T.C.
AMASYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANA BİLİM DALI
SINIF EĞİTİMİ BİLİM DALI

İLKOKUL HAYAT BİLGİSİ ÖĞRETİMİNDE EĞİTSEL DİJİTAL OYUNLA DESTEKLENEN TERS YÜZ SINIF MODELİNİN ÖĞRENCİ BAŞARISINA, TUTUMUNA VE E-ÖĞRENMEYE YÖNELİK HAZIRBULUNUŞLUĞUNA ETKİSİNİN İNCELENMESİ

Doktora Tezi

MEHMET DAĞ

AMASYA
Ağustos – 2025

T.C.
AMASYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANA BİLİM DALI
SINIF EĞİTİMİ BİLİM DALI

İLKOKUL HAYAT BİLGİSİ ÖĞRETİMİNDE EĞİTSEL DİJİTAL OYUNLA DESTEKLENEN TERS YÜZ SINIF MODELİNİN ÖĞRENCİ BAŞARISINA, TUTUMUNA VE E-ÖĞRENMEYE YÖNELİK HAZIRBULUNUŞLUĞUNA ETKİSİNİN İNCELENMESİ

Hazırlayan
Mehmet DAĞ

Tez Danışmanı
Prof. Dr. Asım ÇOBAN

AMASYA – 2025

Hayatımın her anında, özlemlerini habersizce büyüttüklerime…

TEZ ONAY SAYFASI

Mehmet DAĞ tarafından hazırlanan "İLKOKUL HAYAT BİLGİSİ ÖĞRETİMİNDE EĞİTSEL DİJİTAL OYUNLA DESTEKLENEN TERS YÜZ SINIF MODELİNİN ÖĞRENCİ BAŞARISINA, TUTUMUNA VE E-ÖĞRENMEYE YÖNELİK HAZIRBULUNUŞLUĞUNA ETKİSİNİN İNCELENMESİ" başlıklı çalışma aşağıdaki jüri tarafından 25/07/2025 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oy birliği/oyçokluğu ile Amasya Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü Temel Eğitim Ana Bilim Dalında Doktora Tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri **İmza**

Danışman : Prof. Dr. Asım ÇOBAN

Üye : Doç. Dr. Hasan BALTACI

Üye : Doç. Dr. Volkan KUKUL

Üye : Doç. Dr. Oğuzhan NACAROĞLU

Üye : Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Akif BİRCAN

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım. ……/.....…/……

……

Doç. Dr. Hadi BELGE

Sosyal Bilimler Enstitü Müdürü

ETİK BEYAN SAYFASI

Tezimin içerdiği yenilik ve sonuçları başka bir yerden almadığımı ve bu tezi AÜ Sosyal Bilimler Enstitüsünden başka bir bilim kuruluşuna akademik gaye ve unvan almak amacıyla vermediğimi; tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada kullanılan her türlü kaynağa eksiksiz atıf yapıldığını, bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu bildirir, aksinin ortaya çıkması durumunda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

25/07/2025

Mehmet DAĞ

İmza

ÖZET

İLKOKUL HAYAT BİLGİSİ ÖĞRETİMİNDE EĞİTSEL DİJİTAL OYUNLA DESTEKLENEN TERS YÜZ SINIF MODELİNİN ÖĞRENCİ BAŞARISINA, TUTUMUNA VE E-ÖĞRENMEYE YÖNELİK HAZIRBULUNUŞLUĞUNA ETKİSİNİN İNCELENMESİ

Mehmet DAĞ

Amasya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü

Temel Eğitim Ana Bilim Dalı, Doktora, Temmuz/2025

Danışman: Prof. Dr. Asım ÇOBAN

Bu araştırmanın amacı, eğitsel dijital oyunlarla desteklenmiş ters yüz sınıf (TYS) modelinin, ilkokul 3. sınıf öğrencilerinin hayat bilgisi dersine yönelik akademik başarıları, tutumları ve e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşlukları üzerindeki etkisini incelemektir. Çalışma, karma yöntem desenlerinden açımlayıcı sıralı desen kullanılarak yürütülmüştür. Araştırmanın nicel boyutunda ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel desen; nitel boyutunda ise olgubilim araştırması deseni benimsenmiştir. Çalışmanın nicel aşaması, 2024-2025 eğitim-öğretim yılında Malatya il merkezindeki iki devlet ilkokulunun 3. sınıfında öğrenim gören 71 öğrenci (35 deney, 36 kontrol) ile gerçekleştirilmiştir. Nitel aşaması ise uygulama boyunca sürdürülen araştırmacı gözlemlerine ek olarak; uygulama süreci tamamlandıktan sonra deney grubunda en fazla gelişim gösteren öğrenciler arasından ölçüt örnekleme yöntemiyle belirlenen, dijital oyun geliştirme deneyimi bulunan ve bulunmayan dörder öğrenci, bu öğrencilerin velileri ve sınıf öğretmeniyle görüşmeler yapılmıştır. Veri toplama araçları olarak “Evimizde Hayat” ünitesini konu edinen hayat bilgisi başarı testi, hayat bilgisi dersi tutum ölçeği, e-öğrenme hazırbulunuşluk ölçeği, görüşme formları ve araştırmacı günlükleri kullanılmıştır. Elde edilen nicel veriler SPSS 26 programı aracılığıyla çözümlenirken; nitel veriler içerik analizi yöntemiyle değerlendirilmiştir. Nicel bulgular, eğitsel dijital oyunlarla desteklenmiş TYS modelinin deney grubundaki öğrencilerin akademik başarılarını, hayat bilgisi dersine yönelik tutumlarını ve e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluk düzeylerini anlamlı biçimde artırdığını göstermiştir. Nitel veriler ise öğrencilerin derse karşı ilgilerinin arttığını, öğrenmeyi daha eğlenceli ve etkili bulduklarını ortaya koymuştur. Ayrıca öğretmen ve veli görüşleri, bu modelin öğrenci tutumunu artırıcı, öğrenme sorumluluğunu geliştirici ve aile katılımını destekleyici yönlerini vurgulamaktadır. Sonuç olarak, eğitsel dijital oyun destekli TYS modelinin öğrenme süreçlerini zenginleştirerek bilişsel ve duyuşsal kazanımlara olumlu katkı sunduğu

belirlenmiştir. Bu doğrultuda, ilkokul düzeyinde TYS modelinin dijital oyunlarla bütünleştirilerek uygulanması önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Akademik başarı, eğitsel dijital oyun, e-öğrenme, hayat bilgisi öğretimi, hazırbulunuşluk, ters yüz sınıf modeli, tutum.

ABSTRACT

A COMPREHENSIVE ANALYSIS OF THE IMPACT OF AN EDUCATIONAL DIGITAL GAME-SUPPORTED FLIPPED CLASSROOM MODEL ON ACADEMIC ACHIEVEMENT, ATTITUDES, AND E-LEARNING READINESS IN PRIMARY LIFE SCIENCES EDUCATION

Mehmet DAĞ

Amasya University, Institute of Social Science

Department of Basic Education, Ph.D., July/2025

Supervisor: Prof. Dr. Asım ÇOBAN

The purpose of this study is to examine the effects of a flipped classroom (FC) model supported by educational digital games on third-grade primary school students' academic achievement, attitudes toward the life sciences course, and readiness for e-learning. The study was conducted using an explanatory sequential design, one of the mixed methods research approaches. In the quantitative phase of the study, a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group was employed, while the qualitative phase adopted a phenomenological research design. The quantitative phase of the study was conducted during the 2024–2025 academic year with 71 third-grade students (35 in the experimental group and 36 in the control group) enrolled in two public primary schools located in the city center of Malatya, Türkiye. The qualitative phase involved researcher observations conducted throughout the implementation process, as well as interviews carried out after the intervention with selected participants from the experimental group. Using criterion sampling, four students who had demonstrated the most notable progress—half with and half without prior digital game development experience—were selected for interviews, along with their parents and the classroom teacher. Data were collected using a life sciences achievement test based on the "Life at Home" unit, an attitude scale toward the life sciences course, an e-learning readiness scale, interview forms, and researcher diaries. The quantitative data were analyzed using the SPSS 26 software package, while the qualitative data were evaluated through content analysis. The quantitative findings revealed that the flipped classroom model supported by educational digital games significantly improved the academic achievement, attitudes toward the life sciences course, and e-learning readiness levels of students in the experimental group. The qualitative data indicated that students developed

greater interest in the course and perceived the learning process as more enjoyable and effective. In addition, teacher and parent feedback emphasized the model's role in enhancing student attitudes, fostering a sense of learning responsibility, and supporting parental involvement. In conclusion, the educational digital game-supported flipped classroom model was found to enrich learning processes and contribute positively to both cognitive and affective learning outcomes. Accordingly, it is recommended that the flipped classroom model be integrated with digital games in primary education contexts.

Keywords: Academic achievement, attitude, educational digital games, e-learning, flipped classroom model, life sciences education, readiness.

ÖNSÖZ

Bilgi toplumunun dinamik yapısı, eğitimin her kademesinde teknoloji entegrasyonunu zorunlu kılmış; özellikle dijital yerliler olarak tanımlanan yeni nesil öğrencilerin ihtiyaçlarına duyarlı öğretim modellerinin geliştirilmesini elzem hale getirmiştir. Bu bağlamda yürütülen bu doktora tezinde, eğitsel dijital oyunlarla desteklenmiş TYS modelinin, ilkokul düzeyinde hayat bilgisi öğretimine etkileri bütüncül bir yaklaşımla ele alınmıştır.

Araştırma süreci yalnızca bilimsel bir yolculuk değil, aynı zamanda sabrın, azmin, iş birliğinin ve içten desteğin somut bir yansıması olmuştur. Bu süreçte bilgi ve tecrübeleriyle çalışmamı yönlendiren, akademik birikimiyle bana ilham veren değerli danışmanım Prof. Dr. Asım ÇOBAN'a; Tez İzleme Komitesindeki hocalarım Doç. Dr. Hasan BALTACI'ya ve Doç. Dr. Volkan KUKUL'a; tez jürimde yer alan hocalarım Doç. Dr. Oğuzhan NACAROĞLU ve Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Akif BİRCAN'a en içten teşekkürlerimi sunuyorum.

Araştırmanın yürütülmesine sağladıkları katkılar dolayısıyla Malatya İl Milli Eğitim Müdürlüğü'ne, uygulamada yer alan okulların yöneticileri ve öğretmenlerine, sürece gönülden katılan sevgili öğrencilerimize ve kıymetli velilere içten şükranlarımı sunarım.

Akademik yolculuğum boyunca sabrıyla, sevgisiyle ve inancıyla her daim yanımda olan aileme; manevi desteğiyle bana güç veren tüm dostlarıma da özel bir teşekkürü borç bilirim.

Bu çalışmanın, öğretim teknolojileri, ilkokul eğitimi ve özellikle hayat bilgisi öğretiminde yenilikçi yaklaşımlar arayan araştırmacı ve uygulayıcılara katkı sunmasını temenni ederim.

Mehmet DAĞ

25/07/2025

İÇİNDEKİLER

ETİK BEYAN SAYFASI i

ÖZET ii

ABSTRACT iv

ÖNSÖZ vi

İÇİNDEKİLER vii

TABLOLAR DİZİNİ xi

ŞEKİLLER DİZİNİ xv

GRAFİKLER DİZİNİ xvi

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ xviii

I. BÖLÜM

1. GİRİŞ 1

1.1. Araştırmanın Amacı: 4
1.2. Araştırmanın Önemi: 4
1.3. Araştırmanın Sınırlılıkları: 5
1.4. Araştırmanın Varsayımları 6

II. BÖLÜM

2. KURAMSAL ÇERÇEVE 7

2.1. Hayat Bilgisi 7
2.2. Eğitsel Dijital Oyunlar 11
2.2.1. Eğitsel Dijital Oyunların Sınıflandırılması 12
2.2.2. Eğitsel Oyun Tasarım Modelleri 12
2.2.3. Eğitsel Dijital Oyunların Kullanılma Gerekçeleri 16
2.2.4. Eğitsel Dijital Oyunların Eğitimde Kullanılması 16
2.2.5. Eğitsel Dijital Oyunların Avantajları ve Dezavantajları 17
2.2.6. Eğitsel Dijital Oyunlarda Öğretmen ve Öğrenci Rolleri 18
2.2.7. Eğitsel Dijital Oyunlarla İlgili Yapılan Çalışmalar 18
2.3. Ters Yüz Sınıf Modeli 22
2.3.1. Ters Yüz Sınıf Modelinin Türleri 27
2.3.2. Ters Yüz Sınıf Modelinin Avantaj ve Dezavantajları 27
2.3.3. TYS Modelinin İlkokulda Uygulanması Sırasında Dikkate Alınması Gereken Hususlar 28

2.3.4. TYS Modeli İlgili Yapılan Çalışmalar 28
2.4. Hayat Bilgisi Dersi Öğretiminde İçerisinde Dijital Oyun Kurgusu Olan Çalışmalar 31
2.5. Literatür Taraması 32

III. BÖLÜM

3. YÖNTEM 85

3.1. Araştırma Modeli 85
3.1.1. Araştırmanın Nicel Boyutu 86
3.1.2. Araştırmanın Nitel Boyutu 87
3.2. Evren ve Çalışma Grubu 88
3.3. Veri Toplama Araçları 89
3.3.1. Hayat Bilgisi Başarı Testi 89
3.3.2. Hayat Bilgisi Dersi Tutum Ölçeği 92
3.3.3. E-Öğrenme Hazırbulunuşluk Ölçeği 95
3.3.4. Görüşme 98
3.3.5. Araştırmacı Günlükleri 101
3.4. Ders Planları ve Materyallerin Hazırlanma Süreci 102
3.5. Araştırmanın Süreci 103
3.6. Araştırmanın Aşamaları 104
3.6.1. Hazırlık Aşaması 104
3.6.2. Uygulama Aşaması 110
3.6.3. Deney ve Kontrol Grubu Uygulama Süreci 117
3.7. Verilerin Analizi 122

IV. BÖLÜM

4. BULGULAR 123

4.1. Nicel Verilere İlişkin Araştırma Problemlerinin Bulguları 123
4.1.1. Araştırmadaki 1. Alt Probleme İlişkin Bulgular 123
4.1.2. Araştırmadaki 2. Alt Probleme İlişkin Bulgular 124
4.1.3. Araştırmadaki 3. Alt Probleme İlişkin Bulgular 129
4.2. Nitel Verilere İlişkin Araştırma Problemlerinin Bulguları 138
4.2.1. Araştırmadaki 4. Alt Probleme İlişkin Bulgular 138

V. BÖLÜM

5. TARTIŞMA 190

5.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Tartışma 190
5.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Tartışma 192
5.2.1. Hayat Bilgisi Dersi Tutum Ölçeğinin Faktörlerine Göre Tartışma 194

5.3. Üçüncü Alt Probleme İlişkin Tartışma 195
5.3.1. E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluk Ölçeği Alt Faktörlerine İlişkin Tartışma 197
5.4. Dördüncü Alt Probleme İlişkin Tartışma 198
5.4.1. Öğrenci Görüşmeleri 198
5.4.2. Veli Görüşmesi 200
5.4.3. Öğretmen Görüşmesi 201
5.4.4. Araştırmacı Gözlemleri 202

VI. BÖLÜM

6. SONUÇ VE ÖNERİLER 206

6.1. Sonuçlar 206
6.1.1. Akademik Başarı Açısından Sonuçlar 206
6.1.2. Derse Yönelik Tutum Açısından Sonuçlar 206
6.1.3. E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluk Açısından Sonuçlar 207
6.1.4. Nitel Verilerden Elde Edilen Sonuçlar 207
6.2. Öneriler 208
6.2.1. Uygulayıcılara (Öğretmenlere) Yönelik Öneriler 209
6.2.2. Yöneticilere ve Politika Geliştiricilere Yönelik Öneriler 209
6.2.3. Gelecek Araştırmalara Yönelik Öneriler 210
KAYNAKÇA 211

EKLER 240

Ek 1. Uygulama İzinleri 242
Ek 2. Hayat Bilgisi Dersi Tutum Ölçeği 243
Ek 3. E-Öğrenme Hazırbulunuşluk Ölçeği 245
Ek 4. Araştırmacının Kişisel Gelişimi İçin Aldığı Eğitimler 247
Ek 5. Demografik Bilgi Anketi 248
Ek 6. Scratch Kullanım Kılavuzu 251
Ek 7. Scratch Hazırlık Eğitimi 274
Ek 8. Oyun Meydana Getirme Modeli (GAM, Game Achievement Model) 419
Ek 9. TYS Modeli Ders Planları 431
Ek 10. Kontrol Grubu Ders Planları 451
Ek 11. Araştırmacı Günlüğü 457
Ek 12. Araştırmacı Günlüğüne İlişkin Notlar 458
Ek 13. Öğrenci Görüşme Formu 466
Ek 14. Öğrenci Görüşmelerine İlişkin İçerikler 467
Ek 15. Öğretmen Görüşme Formu 513

Ek 16. Öğretmen Görüşmesine İlişkin İçerikler 514
Ek 17. Velilere Yönelik Yarı Yapılandırılmış Görüşme Soruları 522
Ek 18. Veli Görüşmelerine İlişkin İçerikler 523
Ek 19. 3. Sınıf Hayat Bilgisi Dersi Evimizde Hayat Ünitesi Başarı Testi 560
Ek 20. Başarı Testi Uygulama İzni 568
Ek 21. Scratch Hazırlık Eğitimi Süreci 569
Ek 22. Scratch Programı Kullanımı Geliştirme Süreci 572
Ek 23. Valilik Onayı 579
Ek 24. Scratch İle Ders Kazanımlarına Yönelik Geliştirilen Dijital Oyun Linkleri 580
Ek 25. Deneysel Çalışmaya Dair Görseller 581
ÖZ GEÇMİŞ 626

TABLOLAR DİZİNİ

Tablo 1. Özel Amaçlarla Öğrencilerden Beklenen Yeterlikler 8
Tablo 2. Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı Becerileri 8
Tablo 3. Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı Ünite Adları, Kazanım Sayıları, Ders Saatleri ve Yüzdeleri 9
Tablo 4. Eğitimde Dijital Oyunun Kullanımı İle İlgili Yapılan Bilimsel Araştırmaların İlgili Olduğu Alana Göre Sayıları 18
Tablo 5. Eğitimde Dijital Oyunun Kullanımı İle İlgili Yapılan Bilimsel Araştırmaların İlgili Olduğu Eğitim Kademelerine Göre Sayıları 19
Tablo 6. Eğitimde Dijital Oyunun Kullanımı İle İlgili Yapılan Bilimsel Araştırmaların Kurgulanma Türüne Göre Sayıları 20
Tablo 7. Eğitimde Dijital Oyunun Kullanımı İle İlgili Yapılan Bilimsel Araştırmaların Sonuçlarına Göre Sayıları 21
Tablo 8. Eğitimde Dijital Oyun Kullanımına Dair Katılımcı Dönütleri 21
Tablo 9. TYS Modeli Etkinlik Sürelerinin Dağılımı 26
Tablo 10. TYS Modelinin Avantaj ve Dezavantajları 27
Tablo 11. Eğitimde TYS Kullanımı İle İlgili Yapılan Bilimsel Araştırmaların İlgili Olduğu Alana Göre Sayıları 28
Tablo 12. Eğitimde TYS Kullanımı İle İlgili Yapılan Bilimsel Araştırmaların İlgili Olduğu Eğitim Kademelerine Göre Sayıları 29
Tablo 13. Eğitimde TYS İle Birlikte Dijital Oyunun Kullanımı İle İlgili Yapılan Bilimsel Araştırmaların Kurgulanma Türüne Göre Sayıları 30
Tablo 14. Eğitimde TYS Kullanımı İle İlgili Yapılan Bilimsel Araştırmaların Sonuçlarına Göre Sayıları 30
Tablo 15. Eğitimde TYS Modeli Kullanımına Dair Katılımcı Dönütleri 31
Tablo 16. Hayat Bilgisi Dersi Öğretiminde İçerisinde Dijital Oyun Kurgusu Olan Çalışmalar 31
Tablo 17. Çalışma Değişkenleri İle İlgili Yurt Dışında Yapılan Çalışmalar 33
Tablo 18. Çalışma Değişkenleri İle İlgili Yurt İçinde Yapılan Çalışmalar 53
Tablo 19. Ön Test-Son Test Eşitlenmemiş Kontrol Gruplu Yarı Deneysel Deseni 86
Tablo 20. Deney ve Kontrol Grubu Öğrenci Sayıları 88
Tablo 21. Maddelerin Deneysel Çalışmadaki Normal Dağılım Testi Sonuçları 90
Tablo 22. Maddelerin Deneysel Çalışmadaki Betimsel İstatistik Değerleri 91

Tablo 23. Başarı Testinin Deneysel Çalışmadaki Geçerlik ve Güvenirlik Değerleri 92
Tablo 24. Ölçekteki Faktörlerin İlişkilendirildikleri Maddeler..... 93
Tablo 25. Faktörlerin Ön Test ve Son Test α Güvenirlik Katsayı Değerleri 93
Tablo 26. Maddelerin Deneysel Çalışmadaki Normal Dağılım Testi Sonuçları..... 94
Tablo 27. Maddelerin Deneysel Çalışmadaki Betimsel İstatistik Değerleri 94
Tablo 28. Ölçekteki Faktörlerin İlişkilendirildikleri Maddeler..... 96
Tablo 29. Faktörlerin Ön Test ve Son Test α Güvenirlik Katsayı Değerleri 96
Tablo 30. Maddelerin Deneysel Çalışmadaki Normal Dağılım Testi Sonuçları..... 97
Tablo 31. Maddelerin Deneysel Çalışmadaki Betimsel İstatistik Değerleri 97
Tablo 32. Deney ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin Demografik Bilgileri..... 100
Tablo 33. Görüşmelere İlişkin Bilgiler 101
Tablo 34. Gözlemlere İlişkin Bilgiler 102
Tablo 35. Deney ve Kontrol Gruplarında Gerçekleştirilen Çalışmaların Uygulama Süreci.. 118
Tablo 36. Verilerin Analizi İçin Gerçekleştirilen İşlemler..... 122
Tablo 37. Hayat Bilgisi Dersi Başarı Testi Ön Test Son Test Verileri 123
Tablo 38. Hayat Bilgisi Öğrenmeye Yönelik Tutuma İlişkin Ön Test Son Test Verileri..... 125
Tablo 39. Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Olumsuz Tutumlar Faktörüne İlişkin Ön Test Son Test Verileri..... 126
Tablo 40. Hayat Bilgisi Dersi İçeriğine Yönelik Olumlu Tutumlar Faktörüne İlişkin Ön Test Son Test Verileri 127
Tablo 41.Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Olumlu Tutumlar Faktörüne İlişkin Ön Test Son Test Verileri 128
Tablo 42. E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluğa İlişkin Ön Test Son Test Verileri 130
Tablo 43. E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluğa İlişkin Öz Yeterlilik Ön Test Son Test Verileri 131
Tablo 44. E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluğa İlişkin Algılanan Fayda Ön Test Son Test Verileri 132
Tablo 45. E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluğa İlişkin Kendi Kendine Öğrenme Ön Test Son Test Verileri 133
Tablo 46. E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluğa İlişkin Motivasyon Ön Test Son Test Verileri 134
Tablo 47. E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluğa İlişkin Finansal Yetkinlik Ön Test Son Test Verileri..... 136

Tablo 48. E-Öğrenmeye Yönelik Finansal Yetkinlik Faktörü Son Test Puanlarının Betimsel İstatistik Sonuçları 137
Tablo 49. E-Öğrenmeye Yönelik Finansal Yetkinlik Faktörü ANCOVA Analiz Sonuçları . 137
Tablo 50. Öğrenci Görüşmelerine İlişkin İçerik Analizi 138
Tablo 51. Başlangıç Beklentileri ve Duygular Kategorisi 144
Tablo 52. Etkinliklere Yönelik Tutumlar Kategorisi 145
Tablo 53. Etkinlik Sürecinde Yapılan Uygulamalar Kategorisi 146
Tablo 54. TYS Modeline Yönelik Görüşler Kategorisi 147
Tablo 55. Kazanımlar ve Öğrenmeye Katkısı Kategorisi 148
Tablo 56. Başarıya Katkısı Kategorisi 149
Tablo 57. Derse Yönelik Tutuma Katkısı Kategorisi 149
Tablo 58. E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluk Kategorisi 150
Tablo 59. İş Birliği ve Sosyal Etkileşim Kategorisi 150
Tablo 60. Genel Değerlendirme ve Uygulamanın Yaygınlaştırılması Kategorisi 151
Tablo 61. Veli Görüşmelerine İlişkin İçerik Analizi 153
Tablo 62. Etkinlik Öncesi Beklentiler ve Kaygılar Kategorisi 161
Tablo 63. Eğitsel Dijital Oyunlara Yönelik Görüşler Kategorisi 162
Tablo 64. TYS Modeline Yönelik Görüşler Kategorisi 163
Tablo 65. Hayat Bilgisi Dersine Katkıları Kategorisi 164
Tablo 66. Akademik Başarıya Katkısı Kategorisi 165
Tablo 67. Öğrencilerin Derse Yönelik Tutumuna Katkısı Kategorisi 166
Tablo 68. E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluğa Katkısı Kategorisi 167
Tablo 69. Etkinlik Sonrası Değerlendirme Kategorisi 168
Tablo 70. Diğer Derslere Uyarlanabilirlik Kategorisi 169
Tablo 71. Ek Görüşler Kategorisi 170
Tablo 72. Öğretmen Görüşmelerine İlişkin İçerik Analizi 171
Tablo 73. Eğitsel Dijital Oyunlar ve TYS Modeline Yönelik Tutumlar Kategorisi 172
Tablo 74. Uygulamanın Öğrencilere Katkıları Kategorisi 172
Tablo 75. Uygulamanın Diğer Derslere Uyarlanabilirliği Kategorisi 173
Tablo 76. Genel Değerlendirme Kategorisi 173
Tablo 77. Araştırmacı Günlüğündeki TYS Modeli Çevrim İçi Ders Gözlemlerine İlişkin İçerik Analizi 174
Tablo 78. Uygulama Süreci ve Teknik Organizasyon Kategorisi 177
Tablo 79. Karşılaşılan Güçlükler Kategorisi 178

Tablo 80. Öğrenci Katılımı ve İlgi Düzeyi Kategorisi 178
Tablo 81. Genel Değerlendirme Kategorisi 179
Tablo 82. Araştırmacı Günlüğündeki TYS Modeli Yüz Yüze Ders Gözlemlerine İlişkin İçerik Analizi 181
Tablo 83. Öğretim Sürecinin Uygulanışı ve İşleyişi Kategorisi 186
Tablo 84. Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme ve Değerlendirme Kategorisi 187
Tablo 85. Uygulama Sırasındaki Güçlükler Kategorisi 188
Tablo 86. Öğrencilerin İlgi ve Katılım Düzeyi Kategorisi 189

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programının Organizasyon Yapısı 8
Şekil 2. Etkili Öğrenme Ortamı Modeli 12
Şekil 3. Oyun Benzeri Ortamlar İçin Öğretim Tasarım Modeli 13
Şekil 4. Deneyimsel Oyun Modeli 13
Şekil 5. Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme Modeli 14
Şekil 6. Oyun Meydana Getirme Modeli 15
Şekil 7. Sarmal Eğitsel Oyun Modeli 15
Şekil 8. Harmanlanmış Öğrenme Modeli 23
Şekil 9. Ters Yüz Öğrenme Modelinin Kavramsal Çerçevesi 24
Şekil 10. Geleneksel Sınıf Yönetimi İle TYS Modelinin Bloom'un Revize Edilmiş Taksonomisindeki Görünümü 25
Şekil 11. Geleneksel Yöntemle TYS Öğrenme Modelinin Karşılaştırılması 26
Şekil 12. Açımlayıcı Sıralı Desen Modeli 85
Şekil 13. Uygulama Süreci 87
Şekil 14. Çalışma Planı 103

GRAFİKLER DİZİNİ

Grafik 1. Deney ve Kontrol Grubu Öğrenci Sayıları 88
Grafik 2. Normallik Grafiği 91
Grafik 3. Hayat Bilgisi Dersi Başarı Testi Ön Test Son Test Grafiği 124
Grafik 4. Hayat Bilgisi Öğrenmeye Yönelik Tutuma İlişkin Ön Test Son Test Grafiği..... 126
Grafik 5. Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Olumsuz Tutumlar Faktörüne İlişkin Ön Test Son Test Grafiği 127
Grafik 6. Hayat Bilgisi Dersi İçeriğine Yönelik Olumlu Tutumlar Faktörüne İlişkin Ön Test Son Test Grafiği 128
Grafik 7. Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Olumlu Tutumlar Faktörüne İlişkin Ön Test Son Test Grafiği 129
Grafik 8. E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluğa İlişkin Ön Test Son Test Grafiği 130
Grafik 9. E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluğa İlişkin Öz Yeterlilik Ön Test Son Test Grafiği 132
Grafik 10. E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluğa İlişkin Algılanan Fayda Ön Test Son Test Grafiği 133
Grafik 11. E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluğa İlişkin Kendi Kendine Öğrenme Ön Test Son Test Grafiği 134
Grafik 12. E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluğa İlişkin Motivasyon Ön Test Son Test Grafiği 135
Grafik 13. E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluğa İlişkin Finansal Yetkinlik Ön Test Son Test Grafiği 136
Grafik 14. Başlangıç Beklentileri ve Duygular Kategorisi Grafiği..... 145
Grafik 15. Etkinliklere Yönelik Tutumlar Kategorisi Grafiği..... 146
Grafik 16. Etkinlik Sürecinde Yapılan Uygulamalar Kategorisi Grafiği..... 147
Grafik 17. TYS Modeline Yönelik Görüşler Teması Kategori Grafiği 148
Grafik 18. Kazanımlar ve Öğrenmeye Katkısı Kategorisi Grafiği..... 149
Grafik 19. İş Birliği ve Sosyal Etkileşim Kategorisi Grafiği 151
Grafik 20. Genel Değerlendirme ve Uygulamanın Yaygınlaştırılması Kategorisi Grafiği.... 152
Grafik 21. Etkinlik Öncesi Beklentiler ve Kaygılar Kategorisi Grafiği..... 162
Grafik 22. Eğitsel Dijital Oyunlara Yönelik Görüşler Kategorisi Grafiği 163
Grafik 23. TYS Modeline Yönelik Görüşler Kategorisi Grafiği 164
Grafik 24. Hayat Bilgisi Dersine Katkıları Kategorisi Grafiği 165

Grafik 25. Akademik Başarıya Katkısı Kategorisi Grafiği 166
Grafik 26. Öğrencilerin Derse Yönelik Tutumuna Katkısı Kategorisi Grafiği 166
Grafik 27. E-Öğrenmeye Hazırbulunuşluğa Katkısı Kategorisi Grafiği 167
Grafik 28. Etkinlik Sonrası Değerlendirme Kategorisi Grafiği 168
Grafik 29. Diğer Derslere Uyarlanabilirlik Kategorisi Grafiği 169
Grafik 30. Ek Görüşler Kategorisi Grafiği 170
Grafik 31. Uygulama Süreci ve Teknik Organizasyon Kategorisi Grafiği 177
Grafik 32. Karşılaşılan Güçlükler Kategorisi Grafiği 178
Grafik 33. Öğrenci Katılımı ve İlgi Düzeyi Kategorisi Grafiği 179
Grafik 34. Genel Değerlendirme Kategorisi Grafiği 180
Grafik 35. Öğretim Sürecinin Uygulanışı ve İşleyişi Kategorisi Grafiği 186
Grafik 36. Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme ve Değerlendirme Kategorisi Grafiği 187
Grafik 37. Uygulama Sırasındaki Güçlükler Kategorisi Grafiği 188
Grafik 38. Öğrencilerin İlgi ve Katılım Düzeyi Kategorisi Grafiği 189

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

Kısaltmalar	Açıklama
BİLSEM	Bilim Sanat Merkezi
DG	Deney grubu
DGBL	Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme
EBA	Millî Eğitim Bakanlığı Eğitim Bilişim Ağı
EFM	Etkili Öğrenme Ortamı Modeli
EGM	Deneyimsel Oyun Modeli
FIDGE	Oyun Benzeri Ortamlar İçin Öğretim Tasarım
FLIP	Esnek ortam, Öğrenme kültürü, Kasıtlı içerik, Profesyonel eğitimci
FLN	Ters Yüz Öğrenme Ağı
GAM	Oyun Meydana Getirme Modeli
GCDHS	Google Classroom Dijital Hayat Bilgisi Sınıfı
ISSA	Uluslararası Spor Bilimleri Derneği
KG	Kontrol grubu
MEB	Millî Eğitim Bakanlığı
MEBBİS	Millî Eğitim Bakanlığı Bilişim Sistemleri
MIT	Massachusetts Teknoloji Enstitüsü
ÖBA	Öğretmen Bilişim Ağı
TYS	Ters Yüz Sınıf Modeli
TYÇ	Türkiye Yeterlilikler Çerçevesi
WEF	Dünya Ekonomik Forumu

I. BÖLÜM

1. GİRİŞ

Dünyanın yaratılışından bu yana, çevresindeki canlılar arasında aklını kullanabilen tek varlık olan insan; çevresini gözlemleyerek, gözlemlerini düşünce süzgecinden geçirip dersler çıkarır, sorunlarına çözüm üretir ve yaşam konforunu artırmak amacıyla yeni durumlar geliştirir. Bu süreçlerin istenen düzeyde gerçekleşebilmesi için çocuğun küçük yaştan itibaren çeşitli uyaranlarla etkileşimde olması, yönlendirilmesi ve bilgilendirilmesi gerekmektedir. Sistematik ve planlı bilgilendirmenin gerçekleştiği okul dönemine kadar, çocukların gelişiminde ebeveyn tutumları son derece belirleyicidir. Çocukların ne kadar çok ve nitelikli uyaranla etkileşime girmeleri sağlanırsa, yaşamlarında başarılı olma olasılıkları da o ölçüde artar. Ülkemizde okul öncesi dönemde edinilen bilgilerin daha sistematik ve planlı bir şekilde sunulduğu ders hayat bilgisi dersidir (Sağlam, 2015). İlkokulun ilk üç sınıfında tüm disiplinleri kapsayan bu ders aracılığıyla çocukların edindikleri bilgiler yeniden temellendirilir, varsa yanlış öğrenmeler düzeltilir; böylece onların topluma uyumlu ve donanımlı bireyler olarak yetişmeleri hedeflenir (Deveci, 2015; Millî Eğitim Bakanlığı [MEB], 2023). Donanımlı bireylerle; problem çözme, girişimcilik, bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanma, millî ve kültürel değerleri tanıma gibi becerilere sahip bireyler kastedilmektedir (MEB, 2023). Bu beceriler; Dünya Ekonomik Forumu'nun "Eğitim İçin Yeni Vizyon" belgesinde ve Türkiye Yeterlilikler Çerçevesi'nde [TYÇ] "öğrenmeyi öğrenme, dijital yetkinlik, sosyal ve vatandaşlıkla ilgili yetkinlikler, inisiyatif alma ve girişimcilik" gibi başlıklarla güncellenmiştir (Arabacı, 2022; MEB, 2023; World Economic Forum [WEF], 2016). Bu yenilikçi kavramların toplumumuza uyarlanarak sosyal ve vatandaşlıkla ilgili yetkinlikleri geliştirmesi, ülkemizin müreffeh bir toplum olma yolunda ilerlemesine katkı sağlayacaktır. Bu bağlamda, hayatın temellerini barındıran hayat bilgisi dersinin; hedef kitlesi olan çocukların gelişim düzeyleri (Serçemeli, 2016; Tay, 2017) ve oyuna olan ilgileri dikkate alınarak, oyun temelli ve teknolojik gelişmelerle desteklenen kaynaklarla öğretilmesi (Ataman, 2019; Canbay, 2012; Kukul, 2013; Tepe, 2021) öğrencilerin akademik başarılarını artıracaktır.

Erişkin bireyler günlük görevlerini nasıl bir ciddiyetle yerine getiriyorsa, çocuklar da oyun oynarken benzer bir ciddiyetle hareket ederler (Kukul, 2013). Çocukların bu denli önem verdikleri oyun, aynı zamanda medeniyetlerin oluşumuna ve toplumsal ilişkilerin gelişimine katkı sağlayan bir olgudur (Huizinga, 2015). İnsanlık tarihi boyunca gelişim gösteren oyun; bir amaca yönelik fiziksel ya da zihinsel yarışma etkinlikleri olarak tanımlanabilir (Çetin, 2013).

Oyunun, günümüz teknolojik gelişmeleriyle uyumlu hale getirilerek; dijital yerliler olarak tanımlanan ve teknolojinin yoğun yaşandığı bir çağda dünyaya gelen ilkokul öğrencilerine hitap edecek şekilde yeniden yapılandırılması, öğrenme süreçlerinin de zamana uygun biçimde şekillendirilmesini gerekli kılmaktadır (Alkan ve Korkmaz, 2021; Tepe, 2021). İlkokul çağındaki öğrencilerin gelişim düzeyleri dikkate alındığında; oyunlaştırma içermeyen, öğrencilerin hareketsiz biçimde ve keyif almadan oturmak zorunda kaldığı geleneksel anlatım yöntemleriyle, çağın ve ülkenin ihtiyaç duyduğu donanımlı bireylerin yetişmesini beklemek gerçekçi değildir (Özel, 2019). Dijital teknolojilerin baş döndürücü hızla geliştiği günümüzde, oyunların dijitalleşmesi ve öğrenme süreçlerinin teknolojiyle desteklenmesi; dijital yerli bireylerin, Türkiye Yeterlilikler Çerçevesi'nde tanımlanan dijital yetkinliklerini artıracaktır (Mauntel, Levine ve Plaxco, 2021; Panskyi ve Rowinska, 2021). Bu bağlamda, temel yaşam bilgileri ile kültürel değerlerin aktarıldığı hayat bilgisi dersinin; tekrar olanağı sunan ve bilgi-beceri kalıcılığını artıran dijital oyunlarla desteklenmesi önem arz etmektedir. Ayrıca, bu oyunların öğrencilerin gelişim düzeylerine uygun olarak "Scratch" ve "Alice" gibi programlar aracılığıyla, rehberlik eşliğinde dijital yerli bireyler tarafından hazırlanması; ülkemizin insan kaynağının çağın gereksinimlerine uygun biçimde gelişmesine katkı sağlayacaktır (Allsop, 2019; Cheng, Wang ve Cheng, 2019; Gelibolu, 2013; Hacıoğlu ve Dönmez Usta, 2020; Lay ve Osman, 2018).

Tarih, insanoğlunun yaşadığı döneme ayak uydurma çabasıyla verilen kesintisiz mücadeleler ve ihtiyaçlara çözüm üretmek amacıyla gerçekleştirilen keşiflerle şekillenmiştir. Her mücadele yeni bir mücadeleyi doğurduğu gibi, her keşif de bir sonraki yeniliğin temelini atmıştır (Ağırman, 2023). Bir alanda yaşanan bir sorun ya da gelişme, diğer alanları da doğrudan veya dolaylı olarak etkileyebilmektedir. Örneğin, askerî alanda ortaya çıkan bir yenilik, zamanla sağlık veya eğitim alanlarında da uygulama alanı bulabilmektedir (Aksoy, 2013). Bu bağlamda, özellikle kapanmaların yaşandığı pandemi sürecinde çevrim içi teknolojik altyapı araçları, eğitim alanında derslerin yürütülmesi için etkin biçimde kullanılmıştır. Böylece eğitimin kesintiye uğraması gibi bir sorun, yenilikçi teknolojik yaklaşımlarla en aza indirilmeye çalışılmıştır. Çevrim içi ve yüz yüze eğitimin bir arada kullanılması yönünde eğitim tarihimizde çeşitli çalışmalar gerçekleştirilmiş; bu sayede öğrenenlerin öğrenme düzeylerinin artırılması hedeflenmiştir (Hayırsever ve Orhan, 2018; Staker ve Horn, 2012). Bu çerçevede, TYS, temelde Woodland Park Lisesi'nden kimya öğretmenleri Jonathan Bergmann ve Aaron Sams'ın, derse katılamayan öğrencilerin öğrenme kayıplarını gidermek amacıyla dersleri videoya kaydedip onlarla paylaşması üzerine geliştirilmiştir (Bates, Almekdash ve Gilchrest-Dunnam, 2016; Bergmann ve Sams, 2012; Smith, 2015; Ünsal, 2018). Günümüzde teknolojik

olanakların artmasıyla birlikte bu model, dünya genelindeki eğitim kurumlarında yaygınlaşmış; öğrencilerin Bloom Taksonomisi'nde yer alan hatırlama ve anlama gibi alt düzey bilişsel becerileri okul dışında edinip, sınıf içinde analiz, değerlendirme ve yaratma gibi üst düzey bilişsel süreçlere odaklandıkları bir yapıya dönüşmüştür (Williams, 2013). Bu sayede öğrenenler, sınıf süresinin büyük kısmını yalnızca öğretmeni dinleyerek değil, aynı zamanda etkin katılım sağlayarak anlamaya ve uygulamaya yönelik etkinlikler gerçekleştirmeye ayırabilmektedir (Bergmann ve Sams, 2012; Bull ve Kjell, 2013; Fulton, 2012).

Öğrencinin akademik başarısının artmasından (Shiue ve Hsu, 2017; Sıriş ve Görgülü-Arı, 2024; Sung ve Hwang, 2018; Şahbaz ve Arseven, 2022; Şahin ve Çiftçi, 2024; Şihman, 2024; Tadiboyina, Deepak, ve Bisht, 2024; Talan ve Batdı, 2020; Tanrıverdi, 2024; Turan, 2015; Turan ve Erdoğan, 2023; Usta, 2024; Utami, Ghufron, ve Setiawati, 2024; Ünal, 2023; Ünlü, 2022; Von Kotzebue, Zumbach, ve Brandlmayr, 2022; Wichadee ve Pattanapichet, 2018; Wu, Tzeng, ve Huang, 2020; Ye, Hsiao, ve Sun, 2018; Yıldırım ve Baran, 2021; Yılmaz, 2024; Yolal, 2024; Zhang, Cheung, ve Cheung, 2021; Zheng, Bhagat, Zhen, ve Zhang, 2020), *öğrenenlerin derse yönelik tutumuna yönelik olumlu değişimlerden* (Aladağ ve Kaya, 2022; Çalışır, 2024; Erdoğan, 2018; Erişmiş, 2023; Fornons ve Palau, 2021; Gündoğan-Önderöz, 2021; Hayırsever ve Orhan, 2018; Li vd., 2022; Lin ve Hsu, 2016; Mason vd., 2013; Merrill, 2015; Ökmen, 2020; Serbest, 2023; Seçgin, 2024; Turan, 2015; Uçaş, 2023; Ünlü, 2022; Yazar ve Tutal, 2023; Zainuddin ve Halili, 2016; Zheng vd., 2020), *e-öğrenme/teknoloji kullanımına yönelik hazırbulunuşluklarının ilerlemesine* (Altunbilek, 2024; Aydın, 2016; Erdoğan, 2022; Ertaş-Karaaslan, 2023; Lin ve Hsu 2016; McLaughlin ve Rhoney, 2014; Ökmen, 2020; Ramazanoğlu, Akın, ve Solak, 2025; Sıriş ve Görgülü-Arı, 2024; Utami vd., 2024; Zhang vd., 2021), kadar birçok değişkende anlamlı gelişmeler sağlayan TYS modelinin, hayatın temelinin sistemli ve planlı bir şekilde öğrencilere aktarıldığı hayat bilgisi dersinin dijital oyunlarla kavratılması sürecinde kullanılmasının faydalı olacağı değerlendirilmektedir.

Bireylerin yaşam bilgisi, doğumdan itibaren ebeveyn aktarımları ve gözlemler yoluyla şekillenmekte; bu bilgi birikimi, ilkokul kademesinde Hayat Bilgisi dersi aracılığıyla sistemli ve planlı biçimde yapılandırılmaktadır. Bu dersin öğretiminde etkili olduğu kabul edilen TYS modeline ek olarak, dijital oyun tabanlı öğrenme yaklaşımlarının kullanımı gün geçtikçe önem kazanmaktadır. Ancak, bu yöntemle ilgili destekleyici ve eleştirel görüşlerin akademik düzeyde yeterince netleşmemiş olması ve alanyazındaki sınırlı çalışma sayısı, bu araştırmayı hem güncel hem de özgün kılmaktadır. TYS modeli ve dijital oyunların öğrenme süreçlerine etkisine dair somut verilere ulaşmak ve uygulamaya yönelik öneriler geliştirmek, bu çalışmanın temel amaçlarındandır. Bu doğrultuda yürütülen bu araştırmada; nicel bulguların anlamlandırılmasına

katkı sağlamak amacıyla deney grubundaki tüm öğrencilere ilişkin öğretmen görüşlerine, uygulama sürecinde en fazla gelişim gösteren öğrencilerin sınıf içi ve dışı gelişimlerine dair kendi görüşlerine, öğrencilerin sınıf dışı gelişimlerine ilişkin veli görüşlerine başvurulmuş; tüm süreç araştırmacı tarafından bütüncül bir yaklaşımla gözlemlenmiştir. Ayrıca, eğitsel dijital oyunların bizzat ilkokul öğrencileri tarafından hazırlanmasına dayanan bir modelin etkisini incelemek, sadece literatürdeki boşluğu doldurmakla kalmayıp, aynı zamanda öğrenci merkezli öğretim yaklaşımlarına yönelik yeni bir bakış açısı da sunmaktadır.

1.1. Araştırmanın Amacı:

Bu çalışmanın amacı; eğitsel dijital oyunlarla desteklenmiş TYS modelinin, öğrencilerin hayat bilgisi öğrenmeye yönelik tutumlarına, hayat bilgisi başarılarına ve e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluklarına etkisini incelemektir. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

1.) Eğitsel dijital oyunlarla desteklenmiş TYS modelinin uygulandığı deney grubu ile geleneksel öğretim yöntemlerinin uygulandığı kontrol grubu öğrencilerinin hayat bilgisi başarısı ön test puanları, son test puanları ile ön test-son test fark puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
2.) Deney grubu ile kontrol grubu öğrencilerinin hayat bilgisi öğrenmeye yönelik tutumları ön test puanları, son test puanları ile ön test-son test fark puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
3.) Deney grubu ile kontrol grubu öğrencilerinin e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşlukları ön test puanları, son test puanları ile ön test-son test fark puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
4.) Eğitsel dijital oyunlarla desteklenmiş TYS modeline ilişkin sınıf öğretmeninin, öğrencilerin, velilerin görüşleri ve araştırmacı gözlemleri nasıldır?

1.2. Araştırmanın Önemi:

İlkokulun ilk üç sınıfında, öğrencilerin gözlemleri ve ebeveyn aktarımları yoluyla edindikleri çevre temelli bilgilerin sistemli ve planlı bir şekilde ele alındığı hayat bilgisi dersi; bireyin sonraki öğrenmelerine temel oluşturması bakımından son derece önemli, disiplinler üstü bir derstir (Deveci, 2015; Sağlam, 2015). Günümüzde yaşam koşulları teknolojik gelişmelerin hızına göre şekillenmekte ve buna paralel olarak eğitim ortamlarının da tüm boyutlarıyla bu dönüşüme uyum sağlayacak biçimde yeniden yapılandırılması gerekmektedir (Serçemeli, 2016;

Tay, 2017). Alfa kuşağı ya da dijital yerli olarak tanımlanan günümüz öğrenci profili, teknolojiyle iç içe bir ortamda büyüdüğünden, öğretim faaliyetlerinin bu öğrencilerin ilgisini çekecek yöntem ve içeriklerle yapılandırılması artık bir zorunluluk haline gelmiştir (Bolat, 2016; Demirer ve Sak, 2016; Köseoğlu, 2023; Rycik, 2012; Türker, 2019). Bu gereklilik doğrultusunda yapılan alanyazın incelemelerinde;

- Hayat bilgisi dersi ile dijital oyunun birlikte kullanıldığı sekiz çalışmaya ulaşıldığı görülmektedir (Erdoğan, 2022; Kaynar, 2020; Köseoğlu, 2023; Oğuz, 2023; Özdemir, 2023; Yolal, 2024; Yılmaz, 2023; Yılmaz, 2024).
- İlkokul 3. sınıf düzeyinde, hayat bilgisi dersi ve TYS modeli dışında da olsa, öğrenciler tarafından geliştirilen yalnızca iki dijital oyun çalışması tespit edilmiştir (Bozan, 2022; Panskyi ve Rowinska, 2021).
- Hayat bilgisi dersi ve TYS modelinin birlikte kullanıldığı dört çalışma bulunmaktadır (Çalışır, 2024; Erdoğan, 2022; Oğuz, 2023; Yolal, 2024).
- 2023 yılında güncellenen hayat bilgisi öğretim programına ilişkin ve bu üç değişkenin (hayat bilgisi, TYS modeli ve dijital oyun) bir arada kullanıldığı herhangi bir çalışmaya ulaşılamamıştır.
- Hayat bilgisi dersini konu alan ve TYS modeli ile dijital oyun kurgusunu birlikte içeren çalışmalar incelendiğinde yalnızca iki örnek bulunmaktadır (Oğuz, 2023; Yolal, 2024). Bu çalışmalarda dijital etkinliklere yer verilmiş olsa da, öğrenciler tarafından geliştirilen herhangi bir dijital oyun örneğine rastlanmamıştır.

Alan yazındaki mevcut bulgular ışığında; hayat bilgisi, dijital oyun ve TYS modelini bir arada kullanan bu araştırmanın, dijital yerli olarak tanımlanan günümüz öğrencilerine temel yaşam bilgilerini kodlama tabanlı Scratch programı üzerinden TYS modeliyle aktarması; ayrıca verilen temel düzeyde Scratch eğitimi sayesinde dijital oyunların öğrenciler tarafından kurgulanmış olması, ileride yapılacak çalışmalara yol gösterici nitelikte görülmektedir.

1.3. Araştırmanın Sınırlılıkları:

Bu araştırma;

- MEB tarafından ilk ve son ünitelerle ilgili uygulamalar değerlendirilmediğinden, çalışma ilkokul 3. sınıf hayat bilgisi dersinin ikinci ünitesi olan “Evimizde Hayat” ünitesinde yer alan konularla sınırlıdır.

- Millî Eğitim Bakanlığına bağlı, Malatya ilinde bulunan ve sosyoekonomik düzeyleri birbirine denk iki devlet okulunda yürütülmüş; birer deney ve kontrol grubunda yer alan toplam 71 üçüncü sınıf öğrencisiyle sınırlandırılmıştır.
- Araştırmanın sonuçları, yalnızca veri toplama araçlarıyla elde edilen bulgulara dayanmaktadır.

1.4. Araştırmanın Varsayımları

- Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin, uygulama haricinde herhangi bir ek öğretim desteği almadıkları varsayılmıştır.
- Veri toplama araçlarına yanıt veren öğrenci, öğretmen ve velilerin, soruları dürüst ve samimi biçimde yanıtladıkları kabul edilmiştir.
- Çalışmada dikkate alınan alanyazın taramalarının yeterli düzeyde güncel, kapsamlı ve akademik geçerlilik taşıdığı varsayılmıştır.

II. BÖLÜM

2. KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Hayat Bilgisi

İnsan, doğduğu andan itibaren yaşantıları aracılığıyla içinde bulunduğu çevreyi tanımaya ve bu çevreye uyum sağlamaya çalışır; bu merak, yaşam boyu süregelen bir öğrenme sürecine dönüşür. Her etkileşim yeni bilgiler kazandırır, zaman zaman hatalar yapılır ve sorunlar yaşanır; ancak çevreyi anlama ve öğrenme isteği sürekli olarak devam eder (Köseoğlu, 2023). Bu noktada önemli olan, söz konusu öğrenme sürecini planlı ve bilinçli biçimde yürütmektir. Vatandaşlarının eğitiminden sorumlu olan devletler, bu süreci sistemli ve örgütlü biçimde planlamak ve uygulamakla yükümlüdür. Bu uygulama ise eğitim faaliyetleri aracılığıyla gerçekleştirilir. Aileyle başlayan eğitim süreci, öğrenim çağına gelindiğinde okullarda devam eder. Türkiye'de, okul öncesi dönemde çevreden edinilen bilgilerin daha planlı ve sistematik biçimde öğrencilere kazandırılması; onları yaşama hazırlamak ve çevresini anlamasına katkı sağlamak amacıyla geliştirilen hayat bilgisi dersi (Kabapınar, 2012), bilgilerin doğru temellendirilmesi açısından son derece önemli bir ders olarak kabul edilmektedir (Sağlam, 2015).

Bilgilerin doğru biçimde temellendirilmesine katkı sunan hayat bilgisi dersinin öğretim programı, temel yaşam becerilerine sahip, kendini tanıyan, sağlıklı ve güvenli bir yaşam sürdüren; yaşadığı toplumun değerlerini özümseyen, çevreye duyarlı, araştıran, üreten ve ülkesini seven bireyler yetiştirmeyi amaçlamaktadır (MEB, 2023). İlkokulun ilk üç sınıfında öğrencilere sunulan bu ders, hayat ve bilgi kavramları üzerine kurgulanmış olup, öğrenim hayatının tüm kademelerinde yer alan disiplinlere ait temel bilgileri kapsamaktadır (Güleryüz, 2008). Çok sayıda disiplini bünyesinde barındıran bu önemli dersin öğretim programı, 2005 yılından itibaren yapılandırmacı bir yaklaşımla şekillendirilmiş ve 2023 yılında güncellenen öğretim programında da bu yaklaşım korunmuştur.

2023 Hayat Bilgisi Öğretim Programı incelendiğinde; özel amaçlar, programda öne çıkan beceriler, uygulama sürecinde dikkat edilmesi gereken hususlar ile programın yapısı ve içerikleri dikkat çekmektedir. Özel amaçlar doğrultusunda, öğrencilerden beklenen yeterliklere Tablo 1’de yer verilmiştir.

Tablo 1. Özel Amaçlarla Öğrencilerden Beklenen Yeterlikler

1.) Kendini ve yaşadığı çevreyi tanır.	8.) Zamanı ve mekânı algılama becerisi edinir.
2.) Aile ve toplumun temel değerlerine sahip olur.	9.) Kaynakları verimli kullanma becerisi geliştirir.
3.) Millî, manevi ve insani değerleri yaşantısal hale getirir.	10.) Öğrenmeyi öğrenme becerisi kazanır.
4.) Kişisel gelişimini sağlamak için yapması gerekenlerin farkında olur.	11.) Temel düzeyde bilimsel süreç becerilerini kazanır.
5.) Kişisel bakım becerilerini geliştirir.	12.) Ülkesini sever, tarihi ve kültürel değerlerini yaşatmaya istekli olur.
6.) Sağlıklı ve güvenli yaşam sürme bilinci edinir.	13.) Doğaya ve çevreye karşı duyarlı olur.
7.) Sosyal katılım becerisi kazanır.	14.) Bilgi ve iletişim teknolojilerini amacına uygun olarak kullanır.

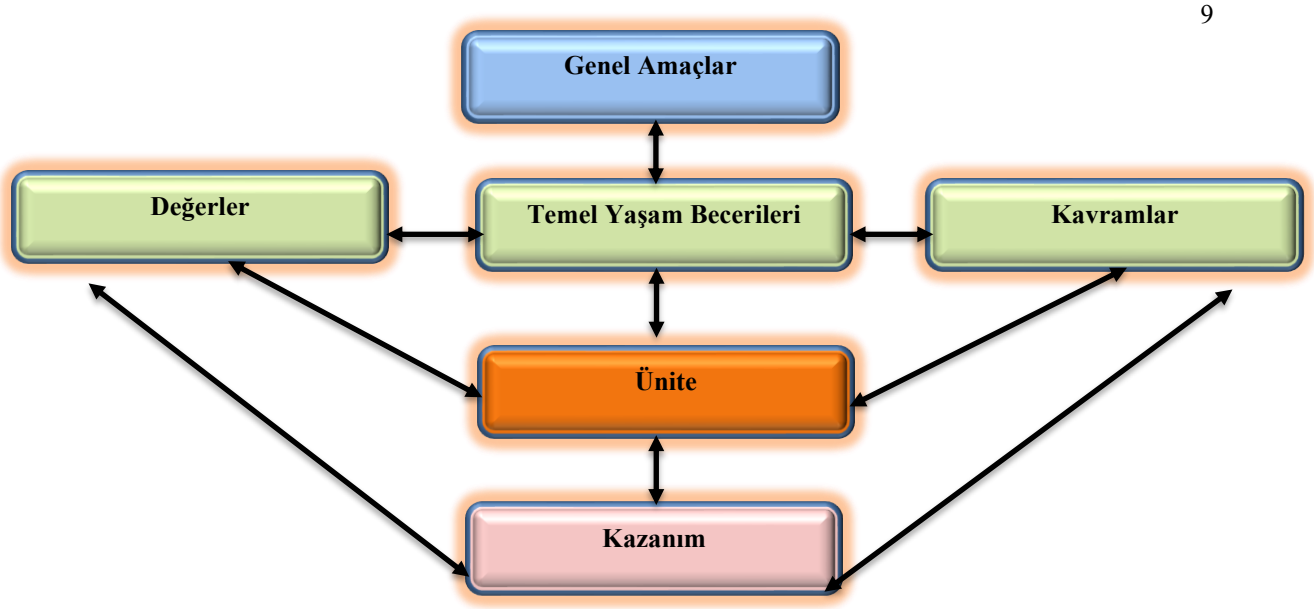
Ayrıca, öğrencilerin edinmeleri beklenen 23 temel yaşam becerisi, Tablo 2'de ayrıntılı biçimde sunulmuştur.

Tablo 2. Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı Becerileri

1. Araştırma	9. İş Birliği	17. Mekânı Algılama
2. Bilgi ve İletişim Teknolojileri Kullanma	10. Karar Verme	18. Millî ve Kültürel Değerleri Tanıma
3. Değişim ve Sürekliliği Algılama	11. Kariyer Bilinci Geliştirme	19. Öz Yönetim
4. Dengeli Beslenme	12. Kaynakların Kullanımı	20. Sağlığını Koruma
5. Doğayı Koruma	13. Kendini Koruma	21. Sorun Çözme
6. Girişimcilik	14. Kendini Tanıma	22. Sosyal Katılım
7. Gözlem	15. Kişisel Bakım	23. Zaman Yönetimi
8. İletişim	16. Kurallara Uyma	

Hayat ve bilgi kavramlarını bütünleştiren Hayat Bilgisi Dersi 2023 Öğretim Programı'nın yapısı, Şekil 1'de gösterildiği şekilde yapılandırılmıştır.

Şekil 1. Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programının Organizasyon Yapısı



2023 öğretim programının yapılandırma biçimi içerisinde yer alan ünite temelli yaklaşım doğrultusunda, her sınıf düzeyinde aynı başlıklarla adlandırılmış altışar üniteye yer verilmiştir. Bu ünitelerin isimleri, kazanım sayıları, öngörülen ders saati süreleri ve bu sürelerin toplam ders saati içindeki yüzdeleri Tablo 3'te sunulmuştur.

Tablo 3. Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı Ünite Adları, Kazanım Sayıları, Ders Saatleri ve Yüzdeleri

Sınıf Seviyesi	Ünite Adı	Kazanım Sayısı	Ders Saati	Ders Saati Yüzdesi
1	Okulumuzda Hayat	17	46	32
	Evimizde Hayat	7	19	13
	Sağlıklı Hayat	7	19	13
	Güvenli Hayat	7	19	13
	Ülkemizde Hayat	7	19	13
	Doğada Hayat	8	22	16
	Toplam	53	144	100
2	Okulumuzda Hayat	11	32	22
	Evimizde Hayat	9	26	18
	Sağlıklı Hayat	7	20	14
	Güvenli Hayat	6	17	12
	Ülkemizde Hayat	8	23	16
	Doğada Hayat	9	26	18
	Toplam	50	144	100

Sınıf Seviyesi	Ünite Adı	Kazanım Sayısı	Ders Saati	Ders Saati Yüzdesi
3	Okulumuzda Hayat	10	24	22
	Evimizde Hayat	8	19	17
	Sağlıklı Hayat	5	12	9
	Güvenli Hayat	7	17	16
	Ülkemizde Hayat	9	22	20
	Doğada Hayat	6	14	16
	Toplam	45	108	100

Günlük yaşama ilişkin birçok konuyu öğrencilere planlı ve sistemli biçimde sunan hayat bilgisi dersi; tüm öğretim sürecini öğrencinin yaşamıyla ilişkilendirerek, içinde bulunduğu çevreye uyum sağlamasına katkı sunar (Deveci, 2015). Ancak, bilim ve teknolojide yaşanan hızlı değişimle birlikte bireylerin çevreye uyum sağlama yeterlikleri de dönüşüme uğramıştır. Bu doğrultuda, değişen yeterlikler hem Türkiye Yeterlilikler Çerçevesi'nde (TYÇ) hem de öğretim programlarında aşağıdaki başlıklar altında tanımlanmıştır:

1. Anadilde iletişim
2. Yabancı dilde iletişim
3. Matematiksel yeterlik ve bilim/teknolojide temel yeterlikler
4. Dijital yeterlik
5. Öğrenmeyi öğrenme
6. Sosyal ve vatandaşlıkla ilgili yeterlikler
7. İnisiyatif alma ve girişimcilik
8. Kültürel farkındalık ve ifade

Öğrencilerin ailelerinden ve bireysel gözlemlerinden edindikleri plansız bilgilerin sistematik hale getirildiği hayat bilgisi dersi, ilkokul düzeyinde en önemli derslerden biridir (Kaynar, 2020). Bu dersin temel amacı, hayatın kendisini konu edinerek bireyi yaşama hazırlamak ve iyi bir vatandaş olarak yetişmesine katkı sağlamaktır (Öztürk, 2006). Bireyi hayata ve topluma hazırlarken, öğrencilerin yaş, öğrenme özellikleri ve bireysel ihtiyaçları göz önünde bulundurularak planlamaların yapılması gerekmektedir (Serçemeli, 2016; Tay, 2017). Özellikle bu gelişim dönemindeki öğrencilerden sınıf ortamında uzun süre hareketsiz kalmaları, dikkatlerini kaybetmeden öğretmen anlatılarını dinlemeleri ve bu şekilde öğrenmeleri beklenmemelidir; bu durum, onların gelişimsel özellikleriyle örtüşmemektedir (Aykaç, 2005; Çetin, 2013). Bu bağlamda, öğrencilerin eğlenerek öğrendikleri, gerçek yaşam deneyimleriyle

bağlantı kurabildikleri ve öğrenmekten keyif aldıkları araçlardan biri olan oyunun kullanılması (Ataman, 2019; Canbay, 2012; Kukul, 2013) ve bu oyunun günümüz teknolojilerine uygun biçimde kurgulanarak sunulması, çağın ihtiyaçları doğrultusunda önem kazanmıştır (Bolat, 2016; Demirer ve Sak, 2016; Köseoğlu, 2023; Rycik, 2012; Sadık, 2008; Türker, 2019). Hayat bilgisi dersi ve teknolojinin bir arada kullanıldığı çalışma sayısının sınırlı olması (Erdoğan, 2022; Kaynar, 2020; Köseoğlu, 2023; Oğuz, 2023; Özdemir, 2023; Yolal, 2024; Yılmaz, 2023; Yılmaz, 2024) ve 2023 Hayat Bilgisi Öğretim Programı dikkate alınarak yapılan sadece bir çalışmanın bulunması (Yılmaz, 2024), bu araştırmanın hem güncel öğretim programına hem de dijital oyun temelli öğretim uygulamalarına katkı sağlayacağına işaret etmektedir.

2.2. Eğitsel Dijital Oyunlar

Oyun, tarih boyunca insanın hem çevresini tanıma hem de hayvanların hareketlerini taklit ederek kurduğu etkileşimler yoluyla kültürel gelişimine katkı sağlayan önemli bir olgu olarak kabul edilmektedir (Huizinga, 2015). İnsanlık tarihi kadar eski olan ve sürekli gelişim gösteren oyun; fiziksel ya da zihinsel becerilere dayalı, başarı ve başarısızlık ihtimali içeren yarışma temelli etkinlikler olarak tanımlanabilir (Çetin, 2013). Yavuzer (1993), oyunu çocuğun kendini ifade edebildiği bir yaratım ortamı olarak görmüş; çocuğun oyun yoluyla kendini sınadığını ve bu süreçte öz farkındalık geliştirdiğini belirtmiştir. Kukul (2013) oyunun en belirgin özelliğini, çocuğun hoşlandığı ve gönüllü olarak katıldığı eğlenceli bir etkinlik olarak ifade etmiştir. Oyun; çocukların gerekli davranışları doğal bir biçimde öğrenmelerine, eğitimsel ve kişilik gelişimlerine katkı sağlamaktadır (Çoban, 2006; Gülhan, 2012). Bu bağlamda, bireyin yaşamının her döneminde ilgi duyduğu oyunların, yalnızca günlük yaşantıda değil, istendik davranışların kazandırılmaya çalışıldığı eğitim ortamlarında da kullanılması desteklenmesi gereken bir yaklaşımdır (Ataman, 2019). Eğitsel ortamlarda oyunun kullanımı, "eğitsel oyun" kavramını ortaya çıkarmıştır. Eğitsel oyun; bireyin beklenen davranışları kazanmasını, tüm gelişim alanlarında ilerleme göstermesini amaçlayan, bireysel ya da çok oyunculu yapıda kurgulanan oyunlardır (Aksoy, 2014). Benzer şekilde bu tür oyunlar; bireyin yeni konuları aktif katılım yoluyla öğrenmesini, bilgilerini pekiştirmesini ve tüm süreci oyun temelli gerçekleştirmesini amaçlayan uygulamalardır (Kıldan, 2001; Yıldırım, 2012). Oyun yoluyla çocuklar hem başarıyı hem de başarısızlığı deneyimleyerek kalıcı öğrenmeler geliştirir; yaratıcılıkları artar, takım çalışması ve rekabet bilinci geliştirerek okula ve arkadaş çevresine karşı olumlu tutumlar geliştirirler (Bilen, 2002; Onay, 2008).

Teknolojinin hızla ilerlemesiyle birlikte oyunlar, yalnızca eğitsel alanda kullanılmakla kalmamış; aynı zamanda dönüşüm geçirerek dijital oyunlara, eğitsel oyunlar ise eğitsel dijital

oyunlara evrilmiştir (Banaszewski, 2005; Kızıltaş ve Çetinkaya-Özdemir, 2021; MEB, 2020; Özer, 2020). Dijital oyunlar, çeşitli teknolojiler yardımıyla hazırlanan, görsel içerikle desteklenen ve kullanıcı etkileşimi ile oynanan oyunlar olarak tanımlanmaktadır (Çetin, 2013). 1947 yılında Thomas T. Goldsmith Jr. ve Estle Ray Mann tarafından geliştirilen ilk analog elektronik oyundan itibaren, teknolojik gelişmelerin etkisiyle dijital oyunlar 1960'lı yıllarda piyasaya sunulmaya başlanmıştır (Gelibolu, 2013). Başlangıçta askerî, ekonomik ve eğlence gibi çeşitli sektörlerde kullanılan dijital oyunlar; zamanla alfabe öğretimi, satranç oynama, kelime telaffuzu ve çarpım tablosu gibi öğretimsel alanlarda da kullanılmaya başlanmış ve eğitim-öğretim süreçlerine entegre edilmiştir. Bu bağlamda, eğitsel dijital oyun, belirli eğitsel hedefler doğrultusunda; öğrenenin bilişsel, sosyal, davranışsal ve duygusal gelişimini gözeten, bireysel ya da çok oyunculu şekilde tasarlanan ve teknolojik araçlar aracılığıyla öğrenmeyi desteklemeyi amaçlayan oyunlar olarak tanımlanmaktadır (Aksoy, 2014; Çetin, 2013).

2.2.1. Eğitsel Dijital Oyunların Sınıflandırılması

Dijital oyunlar, farklı ölçütlere göre sınıflandırılabilmektedir. Kullanılan teknolojiye göre konsol, bilgisayar ve çevrim içi (online) oyunlar; oynayan kişi sayısına göre ise tek oyunculu (single-player) ve çok oyunculu (multi-player) oyunlar şeklinde sınıflandırılmaktadır (Gelibolu, 2013). Bu başlıklar dışında farklı sınıflandırma türleri de bulunmakla birlikte, bu çalışma kapsamında özellikle içerik temelli sınıflandırmalara odaklanılmıştır. İçeriklerine göre dijital oyun türleri arasında; aksiyon, macera, rol yapma, spor, yarış, strateji, görev tabanlı oyunlar ve simülasyonlar yer almaktadır (Gelibolu, 2013; Kukul, 2013).

2.2.2. Eğitsel Oyun Tasarım Modelleri

2.2.2.1. Etkili Öğrenme Ortamı Modeli (EFM)

Bu model, akış teorisini temel alarak tasarlanmakta ve öğrenme ortamlarında bireylerin motivasyonlarını artırmayı amaçlamaktadır (Song ve Zhang, 2008).

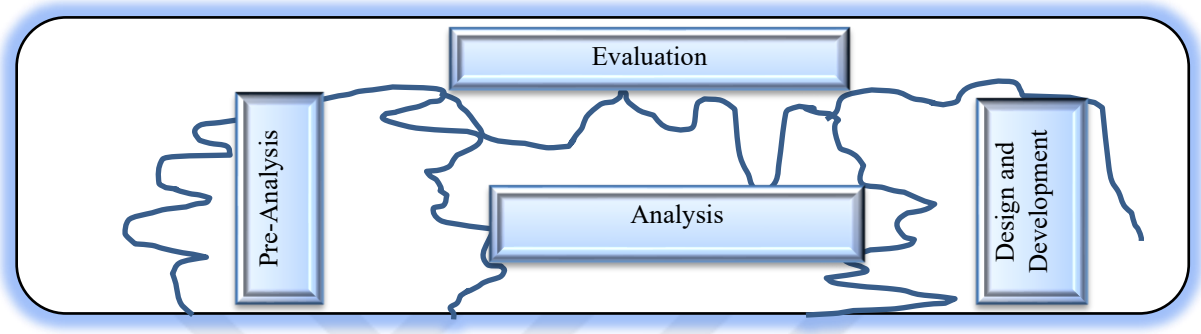
Şekil 2. Etkili Öğrenme Ortamı Modeli



2.2.2.2. Oyun Benzeri Ortamlar İçin Öğretim Tasarım Modeli (FIDGE)

Akış teorisini temel alan bu model, oyunların öğrenme süreciyle nasıl bütünleştirilebileceğini açıklamayı amaçlamaktadır. Model; ön analiz, analiz, tasarım, geliştirme ve değerlendirme olmak üzere beş aşamadan oluşmaktadır (Kaplan-Akıllı ve Çağıltay, 2006; Korkusuz ve Karamete, 2013).

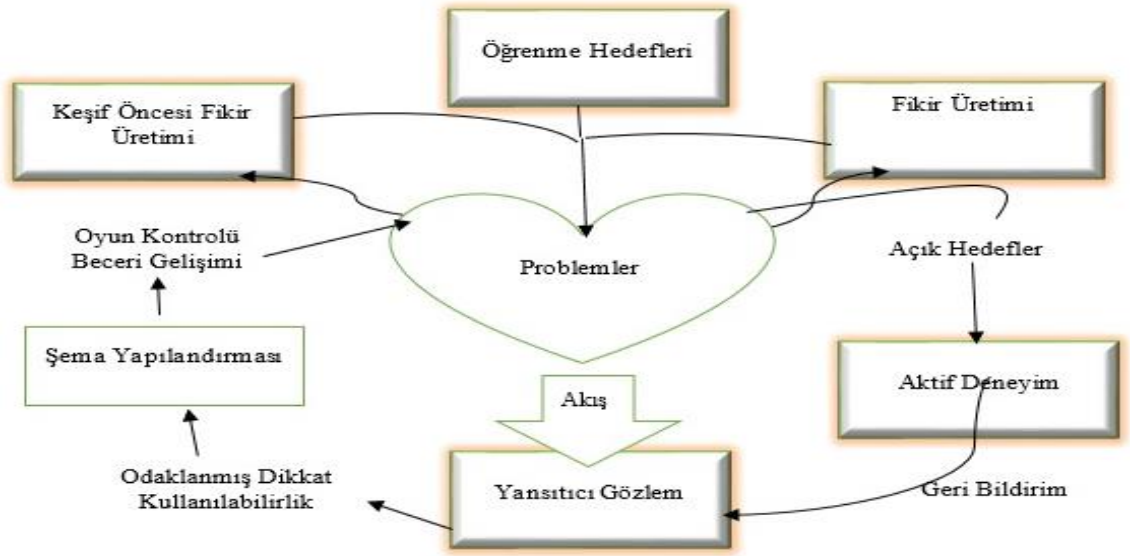
Şekil 3. Oyun Benzeri Ortamlar İçin Öğretim Tasarım Modeli



2.2.2.3. Deneyimsel Oyun Modeli (EGM)

Amory (2007) tarafından geliştirilen model, nesne yönelimli programlamayı temel alarak, öğrenme kuramları ile oyun tasarımı süreci arasında kuramsal bir bağ kurmayı amaçlamaktadır (Amory, 2007; Korkusuz ve Karamete, 2013).

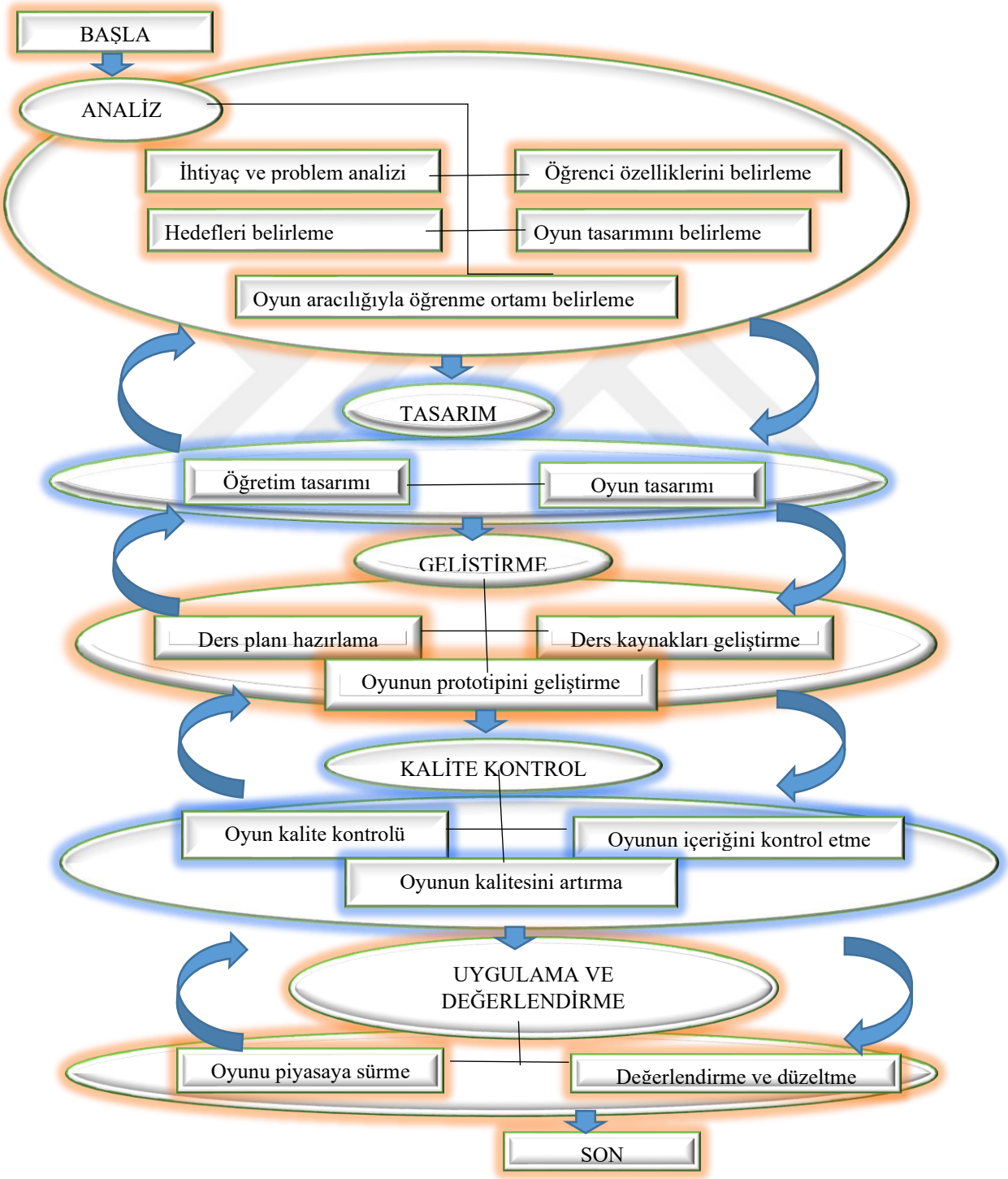
Şekil 4. Deneyimsel Oyun Modeli



2.2.2.4. Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme Modeli (DGBL)

Mat Zin, Jaafar ve Yue (2009) tarafından geliştirilen model, eğitsel içeriğin oyun yapısına entegre edilmesini savunmaktadır. Model; analiz, tasarım, geliştirme, kalite kontrolü, uygulama ve değerlendirme olmak üzere beş temel basamaktan oluşmaktadır.

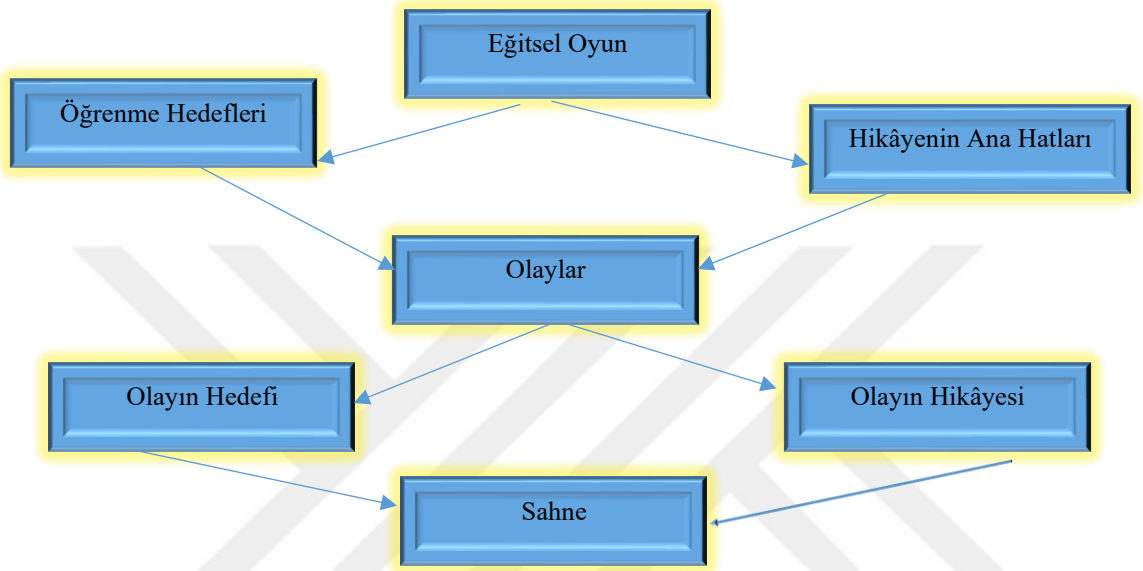
Şekil 5. Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme Modeli



2.2.2.5. Oyun Meydana Getirme Modeli (GAM)

Amory ve Seagram (2003) tarafından geliştirilen model, öğrenme hedeflerinin oyun hikâyesiyle bütünleştirilmesi sürecine odaklanmakta ve bu yolla öğrenmenin daha etkili hale getirilmesini amaçlamaktadır. Deneysel çalışmada bu model kullanılmıştır.

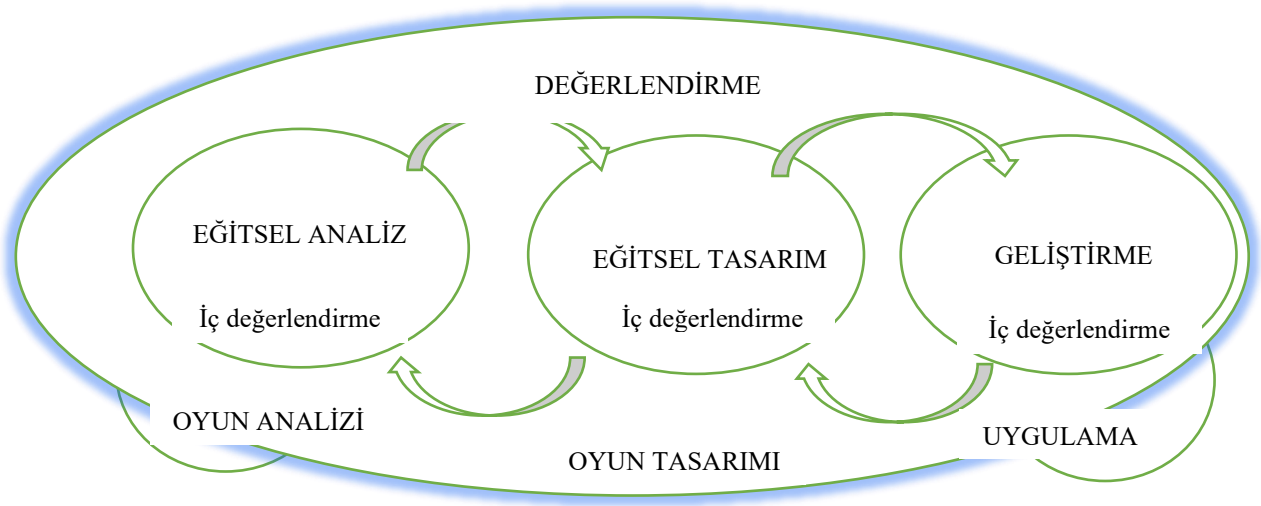
Şekil 6. Oyun Meydana Getirme Modeli



2.2.2.6. Sarmal Eğitsel Oyun Modeli

Akgün, Nuhoğlu, Tüzün, Kaya ve Çınar (2011) tarafından geliştirilen bu model; oyun ve eğitsel tasarım olmak üzere iki alt boyuttan oluşmakta ve sürecin her aşamasında iç değerlendirme yapılmasını önermektedir. Model; analiz, tasarım, geliştirme-uygulama ve değerlendirme adımlarını içeren aşamalı bir yapıya sahiptir.

Şekil 7. Sarmal Eğitsel Oyun Modeli



2.2.3. Eğitsel Dijital Oyunların Kullanılma Gerekçeleri

21. yüzyıl becerileri arasında yer alan akıl yürütme, bilimsel düşünme ve problem çözme gibi yetkinlikler doğrultusunda eğitim sistemlerinde köklü bir dönüşüm süreci yaşanmaktadır (Arabacı, 2022). Bu bağlamda, televizyon karşısında pasif bir şekilde büyüyen "dijital göçmen" kuşaktan; her şeye müdahale etme eğilimiyle yetişen ve teknolojiyle iç içe olan "dijital yerliler" kuşağına geçildiği göz önünde bulundurulmalıdır. Günümüz öğrencilerinden beklenen bu yeni becerilerle donanmış bireyler olmaları için, onların yaşamsal ihtiyaçlarının araştırılması ve bu ihtiyaçlara uygun öğrenme ortamlarının geliştirilmesi büyük önem taşımaktadır (Ocak, 2013; Tepe, 2021). Bu doğrultuda, çağdaş eğitim sistemleri; öğrencileri merkeze alan, onların ilgi, merak ve isteklerini dikkate alan ve öğrenme ortamlarını zamanın gerekliliklerine uyarlayan bir anlayış benimsemeye başlamıştır. Özellikle oyun endüstrisinin bireylerin ilgisini çeken dinamik yapısı göz önünde bulundurulduğunda, bu sektörde geliştirilen ürünlerin eğitim süreçlerinde kullanılması bir gereklilik haline gelmiştir. Ancak bu sürecin etkili olabilmesi için oyun ile öğrenme hedefleri arasında anlamlı bir ilişki kurulması zorunludur. Bu bağ başarıyla kurulduğunda ise, dijital oyunların hem günlük yaşamda hem de eğitim ortamlarında etkili bir öğrenme aracı olarak işlev gördüğü açıkça ortaya çıkacaktır.

Prensky (2001), dijital oyunların eğitimde kullanım gerekçelerini; etkileşim, geri bildirim, problem çözme, amaç, eğlence ve rekabet unsurlarının oyunların doğasında yer almasıyla açıklamaktadır. Bu unsurlar arasında özellikle geri bildirim, çocukların öğrenmesini pekiştiren ve kalıcılığı artıran bir öğe olarak öne çıkarken; etkileşim, çocuğun sosyalleşme sürecine katkı sağlayan önemli bir pedagojik işlev görmektedir (Kukul, 2013).

2.2.4. Eğitsel Dijital Oyunların Eğitimde Kullanılması

Eğitsel dijital oyunlar; öğretim faaliyetlerini desteklemenin yanı sıra, yaratıcılığı geliştirme, problem çözme becerilerini kazandırma, gerçek yaşamda uygulanması riskli veya maliyetli durumların simülasyon yoluyla sınanması, öğrencilerin zorlandıkları derslerde öğrenmeyi kolaylaştırma ve alıştırma–tekrar süreçlerini destekleme gibi çok çeşitli alanlarda etkili bir öğretim aracı olarak kullanılmaktadır (Gelibolu, 2013; Hwa, 2018). Yapılan araştırmalar, süre ve içerik dikkatli şekilde planlandığında ve güvenli öğrenme ortamları oluşturulduğunda, dijital oyunların eğitici ve öğretici araçlar olarak işlev gördüğünü ortaya koymaktadır (Norman, 1993).

Dijital oyun teknolojilerinde yaşanan hızlı gelişmelerin etkisiyle, küçük yaşlardan

itibaren bu teknolojilere maruz kalan ve hızla uyum sağlayan bireyler "dijital yerli" olarak tanımlanırken; bu sürece sonradan adapte olmaya çalışan öğretmenler ise genellikle "dijital göçmen" olarak nitelendirilmektedir. Öğrencilerin dijital dünyaya yatkınlığı ile öğretmenlerin geleneksel öğretim anlayışı arasındaki bu uyumsuzluk, eğitim sürecinin verimliliğini olumsuz yönde etkilemektedir. Bu nedenle, dijital yerlilerin öğrenme alışkanlıklarına uygun biçimde dijital oyunları etkili bir şekilde kullanan ya da dijital oyun geliştirme konusunda yetkinlik kazanmış öğretmen ve rehberlere ihtiyaç duyulmaktadır (Mutch-Jones, Boulden ve Gasca, 2021; Ocak, 2013).

Dijital yerli olarak nitelendirilen günümüz öğrencilerinin eğitim süreçlerine aktif biçimde dahil edilmesi, görüşlerinin alınması ve gerekli teknik altyapı desteği sağlandıktan sonra bağımsız çalışmalar yapmalarına fırsat tanınması; 21. yüzyıl becerilerine sahip nitelikli insan kaynağının geliştirilmesine önemli katkılar sunacaktır (Allsop, 2019; Cheng vd., 2019; Hacıoğlu ve Dönmez Usta, 2020; Lay ve Osman, 2018; Panskyi ve Rowinska, 2021).

2.2.5. Eğitsel Dijital Oyunların Avantajları ve Dezavantajları

Eğitsel dijital oyunların avantajları şu şekilde sıralanabilir:

- Kullanıcıların bilişsel, duyuşsal ve psikomotor becerilerinin gelişimini desteklemenin yanı sıra, bilgi ve iletişim teknolojilerine olan yatkınlıklarını da artırmaktadır.
- Bilgiye erişim, hatırlama, sebep-sonuç ilişkileri kurma, karmaşık problem çözme ve yaratıcılığın geliştirilmesi gibi bilişsel süreçlerde etkili bir öğrenme ortamı sunar (Chen ve Chuang, 2021; Gök ve İnan, 2021; Sarıçam ve Yıldırım, 2021).
- Zorlayıcı öğrenme senaryoları sunarak ve hata yapma imkânı tanıyarak, öğrencinin içsel motivasyonunu artırmakta ve öğrenmenin kalıcılığını sağlamaktadır (Hwang vd., 2021).
- Soyut ve karmaşık içeriklerin daha anlaşılır hale gelmesini sağlayarak, bilgi basamaklarının adım adım öğrenilmesini kolaylaştırır (International Sports Sciences Association [ISSA], 2007).
- İşbirlikçi öğrenme ortamları oluşturarak, sosyalleşme, öz saygı ve güven duygusunun gelişimine katkıda bulunur (Ocak, 2013; Wang ve Zheng, 2021).

Eğitsel dijital oyunların bazı dezavantajları ise şunlardır:

- Oyunun içeriği rahatsız edici olabilir veya denetimi zorlaşabilir.
- Her dijital oyun öğrenme hedefleriyle uyumlu olmayabilir.
- Dijital oyunların sürekli değişen ve gelişen yapısı, öğretmenlerin bu süreci yakından takip etmelerini zorlaştırabilmektedir (Ocak, 2013).

2.2.6. Eğitsel Dijital Oyunlarda Öğretmen ve Öğrenci Rolleri

Eğitsel dijital oyunlar aracılığıyla öğrenme süreçlerinde, öğrenci aktif olarak oyun oynayan ve kurallara uyan bir birey olarak konumlanırken; öğretmen ise bu süreci takip eden, öğrenmenin gerçekleşip gerçekleşmediğini izleyen bir rehber rolündedir (Çiftci, 2013). Benzer şekilde, yapılandırmacı öğrenme yaklaşımında öğretmen rehberlik eden, öğrenci ise öğrenme sürecini yapılandıran ve öğrenme ortamında etkin olan bir birey olarak yer almaktadır (Fokides, 2018; Robertson ve Howells, 2008). Bu bağlamda öğretmen, sürecin hedefler doğrultusunda sapma olmaksızın ilerlemesini sağlamaktan sorumludur. Öğrenci ise öğrenme hedeflerinin farkında olan, bu doğrultuda stratejiler geliştiren, kendi sürecini izleyerek performansını değerlendiren ve gerektiğinde görevleri tekrarlayan bir öğrenen rolünü üstlenmektedir (Allsop, 2019; Çiftci, 2013; Panskyi ve Rowinska, 2021).

2.2.7. Eğitsel Dijital Oyunlarla İlgili Yapılan Çalışmalar

2.2.7.1. Bilimsel Araştırmaların İlgili Olduğu Disiplin Türüne Göre Bulgular

Araştırmacı tarafından 2017–2025 yılları arasında ERIC, Web of Science, EBSCO, Scopus, Ulusal Tez Merkezi ve Piri platformlarında eğitsel dijital oyunlarla ilgili yapılmış çalışmalar taranmıştır. Elde edilen veriler doğrultusunda oluşturulan tablo incelendiğinde, dijital oyunların eğitimde kullanımına yönelik en fazla çalışmanın matematik dersi alanında (34 çalışma) yapıldığı; buna karşılık din kültürü ve ahlak bilgisi, Türkçe, özel eğitim, tarih ve yurttaşlık dersleriyle ilgili yalnızca birer çalışmanın bulunduğu belirlenmiştir. Bu verilere ilişkin dağılım Tablo 4'te sunulmuştur.

Tablo 4. Eğitimde Dijital Oyunun Kullanımı İle İlgili Yapılan Bilimsel Araştırmaların İlgili Olduğu Alana Göre Sayıları

Ders Adı	Yurt Dışı Yayın Sayısı	Yurt İçi Yayın Sayısı	Genel Toplam
Matematik	18	16	34
Fen bilimleri	8	11	19
Bilişim teknolojileri	8	9	17
Hayat bilgisi	0	15	15
Yabancı dil	13	2	15
Belirtilmemiş	10	3	13
Biyoloji/Hücre	3	1	4
Coğrafya	3	1	4
Kimya	4	0	4
Tıp	4	0	4
Fizik	2	1	3

Ders Adı	Yurt Dışı Yayın Sayısı	Yurt İçi Yayın Sayısı	Genel Toplam
Okuma	2	1	3
Spor	2	1	3
Çevre eğitimi	3	0	3
Mühendislik	3	0	3
Genel	1	1	2
Sosyal bilgiler	1	1	2
Tarım	2	0	2
Tarih	2	0	2
Din kültürü ve ahlak bilgisi	0	1	1
Türkçe	0	1	1
Problem çözme	0	1	1
Askeri	1	0	1
Özel eğitim	1	0	1
Yurttaşlık	1	0	1
Genel Toplam	92	66	158

2.2.7.2. Bilimsel Araştırmaların İlgili Olduğu Eğitim Kademelerine Göre Bulgular

Araştırmacı tarafından eğitsel dijital oyunlarla ilgili yapılan çalışmaları içeren alan yazınına dayalı olarak oluşturulan tablo incelendiğinde; dijital oyunların eğitimde kullanımına ilişkin araştırmaların öğretim kademelerine göre dağılımında, ilkokul düzeyinde 45, ortaokul düzeyinde 37, lisans düzeyinde 33, ortaöğretim düzeyinde 17 ve okul öncesi düzeyinde 6 bilimsel çalışmaya yer verildiği belirlenmiştir. Bu verilerin dağılımı Tablo 5'te sunulmuştur.

Tablo 5. Eğitimde Dijital Oyunun Kullanımı İle İlgili Yapılan Bilimsel Araştırmaların İlgili Olduğu Eğitim Kademelerine Göre Sayıları

Eğitim Kademesi	Yurt Dışı Yayın Sayısı	Yurt İçi Yayın Sayısı	Genel Toplam
İlkokul	19	26	45
Ortaokul	14	23	37
Lisans	28	5	33
Ortaöğretim	16	1	17
Belirtilmemiş	6	3	9
Okul öncesi	4	2	6
Çalışan öğretmen	1	3	4
Özel eğitim	2	2	4
Yetişkin	2	0	2
Genel	0	1	1
Genel Toplam	92	66	158

2.2.7.3. Bilimsel Araştırmaların Kurgulanma Türüne Göre Bulgular

Araştırmacı tarafından eğitsel dijital oyunlara ilişkin yapılan çalışmaları kapsayan alan yazınına dayalı olarak oluşturulan tablo incelendiğinde; eğitimde dijital oyun kullanımına yönelik olarak, hazır oyunlar ile gerçekleştirilen 70 çalışma, yalnızca araştırmacı tarafından

geliştirilen 51 çalışma, araştırmacı ve öğrencilerin birlikte geliştirdiği 12 çalışma ile yalnızca öğrenciler tarafından geliştirilen 10 çalışmaya yer verildiği belirlenmiştir. Elde edilen veriler Tablo 6'da sunulmuştur.

Tablo 6. Eğitimde Dijital Oyunun Kullanımı İle İlgili Yapılan Bilimsel Araştırmaların Kurgulanma Türüne Göre Sayıları

Dijital Oyun Durumu	**Yurt Dışı Yayın Sayısı**	**Yurt İçi Yayın Sayısı**	**Genel Toplam**
Hazır oyun	59	11	70
Araştırmacı	23	28	51
Araştırmacı ve öğrencilerle birlikte	4	8	12
Öğrenciler	3	7	10
Dijital oyun kurgusu yok/Belirtilmemiş	3	12	15
Genel Toplam	92	66	158

Tablo 6'da yer alan veriler doğrultusunda, öğrenciler tarafından geliştirilen eğitsel dijital oyunlara yönelik çalışmalar aşağıda sıralanmaktadır:

1. Sellami (2023) tarafından, mühendislik alanında lisansüstü öğrencileriyle birlikte Scratch programı kullanılarak geliştirilen çalışma,
2. Turan ve Erdoğan (2023) tarafından, lisans öğrencilerine yönelik olarak Scratch programı ile hazırlanan çalışma,
3. Bozan (2022) tarafından, ilkokul kademesindeki BİLSEM öğrencileriyle birlikte geliştirilen Scratch tabanlı çalışma,
4. Ünlü (2022) tarafından, lisans öğrencilerinin katılımıyla Scratch programı kullanılarak geliştirilen çalışma,
5. Panskyi ve Rowinska (2021) tarafından, ilkokul öğrencilerinin tüm derslerine yönelik olarak boylamsal bir süreç içinde planlanan çalışma,
6. Ceylan (2020) tarafından, ortaokul 6. sınıf öğrencileriyle birlikte Scratch programı kullanılarak yürütülen çalışma,
7. Allsop (2019) tarafından, ortaokul 6. sınıf öğrencilerinin katılımıyla Scratch ve Alice programları kullanılarak geliştirilen çalışma,
8. Özkan (2018) tarafından, lisans öğrencilerinin hazırladığı eğitsel dijital oyun çalışması,
9. Durak (2016) tarafından, ilkokul kademesindeki BİLSEM öğrencileriyle geliştirilen çalışma,
10. Hava (2016) tarafından, ortaokul kademesindeki BİLSEM öğrencileriyle yürütülen eğitsel dijital oyun geliştirme çalışması olarak tespit edilmiştir.

2.2.7.4. Bilimsel Araştırmaların Ortaya Çıkan Sonuçlarına Göre Bulgular

Araştırmacı tarafından eğitsel dijital oyunlara ilişkin hazırlanan alan yazını verileri bütüncül olarak incelendiğinde; başarı, tutum ve e-öğrenmeye yönelik teknoloji kullanımına ilişkin hazırbulunuşluk değişkenleri açısından büyük ölçüde olumlu sonuçlara ulaşılsa da katılımcı görüşleri açısından sınırlı sayıda çalışmaya ulaşılmıştır. Bu değişkenlere ilişkin elde edilen bulgular Tablo 7'de sunulmuştur.

Tablo 7. Eğitimde Dijital Oyunun Kullanımı İle İlgili Yapılan Bilimsel Araştırmaların Sonuçlarına Göre Sayıları

Değişken	**Yurt Dışı Çalışmaların Olumlu Sonuç Sayısı**	**Yurt Dışı Olumlu Sonuç Çıkmayan Çalışma Sayısı**	**Yurt İçi Çalışmaların Olumlu Sonuç Sayısı**	**Yurt İçi Olumlu Sonuç Çıkmayan Çalışma Sayısı**
Başarı	55	2	35	4
Tutum	22	1	11	6
E-Öğrenme/Teknoloji kullanım hazırbulunuşluğu	17	1	7	1

Katılımcı dönütlerinden edilen veriler Tablo 8'de sunulmuştur.

Tablo 8. Eğitimde Dijital Oyun Kullanımına Dair Katılımcı Dönütleri

	Dijital Oyun/Oyun		
Görüş Bildiren	**Yurt Dışı (Olumlu)**	**Yurt İçi (Olumlu)**	**Dijital Toplam**
Öğrenci	8	16	24
Veli	0	1	1
Uygulayıcı	4	9	13

Eğitimde dijital oyun kullanımına ilişkin katılımcı görüşlerinin alındığı tüm çalışmalarda, dijital oyunların öğretim süreçlerine katkısına yönelik olumlu geri bildirimler elde edilmiştir.

Disiplin, yaş grubu ve tasarımcısı farklılık gösterse de; Tablo 7 ve Tablo 8'de de görüldüğü üzere dijital oyunların eğitime sunduğu katkılar önemlidir. Teknolojik gelişmelerin eğitim sistemine ihtiyaca uygun biçimde entegre edilmesi, devletlerin çağın gereklerine daha kolay adapte olmalarına ve bu süreçte liderlik rolü üstlenmelerine katkı sağlamaktadır (Demirer ve Sak, 2016; Mauntel, Levine ve Plaxco, 2021).

Günümüzde öğrenciler, teknolojik gelişmelerin sunduğu imkânlardan biri olan kodlama becerisi aracılığıyla günlük yaşamda karşılaştıkları problemlere çözüm üretebilmektedir (Karabak ve Güneş, 2013). Özellikle erken yaşta karşılaşılan problemlerin uzun vadeli olumsuz etkiler doğurabileceği göz önünde bulundurulduğunda, gelişmiş ülkelerin kodlama ve

programlama eğitimine ilkokul hatta okul öncesi düzeyde başlaması dikkat çekicidir (Ceylan, 2020).

Bu kapsamda Scratch programı, küçük yaş gruplarında kodlama becerilerini geliştirmeye yönelik en yaygın kullanılan araçlardan biri olarak öne çıkmaktadır (Bozan, 2022; Uluçay, 2013; Vatansever, 2018). Scratch'ın yanı sıra "Kodu GameLab", "Code.org" ve Alice gibi blok tabanlı programlama araçları da öğrencilerin oyun tasarlama ve kendilerini ifade etme becerilerini desteklemektedir. Massachusetts Institute of Technology (MIT) tarafından geliştirilen Scratch programı; 2003 yılında 1.0, 2012 yılında 2.0 ve 2019 yılında 3.0 sürümleriyle kullanıma sunulmuş ve öğrencilerin animasyon, dijital oyun gibi uygulamaları kendi başlarına tasarlamalarını mümkün kılmıştır (Büyükkarcı, 2019; Resnick vd., 2009; Wang, Huang ve Hwang, 2014).

Her ne kadar öğrenciler teknolojiyle iç içe büyüse de, alan yazın incelendiğinde bu yaş grubunda öğrenci tarafından geliştirilen dijital oyun örneklerinin yalnızca iki çalışmayla (Bozan, 2022; Panskyi ve Rowinska, 2021) sınırlı olduğu görülmektedir. Üstelik bu çalışmalar hayat bilgisi dersi ve TYS modeli çerçevesinde tasarlanmamıştır. Dolayısıyla, öğrenciler tarafından geliştirilen dijital oyunların özellikle ilkokul düzeyindeki etkilerini inceleyen bu çalışmanın, hem alan yazına hem de eğitsel uygulamalara anlamlı katkılar sunması beklenmektedir (Kaynar, 2020; Köseoğlu, 2023).

2.3. Ters Yüz Sınıf Modeli

Renkli taş parçalarıyla kayalara yazılan yazı, zamanla matbaanın icadıyla kitaplara, teknolojik ilerlemelerle de bilgisayarlara ve mobil cihazlara aktarılmıştır (Ağırman, 2023; Akyüz, 2008). Bu dönüşüm yalnızca iletişim araçlarını değil, bireylerin beklentilerini ve ihtiyaçlarını da köklü biçimde değiştirmiştir.

Hayatın her alanında gözlemlenen bu dönüşüm, eğitim alanını da etkilemiş; eğitim liderlerini yeni yöntem ve teknikler geliştirmeye ve bunları araştırmaya yöneltmiştir (Arslan, 2006). Değişen ihtiyaçlara uygun öğrenme ortamları oluşturmak, öğrenen bireylerin gelişimlerini desteklemek adına eğitim liderleri alternatif modelleri denemekte ve önermektedir (Niemi, 2002). Soylu sınıflara özgü olan eğitimin, Sanayi Devrimi ile birlikte toplumun tüm kesimlerine ulaşması nasıl büyük bir dönüşüm yaratmışsa, geleneksel ezberci öğretim anlayışı da zamanla yerini; yaparak-yaşayarak öğrenme, tam öğrenme, işbirlikli öğrenme ve yapılandırmacı öğrenme gibi çağdaş öğretim yaklaşımlarına bırakmıştır.

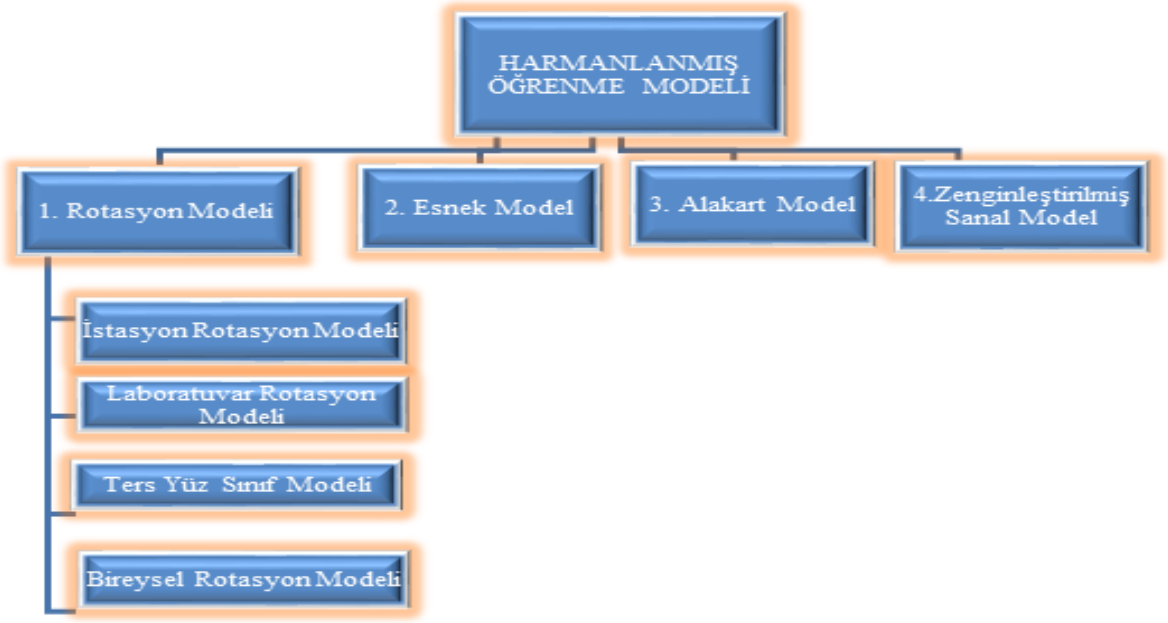
Bu doğrultuda, günümüzün ihtiyaç ve beklentilerinden doğan yenilikçi modellerden biri de TYS modelidir. Öğrencilerin temel düzeydeki bilgileri ders öncesinde çevrim içi ortamlar

üzerinden edindikleri, sınıf içinde ise daha üst düzey bilişsel becerilere yönelik etkinliklerin yapıldığı; çevrim içi ve yüz yüze eğitimin harmanlandığı yapılandırmacılık temelli bu model, günümüz eğitim sistemlerinde giderek daha fazla yer bulmaktadır (Graham, 2006; Hayırsever ve Orhan, 2018; Merrill, 2015; Serçemeli, 2016; Staker ve Horn, 2012; Walvoord ve Anderson, 2011).

TYS modeli, harmanlanmış öğrenme yaklaşımının bir alt modeli olarak, ortaya çıkan ihtiyaç ve beklentiler doğrultusunda dönüşüm geçirmiş ve Rotasyon Modeli kapsamında teknoloji ile yüz yüze eğitimi bütünleştiren bir yapı kazanmıştır (Demski, 2013; Farah, 2014; Hayırsever ve Orhan, 2018; Hew ve Cheung, 2014; Johnson ve Renner, 2012; Lage, Platt ve Treglia, 2000; Singh, 2014; Staker ve Horn, 2012; Yestrebsky, 2015; Zainuddin ve Halili, 2016).

Bu bağlamda, Staker ve Horn (2012) tarafından uyarlanan Harmanlanmış Öğrenme Modeli'nin görsel temsili Şekil 8'de sunulmuştur.

Şekil 8. Harmanlanmış Öğrenme Modeli



TYS modeli, temel olarak Woodland Park Lisesi'nden kimya öğretmenleri Jonathan Bergmann ve Aaron Sams'ın, derse katılamayan öğrencilerin öğrenme kayıplarını telafi etmek amacıyla ders videoları hazırlayıp öğrencilerle paylaşmaları üzerine geliştirdikleri bir öğretim modelidir (Bates, Almekdash ve Gilchrest-Dunnam, 2016; Bergmann ve Sams, 2012; Smith, 2015; Ünsal, 2018).

Alan yazında TYS modeli; "dönüştürülmüş sınıflar", "ters yüz edilmiş sınıflar", "dönüştürülmüş öğrenme", "evde ders okulda ödev" gibi çeşitli adlandırmalarla anılmaktadır

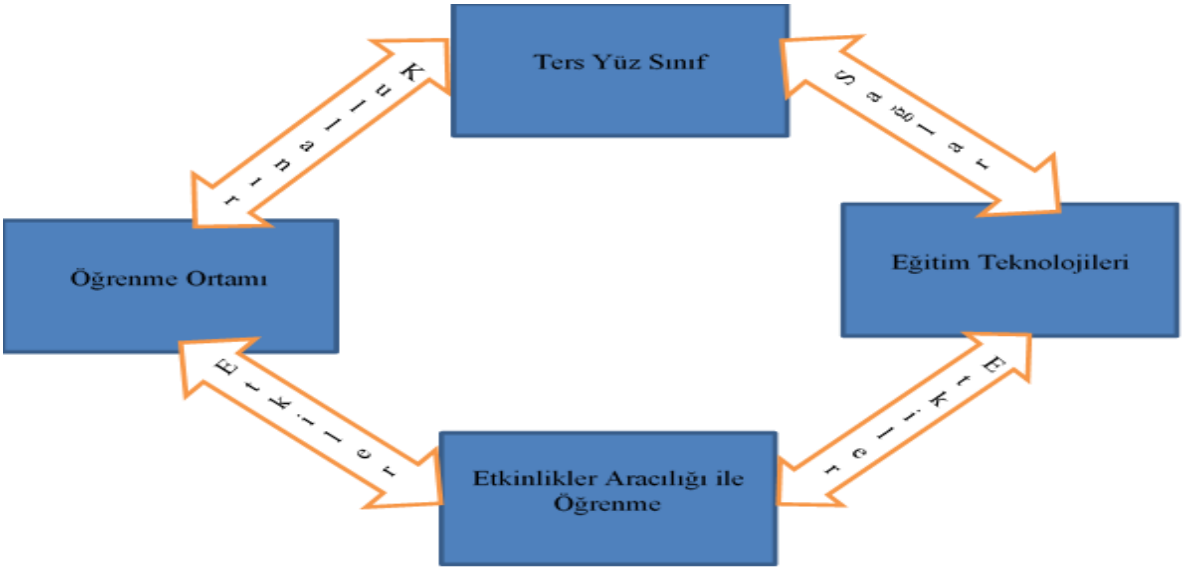
(Hayırsever ve Orhan, 2018; Ünsal, 2018). Flipped Learning Network [FLN] (2014) ise bu modeli dört temel unsur altında "FLIP" akronimi ile tanımlamaktadır.

Bu çerçevede:

- F (Flexible Environment / Esnek Ortam); öğrenme sürecinin mekân ve zamandan bağımsız olarak esnek bir şekilde düzenlenmesini ve bireysel ihtiyaçlara göre uyarlanmasını ifade eder (Bergmann ve Sams, 2014; Bishop ve Verleger, 2013; Moffett, 2015).
- L (Learning Culture / Öğrenme Kültürü); öğrenenin merkeze alındığı, aktif katılımın teşvik edildiği bir öğrenme ortamını vurgular (Hayırsever ve Orhan, 2018).
- I (Intentional Content / Kasıtlı İçerik); öğretmenin, öğretim sürecinde neyin, hangi materyallerle ve nasıl öğretileceğine yönelik bilinçli planlamasını kapsar (Bergmann ve Sams, 2014).
- P (Professional Educator / Profesyonel Eğitimci); öğretmenin, sınıf içi ve dışı süreçleri etkili bir şekilde planlama ve yönetme sorumluluğunu üstlenmesini ifade eder (O'Flaherty ve Philips, 2015).

TYS modelini ilk kez sistematik olarak ele alan Strayer (2007), modelin kavramsal çerçevesini Şekil 9'da sunulan yapı doğrultusunda oluşturmuştur.

Şekil 9. Ters Yüz Öğrenme Modelinin Kavramsal Çerçevesi

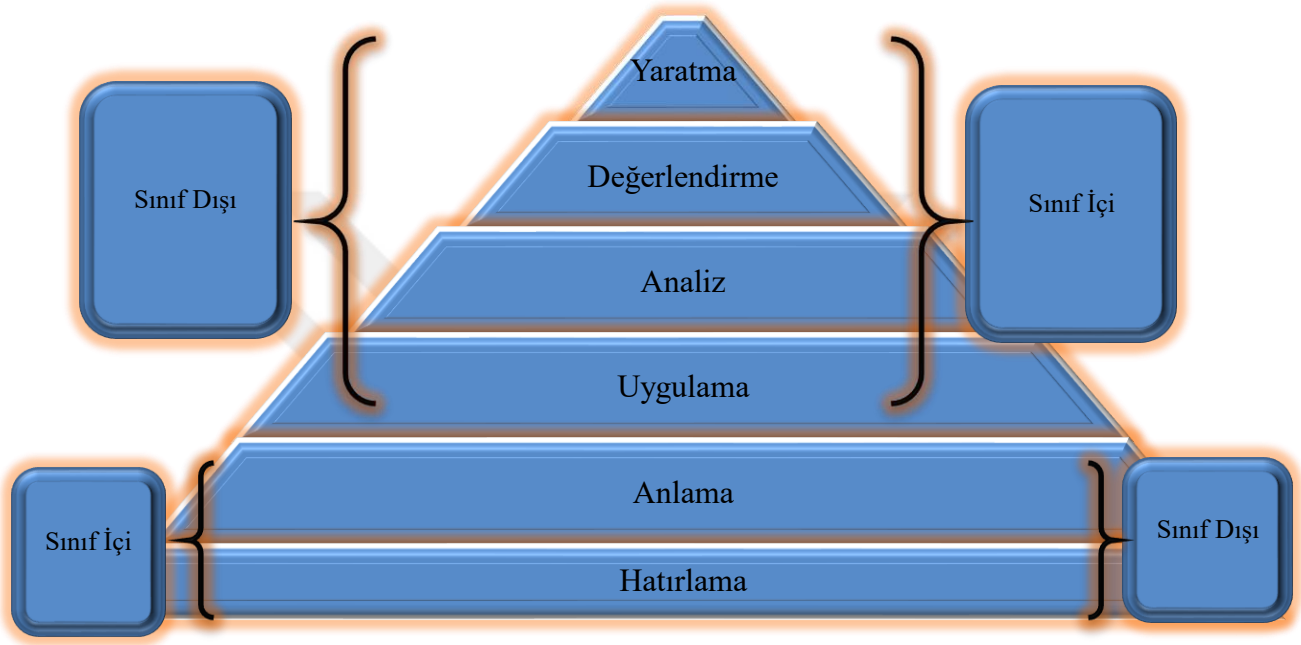


Bu modelde öğrenciler, sınıf dışı ortamlarda alt düzey bilişsel becerilere yönelik öğrenmelerini gerçekleştirir; sınıf içinde ise öğretmen rehberliğinde üst düzey bilişsel becerilere odaklanarak öğrenme süreçlerini derinleştirirler. Bu yaklaşım, Vygotsky (1978)

Yakınsal Gelişim Alanı kuramı ile Bloom (1956) bilişsel alan taksonomisinde tanımlanan öğrenci merkezli öğrenme anlayışıyla ilişkilendirilmektedir (Mohan, 2018; Tétreault, 2006).

Williams (2013), geleneksel sınıf ile TYS modelini, Revize Edilmiş Bloom Taksonomisi çerçevesinde karşılaştırmalı olarak ele almış ve bu yapıyı Şekil 10'da görselleştirmiştir.

Şekil 10. Geleneksel Sınıf Yönetimi İle TYS Modelinin Bloom'un Revize Edilmiş Taksonomisindeki Görünümü

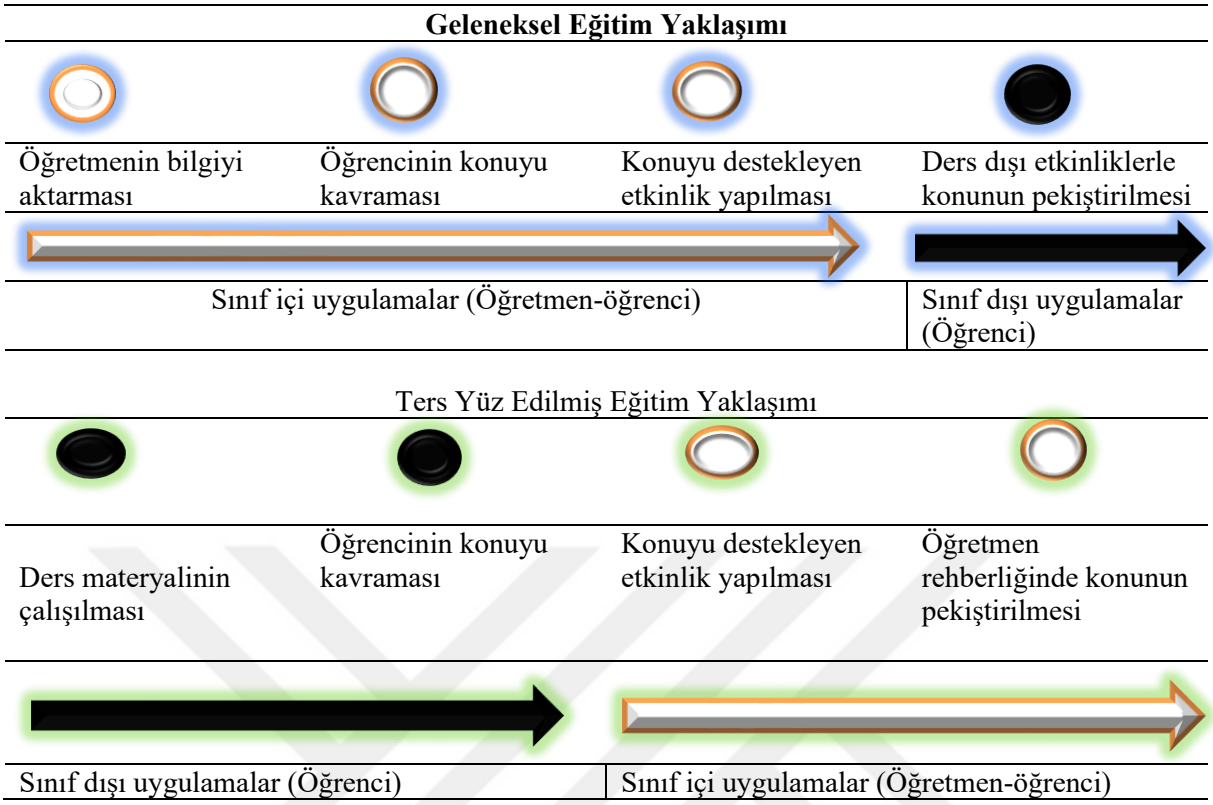


Şekil 10'dan da görülebileceği üzere, geleneksel sınıf modelinde öğrenciler; hatırlama ve anlama gibi alt düzey bilişsel becerileri sınıf içerisinde, zamanın yetersizliği nedeniyle tamamlamaya çalışmaktadır. Oysa en çok ihtiyaç duydukları uygulama, analiz, değerlendirme ve yaratma gibi üst düzey bilişsel beceriler ise genellikle sınıf dışında ve öğretmen rehberliğinden uzak bir şekilde gerçekleştirilmek zorunda kalmaktadır (Filiz ve Kurt, 2015; Gençer, Gürbulak ve Adıgüzel, 2014; Sakar ve Uluçınar Sağır, 2017; Tawfik ve Lily, 2015).

TYS modelinde ise teknoloji desteğiyle, hatırlama ve anlama gibi alt düzey bilişsel kazanımlar okul dışı ya da ev ortamında edinilirken; üst düzey bilişsel beceriler, sınıf ortamında ve öğretmen rehberliğinde yapılandırılmaktadır (Bergmann ve Sams, 2014; Lankford, 2013; Zainuddin ve Halili, 2016).

Zownorega (2013) çalışmasında geleneksel öğrenme yöntemleri ile Ters Yüz Öğrenme Modeli'nin karşılaştırmalı olarak ele alındığı analiz, Şekil 11'de sunulmuştur.

Şekil 11. Geleneksel Yöntemle TYS Öğrenme Modelinin Karşılaştırılması



Şekil 11'de görüldüğü üzere, geleneksel öğrenme yöntemlerinde öğrenciler, bir önceki akşam yapmak zorunda oldukları ödevlerin etkisiyle kafası karışmış bir şekilde sınıfa gelmekte; sınıf süresinin büyük bölümünü öğretmeni dinleyerek anlamaya, zaman kalırsa konuyla ilgili örnek çözmeye ayırmaktadırlar (Bergmann ve Sams, 2012; Bull ve Kjell, 2013; Fulton, 2012). Oysa TYS modelinde dijital teknolojilerin öğrenme süreçlerine entegre edilmesiyle, öğrenciler sınıf dışı ortamda temel kavramları önceden öğrenmekte; böylece sınıf içi zaman, öğretmen rehberliğinde pekiştirici etkinliklere ve üst düzey öğrenme faaliyetlerine ayrılabilmektedir (Alvarez, 2012; Bergmann ve Sams, 2012; Berrett, 2012; Brunsell ve Horejsi, 2011; Educause, 2012).

Bergmann ve Sams (2012) tarafından oluşturulan, geleneksel model ile TYS modeline ait etkinlik sürelerinin karşılaştırmalı dağılımı Tablo 9'da sunulmuştur.

Tablo 9. TYS Modeli Etkinlik Sürelerinin Dağılımı

Geleneksel Sınıf		**Ters Yüz Edilmiş Sınıf**	
Etkinlik	Süre	Etkinlik	Süre
Isınma etkinliği	5'	Isınma etkinliği	5'
Ödev kontrolü ve dönüt verme	10'	Videolarla ilgili soru cevap etkinliği	20'
Yeni içeriğin öğrenciye sunumu	30-45'	Yönlendirilmiş ve bağımsız uygulamalar veya laboratuvar etkinliği	75'
Öğretmen eşliğinde ve bağımsız uygulamalar veya laboratuvar etkinliği	20-35'		

Tablo 9'a göre, geleneksel sınıf modelinde öğrenciler derse, önceki akşam verilen ödevlerin yarattığı bilişsel yükle geldiklerinden, dersin ilk 15 dakikası genellikle odaklanma ve ödevi anlama süreciyle geçmektedir. Bu durum, yeni içeriğin sunumu ve üst düzey bilişsel becerilere yönelik etkinlikler için ayrılabilecek zamanı, TYS modeline kıyasla önemli ölçüde kısıtlamaktadır. Tüm etkinliklerin toplam süresinin 95 dakika olduğu varsayıldığında, TYS modeli uygulandığında 75 dakikalık bir bölümün bağımsız uygulamalar ve laboratuvar etkinliklerine ayrıldığı ve bu sürenin üst düzey becerilerin gelişimine katkı sağladığı görülmektedir.

2.3.1. Ters Yüz Sınıf Modelinin Türleri

TYS modeli, teknolojik araçların evde veya okulda kullanımına göre iki farklı türde uygulanmaktadır; geleneksel ve revize edilmiş model. Geleneksel TYS modelinde öğrenciler, ders videolarını izleme ve ölçme-değerlendirme görevlerini ev ortamında yerine getirirken; üst düzey bilişsel becerilerin geliştirilmesine yönelik etkinlikler ve eksik kazanımların tamamlanması sınıf ortamında gerçekleştirilir. Revize edilmiş TYS modelinde ise, teknolojik yetersizlik nedeniyle öğrenciler ders videolarını okul ortamında izlemekte, bu yönüyle model geleneksel uygulamadan ayrışmaktadır (Barnes ve Gonzalez, 2015; Brown, 2016; Ramirez, 2018; Rotellar ve Cain, 2016; Zupon, 2017).

2.3.2. Ters Yüz Sınıf Modelinin Avantaj ve Dezavantajları

TYS modelinin ilk uygulayıcıları olan Bergmann ve Sams (2012) ile alan yazındaki diğer araştırmalara dayanarak, modelin avantaj ve dezavantajları Tablo 10'da sunulmuştur.

Tablo 10. TYS Modelinin Avantaj ve Dezavantajları

Avantajları	Dezavantajları
• Öğrenciler, bireysel öğrenme hızlarına uygun olarak videoları istedikleri sıklıkta ve biçimde izleyebilirler. (Gariou-Papalexiou, Papadakis, Manausou ve Georgiadu, 2017; Horn, 2013). • Derse katılamayan öğrencilerin öğrenme kayıplarını en aza indirerek erişilebilirliği artırır (Merrill, 2015; Sharpe, 2016). • Z ve Alfa kuşaklarına mensup öğrencilerin öğrenme ortamına daha kolay uyum sağlamalarına yardımcı olur (Fulton, 2012). • Öğrenci, öğretmen ve veli arasındaki etkileşimi belirgin biçimde artırır. (Cockrum, 2014; Hamdan, McKnight, McKnight ve Arfstrom, 2013). • Geleneksel anlamdaki ev ödevi uygulaması gereksiz hale gelir.	• Yeterli teknolojik altyapıya sahip olmayan öğrenciler bu sistemden yararlanamadıkları için öğrenme kayıpları yaşayabilmektedir. • Öğrencilerin sınıf dışı öğrenme etkinliklerinin izlenebilirliğine dair çeşitli zorluklar yaşanmaktadır. • Öğrenciler, çevrimdışı içerikleri izlerken gerçek zamanlı olarak soru yöneltememektedir. • Öğrencilerin kavram yanılgılarının erken aşamada belirlenmesinde güçlük yaşanabilmektedir. • Eğitsel videoların ve destekleyici materyallerin hazırlanması, öğretmenlerin zaman yönetimi ve dijital içerik üretimi konusunda ek yüklerle karşılaşmalarına yol açabilmektedir (Davies,

• Sınıf içi zamanın pedagojik açıdan daha verimli kullanılmasına olanak tanır (Nordin, 2017). • Öğrenme sürecini zaman ve mekân sınırlamalarından bağımsız hale getirir (Davies, Dean ve Ball, 2013).	Dean ve Ball, 2013; Herreid ve Schiller, 2013; Ramirez, Hinojosa ve Rodrigez, 2014).

2.3.3. TYS Modelinin İlkokulda Uygulanması Sırasında Dikkate Alınması Gereken Hususlar

- Kullanılacak videoların süresinin 10 dakikadan kısa olması önerilmektedir (Mason, Shuman ve Cook, 2013).
- Videoların izlenip izlenmediğinin takip edilmesi önemlidir.
- Sürece kısa bir tanıtım videosu ile başlanması faydalı olabilir.
- Videonun öğretim sürecinin hangi aşamasında kullanılacağı önceden planlanmalıdır.
- Öğrencinin videoyu nasıl izleyeceği ve karşılaşabileceği olası sorunlar ile bu sorunların çözüm yolları önceden belirlenmelidir(Bergmann ve Sams, 2015).
- Öğrencilerin ilgisini artırmak için eğlenceli ve dikkat çekici içerikler kullanılabilir.
- İlkokul düzeyindeki öğrencilerin yaş grubu küçük olduğundan, sürece velilerin de dâhil edilmesi gerekmektedir (Nayci, 2017; Şık, 2019).
- Öğrencinin videoda kendi öğretmenini görerek öğrenme sürecini deneyimlemesi, anlamlı öğrenmeyi desteklemektedir (Sams ve Bergmann, 2014).

2.3.4. TYS Modeli İlgili Yapılan Çalışmalar

2.3.4.1. Bilimsel Araştırmaların İlgili Olduğu Disiplin Türüne Göre Bulgular

Araştırmacı tarafından 2017–2025 yılları arasında ERIC, Web of Science, EBSCO, Scopus, Ulusal Tez Merkezi ve Piri platformlarında TYS modeline ilişkin yapılan çalışmalar taranmış; elde edilen literatür doğrultusunda hazırlanan tablo incelenmiştir. İnceleme sonucunda, TYS modelinin en çok Fen bilimleri dersi (19 çalışma) kapsamında kullanıldığı, buna karşın mühendislik, Türkçe ve tıp eğitimi alanlarında en az sayıda bilimsel araştırmanın yapıldığı tespit edilmiştir. Elde edilen veriler Tablo 11'de sunulmuştur.

Tablo 11. Eğitimde TYS Kullanımı İle İlgili Yapılan Bilimsel Araştırmaların İlgili Olduğu Alana Göre Sayıları

Ders Adı	TYS Yurt Dışı Yayın Sayısı	TYS Yurt İçi Yayın Sayısı	TYS Genel Toplam
Fen bilimleri	3	16	19
Matematik	3	14	17
Bilişim teknolojileri	4	11	15
Belirtilmemiş	6	9	15

Ders Adı	TYS Yurt Dışı Yayın Sayısı	TYS Yurt İçi Yayın Sayısı	TYS Genel Toplam
Sosyal bilgiler	0	11	11
Hayat bilgisi	0	6	6
Yabancı dil	2	3	5
Tıp/Eczacılık	2	0	2
Türkçe	0	2	2
Mühendislik	1	0	1
Genel Toplam	21	72	93

2.3.4.2. Bilimsel Araştırmaların İlgili Olduğu Eğitim Kademelerine Göre Bulgular

Araştırmacı tarafından TYS modeline ilişkin hazırlanan alan yazını içeren tablo incelendiğinde, modelin eğitimde kullanımına yönelik olarak ortaokul kademesinde 31, ilkokul kademesinde 26, lisans düzeyinde 18 ve ortaöğretim düzeyinde 5 bilimsel araştırmanın yapıldığı belirlenmiştir. Bu bulgular, TYS modelinin ağırlıklı olarak daha büyük yaş gruplarında uygulandığını; buna karşılık, ilkokul kademesinde kullanımının sınırlı kaldığını göstermektedir (Ağırman, 2023; Akçay ve Yeşilyurt, 2021; Aladağ ve Kaya, 2022; Atanasova ve Molnar, 2024; Camcı ve Şen, 2024; Çalışır, 2024; Çınar, 2023; Erdoğan, 2022; Erişmiş, 2023; Fornons ve Palau, 2021; Gündoğan-Önderöz, 2021; Güreli-Kıvrak, 2023; Güven-Demir, 2018; Kaya, 2023; Oğuz, 2023; Okutan, 2024; Serbest, 2023; Şengün, 2021; Tanrıverdi, 2024; Tao, vd., 2016; Uçaş, 2023; Utami vd., 2024; Uyanık, 2022; Yolal, 2024).

İlkokul kademesindeki çalışmaların büyük çoğunluğunun 4. sınıf düzeyinde yapıldığı görülmektedir (Aladağ ve Kaya, 2022; Camcı ve Şen, 2024; Çınar, 2023; Erişmiş, 2023; Gökdaş ve Gürsoy, 2018; Gündoğan-Önderöz, 2021; Güreli-Kıvrak, 2023; Güven-Demir, 2018; Kaya, 2023; Nayci, 2017; Okutan, 2024; Şengün, 2021; Tanrıverdi, 2024; Tao, vd., 2016; Uyanık, 2022). Bu kapsamda üçüncü sınıf düzeyinde altı çalışma (Ağırman, 2023; Çalışır, 2024; Erdoğan, 2022; Oğuz, 2023; Uçaş, 2023; Yolal, 2024), ikinci sınıf düzeyinde ise yalnızca iki çalışma (Akçay ve Yeşilyurt, 2021; Serbest, 2023) tespit edilmiştir. Elde edilen veriler Tablo 12'de sunulmuştur.

Tablo 12. Eğitimde TYS Kullanımı İle İlgili Yapılan Bilimsel Araştırmaların İlgili Olduğu Eğitim Kademelerine Göre Sayıları

Eğitim Kademesi	TYS Yurt Dışı Yayın Sayısı	TYS Yurt İçi Yayın Sayısı	TYS Genel Toplam
Ortaokul	2	29	31
İlkokul	2	24	26
Lisans	8	10	18
Belirtilmemiş	6	7	13
Ortaöğretim	3	2	5
Genel Toplam	21	72	93

2.3.4.3. Bilimsel Araştırmaların Kurgulanma Türüne Göre Bulgular

Araştırmacı tarafından TYS modeliyle ilgili hazırlanan alan yazını incelendiğinde; eğitimde TYS modeli ile birlikte dijital oyun kullanılan çalışmalardan 5'inin hazır oyunlara, 12'sinin araştırmacı tarafından geliştirilen oyunlara ve yalnızca 1'inin öğrenciler tarafından hazırlanan bir oyuna ait olduğu belirlenmiştir. Ünlü (2022) tarafından yürütülen çalışmada, lisans öğrencileri TYS modeli kapsamında Scratch programını kullanarak dijital oyun tasarlamışlardır. Elde edilen bulgular Tablo 13'te sunulmuştur.

Tablo 13. Eğitimde TYS İle Birlikte Dijital Oyunun Kullanımı İle İlgili Yapılan Bilimsel Araştırmaların Kurgulanma Türüne Göre Sayıları

TYS ve Dijital Oyun Kullanımı Kurgulanma Türü	**Yurt Dışı Yayın Sayısı**	**Yurt İçi Yayın Sayısı**	**Genel Toplam**
Hazır oyun	3	2	5
Araştırmacı	4	8	12
Öğrenciler	0	1	1
Dijital oyun kurgusu yok/Belirtilmemiş	14	61	75
Genel Toplam	21	72	93

2.3.4.4. Bilimsel Araştırmaların Ortaya Çıkan Sonuçlarına Göre Bulgular

Araştırmacı tarafından TYS modeli ile ilgili hazırlanan alan yazınına ait veriler bütüncül olarak incelendiğinde; başarı, tutum ve e-öğrenme/teknoloji kullanımına yönelik hazırbulunuşluk değişkenleri açısından son derece olumlu sonuçlara ulaşıldığı tespit edilmiştir. Elde edilen bulgular Tablo 14'te sunulmuştur.

Tablo 14. Eğitimde TYS Kullanımı İle İlgili Yapılan Bilimsel Araştırmaların Sonuçlarına Göre Sayıları

Değişken		**Yurt Dışı Çalışmaların Olumlu Sonuç Sayısı**	**Yurt Dışı Olumlu Sonuç Çıkmayan Çalışma Sayısı**	**Yurt İçi Çalışmaların Olumlu Sonuç Sayısı**	**Yurt İçi Olumlu Sonuç Çıkmayan Çalışma Sayısı**
Başarı	12	1	43	10	
Tutum	6	0	13	10	
E-öğrenme/Teknoloji kullanım hazırbulunuşluğu	5	1	7	2	

Alanyazında TYS modeli ile ilgili yapılan çalışmalarda; modelin 55 çalışmada akademik başarıyı artırdığı, 19 çalışmada öğrenenlerin derse yönelik tutumlarını geliştirdiği, 12

çalışmada ise katılımcıların e-öğrenme ve teknoloji kullanımına yönelik hazırbulunuşluk düzeylerini yükselttiği belirlenmiştir.

2.3.4.5. Bilimsel Araştırmaların Katılımcı Görüşlerine Göre Ortaya Çıkan Bulgular

Araştırmacı tarafından TYS modeli ile ilgili hazırlanan alan yazını verileri bütüncül olarak incelendiğinde, uygulanan modele ilişkin dönüt veren katılımcıların tamamının olumlu görüş bildirdiği tespit edilmiştir. Elde edilen bulgular Tablo 15'te sunulmuştur.

Tablo 15. Eğitimde TYS Modeli Kullanımına Dair Katılımcı Dönütleri

	TYS		
Görüş Bildiren	**Yurt Dışı (Olumlu)**	**Yurt İçi (Olumlu)**	**TYS Toplam (Olumlu)**
Öğrenci	5	35	40
Veli	0	5	5
Uygulayıcı	3	9	12

2.4. Hayat Bilgisi Dersi Öğretiminde İçerisinde Dijital Oyun Kurgusu Olan Çalışmalar

Araştırmacı tarafından yapılan incelemede, hayat bilgisi dersini konu alan ve dijital oyun ile TYS modelinin birlikte kurgulandığı sadece iki çalışmaya ulaşılmıştır. Bu çalışmalar; "Ülkemizde Hayat" ünitesine odaklanan Yolal (2024) ile "Güvenli Hayat" ünitesine odaklanan Oğuz (2023)'e aittir. Her iki çalışmada da TYS modeli dijital etkinliklerle desteklenmiş olmakla birlikte, öğrenciler tarafından dijital oyun tasarlanmasına yönelik herhangi bir uygulamaya yer verilmemiştir. Konuya ilişkin veriler Tablo 16'da sunulmuştur.

Tablo 16. Hayat Bilgisi Dersi Öğretiminde İçerisinde Dijital Oyun Kurgusu Olan Çalışmalar

Çalışma (Yazar-Yıl-Tür)	**Çalışma Alanı**	**Sınıf Seviyesi**	**İlgili Ünite**	**Dijital Oyun Kurgusu**	**Kullanılan Program**
Yılmaz, S. (2024). YL.	Dijital Oyun	İlkokul 3	Doğada Hayat	Araştırmacı	Scratch
Yolal, T. T. (2024) YL.	Dijital Oyun ve TYS Modeli Birlikte	İlkokul 3	Ülkemizde Hayat	Araştırmacı	Wordwall, Scratch ve Educaplay
Güven, G. ve Özünel, Y. (2023). Makale	Dijital Oyun	İlkokul 2	Doğada Hayat	Araştırmacı	Scratch, Arduino
Yılmaz, F. (2023). Makale	Dijital Oyun	İlkokul 3	Ülkemizde Hayat	Araştırmacı	Web 2.0 araçları
Köseoğlu, E. (2023). DR	Dijital Oyun	İlkokul 3	Okulumuzda Hayat, Evimizde Hayat, Sağlıklı Hayat	Araştırmacı	Microsoft Photo Story

Çalışma (Yazar-Yıl-Tür)	Çalışma Alanı	Sınıf Seviyesi	İlgili Ünite	Dijital Oyun Kurgusu	Kullanılan Program
Gazioğlu, K. (2023). YL	Dijital Oyun	İlkokul 2	Sağlıklı Hayat	Araştırmacı	Wordwall
Oğuz, O. (2023). YL	Dijital Oyun ve TYS Modeli Birlikte	İlkokul 3	Güvenli Hayat	Hazır Oyun	Zentation, Okulistik, Wordwall Web 2.0
Özdemir, M. (2023). YL.	Dijital Oyun	İlkokul 3	Evimizde Hayat	Araştırmacı	AG uygulamaları Unity ve Vuforia
Erdoğan, S. (2022). YL	TYS	İlkokul 3	Evimizde Hayat	Hazır Oyun	Okulistik, Learning app
Yasak Cevizci, R. N. (2021). YL	Dijital Oyun	İlkokul 2	Güvenli Hayat	Araştırmacı	www.powtoon.com
Kaynar, B. (2020) YL	Dijital Oyun	İlkokul 3	Güvenli Hayat	Araştırmacı	Scratch
Cesur, F. (2020). YL	Dijital Oyun	İlkokul 1	Güvenli Hayat	Araştırmacı	Godot
Süral, İ. ve Girmen, P. (2019) Makale	Dijital Oyun	İlkokul 1	Sağlıklı Hayat	Araştırmacı	Web 2.0 araçları

2.5. Literatür Taraması

Hayat bilgisi, eğitsel dijital oyun ve TYS değişkenlerine yönelik yurt içi ve yurt dışı literatür taraması yapılmış; elde edilen bulgular Tablo 17 ve Tablo 18'de sunulmuştur.

Tablo 17. Çalışma Değişkenleri İle İlgili Yurt Dışında Yapılan Çalışmalar

Çalışma (Yazar-Yıl-Tür-Alan)	Konu	İlgili Olduğu Alan/Ünite	Öğrenim Kademesi	Dijital Oyunun Kurgulayıcısı	En Önemli Sonuç
Dong, Y., Ma, H., Li, H., Jing, B. ve Liu, H. (2025). Makale. Dijital	Dijital rozetlerin öğrencilerin bilişsel düşünme becerileri ve bilgisayar bilimi öğrenme motivasyonlarına etkisi	Bilişim Teknolojileri	İlkokul 3	Öğrencilerle birlikte Codemao programını kullanarak çeşitli kodlamalar yapıp, karşılığında dijital rozet almışlar.	Çin'de, ilkokul 3. sınıf öğrencileriyle yürütülen çalışmada, blok tabanlı kodlama temelli 10 oturumluk bir öğretim uygulaması gerçekleştirilmiştir. Çalışma kapsamında iki farklı türde dijital rozet kullanılmıştır. Bunlardan ilki, öğrencilerin kodlama etkinlikleri ve görevleri tamamlamalarıyla edindikleri rozetlerdir; diğeri ise öğretmenler tarafından öğrencilerin sınıf içi performansları dikkate alınarak verilen rozetlerdir. Bulgular, dijital rozetlerin öğrencilerin bilişim teknolojileri (BT) becerilerini geliştirdiğini ve etkinliklere yönelik katılım motivasyonlarını artırdığını ortaya koymuştur. Ancak, deney ve kontrol grupları arasında öğrenme motivasyonu düzeyleri açısından anlamlı bir fark bulunmamıştır.
Atanasova, D., ve Molnar, V. (2024). Makale. Dijital ve TYS	Ters yüz sınıf, oyunlaştırma ve oyun tabanlı öğrenmenin geleneksel sınıf ve yaygın eğitim ortamlarındaki kullanımı	İngilizce	İlköğretim	Hazır oyun.	Bu çalışma, Avrupa'da ödül kazanmış bir eğitim projesinin içerik yapısı temel alınarak geliştirilmiştir. TYS modeli ile dijital oyunların ve eğitim uygulamalarının entegre edildiği bütüncül bir öğretim yaklaşımı benimsenmiştir. Uygulamada Classcraft, Scratch, Kahoot, Khan Academy ve Academico gibi dijital platformlar kullanılmıştır. Öğretmen görüşleri, oyunlaştırma yaklaşımının öğrencilerin motivasyonunu artırdığını; yaratıcı düşünme, iş birliği yapabilme ve sosyal etkileşim becerilerinde gelişim sağladığını ortaya koymuştur. Ayrıca, bu uygulamanın dezavantajlı öğrencilerin öğrenme süreçlerine olumlu katkılar sunduğu belirtilmiştir.
Bónus, L. Antal, E., ve Korom, E. (2024). Makale. Dijital	Biyoloji dersinde sekizinci sınıf öğrencilerinin sorgulama becerilerini geliştirmede dijital oyun tabanlı sorgulayıcı öğrenmenin rolü	Biyoloji	Ortaokul 8	Bio-Scientist (Araştırmacı)	Araştırma, Macaristan'da ortaokul sekizinci sınıf düzeyinde yürütülmüştür. Deney grubundaki öğrenciler, müfredata entegre şekilde "Bio-Scientist" adlı dijital oyunu kullanmışlardır. Ön test sonuçları, sorgulama becerileri açısından deney ve kontrol grupları arasında anlamlı bir fark olmadığını göstermiştir. Ancak son test sonuçları, deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir gelişim ortaya koymuştur. Biyolojiye yönelik motivasyon düzeylerinde ise,

					ön ve son test sonuçlarına göre gruplar arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir. Öğrencilerin dijital oyuna ilişkin görüşleri büyük ölçüde olumlu olmuş; oyunun öğrenme sürecini destekleyici olduğu ifade edilmiştir.
Chen, K. F., Hwang, G. J., ve Alice Chen, M. R. (2024). Makale. Dijital	Dijital oyunlarda bilgi kontrolüne dayalı kavram haritalama: Öğrencilerin öğrenme performansı ve davranışları üzerindeki etkileri	Kimya	Ortaöğretim	Araştırmacı.	Tayvan'da yürütülen bu araştırmada, kimya eğitimi kapsamında öğrencilerin kavramlar ile ders içeriği arasındaki ilişkileri daha etkin kurabilmelerini sağlamak amacıyla kavram haritaları dijital oyunlara entegre edilmiştir. Uygulama sonucunda, deney grubundaki öğrencilerin akademik başarı düzeylerinde anlamlı bir gelişim kaydedildiği belirlenmiştir.
Tadiboyina, V.R., Deepak, B. ve Bisht, D.S. (2024). Makale. Dijital	Hareketle etkileşimli bir alfabe öğrenme dijital oyununun tasarımı ve değerlendirilmesi	Dil Eğitimi	İlkokul 1-3	Catcher Game (Hazır oyun)	Hindistan'da, dil eğitimi alan ilkokul birinci sınıf öğrencilerine yönelik olarak, etkileşim temelli bir dijital oyun olan "*Catcher Game"* kullanılarak öğretim süreci yürütülmüştür. Uygulama sonunda elde edilen anket sonuçları, deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğunu ortaya koymuştur. Ayrıca öğretmen görüşleri, öğrencilerin dijital oyunla desteklenen bu öğrenme sürecini motive edici, eğlenceli ve etkili bulduklarını ortaya koymuştur.
Utami, U., Ghufron, A., ve Setlawatt, F. A. (2024). Makale. TYS	İlkokul düzeyinde ters yüz sınıf modelinin öğrenci öğrenmesine etkisine yönelik sistematik bir literatür taraması	Belirtilmemiş	İlkokul	Dijital oyun kurgusu yok.	Bu sistematik derlemede, ilkokul düzeyinde TYS modeline dayalı olarak gerçekleştirilmiş sekiz çalışma incelenmiştir. Bulgular, TYS modelinin öğrencilerin akademik öğrenme süreçlerini, derse etkin katılımlarını ve dijital teknolojileri kullanma becerilerini olumlu yönde desteklediğini ortaya koymuştur.
Anabousy, A., Daher, W., ve Bassan-Cincinatus, R. (2023). Makale. Dijital	İlkokul öğrencilerinin koordinat sistemi öğrenmelerinde scratch ortamının kullanımı	Matematik/Koordinat Sistemi	Ortaokul6	Scratch (Öğretmen ve öğrenciler)	Araştırma sonuçları, ilgili dijital uygulamanın öğrencilerin yaratıcılık düzeylerinde anlamlı bir gelişim sağladığını ortaya koymuştur.
Chen, X., ve Wang, X. (2023) Makale. Dijital	Scratch modüler programlama kursuna dayalı bilgisel düşünme eğitimi ve derinlemesine öğrenme değerlendirme modelinin oluşturulması	Bilişim Teknolojileri/Fun Maker Dersi	Lisans 2	Program geliştirme.	Geliştirilen model, öğrencilerin eleştirel düşünme, iş birliğine dayalı çalışma ve problem çözme becerileri üzerinde istatistiksel olarak anlamlı bir etki yaratmıştır. Ancak, yaratıcılık ve öz yeterlik düzeyleri açısından gruplar arasında anlamlı bir fark gözlenmemiştir.

Durrani, U., Saleh, M., Azzawi, R., Hosam, O., Abousamra, R., ve Aoudi, S. (2023). Bildiri Makale. Dijital ve TYS	Yükseköğretimde devrim: Crossquestion oyunlaştırılmış ters yüz sınıf yaklaşımıyla öğrenci öğreniminin geliştirilmesi	Bilişim Teknolojileri	Lisans	CrossQuestion (Araştırmacı)	Birleşik Arap Emirlikleri'nde, TYS modeli ile "CrossQuestion" uygulaması entegre edilerek 40 lisans öğrencisiyle 14 hafta süren bir öğretim süreci yürütülmüştür. Katılımcılar, uygulama sonunda ders içeriğini anlama düzeylerinde, ilgi ve motivasyonlarında, ayrıca akademik yeterliklerinde artış yaşadıklarını belirtmişlerdir. Ayrıca, öğrencilerde TYS modeline karşı olumlu tutumlar gelişmiş ve oyunlaştırma temelli etkinliklere yüksek düzeyde katılım sağlanmıştır. Katılımcı görüşleri, TYS modeli ile oyunlaştırmanın birlikte kullanılmasının akademik başarı, tutum ve motivasyon üzerinde olumlu etkiler yaratabileceğine işaret etmektedir.
Mao, Y., Tang, J., Wang, w., ve Cheng, L. (2023). Bildiri Makale. Dijital	Çevrim içi yaratıcı sınıf ortamının öğrencilerin yaratıcılığı üzerindeki etkisi: Çevrim içi scratch görsel programlama temelli bir durum çalışması	Bilişim Teknolojileri	Belirtilmemiş. Kurs merkezi	Scratch (Öğretmen)	Çalışmada, bir öğretmen tarafından geliştirilen altı farklı Scratch tabanlı dijital oyun kullanılmıştır. Araştırma sonuçları, ister çevrim içi ister çevrim dışı olsun, sınıf ortamının yaratıcı biçimde yapılandırılmasının öğrencilerin yaratıcılık düzeylerini anlamlı biçimde artırdığını ortaya koymuştur.
Sellami, H. M. (2023). Makale. Dijital	Mühendisleri ciddi oyunlar konusunda farkındalık sahibi yapmak: Scratch aracılığıyla bir yaklaşım	Mühendislik	Lisansüstü	Scratch (Öğrenciler)	Mühendislik disiplinine yönelik olarak, mesleki becerilerin kazandırılmasını amaçlayan dijital iş temalı eğitsel oyunlar tasarlanmıştır. Katılımcıların büyük çoğunluğu uygulamayı olumlu değerlendirirken, yalnızca üç boyutlu (3D) içeriklerin etkililiği konusunda sınırlı düzeyde eleştirel dönütlerde bulunulmuştur.
Camacho-Sánchez, R., Rillo-Albert, A., ve Lavega-Burgués, P. (2022). Makale. Dijital	Oyunlaştırılmış dijital oyun tabanlı öğrenmenin pedagojik bir strateji olarak öğrencilerin akademik başarısı ve motivasyonuna etkisi	Beden Eğitimi	Lisans	Araştırmacı	Deney grubundaki 38 öğrenciden 36'sı, oyunlaştırılmış öğrenme yaklaşımının öğrenme motivasyonlarını olumlu yönde etkilediğini belirtmiştir. Çalışma bulgularına göre, deney gruplarının akademik başarı puanları, kontrol grubuna kıyasla 1,12 puanlık bir artış göstermiş ve bu fark deney grubu lehine anlamlı bulunmuştur.
Li, C. T., Hou, H. T., ve Kuo, C. C. (2022). Makale. Dijital ve TYS	Mini oyun ve video tabanlı ters yüz sınıf modellerinin karşılaştırılması: Öğrenme performansı, akış deneyimi ve	Fen Bilimleri/Kimya	Ortaöğretim	Distillation (Hazır oyun)	Tayvan'da yürütülen bu çalışmada, Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme (DGBL) yaklaşımı ile TYS modelinin birleştirilmesiyle geliştirilen Mini Oyun Tabanlı Ters Yüz Sınıf (MGFC) öğretim modeli uygulanmıştır. Karşılaştırma grubu olarak ise Video Tabanlı Ters Yüz Sınıf (VLFC) modeli kullanılmış ve bu grup kontrol grubu (KG) olarak

	tartışma odaklı dikkat üzerine bir inceleme				belirlenmiştir. Araştırma bulguları, deney grubu öğrencilerinin performans testlerinde daha yüksek başarı gösterdiklerini ve tartışma etkinliklerine daha motive biçimde katıldıklarını ortaya koymuştur. Ayrıca, deney grubundaki öğrenciler oyunu yararlı, öğrenmelerine katkı sağlayıcı ve eğlenceli olarak değerlendirmiştir.
Ristanto, R. H., Kristiani, E., ve Lisanti, E. (2022). Makale. TYS	Ters yüz sınıf–dijital oyun tabanlı öğrenme (FC-DGBL): İki dilli programdaki öğrencilerin genetik kavramlarını anlamalarını geliştirme	Fen Bilimleri/Genetik	Ortaöğretim 9	Dijital oyun kurgusu yok.	FC-DGBL (Flipped Classroom – Digital Game-Based Learning) modelinin uygulandığı deney grubundaki öğrencilerin, geleneksel öğretim yöntemlerinin kullanıldığı kontrol grubuna kıyasla son test başarı puanlarında anlamlı düzeyde artış gösterdiği belirlenmiştir. Uygulama süresince öğretim içeriğinin yönetimi ve öğrenci etkileşiminin desteklenmesi amacıyla Google Classroom platformu etkin biçimde kullanılmıştır.
Von Kotzebue, L., Zumbach, J., ve Brandlmayr, A. (2022). Makale. Dijital	Dijital oyun tabanlı öğrenme ortamları olarak kaçış odaları: Cinsel eğitim üzerine bir çalışma	Biyoloji	Ortaöğretim	Hazır oyun	Yapılan çalışma, “Kaçış Odası” (Escape Room) temelli dijital oyunun, öğrencilerin öğrenme motivasyonlarını artırma ve bilgi edinme süreçlerini destekleme açısından etkili bir araç olabileceğini ortaya koymuştur.
Chen, H-L., ve Chuang, Y-C. (2021). Makale. Dijital	Dijital hikâye anlatımı oyunlarının lise öğrencilerinin eleştirel düşünme becerileri üzerindeki etkisi	Yurttaşlık	Ortaöğretim	Hazır oyun	Çin'de yurttaşlık eğitimi kapsamında yürütülen bu çalışmada, 46 lise öğrencisiyle bir uygulama gerçekleştirilmiştir. Süreçte, dijital hikâye anlatımı “Digital Storytelling Tool (DST)” temelli hazır bir dijital oyun kullanılmıştır. Araştırma bulguları, öğrencilerin eleştirel düşünme, problem çözme ve medya okuryazarlığı düzeylerinde anlamlı gelişmeler yaşandığını ortaya koymuştur.
Chen, J., Yang, S.X., ve Mei, B. (2021). Makale. Dijital	Çin’de ilkokul öğrencileri için sürdürülebilir kalkınma odaklı dijital eğitim oyunlarının geliştirilmesine yönelik bir yaklaşım	Dil eğitimi	İlkokul	Qıizlet (Hazır oyun)	Çin'de yürütülen bir çalışmada, hazır bir dijital öğrenme aracı olan “*Quizlet”* uygulaması deney grubunda kullanılmış ve bu grubun öğrenme sürecine yönelik çıktılarında olumlu gelişmeler gözlemlenmiştir.
Debeer, D., Vanbecelaere, S., ve Depaepe, F. (2021). Makale. Dijital	Dijital öğrenme teknolojilerinde uyarlanabilirliğin etkisi: Bir eğitim oyunundan elde edilen	Matematik	Okul öncesi	Hazır oyun	Hazır bir dijital sayı oyunu kullanılarak gerçekleştirilen uygulama sonucunda, çocukların sayısal düşünme ve temel matematik becerilerinde anlamlı düzeyde gelişme gözlemlenmiştir.

	verilerle öğrenme verimliliğinin modellemesi				
Fornons, V., ve Palau, R. (2021). Makale. TYS	Matematik öğretiminde ters yüz sınıf uygulamalarına yönelik sistematik bir literatür taraması	Matematik	--------	Dijital oyun kurgusu yok.	2010-2020 yılları arasında TYS modeli kapsamında yürütülen akademik çalışmalar sistematik olarak analiz edilmiştir. Bulgulara göre, en fazla sayıda çalışmanın Amerika Birleşik Devletleri'nde yapıldığı; araştırma yöntemi olarak karma desenin, eğitim düzeyi olarak ise lisans kademesinin tercih edildiği ve odak noktasının çoğunlukla akademik başarı ölçümü olduğu belirlenmiştir. İncelenen çalışmaların %78'inde TYS modelinin akademik başarıyı artırdığı, %80'inde ise öğrenci tutum ve motivasyonlarında olumlu gelişmeler sağladığı rapor edilmiştir.
Galindo-Dominguez, H. (2021). Makale. TYS	Eğitim sisteminde ters yüz sınıf: Geçici bir eğilim mi, yoksa diğer yöntemlerle karşılaştırıldığında etkili bir pedagojik model mi?	Belirtilmemiş	Belirtilmemiş	Dijital oyun kurgusu yok.	TYS modeli kapsamında yürütülen toplam 31 çalışma incelenmiştir. Bu çalışmaların üçü ilköğretim, dokuzu ortaöğretim ve on dokuzu lisans düzeyinde gerçekleştirilmiştir. İlköğretim düzeyindeki üç çalışmada, deney ve kontrol grupları arasında incelenen değişkenler bakımından istatistiksel olarak anlamlı bir fark elde edilmemiştir. Bu durumun, TYS modelinin henüz yeni bir yaklaşım olması nedeniyle öğretmen ve öğrencilerin yeterli uygulama deneyimine sahip olmamalarından kaynaklandığı belirtilmiştir. Öte yandan, ortaöğretim ve lisans düzeyinde yürütülen çalışmalarda, deney ve kontrol grupları arasında anlamlı farklar rapor edilmiştir.
Hwang, G-J., Chien, S-Y. ve Li, W-S. (2021). Makale. Dijital	Dijital oyunların öğrenci öğrenme performansı ve davranışlarını geliştirme amacıyla uygulanmasında grafik düzenleyici olarak çok boyutlu bir repertory grid kullanımı	Coğrafya	Ortaöğretim	Hazır oyun	Coğrafya dersi kapsamında oyun temelli öğrenme yaklaşımına dayalı bir uygulama gerçekleştirilmiştir. Uygulamaya 83 lise öğrencisi katılmış ve süreçte hazır olarak sunulan bir dijital oyun aracı kullanılmıştır. Uygulama sonunda, deney grubundaki öğrencilerin öğrenme başarıları ile motivasyon, öz yeterlik ve üst bilişsel farkındalık düzeylerinin, kontrol grubuna kıyasla istatistiksel olarak anlamlı biçimde daha yüksek olduğu belirlenmiştir.
Ko, S., ve Eslami, Z. R. (2021). Makale. Dijital	Dijital oyun ortamlarında pragmatik yetkinliğin geliştirilmesine yönelik	Yabancı dil	Lisans	Hazır oyun	Yabancı dil öğretimi bağlamında, sanal ortamda kullanılan hazır dijital programların öğrenci üzerindeki etkileri incelenmiştir. Elde edilen bulgular, çok kullanıcılı sanal ortamların, öğrencilerin pragmatik farkındalıklarını, dilsel

	sistematik bir literatür taraması				üretimlerini ve etkileşim becerilerini geliştirme açısından önemli bir potansiyele sahip olduğunu ortaya koymuştur.
Li, R., Meng, Z. ve Tian, M. (2021). Makale. Dijital	Çinli İngilizce öğrencilerinin dijital oyun tabanlı kelime öğreniminde akış deneyimleri: Öğrenci rolleri ve bağlamın etkisi	Yabancı Dil	Lisans	Hazır oyun	Çin'de yabancı dil eğitimi amacıyla geliştirilmiş hazır bir dijital oyun kullanılarak gerçekleştirilen uygulama sonucunda, söz konusu programın öğrenme sürecine yönelik olumlu etkiler sağladığı belirlenmiştir.
Mauntel, M., Levine, B., ve Plaxco, D. (2021). Makale. Oyun	'Vector Unknown' oyununda vektör denklemlerine yönelik stratejilerin belirlenmesi ve gelişim süreci	Matematik	Lisans	Araştırmacı	ABD'de, dijital oyunların sınıf içi öğretime entegre edilmesini sağlamak amacıyla gerekli altyapı oluşturulmuştur. Bu sürecin planlanması kapsamında beş lisans öğrencisiyle gerçekleştirilen görüşmeler temel alınarak, oyunların eğitim sistemine dâhil edilmesine yönelik bir uygulama modeli geliştirilmiştir.
Mutch-Jones, K., Boulden, D. C., ve Gasca, S. (2021). Makale. Dijital	Öğretmen ile dijital oyun arasındaki eğitimsel iş birliğini destekleyen sürükleyici bir oyun deneyimi	Biyoloji	Çalışan öğretmen	Hazır oyun	Dokuz biyoloji öğretmeni, kullandıkları dijital oyunlar aracılığıyla pedagojik ve teknolojik yeterliliklerini geliştirmiştir. Öğrenciler için tasarlanan oyun içeriklerinin oluşturulmasında ise çeşitli dijital araçlardan etkin biçimde yararlanılmıştır.
Panskyi, T., ve Rowinska, Z. (2021). Makale. Dijital	İlkokul öğrencilerine yönelik okul dışı programlama eğitiminde bütüncül bir dijital oyun tabanlı öğrenme yaklaşımı	Tüm dersler	İlkokul	Scratch, Robotic, Ardinio (Öğrenciler)	Polonya'da, 329 ilkokul öğrencisinin katılımıyla üç yıl süren boylamsal bir dijital oyun temelli öğretim çalışması yürütülmüştür. Araştırma bulguları, bu sürecin öğrencilerin hesaplamalı düşünme becerileri ile programlamanın temel kavramlarını edinmelerine anlamlı katkılar sağladığını göstermektedir. Uygulama kapsamında öğrencilere Scratch, robotik sistemler ve Arduino 1-2-3 platformlarına ilişkin eğitimler verilmiştir. Süreç boyunca toplanan 221 geri bildirim ve gözlem verisi, öğrencilerin bilişsel ve teknik gelişimlerinin sistematik olarak incelenmesine olanak sağlamıştır. Çalışma sonucunda, uzun süreli bu öğretim modelinin öğrencilerin derse yönelik ilgi ve motivasyon düzeylerini artırdığı belirlenmiştir.
Reynolds, B. L ve Kao, C-W. (2021). Makale. Dijital	Dijital oyun tabanlı öğretim ve öğretmen eğitiminde, İngilizce artikellerin dilbilgisel doğruluğuna doğrudan	Yabancı Dil	Lisans	Hazır oyun	Tayvan'da, yabancı dil öğretimi kapsamında 45 lisans öğrencisinin katılımıyla hazır bir dijital oyun aracı kullanılarak bir uygulama gerçekleştirilmiştir. Uygulama sonucunda, deney grubundaki öğrencilerin öğrenme

	odaklı yazılı düzeltici geri bildirimin etkisi				çıktılarında kontrol grubuna kıyasla anlamlı düzeyde olumlu gelişmeler gözlemlenmiştir.
Salgarayeva, G. İ., Iliyasova, G. G., ve Makhanova, A. S. (2021). Makale. Dijital	İlkokul sınıflarında dijital oyun tabanlı öğrenme	Özel eğitim	İlkokul	Hazır oyun	İlkokul düzeyinde öğrenim gören 36 kaynaştırma öğrencisiyle gerçekleştirilen çalışmada, Latin alfabesi okuma-yazma sürecinde dijital oyunların etkileri incelenmiştir. Araştırma bulguları, deney grubundaki öğrencilerin okuma-yazma hızlarında ve motivasyon düzeylerinde anlamlı ve hızlı bir gelişim gösterdiklerini ortaya koymuştur.
Serra, J., ve Gilabert, R. (2021). Makale. Dijital	Ciddi bir dijital oyun ortamında algoritmik ve öğretmen liderliğindeki sıralamanın, ikinci dil okuma akıcılığı ve doğruluğunun geliştirilmesine etkisi	Yabancı dil	Lisans	iRead (Hazır oyun)	"iRead" adlı hazır dijital oyunun kullanıldığı uygulama sonucunda, deney grubundaki öğrencilerin okuma becerilerinde anlamlı düzeyde gelişme kaydedilmiştir.
Wang, M., ve Zheng, X. (2021). Makale. Dijital	Oyun tabanlı öğrenme ile fen öğrenimini destekleme: Ortaokul öğrencileriyle yapılan bir çalışma	Fen Bilimleri	Ortaokul	Hazır oyun	Çin'de ortaokul öğrencilerine yönelik olarak yürütülen bir çalışmada, dijital oyun oynayan öğrenciler ile geleneksel oyun gruplarının fen bilimleri öğrenme performansları karşılaştırılmıştır. Akademik başarı açısından gruplar arasında anlamlı bir fark gözlemlenmemiştir; ancak dijital oyun grubundaki öğrencilerin öz yeterlik düzeyleri, geleneksel oyun grubuna kıyasla istatistiksel olarak anlamlı biçimde daha yüksek bulunmuştur.
Yong, S. T., Tiong, K. M., ve Chan, A. (2021). Makale.TYS	Ters yüz sınıf modeli: Programlama dersinde öğrenme deneyimleri	Bilişim Teknolojileri	Lisans	Dijital oyun kurgusu yok.	Öğrenciler, öğrenme süreci açısından sınıf içi etkinlikleri daha etkili ve verimli bulduklarını belirtmişlerdir. Araştırma bulguları, öğrencilerin ters yüz sınıf uygulamalarına özellikle bireysel sorumluluk ve çevrim içi öğrenme becerileri bakımından yeterince hazırlıklı olmadıklarını göstermiştir. Video dersler, öğrenciler tarafından sınırlı fayda sağladığı düşüncesiyle düşük etkililik düzeyinde değerlendirilmiş; buna karşın diğer çevrim içi materyallerin öğrenme sürecine katkı sağladığı ifade edilmiştir. Ayrıca, programlama deneyimine sahip öğrencilerin uygulama sonrası başarı testlerinde daha yüksek performans sergiledikleri saptanmıştır.

Zhang, Q., Cheung, E.S.T., ve Cheung, C.S.T. (2021). Makale. TYS	Ters yüz sınıf modelinin üniversite öğrencilerinin akademik başarısı üzerindeki etkisi: 20 deneysel çalışmaya dayalı bir meta-analiz	Belirtilmemiş	Belirtilmemiş	Dijital oyun kurgusu yok.	TYS modelinin, öğrencilerin akademik başarıları üzerinde anlamlı ve olumlu etkiler yarattığı belirlenmiştir. Modelin; liberal sanatlar, fen bilimleri ve mühendislik gibi farklı disiplinlerde öğrencilerin akademik başarı düzeylerini artırdığı gözlemlenmiştir. Ayrıca, hem teorik bilgi kazandırmada hem de uygulamalı içeriklerin aktarımında etkili olduğu ortaya konmuştur. Sınıf mevcudu bağlamında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık tespit edilmemekle birlikte, modelin orta, büyük ve küçük ölçekli sınıflarda göreli olarak daha yüksek düzeyde etki sağladığı rapor edilmiştir.
Anupam, A., Gupta, R., ve Gupta, S. (2020). Makale. Dijital	Bilim oyunları için tasarım zorlukları: Bir kuantum mekaniği oyunu örneği	Fizik	Belirtilmemiş	Araştırmacı	Kuantum fiziği konularını temel alan dijital bir oyun tasarlanmış ve çalışmada yalnızca oyunun pedagojik ve teknik tasarım süreçleri ele alınmıştır; uygulama aşaması ya da öğrenme çıktılarına ilişkin değerlendirmelere yer verilmemiştir.
Anderson, K., Grudens Schuck, N., ve Vale, R. (2020). Makale. Dijital	Ulusal eğitim standartlarına uygun dijital havza ve arazi kullanımı oyunu	Tarım	Ortaöğretim	PEWI (Hazır oyun)	"PEWI" adlı simülasyon tabanlı dijital oyun aracılığıyla gerçekleştirilen uygulama sonucunda, öğrencilerin Yeni Nesil Bilim Standartları doğrultusundaki bilişsel kazanım düzeylerinde anlamlı gelişmeler kaydedilmiştir.
Bawa, P. (2020). Makale. Dijital	Yükseköğretimde dijital oyun tabanlı öğrenme ile oyunlaştırma yaklaşımlarının karşılaştırılması: Deneyim ve etkililik açısından bir inceleme	Belirtilmemiş	Lisans	Hazır oyun	Dijital eğitim oyunları ve çok oyunculu çevrimiçi oyunların, geleneksel öğretim yöntemlerine kıyasla öğrencilerin akademik performanslarını ve derse katılım düzeylerini anlamlı biçimde artırdığı belirlenmiştir.
Blume, C. (2020). Makale. Dijital	Hizmet öncesi İngilizce öğretmeni adaylarının dijital oyun tabanlı dil öğrenimine ilişkin davranış ve inançlarının analizi	Yabancı dil	Lisans	Hazır oyun	Lisans öğrencilerinin yabancı dil öğrenme süreçleri üzerinde dijital oyun tabanlı uygulamaların anlamlı ve olumlu etkiler oluşturduğu belirlenmiştir.
Boonpotjanawetchakit, P., Kaweerat, K., ve Vittayakorn, S. (2020). Bildiri Makale. Dijital	Elem: Etkileşimli dijital kimya için bir kart oyunu	Kimya	Ortaöğretim	Elem (Araştırmacı)	"Elem" adlı dijital oyunun, öğrencilerin periyodik tabloya ilişkin kavramsal anlayışlarını geliştirmede anlamlı katkılar sağladığı belirlenmiştir.

Chen, C-H. (2020). Makale. Dijital	Artırılmış gerçeklik ve dijital oyunun, çoklu ortam ve fen öğreniminde öğrencilerin yansıtıcı düşünme eğilimlerine etkisi	Fen bilimleri	İlköğretim	AR (Hazır oyun)	Uzakdoğu'da, ilkokul fen bilimleri dersine yönelik olarak artırılmış gerçeklik (AR) tabanlı bir dijital oyunun entegre edildiği okul gezisinin, öğrencilerin bilgi kalıcılığı üzerindeki etkileri araştırılmıştır. Dört gruba ayrılan 100 öğrenciyle yürütülen çalışmada, AR destekli dijital oyun kullanan öğrencilerin fen bilimleri dersindeki akademik başarı düzeylerinin, diğer gruplara kıyasla anlamlı biçimde daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.
Chen, C-H., Huang, K., ve Liu, J. H. (2020). Makale. Dijital	Sorgulama destekli dijital oyun tabanlı öğrenme: Ortaokul öğrencilerinin fen bilimleri kavramsal anlayışı, oyun performansı ve davranışsal modelleri üzerindeki etkileri	Fen bilimleri	Ortaokul	Hazır oyun	Çin'de 7. sınıf düzeyindeki 120 öğrenci iki gruba ayrılarak her iki gruba da dijital oyun temelli öğretim uygulanmıştır. Deney grubuna ek olarak sorgulama temelli öğretim teknikleri de entegre edilmiştir. Araştırma bulguları, dijital oyunlara sorgulama yöntemlerinin eşlik ettiği grubun, yalnızca dijital oyunla öğrenim gören gruba kıyasla hem kavramsal anlama düzeylerinde hem de oyun performanslarında istatistiksel olarak anlamlı ölçüde daha yüksek başarı gösterdiğini ortaya koymuştur.
Chen, C-H., Shih, C-C., ve Law, V. (2020). Makale. Dijital	Dijital oyun tabanlı öğrenme (DGBL): Bir meta-analiz	Ders belli değil	Belirtilmemiş	Hazır oyun	Dijital oyunlarda rekabet unsurunu konu alan 25 akademik makalenin incelenmesi sonucunda, bu öğenin matematik, fen ve dil eğitimi alanlarında öğrencilerin akademik başarıları ve öğrenmeye yönelik motivasyonları üzerinde olumlu etkiler yarattığı; buna karşın sosyal bilimler alanında benzer düzeyde etkili olmadığı belirlenmiştir.
Chen, H-J. H., ve Hsu, H-L. (2020). Makale. Dijital	Ciddi bir oyunun kelime ve içerik öğrenimine etkisi	Tarih, Yabancı dil	Lisans	Hazır oyun	Tayvan'da yabancı dil ve tarih öğretiminde kullanılan hazır bir dijital oyunun, öğrencilerin öğrenme motivasyonu ve konuya yönelik ilgileri üzerinde olumlu etkiler yarattığı belirlenmiştir.
Chuechote, S., Nokkaew, A., ve Phongsasithorn, A. (2020). Makale. Dijital	'Ranked' dijital oyunu yoluyla algoritmik düşünmenin gelişimine neo-piagetyen bir analiz	Matematik	Ortaöğretim	Ranked (Araştırmacı)	Araştırmacı tarafından geliştirilen "*Ranked"* adlı dijital oyun aracılığıyla yürütülen çalışmada, ortaöğretim 10. sınıf öğrencilerinin matematik dersine ilişkin akıl yürütme becerilerinde aşamalı ve anlamlı gelişmeler gözlemlenmiştir.
Deng, L., Wu, S., ve Chen, Y. (2020). Makale. Dijital	Şanghay ilkokulu matematik sınıfı: Bir durum çalışması	Ders belli değil.	İlkokul	Hazır oyun	Çin'de ilkokul 2. sınıf öğrencilerinin haftada bir kez bilgisayar oyunu oynamalarının, matematik dersine yönelik akademik başarı, derse katılım ve ilgi düzeyleri üzerinde olumlu etkiler yarattığı belirlenmiştir.

Hofmeyr, M. (2020). Bildiri Makale. Dijital	Japon İngilizce öğrencileri arasında dijital oyun tabanlı sözel etkileşime dayalı 2. düzey öğrenme kazanımlarının incelenmesi	Yabancı dil	Lisans	Hazır oyun	Japonya'da gerçekleştirilen bir çalışmada, hazır bir dijital bulmaca oyunu oynayan üç üniversite öğrencisinin yabancı dil becerilerinde gelişim gösterdiği gözlemlenmiştir. Elde edilen bulgular, dijital oyun tabanlı uygulamaların yabancı dil öğretiminde olumlu katkılar sağlayabileceğini göstermektedir.
Ioannou, M., ve Ioannou, A. (2020). Makale. Dijital	Teknoloji destekli bedenlenmiş öğrenme: Yeni bir sınıf deneyiminin tasarımı ve değerlendirilmesi	Sosyal Bilgiler	İlkokul 4	Dijital oyun kurgusu yok.	Güney Kıbrıs Rum Kesimi'nde yürütülen çalışmada, üç farklı öğrenme istasyonunda sanal gerçeklik (VR) destekli somutlaştırılmış öğrenme etkinlikleri uygulanmıştır. Bu süreçte "Google Expeditions" platformu kullanılmıştır. Uygulama sonucunda, çalışmaya katılan 34 öğrencinin akademik başarı düzeylerinde, akran ilişkilerinde ve öz yeterlik algılarında anlamlı ve olumlu gelişmeler gözlemlenmiştir.
Litster, K., Lommatsch, C.W., Novak, J.R. (2021). Makale. Dijital	Çocukların tutumları, matematik bilgisi, dijital oyun kullanımı, mali durum algısı ve başarıları arasındaki ilişkide cinsiyetin rolü	Matematik	İlköğretim	SEM (Hazır oyun)	"SEM" adlı hazır dijital oyun kullanılarak gerçekleştirilen uygulamada, erkek öğrencilerin oyunu kız öğrencilere göre daha sık oynadıkları belirlenmiştir. Ancak uygulama sonunda, cinsiyet fark etmeksizin her iki grubun da matematik başarılarında anlamlı düzeyde artış gözlemlenmiştir.
Pinheiro, R.C., ve D Oliveira, J.K. (2020). Makale. Dijital	Ergen ve yetişkin eğitiminde dijital eğitim oyunlarının kullanımı	Çevre eğitimi	Yetişkinler	Xote da Preservacao (Araştırmacı)	Farklı yaş gruplarına (gençler ve yetişkinler) yönelik olarak çevre bilinci temalı "*Xote da Preservação"* adlı dijital bir oyun geliştirilmiştir. Uygulama sonucunda, oyunun çevresel farkındalık ve kavramsal öğrenme düzeylerine anlamlı katkılar sağladığı belirlenmiştir.
Rodrigues, T. T., Cassol, R., ve Miranda, W.D. (2020). Makale. Dijital	Kapsayıcı okul kartografisi: Dijital bir eğitim aracı olarak oyun içi kartografik okuryazarlık ve işitme engelli öğrenciler	Coğrafya	Ortaöğretim	CartoCon (Hazır oyun)	İşitme engelli bireylerle yürütülen çalışmada, "*CartoCon"* adlı hazır dijital oyunun coğrafya dersine yönelik akademik başarı ve öğrenme düzeyleri üzerinde olumlu etkiler sağladığı belirlenmiştir.
Seidel, S., Bettinger, P., ve Budke, A. (2020). Makale. Dijital	Dijital strateji oyunlarında sınırların temsili ve kavramsallaştırılması ile coğrafya eğitiminde politik potansiyelleri	Coğrafya	Ortaöğretim	Hazır oyun	Yapılan araştırmalar, dijital oyunların coğrafya dersine yönelik kavramsal öğrenme, mekânsal farkındalık ve öğrenci motivasyonu gibi alanlarda olumlu etkiler sağladığını ortaya koymuştur.

Soni, M., ve Okamoto, U. (2020). Makale. Dijital	Çocukların kesir kavramını sayı doğruları kullanarak anlamalarını geliştirme	Matematik	İlkokul	Hazır oyun	Kesir kavramının öğrenilmesine yönelik yürütülen çalışmada, öğrencilerin oyun temelli bireysel öğrenme ile çalışma kitabı aracılığıyla öğrenme yöntemlerinin, kesir bilgisi düzeylerini benzer ölçüde geliştirdiği belirlenmiştir.
Wu, C-H., Tzeng, Y. L., ve Huang, Y-M. (2020). Makale. Dijital	Dijital oyun tabanlı öğrenme ve statik e-öğrenme eğilim süreci	Fen bilimleri	Belirtilmemiş	Hazır oyun	Newton'un hareket yasalarını konu alan dijital oyun içeriğinin, öğrencilerin bilişsel kazanımları ile duyuşsal gelişim süreçleri (motivasyon, tutum, ilgi) üzerinde anlamlı ve olumlu etkiler sağladığı belirlenmiştir. Uygulama, hem akademik başarı hem de öğrenme motivasyonu açısından tüm değerlendirme boyutlarında olumlu sonuçlar üretmiştir.
Zheng, L., Bhagat, K. K., Zhen, Y., ve Zhang, X. (2020). Makale. TYS	Ters yüz sınıf modelinin öğrencilerin akademik başarıları ve öğrenme motivasyonları üzerindeki etkililiği: Bir meta-analiz	Belirtilmemiş	Belirtilmemiş	Dijital oyun kurgusu yok.	2013–2019 yılları arasında TYS modeli kapsamında yürütülen 95 çalışma sistematik olarak incelenmiştir. Meta-analiz sonuçlarına göre, TYS modelinin öğrenme başarısı ve öğrenci motivasyonu üzerinde istatistiksel olarak anlamlı ve orta düzeyde bir etki büyüklüğüne sahip olduğu belirlenmiştir. Bu etki büyüklüğünün en yüksek düzeyde ortaokul ve lise kademelerinde ortaya çıktığı; bunu sırasıyla lisans ve ilkokul düzeylerinin izlediği tespit edilmiştir.
Allsop, J. (2019). DR Dijital	Çocukların bilgisayar oyunu oynarken düşünme, öğrenme ve üstbilişsel süreçlerinin incelenmesi	Matematik	Ortaokul 5-6	Öğrenciler	İngiltere'de yürütülen sekiz aylık bir çalışma kapsamında, ortaokul 6. sınıfta öğrenim gören 30 öğrenci, "*Scratch"* ve "*Alice"* yazılımlarını kullanarak dijital oyunlar tasarlamıştır. Öğrenciler tarafından 24'ü ikili, 6'sı bireysel olmak üzere toplam 30 dijital oyun geliştirilmiştir. Araştırma bulguları, oyun tasarlama sürecinin öğrencilerin 21. yüzyıl becerileri (eleştirel düşünme, problem çözme, iş birliği ve dijital okuryazarlık) üzerinde anlamlı ve olumlu etkiler yarattığını göstermektedir. Ayrıca, öğrencilerin oyun tasarlama süreci aracılığıyla düşünme, öğrenme ve davranışa dönüştürme süreçleri arasında güçlü bir bilişsel bağlantı kurdukları tespit edilmiştir.
Chen, S-W., Yang, C-H., ve Huang, K-S. (2019). Makale. Dijital	Enerji tasarrufu öğreniminde dijital oyunlar: Motivasyon, dikkat ve öğrenme çıktıları üzerindeki etkilerin incelenmesi	Ders belli değil	Lisans	Hazır oyun	Tayvan'da enerji tasarrufu konusunu içeren dijital oyunla desteklenen öğretim uygulamasına katılan deney grubunun, bu konuda geleneksel yöntemle eğitim alan kontrol grubuna kıyasla anlamlı düzeyde daha yüksek akademik başarı ve kavramsal anlama düzeylerine ulaştığı belirlenmiştir.

Cheng, Y-W., Wang, Y., ve Cheng, I-L. (2019). Makale Dijital	İş birliğine dayalı artırılmış gerçeklik destekli bir matematik oyununda etkileşim geçişlerinin derinlemesine analizi	Matematik	Ortaokul 6	AR (Araştırmacı ve öğrencilerle birlikte).	Tayvan'da, iş birliğine dayalı öğrenme yaklaşımıyla artırılmış gerçeklik (AR) tabanlı bir matematik oyunu geliştirilmiştir. Uygulama sonucunda, öğrencilerin iş birliği becerilerinde anlamlı düzeyde gelişim gösterdikleri belirlenmiştir.
Cui, Y., Chu, M-W., ve Chen, F. (2019). Makale. Dijital	Oyun tabanlı değerlendirmelerde öğrenci süreç verilerinin bayesyen bilgi izleme ve dinamik bayes ağları ile analizi	Fen Bilimleri	Ortaokul	Raging Skies (Hazır oyun)	İki farklı dijital oyunun, geleneksel değerlendirme yöntemlerine alternatif olarak kullanıldığı çalışmada, dijital oyun tabanlı değerlendirme uygulamalarının ölçme sonuçları açısından daha yüksek tutarlılık gösterdiği belirlenmiştir. Bu durum, özellikle öğrenci performanslarının nesnel yansıtılması ve değerlendirme güvenirliği açısından dikkat çekicidir.
Elimelech, A., ve Aram, D. (2019). Makale. Dijital	Dijital erken yazma oyunu: İşitsel ve görsel desteğin rolü	Okuma	Okulöncesi	Hazır oyun	Hazır yapılandırılmış bir dijital oyun aracılığıyla yürütülen uygulama sonucunda, öğrencilerin heceleme becerilerinde anlamlı düzeyde gelişim gösterdikleri belirlenmiştir.
Homer, B. D., Ober, T. M., ve Rose, M. C. (2019). Makale. Dijital	Ergenlerin nörobilişsel gelişimlerinin dijital oyun yoluyla yürütücü işlev eğitimine etkisi: Hız ve doğruluk dengesi	Ders belli değil	Ortaöğretim	Hazır oyun	Erken ve geç ergenlik dönemindeki bireylerin hız ve doğruluk düzeyleri karşılaştırmalı olarak incelenmiştir. Bulgular, erken ergenlik dönemindeki bireylerin tepki süresi açısından daha hızlı, geç ergenlik dönemindekilerin ise doğruluk açısından daha yüksek performans sergilediklerini ortaya koymuştur.
Plass, J. L., Homer, B. D., ve Pawar, S. (2019). Makale. Dijital	Farklı yaşlardaki öğrencilerde yürütücü işlev becerilerinin geliştirilmesinde bir oyunun etkililiğine uyarlanabilir zorluk seviyesinin etkisi	Psikomotor beceri	Yetişkin	Hazır oyun	Yetişkinlere yönelik olarak vites değiştirme seçeneği eklenerek uyarlanmış bir dijital oyun ile, aynı oyunun standart versiyonunun etkileri karşılaştırmalı olarak incelenmiştir. Elde edilen bulgular, uyarlanmış oyunun katılımcıların performansı ve etkileşim düzeyi açısından daha yüksek başarı sağladığını göstermiştir.
Ribeiro, M. D. C. (2019). Makale. Dijital	Öğretmen eğitimi bağlamında pedagojik bir araç olarak dijital oyunlar	Ders belli değil	İlkokul	Hazır oyun	Öğrencilere geleneksel (analog) oyunlarla dijital oyunların birlikte sunulduğu öğrenme ortamlarının, tek başına kullanılan yöntemlere kıyasla öğrenme sürecini daha etkili ve verimli hale getirdiği raporlanmıştır. Bu bütüncül yaklaşımın, özellikle dikkat, katılım ve kavramsal anlama düzeylerini olumlu yönde etkilediği gözlemlenmiştir.
Ronimus, M., Eklund, K., ve Pesu, L. (2019). Makale. Dijital	Okurları dijital oyun tabanlı öğrenmeyle	Okuma	İlkokul	GraphLearn (Hazır oyun)	Yapılan çalışma, okuma güçlüğü yaşayan öğrencilerin öğrenme süreçlerine daha etkin katılım sağlayabilmeleri ve temel okuryazarlık becerilerini geliştirebilmeleri için özel

	zihinsel olarak zorlamak				olarak tasarlanmış dijital oyunlara ihtiyaç duyulduğunu ortaya koymuştur.
Anupam, A., Gupta, R., ve Naeemi, A. (2018). Makale. Dijital	Kutudaki parçacık: Kuantum mekaniğine giriş için deneyimsel bir ortam	Fizik	Lisans	Hazır oyun	Dijital oyun temelli öğretim yaklaşımının kullanıldığı uygulama sonucunda, öğrencilerin kuantum fiziği konusundaki kavramsal anlama düzeylerinde anlamlı bir artış gözlemlenmiştir.
Danby, S., Evaldsson, A.-C., ve Menderes, H. (2018). Makale. Dijital	Küçük yaş çocuklarına yönelik dijital oyunlarda konumlandırılan iş birliği ve problem çözme becerileri	Ders belli değil	Okulöncesi	Hazır oyun	Ev, okul ve okul sonrası ortamlarda kullanılmak üzere yapılandırılmış üç hazır dijital oyun, öğrencilerle uygulanmıştır. Çalışma bulguları, öğrencilerin bu oyunlar aracılığıyla yetişkin desteği olmaksızın, akran etkileşimine dayalı biçimde yeni problem çözme stratejileri geliştirdiklerini göstermektedir.
Denham, A. R. (2018). Makale. Dijital	Gelişmiş bir düzenleyici olarak dijital bir oyun	Matematik	Ortaöğretim	Hazır oyun	Talimat verilmeden dijital oyunu deneyimlemeye başlayan öğrencilerin, gelişim düzeyleri (özellikle bilişsel ilerleme ve problem çözme becerileri açısından) talimatla oyuna başlayan öğrencilere kıyasla daha yüksek olduğu belirlenmiştir.
Fokides, E. (2018). Makale. Dijital	Dijital eğitim oyunları ve matematik: İlkokul ortamında yapılan bir durum çalışmasının sonuçları	Matematik	İlköğretim	Microsoft GameLab (Öğretmenler)	"Microsoft GameLab" platformu kullanılarak öğretmenler tarafından geliştirilen dijital oyunlar, deney grubunda uygulanmıştır. Uygulama sonucunda, öğrencilerin akademik başarıları, derse katılımları ve öğrenme motivasyonları üzerinde anlamlı ve olumlu etkiler gözlemlenmiştir.
Hwa, S. P. (2018). Makale. Dijital	Matematik öğreniminde pedagojik dönüşüm: Dijital oyun tabanlı öğrenmenin gücünden yararlanmak	Matematik	İlkokul	Hazır oyun	Yapılan araştırmalar, dijital oyunların özellikle matematik gibi kavramsal yoğunluğu yüksek derslerin anlaşılmasında öğrenciler üzerinde olumlu etkiler yarattığını ortaya koymuştur. Bu bulgular doğrultusunda, fen ve diğer sayısal derslerde de oyun tabanlı öğrenme yaklaşımlarının entegrasyonunun öğrenme süreçlerini destekleyici nitelikte olacağı önerilmektedir.
Kiili, K., ve Ketamo, H. (2018). Makale. Dijital	Dijital oyun tabanlı matematik testinin bilişsel ve duyuşsal sonuçlarının değerlendirilmesi	Matematik	Ortaokul	Semideus Exam (Hazır oyun)	Dijital oyun temelli değerlendirme yöntemlerinin, öğrencilerin sınav kaygılarını azalttığı ve derse katılım düzeylerini artırdığı yönünde anlamlı bulgular elde edilmiştir.
Lay, A.-N., ve Osman, K. (2018). Makale Dijital	21. Yüzyıl kimya öğrenimini ileriye taşımak: Dijital oyunlar	Kimya	Ortaöğretim	MyKimDS (Hazır oyun)	Malezya'da yürütülen bir çalışmada, öğrencilerden "MyKimDS" adlı dijital oyun modülü aracılığıyla kimya konularına yönelik özgün oyunlar tasarlamaları istenmiştir.

	tasarlayarak öğrenmeyi geliştirme				Uygulama sonrasında, deney grubundaki öğrencilerin 21. yüzyıl becerilerinde ve öz yeterlik düzeylerinde anlamlı gelişmeler kaydedilmiştir. Başarı testi ön test puanları açısından deney grubu ile kontrol grubu arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Ancak, son test sonuçlarına göre deney grubu kontrol grubuna kıyasla anlamlı düzeyde daha yüksek başarı göstermiştir. Bu bulgular, dijital oyun tasarımı temelli öğrenme yaklaşımlarının akademik başarı ve bireysel gelişim üzerinde etkili olduğunu ortaya koymaktadır.
Liakin, D., Cardoso, W., ve Waddington, D. (2018). Bildiri Makale. Dijital	Bir uzay gemisi simülasyonunda Fransızca pratiği: Dil öğrenimi ve oyun tabanlı deneyim üzerine bir uygulama	Yabancı dil	Lisans	Hazır oyun	Yapılan araştırma, dijital oyun kullanımının öğrencilerin dil öğrenme süreçleri üzerinde istatistiksel olarak anlamlı ve olumlu bir etkiye sahip olduğunu ortaya koymuştur.
Perini, S., Oliveira, M., ve Taisch, M. (2018). Makale. Dijital	Üretim eğitiminde dijital oyun tabanlı öğrenmenin kullanımı: Bir durum çalışması	İmalat eğitimi	Lisans	LCA (Hazır oyun)	Üç yıl süren "LCA" adlı dijital oyun tabanlı uygulama kapsamında yürütülen çalışmada, katılımcıların bilişsel gelişim düzeyleri incelenmiş; elde edilen verilere göre ön test ve son test puanları arasında, son test lehine istatistiksel olarak anlamlı bir fark tespit edilmiştir.
Risnani, L.Y., ve Adita, A. (2018). Bildiri Makale. Dijital	Ortaokul öğrencilerinin fen öğrenimine yönelik alternatif bir dijital değerlendirme aracı olarak oyun içi ölçme uygulamasının geliştirilmesi	Fen bilimleri	Ortaokul	Araştırmacı	Öğrencilerin sınıf ortamında fen öğretiminde dijital oyunların kullanımına yönelik olumlu tutum sergiledikleri belirlenmiştir. Çalışma bulguları, geliştirilen eğitsel dijital oyunların, ortaokul düzeyinde fen öğrenimini destekleyici ve alternatif bir değerlendirme aracı olarak etkili biçimde kullanılabileceğini göstermektedir.
Sung, H.-Y., ve Hwang, G.-J. (2018). Makale. Dijital	İş birliğine dayalı bilgi yapılandırma stratejisine dayalı olarak öğrencilerin etkili dijital oyun tabanlı öğrenme davranışlarının ve öğrenme performanslarının desteklenmesi	Ders belli değil	Ortaokul	Hazır oyun	Önceden geliştirilmiş bir dijital oyuna işbirlikçi bilgi alma stratejisi entegre edilmiştir. Bu stratejinin uygulanması sonucunda, öğrencilerin öğrenme başarılarında ve problem çözme farkındalıklarında anlamlı artışlar gözlemlenmiştir.

Wichadee, S., ve Pattanapichet, F. (2018). Makale. Dijital	İngilizce dil sınıfında dijital oyun uygulamalarıyla performans ve motivasyonun artırılması	Yabancı dil	Lisans	Kahoot (Hazır oyun)	*"Kahoot"* adlı dijital oyun kullanılarak gerçekleştirilen uygulamada, deney grubunun belirlenen öğrenme çıktılarında istatistiksel olarak anlamlı gelişmeler kaydettiği belirlenmiştir.
Yang, J.-C., Lin, M.-Y.D., ve Chen, S.-Y. (2018). Makale. Dijital	Dijital oyun tabanlı öğrenmede kaygı düzeylerinin öğrenme performansı ve oyun performansı üzerindeki etkileri	Yabancı dil	İlkokul	Hazır oyun	Çalışma bulguları, yüksek kaygı düzeyine sahip öğrencilerin öğrenme süreçlerinin oyun tabanlı yaklaşımlar aracılığıyla anlamlı şekilde geliştirilebileceğini göstermektedir.
Ye, S. H. Hsiao, T.Y., ve Sun C.-T. (2018). Makale. Dijital ve TYS	Ters yüz sınıflarda fiziksel kavramların oluşturulmasını desteklemek için ticari video oyunlarının kullanımı	Fen Bilimleri	Ortaokul 8	Angry Birds ve Ballance (Hazır oyun)	Tersine çevrilmiş oyun tabanlı öğrenme modeli uygulanan iki deney grubunun, geleneksel öğretim yöntemleriyle eğitim alan kontrol grubuna kıyasla akademik başarılarında anlamlı düzeyde üstünlük gösterdiği belirlenmiştir. Deney grubundaki 20 öğrenci, uygulanan oyunları eğlenceli ve motive edici olarak değerlendirmiştir. Ayrıca, dokuz öğrenci öğrenmelerinin anlamlı ve kalıcı olduğunu, yedi öğrenci ise eleştirel düşünme becerilerinin geliştiğini bildirmiştir.
Chang, S.-C., ve Hwang, G.-J. (2017). Makale. Dijital	Görev senkronizasyonuna dayalı akran yardımlaşması yaklaşımıyla etkili bir eğitsel bilgisayar oyununun geliştirilmesi	Doğa bilimleri	Ortaokul	Araştırmacı	İş birliğine dayalı öğrenme ortamında uygulanan dijital oyunun, deney grubunun akademik başarıları üzerinde anlamlı ve pozitif etkiler yarattığı belirlenmiştir.
Chuang, T.-Y., Kuo, M.-S., ve Fan, P. L. (2017). Makale. Dijital	Duyusal bütünleme bozukluğu olan çocukların öğrenimini desteklemede oyun terapisi	Ders belli değil	Özel eğitim	CwSID (Hazır oyun)	Uygulamanın, duygusal ifade zorluğu yaşayan çocukların duygu durumlarını ifade etme becerilerinde anlamlı ve olumlu gelişmeler sağladığı belirlenmiştir.
Daungcharone, K., Panjaburee, P., ve Thongkoo, K. (2017). Makale. Dijital	Yükseköğretimde dijital C programlama öğrenimini motive etmek için oyun içi derleyici kullanımı	Ders belli değil	Lisans	Araştırmacı	Araştırmacı tarafından geliştirilen dijital oyunun, farklı başarı düzeylerine sahip 50 öğrenci üzerinde uygulanması sonucunda, tüm katılımcılarda öğrenme motivasyonunda anlamlı ve olumlu artışlar gözlemlenmiştir.

Lazem, S., ve Jad, H. A. (2017). Bildiri Makale. Dijital	Kırsal Mısır'da dijital eğitim oyunlarının değeri: Oynama ve öğrenme deneyimlerinin incelenmesi	Matematik	İlköğretim	Araştırmacı	Çarpma işlemi üzerine geliştirilen dijital oyun aracılığıyla yürütülen çalışmada, öğrencilerin oyun ve öğrenme stratejilerini planlama ve uygulama becerilerinde kayda değer ilerlemeler sağladıkları belirlenmiştir.
Marinis, A., ve Metaphas, D. (2017). Bildiri Makale. Dijital	İlkokulda matematik eğitimi için dijital bir eğitim oyunu: Geliştirme, kullanım ve değerlendirme	Matematik	İlkokul	Unity (Araştırmacı)	Araştırmacı tarafından "Unity" oyun motoru kullanılarak tasarlanan dijital oyunun, 4. sınıf öğrencilerinin öğrenme performansı ve motivasyonu üzerindeki etkileri incelenmiştir.
Mourelatou, K., ve Zamfirov, M. (2017). Makale. Dijital	'Dört kuvvet' eğitimine yönelik dijital oyuna ilişkin algılar	Matematik	Özel eğitim	Hazır oyun	Hazır bir dijital oyunun, zihinsel engelli bireylerin matematiksel kavramları anlama ve uygulama güçlüklerini anlamlı ölçüde azalttığı belirlenmiştir.
Requena, B.E.S., Gonzalez, J.M.M., ve Gea, E.V. (2017). Makale. Dijital	Erken çocukluk eğitiminde aracı olarak dijital video oyunları	Çevre eğitimi	Okul öncesi	Üniversite tarafından geliştirilmiş oyun	Dijital video oyunlarının kullanımı, öğrencilerin geri dönüşüm konusundaki bilgi düzeylerini ve tutumlarını olumlu yönde etkilediği tespit edilmiştir. Ayrıca, oyunlaştırma stratejilerinin öğrenme süreçlerini geliştirdiği araştırma bulgularıyla desteklenmiştir.
Shiue, Y.-M., ve Hsu, Y.-C. (2017). Makale. Dijital	Dijital oyunların öğrencilerin doğru ilaçları öğrenme etkinliği üzerindeki etkileri	Tıp	Lisans	Araştırmacı	Araştırmacı tarafından ilaç kullanımını doğru yönlendirmeye odaklanan dijital bir oyun geliştirilmiş ve uygulama sonucunda, kullanıcıların yanlış ilaç kullanımı davranışlarında anlamlı bir azalma sağlandığı belirlenmiştir.
Lin, H. C. K., ve Hsu, W. C. (2016). Bildiri Makale Dijital ve TYS	Ters yüz sınıfta bilgisayar programlama dersi için WEBGL teknolojisi kullanılarak geliştirilen web tabanlı dijital oyun tabanlı öğrenme sisteminin etkisi	Bilişim Teknolojileri	Lisans	Unity (Araştırmacı ve öğrenciler).	Bu çalışmada, lisans öğrencilerinin dijital oyun tabanlı öğrenme kapsamında kodlama becerilerini geliştirmeleri amacıyla Unity programı ve TYS modeli entegre edilmiştir. Deney grubuna yönelik 7 haftalık deneysel uygulama sürecinde, ilk hafta öğrenciler TYS modeli ve Unity programıyla tanıştırılmış; takip eden haftalarda ise gelişim süreçleri ve ürün tasarımı üzerine çalışmalar yapılmıştır. Sonuçlar, deney grubu öğrencilerinin akademik başarı, öz yeterlik ve motivasyon düzeylerinde kontrol grubuna kıyasla anlamlı ve ileri düzeyde ilerleme kaydettiklerini göstermektedir.
Ocampo, R. S., ve Salazar, E. S. (2016). Makale. Dijital	Yükseköğretimde uygulamalı dijital oyunlar	Mühendislik	Lisans	Hazır oyun	Dijital oyunun kullanımı, öğrencilerin motivasyon düzeylerini artırmış ve bilgi kazanımlarını olumlu yönde geliştirmiştir.

Sara, J., Webb, E.M., ve Naeger, D.M. (2016). Makale. Dijital	Etkileşimli öğrenme potansiyeline sahip dijital etkileşimli bir oyunun ve etkileşimli stil ile sunulan didaktik dersin değerlendirilmesi: Tıp öğrencisi eğitiminde didaktik öğretimin süregelen önemi	Tıp eğitimi	Lisans	Hazır oyunlar	Araştırma bulguları, dijital oyun tabanlı öğrenme yönteminin geleneksel öğretim yöntemlerine kıyasla her durumda daha etkili olmayabileceğine işaret etmektedir.
Tao, S. Y., Huang, Y. H., ve Tsai, M. J. (2016). Bildiri Makale. Dijital ve TYS	İlkokul öğrencilerinin İngilizce öğreniminde ters yüz sınıf modelinin oyun tabanlı öğrenme ile birlikte uygulanması	İngilizce	İlkokul 4	Astronot Macerası (Araştırmacı)	Dijital oyun tabanlı TYS uygulamasının yer aldığı çalışmada, deney ve kontrol gruplarının başarı ve tutumlarını ölçen son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır. Buna rağmen, deney grubunda öğrenme düzeylerinde ilerleme kaydedilirken, kontrol grubunda gerileme gözlenmiştir. Ayrıca, deney grubundaki öğrenciler, uygulamayı motive edici, öğrenmeyi kolaylaştırıcı ve eğlenceli bulduklarını belirtmiş; çalışmanın devamını talep etmişlerdir.
Zainuddin, Z., ve Halili, S. H. (2016). Makale. TYS	Farklı disiplinlerde ters yüz sınıf araştırmaları ve eğilimleri	Belirtilmemiş	Belirtilmemiş	Dijital oyun kurgusu yok.	2013-2015 yılları arasında TYS modeli kapsamında yayımlanan hakemli makaleler sistematik olarak incelenmiştir. İnceleme sonuçları, bu çalışmalarda en çok karma araştırma yöntemlerinin kullanıldığını, örneklem olarak ağırlıklı olarak lisans öğrencilerinin tercih edildiğini ve veri toplama araçları olarak ölçekler ile başarı testlerinin yaygın biçimde uygulandığını göstermektedir.
Merrill, J. E. (2015) DR. TYS	Ters yüz sınıf: deneyimli öğretmenlerin sınıflarını ilk kez ters yüz etme uygulamalarının incelenmesi	Matematik ve Fen Bilimleri	Ortaöğretim	Dijital oyun kurgusu yok.	ABD'de yürütülen araştırmada, altı haftalık gözlemler sonucunda TYS modelinin öğrencilerin derslere katılım ve akademik başarı düzeylerini artırdığı belirlenmiştir. Ayrıca, görüşme analizleri öğretmenlerin planlama becerilerinde ve TYS modeline ilişkin algılarında olumlu değişimler olduğunu; öğrencilerin ise konuları daha iyi anladıkları ve derslere motive şekilde katıldıklarını ortaya koymuştur.
Zhamanov, A., ve Sakhiyeva, Z. (2015). Bildiri Makale. Dijital ve TYS	Cisco networking academy kullanarak bilgisayar ağları dersinde ters yüz sınıf ve oyunlaştırma	Bilişim Teknolojileri	Lisans	Cisco Networking Academy (Araştırmacılar)	TYS modeli ve oyunlaştırma tekniklerinin üniversite öğrencilerinin öğrenme süreçlerine katkısını değerlendirmek amacıyla "Cisco Networking Academy Ağı" kullanılmıştır. Ancak çalışma, bildiri formatında sunulduğu için kapsamlı sonuç raporları paylaşılmamıştır.

	öğretim yöntemlerinin uygulanması				
McLaughlin, J. E., ve Rhoney, D. H. (2014). Makale. TYS	Ters yüz nörolojik farmakoterapi dersinde kullanılan etkileşimli bir e-öğrenme hazırlık aracı ile geleneksel indirilebilir ders notunun karşılaştırılması	Eczacılık	Doktora	Dijital oyun kurgusu yok.	ABD'de eczacılık doktora programı kapsamında yürütülen beş haftalık bir çalışma sonucunda, etkileşimli e-öğrenme araçlarının öğrenci öğrenme süreçlerini kolaylaştırdığı ve akademik başarıyı anlamlı şekilde artırdığı belirlenmiştir.
Naik, N. (2014). Bildiri Makale. Oyun	Yükseköğretimde matematik öğretiminde dijital olmayan oyun tabanlı öğrenme	Matematik	Lisans	Dijital oyun kurgusu yok. (Araştırmacı tarafından 6 tane dijital olmayan eğitici oyun)	Çalışmada altı özgün oyun geliştirilmiştir: aritmetik kesirler, ondalık çapraz bulmaca, logaritmik ve üstel yapboz, cebirsel denklemler bingosu, ikiliden ondalığa dönüştürme sihirli kutusu ve ondalıktan ikiliye dönüştürme sihirli kutusu. Elde edilen bulgular, dijital olmayan oyun tabanlı öğrenme yaklaşımlarının öğrencilerde motivasyonu artırmakla kalmayıp, aynı zamanda öğrenme çıktılarını da olumlu yönde etkilediğini ortaya koymuştur.
Bishop, J. L., ve Verleger, M. A (2013). Bildiri Makale. TYS	Ters yüz sınıf modeline yönelik araştırmaların derlemesi	Belirtilmemiş	Belirtilmemiş	Dijital oyun kurgusu yok.	2012 yılına kadar TYS modeli kapsamında gerçekleştirilen çalışmalar sistematik olarak analiz edilmiştir. Analizler, öğrencilerin video derslere kıyasla yüz yüze derslere daha fazla tercih gösterdiğini ortaya koymuştur. Ayrıca, TYS modelinin geleneksel öğretim yöntemlerine kıyasla öğrenci öğrenme performansını artırmada daha etkili olduğu belirlenmiştir. Bununla birlikte, öğrenme sonuçlarını deneysel veya yarı deneysel yöntemlerle inceleyen çalışmaların sayısının sınırlı olduğu saptanmıştır.
Chen, Z., ve Fang, H. (2013). Bildiri Makale. Dijital	Tarım üniversitelerinde dijital oyun tabanlı öğretimde visual basic program tasarımı: Uygulama ve eğitim verimliliği üzerindeki etkisi	Tarım	Lisans	Visual Basic (Hazır oyun)	"Visual Basic" programının kullanılmasıyla tarım dersinin işlenişinde etkinlik ve verimlilik anlamında belirgin bir iyileşme sağlandığı belirlenmiştir.

Foss, B., Mordt, P., ve Lokken, A. (2013). Makale. Dijital	Dijital oyun tabanlı öğrenmede hemşirelik eğitimi için ilaç hesaplamasının potansiyel rolü	Tıp-Matematik	Lisans	Hazır oyun	Hemşire adaylarının ilaç dozu ayarlama becerilerini geliştirmeye yönelik olarak tasarlanan dijital oyun, katılımcıların mesleki bilgi ve uygulama becerilerinde anlamlı iyileşmeler sağlamıştır.
Mason, G., Shuman, T. R., ve Cook, K. E. (2013). Bildiri Makale. TYS	Ters yüz sınıflar: Avantajlar ve zorluklar	Makine Mühendisliği	Lisans	Dijital oyun kurgusu yok.	Bu çalışma, makine mühendisliği bölümünde üç yıl boyunca gerçekleştirilmiştir. İlk yıl geleneksel öğretim yöntemleri uygulanırken, sonraki iki yıl TYS modeli kapsamında dersler yürütülmüştür. Ders videoları, 3 ila 12 dakika arasında kırpılarak yeniden düzenlenmiştir. TYS uygulaması sonucunda, öğrencilerin akademik performanslarında ve memnuniyet düzeylerinde anlamlı iyileşmeler gözlemlenmiştir. Öğrenciler, TYS sayesinde ödev yüklerinin azaldığını, kaçırdıkları dersleri tekrar izleyerek eksikliklerini giderme fırsatı bulduklarını ve daha fazla öğrenme gerçekleştirdiklerini belirtmişlerdir. Öğretmenlerin gözlemlerine göre ise, derslerde başarılı olan öğrenciler TYS uygulamasına adaptasyonda, başarı düzeyi daha düşük olan öğrencilere kıyasla daha fazla zorluk yaşamışlardır.
Huizenga, J., Admiral, W., ve Ten Dam, G. (2011). Bildiri Makale. Dijital	Dijital ve kentsel oyun alanlarının entegrasyonu: Ortaöğretimde konuma dayalı yaratım ve oyun yoluyla öğrenme	Bilişim	Ortaöğretim	Araştırmacı ve öğrenciler tarafından geliştirilen oyun	Öğrenciler, büyük ölçüde oyun tasarımının teknik yönlerini öğrenme becerisi kazanmışlardır.
Kanthan, R., ve Senger, J.L. (2011). Makale. Dijital	Özelleştirilmiş tasarıma sahip dijital oyun tabanlı öğrenmenin patoloji ve tıp lisans eğitimi üzerindeki etkisi	Tıp	Lisans	Hazır oyunlar	Patoloji derslerinde özel olarak tasarlanmış dijital oyun tabanlı öğrenme uygulamaları, öğrenci memnuniyeti ve katılımındaki artışlarla birlikte, sınav testi puanlarında da yükseliş göstererek akademik performansın anlamlı biçimde arttığını ortaya koymuştur.
Papastergiou, M. (2009). Makale. Dijital	Bilgisayar bilimleri ana dalında dijital oyun tabanlı öğrenme: Eğitim etkililiği ve öğrenci motivasyonu üzerindeki etkisi	Bilişim	Ortaöğretim	Hazır oyunlar	Dijital oyunların, cinsiyet ayrımı yapmaksızın tüm öğrencilerin motivasyon düzeylerini artırdığı belirlenmiştir.

Mat-Zin, N. A., Jaafar, A., ve Yue, W. S. (2009). Makale Dijital	Tarih öğretimi için dijital oyun tabanlı öğrenme (DGBL) modeli ve geliştirme yöntemi	Tarih	Ortaöğretim	Dijital oyun kurgusu yok. Dijital Oyun Tasarım Modeli var.	Araştırma sonucunda, katılımcı öğrencilerin %83,6'sının dijital oyun oynamayı sevdiği; %69,5'inin ise dijital oyunların öğrenme sürecine avantaj sağladığını ifade ettiği belirlenmiştir.
Garris, R., Ahlers, R. ve Driskell, J. E. (2002). Makale Dijital	Oyunlar, motivasyon ve öğrenme: Bir araştırma ve uygulama modeli	Askeri	Belirtilmemiş	Bottom Gun (Araştırmacı)	Bu çalışma, dijital oyunların öğrenme süreçlerini geliştirme potansiyelini araştırmayı amaçlamaktadır. Araştırma kapsamında, öğrenmenin pekiştirilmesine olanak tanıyan tekrarlama mekanizması içeren "Bottom Gun" adlı denizaltı simülasyon eğitici oyunu tasarlanmıştır. Geliştirilen oyun, askeri öğrencilere uygulamalı öğrenme fırsatı sunarak bilgi tekrarını ve kavrayışın güçlendirilmesini hedeflemektedir.

Tablo 18. Çalışma Değişkenleri İle İlgili Yurt İçinde Yapılan Çalışmalar

Çalışma (Yazar-Yıl-Tür-Alan)	Konu	İlgili Olduğu Alan/Ünite	Öğrenim Kademesi	Dijital Oyunun Kurgulayıcısı	En Önemli Sonuç
Aygün, E. B., Sökmen, Y., Sarıkaya, İ., ve Nalçacı, A. (2025) Makale. TYS	İlkokulda ters yüz sınıf modelinin etkisinin araştırılması: Bibliyometrik ve içerik analizi.	Belirtilmemiş	İlkokul	Dijital oyun kurgusu yok.	TYS modeli üzerine yapılan yayınlar, 2006 yılından itibaren artış göstermiş ve 2021 yılında zirveye ulaşmıştır (frekans: 25). Bu alanda en çok atıf alan akademik dergiler arasında *Computers & Education*, *Educational Technology & Society* ve *Journal of Chemical Education* yer almaktadır. Literatürde en sık kullanılan anahtar kelimeler "ters yüz sınıf", "akademik başarı" ve "motivasyon" olarak belirlenmiştir. Atıf sıklığı açısından en öne çıkan ülkeler Tayvan, Avustralya ve İspanya olurken, en çok incelenen değişkenler akademik başarı, algı ve motivasyon olmuştur.
Ramazanoğlu, M., Akın, T., ve Solak, M. Ş. (2025). Makale. TYS	Ters yüz sınıflarda akran mentorluğunun web 2.0 kullanım yetkinliği ve öz-yeterlik inancı üzerine etkisi.	Bilişim Teknolojileri	Lisans	Dijital oyun kurgusu yok.	Sekiz haftalık uygulama sürecinde, öğrencilerin işbirlikli TYS modeli çerçevesinde Web 2.0 araçlarını kullanarak videolar hazırlamaları sağlanmıştır. Bu uygulama, öğrencilerin Web 2.0 araçlarını kullanma yeterliliklerinde anlamlı ve olumlu gelişmeler ortaya koymuştur. Ayrıca, akran rehberliğinin Web 2.0 araçlarının kullanımına kıyasla daha güçlü bir etkiye sahip olduğu tespit edilmiştir.
Altunbilek, B. B. (2024). YL. Dijital ve TYS	Web 2.0 destekli ters yüz öğrenme modelinin 5. sınıf öğrencilerinin kuvvetin ölçülmesi ve sürtünme ünitesindeki bazı bilişsel ve duyuşsal değişkenlerine etkisinin incelenmesi	Fen Bilimleri/Kuvvetin Ölçülmesi	Ortaokul 5	Flash Back Express Player, Padlet, Phet colarado, Kahoot, Poplet ve Quizizz (Araştırmacı)	Çalışma sonuçları, deney ve kontrol grupları arasında akademik başarı açısından istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğunu; bu farkın deney grubu lehine geliştiğini göstermiştir. Ayrıca, Web 2.0 farkındalığı da deney grubunda anlamlı şekilde artmıştır. Bu bulgular, uygulanan öğretim yönteminin hem akademik başarı hem de dijital farkındalık üzerinde etkili olduğunu desteklemektedir.
Aydın, C. S. ve Ata, R. (2024). Makale. Dijital	Türkiye'de matematik eğitiminde dijital oyunların kullanımı: Bir sistematik derleme çalışması	Matematik	Belirtilmemiş	Dijital oyun kurgusu yok.	İncelenen 111 çalışmadan 7'si ilkokul düzeyinde (bunlardan 2'si ilkokul 3. sınıf seviyesinde) gerçekleştirilmiştir. Toplamda 88 çalışmanın 83'ü eğitsel dijital oyun olarak tasarlanmıştır. Bu çalışmaların 21'inde, 2'si öğretim, 4'ü hem öğretim hem pekiştirme, 15'i ise pekiştirme amacıyla hazırlanmıştır. Matematik

					başarısına ilişkin 15 çalışmadan 11'inde başarıda artış gözlenirken, 4 çalışmada anlamlı bir etki tespit edilmemiştir. Tutum üzerine yapılan 6 çalışmada ise 3'ünde anlamlı farklılık bulunurken, diğer 3'ünde bu farklılık görülmemiştir. Motivasyon alanında gerçekleştirilen 3 çalışmanın 2'sinde anlamlı artış sağlanırken, 1 çalışmada anlamlı farklılık kaydedilmemiştir. Benzer şekilde, öz yeterlilikle ilgili 3 çalışmanın 2'sinde anlamlı gelişmeler gözlemlenmiş, 1 çalışmada ise anlamlı bir değişim raporlanmamıştır.
Bölükbaş, E. (2024). YL. Dijital	STEAM alan öğretmenlerinin robotik ve kodlama eğitimi için tasarlanan ters yüz öğrenme ortamına ilişkin görüşleri ve akademik başarıları	Belirtilmemiş	Öğretmen	Belirtilmemiş	Araştırma bulguları, ters yüz öğrenme yaklaşımının öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeylerini artırdığını; sınıf içi etkileşim, iş birliği ve bireysel öğrenme süreçlerini desteklediğini ortaya koymuştur. Öğretmenler yöntemin genel olarak faydalı olduğunu belirtirken, alt düzey öğrenciler ve zorlayıcı konular açısından bazı sınırlamalar yaşandığını ifade etmişlerdir. Ayrıca, nicel analizler STEAM öğretmenlerinin başarı düzeylerinde anlamlı bir artış olduğunu göstermektedir.
Bulut, R. ve Bekdemir, M. (2024). Makale. TYS	Ters yüz sınıf modelinin öğrencilerin matematik başarısı, tutumu ve kaygısına etkisi	Matematik	Ortaokul 6	Dijital oyun kurgusu yok.	Çalışma, 16 hafta süresince Millî Eğitim Bakanlığı Eğitim Bilişim Ağı (EBA) platformu kullanılarak yürütülmüştür. Başarı testlerinin ön test, son test ve kalıcılık testi puanları incelendiğinde, deney grubunun hem kontrol grubu-1 hem de kontrol grubu-2'ye kıyasla anlamlı derecede daha yüksek performans sergilediği belirlenmiştir. Buna karşılık, tutum anketi sonuçları ön test, son test ve kalıcılık testi aşamalarında deney grubu ile kontrol grupları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark göstermemiştir.
Camcı, S. F. ve Şen, E. Ö. (2024). Makale. TYS	4. sınıf ilkokul öğrencilerinin geometri öğrenmeleri üzerinde ters yüz öğrenme modelinin etkileri	Matematik/Geometri	İlkokul 4	Dijital oyun kurgusu yok.	Deneysel çalışmada uygulanan başarı testine göre, kontrol grubunun puan ortalaması 23,48 iken deney grubunun puan ortalaması 29,09 olarak hesaplanmış ve bu fark deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur. Öğrencilerle gerçekleştirilen görüşmeler, TYS modelinin başarılarını artırdığını, çalışmanın eğlenceli olduğunu ve arkadaşları ile öğretmenleri arasındaki iş birliğini güçlendirdiğini göstermiştir.

Çalışır, S. (2024). YL. TYS	Ters yüz edilmiş sınıf modeline dayalı hayat bilgisi öğretiminin öğrenci başarısına etkisi	Hayat Bilgisi/Doğada Hayat	İlkokul 3	Dijital oyun kurgusu yok.	TYS modeline dayalı öğretim, akademik başarı ve derse katılım düzeylerinde deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı artışlar sağlamıştır. Nitel veriler ise öğrencilerin modeli olumlu karşıladığını ve bu öğretim yaklaşımını eğlenceli bulduklarını ortaya koymuştur.
Çevik, A. (2024). DR. TYS	Fen eğitiminde ters-yüz sınıf ve karınca kolonisi modellerinin kavramsal öğrenme ve bilimsel süreç becerilerine etkisi	Fen Bilimleri/Madde ve Isı	Ortaokul 6	Dijital oyun kurgusu yok.	Kavramsal öğrenme düzeyinde, kontrol grubu ile Deney 1 ve Deney 2 grupları arasında, deney grupları lehine istatistiksel olarak anlamlı farklar gözlenmiştir. Öğrenciler, TYS modeli kapsamında konuları evde öğrenip okulda grup çalışmalarıyla pekiştirdiklerini; ders öncesi izledikleri videoların derse olan ilgi ve meraklarını artırarak kavramları daha etkin öğrendiklerini ifade etmiştir. Ayrıca, bilimsel süreç becerileri açısından son test sonuçları değerlendirildiğinde, Deney 1 grubunun kontrol grubuna kıyasla anlamlı düzeyde üstün olduğu belirlenmiştir. Öğrenciler, TYS modeli sayesinde dersin kavramlarına önceden hâkim olarak, zaman kısıtlaması olmadan deneyler yapma, modeller tasarlama ve gözlemler gerçekleştirme imkânı bulduklarını; bu durumun bilimsel süreç becerilerinin gelişimine katkı sağladığını vurgulamışlardır.
Er, S. A. (2024). YL. TYS	Fen eğitiminde ters yüz öğretim uygulamasının etkililiği	Fen Bilimleri/ Işığın Madde ile Etkileşimi	Ortaokul 7	Dijital oyun kurgusu yok.	Her iki grupta da ön test ve son test puanları arasında, son test puanları lehine istatistiksel olarak anlamlı bir artış gözlenmiştir. Ayrıca, kız ve erkek öğrencilerin erişi puanları karşılaştırıldığında, iki grup arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Nitel veriler ise öğrencilerin video izleme sürecinden keyif aldıklarını ve derse hazırlıklı geldiklerini göstermiştir; buna karşın, uzun videoların motivasyonlarını azalttığı ve bazı durumlarda internet erişiminde zorluk yaşadıkları da raporlanmıştır.
Dursun, Z. B. (2024). YL. Dijital	İlkokulda eğitsel dijital oyunun matematik tutumuna etkisi	Matematik	İlkokul 2	Wordwall, Geogebra (Hazır oyun)	Deney grubu (eğitsel dijital oyunlarla matematik dersinin işlenmesi) ile kontrol grubu (geleneksel yöntemlerle matematik dersi işlenmesi) öğrencilerinin matematik tutum puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır. Ancak, son test sonuçları incelendiğinde, kontrol grubunda matematik tutum puanlarında düşüş gözlenirken, deney grubundaki puanların korunduğu belirlenmiştir.

Gökdaş, F. (2024). DR. TYS	Ters yüz öğrenme modelinin 6. sınıf öğrencilerinin dijital okuryazarlıklarına ve bilimsel epistemolojik inançlarına etkisi	Fen Bilimleri/Ses ve Özellikleri	Ortaokul 6	Dijital oyun kurgusu yok.	Ters yüz öğrenme modeli uygulamasına ilişkin öğrenci görüşleri, işlenen derslerin eğlenceli bulunduğunu, sınıf dışı etkinliklerin ön bilgileri artırdığını, öğrenme sorumluluğunun öğrencilere geçtiğini ve sınıf içi çalışmaların konunun daha iyi kavranmasını sağladığını göstermektedir. Bu bulgular doğrultusunda, ters yüz öğrenme modelinin öğrencilerin dijital okuryazarlık becerilerini geliştirmede ve derse yönelik olumlu tutumlar oluşturmada etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.
İlkay, D. ve Atik A. D. (2024). Makale. Dijital	Fen bilimleri dersinde eğitsel dijital oyun kullanımının 6. sınıf öğrencilerinin motivasyonlarına ve akademik başarılarına etkisi	Fen Bilimleri/Vücudumuzdaki Sistemler	Ortaokul 6	Unity, Blender, Adobe Illustrator (Araştırmacı)	DGBL modeli ile geliştirilen oyun, dolaşım sistemi başarısını ve fen öğrenmeye yönelik motivasyonu artırmıştır. Öğrenciler, oyunun dikkat, öğrenme kalıcılığı ve derse odaklanma üzerinde olumlu etkileri olduğunu ifade etmiştir. Ancak, aktif öğrenme ve performans amacı boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık saptanmamıştır.
İvgin, A. B. (2024). DR. Dijital	Eğitsel ve dijital oyun tabanlı fen öğretiminin öğrencilerin akademik başarı, problem çözme becerileri, motivasyon ve çevre okuryazarlığı üzerine etkisi	Fen Bilimleri/İnsan ve Çevre	Ortaokul 5	Learning apps, Gennially (Araştırmacı)	Dijital ve eğitsel oyunların birlikte uygulandığı deney grubunda akademik başarı, motivasyon ve problem çözme becerilerinde anlamlı düzeyde artışlar gözlenmiştir. Öğrenciler, oyunların öğrenme sürecini kolaylaştırdığı, eğlenceli ve motive edici olduğu yönünde olumlu geri bildirimde bulunmuştur. Ancak, süreç boyunca zaman yönetimi ve rekabet temelli stresin önemli olumsuzluklar arasında yer aldığı bildirilmiştir.
Kanat, A. (2024). DR. TYS	Ters yüz sınıf modelinin öğrencilerin Türkçe dersindeki akademik başarı ve özyeterlik algılarına etkisi	Türkçe	Ortaokul 7	Dijital oyun kurgusu yok.	Türkçe dersi akademik başarı testi sonuçları, deney grubu öğrencilerinin performansında anlamlı bir artış olduğunu göstermektedir. Benzer şekilde, Türkçe dersi özyeterlik algısı ölçeği sonuçları da deney grubu lehine pozitif gelişmeler ortaya koymuştur. Deney grubu öğrencilerinin çoğunluğu (f=20), sınıf öncesinde paylaşılan videoları eğlenceli ve ilgi çekici bulmuştur. Ayrıca, öğrencilerin önemli bir kısmı (f=15) TYS modelinin derse olan ilgiyi artırdığını belirtmiştir. Modelin en dikkat çekici bulgusu, Türkçe ders başarısındaki anlamlı yükseliştir (f=13). Katılımcıların önemli bir kısmı (f=15), modelin diğer derslerde de uygulanmasını önermiştir. TYS modelinin özellikle zorlanılan derslerde kullanılmasının faydalı olacağı düşünülmekte olup, bu talepler özellikle matematik ve fen bilgisi derslerine yöneliktir.

Karagöz, E. (2024). YL. Dijital	7. sınıf fen bilimleri dersinde scratch destekli öğretimin öğrencilerin akademik başarılarına, motivasyonlarına ve derse ilişkin görüşlerine etkisi	Fen Bilimleri / Işığın Madde ile Etkileşimi	Ortaokul 7	Scratch (Araştırmacı)	Deney grubunda akademik başarıda istatistiksel olarak anlamlı bir artış tespit edilmiştir; ayrıca, performansa yönelik motivasyon boyutunda da anlamlı farklar gözlenmiştir. Öğrenciler, uygulamayı eğlenceli ve öğretici olarak değerlendirmiş ve yüksek memnuniyet düzeyi sergilemiştir. Ancak, diğer motivasyon boyutlarında anlamlı farklılıklar saptanmamıştır.
Kayhan, E. (2024). YL. Oyun	Hayat bilgisi dersinde eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarı ve tutumlarına etkisi	Hayat Bilgisi/Sağlıklı Hayat	İlkokul 3	Dijital oyun kurgusu yok.	2018 HB öğretim programındaki kazanımlar dikkate alınmıştır. Başarı testi son testinde, deney grubu ($\bar{x}$ = 18.06) ve kontrol grubunun ($\bar{x}$ = 17.28) puan ortalamaları birbirine yakın bulunmuş ve aralarındaki fark istatistiksel olarak anlamlı değildir ($t(63) = 0.696$; $p = 0.489$; $p > 0.05$). Öte yandan, tutum ölçeği son test sonuçlarında deney grubu ($\bar{x}$ = 2.22) ile kontrol grubu ($\bar{x}$ = 2.09) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark gözlenmiştir ($t(63) = -2.538$; $p = 0.011$; $p < 0.05$).
Kefci, S. S. ve Baş, F. (2024). Makale. TYS	Türkiye'de ters yüz sınıf modeliyle ilgili lisansüstü çalışmaların içerik analizi	Matematik	Belirtilmemiş	Dijital oyun kurgusu yok	TYS kapsamında hazırlanmış 43 tez incelenmiştir. Yayım sayısının en yüksek olduğu yıl 2023 olup (n=17), en düşük yayımlama ise 2016 ve 2017 yıllarında gerçekleşmiştir (her biri n=1). Katılımcı gruplar açısından, ortaokul öğrencilerine yönelik çalışmalar en fazla sayıda (n=25) olup, ilkokul, lise ve lisans düzeyindeki tez sayıları ise yaklaşık olarak birbirine yakındır (sırasıyla n=5, 6 ve 5). Veri toplama araçları incelendiğinde, en çok "ölçekler" (n=35) ve "görüşme" (n=34) kullanılırken, "günlükler" (n=7) en az tercih edilen yöntemler arasında yer almıştır. Veri analiz tekniklerine bakıldığında ise, nicel analizlerde en çok "t testi" (n=23), nitel analizlerde ise "içerik analizi" (n=22) uygulanmıştır.
Murat, M. (2024). YL. Dijital	İlkokul öğrencilerinin sayı hissi düzeylerinin scratch yazılımı destekli, oyun temelli tasarlanan etkinliklerle geliştirilmesi	Matematik/Sayılar	İlkokul 2	Scratch (Araştırmacı)	Son test bulguları, öğrencilerin sayı hissi becerilerinde istatistiksel olarak anlamlı bir iyileşme olduğunu göstermektedir. Ön test puanlarının ortalaması 28,14 iken, son test ortalaması 46,42 olarak kaydedilmiştir. Bu veriler, ön test ile son test arasındaki farkın anlamlı düzeyde son test lehine olduğunu doğrulamaktadır.
Okutan, E. (2024). YL. Dijital ve TYS	Web 2.0 destekli ters yüz öğretimin ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin	Matematik/Geometri	İlkokul 4	Kahoot ve Wordwall (Araştırmacı)	Deney grubunun akademik başarı ve içsel motivasyon puanları, kontrol grubuna göre daha yüksek olmasına karşın, bu fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır.

	matematik başarısına ve motivasyonuna etkisi				Öte yandan, dışsal motivasyon düzeyi kontrol grubunda deney grubuna kıyasla daha yüksek gerçekleşmiştir.
Orçan, B. (2024). YL. Dijital	İlkokul 4.sınıf öğrencilerinin eğitsel dijital oyun yardımıyla sözcük dağarcığı gelişimlerinin incelenmesi	Türkçe/4. Tema	İlkokul 4	Unity developer ve 3D modelci ile hizmet alımı yoluyla bir oyun tasarlanmış.	Araştırmanın ön test sonuçlarına göre, cinsiyet faktörü dikkate alınmaksızın, deney ve kontrol gruplarının sözcük bilgisi düzeyleri arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Ancak, son test verilerinde, yine cinsiyet ayrımı yapılmadan değerlendirilen öğrenciler arasında, oyun oynayan deney grubunun sözcük bilgisi düzeyinin kontrol grubuna kıyasla istatistiksel olarak anlamlı derecede daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Ön test ve son test karşılaştırmalarında ise, kontrol grubunda anlamlı bir değişiklik gözlenmezken, deney grubunda sözcük bilgisi düzeyinde anlamlı bir gelişim kaydedilmiştir.
Özcan, R. (2024). YL. TYS	Sosyal bilgiler dersine yönelik ters yüz öğrenme modelinin 5. ve 7. sınıf öğrencilerinin akademik başarılarına ve kalıcılığına etkisi	Sosyal Bilgiler / 5. Sınıf İnsanlar, Yerler ve Çevreler, 7. Sınıf Bilim, Teknoloji ve Toplum	Ortaokul 5 ve 7	Dijital oyun kurgusu yok.	TYS modeli, 7. sınıf öğrencilerinin akademik başarısında istatistiksel olarak anlamlı bir artış sağlamıştır. Buna karşın, 5. sınıf öğrencileri arasında anlamlı bir fark gözlenmemiştir. Öğrenciler, modelin öğrenmeyi kolaylaştırıcı ve eğlenceli olduğunu ifade etmiştir.
Özyılmaz, M. ve Gürdoğan-Bayır, Ö. (2024). Makale. Oyun	Hayat bilgisi dersinde otantik öğrenme uygulamalarının öğrencilerin zihinsel yapılarındaki kavramsal değişimine ve derse yönelik tutumlarına etkisi	Hayat Bilgisi/Evimizde Hayat ve Sağlıklı Hayat	İlkokul 3	Dijital oyun kurgusu yok.	Araştırmada kullanılan tutum ölçeğinin genel güvenirlik katsayısı 0.84 olarak hesaplanmıştır. Alt boyutlar bazında ise, hayat bilgisi dersine karşı olumsuz tutumlar 0.75, hayat bilgisi dersi içeriğine ilişkin olumlu tutumlar 0.67 ve hayat bilgisi dersine ilişkin olumlu tutumlar 0.65 değerlerinde güvenilirlik göstermiştir. Son test sonuçlarına göre, hayat bilgisi dersi tutum ölçeği puan ortalaması deney grubunda 46.20, kontrol grubunda ise 41.68 olarak belirlenmiş ve aralarındaki fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur ($p = 0.021$), deney grubu lehine sonuçlanmıştır.
Seçgin, Y. S. (2024). YL.TYS	Ters yüz sınıf modeli ve argümantasyon modelinin sosyal bilgiler dersinde öğrencilerin akademik başarıları ve derse	Sosyal Bilgiler/Üretim, Dağıtım ve Tüketim	Ortaokul 6	Dijital oyun kurgusu yok.	Deneysel işlem öncesi ve sonrası akademik puanlar ile SBDY tutum ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklar bulunmuştur. Bu sonuçlar, TYS modeli ve argümantasyon temelli öğrenme modelinin öğrencilerin akademik başarıları ve SBDY tutumları üzerinde olumlu etkiler yarattığını göstermektedir. Deney gruplarının karşılaştırılmasında, her iki yöntemin dersteki başarıyı

	yönelik tutumlarına etkisi				artırmada etkili olduğu saptanmıştır; ancak argümantasyon grubunun son test aritmetik ortalama puanı, TYS grubuna kıyasla anlamlı derecede daha yüksektir.
Sıriş, A. B. ve Görgülü-Arı, A. (2024) Makale. TYS	Web 2.0 öğretim araçları ile desteklenen ters yüz sınıf uygulamalarının bazı değişkenler üzerindeki etkisi	Fen Bilimleri/İnsan ve Çevre	Ortaokul 5	Dijital oyun kurgusu yok.	Araştırmada, eğitim bilişim ağı (EBA) platformu üzerinden Zoom uygulaması kullanılarak video çekimleri gerçekleştirilmiştir. Hazırlanan videolar "YouTube Stüdyo"'ya yüklenmiştir. Çizim faaliyetleri için "Awwboard" programı, öğrenilen bilgilerin ve ödevlerin dijital ortamda paylaşılması ve günlük tutulması amacıyla Penzu programı kullanılmıştır. Öğrencilerin sunum hazırlıklarında "Renderforest" programı önerilmiş ve aktif olarak kullanılmıştır. Ayrıca, "MindMeister" uygulaması ile kavram haritaları ve tablolar oluşturulmuştur. Araştırma öncesinde deney ve kontrol gruplarının akademik düzeylerinin birbirine benzer olduğu belirlenmiştir. Son test sonuçları, çevre bilgisi puanlarında deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğunu göstermektedir. Ayrıca, deney grubunun Web 2.0 araçlarına yönelik farkındalık düzeylerinde deneysel uygulama sonrasında anlamlı artışlar gözlenmiştir.
Şahin, İ. ve Çiftçi, B. (2024). Makale. TYS	Ters yüz sınıf modeli uygulamasının ortaokul altıncı sınıf öğrencilerinin akademik başarılarına ve sosyal bilgiler dersine yönelik tutumlarına etkisi	Sosyal Bilgiler/Kültür ve Miras	Ortaokul 6	Dijital oyun kurgusu yok.	Veri toplama aracı olarak kullanılan başarı testinin ön test sonuçlarında, kontrol grubunun ortalaması 14.38, deney grubunun ortalaması 11.73 olarak belirlenmiş ve bu fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır ($p = 0.366$). Son test sonuçlarında ise kontrol grubunun ortalaması 10.00, deney grubunun ortalaması 15.77 olup, aradaki fark anlamlı düzeyde deney grubu lehine gerçekleşmiştir ($p = 0.049$). Tutum ölçeğinin ön test sonuçlarında kontrol grubunun ortalaması 12.96, deney grubunun ortalaması 13.04 olup, anlamlı bir fark saptanmamıştır ($p = 0.978$). Son testte ise kontrol grubunun ortalaması 11.63, deney grubunun ortalaması 14.27 olarak ölçülmüş ve fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır ($p = 0.369$).

Şengel-Alp, Ş. (2024). YL. Dijital	Eğitsel dijital oyun temelli geometri etkinlikleri kullanılarak yürütülen öğrenme ortamlarından yansımalar	Matematik/Geometri	Ortaokul 5	Wordwall (Araştırmacı)	EDO etkinlikleri kapsamında, 13 öğrencide özgüven artışı, 12 öğrencide çalışmaya istekli katılım ve 10 öğrencide pekiştirici etkilerin ortaya çıktığı belirlenmiştir. Ayrıca, 15 öğrencide sorumluluk alma, aktif etkileşimli öğrenme ve eleştirel düşünme becerilerinde artış gözlenmiştir. Yardımlaşma ve destek olma davranışları ise 10 öğrencide artış göstermiştir.
Şihman, S. (2024). YL. Dijital	Hayat bilgisi dersinin artırılmış gerçeklik teknolojisi ve üretken öğrenme stratejisiyle zenginleştirilmesinin öğrenme çıktılarına etkisi	Hayat Bilgisi/Doğada Hayat	İlkokul 3	Dijital oyun kurgusu yok.	Kontrol grubunda, artırılmış gerçeklik teknolojisine uygun ders içerikleri kullanılarak öğretim gerçekleştirilmiştir. Deney grubunda ise bu içeriklere ek olarak, üretken öğrenme stratejilerine uygun materyaller de kullanılarak öğretim süreci tamamlanmıştır. Analiz edilen veriler, deney grubu lehine anlamlı bir farklılık olduğunu göstermiştir.
Tanrıverdi, A. (2024). YL. TYS	4.sınıf öğrencilerinin yer kabuğu ve Dünyamızın hareketleri ünitesini ters yüz öğrenme modeli (flıpped classroom) ile öğrenmelerinin akademik başarılarına etkisi	Fen bilimleri / Yer Kabuğu ve Dünyamızın Hareketleri	İlkokul 4	Dijital oyun kurgusu yok.	Çalışma öncesinde akademik başarı açısından deney grubunun ortalaması 12.95, kontrol grubunun ortalaması ise 13.00 olarak belirlenmiş; iki grup arasında ön test puanları bakımından anlamlı bir fark saptanmamıştır. Çalışma sonunda ise deney grubunun akademik başarı ortalaması 18.18, kontrol grubunun ortalaması 14.36 olarak ölçülmüş ve bu fark deney grubu lehine anlamlı bulunmuştur. Öğrencilerin büyük bir kısmı (n=10), etkinlikleri eğlenceli ve akılda kalıcı bulmuş, özellikle akıllı tahtada gerçekleştirilen uygulamalı oyunlardan keyif aldıklarını ifade etmiştir. Ayrıca, neredeyse tüm öğrenciler fen bilimleri dersinin diğer konularını da TYS modeliyle öğrenmek istediklerini belirtmiştir. Bu bulgular, TYS modelinin öğrencilerin öğrenme sürecine aktif katılımını artırarak dersi daha ilgi çekici hale getirdiğini ortaya koymaktadır.
Usta, S. (2024). YL Dijital ve TYS	Oyunlaştırılmış ters-yüz öğrenme modeliyle programlama öğretimi	Bilişim Teknolojileri/Python	Ortaöğretim 9	Moodle (E-ders. icetol) Platformu üzerinden Python programı (Araştırmacı)	Oyunlaştırılmış ters yüz öğrenme modelinin, geleneksel ters yüz öğrenme modeline kıyasla öğrencilerin akademik başarısını daha fazla artırdığı belirlenmiştir. Deney grubu öğrencileri dersi daha eğlenceli ve ilgi çekici bulmuş; kontrol grubuna göre olumlu tutum ve katkı algılarında anlamlı düzeyde yüksek sonuçlar elde edilmiştir. Ayrıca, öğrencilerin dijital öğrenme süreçleri 12 hafta boyunca etkin bir şekilde izlenmiştir.

Yıldırım-Yakar, Z., Doğru, E., ve Yakar, L. (2024). Makale. TYS	Uzaktan eğitimde çevrimiçi ters yüz öğrenme modelinin ortaokul öğrencilerinin matematik dersine etkisi	Matematik/Oran-Orantı	Ortaokul 7	Dijital oyun kurgusu yok.	Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin son test puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır. Ancak, nitel veri analizleri öğrencilerin modele ilişkin olumlu görüşlere sahip olduğunu ortaya koymuştur. Öğrenciler, ters yüz öğrenme modelinin öğrenme sürecinde kullanılmasının önemli olduğunu ve ders öncesinde paylaşılan içeriklerin hazırbulunuşluk düzeylerini artırdığını belirtmiştir.
Yılmaz, S. (2024). YL. Dijital	Web 2.0 scratch yönteminin ilkokul 3. sınıf öğrencilerinin hayat bilgisi dersindeki akademik başarılarına etkisi	Hayat Bilgisi/Doğada Hayat	İlkokul 3	Scratch ile araştırmacı rehberliğinde öğrenciler tarafından denilse de öğretmen tarafından hazırlanmış.	Deney grubunun ön test ve son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuştur. Benzer şekilde, kontrol grubunun da ön test ve son test puanları arasında anlamlı farklılık gözlemlenmiştir. Araştırmacı her iki grupta öğretmenlik yapmıştır. Deney grubunun akademik başarı testi ön test ortalaması 9,25; kontrol grubunun ortalaması ise 8,64 olarak belirlenmiş ve ön test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır ($t(25) = 0.282$, $p = 0.780$). Son test sonuçlarında ise deney grubunun ortalaması 17,19, kontrol grubunun ortalaması 13,91 olarak tespit edilmiş ve son test puanları arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark bulunmuştur ($t(25) = 2.19$, $p = 0.038$).
Yıldız, F., Tarım, K., ve Sarpkaya-Aktaş, G. (2024). Makale. Dijital	Matematik eğitiminde dijital oyunlar: Tematik inceleme	Matematik	Belirtilmemiş	Dijital oyun kurgusu yok.	İncelenen çalışmalarda örneklemlerin en yoğun olarak ortaokul ve lisans düzeyinde gerçekleştirildiği görülmektedir. Ortaokul ve lise öğrencilerini örneklem olarak seçen çalışmaların sayısı dokuz iken, ilkokul seviyesinde bu sayı üç olarak belirlenmiştir. Eğitim alanında yapılan sistematik derlemelerde, araştırmaların çoğunlukla nicel yöntemlerle yürütüldüğü ve akademik başarı ile matematiksel beceri kavramlarının ön plana çıktığı tespit edilmiştir.
Yolal, T. T. (2024) YL. Dijital ve TYS	Hayat bilgisi dersinde eğitsel dijital oyunlarla desteklenen ters yüz öğrenme modelinin öğrencilerin akademik başarılarına etkisi	Hayat Bilgisi/Ülkemizde Hayat	İlkokul 3	Wordwall, Scratch ve Educaplay (Araştırmacı) 19 oyun	Deneysel çalışma sonucunda, akademik başarı testi son test puanları arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark elde edilmiştir.
Ağırman, N. (2023). DR. TYS	Ters yüz sınıf modelinin ilkokulda uygulanabilirliğinin	Matematik	İlkokul 3	Dijital oyun kurgusu yok. Camtasia	TYS modeli, öğrencilerin matematik başarısını ve sınıf içi katılımını artırırken, veli desteğine duyulan ihtiyacın azalmasına katkı sağlamıştır. Hem öğrenciler hem de

	incelenmesi: Üçüncü sınıf matematik dersi örneği			Studio 9 programı (Video düzenleme programı), Video Station (Bulut depolama), ClassDojo (Video link paylaşımı)	öğretmenler, modeli eğlenceli, etkili ve uygulanabilir olarak değerlendirmiştir. Ayrıca, velilerin büyük çoğunluğu modelin diğer derslerde de uygulanmasını desteklemiştir.
Al, S. (2023). DR.TYS	Ters yüz edilmiş sosyal bilgiler derslerinde aktif öğrenme yöntemlerinin işe koşulması: Bir eylem araştırması	Sosyal Bilgiler/6. Ünite	Ortaokul 6	Dijital oyun kurgusu yok.	Elde edilen bulgular, öğrencilerin derslere başlamadan önce heyecanlı olduklarını ve ders süresince kendilerini mutlu, sevinçli, eğlenmiş, yaratıcı ve özgüvenli hissettiklerini göstermektedir.
Alp, G. ve Bulunuz, N. (2023) Makale. Dijital	Scratch programı ve Web destekli işbirlikli öğrenme yönteminin 5. sınıf öğrencilerinin kavramsal anlama ve eleştirel düşünme becerilerine etkisi	Fen Bilimleri/Biyoçeşitlilik	Ortaokul 5	Uygulama öncesi 10 oyun geliştirildi (Araştırmacı). Öğrenciler araştırmacı ile birlikte oyun tasarladılar (10 haftalık uygulamanın 3-10 haftaları arasında).	Son test sonuçlarına göre, eleştirel düşünme becerileri açısından iki grup arasında, deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir fark belirlenmiştir.
Balcı, B. (2023). YL.TYS	Ortaokul öğrencilerinin algoritma konusundaki oyunlaştırılmış ters yüz sınıf modeli ile geleneksel model arasındaki akademik başarı ve görüşlerinin karşılaştırılması	Bilişim Teknolojileri/Algoritma	Ortaokul 6	Dijital oyun kurgusu yok.	Deney grubundaki öğrenciler ile kontrol grubundaki öğrencilerin algoritma başarı testinin son test puanları arasında anlamlı bir fark bulunmuştur ($\bar{X}$_deney = 70,78; $\bar{X}$_kontrol = 56,73; t(42) = -3,046, $p < .05$). Deney grubundaki öğrencilerle yapılan görüşmelerde, 20 öğrenci konuyu öğrendiğini, 2 öğrenci ise öğrenemediğini belirtmiştir. Öğrenciler, materyallerin eğlenceli olmasını (n = 14), ders videolarının anlaşılır (n = 13) ve kısa olmasını (n = 10), materyallere istedikleri zaman ve yerde

					ulaşabilmelerini (n = 8) ile teknolojik özellikte olmasını (n = 4) TYS modelinin olumlu yönleri olarak ifade etmiştir.
Bozdağ, H. C. ve Gökler, İ. (2023). Makale. Dijital ve TYS	Ters yüz sınıf modeline yönelik dijital içerik tasarımı: Biyoloji dersi örneği	Biyoloji/Hücre	Ortaöğretim 9	H5P içerik editörü ve Lumi (Araştırmacı)	Yapılan değerlendirmede, anlatımın anlaşılır, yeterli ve açıklayıcı olduğu; etkileşimli içeriğin ise etkili ve faydalı bulunduğu belirlenmiştir.
Çelebi, Ö. (2023). DR.TYS	Kesintisiz ters yüz edilmiş öğrenme modelinin öğrenci başarısına etkililiği ile sürece ilişkin öğrenci ve veli görüşleri	Fen Bilimleri/Madde ve Değişim	Ortaokul 5	Dijital oyun kurgusu yok.	TYS modeli, öğrencilerin akademik başarılarını anlamlı ölçüde artırmış ve bilişsel katkı, motivasyon, odaklanma ile sınıf içi etkileşimi güçlendirmiştir. Veliler, uygulama öncesinde çekimser kalmalarına rağmen süreç sonunda modeli desteklemiş ve öğrencilerin derse olan ilgisinin arttığını gözlemlemiştir. Teknik sorunlar dışında, model genel olarak olumlu değerlendirilmiştir.
Çenberci, S., Çalışkan-Karakulak, B., ve Tol, H. Y. (2023). Makale. TYS	Ters yüz sınıf modeli ile ilgili öğrenci görüşlerinin incelenmesi	Matematik Tarihi ve Ünlü Pisagor Teoremi	Ortaokul Bilsem	Dijital oyun kurgusu yok.	Öğrenciler, TYS modelini eğlenceli bulmuş; modelin konunun pekiştirilmesini kolaylaştırdığını ve anlama süreçlerini desteklediğini ifade etmişlerdir. Ayrıca, model sayesinde zaman kazandıklarını ve böylece sınıf içi etkinliklere daha fazla zaman ayırabildiklerini belirtmişlerdir.
Çınar, M. (2023). DR.TYS	İlkokul 4. sınıf matematik dersinde ters yüz sınıf modelinin öğrencilerin akademik başarı ve motivasyonuna etkisinin incelenmesi	Matematik/Doğal Sayılarla Çarpma ve Bölme	İlkokul 4	Dijital oyun kurgusu yok.	TYS modeli, öğrencilerin akademik başarılarını anlamlı ölçüde artırmıştır. Motivasyon düzeyinde ise istatistiksel olarak anlamlı bir fark gözlenmemiştir; buna rağmen öğrenciler, eğlenerek öğrendiklerini, pratik çözümler geliştirdiklerini ve öğrenmelerinin kalıcı olduğunu ifade etmişlerdir. Karşılaşılan en önemli dezavantajlar arasında ise internet bağlantısı, sistemsel aksaklıklar ve video kalitesi ile ilgili teknik sorunlar yer almaktadır.
Efe, H. (2023). DR. Dijital	Dijital oyun destekli sanal sınıf ortamının geliştirilmesi ve uygulanması: Sağlık eğitimi	Belirtilmemiş, Sağlık eğitimi ifadesi var.	İlkokul 4	Scratch, Wisc-online, Wordwall, Genially (Araştırmacı) 10 oyun geliştirmiş. Ardından öğrenciler tarafından 5	Uygulama, öğrencilerin sağlık temalı konulardaki bilgi düzeylerini artırmış ve sağlık farkındalıklarını geliştirmiştir. Öğrenciler, oyunları hem eğlenceli hem de eğitici bulmuş; genel olarak uygulamaya yönelik olumlu bir algı sergilemişlerdir.

				tane eğitici oyun geliştirilmiştir.	
Erişmiş, F. (2023) DR. TYS	Çevrim içi ters-yüz sınıf modelinin öğrencilerin akademik başarısına, ders tutumuna, öz düzenlemeli öğrenmelerine ve hazırbulunuşluğuna etkisi	Fen Bilimleri/Basit Elektrik Devresi	İlkokul 4	Dijital oyun kurgusu yok.	Akademik başarı ve özdüzenlemeli öğrenme becerilerinde istatistiksel olarak anlamlı bir fark gözlenmemiş olsa da, uygulanan model fen dersine yönelik olumlu tutumların artmasına katkı sağlamıştır. Özellikle sosyoekonomik düzeyi düşük öğrencilerde, modelin başarı üzerinde olumlu etkiler yarattığı; ayrıca öğrenme kalıcılığı ve derse katılımın arttığı belirlenmiştir.
Ertaş-Karaaslan, Z. (2023). DR.TYS	Fen bilimleri dersinde aktif öğrenmeye dayalı etkinliklerle yapılan ters-yüz sınıf modelinin incelenmesi	Fen Bilimleri/Madde ve Isı	Ortaokul 6	Dijital oyun kurgusu yok.	TYS modeli, öğrencilerin akademik başarılarını, öğrenme kalıcılığını, öz-yeterliklerini ve üstbilişsel farkındalıklarını artırmıştır. Öğrenciler, videolar sayesinde istedikleri zaman özgürce tekrar yapabildiklerini, anlama süreçlerinin kolaylaştığını ve özgüven kazandıklarını ifade etmişlerdir. Veliler ise yöntemi faydalı, eğlenceli ve sorumluluk geliştirici olarak değerlendirmiştir. Bununla birlikte, internet bağlantısı problemleri, dikkat dağınıklığı ve video sürelerinin uzunluğu gibi teknik sorunlar bazı olumsuzluklara yol açmıştır.
Esen, S. (2023).YL. Dijital ve TYS	Oyunlaştırılmış ters yüz sınıf modelinin matematik öğretiminde uygulanmasına ilişkin durum çalışması	Matematik	Ortaokul 5	Learningapps, Kahoot, Mentimeter, Quiziz, Web 2.0 aracı ile ders içerikleri tasarlanmıştır. (Araştırmacı)	Öğrenciler, oyunlaştırma yaklaşımının matematikte kalıcı ve kolay öğrenmeyi desteklediğini ve dersi daha eğlenceli hale getirdiğini ifade etmişlerdir. Ancak dijital içeriğe erişimde yaşanan kısıtlamalar ve teknik sorunlar sürecin etkinliğini zorlaştırmıştır. Uygulanan model, öğrencilerin derse olan ilgisini artırmış ve öğrenme sürecine olumlu katkılar sağlamıştır. Ayrıca öğrenciler, bu yöntemin diğer derslerde de uygulanmasını talep etmektedir.
Gazioğlu, K. (2023). YL. Dijital	Hayat bilgisi dersinde eğitsel dijital oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına etkisi	Hayat Bilgisi/Sağlıklı Hayat	İlkokul 2	Wordwall (Araştırmacı)	Eğitsel dijital oyunların kullanımı, öğrencilerin akademik başarılarını anlamlı ölçüde artırmıştır. Yapılan analizler, deney grubunun başarı düzeylerinin kontrol grubuna kıyasla istatistiksel olarak anlamlı derecede yüksek olduğunu göstermiştir. Bununla birlikte, cinsiyet değişkenine göre başarı düzeylerinde anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir.

Güreli-Kıvrak, M. (2023). YL.TYS	Fen öğretiminde ters yüz eğitim modelinin 4. sınıf öğrencilerin tutum ve başarılarına etkisi	Fen Bilimleri/Besinler	İlkokul 4	Dijital oyun kurgusu yok.	TYS modeli uygulanan deney grubunda akademik başarı, istatistiksel olarak anlamlı bir artış göstermiştir. Fen bilimlerine yönelik tutumlar her iki grupta da artış göstermesine rağmen, gruplar arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir fark bulunmamıştır. Ayrıca, öğrencilerin %81,25'i TYS modeline ilişkin olumlu görüşlerini ifade etmiştir.
Güven, G. ve Özünel, Y. (2023). Makale. Dijital	Arduino destekli robotik kodlama etkinlikleri ile ilkokul 2. sınıf doğal afetler konusunun öğretimi	Hayat Bilgisi/Doğada Hayat	İlkokul 2	Scratch, Arduino (Araştırmacı)	"Arduino" destekli robotik kodlama etkinlikleri, 2. sınıf öğrencilerinin akademik başarıları ile teknolojiye yönelik tutumlarını istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde artırmıştır.
Karbeyaz, A. (2023). DR. Oyun	Okul dışı öğrenme ortamlarının öğrencilerin hayat bilgisi dersindeki akademik başarı, tutum ve çevreye yönelik davranışlarına etkisi	Hayat Bilgisi/Doğada Hayat	İlkokul 3	Dijital oyun kurgusu yok.	Çalışma öncesinde, deney ve kontrol gruplarının hayat bilgisi öğrenmeye yönelik motivasyon puanları arasında anlamlı bir fark gözlenmemiştir. Motivasyon puanlarının ortalamaları sırasıyla deney grubu için 40.32, kontrol grubu için 41.48 olarak belirlenmiş ve kontrol grubu lehine hafif bir üstünlük görülmüştür. Çalışma sonunda ise, motivasyon puanları açısından gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuş, deney grubunun ortalama puanı (40.82) kontrol grubuna (20.23) göre belirgin şekilde yüksek çıkmıştır.
Kaya, E. (2023). DR.TYS	Ters yüz sınıf modeline dayalı öğretimin ilkokul 4.sınıf öğrencilerinin fen bilimleri dersi başarı ve tutumlarına etkisi	Fen Bilimleri/Maddenin Özellikleri	İlkokul 4	Dijital oyun kurgusu yok.	TYS modeli, fen bilimleri dersinde öğrencilerin akademik başarılarını istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde artırmıştır. Öğrenciler yöntemi eğlenceli, anlaşılır ve etkili bulmuş; fen bilimleri dersine yönelik olumlu tutumlar geliştirmişlerdir. Ayrıca, aile desteği ve akran iş birliği düzeylerinde artış gözlenmiştir. Veliler süreci genel olarak olumlu değerlendirmiş olmakla birlikte, teknolojiye erişim sorunları ve olası bağımlılık riskleri gibi bazı zorluklar da tespit edilmiştir. Öğretmenler ise modeli faydalı bulmakla birlikte, her ders için uygun olmayabileceğine dair görüş bildirmişlerdir.
Köseoğlu, E. (2023). DR. Dijital	Hayat bilgisi dersinde temel yaşam becerilerinin geliştirilmesine yönelik dijital öyküleme uygulamaları	Hayat Bilgisi/Okulumuzda Hayat, Evimizde Hayat, Sağlıklı Hayat	İlkokul 3	Microsoft Photo Story 3 Kayıt ve Seslendirme (Araştırmacı)	Dijital öyküleme uygulamaları, öğrencilerin özyönetim becerilerini istatistiksel olarak anlamlı düzeyde geliştirmiştir. Öğrenciler, takım çalışması, iş birliği ve etkileşim süreçleri sayesinde planlama ve düzenleme becerileri kazandıklarını ifade etmişlerdir. Öğretmen ise yöntemi, aktif öğrenme süreçlerine katkısı, davranışsal

					gelişim üzerindeki etkisi ve diğer derslerde uygulanabilirliği açısından olumlu bulmuştur.
Oğuz, O. (2023). YL Dijital ve TYS	Hayat bilgisi dersinde web 2.0 araçları ile ters yüz edilmiş sınıfların öğrenci başarısına etkisi	Hayat Bilgisi/Güvenli Hayat	İlkokul 3	Zentation, Okulistik, Wordwall Web 2.0 (Hazır oyun)	Deney grubunun akademik başarı ön test puan ortalaması $\bar{X}$=11.31, kontrol grubunun ise $\bar{X}$=10.94 olarak belirlenmiştir. Uygulama öncesinde deney ve kontrol grupları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır. Uygulama sonrasında ise deney grubunun akademik başarı son test puan ortalaması $\bar{X}$=19.25, kontrol grubunun ortalaması ise $\bar{X}$=14.13 olarak saptanmıştır. Bu dönemde gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark gözlenmiştir. Ayrıca, hayat bilgisi başarı testi sonuçlarına göre, deney ve kontrol gruplarının ön test ve son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir.
Osmanoğlu, C. ve Birgün, Ö. (2023). Makale.Dijital	Eğitsel dijital oyunların din kültürü ve ahlak bilgisi dersine yönelik öğrenci tutumlarına etkisi	Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi	İlkokul 4	Wordwall (Hazır oyun)	Kontrol grubunun DKAB son test tutum puan ortalaması (X=3,54) iken; deney grubunun DKAB son test tutum puan ortalaması (X=4,21) olarak belirlenmiştir. Bu puanlar arasında deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir fark tespit edilmiştir. Sonuç olarak, eğitsel dijital oyunlarla desteklenen DKAB dersinde deney grubu öğrencilerinin derse yönelik tutumları, kontrol grubuna kıyasla daha olumlu yönde gelişmiştir.
Özdağ, R. A. (2023). YL.TYS	Matematik öğretiminde çevrimiçi ters yüz sınıf modelinin başarı, kalıcılık ve tutuma etkisi	Matematik/Geometri	Ortaokul 8	Dijital oyun kurgusu yok.	Başarı testi ve matematik tutum ölçeği son test puanlarında deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı farklar bulunmuştur. Öğrencilerin %90'ı TYS modeline olumlu yaklaşmış; modelin bireysel hızda öğrenme imkânı sunması, öğrenci sorumluluğunu artırması, daha fazla etkinlik içermesi ve rekabet ortamı sağlaması gibi avantajları vurgulanmıştır. Ancak, bazı öğrenciler modelin uygulamalı dersler için uygun olmadığını belirtmiştir.
Özdemir, M. (2023). YL. Dijital	Artırılmış gerçeklik temelli uygulamaların 3. sınıf hayat bilgisi dersindeki akademik başarı, tutum ve eğlenme düzeyine etkisinin incelenmesi	Hayat Bilgisi/Evimizde Hayat	İlkokul 3	AG uygulamaları Unity ve Vuforia (Araştırmacı)	Artırılmış gerçeklik (AG) uygulamalarının uygulandığı iki deney grubuyla kontrol grupları arasında akademik başarı ve tutum düzeylerinde istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır. Ancak, eğlenme düzeyleri bakımından gruplar arasında anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir.

Serbest, M. T. (2023). YL. TYS	Ters yüz sınıf modeli ile tasarlanan ilkokul 2. sınıf hayat bilgisi derslerinin öğrencilerin eleştirel düşünme becerileri ve sınıf içi diyaloglar üzerindeki etkisinin incelenmesi	Hayat Bilgisi/Sağlıklı Hayat	İlkokul 2	Dijital oyun kurgusu yok.	Uygulama sonucunda, TYS modeli uygulamalarının ilkokul ikinci sınıf öğrencilerinin eleştirel düşünme eğilimlerini artırdığı; olgunluk, açık fikirlilik, dikkatli olma, şüphecilik, merak ve sorgulama becerileri üzerinde olumlu etkilerinin olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca, TYS modeli ile öğretim programı ve sürecinde yapılan düzenlemeler sayesinde öğrenci katılımı ve diyalojik konuşmaların arttığı belirlenmiştir.
Turan, S. B. ve Erdoğan, A. (2023). Makale. Dijital	Ortaokul matematik öğretmen adaylarının scratch kullanarak hazırladıkları projelerin incelenmesi	Matematik/Genel	Ortaokul 5-6-7-8	Scratch (Öğretmen adayları)	Çalışma kapsamında 73 öğretmen adayı, her sınıf seviyesi için dörder oyun olmak üzere toplam 292 oyun tasarlamıştır. Tasarımlar, belirlenen veri toplama kriterlerine uygun araçlar kullanılarak değerlendirilmiştir. Bulgular, çalışmanın etkileşim ve akademik başarı üzerinde olumlu etkiler sağladığını göstermiştir.
Uçaş, Ü. G. (2023). YL. TYS	Oyunlaştırılmış ters yüz sınıf modelinin ilkokul öğrencilerinin eleştirel düşünme eğilimlerine, problem çözme becerilerine ve fen öğrenme motivasyonlarına etkisinin incelenmesi	Fen Bilimleri/Maddeyi Tanıyalım	İlkokul 3	Dijital oyun yok. Learningapps, EBA, Class Dojo, Wordwall, Chatterpix (Araştırmacı tarafından hazırlanan konu anlatım videoları)	Çalışma sonucunda, öğrencilerin eleştirel düşünme eğilimleri, problem çözme becerileri ve motivasyon düzeylerinde deney grubu lehine anlamlı bir artış gözlenmiştir. Motivasyon alt boyutlarından kariyer motivasyonu (2. alt boyut) ve öz yeterlilik (4. alt boyut) bakımından deney ve kontrol grupları arasında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmamıştır. Buna karşın, içsel motivasyon (1. alt boyut), öz kararlılık (3. alt boyut), not motivasyonu (5. alt boyut) ve ölçeğin toplam puanları açısından deney grubu ile kontrol grubu arasında anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Sıra ortalamaları analiz edildiğinde, bu farkın deney grubu lehine olduğu belirlenmiştir.
Ünal, M. (2023). DR. Dijital	Eğitsel dijital oyun Lori'nin 5-6 yaş grubu çocukların erken sayı ve geometri becerilerine etkisinin incelenmesi	Matematik/Erken sayı ve geometri	Okul öncesi 5-6 yaş	LORİ (Araştırmacı tarafından hizmet satın alınarak hazırlanmış.)	Eğitsel dijital oyun "LORİ" uygulamasının, çocukların erken sayı ve erken geometri becerileri üzerindeki etkisi incelendiğinde, son test sonuçları deney grubu lehine anlamlı bir fark olduğunu göstermiştir.
Yazar, T. ve Tutal, Ö. (2023). Makale. TYS	Ters yüz öğrenmenin motivasyona etkisi: bir meta-analiz çalışması	Belirtilmemiş	Belirtilmemiş	Dijital oyun kurgusu yok.	İncelenen on yedi çalışmanın on dördünde motivasyon üzerinde pozitif yönde anlamlı etki büyüklüğü belirlenirken, üç çalışmada negatif etki büyüklüğü tespit edilmiştir.

Yılmaz, F. (2023). Makale. Dijital	Hayat bilgisi dersinde web 2.0 ve öyküleştirme destekli çocuklar için felsefe: "Öğretmenim, bütün bunları biz mi konuştuk?"	Hayat Bilgisi/Ülkemizde Hayat	İlkokul 3	Storyboard (Araştırmacı)	Hayat bilgisi dersine yönelik olumlu tutumlarda anlamlı bir artış gözlenmiştir (ortalama = 2,40'dan 2,67'ye; p = .049). Diğer tutum ölçütlerinde ise anlamlı bir fark saptanmamıştır. Uygulama, öğrencilerin yaratıcı düşünme, ahlaki muhakeme, sorgulama, demokratik tartışma ortamı oluşturma ve görüş değiştirme becerilerini geliştirmiştir. Ayrıca, öğrencilerin derste merkezi ve aktif bir rol üstlenmeleri sağlanmıştır.
Yurdaöz, E. ve İletir, H. (2023) Makale. Dijital	Eğitim öğretim sürecinde dijital oyun kullanımı: Sistematik bir derleme çalışması	Genel	Genel	Dijital oyun kurgusu yok.	Sistematik çalışmadan elde edilen verilere göre, eğitim-öğretim sürecinde dijital oyun kullanımını konu alan on bir çalışmanın %90,9'u nicel, %9,1'i nitel yöntemle gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmaların iki tanesi lisans öğrencilerine, iki tanesi ortaokul öğrencilerine, biri lisans veya lise mezunlarına, biri bilgisayar kurslarına katılanlara, dördü okul öncesi öğrencilerine, biri ise öğretmen ve öğrencilere yönelik hazırlanmıştır. Çalışmaların %45,45'i bilgisayar bilimleri, %27,27'si matematik ve %27,27'si diğer öğrenme alanlarında gerçekleştirilmiştir.
Aladağ, S., ve Kaya, G. (2022). Makale TYS	İlkokul sosyal bilgiler dersinde ters yüz öğrenme modelinin öğrencilerin finansal tutumlarına ve bilgi düzeylerine etkisi	Sosyal Bilgiler/Üretim, Dağıtım ve Tüketim	İlkokul 4	Dijital oyun kurgusu yok.	Sosyal bilgiler dersinde uygulanan ters yüz öğrenme modelinin, ilkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin finansal tutumlarını olumlu yönde geliştirdiği ve finansal okuryazarlık bilgi düzeyini artırdığı belirlenmiştir.
Bozan, İ. (2022) DR. Dijital	Kodlama ve dijital oyun tasarımı destekli 5E modelinin üstün yetenekli öğrencilerin akademik başarı ve problem çözme becerilerine etkisi	Fen Bilimleri/Kuvvet ve Hareket	İlkokul (Bilsem)	Scratch (Öğrenci)	1.Hazırlık aşamasında yapılan analizler, deney grubundaki öğrencilerin Scratch programı kullanımıyla hem akademik başarılarının hem de öz yeterliklerinin anlamlı şekilde olumlu etkilendiğini göstermiştir. 2.Uygulama aşamasında ise, MANCOVA sonuçları kodlama ve dijital oyun tasarımı destekli 5E modelinin fen başarı son testi ve problem çözme becerileri son testi puanları üzerinde istatistiksel olarak anlamlı bir etkisi olduğunu ortaya koymuştur. ANCOVA sonuçları ise, deney grubunun fen başarı ve problem çözme becerilerinde kontrol grubuna kıyasla anlamlı artışlar yaşadığını doğrulamıştır.

Budak-Kaymaz, O. (2022). DR. Dijital	Dijital oyun prototipleme eğitiminin 10 yaş çocuklarının yaratıcı düşünme becerilerine etkisi	Belirtilmemiş	İlkokul-10 yaş	Dijital oyun kurgusu net değil. Eğitim sonunda Scratch ile en son dijital oyun hazırlandığı ifade edilmiş.	Eğitim sonrasında yapılan analizde, deney ve kontrol gruplarının yaratıcı düşünme becerilerine ilişkin puan ortalamaları karşılaştırılmıştır. Sonuçlar, sözel formda akıcılık, esneklik, orijinallik ve toplam puan ile şekilsel formda orijinallik ve detaylandırma puanları açısından gruplar arasında anlamlı farklar olduğunu göstermiştir.
Çiftci, K. (2022). YL. Dijital	Scratch destekli gerçekçi matematik eğitiminin paralarımız alt öğrenme alanındaki akademik başarı ve kalıcılığa etkisi	Matematik/Paralarımız	İlkokul 2	Scratch (Araştırmacı)	Scratch destekli gerçekçi matematik eğitimi etkinlikleriyle gerçekleştirilen öğretim, ders kitabındaki etkinliklere dayalı öğretime kıyasla daha etkili bulunmuştur.
Elçi, A. C. (2022) DR.TYS	Çevrimiçi ters-yüz öğrenme uygulamasının algoritmik problem çözme becerisine, blok temelli programlama başarısına ve öz-yeterlik algısına etkisi	Bilişim Teknolojileri/Problem Çözme ve Programlama	Ortaokul 6	Wordwall, Learningapps, Scratch (Dijital oyun eğitimi var, öğrencilerin hazırladıkları bir oyun yok.)	Ön test sonuçları kontrol edildikten sonra, son testlerde deney grubu lehine anlamlı bir fark bulunmuştur. Deney grubu ile kontrol grubu I arasında anlamlı bir fark gözlemlenmezken, kontrol grubu II ile deney grubu arasında deney grubu lehine anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Ön test ve son test puanları karşılaştırıldığında gruplar arasında anlamlı bir ortak etki saptanmamıştır. Öğrenciler, video içeriklerine erişimde "YouTube" oynatma listesi, şifreli erişim ve anlık geri bildirimli testler gibi araçları olumlu değerlendirmişlerdir. Gözlemler, sürecin etkin bir şekilde takip edildiğini ve dijital içerik kullanımının başarı üzerinde olumlu etkisi olduğunu göstermektedir.
Erdoğan, S. (2022). YL. TYS	Ters yüz eğitim modeline dayalı hayat bilgisi dersinin öğrencilerin sorumluluk alma ve teknolojiyle kendi kendine öğrenme becerileri üzerine etkisi	Hayat Bilgisi/Evimizde Hayat	İlkokul 3	Okulistik, Learning app (Hazır oyun)	Ters yüz eğitim modeli etkinliklerinin uygulanması sonucunda, öğrencilerin sorumluluk alma becerilerinde anlamlı bir artış gözlenmemiştir. Sorumluluk ölçeğinin ön test ve son test ortalamaları birbirine yakın bulunmuştur ($\bar{X}$ön = 63.32; $\bar{X}$son = 63.96). Buna karşın, teknoloji destekli öz-yönetimli öğrenme becerilerinde anlamlı bir gelişme kaydedilmiştir. Teknolojiyle kendi kendine öğrenme ölçeği puanları arasında anlamlı fark olduğu belirlenmiştir.

Kader, O. (2022). YL. Dijital	7. sınıf fen bilimleri dersi saf madde ve karışımlar ünitesinde scratch destekli öğretimin öğrencilerin akademik başarıları ve tutumlarına etkisi	Fen Bilimleri/Saf Madde ve Karışımlar	Ortaokul 7	Scratch (Araştırmacı)	Araştırmacı tarafından beş eğitsel dijital oyun tasarlanmıştır. Son test sonuçları, hem başarı testi hem de fen bilimleri dersine yönelik tutum açısından deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar göstermiştir.
Koyuncu, İ. (2022). YL. Dijital	Ortaokul 8.sınıf fen bilimleri öğretiminde scratch destekli uygulamaların öğrencilerin akademik başarı ve motivasyonlarına etkisi	Fen Bilimleri/Fiziksel Olaylar	Ortaokul 8	Scratch (Araştırmacı rehberliğinde öğrenciler tarafından)	Çalışma beş hafta sürmüştür. Araştırmacı tarafından hazırlanan örnek oyunlar öğrencilere tanıtıldıktan sonra, gönüllülük esasına göre gruplar oluşturulmuş ve öğrencilerin birlikte çalışmaları sağlanmıştır. Konuyla ilgili hazırlanan oyunlar sınıfta oylanmış, birinci olanlara kitap hediye edilmiştir. Öğrencilerin başarı testi puan ortalaması uygulama öncesinde 27,72 iken, son testte 67,27'ye yükselmiş ve son test sonuçları lehine istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuştur. Fen öğrenmeye yönelik motivasyon ölçeği ön test puanlarının ortalaması 97,60 iken, son testte 141,10'a yükselmiş ve bu fark da istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur. Öğrencilerin görüşlerine göre, fen bilimleri dersinde Scratch kullanımının hem eğlenceli hem de öğretici olduğu belirlenmiştir. Ayrıca, Scratch'ın hayal güçlerini desteklediği ve motivasyonlarını artırdığı da vurgulanmıştır.
Öztop, F. (2022). Makale. Dijital	İlkokul matematik öğretiminde dijital ve dijital olmayan oyun kullanımının etkililiği: Bir meta-analiz çalışması	Matematik	İlkokul	Dijital oyun kurgusu yok.	İlkokul matematik öğretiminde oyun kullanımının akademik başarı üzerinde yüksek düzeyde etkisi olduğu belirlenmiştir. Ayrıca, dijital olmayan oyunların dijital oyunlara kıyasla ilkokul matematik öğretiminde akademik başarı üzerinde daha etkili olduğu tespit edilmiştir.
Çiftçi-Seyhan, E., Akdağ, E., Ulu, Ö., Eyili, Ö., ve Doğan, N. (2022). Makale TYS	Ters yüz sınıf modelinin ortaokul öğrencilerinin akademik başarılarına etkisi: Meta analiz çalışması	Belirtilmemiş	Belirtilmemiş	Dijital oyun kurgusu yok.	TYS modeli ile akademik başarı arasında anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir. İncelenen çalışmaların ders türü, uygulama süresi, sınıf düzeyi, yayın türü ve yayın yılı gibi değişkenler, bu ilişkiyi etkileyen moderatörler olarak belirlenmiştir. Moderatörler arasında özellikle sınıf düzeyi ve uygulama süresi önemli rol oynamaktadır. Ders türüne göre yapılan analizde; matematik, fen bilimleri ve sosyal bilgiler derslerinde etki büyüklüklerinin anlamlı olduğu görülmüştür. Sınıf düzeyine göre en yüksek etki

					büyüklüğü ortaokul 5. sınıf düzeyinde elde edilmiştir. Uygulama süresi açısından ise 1-4 hafta aralığında en büyük etki büyüklüğü gözlemlenmiştir.
Şahbaz, A. F. ve Arseven, İ. (2022). Makale. Dijital	Uzaktan eğitim sürecinde scratch destekli eğitimin akademik başarı, öğrenme düzeyleri ve kalıcılık düzeylerine etkisi	İngilizce/Biographies	Ortaokul7	Scratch ile ilgili eğitim verilmiş.	Scratch temelli eğitim alan deney grubu öğrencilerinin son test ve kalıcılık puanlarında, kontrol grubuna kıyasla anlamlı farklılık tespit edilmiştir.
Tekin, F. T. (2022). YL. Dijital	Teknolojinin ve robotik kodlamanın hayat bilgisi ve fen bilimleri derslerinde uygulanması: Bir karma desen araştırması.	Hayat Bilgisi ve Fen Bilimleri	Sınıf öğretmenleri	Dijital oyun kurgusu yok.	Fen bilimleri dersinde teknoloji kullanımı, hayat bilgisi dersine göre daha yüksek seviyededir. Özellikle hayat bilgisi dersinin "Güvenli Hayat" ünitesinde teknoloji ve robotik kodlamanın daha yoğun kullanıldığı tespit edilmiştir. Öğrenciler, veliler ve okul yöneticileri derslerde teknoloji kullanımını desteklediklerini ifade etmişlerdir. Robotik kodlama ve teknoloji kullanımı, en çok 5-10 yıl deneyime sahip öğretmenler tarafından uygulanmaktadır. Hayat bilgisi ve fen bilimleri derslerinde robotik kodlama ve teknoloji kullanımının dersleri daha eğlenceli hale getirdiği; bilgiyi kalıcı kıldığı, kazanımların somutlaştırılmasına katkı sağladığı, motivasyon ve aktif katılımı artırdığı; ayrıca yaratıcılık ve problem çözme becerilerini geliştirdiği belirtilmiştir.
Uyanık, C. (2022). DR.TYS	İlkokul sosyal bilgiler dersinde ters yüz edilmiş öğrenme modeli uygulamaları: Bir eylem araştırması	Sosyal Bilgiler/Etkin Vatandaşlık ve Küresel Bağlantılar	İlkokul 4	Dijital oyun kurgusu yok.	"Vyond" ile geliştirilen videolarla desteklenen TYEÖ modeli, öğrencilerin bireysel öğrenme hızlarına uygun, tekrarlama imkânı sağlayan ve motivasyon ile öz disiplini artıran etkili bir öğretim ortamı sunmuştur. Sanal sınıf ortamı, öğrencilerin derse katılımını, iş birliğini, özgüvenini ve akademik başarılarını artırmıştır. Öğrenciler, modeli genel anlamda olumlu değerlendirmişlerdir.
Ünlü, S. (2022). YL. Dijital ve TYS	Ters yüz öğrenme modeli ile kodlama eğitiminin fen bilgisi öğretmen adaylarının erişi ve tutumlarına etkisi	Bilişim Teknolojileri-Fen Bilimleri	Lisans	Scratch (Öğrenciler)	TYS modeli kapsamında, 6 haftalık Scratch ve "Edpuzzle" uygulamaları gerçekleştirilmiştir. Çalışma sonucunda, ters yüz öğrenme yaklaşımı ve blok tabanlı kodlama uygulamalarının akademik başarı ile kodlamaya yönelik öğrenci tutumlarını olumlu yönde etkilediği belirlenmiştir.

Yıldız, S. E. (2022). YL. Oyun	Hayat bilgisi dersinde eğitsel oyun temelli etkinliklerin öğrencilerin akademik başarı, tutum ve motivasyon düzeylerine etkisinin incelenmesi	Hayat Bilgisi/Doğada Hayat	İlkokul 3	Dijital oyun kurgusu yok.	Çalışmada fiziksel eğitici oyunlar tasarlanmıştır. Deney ve kontrol gruplarının akademik başarı, derse yönelik tutum ve motivasyon açısından ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık gözlenmemiştir. Ancak, akademik başarı son test puanlarında deney grubu lehine anlamlı bir artış belirlenirken, derse yönelik tutum ve motivasyon düzeylerinde anlamlı bir fark tespit edilmemiştir.
Akçay, H., ve Yeşilyurt, M. (2021). Bildiri Makale. TYS	İlkokul hayat bilgisi öğretiminde ters yüz sınıf uygulaması	Hayat Bilgisi	İlkokul 2	Dijital oyun kurgusu yok.	Çalışmanın ön test aşamasında deney ve kontrol grupları arasında anlamlı bir farklılık bulunmazken, son test sonuçlarında deney grubu lehine anlamlı bir iyileşme tespit edilmiştir. Veliler, modelin öğrencileri derse hazırlamada etkili olduğunu, teknolojiyi etkin kullanmalarını sağladığını, sorumluluk geliştirdiğini ve tekrar imkânı sunduğunu belirtmişlerdir. Bazı zorluklar ise internet ve cihaz kullanımıyla ilişkilendirilmiştir. Modelin belirli derslerde uygulanmaya devam edilmesi önerilmiştir.
Alkan, S. ve Korkmaz, E. (2021). Dijital	Matematik eğitimi ile ilgili dijital oyunların yapıbozumla analizi.	Matematik	Belirtilmemiş	Hazır oyun	Matematik eğitimiyle ilgili oyunların içeriği incelenmiştir. İnceleme sonucunda, oyunlarda eğlencenin eğitici içeriğe kıyasla daha öncelikli olduğu ve hazırlamasının kolay olması nedeniyle dijital oyunlarda soru-cevap yönteminin daha sık tercih edildiği belirlenmiştir.
Dinci, D. (2021). YL. Dijital	Farklı programlama öğretim uygulamalarının ortaokul öğrencilerinin bilgi-işlemsel düşünme becerilerine etkileri	Bilişim Teknolojileri/Döngüler	Ortaokul 5-6	Scratch, Code.org, Robotik kodlama, Bilgisayarsız kodlama (Öğretmen rehberliğinde öğrencilerle birlikte)	Çalışma sonunda, bilgi-işlemsel düşünme becerisinde gruplar arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmiş olup, bu fark Scratch grubunun lehine olmuştur. Algoritmik düşünme becerilerinde ise anlamlı farklılık robotik kodlama grubu lehine belirlenmiştir. Benzer şekilde, döngü konusu başarılarında da robotik kodlama grubunun üstünlüğü ortaya konmuştur.
Gündoğan-Önderöz, F. (2021). YL. TYS	İlkokul öğrencilerinin SB derse katılımlarının ve öğrenme sorumluluklarının ters yüz öğrenme yöntemi	Sosyal Bilgiler/Üretim, Dağıtım ve Tüketim	İlkokul 4	Dijital oyun kurgusu yok.	Beş haftalık çalışma sürecinde öğrencilerin yüksek düzeyde sorumluluk gösterip etkinliklere aktif katıldıkları tespit edilmiştir. Derse zamanında gelme, görev tamamlama ve hazırlıklı gelme gibi davranış biçimlerinde olumlu sonuçlar elde edilmiştir. Öğrenciler, yöntemin

	ile geliştirilmesi: Bir eylem araştırması				özellikle matematik, fen ve Türkçe derslerinde kullanılmasının uygun olduğunu vurgulamış; artan etkinliklerle öğrenmenin daha eğlenceli ve aktif hale geldiğini ifade etmişlerdir.
Öntürk, Y., Güvendi, B., ve Keskin, B. (2021). Dijital	Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun tutumlarının incelenmesi	Spor	Lisans	Hazır oyun	Türkiye'de 911 lisans öğrencisi üzerinde gerçekleştirilen çalışmada, dijital oyun kullanımının bilişsel, duyuşsal ve davranışsal gelişim boyutlarına etkisi incelenmiştir. Elde edilen bulgular, erkek öğrencilerin bu gelişim alanlarında kız öğrencilere kıyasla daha yüksek performans sergilediklerini göstermektedir.
Sarıçam, U. ve Yıldırım, M. (2021). Dijital	Dijital oyun temelli stem etkinliklerinin öğrencilerin STEM alanlarına ilgileri ve bilimsel yaratıcılık üzerine etkileri: Minecraft örneği.	Fen bilimleri	Ortaokul	Minecraft (Hazır oyun)	Türkiye'de fen bilimleri alanında, 6. sınıf öğrencileriyle "Minecraft" oyunu kullanılarak gerçekleştirilen STEM etkinliklerinin öğrencilerin yaratıcılık becerileri ile STEM'e olan ilgi düzeyleri üzerinde olumlu etkileri olduğu tespit edilmiştir.
Şengün, A. (2021). YL. TYS	İlkokul sosyal bilgiler dersinde oyunlaştırılmış ters yüz sınıf modelinin okuduğunu anlama ve motivasyona etkisi	Sosyal Bilgiler/Etkin Vatandaşlık	İlkokul 4	Learning apps, Wordwall (Hazır oyun)	Oyunlaştırılmış TYS modelinin, deney grubunun okuduğunu anlama becerisi üzerinde istatistiksel olarak anlamlı bir etkisi bulunmuştur; ancak deney ve kontrol grupları karşılaştırıldığında bu fark anlamlı değildir. Modelin motivasyon üzerindeki etkileri incelendiğinde ise, iki grup arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.
Tufançlı, S. (2021). Makale. TYS	2016-2020 yılları arasında ters yüz sınıf modeli ile yapılmış lisansüstü tezlerin yapısal incelenmesi	Belirtilmemiş	Belirtilmemiş	Dijital oyun kurgusu yok.	TYS modeli ile ilgili tez sayılarının 2016-2020 döneminde artış gösterdiği tespit edilmiştir. Bu yıllar içerisinde yüksek lisans tezlerinin sayısı düzenli olarak artarken, doktora tezlerinin sayısı 2018 yılında diğer yıllara göre belirgin şekilde yükselmiştir. TYS modeli üzerine yapılan tez çalışmalarının çoğunlukla karma yöntem kullanılarak gerçekleştirildiği ve daha çok lisans öğrencileri üzerinde yapıldığı görülmektedir. Örneklem/çalışma grubu sayılarına bakıldığında, örneklem sayısının genellikle 21-40 arasında değiştiği belirlenmiştir. TYS modeli kapsamında yapılan tez çalışmalarında veri toplama aracı olarak en çok görüşme kullanılmış olup, bunu başarı testi takip etmektedir.

Tutal, Ö., ve Yazar, T. (2021). Makale TYS	Ters yüz edilmiş sınıfın akademik başarıya, öğrenmenin kalıcılığına ve derse yönelik tutuma etkisi: Bir meta analiz	Belirtilmemiş	Belirtilmemiş	Dijital oyun kurgusu yok.	2020 yılına kadar TYS kapsamında gerçekleştirilen tüm çalışmalar incelenmiştir. İncelemeler sonucunda, TYS modelinin geleneksel öğretim yöntemlerine göre; az katılımcılı çalışmaların çok katılımcılı çalışmalara, ilkokul ve lise düzeylerinin diğer kademelere, ayrıca beden eğitimi dersinin diğer derslere kıyasla daha etkili olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca, çalışmaların 8 haftadan uzun sürmesinin etkinliği azalttığı gözlenmiştir. TYS modelinin öğrencilerin ders tutumlarına yönelik etki büyüklüğü ise orta düzeyde belirlenmiştir.
Türkmen, C. (2021) YL. Oyun	İlkokul üçüncü sınıf hayat bilgisi dersine Storyline yaklaşımını eklemlemek	Hayat Bilgisi/Doğada Hayat	İlkokul 3	Dijital oyun kurgusu yok.	Öğrenciler, Storyline yaklaşımına dayalı yüz yüze ve uzaktan eğitim etkinliklerini çok sevdiklerini belirtmişlerdir. Hayat bilgisi dersinde öykülerle işlenen konuları ve öykülerin birlikte devam ettirilmesini eğlenceli bulduklarını ifade etmişlerdir. Ayrıca, yüz yüze gerçekleştirilen bu etkinliklerin öğrencilerin derse yönelik tutumlarını artırdığı tespit edilmiştir.
Yasak Cevizci, R. N. (2021). YL. Dijital	İlkokul 2. sınıf hayat bilgisi dersinde animasyon destekli öğretimin öğrenci görüş ve gözlemleri açısından incelenmesi	Hayat Bilgisi/Güvenli Hayat	İlkokul 2	www.powtoon .com aracılığıyla animasyon hazırlanmış (Araştırmacı).	Animasyon destekli eğitimin öğrencilerin akademik başarılarını, bilgi kalıcılığını ve bilimsel süreç becerilerini artırdığı görülmüştür. Öğrenciler, animasyonların konuları anlamalarını kolaylaştırdığını ve derse yönelik ilgilerini artırdığını ifade etmişlerdir. Bununla birlikte, bazı öğrencilerde dikkat eksikliği ve sınıf içi pasif katılımın gözlendiği tespit edilmiştir.
Yaylak, E. (2021). Makale. TYS	Google classroom ile ters yüz edilmiş (flipped) öğretmen eğitimi	Bilişim Teknolojileri	Lisans	Dijital oyun kurgusu yok.	Öğretmen adayları, Google Classroom'u ödev teslim etme ve not verme platformu ile öğretmen ve öğrenci iletişimini sağlayan bir uygulama olarak tanımlamışlardır. Uygulamayı kullanan adaylar, kendilerini iyi hissettiklerini, mutlu olduklarını ve bu platformun kullanışlı ile yararlı olduğunu belirtmişlerdir. Dersler kapsamında verilen görevlerle ilgili hızlı geri bildirim alma, hataları görme ve düzeltme konusunda faydalı olduğunu ifade etmişlerdir. Ayrıca, hem sınıf arkadaşlarıyla hem de öğretim üyesiyle karşılıklı, uzaktan ve kolay iletişim kurabildiklerini vurgulamış; uygulamanın öğretime katkı sağladığını ve mesleki hayata başladıklarında kesinlikle kullanmak istediklerini belirtmişlerdir.

Yıldırım, Z. ve Baran, M. (2021). Makale. Dijital	Fiziksel aktivite oyunları ve dijital oyunların 9. sınıf öğrencilerinin fizik başarılarına etkisinin karşılaştırmalı bir analizi	Fizik	Ortaöğretim	Hazır oyun	Türkiye'de, 83 lise öğrencisinin yer aldığı ve 9. sınıf fizik dersi için iki deney grubu ile bir kontrol grubundan oluşan bir çalışma gerçekleştirilmiştir. Deney gruplarında hem dijital hem de fiziksel aktivite oyunları oynanmış; her iki deney grubundaki öğrencilerin, normal eğitim alan kontrol grubuna kıyasla derse daha eğlenerek katıldıkları ve öğrenmelerinin daha kalıcı olduğu tespit edilmiştir.
Aslan, Ş. (2020). YL. Dijital	Hayat bilgisi öğretiminde çizgi film ve animasyon kullanımına ilişkin öğretmen görüşleri	Hayat Bilgisi	Sınıf öğretmenleri	Dijital oyun kurgusu yok.	Çizgi film ve animasyonların, öğrenme sürecinde kalıcılığı artırma, rol model oluşturma ve dersi eğlenceli ile motive edici hale getirme gibi önemli faydalar sağladığı saptanmıştır. Bu materyallerin en çok dersin başında kullanıldığı gözlemlenmiştir. Öğrencilerin beceri geliştirme, farkındalık kazanma ve örtük öğrenme gibi çeşitli kazanımlar elde ettiği belirlenmiştir.
Beltekin, E. ve Kuyulu, İ. (2020). Makale. Dijital	Dijital oyun oynama motivasyonu ile problem çözme becerisi arasındaki ilişki.	Problem çözme	Lisans	Hazır oyun	586 lisans öğrencisi üzerinde yapılan çalışmada, dijital oyun oynama becerileri ile problem çözme becerileri arasında düşük düzeyde bir ilişki tespit edilmiştir.
Cesur, F. (2020). YL. Dijital	İlkokul birinci sınıf hayat bilgisi dersinde oyun tabanlı öğretimle öğrencilerin güvenlik kurallarına uyma becerilerinin geliştirilmesi	Hayat Bilgisi/Güvenli Hayat	İlkokul 1	Godot (Araştırmacı)	Oyun tabanlı öğrenme yöntemi sayesinde öğrencilerin akademik başarılarında anlamlı bir artış gözlenmiştir. Öğrenciler bu yöntemi eğlenceli bulmuş; anında geri bildirim ve başarı hissinin motivasyonlarını artırdığı belirlenmiştir.
Ceylan, V. K. (2020). DR. Dijital	Senaryo temelli scratch öğretim programının öğrencilerin bilgi işlemsel düşünme becerilerine, problem çözme ve programlama ünitesi erişilerine etkisi	Bilişim Teknolojileri / Problem Çözme ve Programlama	Ortaokul 6	Scratch (Öğrenci)	Uygulama sonunda akademik başarı ve kalıcılık açısından deney grubu lehine anlamlı farklar tespit edilmiştir. Hem öğrenciler hem de öğretmenler yöntemi etkili, motive edici ve gerçek yaşamla bağlantılı bulmuşlardır.
Hacıoğlu, Y., ve Dönmez Usta, N. (2020). Makale. Dijital	Dijital oyun tasarımı tabanlı STEM etkinliği: Biyoçeşitlilik örneği.	Fen Bilimleri	Ortaokul 5	Araştırmacı ve öğrencilerle birlikte hazırlandı.	STEM temelli, öğrenciler tarafından biyoçeşitliliğin önemi konusunu işleyen bir dijital oyun geliştirilmiştir. Öğrenciler süreçleri tamamlamakta zorlansalar da, tasarım becerilerinde gelişim sağladıkları belirlenmiştir.

Kaynar, B. (2020) YL. Dijital	Eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin hayat bilgisi dersindeki akademik başarı, tutum ve kalıcılığa etkisi	Hayat Bilgisi/Güvenli Hayat	İlkokul 3	Scratch (Araştırmacı)	Eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinlikler, öğrencilerin akademik başarılarını ve hayat bilgisi dersine yönelik tutumlarını anlamlı düzeyde artırmıştır. Bu gelişimin en belirgin olduğu uygulama ise dijital oyun etkinliği olmuştur.
Nacaroğlu, O. (2020) DR. TYS	Özel yetenekli öğrencilerin madde ve değişim ünitesindeki başarılarına ve öz düzenleme becerilerine ters yüz öğrenme modelinin etkisi	Fen Bilimleri/ Madde ve Değişim	Ortaokul 7-8 Bilsem	Dijital oyun kurgusu yok.	Nicel veriler analiz edildiğinde, deney ve kontrol grupları arasında akademik başarı ve özdüzenleme puanları bakımından deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur. Nitel veri analizleri sonucunda ise öğrenciler, ters yüz öğrenme modelinin öğrenmede etkili olduğunu, tekrar yapma imkânının fazla ve esnek olması bakımından diğer yöntemlerden farklılaştığını ifade etmişlerdir. Ayrıca, 8 öğrenciden yalnızca 1'i dışında tümü, modelin diğer derslerde de uygulanması gerektiği yönünde görüş bildirmiştir.
Okuducu, A. (2020). YL. Dijital	Scratch destekli matematik öğretiminin 6. sınıf öğrencilerinin cebirsel ifadeler konusundaki akademik başarılarına ve tutumlarına etkisi	Matematik/Cebirsel İfadeler	Ortaokul 6	Scratch (Araştırmacı rehberliğinde öğrenciler)	Scratch destekli öğretim, öğrencilerin cebirsel ifadeler konusundaki akademik başarılarını artırmıştır. Ancak ilgi ve davranış açısından, kontrol grubunun daha olumlu sonuçlar elde ettiği gözlenmiştir.
Ökmen, B. (2020). DR.TYS	Basamaklandırılmış ters yüz öğrenme modeli öğretim sürecinin geliştirilmesi	İngilizce	Ortaokul 5	Dijital oyun kurgusu yok.	Çalışma, öğretim yılının ikinci dönemi boyunca yürütülmüştür. Elde edilen bulgulara göre, TYS modelinin öğrencilerin akademik başarılarının yanı sıra derse yönelik tutum ve motivasyonlarını da olumlu yönde etkilediği tespit edilmiştir.
Sabırlı, Z. E. ve Çoklar, A. N. (2020). Makale. Dijital	Eğitsel dijital oyunların ilköğretim öğrencilerinin eğitim, motivasyon ve derse karşı tutumlarına etkisi	İngilizce/Sayılar	İlkokul 2	Öğretmen	Eğitsel oyunlar, öğrencilerin ders başarılarını artırmış ve İngilizce dersine yönelik tutumlarını olumlu yönde etkilemiştir.
Talan, T., ve Batdı, V. (2020). Makale.TYS	Ters yüz sınıf modelinin çoklu tamamlayıcı yaklaşımla değerlendirilmesi	Bilişim Teknolojileri	Lisans	Dijital oyun kurgusu yok.	TYS uygulanan deney gruplarının son test başarı puanları, kontrol gruplarına göre anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur. Modelin güçlü yönleri arasında esneklik ve tekrar imkânı yer alırken, zayıf yönleri materyal eksikliği ve bireysel ilgi yetersizliği olarak belirtilmiştir.

Taşkın, N. (2020). DR. TYS	Oyunlaştırmanın ters yüz öğrenme ortamında öğrenim gören öğrencilerin motivasyonuna, katılımına ve akademik başarısına etkisi	Bilişim Teknolojileri	Lisans	Ses ve video montajı (Öğrenciler)	Deney ve kontrol gruplarının motivasyon ve katılım puanları arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir. Deney grubunun ön teste göre düzeltilmiş akademik başarı puan ortalaması, kontrol grubundan daha yüksek olmasına rağmen, bu fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır. Oyunlaştırma, deney grubunda olumlu bir etki yaratarak çevrimiçi öğrenme ortamına katılımı artırmayı başarmıştır.
Adanalı, R., ve Alım, M. (2019). Makale. Dijital	Probleme dayalı çevre eğitiminde uygulanan öğretimsel Geocaching'deki öğrenci davranışları.	Coğrafya	Lisans	Hazır oyun	Çalışma sonucunda, dijital oyunun ders kazanımları üzerinde olumlu etkiler sağladığı belirtilmiştir.
Akdeniz, E. (2019). YL.TYS	Ters yüz sınıf modelinin akademik başarı, tutum ve kalıcılık üzerine etkisi	Matematik	Ortaokul 7	Dijital oyun kurgusu yok.	Araştırmada video paylaşımları için "Edpuzzle" platformu kullanılmış, uygulama sırasında eğlence düzeyini artırmak amacıyla "Kahoot" uygulamasına yer verilmiştir. Araştırma sonucunda akademik başarı değişkeninde deney grubu lehine anlamlı bir fark ortaya çıkmıştır. Tutum değişkeninde deney grubu lehine bir fark gözlemlenmiş olsa da bu fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır. Kalıcılık değişkeninde ise iki grup arasında anlamlı bir fark saptanmamıştır. Model hakkında yapılan görüşmelerde, öğrencilerin modeli benimsedikleri ve yaygınlaştırılmasını talep ettikleri belirlenmiştir. Ayrıca öğrencilerin çoğunluğu, modeli sevme nedenleriyle diğer derslerde de uygulanmasını istemiştir.
Alp, G. (2019). YL. Dijital	Scratch programı ve web destekli işbirlikli öğrenme yönteminin 5. sınıf öğrencilerinin kavramsal anlama ve eleştirel düşünme becerilerine etkisi	Fen Bilimleri/Biyoçeşitlilik	Ortaokul 5	Scratch (Araştırmacı rehberliğinde öğrencilerle birlikte)	Araştırmacı tarafından bilişim teknolojileri dersinde, 16 saatlik eğitim sürecinin ardından öğrencilere kodlama yapmaları istenmiştir. Deney grubunda, Scratch programı ve web destekli işbirlikli öğrenme yöntemi kullanılarak "Biyoçeşitlilik" konusu işlenmiştir. Deney grubundaki öğrencilerin kavramsal anlama düzeylerinin, kontrol grubuna kıyasla daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Çalışma sonuçları, deney grubundaki öğrencilerin Scratch ile programlama yaparken akademik bir konuda işbirlikli olarak ürün oluşturmaya teşvik edilmelerinin, biyoçeşitlilik konusundaki kavramsal anlamalarını olumlu yönde etkilediğini göstermiştir.

Büyükkarcı, A. (2019). DR. Dijital	Kodlama ile zenginleştirilmiş 5E modelinin 4. sınıf matematik başarısına, kalıcılığına ve tutumuna etkisi	Matematik/Üçgen, Kare, Dikdörtgen	İlkokul 4	Araştırmacı ve öğrenciler	MANCOVA sonuçları, deney grubunda kullanılan kodlamayla zenginleştirilmiş 5E modelinin, kontrol grubuna kıyasla öğrencilerin kolektif matematik başarıları ve bu başarının kalıcılığı üzerinde anlamlı etkiler yarattığını göstermiştir. Ancak, cinsiyet değişkeni açısından uygulamanın öğrencilerin matematik başarıları ve kalıcılığı üzerinde istatistiksel olarak anlamlı bir etkisi olmadığı belirlenmiştir.
Çakır, R., Adsay, C., ve Akgül-Uğur, Ö. (2019). Makale.Dijital ve TYS	Ters-yüz sınıf modelinin ve web 2.0 yazılımlarının bilgisayarca düşünme becerisi, etkinlik tecrübesi ve uzamsal düşünme becerisine etkisi	Bilişim Teknolojileri	Ortaokul 6	Scratch (Araştırmacı)	Deney 1'de, TYS modeli ile Scratch programı uygulanmıştır. Ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark gözlenmemekle birlikte, son test puanlarında bir artış tespit edilmiştir. Deney 2'de ise Web 2.0 araçları (Scratch, Powtoon, Kahoot) kullanılmıştır. Bu grupta da ön ve son test puanları arasında anlamlı bir fark bulunmamış, ancak son test puanlarında düşüş yaşanmıştır. Kontrol grubunda geleneksel anlatım teknikleri ile oyun tanıtımları yapılmış olup, ön ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir.
Erkan, A. (2019). YL. Dijital	İlkokul 4. sınıf sosyal bilgiler dersinde kullanılan eğitsel oyun ve dijital oyun öğretiminin öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisi	Sosyal Bilgiler/ İnsanlar, Yerler ve Çevreler	İlkokul 4	Scratch (Araştırmacı)	İki haftalık bilgisayar kullanımı eğitiminin ardından araştırmacı, 6 eğitsel ve 6 dijital oyun tasarlamıştır. Deney ve kontrol gruplarının akademik başarılarını ölçen son test sonuçları arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Ancak, öğrencilerin tutumlarında deney sonrası deney grubu lehine anlamlı bir farklılık gözlemlenmiştir.
Koç-Deniz, H. (2019) DR. TYS	Matematik dersinde oyun ve etkinlik destekli ters yüz sınıf modelinin öğrenci başarısına, problem çözme ve problem çözmeye yönelik yansıtıcı düşünme becerilerine etkisi	Matematik/Kesirler	Ortaokul 6	Dijital oyun yok.	Etkinlik destekli TYS modeli, öğrenci başarısı ve problem çözme becerilerinin geliştirilmesinde en etkili yöntem olarak ön plana çıkmıştır. Hem oyun destekli hem de etkinlik destekli TYS modelleri, yansıtıcı düşünme becerilerinin geliştirilmesinde mevcut yönteme kıyasla daha etkili olmuştur.
Kütahnecioğlu-İnan, N., Balakrishnan, K., ve Refeque, M. (2019). Makale. TYS	Ters yüz algılar, etkileşimler ve gerçekler: Bir durum çalışması.	Belirtilmemiş	Lisans öğrencileri ve akademisyenler	Dijital oyun kurgusu yok.	Öğrenci ve akademisyenlerin, TYS modelini yenilikçi bir öğretme ve öğrenme yaklaşımı olarak benimsedikleri ve modele yönelik olumlu algılar geliştirdikleri tespit edilmiştir. Çalışmada ayrıca, TYS modelinin sınıf içi

					etkililiğini belirleyen faktörler ortaya konmuş ve modelin başarılı bir şekilde uygulanması için öneriler sunulmuştur.
Samur, Y. (2019). Makale. Dijital	Kes sesi: Anaokullarının harf seslerini tanımalarını geliştirmek için tasarlanmış mobil oyun.	Okuma	Okulöncesi	Hazır oyun	Hazır bir oyun kullanılarak gerçekleştirilen çalışmada, deney grubunun performansının diğer gruplara kıyasla daha iyi olduğu tespit edilmiştir.
Süral, İ. ve Girmen, P. (2019) Makale. Dijital	Hayat bilgisi dersinde dijital bir değerlendirme	Hayat Bilgisi/Sağlıklı Hayat	İlkokul 1	Değerlendirme aracı (Araştırmacı)	Mevsimlere göre meyve ve sebze eşleştirmelerinin yer aldığı, sürükle bırak temelli bir oyun kurgulanmıştır (sadece bir kazanıma yönelik). Araştırmaya katılan öğrenciler, mevsimlere göre meyve ve sebzeleri ayırmada başarılı olamamışlardır. Ayrıca, çocukların meyve ve sebzeleri tanıma konusunda aile ve sosyal çevrelerinin, okul ortamına göre daha etkili olduğu belirlenmiştir. Bu durum, öğrencilerin aile ve sosyal çevrelerindeki deneyimlerinin okul yaşantısından daha baskın olduğunu göstermektedir.
Erdoğan, E. (2018). DR. TYS	Sosyal bilgiler öğretiminde ters yüz edilmiş sınıf modelinin kullanımı	Sosyal Bilgiler/İpek Yolunda Türkler	Ortaokul 6	Dijital oyun kurgusu yok.	Çalışma sonucunda, öğrencilerin akademik başarılarında, konuya yönelik algılarında ve ders tutumlarında anlamlı artışlar gözlemlenmiştir.
Güven-Demir, E. (2018) DR. TYS	Ters yüz sınıf modeline dayalı uygulamaların ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin akademik başarı ve planlama becerilerine etkisi	Fen Bilimleri/ Dünyamızın Hareketleri, Sosyal Bilgiler /Uzaktaki Arkadaşım	İlkokul 4	Animasyonları araştırmacı hazırlamış.	TYS modelinin, fen ve sosyal bilgiler derslerinde akademik başarıyı artırmada etkili olduğu tespit edilmiştir. Modelin revize edilmiş hali ile orijinal hali arasında akademik başarı üzerindeki etkiler açısından anlamlı bir fark bulunmamıştır. Öğrenciler modeli ve animasyon, karekod gibi araçları olumlu karşılamışlardır.
Hayırsever, F. ve Orhan, A. (2018). Makale.TYS	Ters yüz edilmiş öğrenme modelinin kuramsal analizi	Belirtilmemiş	Belirtilmemiş	Dijital oyun kurgusu yok.	Ters yüz öğrenme modelinin, öğrencilerin akademik başarıları, motivasyonları ve derse yönelik tutumları üzerindeki olumlu etkisi, alan yazında gerçekleştirilen birçok çalışma tarafından desteklenmiştir.
Özkan, Z. (2018). YL. Dijital	Bir eğitsel oyun tasarım modeli önerisi: Oyun tasarımı anahtarı	Bilişim Teknolojileri	Lisans	Lisans ve üstü öğrenciler tarafından farklı alan ve	Gelecekte çocukların ekran başına yalnızca oyun oynamak için değil, aynı zamanda oyun tasarlamak amacıyla da geçmeleri gerektiği vurgulanmıştır. Katılımcılar, çalışmalardan keyif aldıklarını, edindikleri

				seviyelerde 16 tane dijital oyun geliştirilmiştir.	bilgileri sonraki öğrenme süreçlerinde de kullanacaklarını ve konuyu iyi kavradıklarını ifade etmişlerdir.
Ünsal, H. (2018). Makale. TYS	Ters yüz öğrenme ve bazı uygulama modelleri	Belirtilmemiş	Belirtilmemiş	Dijital oyun kurgusu yok.	Bu çalışmada, ters yüz öğrenmenin tanımı, temel unsurları, içerik kategorileri ve Bloom taksonomisiyle uyumu açıklanmış; ayrıca örnek uygulama modelleri tartışılmıştır.
Vatansever, Ö. (2018). YL. Dijital	Scratch ile programlama öğretiminin ortaokul 5. ve 6. sınıf öğrencilerinin problem çözme becerisi üzerindeki etkisinin incelenmesi	Bilişim Teknolojileri/Problem Çözme, Programlama ve Özgün Ürün Geliştirme	Ortaokul 5-6	Scratch (Oyun öğrencilerle birlikte kurgulanmış.)	Öğrenciler çalışmayı eğlenceli bulmuş ve motivasyonlarının, öz yeterliklerinin ile başarılarının arttığını belirtmişlerdir. Ayrıca, problem çözme becerilerinin de olumlu yönde etkilendiği araştırma sonuçlarıyla tespit edilmiştir.
Boyraz, S., ve Ocak, G. (2017). Makale.TYS	Ters yüz eğitimin Türkçe İngilizce öğretimi bağlamında uygulanması	Dil eğitimi	Lisans	Dijital oyun kurgusu yok.	Deney ve kontrol gruplarının akademik başarıları bakımından ön test ve son test sonuçları arasında anlamlı bir fark tespit edilmemiştir. Bununla birlikte, TYS modeline ilişkin öğrenci görüşleri incelendiğinde, katılımcıların %87'sinin motivasyonlarının arttığını bildirdiği görülmüştür. Ayrıca, öğrencilerin %92'si çalışmanın konu öğrenimlerini olumlu yönde etkilediğini ifade etmiştir.
Nayci, Ö. (2017). DR. TYS	Sosyal bilgiler öğretiminde ters yüz sınıf modeli uygulamasının değerlendirilmesi	Sosyal Bilgiler/ Geçmişimi Öğreniyorum, Yaşadığımız Yer	İlkokul 4	Dijital oyun kurgusu yok.	Araştırmacı, her iki grubun uygulamalarını bizzat yürütmüştür. Çalışma sonunda, akademik başarı bakımından deney grubu lehine anlamlı bir farklılık ortaya çıkmıştır. TYS modelinin geliştirilmesine yönelik öğrenci görüşleri incelendiğinde, özellikle sınıf dışı uygulamalarda oyun odaklı ve eğlenceli, konuyu pekiştiren etkinliklere yer verilmesi önerilmiştir. Veliler ise TYS modelinin derse olan ilgiyi artırdığını ve bunun sonucunda öğrencilerin evde ders çalışmaya daha fazla zaman ayırdıklarını ifade etmişlerdir.
Aydın, G. (2016). YL.TYS	Ters yüz sınıf modelinin üniversite öğrencilerinin programlamaya yönelik	Bilişim Teknolojileri	Lisans	Dijital oyun kurgusu yok.	Deney grubu öğrencilerinin başarı ve programlamaya yönelik tutum puanları, kontrol grubuna göre daha yüksek olmasına rağmen, bu fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır. Buna karşılık, e-öğrenmeye yönelik

	tutum, öz-yeterlik algısı ve başarılarına etkisinin incelenmesi				tutumda deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gözlenmiştir.
Bolat, Y. (2016). Makale.TYS	Ters yüz edilmiş sınıflar ve eğitim bilişim ağı (EBA)	Türkçe	Ortaokul 6	Dijital oyun kurgusu yok.	TYS modeli kapsamında, ortaokul Türkçe dersi için örnek bir öğretim planı hazırlanmıştır. Çalışmada, TYS modelinin başarılı olabilmesi için öğrenci ve öğretmen yeterliklerinin yanı sıra teknoloji altyapısının da yeterli düzeyde olması gerektiği vurgulanmıştır. Modelin avantajlarının dezavantajlarından daha fazla olduğu belirlenmiş ve bu bulgu öğrencilerin görüşleriyle desteklenmiştir. TYS modelinde, öğrencilerin pasif bilgi alıcıları olmaktan ziyade aktif öğreniciler olmalarını sağlayan öğrenci merkezli tekniklerin kullanılması gerektiği ifade edilmiştir. Ayrıca, TYS uygulamalarında EBA platformunun etkin bir şekilde kullanılabileceği belirtilmiştir. Modelin daha çok lisans ve ortaöğretim düzeylerinde kullanıldığı tespit edilmiştir.
Demirer, V., ve Sak, N. (2016). Makale.Dijital	Dünyada ve Türkiye'de programlama eğitimi ve yeni yaklaşımlar	Belirtilmemiş	Belirtilmemiş	Dijital oyun kurgusu yok.	Çalışmada, dünyada ve ülkemizde faaliyet gösteren "Code.org", "Code Club", "Coder Dojo" ve "Bilişim Garaj Akademisi" gibi organizasyonlar tanıtılmıştır. Estonya'da 2012 yılından itibaren 7 yaşından başlanarak, İngiltere'de 2013 yılından itibaren 5 yaşından başlanarak, Güney Kore'de 2017 yılından itibaren ilkokullarda; ülkemizde ise 2012 yılından itibaren ortaokullarda çocuklara yazılım eğitimi verilmesi başlatılmıştır. Çocuklar ve programlamaya yeni başlayan bireyler için "Microsoft Small Basic", "Alice", MIT App Inventor" ve "Scratch" gibi programlama araçlarının kullanıldığı belirtilmiştir. Erken yaşta kod yazmaya başlayan bireylerin, ilerleyen yaşlarda kendi proje ve uygulamalarını tasarlayıp hayata geçirebilecekleri ifade edilmiştir.
Durak, H. (2016). DR. Dijital	Üstün yetenekli öğrencilere yazılım geliştirme süreçlerinin öğretilmesine yönelik bir öğretim programının	Bilişim Teknolojileri, Fen Bilimleri, Matematik, ÜYEP programı	İlkokul 2-3-4	Scratch (ÜY Öğrenciler)	Scratch programı kullanılarak gerçekleştirilen üretken ve uygulamaya yönelik dersler, öğrencilerin özgüvenini, motivasyonunu ve ilgisini artırmıştır. Katılımcılar bu dersleri eğlenceli ve öğretici bulmuşlardır. Ancak, teknik sorunlar ve ön bilgi eksiklikleri bazı durumlarda sürecin etkinliğini olumsuz yönde etkilemiştir.

	tasarlanması ve geliştirilmesi				
Göğebakan-Yıldız, D, Kıyıcı, G., ve Altıntaş, G. (2016). Makale.TYS	Ters yüz edilmiş sınıf modelinin öğretmen adaylarının erişileri ve görüşleri açısından incelenmesi	Kimya	Lisans	Dijital oyun kurgusu yok.	Çalışma sonrasında, başarı testi sonuçlarına göre TYS uygulanan deney grubunun başarı ortalaması ($\bar{x}$ = 23,74), kontrol grubunun ortalaması ise ($\bar{x}$ = 15,64) olarak belirlenmiş ve deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir fark ortaya çıkmıştır. Öğrencilerin TYS modeline ilişkin görüşlerinin başlıca eğlenceli öğrenme, derse hazırlıklı gelme ve bilginin pekiştirilmesi şeklinde olduğu tespit edilmiştir. Modelin dezavantajları ise anında geri bildirim alamama ve zaman alıcı olması olarak belirlenmiştir. Öğrenciler, TYS modelinin en çok fizik, biyoloji, tarih, Türk dili ve eğitim bilimleri gibi derslerde de kullanılabileceğini belirtmişlerdir.
Hava, K. (2016), DR. Dijital	Tasarım tabanlı öğrenme ortamında bilgisayar oyunu geliştirme etkinliğinin öğretim sürecinde kullanılması	Bilişim Teknolojileri	Bilsem öğrencileri	Kodu Oyun Motoru (Öğrenciler)	Çalışmada, oyun tasarım modelinin sistematik oyun geliştirme sürecinde etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca, oyun geliştirme etkinliğinin öğrencilere problem çözme ve üretme becerileri kazandırmada, tasarım sürecini deneyimlemelerini sağlamada ve bireysel yeteneklerinin fark edilmesinde önemli kazanımlar sağladığı tespit edilmiştir.
Özdemir, A. (2016). DR. TYS	Ortaokul matematik öğretiminde harmanlanmış öğrenme odaklı ters yüz sınıf modeli uygulaması	Matematik	Ortaokul 6	Dijital oyun yok.	Son test sonuçlarına göre, deney ve kontrol grubunun matematik başarıları arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark bulunmuştur. Benzer şekilde, son testte ölçülen matematik kaygısı puanları da gruplar arasında farklılık göstermiş olup, deney grubunda matematik kaygısının anlamlı düzeyde daha düşük olduğu tespit edilmiştir.
Filiz, O. ve Kurt, A. A. (2015). Makale TYS	Ters-yüz öğrenme: Yanlış anlaşılmalar ve doğrular	Belirtilmemiş	Belirtilmemiş	Dijital oyun yok.	TYS modeliyle ilgili tespit edilen doğrular ve yanlışlar detaylı biçimde aktarılmıştır.
Turan, Z. (2015). DR.TYS	Ters yüz sınıf yönteminin değerlendirilmesi ve akademik başarı, bilişsel yük ve motivasyona etkisinin incelenmesi	Bilişim Teknolojileri	Lisans	Dijital oyun kurgusu yok.	Okul öncesi öğretmenliği lisans öğrencilerinin bilişim dersleri, deney grubunda TYS modeli kapsamında işlenmiştir. Çalışmadan elde edilen bulgular, TYS yöntemi ile eğitim alan öğrencilerin, geleneksel yöntemle eğitim görenlere kıyasla akademik başarı ve motivasyon düzeylerinin daha yüksek olduğunu göstermiştir. Ayrıca öğrencilerin model hakkında olumlu görüşlere sahip oldukları belirlenmiştir.

Aksoy, N. C. (2014). DR. Dijital	Dijital Oyun tabanlı matematik öğretiminin ortaokul 6. sınıf öğrencilerinin başarılarına, başarı güdüsü, öz-yeterlik ve tutum özelliklerine etkisi	Matematik	Ortaokul 6	Hazır oyunlar (29 tane)	Çalışma sonunda, akademik başarı motivasyonu, akademik başarı, öz yeterlik ve tutum alanlarında deney grubu lehine anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir.

Literatür taramaları sonucunda dijital oyunları konu alan yurt dışında 92, yurt içinde 66 çalışmaya ulaşılmıştır. TYS modelini ele alan çalışmaların ise yurt dışında 21, yurt içinde 72 adet olduğu belirlenmiştir. Oyunu konu alan çalışmaların sayısı yurt dışında 1, yurt içinde 4 ile sınırlı kalmıştır. TYS ve dijital oyunları birlikte ele alan yurt dışı kaynaklı 7, yurt içi kaynaklı 11 çalışma tespit edilmiştir. Bu kapsamda, araştırmada hayat bilgisi dersini konu alan toplam 24 çalışma detaylı şekilde incelenmiştir. Akademik başarıyı konu edinen ve olumlu sonuç alınan 145 çalışmanın 132'sinde, son test lehine anlamlı farklılık tespit edilmiş; 17 çalışmada ise bu yönde bir farklılık bulunamamıştır. Derse yönelik tutumu inceleyen 52 çalışmada, son test lehine olumlu gelişmeler gözlemlenirken, 17 çalışmada anlamlı bir değişim rapor edilmemiştir. e-öğrenme ve teknoloji kullanımına yönelik hazırbulunuşluk değişkenini değerlendiren ve olumlu sonuç alınan 36 çalışmanın 24'ünde, son test lehine farklılık belirlenmiş; 5 çalışmada ise anlamlı bir fark görülmemiştir.

Öğrenci görüşlerini ele alan 95 çalışmada genel olarak olumlu geri bildirim alınmıştır. Bunlardan 34'ü çalışmanın akademik başarıya, 30'u derse yönelik tutuma, 21'i e-öğrenme/teknoloji kullanımına hazırbulunuşluğa, 11'i ise iş birliği ve yardımlaşmaya katkı sağladığını rapor etmiştir. Ayrıca 16 çalışma, söz konusu modelin diğer derslerde de uygulanması gerektiğine dikkat çekmiştir.

Velilere yönelik yapılan değerlendirmelerde, 6 çalışmada olumlu görüşler sunulmuş; 5 çalışmada öğrencilerin başarısına, 4 çalışmada derse yönelik tutuma, 2 çalışmada e-öğrenme/teknoloji hazırbulunuşluğuna katkı sağladığı belirtilmiştir. 4 çalışmada ise uygulamanın diğer derslere entegre edilmesi gerektiği ifade edilmiştir.

Araştırmacı ve öğretmen görüşlerinin yer aldığı çalışmalarda 25 çalışma olumlu geri bildirim sunmuş; bunlardan 17'si akademik başarıya, 16'sı derse yönelik tutuma, 16'sı teknoloji kullanım hazırbulunuşluğuna olumlu katkı sağladığını belirtmiştir. Yalnızca bir çalışmada (Yong vd., 2021) olumsuz görüşe rastlanmıştır. Ayrıca 10 çalışmada iş birliği ve yardımlaşmayı artırdığı, 3 çalışmada ise diğer derslerde de uygulanmasının gerekli olduğu vurgulanmıştır.

III. BÖLÜM

3. YÖNTEM

3.1. Araştırma Modeli

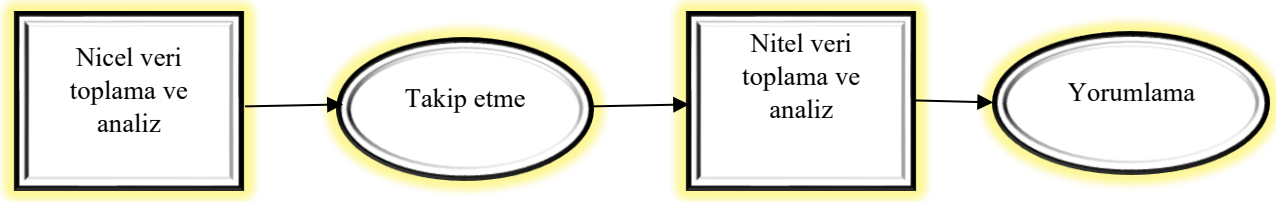
Bu araştırmada, eğitsel dijital oyunlarla desteklenen TYS modelinin öğrencilerin hayat bilgisi dersine yönelik tutumları, akademik başarıları ve e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşlukları üzerindeki etkisi incelenmiştir. Hem nicel hem de nitel araştırma sorularına yanıt arandığı için çalışmada karma araştırma yöntemi tercih edilmiştir.

Karma yöntem araştırması; araştırmacının veya araştırma ekibinin, anlama ve doğrulamaya hem derinlik hem de genişlik kazandırmak amacıyla nitel ve nicel yaklaşımları bir araya getirdiği bir araştırma türüdür (Johnson, Onwuegbuzie ve Turner, 2007). Greene (2007), bu yöntemi "görmenin birden fazla yolu" olarak tanımlayarak, hem önemini hem de uygulama alanlarını vurgulamaktadır. Bir başka ifadeyle, bu yöntemin temel amacı çoğu durumda bir fikri doğrulamaktan çok, olaylara ilişkin anlayışı derinleştirmektir (Johnson ve Onwuegbuzie, 2004). Karma yöntem; tek bir veri kaynağının yetersiz kaldığı, ön bulguların açıklanmasına ihtiyaç duyulduğu, araştırma sonuçlarının genelleştirilmek istendiği, ikinci bir yöntemle çalışmanın desteklenmesinin gerektiği, kuramsal bir perspektife dayalı yaklaşımın öne çıktığı ya da çok aşamalı araştırmalarda araştırma amacının daha iyi anlaşılmasının hedeflendiği durumlarda tercih edilmektedir (Dede, 2020).

Birden fazla yöntemi kapsayan karma yöntemin dört temel türü bulunmaktadır: yakınsayan paralel desen, açımlayıcı sıralı desen, keşfedici sıralı desen ve iç içe karma desen. Ayrıca, çoklu desen bileşenlerini bir araya getiren dönüştürücü desen ile çok aşamalı desen türleri de literatürde yer almaktadır (Creswell ve Plano Clark, 2007).

Bu türlerden açımlayıcı sıralı desende, öncelik nicel verilerin toplanması ve analiz edilmesine verilir. Bu aşamanın ardından nitel veri toplama süreci gerçekleştirilir ve son olarak, nicel bulgular nitel veriler aracılığıyla yorumlanarak çalışma tamamlanır.

Şekil 12. Açımlayıcı Sıralı Desen Modeli



Bu araştırmada, sürece nicel bir aşamayla başlanmış ve ardından nitel aşama ile elde edilen sonuçların daha derinlemesine açıklanmasına odaklanılmıştır. Bu bağlamda, tekrarlayan desen (Greene, 2007) veya nitel takip yaklaşımı olarak da adlandırılan açımlayıcı sıralı desen tercih edilmiştir (Morgan, 1998). Söz konusu desende, nitel aşama; nicel verilerdeki ilişkileri ve eğilimleri anlamlandırmak amacıyla kullanılmaktadır (Creswell, Plano Clark vd., 2003). Açımlayıcı sıralı desen, araştırma sorularına öncelikle nicel veriler aracılığıyla yanıt aranan, bu verilerin toplanması ve çözümlenmesinden sonra nitel verilerin toplanıp analiz edildiği bir yapıyı ifade eder. Nitel aşamada, nicel bulguların izini süren bir yaklaşım benimsenir ve nitel verilerin, nicel sonuçları nasıl açıklayıcı nitelikte olduğu yorumlanarak ortaya konur (Delice, 2020, s. 80).

Araştırmanın ilk aşaması olan nicel bölümde, eğitsel dijital oyunlarla desteklenmiş TYS modelinin ilkokul öğrencilerinin hayat bilgisi dersi başarıları, derse yönelik tutum düzeyleri ve e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşlukları üzerindeki etkisini değerlendirmek ve test etmek amacıyla, sınıf içi ve sınıf dışı ortamlarda öğrencilerden başarı testi ve ilgili ölçekler aracılığıyla veriler toplanacaktır. İkinci aşama olan nitel bölümde ise, nicel verilerin bulgularına dayalı olarak uygulamanın etkililiğini derinlemesine incelemek amacıyla, deney grubundaki öğrenciler, öğretmen ve veliler ile görüşmeler gerçekleştirilecek ve araştırmacı günlükleri doldurulacaktır. Elde edilen nicel ve nitel veriler birlikte analiz edilerek yorumlanacak, böylece araştırmanın bulgularına çok yönlü bir bakış kazandırılacaktır.

3.1.1. Araştırmanın Nicel Boyutu

Araştırmanın nicel bölümünde, ön test-son test eşitlenmemiş kontrol gruplu yarı deneysel desen kullanılmıştır. Bu desenin tercih edilmesinin temel nedeni, okul ortamlarında sınıfların genellikle okul yönetimi tarafından belirlenmesi ve dolayısıyla deney ve kontrol gruplarının yansız olarak atanmasının mümkün olmamasıdır (Özmen, 2019). Bu bağlamda, mevcut sınıflar doğal gruplar olarak kabul edilmiş ve çalışma bu gruplar üzerinde yürütülmüştür.

Tablo 19. Ön Test-Son Test Eşitlenmemiş Kontrol Gruplu Yarı Deneysel Deseni

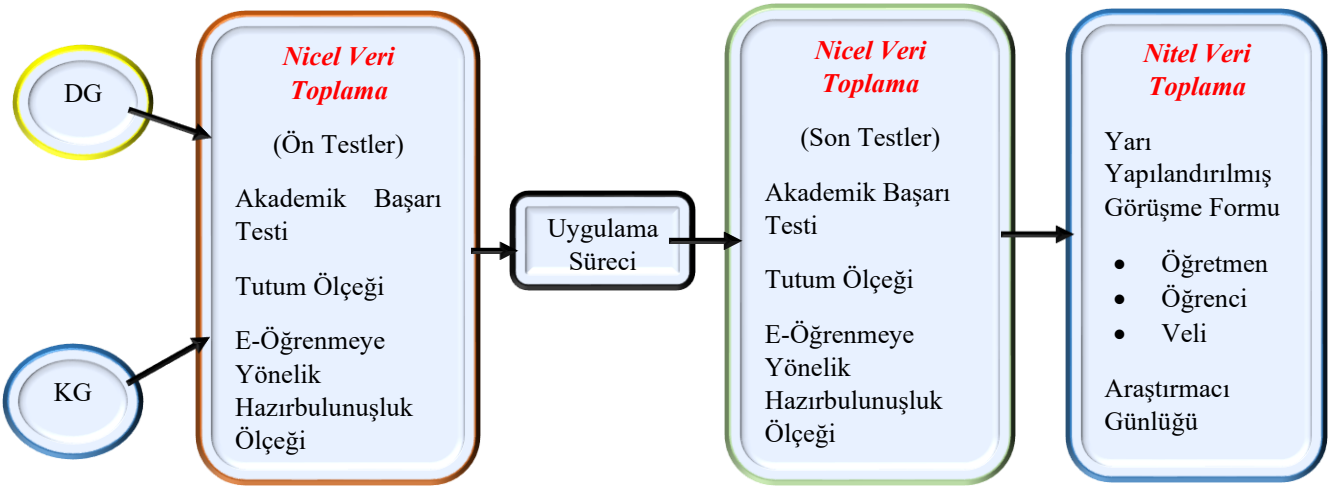
Grup	Ön test	Uygulama	Son test
Deney	Başarı testi, Tutum ölçeği, E-öğrenme hazırbulunuşluk ölçeği	Eğitsel dijital oyunlarla desteklenmiş TYS modeli kullanılarak hayat bilgisi öğretimi	Başarı testi, Tutum ölçeği, E-öğrenme hazırbulunuşluk ölçeği

Grup	Ön test	Uygulama	Son test
Kontrol	Başarı testi, Tutum ölçeği, E-öğrenme hazırbulunuşluk ölçeği	Geleneksel öğretim yöntemleri ile hayat bilgisi öğretimi	Başarı testi, Tutum ölçeği, E-öğrenme hazırbulunuşluk ölçeği

3.1.2. Araştırmanın Nitel Boyutu

Araştırmanın nitel bölümünde, olgubilim (fenomenoloji) araştırması deseni kullanılmıştır. Olgubilim deseninde farkında olduğumuz, ancak derinlemesine ve ayrıntılı bir anlayışa sahip olmadığımız olgulara odaklanmaktadır. Olgubilim araştırmalarında veri kaynakları; olguyu yaşayan ve bu olguyu yansıtabilecek birey veya gruplardır. Örnekleme dahil edilecek birey sayısı genellikle 10'u geçmemelidir (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Olgubilimde başlıca veri toplama araçları görüşme ve gözlemdir (Aydın-Günbatar, 2019). Olgulara ilişkin yaşantıları ve anlamları ortaya çıkarmak için yapılan görüşmeler ile görüşmelere temel oluşturma amacıyla yapılan gözlemlerden elde edilen veriler, içerik analiziyle olgunun tanımlanmasını ve kavramlaştırılmasını sağlayacak temalar ortaya çıkarılarak açıklanır (Aydın-Günbatar, 2019; Yıldırım ve Şimşek, 2013). Bu çalışma kapsamında, amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme yöntemiyle belirlenmiş deney grubunda yoğun gayret gösteren sekiz öğrencinin uygulamaya ilişkin görüşlerini belirlemek amacıyla yarı yapılandırılmış görüşme formları ile birlikte, gözlem verilerinin yer aldığı araştırmacı günlükleri kullanılacaktır. Ayrıca, deney grubu öğretmeni ve sekiz öğrencinin velileri için de yarı yapılandırılmış görüşme formları uygulanacaktır. Araştırmanın uygulama süreci Şekil 13'te görsel olarak sunulmuştur.

Şekil 13. Uygulama Süreci



3.2. Evren ve Çalışma Grubu

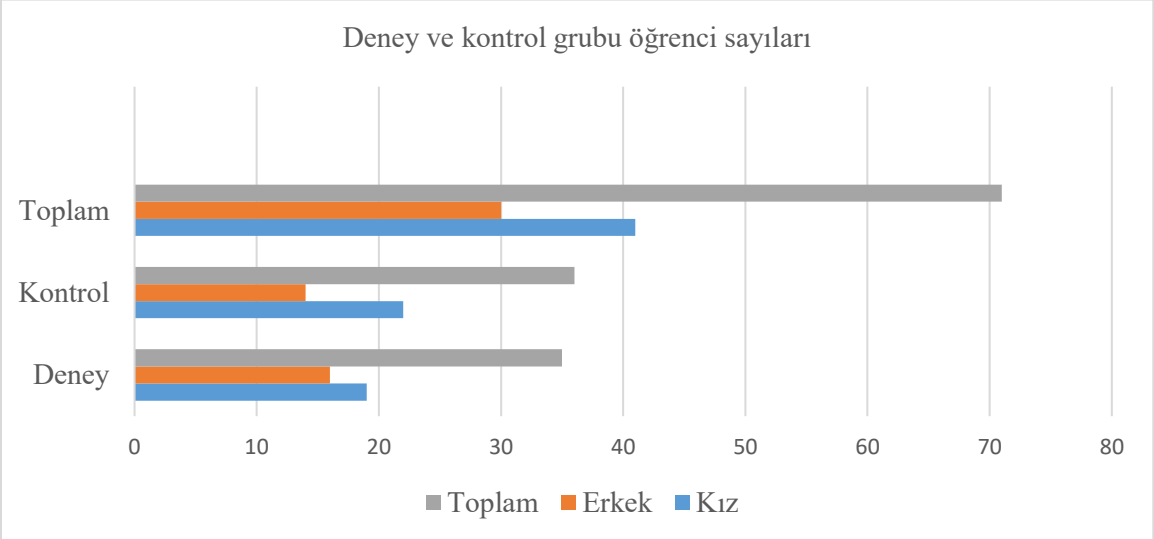
Bu araştırmanın hedef evrenini, Türkiye genelinde öğrenim gören ilkokul 3. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Ulaşılabilir evren ise, 2024–2025 öğretim yılında uygulamanın gerçekleştirildiği Malatya iline bağlı iki merkez ilçede yer alan, birbirine denk özellikler taşıyan iki ilkokulun 3. sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır.

Araştırmanın nicel aşamasında, iki farklı okulun birer şubesinde öğrenim gören ve birbirine denk akademik seviyelere sahip 3. sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır. Deney ve kontrol gruplarının belirlenmesinde; öğrencilerin farklı okullarda yer almaları, akademik başarı düzeyleri ve sosyoekonomik koşullarının benzerlik göstermesi ile birlikte, kodlama ve TYS modeli bilgisine sahip bir öğretmenin mevcudiyeti dikkate alınmıştır. Bu doğrultuda, TYS ve kodlama bilgisine sahip öğretmenin sınıfı deney grubu olarak, diğer öğretmenin sınıfı ise kontrol grubu olarak atanmıştır. Deney ve kontrol gruplarına ait detaylı bilgiler Tablo 20 ve Grafik 1'de sunulmuştur.

Tablo 20. Deney ve Kontrol Grubu Öğrenci Sayıları

Cinsiyet	**Kız**		**Erkek**		**Toplam**	
Grup	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)
Deney	19	27%	16	23%	35	49%
Kontrol	22	31%	14	20%	36	51%
Toplam	41	58%	30	42%	71	100%

Grafik 1. Deney ve Kontrol Grubu Öğrenci Sayıları



Grafik 1 incelendiğinde, kontrol grubunda yer alan kız öğrenci sayısının, deney grubundaki kız öğrenci sayısından daha fazla olduğu; buna karşılık, deney grubundaki erkek öğrenci sayısının, kontrol grubundaki erkek öğrenci sayısından daha yüksek olduğu görülmektedir.

Nitel aşamasında ise araştırmacı; uygulama sürecine ilişkin gözlemlerine ek olarak, süreç tamamlandıktan sonra deney grubunda en fazla gelişim gösteren öğrenciler arasından ölçüt örnekleme yöntemiyle belirlenen, dijital oyun geliştirme deneyimi bulunan ve bulunmayan dörder öğrenciyi seçerek görüşmeler gerçekleştirmiştir. Ayrıca bu öğrencilerin velileri ve sınıf öğretmeniyle de bireysel görüşmeler yapılmıştır. Amaçlı örnekleme yöntemleri arasında yer alan ölçüt örnekleme yönteminde, çalışma grubu önceden belirlenmiş bir dizi ölçütü karşılayan bireyler arasından seçilir (Aydın-Günbatar, 2019; Yıldırım ve Şimşek, 2013).

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama aracı olarak; hayat bilgisi başarı testi, hayat bilgisi dersi tutum ölçeği, e-öğrenme hazırbulunuşluk ölçeği, yarı yapılandırılmış görüşme formları ve araştırmacı günlüğü kullanılmıştır. Veri toplama araçlarına dair bilgiler aşağıda verilmiştir.

3.3.1. Hayat Bilgisi Başarı Testi

Araştırmada deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilerin akademik başarı düzeylerini belirlemek amacıyla, Dağ ve Çoban (2025) tarafından geliştirilen, geçerliği ve güvenirliği sağlanmış Hayat Bilgisi Dersi Akademik Başarı Testi kullanılmıştır (Ek-19).

Test, ilkokul 3. sınıf öğrencilerinin Evimizde Hayat ünitesine ilişkin bilgi düzeylerini ölçmeyi hedeflemektedir. Ölçme aracı, 2023 Hayat Bilgisi Öğretim Programı doğrultusunda, söz konusu ünitedeki sekiz kazanımı temsil edecek şekilde tasarlanmıştır.

Test maddeleri oluşturulurken, Bloom'un yenilenmiş taksonomisi temel alınmış; öğrencilerin hatırlama, anlama, uygulama gibi bilişsel düzeylerdeki yeterliklerini ölçmeye yönelik çoktan seçmeli, dört seçenekli ve tek doğru cevaplı yapı tercih edilmiştir. Geliştirilen başarı testi toplam 20 maddeden oluşmaktadır.

Testin madde analizleri, 252 ilkokul 3. sınıf öğrencisine uygulanarak gerçekleştirilmiştir. Testin istatistiksel özellikleri aşağıda sunulmuştur:

- Doğru yanıt ortalaması ($\bar{x}$): 11,19
- Madde güçlük indeksi: 0,56 → *"Orta güçlükte"*
- Madde ayırt edicilik gücü: 0,44 → *"Çok iyi" düzeyde*

- KR-20 güvenirlik katsayısı: 0,74 → *"Yeterli" düzeyde*

Bu sonuçlar doğrultusunda testin hem ölçme gücü yüksek, hem de güvenilir bir araç olduğu görülmektedir. Bu nedenle, test araştırma kapsamında geçerli ve güvenilir bir ölçme aracı olarak kullanılmıştır.

Geçerlik ve güvenirlik çalışmaları yapılmış olan Hayat Bilgisi Başarı Testi, deney ve kontrol gruplarına uygulanmış ve elde edilen verilerin normal dağılıma uygunluk gösterip göstermediği analiz edilmiştir. Bu kapsamda, başarı testinin madde bazında güçlük ve ayırt edicilik indekslerinin hesaplanmasında Microsoft Excel ve SPSS 26 programları kullanılmıştır.

Verilerin dağılım özelliklerini belirlemek amacıyla, öncelikle Kolmogorov-Smirnov testi uygulanmıştır. Bu test aracılığıyla, deney ve kontrol gruplarından elde edilen ön test ve son test puanlarının normal dağılıma uygunluğu değerlendirilmiştir.

Gerçekleştirilen analizlerin sonuçları, Tablo 21'de sunulmuştur.

Tablo 21. Maddelerin Deneysel Çalışmadaki Normal Dağılım Testi Sonuçları

Testler	**Kolmogorov-Smirnov**			**Shapiro-Wilk**		
	İstatistik	**sd**	**p**	**İstatistik**	**sd**	**p**
Akademik Başarı Testi Ön Test	,117	71	,017	,967	71	,060
Anlamlılık düzeyi: p>.05						
Akademik Başarı Testi Son Test	,134	71	,003	,958	71	,018

p: Anlamlılık düzeyi: p<.05

Deney ve kontrol gruplarına uygulanan ön test ve son test sonuçlarına ilişkin normallik analizlerinde, Kolmogorov-Smirnov testinden elde edilen p değerleri son testte p<.05 olarak bulunmuştur. Bu nedenle, verilerin normal dağılım gösterip göstermediğini daha doğru değerlendirebilmek amacıyla çarpıklık (*skewness*) ve basıklık (*kurtosis*) katsayıları hesaplanmıştır.

Can (2016) ile Tabachnick ve Fidell (2013) tarafından önerilen kriterlere göre, bu katsayıların +1.5 ile -1.5 aralığında olması, dağılımın normal kabul edilebilmesi açısından yeterli görülmektedir.

Bu kapsamda, ön test ve son test verilerine ilişkin çarpıklık ve basıklık değerleri Tablo 22'de sunulmuştur.

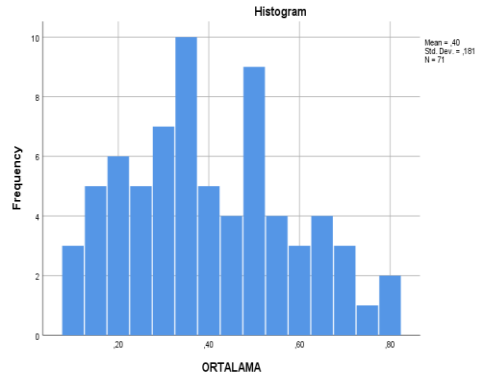
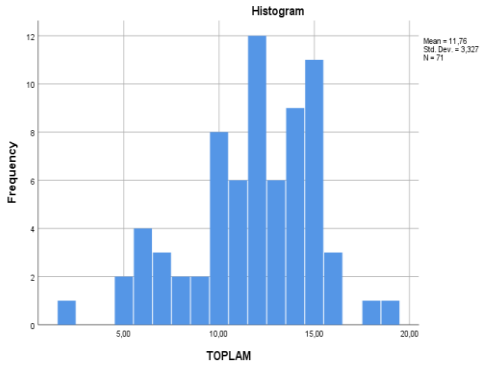
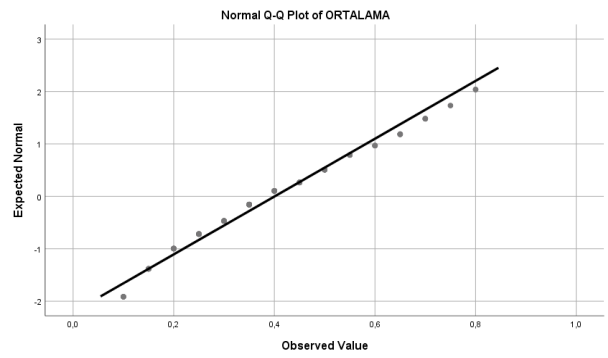
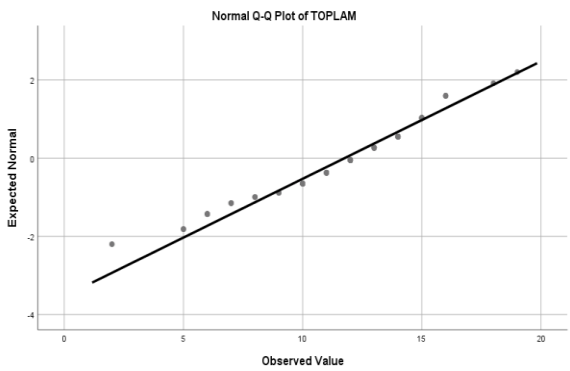
Tablo 22. Maddelerin Deneysel Çalışmadaki Betimsel İstatistik Değerleri

Maddelerin Deneysel Çalışmadaki Betimsel İstatistik Değerleri			
		İstatistik	Standart Hata
Başarı Testi Ön Test	Skewness	,306	,285
	Kurtosis	-,684	,563
		İstatistik	Standart Hata
Başarı Testi Son Test	Skewness	-,596	,285
	Kurtosis	,230	,563

Deneysel çalışmanın verilerinin analizi sonucunda; ön test için çarpıklık (skewness) değeri 0,306, basıklık (kurtosis) değeri ise –0,684 olarak; son test için ise çarpıklık değeri -0,596, basıklık değeri 0,230 olarak tespit edilmiştir. Bu değerler, Can (2016) ile Tabachnick ve Fidell (2013)'in önerdiği ±1,5 aralığı içerisinde yer aldığından, hem ön test hem de son test verilerinin normal dağılım gösterdiği kabul edilebilir.

Verilerin normal dağılım gösterip göstermediğini görsel olarak desteklemek amacıyla oluşturulan histogram ve Q-Q grafiklerine ait bulgular Grafik 2'de sunulmuştur.

Grafik 2. Normallik Grafiği

Ön test histogram grafiği	Son test histogram grafiği
	
Ön test Q-Q pilot grafiği	**Son test Q-Q pilot grafiği**
	

Deneysel çalışmada yer alan toplam 71 öğrenciye uygulanan 20 maddelik başarı testi için, hem ön test hem de son test verilerine dayalı olarak geçerlik ve güvenirlik analizleri gerçekleştirilmiştir. Bu analizlerde; testin doğru yanıt ortalaması, standart sapması, medyanı, madde güçlük değeri (p), madde ayırt edicilik değeri (d) ve KR-20 güvenirlik katsayısı hesaplanmıştır. Elde edilen sonuçlar, test maddelerinin ölçme aracı olarak yeterli düzeyde olduğunu göstermektedir. İlgili analiz sonuçları Tablo 23'te sunulmuştur.

Tablo 23. Başarı Testinin Deneysel Çalışmadaki Geçerlik ve Güvenirlik Değerleri

	Madde Toplamı	**Örneklem (N)**	**Ortalama ($\bar{x}$)**	**Standart Sapma (SS)**	**Medyan**	**Madde Güçlüğü (p)**	**Madde Ayırt Ediciliği (d)**	**Güvenirlik (KR-20)**
Ön test	20	71	8,014	3,58	7	.40	.38	.69
Son test	20	71	11,76	3,28	12,00	.59	.37	.66

Deneysel çalışma kapsamında yer alan 71 öğrenciye uygulanan 20 maddelik başarı testinin ön test ve son test verileri üzerinden yapılan analizler sonucunda aşağıdaki bulgulara ulaşılmıştır:

- Madde güçlük düzeyi (p): Ön test için madde güçlük ortalaması 0,40 olarak belirlenmiş ve bu değer doğrultusunda testin "zor" düzeyde olduğu tespit edilmiştir. Son test için ise madde güçlük ortalaması 0,59 olup, bu değer testin "orta güçlükte" olduğunu göstermektedir.
- Madde ayırt edicilik düzeyi (d): Ön test için madde ayırt edicilik ortalaması 0,38, son test için ise 0,37 olarak bulunmuştur. Her iki değer de test maddelerinin "oldukça iyi" düzeyde ayırt edici olduğunu göstermektedir.
- Güvenirlik katsayısı (KR-20): Testin ön test uygulamasına ilişkin KR-20 güvenirlik katsayısı 0,69, son test uygulamasına ilişkin KR-20 değeri ise 0,66 olarak hesaplanmıştır. Bu değerler, testin güvenilirliğinin kabul edilebilir düzeyde olduğunu göstermektedir.

3.3.2. Hayat Bilgisi Dersi Tutum Ölçeği

Araştırmada kullanılan öğretim yöntem ve tekniklerinin, deney ve kontrol gruplarının hayat bilgisi dersine yönelik tutumlarına etkisini belirlemek amacıyla, Oker ve Tay (2020) tarafından geliştirilen "Hayat Bilgisi Dersi Tutum Ölçeği" kullanılmıştır (Ek-2). İlkokul öğrencilerinin hayat bilgisi dersine yönelik tutumlarını ölçmek amacıyla geliştirilmiş olan bu ölçek 16 maddeden oluşmaktadır. Ölçeğin geneline ait Cronbach Alfa (α) iç tutarlık katsayısı

.81 olarak tespit edilmiştir.

Güvenirlik, araştırma sonuçlarının tekrar edilebilirliği ile ilgilidir ve genellikle dışsal ve içsel olmak üzere iki boyutta ele alınır. Dış güvenirlik (veya tekrar edilebilirlik), araştırma sonuçlarının benzer ortamlarda aynı şekilde elde edilip edilemeyeceğini ifade ederken; iç güvenirlik (veya tutarlılık), farklı araştırmacıların aynı verilerden benzer sonuçlara ulaşıp ulaşamayacaklarıyla ilgilidir. Nicel araştırmalarda güvenirlik, geçerlik için ön koşul olarak kabul edilmektedir (Balcı, 2015; Yıldırım ve Şimşek, 2013). Güvenirlik katsayısı .70 ve üzerinde olan ölçekler güvenilir olarak değerlendirilir (Büyüköztürk, 2017; Yıldırım ve Şimşek, 2013).

Hayat Bilgisi Dersi Tutum Ölçeği, her madde için "Katılıyorum", "Kısmen Katılıyorum" ve "Katılmıyorum" derecelerinden oluşan üçlü Likert yapısına sahiptir. Toplam 16 maddeden oluşan ölçek, hayat bilgisi dersine yönelik tutumu üç temel faktör üzerinden değerlendirmektedir. Bu faktörlerin hangi maddelerle ilişkilendirildiği Tablo 24'te sunulmuştur.

Tablo 24. Ölçekteki Faktörlerin İlişkilendirildikleri Maddeler

Faktör Adı	**Faktörün İçeriği**	**Faktörün İlişkili Olduğu Maddeler**
Faktör 1	Hayat bilgisi dersine yönelik olumsuz tutumlar	Madde 2, Madde 4, Madde 5, Madde 6, Madde 7 ve Madde 16
Faktör 2	Hayat bilgisi dersi içeriğine yönelik olumlu tutumlar	Madde 8, Madde 9, Madde 10, Madde 11 ve Madde 14
Faktör 3	Hayat bilgisi dersine yönelik olumlu tutumlar	Madde 1, Madde 3, Madde 12, Madde 13 ve Madde 15

3.3.2.1. Hayat Bilgisi Dersi Tutum Ölçeğine Ait Verilerin Analizi

Bu araştırmanın son test verilerine göre α güvenirlik katsayısı .92 olarak bulunmuştur. Bu değer, ölçeğin yüksek düzeyde güvenilirliğe sahip olduğunu göstermektedir. Ölçekte yer alan faktörlerin ön test ve son test aşamalarına ait α güvenirlik katsayıları Tablo 25'te sunulmuştur.

Tablo 25. Faktörlerin Ön Test ve Son Test α Güvenirlik Katsayı Değerleri

Ön Test	**Tüm Maddeler (α)**	,810
	Faktör 1: Hayat bilgisi dersine yönelik olumsuz tutumlar (α)	,836
	Faktör 2: Hayat bilgisi dersi içeriğine yönelik olumlu tutumlar (α)	,740
	Faktör 3: Hayat bilgisi dersine yönelik olumlu tutumlar (α)	,624*
Son Test	**Tüm Maddeler (α)**	,922
	Faktör 1: Hayat bilgisi dersine yönelik olumsuz tutumlar (α)	,950
	Faktör 2: Hayat bilgisi dersi içeriğine yönelik olumlu tutumlar (α)	,887
	Faktör 3: Hayat bilgisi dersine yönelik olumlu tutumlar (α)	,730

Deneysel çalışmaya katılan 71 öğrenciden elde edilen veriler incelendiğinde; ön testte yalnızca Faktör 3'e ait α güvenirlik katsayısı dışındaki tüm faktörlerde .70'in üzerinde değerler elde edilmiştir. Bu durum, uygulanan ölçeğin genel olarak güvenilir olduğunu göstermektedir. Ön testte Faktör 3'e ait düşük güvenirlik değerinin, öğrencilerin uygulama öncesinde ölçek maddelerini tam olarak anlayamamış olmalarından kaynaklandığı düşünülmektedir.

Deney ve kontrol gruplarının hayat bilgisi dersine yönelik tutumlarını belirlemek amacıyla uygulanan ölçeğin ön test ve son test verileri, normal dağılıma uygunluk açısından analiz edilmiştir. Bu analizlerde SPSS 26 programı kullanılmış ve Kolmogorov-Smirnov test değerleri incelenmiştir. Elde edilen analiz bulguları Tablo 26'da sunulmuştur.

Tablo 26. Maddelerin Deneysel Çalışmadaki Normal Dağılım Testi Sonuçları

Testler	**Kolmogorov-Smirnov**			**Shapiro-Wilk**		
	İstatistik	**sd**	**p**	**İstatistik**	**sd**	**p**
Faktör 1 Ön Test	,184	71	,000	,836	71	,000
Faktör 1 Son Test	,278	71	,000	,721	71	,000
Faktör 2 Ön Test	,188	71	,000	,841	71	,000
Faktör 2 Son Test	,185	71	,000	,839	71	,000
Faktör 3 Ön Test	,128	71	,006	,915	71	,000
Faktör 3 Son Test	,177	71	,000	,879	71	,000

Anlamlılık düzeyi: p<.05

Tablo 26'da yer alan ön test ve son test verilerine ait Faktör 1, 2 ve 3 Kolmogorov-Smirnov "p" değerlerinin 0,05'ten küçük çıkması nedeniyle, verilerin normal dağılıma uygunluğunu test etmek amacıyla çarpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) değerleri hesaplanmıştır. Bu değerlerin -1,5 ile +1,5 aralığında bulunması, verilerin normal dağılım gösterdiği şeklinde değerlendirilmiştir (Can, 2016; Tabachnick ve Fidell, 2013). Faktör 1, 2 ve 3'e ilişkin ön test ve son test çarpıklık ve basıklık değerleri Tablo 27'de sunulmuştur.

Tablo 27. Maddelerin Deneysel Çalışmadaki Betimsel İstatistik Değerleri

Maddelerin Betimsel İstatistik Değerleri			
		İstatistik	Standart Hata
Faktör 1 Ön test	Skewness	-1,071	,285
	Kurtosis	,197	,563
Faktör 1 Sont est	Skewness	-1,224	,285
	Kurtosis	-,090	,563
Faktör 2 Ön test	Skewness	-1,168	,285
	Kurtosis	,797	,563
Faktör 2 Son test	Skewness	-1,096	,285
	Kurtosis	,229	,563

Maddelerin Betimsel İstatistik Değerleri			
		İstatistik	Standart Hata
Faktör 3 Ön test	Skewness	-,645	,285
	Kurtosis	,388	,563
Faktör 3 Son test	Skewness	-,999	,285
	Kurtosis	1,012	,563

Tablo 27'de yer alan ön test ve son test Faktör 1, 2 ve 3 verilerinin analizi sonucunda; çarpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) değerlerinin -1,5 ile +1,5 aralığında bulunması nedeniyle, verilerin normal dağılım gösterdiği kabul edilmiştir.

3.3.3. E-Öğrenme Hazırbulunuşluk Ölçeği

Araştırmada kullanılan öğretim yöntem ve tekniklerinin, deney ve kontrol gruplarının e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluklarına etkisini belirlemek amacıyla, Alem, Plaisent, Zuccaro ve Bernard (2016) tarafından geliştirilen ve Bircan, Arpacı ve Akman (2022) tarafından Türkçeye uyarlanan "E-Öğrenme Hazırbulunuşluk Ölçeği" kullanılmıştır (Ek-3). İlkokul öğrencilerinin e-öğrenmeye ilişkin hazırbulunuşluk düzeylerini ölçmek amacıyla geliştirilen bu ölçek 17 maddeden oluşmaktadır. Ölçeğin geneline ait Cronbach Alfa güvenirlik katsayısı .829 olarak tespit edilmiştir. Faktör bazında değerlendirildiğinde; birinci faktör için α = .751, ikinci faktör için α = .900, üçüncü faktör için α = .783, dördüncü faktör için α = .762 ve beşinci faktör için α = .623'tür.

Güvenirlik, araştırma sonuçlarının tekrarlanabilirliği ile ilgilidir. Bu kavram, dış ve iç güvenirlik olmak üzere iki başlık altında ele alınır. Dış güvenirlik, araştırma sonuçlarının benzer ortamlarda tekrar elde edilip edilemeyeceğini ifade ederken; iç güvenirlik, aynı veriyi kullanan farklı araştırmacıların benzer sonuçlara ulaşıp ulaşamayacağını ifade eder. Nicel araştırmalarda güvenirlik, geçerli sonuçlara ulaşmanın ön koşuludur (Balcı, 2015; Yıldırım ve Şimşek, 2013). Güvenirlik katsayısı .70 ve üzerinde olan ölçekler güvenilir kabul edilmektedir (Büyüköztürk, 2017; Yıldırım ve Şimşek, 2013).

E-Öğrenme Hazırbulunuşluk Ölçeği'nde, her madde için "Tamamen Katılıyorum, Katılıyorum, Kararsızım, Katılmıyorum, Kesinlikle Katılmıyorum" seçeneklerinin yer aldığı beşli Likert tipi ölçek kullanılmıştır. Toplam 17 maddeden oluşan ölçek, e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluk düzeyini beş faktör üzerinden değerlendirmektedir. Bu beş faktörün ilişkilendirildiği maddeler Tablo 28'de gösterilmiştir.

Tablo 28. Ölçekteki Faktörlerin İlişkilendirildikleri Maddeler

Faktör Adı	Faktörün İçeriği	Faktörün İlişkili Olduğu Maddeler
Faktör 1	Öz yeterlilik	Madde 1, Madde 2, Madde 3
Faktör 2	Algılanan fayda	Madde 4, Madde 5, Madde 6
Faktör 3	Kendi kendine öğrenme	Madde 7, Madde 8, Madde 9, Madde 10, Madde 11
Faktör 4	Motivasyon	Madde 12, Madde 13, Madde 14
Faktör 5	Finansal yetkinlik	Madde 15, Madde 16, Madde 17

3.3.3.1. E-Öğrenme Hazırbulunuşluk Ölçeğine Ait Verilerin Analizi

Araştırmada elde edilen son test verilerine göre, ölçeğin geneline ait α güvenirlik katsayısı .80'dir. Bu değer, ölçeğin güvenilirliğini ortaya koymaktadır. Ölçekte yer alan faktörlere ilişkin ön test ve son test α güvenirlik katsayıları Tablo 29'da sunulmuştur.

Tablo 29. Faktörlerin Ön Test ve Son Test α Güvenirlik Katsayı Değerleri

E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluk	Ön test Tüm Maddeler (α)	,824
	Son test Tüm Maddeler (α)	,800
Ön test	Faktör 1: Öz yeterlilik (α)	,733
Son test	Faktör 1: Öz yeterlilik (α)	,743
Ön test	Faktör 2: Algılanan fayda (α)	,538*
Son test	Faktör 2: Algılanan fayda (α)	,757
Ön test	Faktör 3: Kendi kendine öğrenme (α)	,536*
Son test	Faktör 3: Kendi kendine öğrenme (α)	,608**
Ön test	Faktör 4: Motivasyon (α)	,626*
Son test	Faktör 4: Motivasyon (α)	,814
Ön test	Faktör 5: Finansal yetkinlik (α)	,653*
Son test	Faktör 5: Finansal yetkinlik (α)	,609**

Deneysel çalışmaya katılan 71 öğrenciden elde edilen veriler incelendiğinde; ön testte Faktör 2, 3, 4 ve 5 ile son testte Faktör 3 ve 5 hariç tüm faktörlerde α güvenirlik katsayılarının .70'in üzerinde olduğu belirlenmiştir.

Ön testte Faktör 2, 3, 4 ve 5'e ilişkin α güvenirlik katsayılarının düşük çıkmasının, öğrencilerin çalışma öncesinde ilgili maddeleri tam olarak anlayamamış olmalarından kaynaklandığı düşünülmektedir. Son testte Faktör 3'e ait α değeri, Bircan vd. (2022) çalışmasından farklı olarak .70'in altında kalmıştır. Bu sonucun, kontrol grubundaki öğrencilerin ilgili faktörde beklenen düzeye ulaşamamalarından kaynaklandığı değerlendirilmektedir. Benzer şekilde, son testte Faktör 5'e ait α değeri Bircan vd. (2022) çalışmasıyla paralel şekilde .70'in altında bulunmuştur. Bu durumun nedeni olarak, çalışmaya katılan 71 öğrencinin araştırma sonunda da "finansal yetkinlik" faktörüne ilişkin kavramları yeterince algılayamamış olmaları gösterilebilir.

Deney ve kontrol gruplarının e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluk düzeylerini belirlemek amacıyla uygulanan ölçeğin ön test ve son test verilerinin normal dağılım gösterip

göstermediği incelenmiştir. Bu kapsamda analizler, SPSS 26 programı kullanılarak gerçekleştirilmiş; Kolmogorov-Smirnov testi ile verilerin dağılım özellikleri değerlendirilmiştir. Elde edilen analiz sonuçları Tablo 30'da sunulmuştur.

Tablo 30. Maddelerin Deneysel Çalışmadaki Normal Dağılım Testi Sonuçları

Testler	**Kolmogorov-Smirnov**			**Shapiro-Wilk**		
	İstatistik	**sd**	**p**	**İstatistik**	**sd**	**p**
Faktör 1 Ön Test	,128	71	,006	,935	71	,001
Faktör 1 Son Test	,135	71	,003	,908	70	,000
Faktör 2 Ön Test	,102	71	,065*	,974	71	,150*
Faktör 2 Son Test	,150	71	,000	,934	71	,001
Faktör 3 Ön Test	,133	71	,003	,899	71	,000
Faktör 3 Son Test	,163	71	,000	,884	71	,000
Faktör 4 Ön Test	,099	71	,082*	,957	71	,017
Faktör 4 Son Test	,140	71	,001	,923	71	,000
Faktör 5 Ön Test	,085	71	,200*	,961	71	,027
Faktör 5 Son Test	,157	71	,000	,949	71	,006

Tablo 30'da yer alan ön test ve son test verileri incelendiğinde, ön testte yalnızca Faktör 2, Faktör 4 ve Faktör 5 dışında kalan tüm faktörlerin Kolmogorov-Smirnov "p" değerlerinin .05'ten küçük olduğu görülmüştür. Bu nedenle tüm faktörlere ilişkin çarpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) değerleri hesaplanmıştır. Değerlerin -1,5 ile +1,5 aralığında yer alması, verilerin normal dağılım gösterdiği şeklinde değerlendirilmiştir (Can, 2016; Tabachnick ve Fidell, 2013). Faktör 1-2-3-4-5'in ön test ve son test çarpıklık ile basıklık değerlerine ilişkin bulgular Tablo 31'de sunulmuştur.

Tablo 31. Maddelerin Deneysel Çalışmadaki Betimsel İstatistik Değerleri

Maddelerin Betimsel İstatistik Değerleri			
		İstatistik	Standart Hata
Faktör 1 Ön test	Skewness	-,530	,285
	Kurtosis	-,513	,563
Faktör 1 Son test	Skewness	-,925	285
	Kurtosis	,919	,563
Faktör 2 Ön test	Skewness	,249	,285
	Kurtosis	-,295	,563

Maddelerin Betimsel İstatistik Değerleri			
		İstatistik	Standart Hata
Faktör 2 Son test	Skewness	,205	,285
	Kurtosis	-1,103	,563
Faktör 3 Ön test	Skewness	-,218	,285
	Kurtosis	-1,306	,563
Faktör 3 Son test	Skewness	-,720	285
	Kurtosis	-,395	,563
Faktör 4 Ön test	Skewness	-,353	,285
	Kurtosis	-,446	,563
Faktör 4 Son test	Skewness	-457	,285
	Kurtosis	-,751	,563
Faktör 5 Ön test	Skewness	,095	,285
	Kurtosis	-,487	,563
Faktör 5 Son test	Skewness	-,273	,285
	Kurtosis	-,768	,563

Tablo 31'de yer alan Faktör 1, 2, 3, 4 ve 5'e ait ön test ve son test verilerinin analizinde, çarpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) değerlerinin -1,5 ile +1,5 aralığında olduğu görülmüştür. Bu nedenle, verilerin normal dağılım gösterdiği kabul edilmiştir.

3.3.4. Görüşme

Görüşme; en az iki kişi arasında gerçekleşen, soru yöneltilen bireyin iç dünyasına girilerek neyi neden düşündüğü, davranışlarının altında yatan nedenler ile konuya ilişkin fikirlerinin anlaşılmasına yönelik olarak gerçekleştirilen bir veri toplama yöntemidir (Çepni, 2012). Görüşme aracılığıyla kapsamlı bilgilere ulaşılabilir; sorunun anlaşılmadığı durumlarda açıklama yapılabilir, bireyin jest ve mimikleri gözlemlenebilir, soruların atlanma riski ortadan kalkar ve süreç kayıt altına alınabilir. Ayrıca, araştırmacı veri toplama sürecine doğrudan katılım sağlar. Görüşme türleri; sohbet tarzı, görüşme formu tarzı (yarı yapılandırılmış) ve standartlaştırılmış açık uçlu tarz (yapılandırılmış) olmak üzere üçe ayrılmaktadır. Sohbet tarzı görüşmelerde sorular önceden hazırlanmaz. Görüşme formu tarzında (yarı yapılandırılmış) sorular önceden hazırlanmakla birlikte, soru sırası değiştirilebilir ve ek sorular yöneltilebilir. Standartlaştırılmış açık uçlu görüşmelerde ise tüm sorular önceden belirlenmiş ve sabit bir sıraya sahiptir (Fraenkel ve Wallen, 2006). Nitel araştırmalarda, katılımcının düşüncelerini etkileme ihtimaline karşı, görüşmelerin araştırma sürecinin sonunda gerçekleştirilmesi önerilmektedir.

Görüşmelerde kullanılan soru türleri; kapalı uçlu, açık uçlu, dolaylı ve varsayıma dayalı sorular olmak üzere dört gruba ayrılmaktadır. Kapalı uçlu sorularda birey, kendisine sunulan seçenekler arasından birini seçer. Açık uçlu sorular, katılımcının kendi ifadeleriyle açıklama yapmasına olanak tanır. Dolaylı sorular, doğrudan yanıt alınması beklenmeyen ve bireyin dolaylı yoldan düşüncelerini ifade etmesine imkân tanıyan sorulardır. Varsayıma dayalı sorular ise mevcut durumdan farklı olasılıklara yönelik görüşlerin alınmasını hedefler (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Görüşme soruları hazırlanırken; yalnızca "evet/hayır" yanıtı alınabilecek kapalı ifadeler (örneğin, "iyi mi?", "var mı?") yerine "ne?", "neden?", "nasıl?" gibi açıklayıcı ve derinleştirici sorular tercih edilmelidir. Görüşmeci, sürece başlamadan önce kendisini tanıtmalı; araştırmanın amacı, kapsamı, verilerin nasıl kullanılacağı ve görüşmeye katılımın gönüllülük esasına dayandığı hakkında katılımcıyı bilgilendirmelidir. Elde edilen verilerin analizi sürecinde güvenirliğin artırılması amacıyla çözümleme, farklı uzmanlar tarafından ya da farklı zaman dilimlerinde gerçekleştirilerek karşılaştırılmalıdır. Görüşme verilerinin güvenirliği, "Görüş birliği / (Görüş birliği + Görüş ayrılığı) * 100" formülü ile hesaplanır ve bu oranın %80'in üzerinde olması tercih edilmektedir (Miles ve Huberman, 1994). İç geçerlik, araştırmacının veri toplama, analiz ve yorum süreçlerinde tutarlılığı nasıl sağladığını ifade ederken; dış geçerlik, elde edilen sonuçların farklı örneklemlerde genellenebilme derecesini belirtmektedir. Bu araştırmada yarı yapılandırılmış görüşme yöntemi tercih edilmiştir. Söz konusu görüşme soruları, uzman görüşleri doğrultusunda araştırmacı tarafından açık uçlu olarak hazırlanmıştır. Güvenirlik formülü çerçevesinde, doktora eğitimi almış dört farklı sınıf eğitimi uzmanının değerlendirmeleri doğrultusunda görüşme formunun güvenirlik düzeyi %96 olarak hesaplanmıştır. Araştırma kapsamında, dijital oyunlarla desteklenen TYS modelinin hayat bilgisi dersine etkilerini belirlemek amacıyla; öğrencilere (Ek-13), öğretmene (Ek-15) ve velilere (Ek-17) yönelik görüşme formları hazırlanmış, bu görüşmelerin gerçekleştirilmesi için gerekli etik izinler alınmıştır.

Deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilerin oyun ve dijital oyun kullanımlarına ilişkin demografik bilgileri, Ek-5'te yer alan sorular aracılığıyla elde edilmiştir. Elde edilen veriler, Tablo 32'de sunulmuştur.

Tablo 32. Deney ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin Demografik Bilgileri

	Oyun oynamayı seviyor musunuz?		Hangi sıklıkta dijital oyun oynuyorsunuz?				Oynadığınız oyun türü nedir?						Daha önce oyun geliştirme deneyiminiz oldu mu?	
Grup	Evet	Hayır	Günde en az bir kez	Haftada en az bir kez	Ayda en az bir kez	Yılda en az bir kez	Macera	Aksiyon	Strateji	Spor	Simül	Eğitsel	Evet	Hayır
K.G.	34	2	15	14	3	1	10	6	3	10	1	13	22	14
D.G.	33	2	20	12	0	1	12	17	5	10	2	6	14	21
K.G.	94%	6%	42%	39%	8%	3%	28%	17%	8%	28%	3%	36%	61%	39%
D.G.	94%	6%	57%	34%	0%	3%	34%	49%	14%	29%	6%	17%	40%	60%

Tablo 32'de yer alan veriler incelendiğinde şu bulgulara ulaşılmıştır:

- Her iki grupta da öğrencilerin %94'ünün oyun oynamayı sevdikleri görülmüştür.
- Dijital oyun oynama sıklığı açısından, Kontrol Grubu (KG) öğrencilerinin %42'si, Deney Grubu (DG) öğrencilerinin ise %57'si en az günde bir kez dijital oyun oynadıklarını belirtmiştir.
- Oynanan oyun türleri bakımından KG öğrencilerinin %28'i macera ve spor türlerini tercih ederken, DG öğrencilerinin %49'u aksiyon türü oyunları yaygın olarak oynadıklarını ifade etmiştir.
- Daha önce dijital oyun geliştirme deneyimi açısından KG'de öğrencilerin %61'i, DG'de ise %40'ı bu tür bir deneyime sahip olduklarını belirtmiştir.

Demografik bilgi anketinde elde edilen sonuçlar doğrultusunda, uygulama süreci tamamlandıktan sonra daha önce dijital oyun geliştirme deneyimi olan ve olmayan öğrencilerden dörder kişi ile bu sekiz öğrencinin velileri ve sınıf öğretmeniyle görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Görüşmelerin amacına uygun ve sağlıklı şekilde yürütülebilmesi için okul idaresiyle iş birliği içinde, görüşmeye elverişli bir ortam planlanmıştır. Öğrencilerle 13–14 Ocak 2025 tarihlerinde, öğretmen ve velilerle ise 14 Ocak 2025 tarihinde, okulun bilişim teknolojileri formatörü odasında görüşmeler yapılmıştır. Görüşmelerde süre kullanımı, katılımcıların isteklerine göre şekillendirilmiştir. Tüm görüşmeler, öğrenci, öğretmen ve velilerden alınan izin doğrultusunda sesli olarak kaydedilmiştir. Alınan ses kayıtları "Google Drive" üzerinde güvenli biçimde saklanmış; ardından Turbo Scribe adlı programın demo sürümü aracılığıyla yazılı metne dönüştürülmüştür. Elde edilen metinler, ses kayıtları ile birlikte araştırmacı tarafından üç farklı günde incelenmiş, belirlenen dil ve yazım hataları düzeltilmiştir. Ayrıca, görüşme metinleri Türkçe alanında uzman iki öğretmen tarafından da

incelenmiş, verilerde herhangi bir soruna rastlanmadığı yönünde geri bildirim alınmıştır. Bu doğrultuda, öğrenci görüşmelerinin tam metinleri Ek-14'te, öğretmen görüşmesi Ek-16'da ve veli görüşmeleri Ek-18'de ilgili bölümlerde sunulmuştur. Görüşmelere katılan öğrenci ve velilerin gizliliğini sağlamak amacıyla Ö1–V1 şeklinde kodlama yapılmış; öğretmen için ise tablo altına "Öğretmen" ifadesi eklenmiştir. Görüşmelere ilişkin ayrıntılı bilgiler Tablo 33'te sunulmuştur.

Tablo 33. Görüşmelere İlişkin Bilgiler

Katılımcı	Görüşme Yeri	Görüşme Tarihi	Görüşme Süresi	Boyutu
Ö1	BT Formatör Odası	14.01.2025	08:35:00	6,09 MB
Ö2	BT Formatör Odası	13.01.2025	06:56:00	4,90 MB
Ö3	BT Formatör Odası	13.01.2025	07:10:00	5,15 MB
Ö4	BT Formatör Odası	13.01.2025	09:10:00	6,56 MB
Ö5	BT Formatör Odası	13.01.2025	10:24:00	7,39 MB
Ö6	BT Formatör Odası	13.01.2025	13:29:00	9,63 MB
Ö7	BT Formatör Odası	14.01.2025	05:38:00	3.98 MB
Ö8	BT Formatör Odası	13.01.2025	10:43:00	7,62 MB
V1	BT Formatör Odası	14.01.2025	05:16:00	3,73 MB
V2	BT Formatör Odası	14.01.2025	18:25:00	12:70 MB
V3	BT Formatör Odası	14.01.2025	05:29:00	3,93 MB
V4	BT Formatör Odası	14.01.2025	07:59:00	5,78 MB
V5	BT Formatör Odası	14.01.2025	08:58:00	6,35 MB
V6	BT Formatör Odası	14.01.2025	08:58:00	6,35 MB
V7	BT Formatör Odası	14.01.2025	05:11:00	3,64 MB
V8	BT Formatör Odası	14.01.2025	05:15:00	3,63 MB
Öğretmen	BT Formatör Odası	14.01.2025	14:02:00	10 MB

Görüşmelere ait tam metinler (Ek-14, Ek-16, Ek-18) araştırmacı tarafından incelenmiş ve içerik analizi yöntemi doğrultusunda kavramsal kodlamalar yapılmıştır. Elde edilen kodlama sonuçları, araştırmanın "Bulgular" bölümünde ilgili tablolarda sunulmuştur. Kodlama sürecinde hazırlanan metinler ve analiz tabloları; temel eğitim alanında uzman bir öğretim üyesi, sınıf eğitimi alanında doktora mezunu iki öğretmen ve Türkçe eğitimi alanında doktora mezunu bir öğretmen tarafından gözden geçirilmiş; bu uzman görüşleri doğrultusunda içerik analizine ilişkin materyallerin son hali oluşturulmuştur.

3.3.5. Araştırmacı Günlükleri

Araştırmacı günlükleri, araştırmacının problem durumlarına ilişkin ayrıntılı ve geçerli veriler elde etmesini sağlar. Bu veriler doğrultusunda yapılacak değerlendirmeler, ilerleyen aşamalarda planlanacak değişiklikler için araştırmacıya yol gösterici niteliktedir (Altrichter, Feldman, Posch ve Somekh, 2008). Bu doğrultuda, araştırmacı tarafından yapılandırılmış

sorular içeren günlük formu hazırlanmış ve bu sorular temel alınarak gözlemler gerçekleştirilmiştir (Ek-11). Araştırma süreci boyunca hem çevrim içi hem de yüz yüze derslerde yapılan gözlemler, araştırmacı günlüğü aracılığıyla kayıt altına alınmıştır (Ek-12). Söz konusu gözlemlere ilişkin detaylı bilgiler Tablo 34'te sunulmuştur.

Tablo 34. Gözlemlere İlişkin Bilgiler

Sıra No	Gözlem Tarihi	Gözlem Yeri	Gözlem Süresi
1. Çevrim İçi Ders	22/11/2024	"Zoom" Programı	15' ile 30' arası
1. Yüz Yüze Ders	27/11/2024	Sınıf Ortamı	40'+40'
2. Çevrim İçi Ders	29/11/2024	Zoom Programı	15' ile 30' arası
2. Yüz Yüze Ders	04/12/2024	Sınıf Ortamı	40'+40'
3. Çevrim İçi Ders	03/12/2024	Zoom Programı	15' ile 30' arası
3. Yüz Yüze Ders	11/12/2024	Sınıf Ortamı	40'+40'
4. Çevrim İçi Ders	10/12/2024	Zoom Programı	15' ile 30' arası
4. Yüz Yüze Ders	19/12/2024	Sınıf Ortamı	40'+40'
5. Çevrim İçi Ders	17/12/2024	Zoom Programı	15' ile 30' arası
5. Yüz Yüze Ders	26/12/2024	Sınıf Ortamı	40'+40'
6. Çevrim İçi Ders	24/12/2024	Zoom Programı	15' ile 30' arası
6. Yüz Yüze Ders	03/01/2025	Sınıf Ortamı	40'+40'
7. Çevrim İçi Ders	02/01/2025	Zoom Programı	15' ile 30' arası
7. Yüz Yüze Ders	07/01/2025	Sınıf Ortamı	40'+40'
8. Çevrim İçi Ders	06/01/2025	Zoom Programı	15' ile 30' arası
8. Yüz Yüze Ders	10/01/2025	Sınıf Ortamı	40'+40'

Araştırma süresince araştırmacının gözlemlerine dayanarak hazırladığı günlüklerin tam metni (Ek-12), araştırmacı tarafından incelenmiş; içerik analizine uygun biçimde kavram kodlamaları yapılmıştır. Bu kodlamalardan elde edilen veriler, "Bulgular" bölümündeki tablolarda (Tablo 77, Tablo 82) sunulmuştur. Söz konusu günlüklerin tam metin halleri ve içerik analizine dayalı tablolar; temel eğitim alanında uzman bir öğretim üyesi, sınıf eğitimi alanında doktora derecesine sahip iki öğretmen ve Türkçe eğitimi alanında doktora mezunu bir öğretmenin katkılarıyla gözden geçirilmiş ve son haline kavuşturulmuştur.

3.4. Ders Planları ve Materyallerin Hazırlanma Süreci

Kazanımların öğrenciler tarafından etkili biçimde kazanılabilmesi amacıyla, öğretmenlerin derse hazırlıklı gelmeleri ve bu doğrultuda eğitim durumunu önceden planlamaları gerekmektedir. Eğitim durumu planlamasında; "dikkati çekme, güdüleme, gözden geçirme, geçiş, geliştirme, özet, tekrar güdüleme, kapanış ve değerlendirme" basamakları esas alınmaktadır. Dikkati çekme basamağında, öğrencilerin derse zihinsel olarak yönelmeleri sağlanır. Güdüleme aşamasında, işlenecek kazanımların öğrencilere sağlayacağı katkılar açıklanır. Gözden geçirme basamağında, kazanımların içeriği ve bu kazanımların nasıl elde edileceği aktarılır. Geçiş aşamasında, öğretmen tarafından hazırlanan materyaller tanıtılarak,

geliştirme aşamasına geçişe yönelik açıklamalar yapılır. Geliştirme aşamasında ise kazanımların edinilmesini sağlayacak çeşitli öğretim etkinlikleri gerçekleştirilir. Özet aşamasında dersin temel noktaları pekiştirilir. Tekrar güdüleme aşamasında, öğrencilerin öğrendiklerini ne amaçla kullanabileceklerini fark etmeleri hedeflenir. Kapanış aşamasında, dersin başında değinilen konular bütüncül şekilde tamamlanır. Son olarak değerlendirme basamağında, kazanımları ölçmeye yönelik en az bir soru ile sürecin başarısı irdelenir (Sönmez, 2010, s. 192). Deney grubu için ders planları, TYS modeli ve eğitim durumu basamakları esas alınarak araştırmacı tarafından (Ek-9), kontrol grubu için ise sınıf öğretmeni tarafından (Ek-10) hazırlanmıştır. Uygulamada kullanılan dijital oyunlar, Amory ve Seagram (2003) tarafından geliştirilen, öğrenme hedefleri ile oyun senaryosunu bütünleştiren Oyun Meydana Getirme Modeli temel alınarak tasarlanmıştır (Ek-8).

3.5. Araştırmanın Süreci

Araştırma sürecinin genel akışını yansıtan çalışma planı, Şekil 14'te şematik olarak gösterilmiştir.

Şekil 14. Çalışma Planı



3.6. Araştırmanın Aşamaları

3.6.1. Hazırlık Aşaması

- Çalışma kapsamında belirlenen bağımlı ve bağımsız değişkenlerle ilgili olarak kapsamlı bir literatür taraması gerçekleştirilmiştir.
- Hayat bilgisi dersinde farklı öğretim yöntemlerinin kullanımının alanyazına sağlayacağı katkılar değerlendirilmiş; bu bağlamda, çalışmanın özgünlüğü ve alandaki mevcut boşlukları giderme potansiyeli ortaya konulmaya çalışılmıştır.
- Araştırmacı, belirlenen değişkenlerle ilişkili olarak Millî Eğitim Bakanlığı Bilişim Sistemleri (MEBBİS), Öğretmen Bilişim Ağı (ÖBA) ve https://scratch.mit.edu platformları üzerinden gerekli eğitim süreçlerini tamamlamıştır (Ek-4).
- 2023 yılından itibaren uygulanmaya başlanan Hayat Bilgisi Öğretim Programı ayrıntılı biçimde incelenmiş, sahada görev yapan öğretmenlerle gerçekleştirilen görüşmeler doğrultusunda kullanılacak üniteye ilişkin öğretim uygulamalarının nasıl planlanabileceği belirlenmeye çalışılmıştır.
- Çalışmanın hazırlık aşaması kapsamında yürütülen alan taramaları doğrultusunda çeşitli girişimlerde bulunulmuştur.
- 26.09.2023 tarihinde saat 10:00–11:00 arasında Doğu Anadolu Bölgesinde yer alan ildeki bir ilkokulda, 3. sınıflarda görev yapan beş sınıf öğretmeni ile tez konusuna ilişkin bir bilgilendirme ve değerlendirme toplantısı gerçekleştirilmiştir. Ancak, öğretmenlerin konuya yönelik düşük motivasyon sergiledikleri gözlemlendiğinden görüşme sonlandırılmıştır.
- 28.09.2023 tarihinde üniversitesi kampüsü içerisinde yer alan Doğu Anadolu Bölgesinde yer alan ildeki başka bir ilkokulda müdür ile yapılan görüşmede; 3. sınıflarda iki şubenin bulunduğu, ilgili öğretmenlerin çalışmanın içeriğine uygun katkı sunamayacağı ve bilişim teknolojileri öğretmeninin sağlık sorunları nedeniyle düzenli görev yapamayacağı bilgileri edinilmiştir. Bu nedenle iş birliği sağlanamamıştır.
- 12.10.2023 tarihinde saat 09:30–10:20 arasında Doğu Anadolu Bölgesinde yer alan ildeki başka bir ilkokulda iki 3. sınıf öğretmeniyle görüşülmüş, öğretmenlerden biri gönüllü olduğunu ifade etmiştir. Ancak her iki öğretmenin sınıflarında, öğrencilerin önemli bir kısmının ev ortamında teknolojik altyapıya sahip olmadığı belirlenmiştir. Bu nedenle çalışma yürütülememiştir.

- 19.10.2023 tarihinde aynı okulun müdüründen alınan bilgi doğrultusunda, 2. sınıflarda görev yapan bir öğretmenin konuya hâkim olduğu ve öğrencilerinin teknolojik donanıma erişimlerinin yeterli olduğu değerlendirilmiştir. Deneysel çalışmanın bir sonraki öğretim yılında uygulanması durumunda bu seçeneğin danışman görüşü doğrultusunda yeniden ele alınabileceği kaydedilmiştir.
- 19.10.2023 tarihinde saat 11:20–12:00 arasında Doğu Anadolu Bölgesinde yer alan ildeki başka bir ilkokulda sekiz 3.sınıf öğretmeni ile görüşme gerçekleştirilmiştir. Görüşmelerde bir öğretmen sınıfıyla çalışmaya gönüllü olduğunu, bir diğer öğretmen ise ikinci deney grubu olarak katkı sunabileceğini ifade etmiştir. Ancak, yaşanan deprem sonrası gerçekleşen yer değişikliklerine bağlı olarak, her iki öğretmenin sınıflarında bulunan öğrencilerin yaklaşık yarısının ev ortamında teknolojik altyapıya sahip olmadığı belirlenmiştir. Bu nedenle çalışmanın yürütülmesi mümkün olmamıştır.
- 02.10.2023 tarihinde saat 10:00–11:00 arasında Doğu Anadolu Bölgesinde yer alan ildeki başka bir ilkokulda 3. sınıf öğretmeni ve okul yöneticileriyle tez konusu hakkında bilgilendirme toplantısı yapılmıştır. Ayrıca, aynı okul binasını kullanan ortaokulda görev yapan bilişim teknolojileri öğretmeniyle görüşme gerçekleştirilmiştir. 05.10.2023 tarihinde saat 13:00–14:00 arasında ilkokulda istekli bir 3. sınıf öğretmeniyle yapılan görüşmede, 20 kişilik sınıfta yalnızca 9 öğrencinin evinde bilgisayar ve internet erişimi olduğu tespit edilmiştir. Aynı okulda yer alan 20+1 kapasiteli bilişim teknolojileri laboratuvarının kullanım durumu danışmanla değerlendirilmiş ve mevcut koşulların çalışma için yeterli olmadığına karar verilmiştir. Bu nedenle uygulamaya geçilememiştir.
- 06.11.2023 tarihinde deneysel çalışmanın yapılma ihtimali yüksek olan ilkokulun 2. sınıf öğretmeniyle yapılan görüşmede, sınıfının ve öğrencilerinin teknolojik altyapısının çalışmaya uygun olduğu belirlenmiş; öğretmen, uygulamanın bir sonraki eğitim-öğretim yılında gerçekleştirilmesi halinde çalışmaya katılım sağlayabileceğini belirtmiştir. Bu durum danışmana iletilmiş ve 26.12.2023 tarihinde gerçekleştirilen Tez İzleme Komitesi toplantısında, çalışmanın 2024–2025 öğretim yılında 3. sınıf Hayat Bilgisi dersi kapsamında, Evimizde Hayat ünitesi dikkate alınarak yürütülmesine karar verilmiştir.
- Çalışmanın, öğretim yılının birinci döneminde işlenecek Evimizde Hayat ünitesi temel alınarak yürütülmesine; süreç içerisinde yaşanabilecek olası aksaklıklara karşı ise alternatif olarak ikinci dönemde işlenecek “Ülkemizde Hayat” ünitesinin göz önünde

bulundurulmasına ve her iki üniteye ilişkin başarı testlerinin geliştirilmesine danışmanla birlikte karar verilmiştir.

- Geliştirilen başarı testleri, 08–11 Aralık 2023 tarihleri arasında alan uzmanlarının görüşlerine sunulmuş; alınan dönütler doğrultusunda gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Ardından testler, Etik Kurul izni alınmak üzere 11 Aralık 2023 tarihinde danışmana iletilmiştir.
- 14 Şubat 2024 tarihinde, çalışmada kullanılmak üzere hazırlanan Evimizde Hayat ünitesine ilişkin başarı testinin pilot uygulaması, Doğu Anadolu Bölgesinde yer alan ildeki bir ilkokulda, 3. sınıf düzeyinde bir şubede öğrenim gören 36 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir.
- 14 Şubat 2024 tarihinde, yaşanabilecek aksaklıklara karşı alternatif olarak planlanan "Ülkemizde Hayat" ünitesine yönelik hazırlanan başarı testinin pilot uygulaması, söz konusu üniteyi henüz işlememiş olan 3. sınıf öğrencilerinin yerine, Doğu Anadolu Bölgesinde yer alan ildeki bir ilkokulda 4. sınıfında öğrenim gören düşük, orta ve yüksek akademik başarı düzeyine sahip üçer öğrenciyle gerçekleştirilmiştir.
- Etik kurul izninin alınmasının ardından, 4 Mart 2024 tarihinde Evimizde Hayat ünitesi için geliştirilen başarı testi, Doğu Anadolu Bölgesinde yer alan ildeki iki ilkokulda öğrenim gören tüm üçüncü sınıf öğrencilerine uygulanmıştır. Test uygulamasına ilişkin analizler 16 Mart 2024 tarihinde tamamlanmış, elde edilen bulgular bir araştırma makalesi olarak akademik bir dergide yayımlanmıştır (Dağ ve Çoban, 2025). Çalışmanın sonuçları 15 Nisan 2024 tarihinde ilgili İl Millî Eğitim Müdürlüğü ile paylaşılmıştır.
- Etik kurul izninin alınmasının ardından, 5 Mart 2024 tarihinde, çalışmanın alternatif ünitesi olan "Ülkemizde Hayat" ünitesine yönelik başarı testi, Doğu Anadolu Bölgesinde yer alan ildeki iki ilkokulda öğrenim gören tüm dördüncü sınıf öğrencilerine uygulanmıştır. Teste ilişkin analizler 17 Mart 2024 tarihinde tamamlanmış; elde edilen bulgular, bir araştırma makalesi olarak akademik bir dergide yayımlanmıştır (Dağ ve Çoban, 2024). Çalışmanın sonuçları, 15 Nisan 2024 tarihinde ilgili İl Millî Eğitim Müdürlüğü ile paylaşılmıştır.
- Araştırmada kullanılacak başarı testleri araştırmacı tarafından hazırlanmış; bu testlerin geçerlik ve güvenirlik analizlerinin ardından araştırma makalesi olarak yayımlanması amacıyla gerekli izin başvuruları gerçekleştirilmiştir (Ek-20).

- Ayrıca, çalışmada ön test ve son test olarak kullanılacak ölçekler için gerekli yasal ve etik izinler alınmıştır (Ek-1).
- Deney ve kontrol gruplarının belirlenmesinde, yarı deneysel desen doğrultusunda bir planlama yapılmıştır.
- Çalışmanın uygulanacağı ilde, ilgili Valilikten gerekli yasal izinler alınmış ve Üniversite Etik Kurulu onayı ile süreç resmiyet kazanmıştır (Ek-23).
- Deney grubu öğrencileriyle, deneysel uygulama öncesinde Scratch programının kullanımına ilişkin tüm aşamaları kapsayan bir kullanım kılavuzu paylaşılmıştır (Ek-6).
- Ayrıca, Scratch programı aracılığıyla dijital oyun geliştirmeye yönelik kapsamlı temel ve uygulamalı eğitim etkinlikleri planlanmıştır (Ek-7).
- 23 Mayıs 2024 tarihinde, uygulama sürecinde araştırmacıya destek sağlayacak öğretmen ile TYS modeli ve Scratch programının uygulanmasına yönelik bilgilendirici bir görüşme gerçekleştirilmiştir.
- 14 Haziran 2024 tarihinde, deneysel çalışmanın yürütüleceği sınıfta öğrenim gören öğrencilerle, herhangi bir yönlendirme ya da açıklama yapılmaksızın ön tanışma yapılmıştır.
- 20 Mayıs 2024 tarihinde, çalışma kapsamında Scratch programının kullanımına yönelik öğretim videolarının çekim süreci başlatılmıştır. "Zoom" ve "Google Meet" platformları kullanılarak gerçekleştirilen çekimler, 28 Haziran 2024 tarihinde tamamlanmıştır. Hazırlanan videoların ilk halleri, iki öğretim üyesi ve bir uzman sınıf öğretmeni ile paylaşılmış; alınan olumlu dönütlerin ardından içerikler, Adobe Premiere Pro yazılımı aracılığıyla 8 Ağustos 2024 tarihinde amacına uygun biçimde düzenlenmiştir. Bu süreç sonunda toplam 38 video hazırlanmış ve Google Drive üzerinde depolanmıştır. Hazırlanan videolardan 18'i, öğrencilerin Scratch programına yönelik alt yapılarını güçlendirmeye yönelikken; kalan 20 video ise Evimizde Hayat ünitesine ilişkin örnek nitelikte dijital oyunların (Ek-7'de kodları sunulmuştur) tanıtım ve açıklamalarını içermektedir. Tüm video içeriklerinin anlatımları araştırmacı tarafından gerçekleştirilmiştir.
- 14 Ağustos 2024 tarihinde, hazırlanan videoların EBA platformu üzerinden öğrencilere sunulması planlanmış; ancak sistemin yalnızca 2 GB'lık bir depolama alanı sağlaması ve videoların toplam boyutunun 4 GB'ı aşması nedeniyle bu platformun kullanımından vazgeçilmiştir.

- 17 Eylül 2024 tarihinde, farkındalık oluşturmak amacıyla; videoların başlıkları ve Google Drive bağlantılarının yer aldığı bir tablo hazırlanarak, EBA sınıf ortamındaki pano aracılığıyla paylaşılması için ilgili sınıf öğretmenine teslim edilmiştir.
- 18 Eylül 2024 tarihinde, videoların öğrenciler tarafından indirilebilir şekilde erişilebilmesini sağlamak amacıyla "Dijital Hayat Bilgisi" adlı bir sanal sınıf ortamı "Google Classroom" üzerinde oluşturulmuştur. Hazırlık sürecinde öğrencilerin yararlanacağı toplam 38 video bu ortama yüklenmiş; sınıfa katılımı sağlamak amacıyla oluşturulan davet bağlantısı, sınıf öğretmeni aracılığıyla öğrencilere ulaştırılmak üzere paylaşılmıştır.
- 19 Eylül 2024 tarihinde, sınıf öğretmeni ile birlikte, Google Classroom üzerinde oluşturulan "Dijital Hayat Bilgisi" adlı sanal sınıfın işlevselliği ve kullanım amacına uygunluğu değerlendirilmiştir. Yapılan incelemede, platforma yüklenen videoların TYS modeline uygun biçimde çalıştığı, izlenebilir ve indirilebilir durumda olduğu belirlenmiştir. Ayrıca, davet bağlantısının etkinliğini test etmek amacıyla söz konusu link örnek bir öğrenci velisiyle paylaşılmış; bağlantıyı kullanan velinin sisteme başarılı şekilde giriş yaparak içeriklere erişebildiği ve bu içerikleri indirebildiği tespit edilmiştir.
- 20 Eylül 2024 tarihinde, öğrencilerin süreç içerisinde hazırlayacakları dijital oyunları paylaşabilmeleri ve Scratch programına üyelik işlemlerini daha hızlı ve güvenli bir şekilde gerçekleştirebilmeleri amacıyla "Dijital Hayat Bilgisi- Ters Yüz Sınıf" adıyla bir Scratch sınıfı (stüdyo) oluşturulmuştur. Oluşturulan sınıfın işlevselliği ile davet bağlantısının erişim durumu test edilmiş; her iki unsurun da amaca uygun şekilde çalıştığı belirlenmiştir.
- 23 Eylül 2024 tarihinde, araştırmacı ve sınıf öğretmeni arasında gerçekleştirilen görüşmeler neticesinde hazırlanan bilgilendirici sunum, sınıf veli toplantısında velilerle paylaşılmıştır. Toplantıda, araştırmacı tarafından velilerin sürece olan katkılarının önemi vurgulanmış; çalışmanın başarıya ulaşmasında velilerin kilit bir rol üstlendikleri ifade edilmiştir. Velilerden gelen sorular araştırmacı tarafından yanıtlanmış ve hazırlık aşamasında yapılması gereken işlemler, sunum aracılığıyla yeniden aktarılmıştır.
- 23 Eylül 2024 tarihinde, sınıf öğretmeni aracılığıyla oluşturulan WhatsApp grubu üzerinden, Google Classroom "Dijital Hayat Bilgisi" sanal sınıfı ile "Dijital Hayat Bilgisi - TYS" Scratch stüdyosunun davet bağlantıları öğrenci velileriyle paylaşılmıştır.
- 25 Eylül 2024 tarihinde, deney grubu öğrencileriyle 11:30-12:10 saatleri arasında gerçekleştirilen tanışma oturumunda, çalışmanın genel çerçevesi hakkında

bilgilendirme yapılmıştır. Google Classroom platformunun ve Scratch yazılımının kullanımına ilişkin kısa tanıtımlar gerçekleştirilmiştir. Öğrencilerden, TYS modeline göre hazırlanan videoları, Google Classroom ortamından indirerek belirtilen sıraya göre izlemeleri beklenmiştir. Ayrıca, deney ve kontrol grubu öğrencilerine yönelik olarak Demografik Bilgi Anketi (Ek-5) uygulanmıştır.

- Öğrenci ve velilere yönelik bilgilendirme süreçleri, ihtiyaçları doğrultusunda Google Classroom ve Scratch TYS stüdyosu panoları aracılığıyla yürütülmüştür (Ek-25).
- 25 Eylül 2024 tarihini takiben her hafta, bir ders saati süresince deney grubu öğrencilerini gözlemlemeye yönelik sınıf ziyaretleri gerçekleştirilmiş; ziyaretler sırasında öğrencilerin karşılaştıkları sorunlara çözüm yolları üretilmiştir (Ek-25).
- 15 Ekim 2024 tarihinde başarı testi ve ilgili ölçeklerin ön testleri kontrol grubuna, 16 Ekim 2024 tarihinde ise deney grubuna araştırmacı tarafından uygulanmıştır.
- Gelişen ihtiyaçlar doğrultusunda araştırmacı tarafından Scratch programının kullanımına yönelik sekiz ek video hazırlanmış ve Google Classroom Dijital Hayat Bilgisi Sınıfı (GCDHS) aracılığıyla öğrencilere sunulmuştur. Ayrıca, öğrencilere rehberlik etmesi amacıyla araştırmacı tarafından hazırlanan Scratch oyunları (Ek-7), Scratch TYS Stüdyosu üzerinden erişime açılmıştır (Ek-25).
- 13 Kasım 2024 tarihinde saat 11:00'de, uygulamayı gerçekleştirecek öğretmenle uygulama öncesinde bir görüşme yapılmıştır. Bu görüşmede, deney grubuna uygulanacak ders planları (Ek-9), kazanımlara ilişkin örnek dijital oyun kodları (Ek-24) ve Amory ve Seagram (2003) tarafından geliştirilen Oyun Meydana Getirme Modeli kapsamında kullanılmak üzere hazırlanmış kurgu hikayeleri (Ek-8) öğretmene teslim edilmiştir.
- 17 Kasım 2024 tarihinde deney ve kontrol grubu öğretmenleriyle yapılan görüşmeler sonucunda, ilgili ünitenin ara tatil sonrası, 18 Kasım 2024 tarihinden itibaren sınıflarda işlenmesine başlanmasına karar verilmiştir.
- 19 Kasım 2024 tarihinde deney grubu öğretmeniyle gerçekleştirilen toplantıda, TYS modeli kapsamında planlanan çevrim içi derslerin, ünite süresi boyunca her cuma günü Zoom platformu üzerinden, ders planlarında belirtildiği şekilde yürütülmesi kararlaştırılmıştır. Ayrıca bu derslerin kayıt altına alınarak öğrencilerin ihtiyaç duyduklarında izleyebilmeleri amacıyla GCDHS aracılığıyla paylaşılması planlanmıştır.

3.6.2. Uygulama Aşaması

- 22 Kasım 2024 tarihinde saat 19.30'da, Zoom platformu üzerinden Evimizde Hayat ünitesinin birinci kazanımına yönelik ilk çevrim içi ders gerçekleştirilmiştir. Ders sonunda, öğrencilerin birinci kazanıma yönelik dijital oyunlarını hazırlamaları amacıyla ödevlendirme yapılmıştır. Dersin video kaydı, öğrencilerin istedikleri zaman erişebilmeleri için GCDHS içerisinde "Evimizde Hayat 1. Ders – Albümlerimize Bakalım" başlığıyla paylaşılmıştır. Paylaşıma ilişkin bilgilendirmeler; Google Classroom panosu, Scratch TYS yorumlar bölümü ve WhatsApp veli grubu aracılığıyla gerçekleştirilmiştir (Ek-25).
- 25 Kasım 2024 tarihinde, il genelinde yaşanan yoğun kar yağışı nedeniyle eğitim öğretime bir gün ara verilmiştir.
- 27 Kasım 2024 tarihinde, deney grubunun hayat bilgisi dersi gözlemlenmiştir. Çevrim içi derste açıklığa kavuşturulamayan bölümler üzerinde durulduktan sonra, hatırlama ve kavrama düzeylerinin ötesindeki öğrenme basamaklarını kapsayacak şekilde yüz yüze ders etkinliklerine geçilmiştir. Ders planlarında yer alan ve yüz yüze uygulamalar için hazırlanan sunum ve içerikler sınıfta sunulmuştur. Öğrenciler tarafından birinci kazanıma yönelik hazırlanan dijital oyunlar, sınıfta oluşturulan üç grup (sarı, mavi ve kırmızı) arasında oylamaya sunulmuştur. Scratch Dijital Hayat Bilgisi TYS stüdyosunda paylaşılan bu dijital oyunlar, sınıf öğretmeni ve araştırmacının gözetiminde her grup tarafından ayrı ayrı izlenmiştir. Ardından, öğrenciler izledikleri oyunlar arasından en beğendikleri çalışmayı hazırlayan arkadaşlarının ismini not kâğıtlarına yazarak oylama torbasına atmıştır. Her grubun birincisi, torbaya atılan oy sayısına göre belirlenmiştir. Daha sonra üç grup birincisi arasında yapılan ikinci oylama ile en çok oyu alan öğrenci, sınıf birincisi olarak seçilmiştir. Sınıf birincisinin ismi; sınıf panosunda, GCDHS ve Scratch Dijital Hayat Bilgisi TYS stüdyosunda duyurulmuştur (Ek-25).
- 29 Kasım 2024 tarihinde saat 19:30'da, Zoom platformu üzerinden Evimizde Hayat ünitesi 2. kazanımına ilişkin çevrim içi ders gerçekleştirilmiştir. Ders sonunda öğrenciler, ilgili kazanıma yönelik dijital oyun hazırlamaları için ödevlendirilmiştir. Çevrim içi dersin kaydı, öğrencilerin diledikleri zaman erişebilmeleri amacıyla GCDHS ortamında "Evimizde Hayat 2. Ders Komşularımız" başlığıyla paylaşılmıştır. Paylaşım hakkında bilgilendirme; Google Classroom panosu, Scratch TYS yorumlar bölümü ve WhatsApp veli grubu aracılığıyla yapılmıştır (Ek-25).

- Öğrenci velilerinden gelen çevrim içi derslerin salı günü yapılmasına ilişkin talepler doğrultusunda, sınıf öğretmeni ve araştırmacı tarafından üçüncü çevrim içi dersin 3 Aralık 2024 tarihinde gerçekleştirilmesine, 2. kazanıma yönelik dijital oyunların okul ortamındaki oylama sürecinin ise 4 Aralık 2024 tarihinde yürütülmesine karar verilmiştir.
- 3 Aralık 2024 tarihinde saat 19:30'da, Zoom platformu aracılığıyla Evimizde Hayat ünitesinin 3. kazanımına yönelik çevrim içi ders gerçekleştirilmiştir. Öğrenciler, bu kazanıma yönelik dijital oyunlarını hazırlamaları amacıyla ödevlendirilmiştir. Dersin kaydı, öğrencilerin diledikleri zaman erişebilmeleri için GCDHS ortamında "Evimizde Hayat 3. Ders: Evimin Yerini Tarif Ediyorum (Kroki)" başlığıyla paylaşılmıştır. Paylaşıma ilişkin bilgilendirmeler; Google Classroom panosu, Scratch TYS yorumlar bölümü ve WhatsApp veli grubu üzerinden gerçekleştirilmiştir.
- 04 Aralık 2024 tarihinde, deney grubunun hayat bilgisi dersi gözlemlenmiştir. Çevrim içi ders sırasında öğrenciler tarafından anlaşılmayan bölümler tartışılmış, ardından hatırlama ve kavrama basamaklarının ötesine geçilerek dersin işlenişi sürdürülmüştür. Deney grubu için yüz yüze işlenmek üzere hazırlanan sunumlar ve içerikler uygulanmıştır. Öğrenciler tarafından 2. kazanıma yönelik geliştirilen dijital oyunlar, sarı, mavi ve kırmızı olmak üzere üç grup arasında ayrı ayrı oylanmıştır. Scratch Dijital Hayat Bilgisi TYS stüdyosunda paylaşılan çalışmalar, sınıf öğretmeni ve araştırmacının rehberliğinde gruplar tarafından izlenmiştir. Her grup, en beğenilen dijital oyunu hazırlayan arkadaşının adını not kâğıdına yazarak oylama torbasına bırakmıştır. En fazla oy alan öğrenci grup birincisi olarak belirlenmiş, bu üç grup birincisi arasında yapılan ikinci oylama ile sınıf birincisi seçilmiştir. Sınıf genelinde en fazla oyu alan öğrenci; sınıf panosunda, GCDHS ortamında ve Scratch TYS stüdyosunda ilan edilmiştir (Ek-25).
- 10 Aralık 2024 tarihinde saat 19:30'da, Zoom platformu üzerinden Evimizde Hayat ünitesinin dördüncü kazanımına yönelik çevrim içi ders gerçekleştirilmiştir. Ders sonunda, öğrenciler bu kazanıma yönelik dijital oyunlar hazırlamakla görevlendirilmiştir. Dersin kaydı, öğrencilerin diledikleri zaman erişebilmeleri için GCDHS ortamında "Evimizde Hayat 4. Ders: Ev İşlerine Yardım Edelim (Sorumluluklarımız)" başlığıyla paylaşılmıştır. Paylaşımla ilgili bilgilendirmeler; Google Classroom panosu, Scratch TYS yorumlar bölümü ve WhatsApp veli grubu aracılığıyla yapılmıştır.

- 11 Aralık 2024 tarihinde, deney grubunun hayat bilgisi dersi gözlemlenmiştir. Çevrim içi derste anlaşılamayan bölümler gözden geçirildikten sonra, hatırlama ve kavrama düzeyleri aşılarak dersin uygulama kısmına geçilmiştir. Yüz yüze gerçekleştirilen derste, deney grubu için hazırlanan sunumlar ve içerikler aktarılmıştır. Öğrenciler tarafından 3. kazanıma yönelik hazırlanan dijital oyunlar, sınıfın sarı, mavi ve kırmızı grupları arasında oylanmıştır. Scratch Dijital Hayat Bilgisi TYS stüdyosunda paylaşılan bu oyunlar, sınıf öğretmeni ve araştırmacı gözetiminde her grup tarafından ayrı ayrı izlenmiştir. Her öğrenci, en beğendiği grup arkadaşının adını not kâğıdına yazarak oylama kutusuna atmıştır. Her grubun birincisi, oy sayısına göre belirlenmiş; grup birincileri arasında yapılan ikinci oylama sonucunda, sınıf genelinde en çok oyu alan öğrenci sınıf birincisi seçilmiştir. Sonuçlar; sınıf panosunda, GCDHS ve Scratch TYS stüdyosunda ilan edilmiştir (Ek-25).
- 17 Aralık 2024 tarihinde saat 19.30'da Zoom programı aracılığıyla Evimizde Hayat ünitesi beşinci kazanımına yönelik çevrim içi ders yürütülmüştür. Dersin ardından öğrencilerden, ilgili kazanıma yönelik dijital oyun geliştirmeleri istenmiştir. Dersin video kaydı, öğrencilerin ihtiyaç duyduklarında erişebilmeleri amacıyla GCDHS ortamına "Evimizde Hayat 5. Ders – Teknolojinin Getirdiği Kolaylıklar (Ev Aletleri)" başlığıyla yüklenmiştir. Paylaşıma ilişkin bilgilendirme, Google Classroom panosu, Scratch TYS yorum bölümü ve WhatsApp veli grubu aracılığıyla yapılmıştır.
- 18 Aralık 2024 tarihinde gerçekleştirilmesi planlanan dördüncü yüz yüze ders, "Tutum, Yatırım ve Türk Malları Haftası" etkinlikleriyle çakıştığı için 19 Aralık 2024 tarihinde uygulanmıştır. Önceki çevrim içi derste anlaşılmayan bölümler açıklığa kavuşturulduktan sonra, hatırlama ve kavrama düzeylerinin ötesine geçilerek dersin gelişme basamakları işlenmiştir. Deney grubu için hazırlanan ders planlarında yer alan sunum ve içerikler, yüz yüze öğretim yoluyla öğrencilere aktarılmıştır. Öğrencilerin yüksek hazırbulunuşluk düzeyi, üst düzey bilişsel becerilere hitap eden etkinliklerde başarı sergilemelerini sağlamıştır. Bir önceki derste hazırlanan ve Scratch TYS stüdyosunda paylaşılan dijital oyunlar, sarı, kırmızı ve mavi gruplar tarafından kendi içinde değerlendirilmiştir. Her grubun kendi birincisini belirlemesinden sonra, grup birincileri arasında yapılan ikinci oylama ile ünite kazanımına en uygun dijital oyunu hazırlayan sınıf birincisi seçilmiştir. Oylama, öğrencilerin en beğendikleri oyun geliştiricinin adını not kartlarına yazarak gerçekleştirmeleri yoluyla yapılmıştır. Bu haftaya özgü olarak, eşit oy alan iki öğrencinin sınıf birincisi ilan edilmesine karar verilmiş; sonuçlar Google Classroom panosu, Scratch stüdyosu ve sınıf panosunda

duyurulmuştur (Ek-25). Önceki derste öğretmenin yaptığı "kazanma ve kaybetmenin doğal bir süreç olduğu" açıklamalarının, öğrencilerin dijital oyun üretimi ve değerlendirme süreçlerine yönelik motivasyonlarını artırdığı gözlemlenmiştir. Öğrencilerin, oyun geliştirme sürecinde genellikle "sürükle ve bırak" tekniğini kullandıkları belirlenmiştir.

- 24 Aralık 2024 tarihinde saat 19:30'da, Zoom programı aracılığıyla Evimizde Hayat ünitesinin 6. kazanımına yönelik altıncı çevrim içi ders gerçekleştirilmiştir. Dersin sonunda, öğrencilerden 6. kazanıma yönelik dijital oyunlar geliştirmeleri istenmiştir. Çevrim içi dersin kaydı, öğrencilerin ihtiyaç duyduklarında tekrar izleyebilmeleri amacıyla GCDHS ortamına "Evimizde Hayat 6. Ders: Evdeki Kaynaklarımız" başlığıyla yüklenmiştir. Ayrıca, yapılan paylaşım hakkında Google Classroom panosu, Scratch TYS stüdyosu yorum bölümü ve WhatsApp veli grubu üzerinden gerekli bilgilendirmeler yapılmıştır.
- 25 Aralık 2024 tarihinde gerçekleştirilmesi planlanan yüz yüze beşinci ders, öğrencilerin sağlık taraması etkinliği ile çakıştığından dolayı 26 Aralık 2024 tarihinde uygulanmıştır. Derse, çevrim içi derste anlaşılmayan bölümlerin görüşülmesiyle başlanmış; ardından hatırlama ve kavrama basamaklarını takip eden üst düzey bilişsel süreçlere odaklanılmıştır. Deney grubu için hazırlanan ders planları doğrultusunda, yüz yüze kullanılmak üzere geliştirilen sunum ve içerikler öğrencilere aktarılmıştır. Öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeylerinin yüksek olması, üst bilişsel basamaklara ilişkin içeriklerde başarı göstermelerine katkı sağlamıştır. Önceki derste 5. kazanıma yönelik geliştirilen ve Scratch TYS stüdyosunda paylaşılan dijital oyunlar; sarı, kırmızı ve mavi takımlar tarafından takım içi değerlendirme yöntemiyle oylanmıştır. Her takım kendi oyunları arasından birincisini belirledikten sonra, bu üç oyun arasında yapılan oylama sonucunda sınıf birincisi belirlenmiştir. Oylama süreci, sınıf öğretmeni tarafından dağıtılan kartlara öğrencilerin en çok beğendikleri oyun sahibinin adını yazmaları yöntemiyle gerçekleştirilmiştir. Haftanın birincisi; GCDHS panosunda, Scratch TYS stüdyosunda ve sınıf panosunda ilan edilmiş; ayrıca birincilik kazanan öğrencinin avatarı Scratch stüdyosunun profil resmi olarak kaydedilmiştir (Ek-25). Hava koşullarına bağlı olarak bazı öğrencilerin hastalanmaları nedeniyle ilgili kazanıma yönelik oyun geliştiremedikleri gözlemlenmiştir. Bununla birlikte, öğrencilerin oyun kurgulama konusunda ilerleme kaydettikleri, örnek çalışmaların dışına çıkarak özgün içerikler ürettikleri ve özellikle metinden sese dönüştürme ile sürükle-bırak işlemlerini yoğun biçimde kullandıkları belirlenmiştir.

- 30 Aralık 2024 tarihinde gerçekleştirilmesi planlanan yedinci çevrim içi ders, sınıf öğretmeninin sağlık sorunları nedeniyle 2 Ocak 2025 tarihinde Zoom platformu üzerinden, tüm öğrencilerin katılımıyla ve sınıf öğretmeninin sunumuyla gerçekleştirilmiştir. Derste, Evimizde Hayat ünitesinin 7. kazanımına yönelik dijital oyun geliştirme çalışması öğrencilere ödev olarak verilmiştir. Çevrim içi dersin kaydı, öğrencilerin ihtiyaç duydukları anlarda tekrar izleyebilmeleri amacıyla GCDHS ortamına "Evimizde Hayat 7. Ders – Planlı Hayat Çok Rahat" başlığıyla yüklenmiştir. Paylaşıma ilişkin bilgilendirmeler; Google Classroom panosu, Scratch TYS stüdyosunun yorumlar bölümü ve WhatsApp veli grubu aracılığıyla yapılmıştır.
- 31 Aralık 2024 tarihinde yapılması planlanan altıncı yüz yüze ders, sınıf öğretmeninin hastalığı nedeniyle 3 Ocak 2025 tarihinde gerçekleştirilmiştir. Derse, çevrim içi derste anlaşılmayan bölümlerin açıklanmasıyla başlanmış; ardından hatırlama ve kavrama düzeylerinin ötesine geçilerek üst düzey bilişsel becerileri hedefleyen içeriklerle dersin işlenişine devam edilmiştir. Deney grubu ders planları doğrultusunda, yüz yüze ders için hazırlanmış sunumlar ve içerikler öğrencilere aktarılmıştır. Öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeylerinin yüksek olması nedeniyle, üst düzey bilişsel etkinliklerde başarılı oldukları gözlemlenmiştir. Önceki derste, öğrenciler tarafından 6. kazanıma yönelik olarak geliştirilen ve Scratch TYS stüdyosu ortamında paylaşılan dijital oyunlar, sarı, kırmızı ve mavi takımlara ayrılan öğrenciler tarafından takım bazında değerlendirilmiştir. Her takımın kendi oyunlarını değerlendirmesi sonrasında, takımların birincileri belirlenmiş ve bu birinciler arasında gerçekleştirilen son oylama ile ünitenin ilgili kazanımına yönelik en başarılı dijital oyunu hazırlayan sınıf birincisi seçilmiştir. Oylama süreci, sınıf öğretmeni tarafından dağıtılan boş kartlara öğrencilerin en beğendikleri arkadaşlarının ismini yazmaları yoluyla yürütülmüştür. Haftanın birincileri; GCDHS panosunda, Scratch TYS stüdyosunda ve sınıf panosunda ilan edilmiştir. Ayrıca, seçilen öğrencilerin avatarı Scratch Stüdyo'nun profil resmi olarak kaydedilmiştir (Ek-25).
- 06 Ocak 2025 tarihinde, sekizinci çevrim içi ders Zoom programı aracılığıyla, tüm öğrencilerin katılımıyla ve sınıf öğretmeninin sunumuyla gerçekleştirilmiştir. Ders kapsamında, öğrencilerden 8. kazanıma yönelik dijital oyunlarını hazırlamaları istenmiş ve ilgili ödevlendirme yapılmıştır. Ders kaydı, öğrencilerin ihtiyaç duyduklarında tekrar izleyebilmeleri amacıyla GCDHS ortamına "Evimizde Hayat 8. Ders: Paramı Harcarken" başlığıyla yüklenmiştir. Paylaşıma ilişkin bilgilendirme; Google Classroom

panosu, Scratch TYS yorumlar bölümü ve WhatsApp veli grubu aracılığıyla öğrenci ve velilerle paylaşılmıştır.

- 07 Ocak 2025 tarihinde, yedinci yüz yüze ders, sınıf ortamında tüm öğrencilerin katılımıyla ve sınıf öğretmeninin sunumuyla gerçekleştirilmiştir. Çevrim içi derste anlaşılmayan bölümler tekrar ele alındıktan sonra, hatırlama ve kavrama basamaklarının ardından diğer bilişsel düzeyleri kapsayan etkinliklerle dersin işlenişine geçilmiştir. Deney grubuna yönelik olarak hazırlanan ders planlarındaki yüz yüze sunum ve içerikler uygulanmış; öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeylerinin yüksek olması nedeniyle, üst düzey bilişsel etkinliklerde başarı gösterdikleri gözlemlenmiştir. Bir önceki ders kapsamında, öğrenciler tarafından 7. kazanıma yönelik geliştirilen ve Scratch TYS stüdyosu ortamında paylaşılan dijital oyunlar, sarı, kırmızı ve mavi takımlar tarafından kendi içlerinde değerlendirilmiştir. Her takım kendi oyunları arasında birinciyi belirledikten sonra, bu birinciler arasında yapılan nihai değerlendirme sonucunda sınıf birincisi seçilmiştir. Oylama, oyunlar izlendikten sonra sınıf öğretmeni tarafından dağıtılan boş kartlara öğrencilerin en beğendikleri arkadaşlarının ismini yazarak gerçekleştirilmiştir. Haftanın birincileri; GCDHS panosunda, Scratch TYS stüdyosunda ve sınıf panosunda ilan edilmiştir. Ayrıca, seçilen öğrencilerin avatarı Scratch Stüdyo'nun profil resmi olarak kaydedilmiştir (Ek-25). Ders sürecinde öğrencilerin herhangi bir güçlük yaşamadıkları, oyun kurgulama becerilerinde belirgin bir gelişim gösterdikleri ve özgüvenlerinin artmasıyla birlikte daha yaratıcı ve özgün oyunlar geliştirmeye yöneldikleri gözlemlenmiştir.
- 08 Ocak 2025 tarihinde, kontrol grubu öğrencileriyle 2. ve 3. ders saatlerinde *Hayat Bilgisi Başarı Testi*, *Hayat Bilgisi Dersi Tutum Ölçeği* ve *E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluk Ölçeği*nin son test uygulamaları gerçekleştirilmiştir (Ek-25).
- 10 Ocak 2025 tarihinde, sekizinci ve son yüz yüze ders, sınıf ortamında tüm öğrencilerin katılımıyla sınıf öğretmeni tarafından gerçekleştirilmiştir. Çevrim içi derslerde anlaşılmayan bölümler tekrar ele alınmış, ardından hatırlama ve kavrama basamaklarını takip eden üst düzey bilişsel süreçlere odaklanılmıştır. Deney grubu için hazırlanan ders planlarında yer alan sunumlar ve içerikler, yüz yüze eğitim kapsamında öğrencilere aktarılmıştır. Öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeylerinin yüksek olması nedeniyle, üst düzey bilişsel basamaklara yönelik etkinliklerde başarılı oldukları gözlemlenmiştir. Önceki derste öğrenciler tarafından 8. kazanıma yönelik olarak hazırlanan ve Scratch TYS stüdyosu ortamında paylaşılan dijital oyunlar, sarı, kırmızı ve mavi takımlar bazında değerlendirilmiştir. Her takım kendi oyunlarını değerlendirdikten sonra, takım

birincileri arasında yapılan oylama sonucunda kazanımla ilişkili en başarılı dijital oyunu hazırlayan sınıf birincisi belirlenmiştir. Oylama süreci, oyunların izlenmesinin ardından sınıf öğretmeni tarafından dağıtılan kartlara öğrencilerin en beğendikleri arkadaşlarının ismini yazmaları ile gerçekleştirilmiştir. Haftanın birincisi, GCDHS panosunda, Scratch TYS stüdyosunda ve sınıf panosunda ilan edilmiştir. Sınıf birincisi olan öğrencinin avatarı, Scratch stüdyosunun profil resmi olarak kaydedilmiştir (Ek-25)**.**

- 10 Ocak 2025 tarihinde, Evimizde Hayat ünitesi süresince gerçekleştirilen oylamalar sonucunda birincilik derecesi elde eden öğrencilerin avatarlarının yer aldığı albüm, GCDHS panosunda duyurulmuştur. Söz konusu avatarlar, aynı zamanda Scratch TYS stüdyosunun profil resmi olarak da kaydedilerek öğrencilerin başarıları görsel bir biçimde vurgulanmıştır.
- 13 Ocak 2025 tarihinde, deney grubundaki öğrencilere birinci ders saatinde Hayat Bilgisi Dersi Tutum Ölçeği ile E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluk Ölçeği'nin son test uygulaması gerçekleştirilmiştir (Ek-25). Aynı gün, kazanımlara yönelik olarak sürece en aktif katılım gösteren öğrenciler arasından; daha önce dijital oyun geliştirme deneyimi olan ve olmayan dörder öğrencinin yer aldığı toplam sekiz öğrenciyle, yarı yapılandırılmış görüşme formları doğrultusunda bireysel görüşmeler yapılmıştır (Ek-25). Görüşme yapılacak sekiz öğrencinin belirlenmesinde Demografik Bilgi Anketi (Ek-5) verilerinden yararlanılmıştır. Belirlenen öğrencilerden ikisinin görüşme günü okulda bulunmaması nedeniyle, bu öğrencilerle yapılacak görüşmeler sonraki güne ertelenmiştir.
- 14 Ocak 2025 tarihinde, deney grubundaki öğrencilere üçüncü ders saatinde Hayat Bilgisi Başarı Testi'nin son test uygulaması gerçekleştirilmiştir. Aynı gün, çalışmada aktif görev alan sekiz öğrencinin velileriyle (bir veli iki öğrenciye velilik yapmaktadır), bir önceki gün okulda bulunmadığı için görüşmesi yapılamayan iki öğrenciyle ve sınıf öğretmeniyle, yarı yapılandırılmış görüşme formları doğrultusunda bireysel görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Araştırmacı tarafından öğrenci, veli ve öğretmenle yapılan bu görüşmelere ilişkin bilgilere Tablo 33'te yer verilmiştir.
- 17 Ocak 2025 tarihinde, çalışmada yoğun çaba gösteren öğrencilere ve sınıf öğretmenine teşekkür belgeleri takdim edilmiştir (Ek-25).
- Çalışmanın tüm süreçlerini belgeleyen görsel albüm tamamlanmıştır (Ek-25).
- 01-10 Şubat 2025 tarihleri arasında, deney ve kontrol gruplarına uygulanan son test başarı testi ile tutum ve e-öğrenme hazırbulunuşluk ölçeklerinden elde edilen verilere

ilişkin analiz çalışmaları gerçekleştirilmiştir. Toplanan ön test ve son test nicel verileri, SPSS 26 paket programı aracılığıyla analiz edilmiş ve elde edilen bulgular doğrultusunda gerekli istatistiksel raporlar oluşturulmuştur.

- 11-17 Şubat 2025 tarihleri arasında; Ek-14'te yer alan öğrenci görüşmeleri, Ek-18'de yer alan veli görüşmeleri, Ek-16'daki öğretmen görüşmesi ve Ek-12'de sunulan araştırmacı günlüğü notları temel alınarak nitel verilerin içerik analizleri gerçekleştirilmiştir. Nitel verilerin çözümlenmesi ve raporlanması sürecinde içerik analizi yöntemi benimsenmiş; bu yöntemle elde edilen bulgular doğrultusunda oluşturulan tablolar, çalışmanın "Bulgular" bölümünde sunulmuştur.
- 18 Şubat – 11 Haziran 2025 tarihleri arasında, araştırmada elde edilen nicel ve nitel bulgular bir araya getirilerek ayrıntılı biçimde tartışılmış ve yorumlanmıştır. Bulgular, ilgili literatür çerçevesinde analiz edilerek değerlendirilmiş; ulaşılan sonuçlar doğrultusunda, alanyazına ve uygulayıcılara yönelik çeşitli önerilerde bulunulmuştur.

3.6.3. Deney ve Kontrol Grubu Uygulama Süreci

Deney grubundaki öğrenciler, Hayat Bilgisi dersini TYS modeli kapsamında hazırlanan ders planları doğrultusunda işlediler (Ek-9). Uygulama sürecinde, sınıf öğretmeni tarafından Zoom platformu üzerinden yürütülen çevrim içi derslerde, öğrencilere kazanımlara ilişkin anlama ve hatırlama düzeyindeki alt bilişsel becerileri hedefleyen sunumlar aktarıldı. Kayıt altına alınan bu sunumlarda;

- Kazanımlara yönelik ön bilgi sunumu gerçekleştirilmiş,
- Öğrencilere, Scratch programı aracılığıyla dijital oyunların nasıl geliştirileceği detaylı biçimde açıklanmış,
- Scratch TYS stüdyosunun nasıl kullanılacağı ve bu ortamda nasıl paylaşım yapılacağı hakkında bilgilendirme yapılmış,
- GCDHS ortamında yer alan videoların ne zaman ve nasıl kullanılacağı açıklanmıştır.

Gerek dijital oyunlara yönelik anlatım videoları gerekse öğretmen tarafından Zoom programı aracılığıyla yürütülen ve kayıt altına alınan ders videoları, öğrencilerin ihtiyaç duydukları zaman erişebilmeleri amacıyla GCDHS ortamında paylaşılmıştır. Bu videoları izleyen öğrencilerin, okula geldiklerinde kazanımlarla ilgili anlama ve hatırlama düzeyinde gerekli ön bilgiye sahip oldukları gözlemlenmiştir. Bu sayede, sınıf ortamında uygulama, analiz, değerlendirme ve sentez gibi üst düzey bilişsel becerilere yönelik etkinlikler gerçekleştirilmiştir.

Söz konusu etkinliklerde öğrenciler, belirlenen kazanımlara uygun şekilde geliştirdikleri dijital oyunları sınıf ortamında Scratch TYS stüdyosu üzerinden arkadaşlarına sunarak somut ürünler ortaya koymuşlardır. Buna karşılık, kontrol grubundaki öğrenciler Hayat Bilgisi dersi etkinliklerini geleneksel öğretim yöntem ve teknikleri çerçevesinde yürütmüşlerdir. Deney ve kontrol gruplarında yürütülen uygulama süreçlerine ilişkin ayrıntılı veriler Tablo 35'te sunulmuştur.

Tablo 35. Deney ve Kontrol Gruplarında Gerçekleştirilen Çalışmaların Uygulama Süreci

Zaman	**Kazanımlar**	**Deney Grubu**		**Kontrol Grubu**	
		Sınıf Dışı	**Sınıf İçi**	**Sınıf İçi**	**Sınıf Dışı**
1. Hafta	1. Aile büyüklerinin çocukluk dönemlerinin özellikleri ile kendi çocukluk döneminin özelliklerini karşılaştırır.	1.) Sınıf öğretmeni tarafından Zoom programı aracılığıyla kazanımla ilgili anlama ve hatırlama düzeyi bilişsel becerilerin kazandırılacağı ve Scratch TYS stüdyosunda kayıtlı *"(HB.3.2.1.) Kazanım 1*" başlıklı oyunun tanıtıldığı çevrim içi dersin düzenlenmesi. 2.) GCDHS ortamında kayıtlı "*Evimizde Hayat 1. Ders Albümlerimize Bakalım*" ve "*19. Ders Kazanım-1 Sohbet*" adlı videoların, konu anlaşılana kadar tekraren izlenmesi. 3.) Örnek Scratch oyununun izlenmesi (https://scratch.mit.edu/projects/954213942/). 4.) Öğrendikleri doğrultusunda, konuyla uyumlu dijital oyunun hazırlanması.	1.) GCDHS ortamında kayıtlı "*Evimizde Hayat 1. Ders Albümlerimize Bakalım*" ve "*19. Ders Kazanım-1 Sohbet*" adlı videolardan anlaşılamayan başlıkların irdelenmesi, 2.) Öğrencilerin hazırladıkları oyunların, sınıftaki öğrenciler tarafından incelenerek, derecelendirilmesi, 3.) Üst düzey becerilerin elde edileceği çalışmaların yapılması, konunun pekiştirilmesi.	1.) Geleneksel öğretim yöntemleri kullanılarak konunun işlenmesi (Ders kitabı Syf. 58-60).	1.) Ev Ödevi (Ders kitabı 61-62).
2. Hafta	2. Komşuluk ilişkilerinin ailesi ve kendisi açısından önemine örnekler verir.	1.) Sınıf öğretmeni tarafından Zoom programı aracılığıyla kazanımla ilgili anlama ve hatırlama düzeyi bilişsel becerilerin kazandırılacağı ve Scratch TYS Stüdyosunda kayıtlı *"(HB.3.2.2.) Kazanım 2*" başlıklı oyunun tanıtıldığı çevrim içi dersin düzenlenmesi. 2.) GCDHS ortamında kayıtlı "*Evimizde Hayat 2. Ders Komşularımız*" ve "*20. Ders Kazanım-2 Yakalanan Fareler-1 ve 21. Ders Kazanım-2 Yakalanan Fareler-2*" adlı videoların	1.) GCDHS ortamında kayıtlı "*Evimizde Hayat 2. Ders Komşularımız*" ve "*20. Ders Kazanım-2 Yakalanan Fareler-1 ve 21. Ders Kazanım-2 Yakalanan Fareler-2*" adlı videolardan anlaşılamayan başlıkların irdelenmesi, 2.) Öğrencilerin hazırladıkları oyunların, sınıftaki öğrenciler tarafından	1.) Geleneksel öğretim yöntemleri kullanılarak konunun işlenmesi (Ders kitabı Syf. 63-64).	1.) Ev Ödevi (Ders kitabı 65).

		konu anlaşılana kadar tekraren izlenmesi. 3.) Örnek Scratch oyununun izlenmesi (https://scratch.mit.edu/projects/964946210/). 4.) Öğrendikleri doğrultusunda konuyla uyumlu dijital oyunun hazırlanması.	incelenerek, derecelendirilmesi, 3.) Üst düzey becerilerin elde edileceği çalışmaların yapılması, konunun pekiştirilmesi.		
3. Hafta	3. Evinin bulunduğu yerin krokisini çizer.	1.) Sınıf öğretmeni tarafından Zoom programı aracılığıyla kazanımla ilgili anlama ve hatırlama düzeyi bilişsel becerilerin kazandırılacağı ve Scratch TYS Stüdyosunda kayıtlı *"(HB.3.2.3.) Kazanım 3*" başlıklı oyunun tanıtıldığı çevrim içi dersin düzenlenmesi. 2.) GCDHS ortamında kayıtlı "*Evimizde Hayat 3. Ders Evimin Yerini Tarif Ediyorum (Kroki)"* ve "*22. Ders Kazanım-3 Kroki-1, 23. Ders Kazanım-3 Kroki-2 ve 24. Ders Kazanım-3 Kroki-3*" adlı videoların konu anlaşılana kadar tekraren izlenmesi. 3.) Örnek Scratch oyununun izlenmesi (https://scratch.mit.edu/projects/970004787/). 4.) Öğrendikleri doğrultusunda konuyla uyumlu dijital oyunun hazırlanması.	1.) GCDHS ortamında kayıtlı "*Evimizde Hayat 3. Ders Evimin Yerini Tarif Ediyorum (Kroki)"* ve "*22. Ders Kazanım-3 Kroki-1, 23. Ders Kazanım-3 Kroki-2 ve 24. Ders Kazanım-3 Kroki-3*" adlı videolardan anlaşılamayan başlıkların irdelenmesi, 2.) Öğrencilerin hazırladıkları oyunların, sınıftaki öğrenciler tarafından incelenerek, derecelendirilmesi, 3.) Üst düzey becerilerin elde edileceği çalışmaların yapılması, konunun pekiştirilmesi.	1.) Geleneksel öğretim yöntemleri kullanılarak konunun işlenmesi (Ders kitabı Syf. 66).	1.) Ev Ödevi (Ders kitabı 67-68).
4. Hafta	4. Evde üzerine düşen görev ve sorumlulukları yerine getirir.	1.) Sınıf öğretmeni tarafından Zoom programı aracılığıyla kazanımla ilgili anlama ve hatırlama düzeyi bilişsel becerilerin kazandırılacağı ve Scratch TYS Stüdyosunda kayıtlı *"(HB.3.2.4.) Kazanım 4"* başlıklı oyunun tanıtıldığı çevrim içi dersin düzenlenmesi. 2.) GCDHS ortamında kayıtlı *"Evimizde Hayat 4. Ders Ev İşlerine Yardım Edelim (Sorumluluklarımız)"* ve *"25. Ders Kazanım-4 Sorumluluklarımız (Yüzücü)"* adlı videonun,	1.) GCDHS ortamında kayıtlı "*Evimizde Hayat 4. Ders Ev İşlerine Yardım Edelim (Sorumluluklarımız)"* ve "*25. Ders Kazanım-4 Sorumluluklarımız (Yüzücü)"* adlı videodan anlaşılamayan başlıkların irdelenmesi, 2.) Öğrencilerin hazırladıkları oyunların, sınıftaki öğrenciler tarafından incelenerek, derecelendirilmesi,	1.) Geleneksel öğretim yöntemleri kullanılarak konunun işlenmesi (Ders kitabı Syf. 69).	1.) Ev Ödevi (Ders kitabı 71).

		konu anlaşılana kadar tekraren izlenmesi. 3.) Örnek Scratch oyununun izlenmesi (https://scratch.mit.edu/projects/977436543/ https://scratch.mit.edu/projects/965867143/). 4.) Öğrendikleri doğrultusunda konuyla uyumlu dijital oyunun hazırlanması.	3.) Üst düzey becerilerin elde edileceği çalışmaların yapılması, konunun pekiştirilmesi.		
5. Hafta	5. Evde kullanılan alet ve teknolojik ürünlerin hayatımıza olan katkılarına örnekler verir.	1.) Sınıf öğretmeni tarafından Zoom programı aracılığıyla kazanımla ilgili anlama ve hatırlama düzeyi bilişsel becerilerin kazandırılacağı ve Scratch TYS Stüdyosunda kayıtlı *"(HB.3.2.5.) Kazanım 5*" başlıklı oyunun tanıtıldığı çevrim içi dersin düzenlenmesi. 2.) GCDHS ortamında kayıtlı "*Evimizde Hayat 5. Ders Teknolojinin Getirdiği Kolaylıklar (Ev Aletleri)*" ve "*26. Ders Kazanım-5 Yüzücü-1, 27. Ders Kazanım-5 Yüzücü-2*" adlı videoların konu anlaşılana kadar tekraren izlenmesi. 3.) Örnek Scratch oyununun izlenmesi (https://scratch.mit.edu/projects/965351537/). 4.) Öğrendikleri doğrultusunda konuyla uyumlu dijital oyunun hazırlanması.	1.) GCDHS ortamında kayıtlı "*Evimizde Hayat 5. Ders Teknolojinin Getirdiği Kolaylıklar (Ev Aletleri)"* ve *"26. Ders Kazanım-5 Yüzücü-1, 27. Ders Kazanım-5 Yüzücü-2*" adlı videolardan anlaşılamayan başlıkların irdelenmesi, 2.) Öğrencilerin hazırladıkları oyunların, sınıftaki öğrenciler tarafından incelenerek, derecelendirilmesi, 3.) Üst düzey becerilerin elde edileceği çalışmaların yapılması, konunun pekiştirilmesi.	1.) Geleneksel öğretim yöntemleri kullanılarak konunun işlenmesi (Ders kitabı Syf. 72-73).	1.) Ev Ödevi (Ders kitabı 74).
6. Hafta	6. Evdeki kaynakların etkili ve verimli kullanımına yönelik özgün önerilerde bulunur.	1.) Sınıf öğretmeni tarafından Zoom programı aracılığıyla kazanımla ilgili anlama ve hatırlama düzeyi bilişsel becerilerin kazandırılacağı ve Scratch TYS Stüdyosunda kayıtlı *"(HB.3.2.6.) Kazanım 6*" başlıklı oyunun tanıtıldığı çevrim içi dersin düzenlenmesi. 2.) GCDHS ortamında kayıtlı "*Evimizde Hayat 6. Ders Evdeki Kaynaklarımız*" ve "*28. Ders Kazanım-6 Uzay Oyunu-1 ve 29. Ders Kazanım-6 Uzay Oyunu-2*" adlı videoların konu anlaşılana kadar tekraren izlenmesi.	1.) GCDHS ortamında kayıtlı "*Evimizde Hayat 6. Ders Evdeki Kaynaklarımız*" ve "*28. Ders Kazanım-6 Uzay Oyunu-1 ve 29. Ders Kazanım-6 Uzay Oyunu-2*" adlı videolardan anlaşılamayan başlıkların irdelenmesi, 2.) Öğrencilerin hazırladıkları oyunların, sınıftaki öğrenciler tarafından incelenerek, derecelendirilmesi,	1.) Geleneksel öğretim yöntemleri kullanılarak konunun işlenmesi (Ders kitabı Syf. 75-78).	1.) Ev Ödevi (Ders kitabı 79-81).

		3.) Örnek Scratch oyununun izlenmesi (https://scratch.mit.edu/projects/977515720/ https://scratch.mit.edu/projects/830732104/). 4.) Öğrendikleri doğrultusunda konuyla uyumlu dijital oyunun hazırlanması.	3.) Üst düzey becerilerin elde edileceği çalışmaların yapılması, konunun pekiştirilmesi.		
7. Hafta	7. Planlı olmanın kişisel yaşamına olan katkılarına örnekler verir.	1.) Sınıf öğretmeni tarafından Zoom programı aracılığıyla kazanımla ilgili anlama ve hatırlama düzeyi bilişsel becerilerin kazandırılacağı ve Scratch TYS Stüdyosunda kayıtlı *"(HB.3.2.7.) Kazanım 7*" başlıklı oyunun tanıtıldığı çevrim içi dersin düzenlenmesi. 2.) GCDHS ortamında kayıtlı "*Evimizde Hayat 7. Ders Planlı Hayat Çok Rahat*" ve "*30. Ders Kazanım-7 Planlı Olma (Akan Sayılar-1) ve 31. Ders Kazanım-7 Planlı Olma (Akan Sayılar-2)*" adlı videoların konu anlaşılana kadar tekraren izlenmesi. 3.) Örnek Scratch oyununun izlenmesi (https://scratch.mit.edu/projects/955404758/). 4.) Öğrendikleri doğrultusunda konuyla uyumlu dijital oyunun hazırlanması.	1.) GCDHS ortamında kayıtlı "*Evimizde Hayat 7. Ders Planlı Hayat Çok Rahat*" ve "*30. Ders Kazanım-7 Planlı Olma (Akan Sayılar-1) ve 31. Ders Kazanım-7 Planlı Olma (Akan Sayılar-2)"* adlı videolardan anlaşılamayan başlıkların irdelenmesi, 2.) Öğrencilerin hazırladıkları oyunların, sınıftaki öğrenciler tarafından incelenerek, derecelendirilmesi, 3.) Üst düzey becerilerin elde edileceği çalışmaların yapılması, konunun pekiştirilmesi.	1.) Geleneksel öğretim yöntemleri kullanılarak konunun işlenmesi (Ders kitabı Syf. 82-83).	1.) Ev Ödevi (Ders kitabı 84-85).
8. Hafta	8. İstek ve ihtiyaçlarını karşılarken kendisinin ve ailesinin bütçesini korumaya özen gösterir.	1.) Sınıf öğretmeni tarafından Zoom programı aracılığıyla kazanımla ilgili anlama ve hatırlama düzeyi bilişsel becerilerin kazandırılacağı ve Scratch TYS Stüdyosunda kayıtlı *"(HB.3.2.8.) Kazanım 8*" başlıklı oyunun tanıtıldığı çevrim içi dersin düzenlenmesi. 2.) GCDHS ortamında kayıtlı "*Evimizde Hayat 8. Ders Paramı Harcarken*" ve "*32. Ders Kazanım-8 İstek ve İhtiyaç-1 ve 33. Ders Kazanım-8 İstek ve İhtiyaç-2"* adlı videoların konu anlaşılana kadar tekraren izlenmesi.	1.) GCDHS ortamında kayıtlı "*Evimizde Hayat 8. Ders Paramı Harcarken*" ve "*32. Ders Kazanım-8 İstek ve İhtiyaç-1 ve 33. Ders Kazanım-8 İstek ve İhtiyaç-2*" adlı videolardan anlaşılamayan başlıkların irdelenmesi, 2.) Öğrencilerin hazırladıkları oyunların, sınıftaki öğrenciler tarafından incelenerek, derecelendirilmesi,	1.) Geleneksel öğretim yöntemleri kullanılarak konunun işlenmesi (Ders kitabı Syf. 86-88).	1.) Ev Ödevi (Ders kitabı 89-92).

	3.) Örnek Scratch oyununun izlenmesi (https://scratch.mit.edu/projects/977379235/). 4.) Öğrendikleri doğrultusunda konuyla uyumlu dijital oyunun hazırlanması.	3.) Üst düzey becerilerin elde edileceği çalışmaların yapılması, konunun pekiştirilmesi.

3.7. Verilerin Analizi

Çalışma süresince elde edilen verilerin normal dağılım gösterip göstermediği, "Veri Toplama Araçları" bölümünde ayrıntılı şekilde incelenmiştir. Bu doğrultuda, "Bulgular" bölümünde ele alınacak verilerin analizinde kullanılacak istatistiksel işlemler, verilerin dağılım özellikleri dikkate alınarak belirlenmiştir. Gerçekleştirilen analiz türlerine ve hangi veriler için kullanıldıklarına ilişkin açıklamalar Tablo 36'da sunulmuştur.

Tablo 36. Verilerin Analizi İçin Gerçekleştirilen İşlemler

Yöntem	Araştırma Soruları	Veri Toplama Aracı	Veri Toplama Aracı Kullanım Durumu	Veri Analizi
Nicel	Eğitsel dijital oyunlarla desteklenmiş TYS modelinin uygulandığı deney grubu ile geleneksel öğretim yöntemlerinin uygulandığı kontrol grubu öğrencilerinin hayat bilgisi başarısı ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?	Akademik Başarı Testi	Ön Test	Bağımsız Örneklem t Testi)
			Son Test	Bağımsız Örneklem t Testi)
Nicel	Deney grubu ile kontrol grubu öğrencilerinin hayat bilgisi öğrenmeye yönelik tutumları ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?	Hayat Bilgisi Dersi Tutum Ölçeği	Ön Test	Bağımsız Örneklem t Testi)
			Son Test	Bağımsız Örneklem t Testi)
Nicel	Deney grubu ile kontrol grubu öğrencilerinin e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşlukları ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?	E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluk Ölçeği	Ön Test	Bağımsız Örneklem t Testi)
			Son Test	Bağımsız Örneklem t Testi) ve ANCOVA Testi
Nitel	Deneysel uygulamanın verimliliğine ilişkin öğretmenin, öğrencilerin, velilerin görüşleri ve araştırmacı gözlemleri nasıldır?	Öğretmen/Öğrenci/Veli ile Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu		İçerik Analizi
		Araştırmacı Günlüğü		İçerik Analizi

IV. BÖLÜM

4. BULGULAR

Bu bölümde, deney ve kontrol gruplarından elde edilen nicel veriler ile deney grubundaki öğrenci, öğretmen ve velilerle yapılan görüşmelerden ve araştırmacı gözlemlerinden oluşan günlüklerden elde edilen nitel verilerin analizine dayalı bulgular doğrultusunda, araştırmanın problemlerine ilişkin yorumlara sırasıyla yer verilmiştir. Nicel veriler; araştırmacı tarafından geliştirilen Hayat Bilgisi Dersi Başarı Testi (Dağ ve Çoban, 2025), Hayat Bilgisi Dersi Tutum Ölçeği (Oker ve Tay, 2020) ve E-Öğrenme Hazırbulunuşluk Ölçeği (Bircan, Arpacı ve Akman, 2022) aracılığıyla toplanmıştır. Nitel veriler ise; araştırmacı tarafından oluşturulan yarı yapılandırılmış öğrenci, öğretmen ve veli görüşme formları ile araştırmacı gözlemlerinin yer aldığı araştırmacı günlüğündeki maddeler aracılığıyla elde edilmiştir.

4.1. Nicel Verilere İlişkin Araştırma Problemlerinin Bulguları

4.1.1. Araştırmadaki 1. Alt Probleme İlişkin Bulgular

"Eğitsel dijital oyunlarla desteklenmiş TYS modelinin uygulandığı deney grubu ile geleneksel öğretim yöntemlerinin uygulandığı kontrol grubu öğrencilerinin hayat bilgisi başarısı ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?" araştırma problemi kapsamında elde edilen nicel bulgular Tablo 37'de sunulmuştur.

Tablo 37. Hayat Bilgisi Dersi Başarı Testi Ön Test Son Test Verileri

Akademik Başarı	**Gruplar**	**n**	$\bar{x}$	**ss**	**sd**	**t**	**p**
Ön test	Deney	35	7,80	3,68463	,62282	,488	,627
	Kontrol	36	8,22	3,61039	,60173		
Son test	Deney	35	12,57	3,229	,54586	-2,072	,042*
	Kontrol	36	10,97	3,273	,54552		
Fark puanı	Deney	35	4,77	3,742	,63257	-2,47	,016*
	Kontrol	36	2,75	3,120	,52004		

Tablo 37'de yer alan verilere göre, deney ve kontrol gruplarının başarı testi ön test ve son test puanları incelendiğinde şu bulgulara ulaşılmıştır:

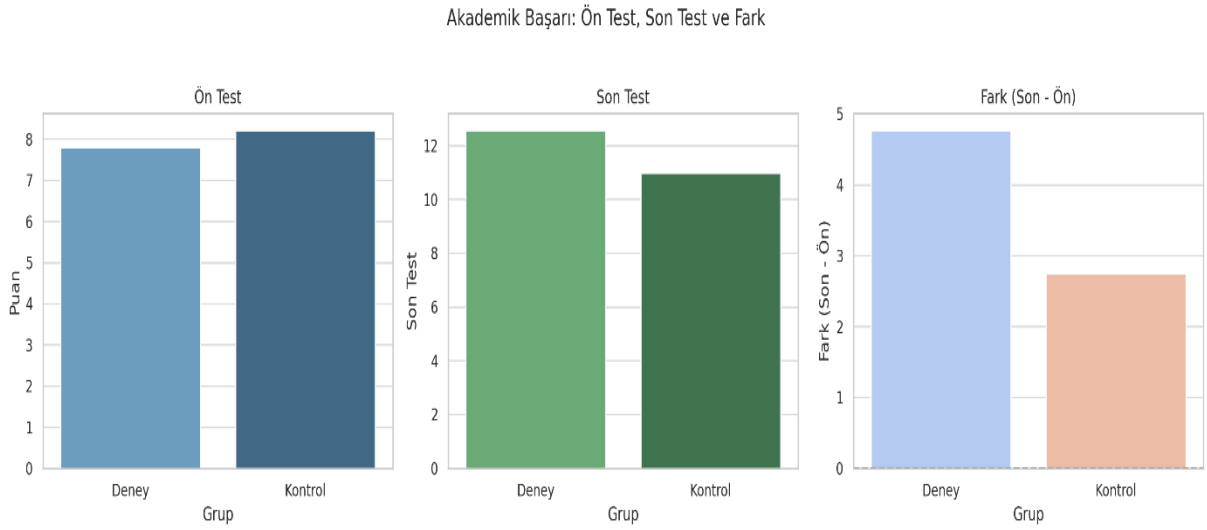
- Çalışma öncesinde deney ve kontrol gruplarının akademik başarı düzeyleri arasında

istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır (t = 0,488, p > .05). Ancak, başarı puanları ortalamalarına göre değerlendirildiğinde, kontrol grubunun ($\bar{X}_{KG}$ = 8,22) deney grubuna ($\bar{X}_{DG}$ = 7,80) göre daha yüksek bir ortalamaya sahip olduğu görülmüştür.

- Çalışma sonrasında deney ve kontrol gruplarının akademik başarı düzeyleri arasında deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık saptanmıştır (t = -2,072, p < .05). Bu sonuç, deney grubunun başarı puanı ortalamasının ($\bar{X}_{DG}$ = 12,57), kontrol grubunun ortalamasından ($\bar{X}_{KG}$ = 10,97) daha yüksek olduğunu göstermektedir.
- Ön test puanları arasında anlamlı farklılık olmadığı görülmüştür. Bundan sonraki adımda ön test son test fark puanları hesaplanmış ve bunun üzerinden deney ve kontrol grubu arasında anlamlı farklılığın olup olmadığına ilişkin t testi yapılmıştır. Son test ön test farkından elde edilen veriler ışığında deney ve kontrol gruplarının akademik başarıları anlamında (t=-2,47, p<.05) ve ($\bar{X}_{DG}$ = 4,77, $\bar{X}_{KG}$= 2,75) deney grubu lehine anlamlı bir farklılık ortaya çıkmıştır.

  Bu bulgulara ilişkin görsel açıklama Grafik 3'te sunulmuştur.

Grafik 3. Hayat Bilgisi Dersi Başarı Testi Ön Test Son Test Grafiği



4.1.2. Araştırmadaki 2. Alt Probleme İlişkin Bulgular

"*Deney grubu ile kontrol grubu öğrencilerinin hayat bilgisi öğrenmeye yönelik tutumları ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?"* araştırma problemi kapsamında elde edilen nicel bulgular Tablo 38'de sunulmuştur.

Tablo 38. Hayat Bilgisi Öğrenmeye Yönelik Tutuma İlişkin Ön Test Son Test Verileri

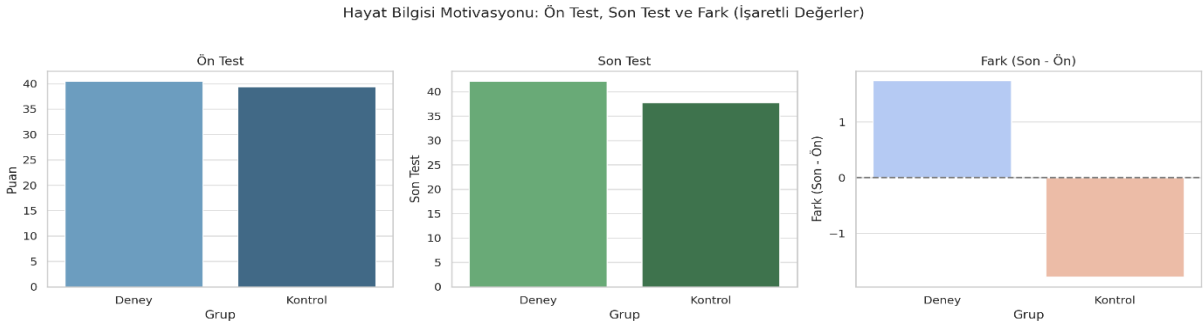
Tutum Ölçeği Geneli	**Gruplar**	**n**	$\bar{X}$	**ss**	**sd**	**t**	**p**
Ön test	Deney	35	40,49	5,27130	,89101	-,754	,455
	Kontrol	36	39,42	6,62193	1,10366		
Son test	Deney	35	42,14	6,51308	1,10091	-2,473	.016*
	Kontrol	36	37,80	8,18996	1,36499		
Fark puanı	Deney	35	1,74	4,30692	,72800	-2,952	,004*
	Kontrol	36	-1,78	5,66751	,94458		

Tablo 38'de, deney ve kontrol gruplarının hayat bilgisi öğrenmeye yönelik tutum düzeylerini belirlemek amacıyla uygulanan tutum ölçeğine ait ön test ve son test verileri analiz edilmiştir.

- Ölçeğin tüm maddeleri dikkate alındığında, çalışma öncesinde deney ve kontrol gruplarının hayat bilgisi öğrenmeye yönelik tutum düzeyleri arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($t = -0,754$, $p > .05$). Ancak ortalama puanlar incelendiğinde, deney grubunun ($\bar{X}_{DG} = 40,49$) kontrol grubuna ($\bar{X}_{KG} = 39,42$) göre daha yüksek bir tutum düzeyine sahip olduğu görülmektedir.
- Çalışma sonrasında, deney ve kontrol gruplarının hayat bilgisi öğrenmeye yönelik tutum düzeyleri arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark belirlenmiştir ($t = -2,473$, $p < .05$). Ortalama puanlar incelendiğinde, deney grubunun tutum düzeyi ($\bar{X}_{DG} = 42,14$), kontrol grubuna göre ($\bar{X}_{KG} = 37,80$) daha yüksek bulunmuştur.
- Ön test puanları arasında anlamlı farklılık olmadığı görülmüştür. Bundan sonraki adımda ön test son test fark puanları hesaplanmış ve bunun üzerinden deney ve kontrol grubu arasında anlamlı farklılığın olup olmadığına ilişkin t testi yapılmıştır. Son test ön test farkından elde edilen veriler ışığında deney ve kontrol gruplarının hayat bilgisi dersine yönelik tutumları anlamında ($t=-2,952$, $p<.05$) ve ($\bar{X}_{DG} = 1,74$, $\bar{X}_{KG} = -1,78$) deney grubu lehine anlamlı bir farklılık ortaya çıkmıştır.

  Elde edilen bulgulara ilişkin görsel açıklama Grafik 4'te sunulmuştur.

Grafik 4. Hayat Bilgisi Öğrenmeye Yönelik Tutuma İlişkin Ön Test Son Test Grafiği



Ölçeğin kurgulandığı üç faktör ayrı ayrı incelendiğinde;

4.1.2.1. Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Olumsuz Tutumlar Faktörü

Tablo 39. Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Olumsuz Tutumlar Faktörüne İlişkin Ön Test Son Test Verileri

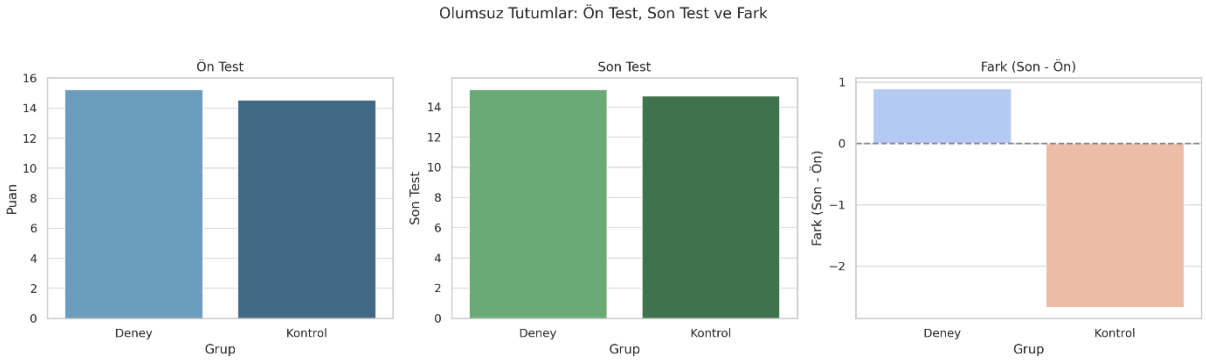
Tutum Ölçeği Faktör 1	**Gruplar**	**n**	**$\bar{X}$**	**ss**	**sd**	**t**	**p**
Hayat bilgisi dersine yönelik olumsuz tutumlar ön test	Deney	35	15,26	3,24801	, 54901	-,858	, 395
	Kontrol	36	14,56	3,63667	, 60611		
Hayat bilgisi dersine yönelik olumsuz tutumlar son test	Deney	35	15,17	4,25984	, 72004	-,450	,654
	Kontrol	36	14,72	4,15150	,69192		
Fark puanı	Deney	35	0,89	2,78411	,47060	-4,428	,000*
	Kontrol	36	-2,67	3,89872	,64979		

- Çalışma öncesinde, deney ve kontrol gruplarının hayat bilgisi dersine yönelik olumsuz tutum düzeyleri arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır (t = -0,855, p > .05). Ancak ortalama puanlar incelendiğinde, deney grubunun ($\bar{X}_{DG}$ = 15,26) kontrol grubuna ($\bar{X}_{KG}$ = 14,56) kıyasla daha yüksek bir olumsuz tutum sergilediği görülmektedir.
- Çalışma sonrasında, deney ve kontrol gruplarının hayat bilgisi dersine yönelik olumsuz tutum düzeyleri arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır (t = -0,450, p > .05). Ancak ortalama puanlar incelendiğinde, deney grubunun ($\bar{X}_{DG}$ = 15,17) kontrol grubuna ($\bar{X}_{KG}$ = 14,72) kıyasla daha yüksek bir olumsuz tutuma sahip olduğu belirlenmiştir. Ön test ve son test ortalamaları birlikte değerlendirildiğinde ise, deney grubunda olumsuz tutum düzeyinde bir azalma (15,26 → 15,17), kontrol grubunda ise artış (14,56 → 14,72) gözlenmiştir.
- Hayat bilgisi dersine yönelik olumsuz tutumlar faktörü ile ilgili olarak ön test puanları arasında anlamlı farklılık olmadığı görülmüştür. Bundan sonraki adımda ön test son test

fark puanları hesaplanmış ve bunun üzerinden deney ve kontrol grubu arasında anlamlı farklılığın olup olmadığına ilişkin t testi yapılmıştır. Son test ön test farkından elde edilen veriler ışığında deney ve kontrol gruplarının hayat bilgisi dersine yönelik olumsuz tutumlar anlamında (t=-4,428, p<.05) ve ($\bar{X}_{DG}$= 0,89, $\bar{X}_{KG}$= -2,67) kontrol grubu lehine anlamlı bir farklılık ortaya çıkmıştır.

Bu bulgulara ilişkin görselleştirilmiş veriler Grafik 5'te sunulmuştur.

Grafik 5. Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Olumsuz Tutumlar Faktörüne İlişkin Ön Test Son Test Grafiği



4.1.2.2. Hayat Bilgisi Dersi İçeriğine Yönelik Olumlu Tutumlar Faktörü

Tablo 40. Hayat Bilgisi Dersi İçeriğine Yönelik Olumlu Tutumlar Faktörüne İlişkin Ön Test Son Test Verileri

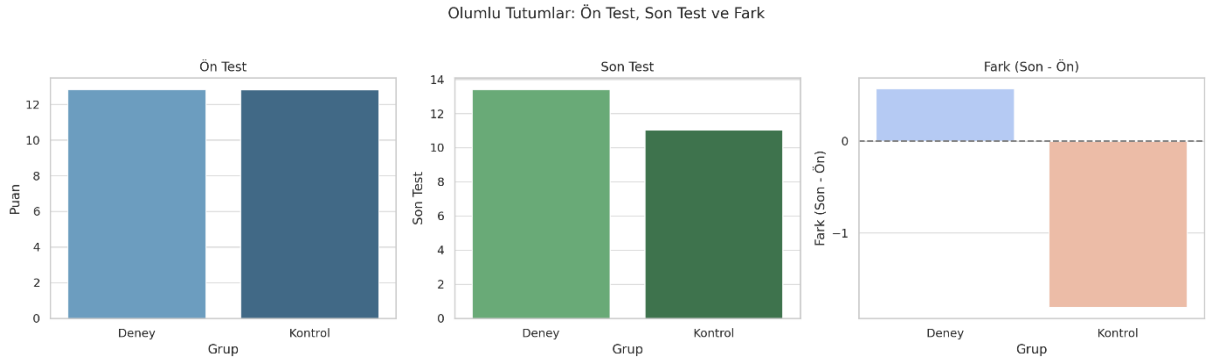
Tutum Ölçeği Faktör 2	**Gruplar**	**n**	$\bar{X}$	**ss**	**sd**	**t**	**p**
Hayat bilgisi dersi içeriğine yönelik olumlu tutumlar ön test	Deney	35	12,86	2,21151	,37381	-,042	,967
	Kontrol	36	12,83	2,59119	,43187		
Hayat bilgisi dersi içeriğine yönelik olumlu tutumlar son test	Deney	35	13,43	1,50070	,25366	-3,865	,000
	Kontrol	36	11,03	3,40156	,56693		
Fark puanı	Deney	35	0,57	2,86239	,48383	-3,206	,002
	Kontrol	36	-1,81	3,37062	,56177		

- Çalışma öncesi olumlu tutumlar açısından deney ve kontrol grupları arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır (t = -0.042, p > .05). Ancak, ortalama puanlar dikkate alındığında deney grubunun ($\bar{X}_{DG}$ = 12,86) kontrol grubundan ($\bar{X}_{KG}$ = 12,83) daha yüksek olduğu gözlemlenmiştir.
- Çalışma sonrasında hayat bilgisi dersi içeriğine yönelik olumlu tutum açısından deney ve kontrol grupları arasında deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık saptanmıştır (t = -3,865, p < .05). Ortalama puanlar incelendiğinde, deney grubunun

($\bar{X}_{DG}$ = 13,43) kontrol grubuna ($\bar{X}_{KG}$ = 11,03) kıyasla daha yüksek olumlu tutum sergilediği görülmüştür. Ayrıca, ön test ve son test ortalamaları birlikte değerlendirildiğinde; deney grubunda olumlu tutum puanlarında bir artış (ön test = 12,86, son test = 13,43), kontrol grubunda ise bir azalma (ön test = 12,83, son test = 11,03) yaşandığı gözlemlenmiştir.

- Hayat bilgisi dersi içeriğine yönelik olumlu tutumlar faktörü ile ilgili olarak ön test puanları arasında anlamlı farklılık olmadığı görülmüştür. Bundan sonraki adımda ön test son test fark puanları hesaplanmış ve bunun üzerinden deney ve kontrol grubu arasında anlamlı farklılığın olup olmadığına ilişkin t testi yapılmıştır. Son test ön test farkından elde edilen veriler ışığında deney ve kontrol gruplarının hayat bilgisi dersi içeriğine yönelik olumlu tutumlar anlamında (t=-3,206, p<.05) ve ($\bar{X}_{DG}$= 0,57, $\bar{X}_{KG}$= -1,81) deney grubu lehine anlamlı bir farklılık ortaya çıkmıştır.
  Bu bulgulara ilişkin görselleştirilmiş veriler Grafik 6'da sunulmuştur.

Grafik 6. Hayat Bilgisi Dersi İçeriğine Yönelik Olumlu Tutumlar Faktörüne İlişkin Ön Test Son Test Grafiği



4.1.2.3. Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Olumlu Tutumlar Faktörü

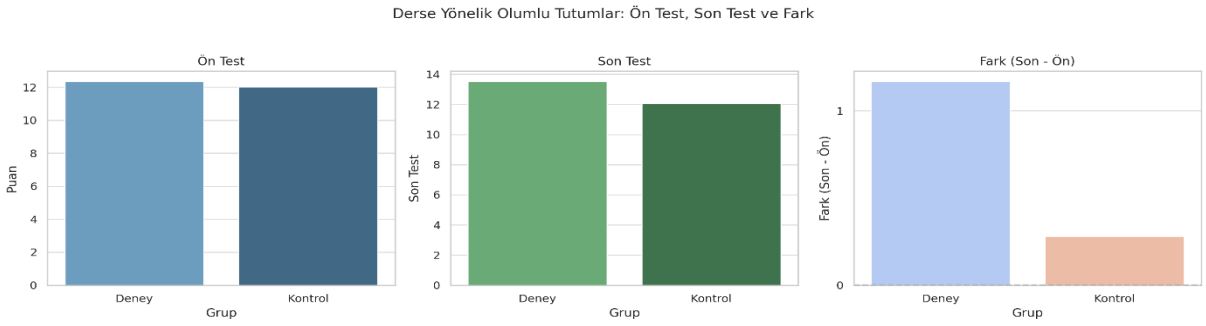
Tablo 41.Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Olumlu Tutumlar Faktörüne İlişkin Ön Test Son Test Verileri

Tutum Ölçeği Faktör 3	**Gruplar**	**n**	$\bar{X}$	**ss**	**sd**	**t**	**p**
Hayat bilgisi dersine yönelik olumlu tutumlar ön test	Deney	35	12,37	2,11557	,35760	-,627	,533
	Kontrol	36	12,03	2,48982	,41497		
Hayat bilgisi dersine yönelik olumlu tutumlar son test	Deney	35	13,54	1,52128	,25714	-3,083	,003
	Kontrol	36	12,06	2,44884	,40814		
Fark puanı	Deney	35	1,17	2,35754	,39850	-1,851	,069
	Kontrol	36	0,28	2,83333	,47222		

- Çalışma öncesinde, hayat bilgisi dersine yönelik olumlu tutum açısından deney ve kontrol grupları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır (t = -0,627, p > .05). Bununla birlikte, ortalama puanlar dikkate alındığında deney grubunun ($\bar{X}_{DG}$ = 12,37), kontrol grubuna ($\bar{X}_{KG}$ = 12,03) göre daha yüksek olumlu tutum sergilediği belirlenmiştir.
- Çalışma sonrasında, hayat bilgisi dersine yönelik olumlu tutum açısından deney ve kontrol grupları arasında deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık saptanmıştır (t = -3.083, p < .05). Ortalama puanlar dikkate alındığında, deney grubunun ($\bar{X}_{DG}$ = 13,54) kontrol grubuna ($\bar{X}_{KG}$ = 12,06) kıyasla daha yüksek olumlu tutum geliştirdiği belirlenmiştir. Ayrıca, ön test ve son test ortalamaları birlikte incelendiğinde, deney grubunda anlamlı bir artış (ön test = 12,37; son test = 13,54), kontrol grubunda ise sınırlı bir artış (ön test = 12,03; son test = 12,06) meydana geldiği görülmektedir.
- Hayat bilgisi dersine yönelik olumlu tutumlar faktörü ile ilgili olarak ön test puanları arasında anlamlı farklılık olmadığı görülmüştür. Bundan sonraki adımda ön test son test fark puanları hesaplanmış ve bunun üzerinden deney ve kontrol grubu arasında anlamlı farklılığın olup olmadığına ilişkin t testi yapılmıştır. Son test ön test farkından elde edilen veriler ışığında deney ve kontrol gruplarının hayat bilgisi dersine yönelik olumlu tutumları anlamında (t=-1,851, p>.05) ve ($\bar{X}_{DG}$= 1,17, $\bar{X}_{KG}$= 0,28) anlamlı bir farklılık ortaya çıkmamıştır.

  Bu bulgulara ilişkin görselleştirilmiş veriler Grafik 7'de sunulmuştur.

Grafik 7. Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Olumlu Tutumlar Faktörüne İlişkin Ön Test Son Test Grafiği



4.1.3. Araştırmadaki 3. Alt Probleme İlişkin Bulgular

"*Deney grubu ile kontrol grubu öğrencilerinin e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşlukları ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?*" araştırma problemi kapsamında elde edilen nicel bulgular Tablo 42'de sunulmuştur.

Tablo 42. E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluğa İlişkin Ön Test Son Test Verileri

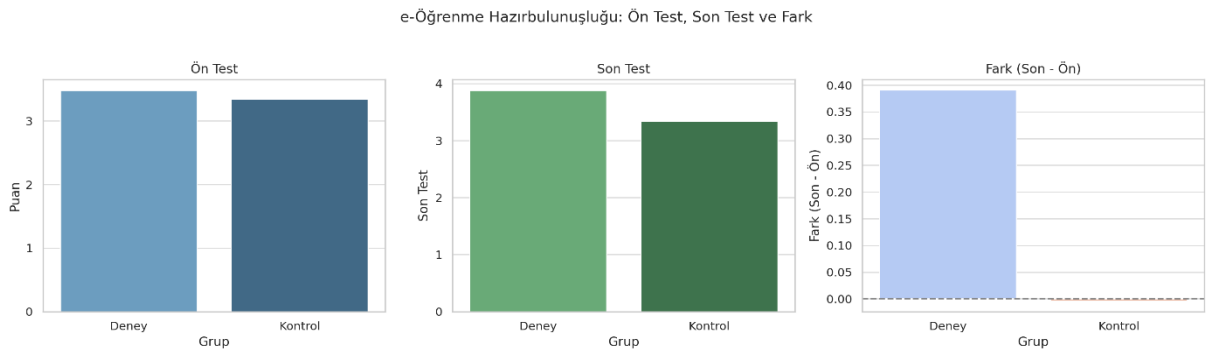
E-Öğrenme Hazırbulunuşluk Ölçeği Genel	Gruplar	n	$\bar{X}$	ss	sd	t	p
Ön test	Deney	35	3,48	,63728	,10772	-,887	,379
	Kontrol	36	3,34	,71673	,11946		
Son test	Deney	35	3,88	,61335	,10367	-3,847	,000
	Kontrol	36	3,34	,56092	,09349		
Fark puanı	Deney	35	0,391	,81299	,13742	-2,277	,025
	Kontrol	36	-0,004	,63417	,10569		

Tablo 42'de deney ve kontrol gruplarının e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluklarını ölçmek amacıyla kullanılan ölçeğin ön test ve son test verileri incelendiğinde;

- Ölçeğin tüm maddeleri dikkate alındığında, çalışma öncesinde deney ve kontrol gruplarının e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluk düzeyleri arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır (t = -0,887, p > .05). Bununla birlikte, ortalama puanlar açısından değerlendirildiğinde deney grubunun ($\bar{X}_{DG}$ = 3,48) kontrol grubuna ($\bar{X}_{KG}$ = 3,34) göre daha yüksek bir hazırbulunuşluk düzeyine sahip olduğu görülmüştür.
- Çalışma sonrasında deney ve kontrol gruplarının e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluk düzeyleri arasında anlamlı bir fark tespit edilmiştir (t = -3,847, p < .05). Bu fark, deney grubu lehinedir; deney grubunun ortalama puanı ($\bar{X}_{DG}$ = 3,88), kontrol grubunun ortalamasından ($\bar{X}_{KG}$ = 3,34) yüksektir.
- Ön test puanları arasında anlamlı farklılık olmadığı görülmüştür. Bundan sonraki adımda ön test son test fark puanları hesaplanmış ve bunun üzerinden deney ve kontrol grubu arasında anlamlı farklılığın olup olmadığına ilişkin t testi yapılmıştır. Son test ön test farkından elde edilen veriler ışığında deney ve kontrol gruplarının e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşlukları arasında (t=-2,277, p<,05) ve ($\bar{X}_{DG}$= 0,391, $\bar{X}_{KG}$=-0,004) deney grubu lehine anlamlı bir farklılık ortaya çıkmıştır.

  Elde edilen bulgulara ilişkin görsel açıklama Grafik 8'de sunulmuştur.

Grafik 8. E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluğa İlişkin Ön Test Son Test Grafiği



Ölçeğin kurgulandığı beş faktör ayrı ayrı incelendiğinde;

4.1.3.1. Öz Yeterlilik Faktörü

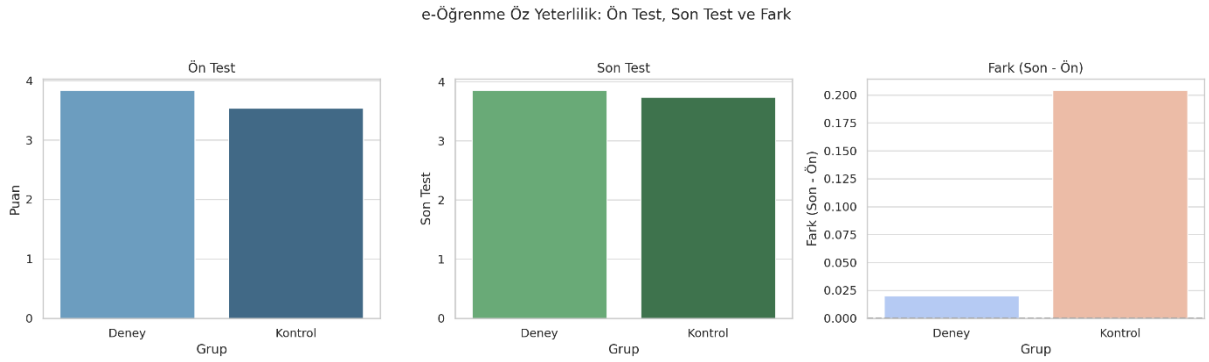
Tablo 43. E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluğa İlişkin Öz Yeterlilik Ön Test Son Test Verileri

E-Öğrenme Hazırbulunuşluk Ölçeği Faktör 1	**Gruplar**	**n**	$\bar{X}$	**ss**	**sd**	**t**	**p**
Öz yeterlilik ön test	Deney	35	3,84	,90918	,15368	-1,235	,221
	Kontrol	36	3,54	1,13347	,18891		
Öz yeterlilik son test	Deney	35	3,86	,89057	,15053	-,498	,620
	Kontrol	36	3,74	1,08423	,18070		
Fark puanı	Deney	35	,02	1,17701	,19895	,556	,581
	Kontrol	36	,20	1,58843	,26474		

- Çalışma öncesinde deney ve kontrol gruplarının e-öğrenmeye yönelik öz yeterlilik düzeyleri arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır (t = -1,235, p > .05). Bununla birlikte, ortalama puanlar incelendiğinde deney grubunun ($\bar{X}_{DG}$ = 3,84), kontrol grubuna ($\bar{X}_{KG}$ = 3,54) kıyasla daha yüksek bir öz yeterlilik düzeyine sahip olduğu görülmektedir.
- Çalışma sonrasında deney ve kontrol gruplarının e-öğrenmeye yönelik öz yeterlilik düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır (t = -0,498, p > .05). Bununla birlikte, ortalama puanlar incelendiğinde deney grubunun ($\bar{X}_{DG}$ = 3,86) kontrol grubuna ($\bar{X}_{KG}$ = 3,74) kıyasla daha yüksek öz yeterlilik düzeyine sahip olduğu görülmektedir. Ayrıca, ön test ve son test ortalamaları birlikte değerlendirildiğinde, e-öğrenmeye yönelik öz yeterlilik düzeylerinde hem deney grubunda (3,84 → 3,86) hem de kontrol grubunda (3,54 → 3,74) artış gözlemlenmiştir.
- E-öğrenmeye yönelik öz yeterlilik faktöründe ön test puanları arasında anlamlı farklılık olmadığı görülmüştür. Bundan sonraki adımda ön test son test fark puanları hesaplanmış ve bunun üzerinden deney ve kontrol grubu arasında anlamlı farklılığın olup olmadığına ilişkin t testi yapılmıştır. Son test ön test farkından elde edilen veriler ışığında deney ve kontrol gruplarının e-öğrenmeye yönelik öz yeterlilik anlamında (t=0,556, p>.05) ve ($\bar{X}_{DG}$= 0,02, $\bar{X}_{KG}$= 0,20) anlamlı bir farklılık ortaya çıkmamıştır.

  Elde edilen bulgulara ilişkin görsel açıklama Grafik 9'da sunulmuştur.

Grafik 9. E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluğa İlişkin Öz Yeterlilik Ön Test Son Test Grafiği



4.1.3.2. Algılanan Fayda Faktörü

Tablo 44. E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluğa İlişkin Algılanan Fayda Ön Test Son Test Verileri

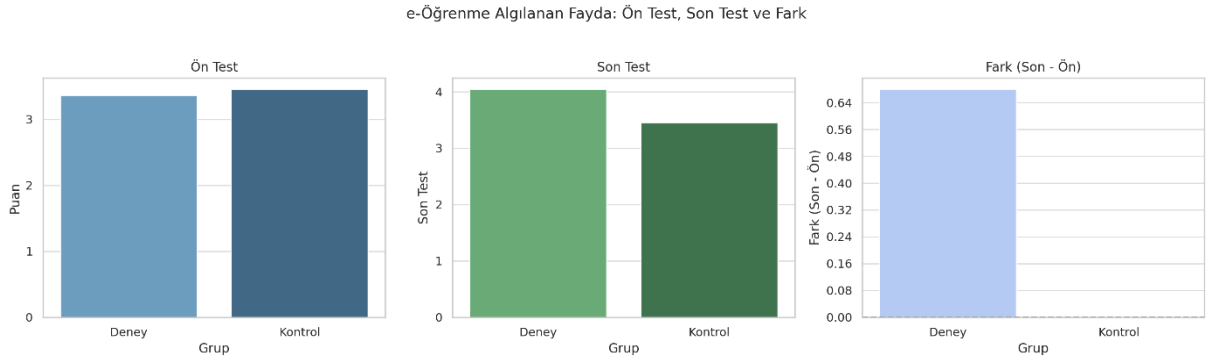
E-Öğrenme Hazırbulunuşluk Ölçeği Faktör 2	**Gruplar**	**n**	**$\bar{X}$**	**ss**	**sd**	**t**	**p**
Algılanan fayda ön test	Deney	35	3,37	,66948	,11316	,495	,622
	Kontrol	36	3,46	,85204	,14201		
Algılanan fayda son test	Deney	35	4,05	,84169	,14227	-3,397	,001
	Kontrol	36	3,46	,59830	,09972		
Fark puanı	Deney	35	,68	,98004	,16566	-3,158	,002
	Kontrol	36	,00	,82531	,13755		

- Çalışma öncesinde deney ve kontrol gruplarının e-öğrenmeye yönelik algılanan fayda düzeyleri arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($t = 0,495$, $p > .05$). Ancak ortalamalar incelendiğinde, kontrol grubunun ($\bar{X}_{KG} = 3,46$), deney grubuna ($\bar{X}_{DG} = 3,37$) kıyasla daha yüksek algılanan fayda düzeyine sahip olduğu belirlenmiştir.
- Çalışma sonrasında deney ve kontrol gruplarının e-öğrenmeye yönelik algılanan fayda düzeyleri arasında deney grubu lehine anlamlı bir farklılık saptanmıştır ($t = -3,397$, $p < .05$). Ortalama puanlar incelendiğinde, deney grubunun ($\bar{X}_{DG} = 4,05$), kontrol grubuna ($\bar{X}_{KG} = 3,46$) kıyasla daha yüksek algılanan fayda düzeyine sahip olduğu belirlenmiştir. Ayrıca, ön test ve son test ortalamaları karşılaştırıldığında, deney grubunda belirgin bir artış ($3,37 \rightarrow 4,05$) görülürken, kontrol grubunda herhangi bir değişim gözlenmemiştir ($3,46 \rightarrow 3,46$).
- E-öğrenmeye yönelik algılanan fayda faktöründe ön test puanları arasında anlamlı farklılık olmadığı görülmüştür. Bundan sonraki adımda ön test son test fark puanları

hesaplanmış ve bunun üzerinden deney ve kontrol grubu arasında anlamlı farklılığın olup olmadığına ilişkin t testi yapılmıştır. Son test ön test farkından elde edilen veriler ışığında deney ve kontrol gruplarının e-öğrenmeye yönelik algılanan fayda anlamında (t=-3,158, p<.05) ve ($\bar{X}_{DG}$= 0,68, $\bar{X}_{KG}$= 0,00) deney grubu lehine anlamlı bir farklılık ortaya çıkmıştır.

Elde edilen bulgulara ilişkin görsel açıklama Grafik 10'da sunulmuştur.

Grafik 10. E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluğa İlişkin Algılanan Fayda Ön Test Son Test Grafiği



4.1.3.3. Kendi Kendine Öğrenme Faktörü

Tablo 45. E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluğa İlişkin Kendi Kendine Öğrenme Ön Test Son Test Verileri

E-Öğrenme Hazırbulunuşluk Ölçeği Faktör 3	**Gruplar**	**n**	$\bar{X}$	**ss**	**sd**	**t**	**p**
Kendi kendine öğrenme ön test	Deney	35	3,62	1,02433	,17314	1,285	,203
	Kontrol	36	3,91	,85716	,14286		
Kendi kendine öğrenme son test	Deney	35	4,16	,91980	,15547	-2,430	,018
	Kontrol	36	3,54	1,22745	,20458		
Fark puanı	Deney	35	,54	1,33458	,22558	-2,969	,004
	Kontrol	36	-,37	1,25669	,20945		

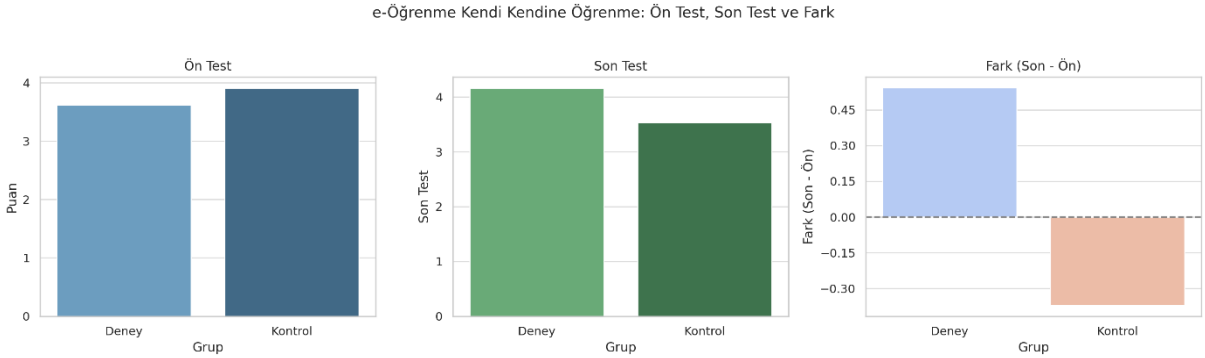
- Çalışma öncesinde deney ve kontrol gruplarının e-öğrenmeye yönelik kendi kendine öğrenme düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır (t = 1,285, p > .05). Bununla birlikte, ortalama puanlar incelendiğinde kontrol grubunun ($\bar{X}_{KG}$ = 3,91), deney grubuna ($\bar{X}_{DG}$ = 3,62) kıyasla daha yüksek bir kendi kendine öğrenme düzeyine sahip olduğu gözlenmiştir.
- Çalışma sonrasında, deney ve kontrol gruplarının e-öğrenmeye yönelik kendi kendine öğrenme düzeyleri arasında deney grubu lehine anlamlı bir farklılık belirlenmiştir (t = -

2,430, p < .05). Ortalama puanlar incelendiğinde, deney grubunun ($\bar{X}_{DG}$ = 4,16) kontrol grubuna ($\bar{X}_{KG}$ = 3,54) kıyasla daha yüksek bir düzey sergilediği görülmektedir. Ayrıca ön test ve son test ortalamaları birlikte değerlendirildiğinde, deney grubunda bir artış (Ön test: 3,62 → Son test: 4,16), kontrol grubunda ise bir düşüş (Ön test: 3,91 → Son test: 3,54) gözlemlenmiştir.

- E-öğrenmeye yönelik kendi kendine öğrenme faktöründe ön test puanları arasında anlamlı farklılık olmadığı görülmüştür. Bundan sonraki adımda ön test son test fark puanları hesaplanmış ve bunun üzerinden deney ve kontrol grubu arasında anlamlı farklılığın olup olmadığına ilişkin t testi yapılmıştır. Son test ön test farkından elde edilen veriler ışığında deney ve kontrol gruplarının e-öğrenmeye yönelik kendi kendine öğrenme anlamında (t=-2,969, p<.05) ve ($\bar{X}_{DG}$= 0,54, $\bar{X}_{KG}$= - 0,37) deney grubu lehine anlamlı bir farklılık ortaya çıkmıştır.

  Elde edilen bulgulara ilişkin görsel açıklama Grafik 11'de sunulmuştur.

Grafik 11. E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluğa İlişkin Kendi Kendine Öğrenme Ön Test Son Test Grafiği



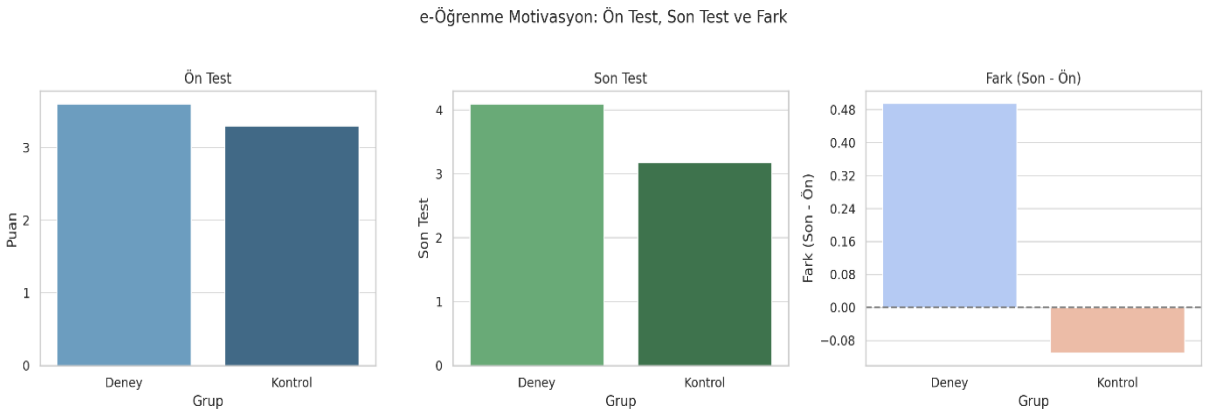
4.1.3.4. Motivasyon Faktörü

Tablo 46. E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluğa İlişkin Motivasyon Ön Test Son Test Verileri

E-Öğrenme Hazırbulunuşluk Ölçeği Faktör 4	**Gruplar**	**n**	**$\bar{X}$**	**ss**	**sd**	**t**	**p**
Motivasyon ön test	Deney	35	3,60	,95507	,16144	-1,241	,219
	Kontrol	36	3,30	1,10173	,18362		
Motivasyon son test	Deney	35	4,10	,95540	,16149	-3,707	,000
	Kontrol	36	3,18	1,11164	,18527		
Fark puanı	Deney	35	,49	1,30613	,22078	-2,185	,032
	Kontrol	36	-,11	1,00674	,16779		

- Çalışma öncesinde deney ve kontrol gruplarının e-öğrenmeye yönelik motivasyon düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir (t = -1,241, p > .05). Ancak ortalama puanlar incelendiğinde, deney grubunun ($\bar{X}_{DG}$ = 3,60) kontrol grubuna ($\bar{X}_{KG}$ = 3,30) kıyasla daha yüksek bir motivasyon düzeyine sahip olduğu belirlenmiştir.
- Çalışma sonrasında, deney ve kontrol gruplarının e-öğrenmeye yönelik motivasyon düzeyleri arasında deney grubu lehine anlamlı bir farklılık saptanmıştır (t = -3,707, p < .05). Ortalama puanlara göre, deney grubu ($\bar{X}_{DG}$ = 4,10), kontrol grubuna ($\bar{X}_{KG}$ = 3,18) kıyasla daha yüksek bir motivasyon düzeyine ulaşmıştır. Ayrıca, ön test ve son test ortalamaları birlikte değerlendirildiğinde, deney grubunun motivasyon düzeyinde bir artış (Ön test = 3,60, Son test = 4,10), kontrol grubunda ise bir azalma (Ön test = 3,30, Son test = 3,18) gözlemlenmiştir.
- E-öğrenmeye yönelik motivasyon faktöründe ön test puanları arasında anlamlı farklılık olmadığı görülmüştür. Bundan sonraki adımda ön test son test fark puanları hesaplanmış ve bunun üzerinden deney ve kontrol grubu arasında anlamlı farklılığın olup olmadığına ilişkin t testi yapılmıştır. Son test ön test farkından elde edilen veriler ışığında deney ve kontrol gruplarının e-öğrenmeye yönelik motivasyon anlamında (t=-2,185, p<.05) ve ($\bar{X}_{DG}$= 0,49, $\bar{X}_{KG}$= - 0,11) deney grubu lehine anlamlı bir farklılık ortaya çıkmıştır.
  Elde edilen bulgulara ilişkin görsel açıklama Grafik 12'de sunulmuştur.

Grafik 12. E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluğa İlişkin Motivasyon Ön Test Son Test Grafiği



4.1.3.5. Finansal Yetkinlik Faktörü

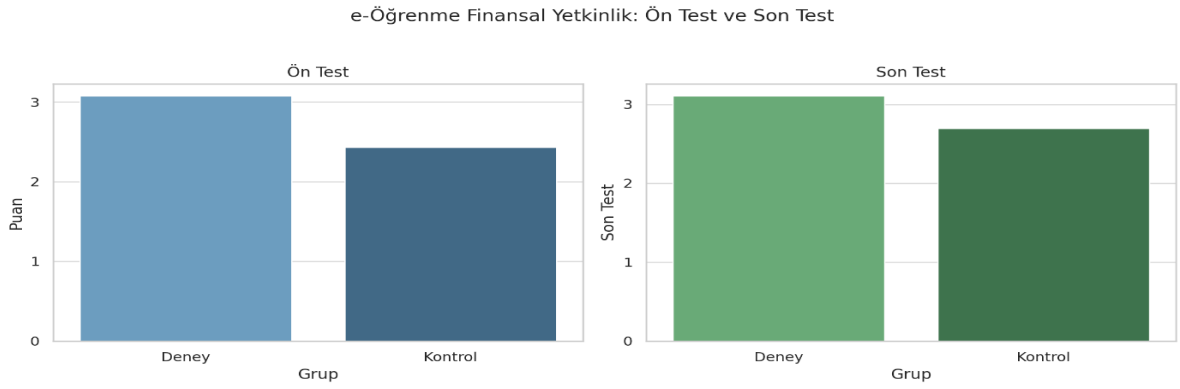
Tablo 47. E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluğa İlişkin Finansal Yetkinlik Ön Test Son Test Verileri

E-Öğrenme Hazırbulunuşluk Ölçeği Faktör 5	**Gruplar**	**n**	$\bar{X}$	**ss**	**sd**	**t**	**p**
Finansal yetkinlik ön test	Deney	35	3,08	,93701	,15838	-2,641	,010
	Kontrol	36	2,44	1,10355	,18392		
Finansal yetkinlik son test	Deney	35	3,10	,84721	,14321	-1,613	,112
	Kontrol	36	2,69	1,26338	,21056		

- Çalışma öncesinde, deney ve kontrol gruplarının e-öğrenmeye yönelik finansal yetkinlik düzeyleri arasında deney grubu lehine anlamlı bir farklılık bulunmuştur ($t = -2,641$, $p < .05$). Ortalama puanlar incelendiğinde, deney grubunun ($\bar{X}_{DG} = 3,08$), kontrol grubuna ($\bar{X}_{KG} = 2,44$) kıyasla daha yüksek bir finansal yetkinlik düzeyine sahip olduğu anlaşılmaktadır.
- Çalışma sonrasında, deney ve kontrol gruplarının e-öğrenmeye yönelik finansal yetkinlik düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık saptanmamıştır ($t = -1,613$, $p > .05$). Ancak ortalama puanlar dikkate alındığında, deney grubunun ($\bar{X}_{DG} = 3,10$), kontrol grubuna ($\bar{X}_{KG} = 2,69$) kıyasla daha yüksek bir finansal yetkinlik düzeyine sahip olduğu gözlenmiştir. Ayrıca, ön test ve son test ortalamaları birlikte değerlendirildiğinde, finansal yetkinlik düzeylerinde deney grubunda bir artış (Ön test = 3,08; Son test = 3,10), kontrol grubunda ise daha belirgin bir artış (Ön test = 2,44; Son test = 2,69) olduğu görülmüştür.

  Elde edilen bulgulara ilişkin görsel açıklama Grafik 13'te sunulmuştur.

Grafik 13. E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluğa İlişkin Finansal Yetkinlik Ön Test Son Test Grafiği



- E-öğrenmeye yönelik finansal yetkinlik faktörüne ilişkin ön test puanları incelendiğinde, deney grubu lehine anlamlı bir farklılık bulunduğu görülmüştür. Bu nedenle, son test verilerinin analizinde Kovaryans Analizi (ANCOVA) kullanılmıştır. Levene testi sonuçları, verilerin ANCOVA analizine uygun olduğunu göstermiştir (p = .066). ANCOVA sonucunda elde edilen düzeltilmiş son test ortalama puanları Tablo 47'de sunulmuştur.

Tablo 48. E-Öğrenmeye Yönelik Finansal Yetkinlik Faktörü Son Test Puanlarının Betimsel İstatistik Sonuçları

Gruplar	**N**	**Son Test Puanlarının Aritmetik Ortalaması**	**Düzeltilmiş Ortalaması**
Deney	35	3,1049	2,959
Kontrol	36	2,6942	2,836

Tablo 48'deki verilere göre, deney grubunun son test puanlarının aritmetik ortalaması 3,1049 iken, kontrol grubunun son test ortalaması 2,6942 olarak hesaplanmıştır. Ön test puanları kontrol değişkeni olarak dikkate alındıktan sonra, e-öğrenmeye yönelik finansal yetkinlik faktörüne ilişkin düzeltilmiş son test ortalamaları deney grubu için 2,959, kontrol grubu için ise 2,836 olarak belirlenmiştir. Gruplar arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olup olmadığını ortaya koymak amacıyla gerçekleştirilen ANCOVA testi sonuçları Tablo 49'da sunulmuştur.

Tablo 49. E-Öğrenmeye Yönelik Finansal Yetkinlik Faktörü ANCOVA Analiz Sonuçları

Varyansın Kaynağı	**Kareler Toplamı**	**Sd.**	**Kareler Ortalaması**	**F**	**p**
Son Test	14,547	1	14,547	15,052	,000
Grup	,246	1	,246	,254	,616
Hata	65,721	68	,966		
Toplam	678,980	71			

Tablo 49 incelendiğinde, deney ve kontrol gruplarının e-öğrenmeye yönelik finansal yetkinlik düzeylerine ilişkin son test düzeltilmiş ortalama puanları arasında, gruplama değişkenine bağlı olarak istatistiksel açıdan anlamlı bir fark bulunmadığı belirlenmiştir (F = 0,254; p > .05). Bu sonuç, ön test ve son test puanları çerçevesinde her iki grubun e-öğrenmeye yönelik finansal yetkinlik düzeylerinin birbirine benzer olduğunu göstermektedir.

4.2. Nitel Verilere İlişkin Araştırma Problemlerinin Bulguları

4.2.1. Araştırmadaki 4. Alt Probleme İlişkin Bulgular

"*Deneysel uygulamanın verimliliğine ilişkin öğretmenin, öğrencilerin, velilerin görüşleri ve araştırmacı gözlemleri nasıldır?"* araştırma problemi kapsamında elde edilen bulgular, ilgili tablolar aracılığıyla sunulmuştur. Öğrenci görüşmelerine ilişkin veriler Tablo 50'de; veli görüşmelerine ilişkin veriler Tablo 61'de; öğretmen görüşmesine ilişkin veriler Tablo 72'de ve araştırmacı günlüğüne dayalı gözlemler ise Tablo 77 ve Tablo 82'de yer almaktadır.

4.2.1.1. Öğrenci Görüşmelerine İlişkin Bulgular

Deneysel uygulamanın verimliliğine ilişkin olarak öğrencilerle yapılan görüşmelerin ses kayıtları metne dönüştürülmüş ve ardından alınan notlar doğrultusunda öğrenci görüşleri analiz edilerek Tablo 50'de sunulmuştur.

Tablo 50. Öğrenci Görüşmelerine İlişkin İçerik Analizi

Öğrenci Görüşme Soruları	**Ö1**	**Ö2**	**Ö3**	**Ö4**	**Ö5**	**Ö6**	**Ö7**	**Ö8**
a. Etkinlikler başlamadan önce bu çalışma hakkında neler düşündüğünüzü birkaç cümle ile anlatır mısınız?	Öğrenci, daha önce hayatında robotik kodlama yapmadığını belirterek bu duruma karşı heyecan ve memnuniyet duyduğunu ifade etmiştir. Ayrıca, TYS modelini	Öğrenci, uygulamayı ilk duyduğunda zorluk yaşayacağını düşündüğünü ifade etmiştir.	Öğrenci, dijital ekran kullanımına ilgisinin düşük olması nedeniyle, uygulamanın içeriği ve işleyişi hakkında ilk duyduğunda net bir fikir sahibi	Öğrenci, çalışmayı ilk duyduğunda çok hoşuna gittiğini, kodlama yapılacağını ve oyun oynanacağını düşünerek korkmadığını belirtmiştir.	Öğrenci, çalışmayı duyduğunda ilk kez kodlama yapacağı için farklı ve yeni bir deneyim olacağını düşünerek heyecanlandığını belirtmiştir.	Öğrenci, yaz tatilinde Scratch programı ile birkaç proje gerçekleştirdiği ni ve çalışmanın okulda uygulanacağını duyduğunda	Öğrenci, çalışmayı ilk duyduğunda kodlama öğrenme fırsatı elde edeceğini ve sürecin eğlenceli geçeceğini düşündüğün	Öğrenci, çalışmayı ilk duyduğunda savaş, soru-cevap gibi rekabetçi içeriklere sahip oyunlar yapacağını düşündüğünü ifade etmiştir. Çalışmaya ilişkin

	daha önce duymadığı için bu konuya ilişkin belirgin bir duygu hissetmediğini belirtmiştir.		olmadığını belirtmiştir.			memnuniyetini ifade etmiştir.	ü ifade etmiştir.	bilgi sahibi olmadığını ve bu nedenle orta düzeyde kaygı yaşadığını belirtmiştir.
b. Eğitsel dijital oyun etkinliklerini nasıl bulduğunuzu birkaç cümle ile anlatır mısınız?	Öğrenci, uygulamayı eğlenceli ve keyifli bulduğunu belirtmiştir. Özellikle kodların sürüklenerek hareket ettirilmesi ile çarkıfelek, soru sorma ve labirent oyunlarının kendisini memnun ettiğini ifade etmiştir.	Öğrenci, eğitsel dijital oyunları çok beğendiğini, bu süreçte eğlendiğini ve mutlu olduğunu ifade etmiştir.	Öğrenci, kodlarla hareket ettirme ve konuşma gibi istedikleri işlevleri gerçekleştirebilmenin kendisi için olumlu ve güzel bir deneyim olduğunu ifade etmiştir.	Öğrenci, eğitsel dijital oyun etkinliklerini olumlu bulduğunu ve bu süreçte kodlama becerilerini geliştirdiğini ifade etmiştir.	Öğrenci, eğitsel dijital oyun etkinliklerini eğlenceli bulduğunu ve bu etkinlikleri öğrenmesi durumunda önemli başarılar elde edeceğine inandığını ifade etmiştir. Ayrıca, oyunları tasarlarken ihtiyaç duyduğu konularda Google Classroom'daki videoları izlediğini belirtmiştir.	Öğrenci, eğitsel dijital oyunları ilgi çekici ve keyifli bulduğunu, ancak zaman zaman yorucu olduğunu ifade etmiştir. Oyunlara ilişkin temel bilgileri Google Classroom'daki videolar aracılığıyla edindiğini belirtmiştir.	Öğrenci, eğitsel dijital oyun etkinliklerini hem ilgi çekici hem de öğretici bulduğunu ifade etmiştir.	Öğrenci, eğitsel dijital oyun etkinliklerini olumlu bulduğunu; başlangıçta bazı zorluklar yaşamasına rağmen, Google Classroom'daki videolar aracılığıyla kendini geliştirdiğini ifade etmiştir.
c. Hayat bilgisi dersinde eğitsel dijital oyunları kullanırken neler yaptığınızı birkaç cümle ile anlatır mısınız?	Öğrenci, kroki oyununda soru sorma etkinliğiyle ana yönlendirmeleri kullandığını ve en çok araba oyunu geliştirmeyi planladığını ifade etmiştir.	Öğrenci, labirent, sürükle bırak, sağlıklı beslenme ve kuş temalı oyunlar geliştirdiğini ifade etmiştir.	Kazanımlarla ilgili olarak, çarkıfelek, labirent, sürükle bırak ve konuşma temalı oyunlar geliştirdiğini ifade etmiştir.	Çarkıfelek, sürükle bırak, labirent ve benzeri birçok oyunu öğrendiğini belirtmiştir. Oyunları, Google Classroom'daki videoları	Çarkıfelek, sürükle bırak ve pinball gibi oyunlar geliştirdiğini, kodlardaki hataları ise Google Classroom'daki videoları izleyerek	Kazanımlara yönelik olarak; çarkıfelek, pizzacı, labirent, kroki ve sürükle bırak oyunları geliştirdiğini ifade etmiştir.	Çarkıfelek, labirent, kroki ve tanışma oyunları geliştirdiğini ifade etmiştir.	Çarkıfelek, labirent, kroki, sürükle bırak ve top sektirme oyunları geliştirdiğini ifade etmiştir.

				izleyerek geliştirdiğini ifade etmiştir.	düzeltmeye çalıştığını belirtmiştir.			
d. Hayat bilgisi dersini dijital oyunlarla işlemek için kullandığınız TYS modelini nasıl bulduğunuzu birkaç cümle ile anlatır mısınız?	Eğlenme ve oyun geliştirme açısından faydalı olduğunu düşündüğünü; bilmediği konuları öğrenmek için videoları kullandığını belirtmiştir.	TYS modelini çok iyi bulduğunu, Scratch ile yapılabilecekler in açıklandığını ve Google Classroom'daki videoları izlediğini ifade etmiştir.	TYS modeli kapsamında gerçekleştirilecek etkinlik saatlerini heyecanla beklediğini, sabırsızlandığını ve kendini özel hissettiğini ifade etmiştir.	TYS kapsamında gerçekleştirilen dersleri eğlenceli ve olumlu bulduğunu, isteyerek katılım sağladığını ve katılamadığı dersleri Google Classroom üzerinden takip ettiğini ifade etmiştir.	TYS kapsamında gerçekleştirilen dersleri eğlenceli ve olumlu bulduğunu ifade etmiştir.	TYS kapsamında gerçekleştirilen derslerin kendisi için oldukça faydalı olduğunu, temel bilgisini güçlendirdiğini ve bilgisini artırdığını belirtmiştir. Ayrıca Zoom üzerinden yürütülen derslerdeki hikâye ve konu anlatımlarının, iyi düzeyde oyunlar yapmasına katkı sağladığını ifade etmiştir.	TYS kapsamında gerçekleştiril en derslerin faydalı olduğunu ve Google Classroom'd aki videoların, anlamadığı konularda kendisine yardımcı olduğunu belirtmiştir.	TYS kapsamında gerçekleştirilen dersleri ihtiyaç duyduğu zaman izleyebilmesinin faydalı olduğunu, bu sayede oyun geliştirebildiğini ve hayat bilgisi dersinde başarı sağladığını belirtmiştir.
e. Hayat bilgisi dersini, TYS modeli sunumlarıyla dijital oyunlar hazırlayarak işlemek size neler kazandırdı? Birkaç cümle ile anlatır mısınız?	Kendine güveninin arttığını ve oyunlarda daha başarılı çalışmalar yapabileceğini öğrendiğini belirtmiştir.	İleriki yaşamında daha başarılı olacağını ifade etmiştir.	Daha önce hayat bilgisi dersinde çok sayıda yanlış yaptığı, ancak bu çalışma sonucunda yanlışlarının azaldığını belirtmiştir.	Hayat bilgisi dersinde ilerleme kaydettiğini ve kodlamayı öğrendiğini belirtmiştir. Öğretmenin çevrim içi derste ön bilgileri sunduğunu, ardından derste	Kodlama sayesinde ileriki yaşamında daha yaratıcı ve başarılı işler yapacağını, öğrenme sürecini ise eğlenceli bulduğunu ifade etmiştir.	Öğrenci, dersine odaklanma süresinin arttığını ve oyun hazırlama süresinin azaldığını ifade etmiştir.	Öğrenci, çalışmanın hayat bilgisi başarısına ve oyun geliştirme yeteneğine olumlu katkı sağladığını belirtmiştir.	Çalışmanın hayat bilgisi dersinde işlenen konularda başarılı olmasını sağladığını ve oyun yapma yeteneğini geliştirdiğini ifade etmiştir.

				kendilerini geliştirdiklerini ifade etmiştir.				
e.1. Bu çalışmanın başarınıza etkisi ne şekilde oldu? Birkaç cümle ile anlatır mısınız?	Çalışma ile birlikte hayat bilgisi başarısının arttığını ifade etmiştir.	Çalışmanın, hayat bilgisi başarısına olumlu etkisi olduğunu ve öğrenme düzeyinin iyileştiğini ifade etmiştir.	Öğrenci, hayat bilgisi sorularını çözerken gösterdiği başarının arttığını ifade etmiştir.	Çalışmanın, hayat bilgisi ve kodlama başarılarına olumlu etkisi olduğunu belirtmiştir.	Çalışmanın, hayat bilgisi başarısına olumlu etkisi olduğunu ve dersin daha eğlenceli hale gelmesini sağladığını ifade etmiştir.	Çalışma sonucunda öğrencinin yanlış yapma oranının azaldığı ifade edilmiştir.	Çalışmanın, hayat bilgisi dersindeki başarısına olumlu etkisi olduğunu ifade etmiştir.	Çalışma ile birlikte hayat bilgisindeki başarısının arttığını ifade etmiştir.
e.2. Bu çalışmanın derse yönelik tutumunuza etkisi ne şekilde oldu? Birkaç cümle ile anlatır mısınız?	Öğrenci, hayat bilgisi dersine karşı sevgisinin arttığını ifade etmiştir.	Öğrenci, oyunları eğlenceli bulduğu için severek hazırladığını ifade etmiştir.	Öğrenci, heyecanlandığını ve derse zevkle katıldığını belirtmiştir.	Öğrenci, motivasyonunun arttığını ve hayat bilgisi dersine yönelik tutumunun olumlu yönde değiştiğini ifade etmiştir.	Öğrenci, hayat bilgisi dersine karşı sevgisinin arttığını ve derse isteyerek katıldığını belirtmiştir.	Öğrenci, çalışmanın derse yönelik tutumuna katkı sağladığını belirtmiştir.	Öğrenci, çalışmanın derse yönelik tutumuna olumlu etki sağladığını belirtmiştir.	Öğrenci, hayat bilgisi dersine karşı tutumunun olumlu yönde değiştiğini ve derse olan sevgisinin arttığını belirtmiştir.
e.3. Bu çalışmanın e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluğunuza etkisi ne şekilde oldu? Birkaç cümle ile anlatır mısınız?	Öğrenci, e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluğunun arttığını ve kendi oyununu kurgulayabildiğini belirtmiştir.	Öğrenci, e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluğunu ve bilgilerini olumlu yönde önemli ölçüde etkilediğini belirtmiştir.	Hazırbulunuşluğunun arttığını ifade etmiştir.	E-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluğunun arttığını ifade etmiştir.	Öğrenci, başlangıçta zorlanacağını düşündüğünü, ancak öğrenme süreci ilerledikçe işlerin kolaylaştığını ve hazırbulunuşluğunun arttığını belirtmiştir.	Öğrenci, TYS, Zoom, Scratch ve Google Classroom kullanımının hazırbulunuşluğunu artırdığını ifade etmiştir.	Öğrenci, e-öğrenmeye yönelik temelinin oluştuğunu ve kendi kodlamalarını yapabildiğini ifade etmiştir.	Hazırbulunuşluğunun arttığını belirtmiştir.
f. Hayat bilgisi dersini, TYS modeli sunumlarıyla dijital oyunlar hazırlarken	Öğrenci, oyunları yapmakta zorlanan birçok arkadaşına yardım ederek iş	Öğrenci, kendisinden yardım isteyen herkesle iş birliği yaptığını ifade etmiştir.	Öğrenci, bir kez iş birliği yaptığını ve bundan dolayı mutlu olduğunu ifade etmiştir.	Öğrenci, bir arkadaşıyla iş birliği yaptığını ve bu durumun olumlu olduğunu ifade etmiştir	Öğrenci, başlangıçta zorlandığında aynı sınıftaki kardeşinden destek aldığını	Öğrenci, oyunu yapmakta zorlanan arkadaşlarına yardım ettiğini ve kendi yaptığı	Öğrenci, iş birliği yaptığını hatırlamadığını ancak yardımlaşma	Öğrenci, oyun yapmada zorlanan birçok arkadaşına yardım ederek iş birliği yaptığını

arkadaşlarınızla iş birliği yaptınız mı? Yaptıysanız size katkılarını birkaç cümle ile anlatır mısınız?	birliği yaptığını ifade etmiştir. Bu durumun arkadaşlık ilişkilerini geliştirdiğini belirtmiştir.				belirtmiştir. Ayrıca bir kez bir arkadaşıyla birlikte oyun geliştirdiğini ve başka zamanlarda oyunu yapmakta güçlük çeken arkadaşlarına yardım ederek iş birliği yaptığını ifade etmiştir.	oyunlarda bazı arkadaşlarının fikirlerini alarak iş birliği yaptığını ifade etmiştir. Bu durumun, kendine olan güveni ve motivasyonunu artırdığını belirtmiştir.	nın arkadaşlık ilişkilerini olumlu etkileyeceği ni ifade etmiştir.	ifade etmiştir. Bu durumun kendine güven duygusunu artırdığını belirtmiştir.
g. Etkinlikler tamamlandıktan sonra bu çalışma hakkında neler düşündüğünüzü birkaç cümle ile anlatır mısınız?	Öğrenci, çalışmanın faydalı olduğunu ifade etmiştir.	Öğrenci, çalışmanın güzel olduğunu belirtmiş ve herkesin uygulamasını tavsiye etmiştir.	Çalışmanın iyi olduğunu ifade etmiştir.	Hayat bilgisi, kodlama ve oyun yapma bilgisini artırması nedeniyle çalışmayı tavsiye edeceğini ifade etmiştir.	Çalışmanın tamamını eğlenceli bulduğunu ve ileride daha güzel oyunlar yapmayı planladığını ifade etmiştir.	Öğrenci, ek ödev olmayacağı için sevindiğini, ancak Scratch ödevi yapamayacağı için üzüntü duyduğunu ifade etmiştir.	Çalışmanın güzel, eğitici ve öğretici olduğunu; arkadaşların a tavsiye edebileceğin i ifade etmiştir.	Öğrenci, ileride hatırlayacağı güzel bir anı olduğunu ifade etmiştir.
h. Bu çalışmanın diğer derslerde de kullanılmasını ister misiniz?	Öğrenci, çalışmanın zor öğrenilen İngilizce ve matematik derslerinde de kullanılmasını önerdiğini ifade etmiştir.	Türkçe, matematik ve diğer tüm derslerde çalışmanın kullanılmasını tavsiye ettiğini ifade etmiştir.	Diğer derslerde de çalışmanın kullanılmasını çok istediğini ve faydalı olacağını ifade etmiştir.	Öğrenci, konuşma durumunun bulunması nedeniyle matematik ve Türkçe dersleri dışında, özellikle fen bilimleri ve İngilizce derslerinde kullanılmasını tavsiye ettiğini ifade etmiştir.	Öğrenci, çalışmanın tüm derslerde, özellikle matematik dersinde kullanılmasını ifade etmiş; bu sayede anlamadığı konuları daha iyi anlayacağını ve eğleneceğini belirtmiştir.	Öğrenci, yöntemin tüm derslerde, özellikle arkadaşlarının hoşlanmadığı matematik dersini daha eğlenceli hale getirmek amacıyla kullanılmasını tavsiye etmiştir.	Öğrenci, yöntemin diğer derslerde de kullanılması nı ve faydalı olacağını belirtmiştir.	Öğrenci, daha başarılı olunması amacıyla yöntemin Türkçe dersinde kullanılmasını tavsiye etmiştir.

ı. Sorular dışında eklemek istediğiniz herhangi bir şey var mı? Varsa nelerdir?	Görüş bildirmemiştir.	Öğrenci, uygulamanın eğlenceli olduğunu ifade etmiştir.	Görüş bildirmemiştir.	Öğrenci, bu çalışmanın herkes tarafından yapılmasını önerdiğini belirtmiştir.	Öğrenci, Scratch oyununun çok eğlenceli olduğunu ifade etmiş ve diğer okullarda da uygulanmasını tavsiye etmiştir.	Öğrenci, bu çalışma ile ilgili memnuniyetini ifade etmiştir.	Görüş bildirmemiştir.	Görüş bildirmemiştir.

Bu bölümde eğitsel dijital oyunlarla desteklenmiş TYS modeline ilişkin en fazla gelişim gösteren sekiz öğrenci ile 13-14/01/2025 tarihlerinde, Ek-13'te yer alan yarı yapılandırılmış öğrenci görüşme formu aracılığıyla yapılan görüşmelerden elde edilen içerikler (Ek-14), analiz edilerek Tablo 50'de özet bilgi olarak sunulmuştur. Öğrenci görüşmelerinden elde edilen tüm bu veriler içerik analizi yöntemiyle kategorik olarak gruplandırılmış ve yorumlanmıştır. Analiz sonucunda belirlenen 10 kategoriye ilişkin bulgular aşağıda ifade edilmiştir.

4.2.1.1.1. Başlangıç Beklentileri ve Duygular Kategorisi

Öğrencilerin etkinlik öncesi duygularına ilişkin verdikleri yanıtlar çeşitlilik göstermektedir. Görüşmelerde iki öğrenci heyecanlandıklarını (Ö1-Ö5), bir öğrenci zorlanacağını düşündüğünü (Ö2), üç öğrenci sevindiklerini (Ö1-Ö4-Ö6), bir öğrenci çalışmayı bilmediğini (Ö3), bir öğrenci eğlenceli olacağını düşündüğünü (Ö7) ifade etmiştir. Ayrıca altı öğrenci kodlama ile oyun yapacaklarını (Ö1-Ö4-Ö5-Ö6-Ö7-Ö8), bir öğrenci korkmadığını (Ö4), bir öğrenci orta düzeyde korku hissettiğini (08), sekiz öğrenci de TYS modelini bilmediklerini (Ö1-Ö2-Ö3-Ö4-Ö5-Ö6-Ö7-Ö8) ifade etmiştir. Başlangıç beklentileri ve duygular kategorisine ilişkin veriler Tablo 51'de sunulmuştur.

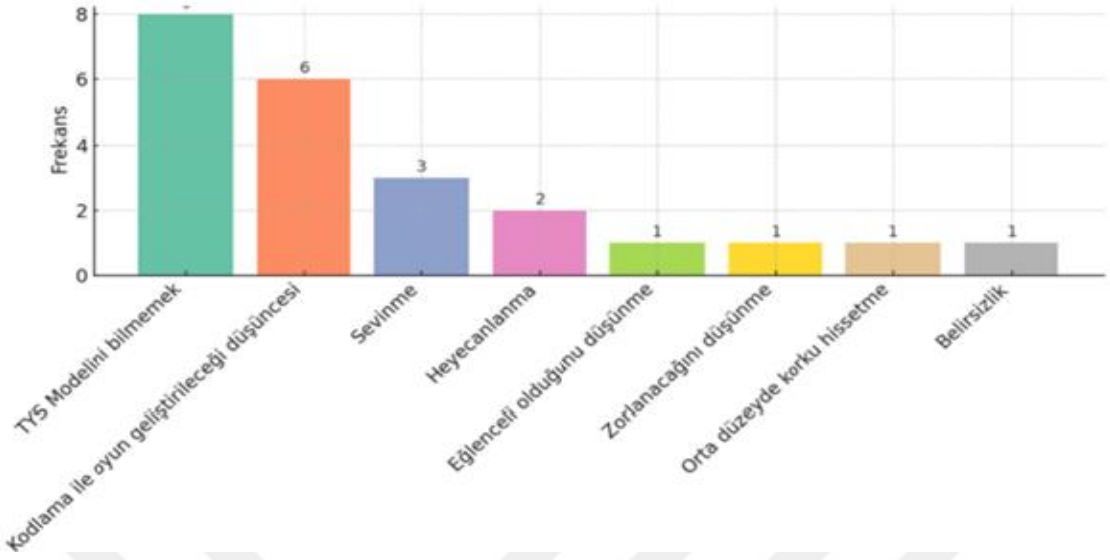
Tablo 51. Başlangıç Beklentileri ve Duygular Kategorisi

Kategori	**Kod**
Başlangıç Beklentileri ve Duygular	TYS modelini bilmemek
	Kodlama ile oyun geliştirileceği düşüncesi
	Sevinme
	Heyecanlanma
	Eğlenceli olduğunu düşünme
	Zorlanacağını düşünme
	Orta düzeyde korku hissetme
	Belirsizlik

Bazı öğrenciler birden fazla kod ile ilgili görüş beyan etmişlerdir.

Elde edilen bulgulara ilişkin görsel açıklama Grafik 14'te sunulmuştur.

Grafik 14. Başlangıç Beklentileri ve Duygular Kategorisi Grafiği



Tablo 51'de ortaya çıkan durum, öğrencilerin büyük bir kısmının uygulama öncesinde TYS modeli ile ilgili bilinmezlik içinde olduklarını ancak sürece karşı merak ve olumlu beklenti taşıdıklarını göstermektedir. Çalışmanın başında öğrencilerin çalışmayı sadece kodlama ile oyun geliştirme boyutlarıyla değerlendirdikleri; korku, sevinç, belirsizlik vb. birçok duygunun karmaşık bir şekilde iç içe olduğu duygular içerisinde oldukları tespit edilmiştir.

4.2.1.1.2. Etkinliklere Yönelik Tutumlar Kategorisi

Eğitsel dijital oyunlara yönelik görüşler genellikle olumludur (Ö1-Ö2-Ö3-Ö4-Ö5-Ö6-Ö7-Ö8). Üç öğrenci (Ö1-Ö2-Ö5) oyunları eğlenceli, altı öğrenci (Ö2-Ö3-Ö4-Ö6-Ö7-Ö8) güzel bulduklarını ifade etmiştir. İki öğrenci (Ö4-Ö7) öğretici olduğunu ifade etmiş, yalnızca bir öğrenci (Ö6) bu süreci biraz yorucu olarak değerlendirmiştir. Etkinliklere yönelik tutumlar kategorisine ilişkin veriler Tablo 52'de sunulmuştur.

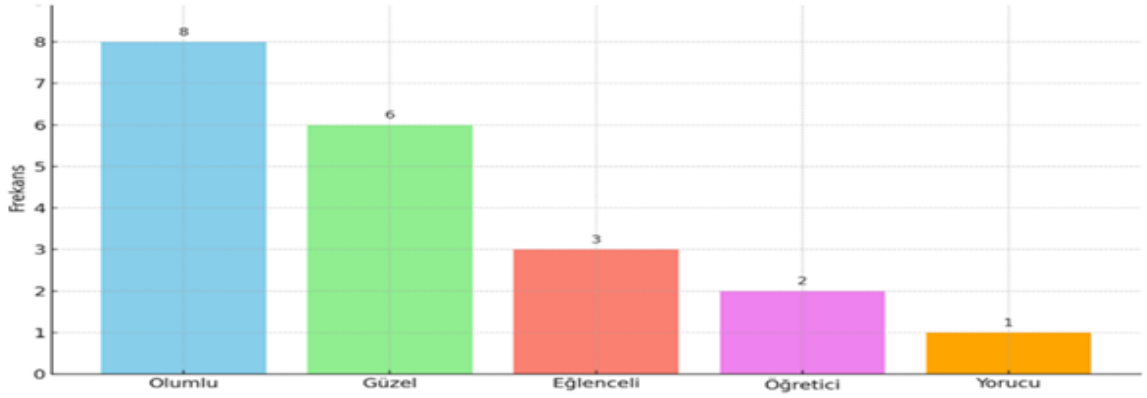
Tablo 52. Etkinliklere Yönelik Tutumlar Kategorisi

Kategori	**Kod**
Etkinliklere Yönelik Tutumlar	Olumlu
	Güzel
	Eğlenceli
	Öğretici
	Yorucu

Bazı öğrenciler birden fazla kod ile ilgili görüş beyan etmişlerdir.

Elde edilen bulgulara ilişkin görsel açıklama Grafik 15'te sunulmuştur.

Grafik 15. Etkinliklere Yönelik Tutumlar Kategorisi Grafiği



Tablo 52'de yer alan bulgular, öğrencilerin eğitsel dijital oyunları eğlenceli ve öğretici bulduklarını, bu tür etkinliklerin öğrenme süreçlerine olumlu katkılar sunduğunu düşündüklerini göstermektedir.

4.2.1.1.3. Etkinlik Sürecinde Yapılan Uygulamalar Kategorisi

Öğrenciler, etkinlik sürecinde farklı dijital oyunlar geliştirdiklerini ifade etmiştir. En sık belirtilen oyunlar arasında; altı öğrenci labirent (Ö2-Ö3-Ö4-Ö6-Ö7-Ö8), dört öğrenci kroki (Ö1-Ö6-Ö7-Ö8), altı öğrenci çarkıfelek (Ö3-Ö4-Ö5-Ö6-Ö7-Ö8), altı öğrenci sürükle bırak (Ö2-Ö3-Ö4-Ö5-Ö6-Ö8), üç öğrenci konuşma (Ö1-Ö3-Ö7), bir öğrenci sağlıklı beslenme ve bir öğrenci kuş oyunu (Ö2), bir öğrenci pinball (Ö5), bir öğrenci pizzacı oyunu (Ö6), bir öğrenci top sektirme oyunu (Ö8) yaptığını ifade etmiştir. Etkinlik sürecinde yapılan uygulamalar kategorisine ilişkin veriler Tablo 53'te sunulmuştur.

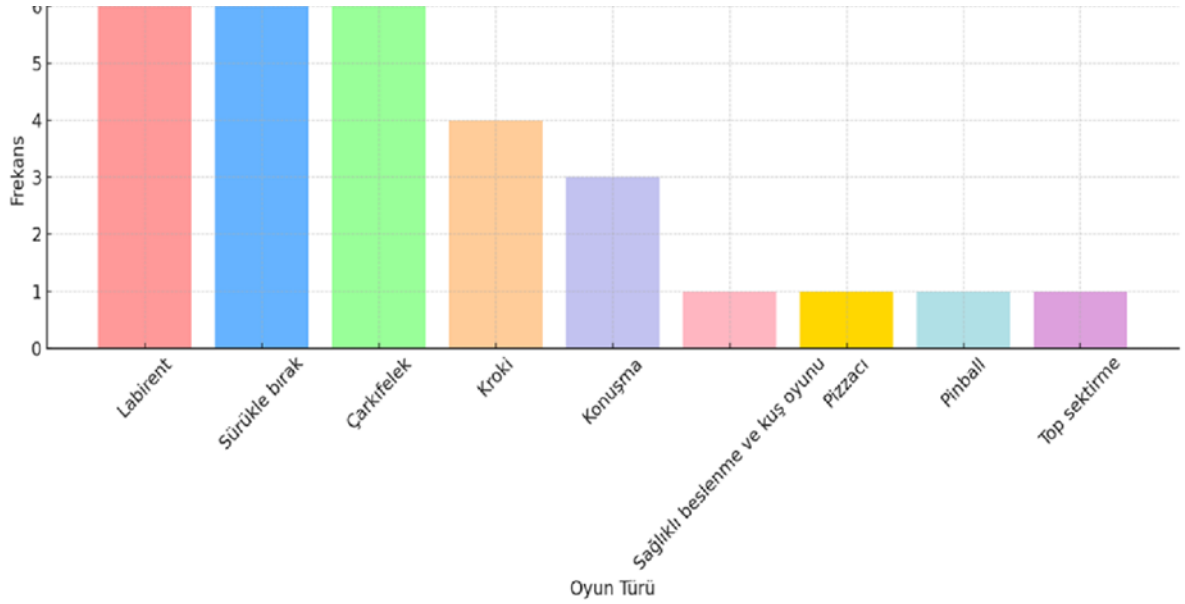
Tablo 53. Etkinlik Sürecinde Yapılan Uygulamalar Kategorisi

Kategori	**Kod**
Etkinlik Sürecinde Yapılan Uygulamalar	Labirent
	Sürükle bırak
	Çarkıfelek
	Kroki
	Konuşma
	Sağlıklı beslenme ve kuş oyunu
	Pizzacı
	Pinball
	Top sektirme

Bazı öğrenciler birden fazla kod ile ilgili görüş beyan etmişlerdir.

Elde edilen bulgulara ilişkin görsel açıklama Grafik 16'da sunulmuştur.

Grafik 16. Etkinlik Sürecinde Yapılan Uygulamalar Kategorisi Grafiği



Bu çeşitlilik, uygulamaların öğrencilere farklı öğrenme yolları sunduğunu ve onların yaratıcılıklarını kullanmalarına olanak sağladığı durumunu göstermektedir.

4.2.1.1.4. TYS Modeline Yönelik Görüşler Kategorisi

Öğrenciler, TYS modelini kendi cümleleriyle şu şekilde aktarmışlardır. Üç öğrenci TYS modelinin faydalı olduğunu (Ö1-Ö7-Ö8), iki öğrenci anlamadığı konularda yardımcı olduğu (Ö1-Ö7), bir öğrenci heyecanla beklediğini-kendini özel hissettiğini (Ö3), üç öğrenci eğlenceli ve güzel olduğunu (Ö2-Ö4-Ö5), iki öğrenci başarılarını artırdığını (Ö6-Ö8) ifade etmişlerdir. TYS modeline yönelik görüşler kategorisine ilişkin veriler Tablo 54'te sunulmuştur.

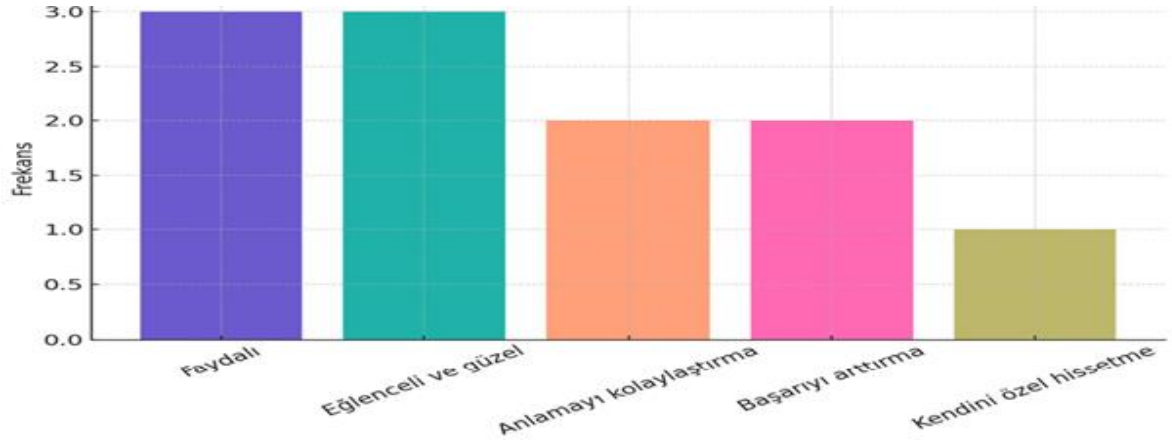
Tablo 54. TYS Modeline Yönelik Görüşler Kategorisi

Kategori	**Kod**
TYS modeline Yönelik Görüşler	Faydalı
	Eğlenceli ve güzel
	Anlamayı kolaylaştırma
	Başarıyı artırma
	Kendini özel hissetme

Bazı öğrenciler birden fazla kod ile ilgili görüş beyan etmişlerdir.

Elde edilen bulgulara ilişkin görsel açıklama Grafik 17'de sunulmuştur.

Grafik 17. TYS Modeline Yönelik Görüşler Teması Kategori Grafiği



Bu bulgular, TYS modelinin öğrenci merkezli ve bireyselleştirilmiş öğrenme sürecine katkı sunduğunu göstermektedir. Özellikle videoların anlaşılmayan konularda yardımcı olduğu ve öğrencilerin kendi hızlarında öğrenmelerini sağladığı belirlenmiştir.

4.2.1.1.5. Kazanımlar ve Öğrenmeye Katkısı Kategorisi

Öğrenciler, bu uygulamanın kendilerine birçok açıdan katkı sağladığını ifade etmiştir. Bir öğrenci (Ö1) özgüven kazandığını, beş öğrenci (Ö2-Ö3-Ö4-Ö7-Ö8) akademik başarılarının arttığını, beş öğrenci (Ö4-Ö5-Ö6-Ö7-Ö8) kodlama bilgilerinin geliştiğini ifade etmiştir. Ayrıca bir öğrenci (Ö6) derse daha iyi odaklandığını ifade etmiştir. Kazanımlar ve öğrenmeye katkısı kategorisine ilişkin veriler Tablo 55'te sunulmuştur.

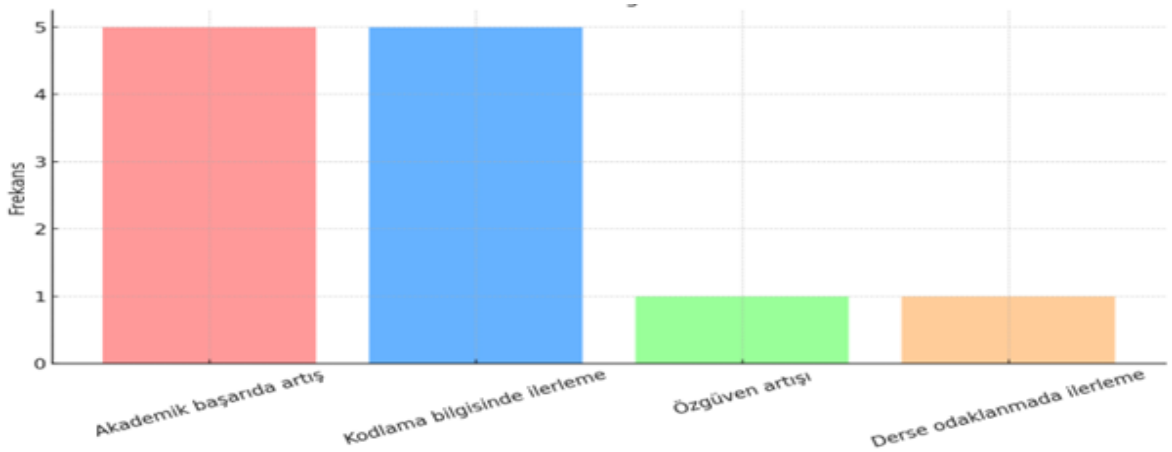
Tablo 55. Kazanımlar ve Öğrenmeye Katkısı Kategorisi

Kategori	**Kod**
Kazanımlar ve Öğrenmeye Katkısı	Akademik başarıda artış.
	Kodlama bilgisinde ilerleme.
	Özgüven atışı.
	Derse odaklanmada ilerleme

Bazı öğrenciler birden fazla kod ile ilgili görüş beyan etmişlerdir.

Elde edilen bulgulara ilişkin görsel açıklama Grafik 18'de sunulmuştur.

Grafik 18. Kazanımlar ve Öğrenmeye Katkısı Kategorisi Grafiği



Bu ifadeler, uygulamanın öğrencilerin bilişsel ve duyuşsal gelişimine katkı sunduğunu ortaya koymaktadır.

4.2.1.1.6. Başarıya Katkısı Kategorisi

Tüm öğrenciler (8 öğrenci), çalışmanın hayat bilgisi dersindeki başarılarını artırdığını ifade etmiştir. Başarıya katkısı kategorisine ilişkin veriler Tablo 56'da sunulmuştur.

Tablo 56. Başarıya Katkısı Kategorisi

Kategori	Kod
Başarıya Katkısı	Hayat bilgisi başarısını artırdı

Bu sonuç, uygulamanın akademik başarı üzerinde doğrudan olumlu bir etkisi olduğunu göstermektedir.

4.2.1.1.7. Derse Yönelik Tutuma Katkısı Kategorisi

Sekiz öğrencinin tamamı, çalışmanın derse yönelik olumlu tutumlarını artırdığını, derse karşı sevgilerini ve ilgilerini yükselttiğini ifade etmiştir. Öğrenciler, oyunları zevkle hazırladıklarını ve derse katılım sağladıklarını ifade etmiştir. Derse yönelik tutuma katkısı kategorisine ilişkin veriler Tablo 57'de sunulmuştur.

Tablo 57. Derse Yönelik Tutuma Katkısı Kategorisi

Kategori	Kod
Derse Yönelik Tutuma Katkısı	Derse karşı olumlu tutum ve ilgiyi artırdı.

Bu bulgular, TYS modeli ve dijital oyun temelli eğitimin, derse yönelik öğrenci tutumunu olumlu anlamada artırma potansiyelini açıkça ortaya koymaktadır.

4.2.1.1.8. E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluk Kategorisi

Sekiz öğrencinin tamamı, uygulama sayesinde e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluklarının arttığını ifade etmiştir. E-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluk kategorisine ilişkin veriler Tablo 58'de sunulmuştur.

Tablo 58. E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluk Kategorisi

Kategori	Kod
E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluk	E-öğrenme hazırbulunuşluk düzeyini artırdı.

Özellikle Google Classroom, Zoom ve Scratch gibi dijital araçların kullanımı konusundaki yeterliliklerinin geliştiği ifade edilmiştir. Bu durum, dijital okuryazarlık açısından da öğrencilerin becerilerinin geliştiğini göstermektedir.

4.2.1.1.9. İş Birliği ve Sosyal Etkileşim Kategorisi

Yedi öğrenci iş birliği yaptıklarını (Ö1-Ö2-Ö3-Ö4-Ö5-Ö6-Ö8), bir öğrenci iş birliği yaptığını hatırlamadığını (Ö7) ifade etmiştir. İki öğrenci iş birliği yapmanın arkadaşlık ilişkilerini geliştirdiğini (Ö1-Ö7), bir öğrenci iş birliği yapmanın güzel olduğunu (Ö4), iki öğrenci iş birliği yapmanın kendilerine güven duygusunu artırdığını (Ö6-Ö8), bir öğrenci iş birliği yapmanın motivasyonunu artırdığını (Ö6) ifade etmiştir. İş birliği ve sosyal etkileşim kategorisine ilişkin veriler Tablo 59'da sunulmuştur.

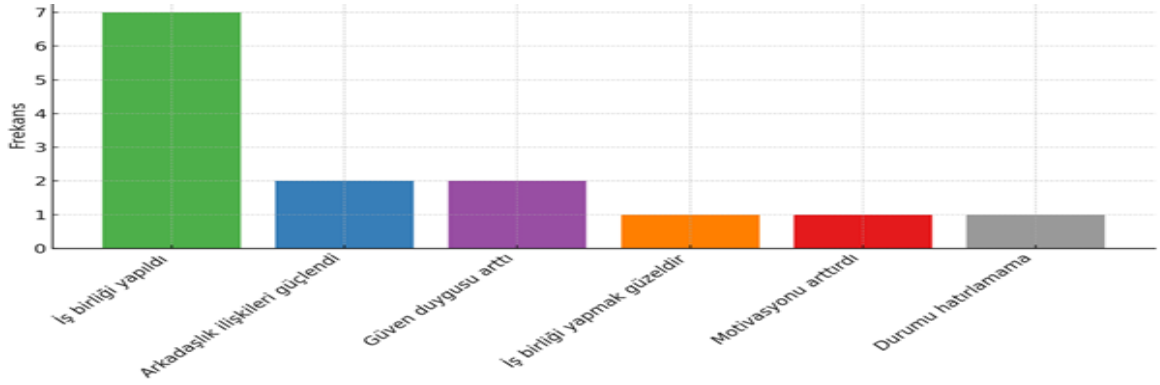
Tablo 59. İş Birliği ve Sosyal Etkileşim Kategorisi

Kategori	Kod
İş Birliği ve Sosyal Etkileşim	İş birliği yapıldı.
	Arkadaşlık ilişkileri güçlendi.
	Güven duygusu arttı.
	İş birliği yapmak güzeldir.
	İş birliği motivasyonu artırdı.
	İş birliği durumunu hatırlamadı.

Bazı öğrenciler birden fazla kod ile ilgili görüş beyan etmişlerdir.

Elde edilen bulgulara ilişkin görsel açıklama Grafik 19'da sunulmuştur.

Grafik 19. İş Birliği ve Sosyal Etkileşim Kategorisi Grafiği



Elde edilen bulgular, çalışma sayesinde öğrencilerin yardımlaşma ve birlikte üretme gibi sosyal becerilerinin geliştiği tespit edilmiştir.

4.2.1.1.10. Genel Değerlendirme ve Uygulamanın Yaygınlaştırılması Kategorisi

Etkinlikler tamamlandıktan sonra; öğrenciler çalışmayı faydalı bulduklarını (Ö1-Ö4), üç öğrenci güzel bulduklarını (Ö2-Ö3-Ö7), bir öğrenci eğlenceli olduğunu (Ö5), bir öğrenci çalışma bittiği için üzüldüğünü (Ö6), bir öğrenci güzel bir anı olduğunu (Ö8), üç öğrenci uygulanması gereken bir çalışma olduğunu (Ö2-Ö4-Ö7) ifade etmiştir. Ayrıca sekiz öğrenci çalışmanın diğer derslerde kullanılmasını istediklerini (Ö1-Ö2-Ö3-Ö4-Ö5-Ö6-Ö7-Ö8) ifade etmiştir. Bu öğrencilerden iki tanesi Türkçe dersinde (Ö2-Ö8), dört öğrenci Matematik dersinde (Ö1-Ö2-Ö5-Ö6), iki öğrenci İngilizce dersinde (Ö1-Ö4), bir öğrenci fen bilimleri dersinde (Ö4), iki öğrenci bütün derslerde (Ö3-Ö7) kullanılmasını tavsiye etmişlerdir. Genel değerlendirme ve uygulamanın yaygınlaştırılması kategorisine ilişkin veriler Tablo 60'da sunulmuştur.

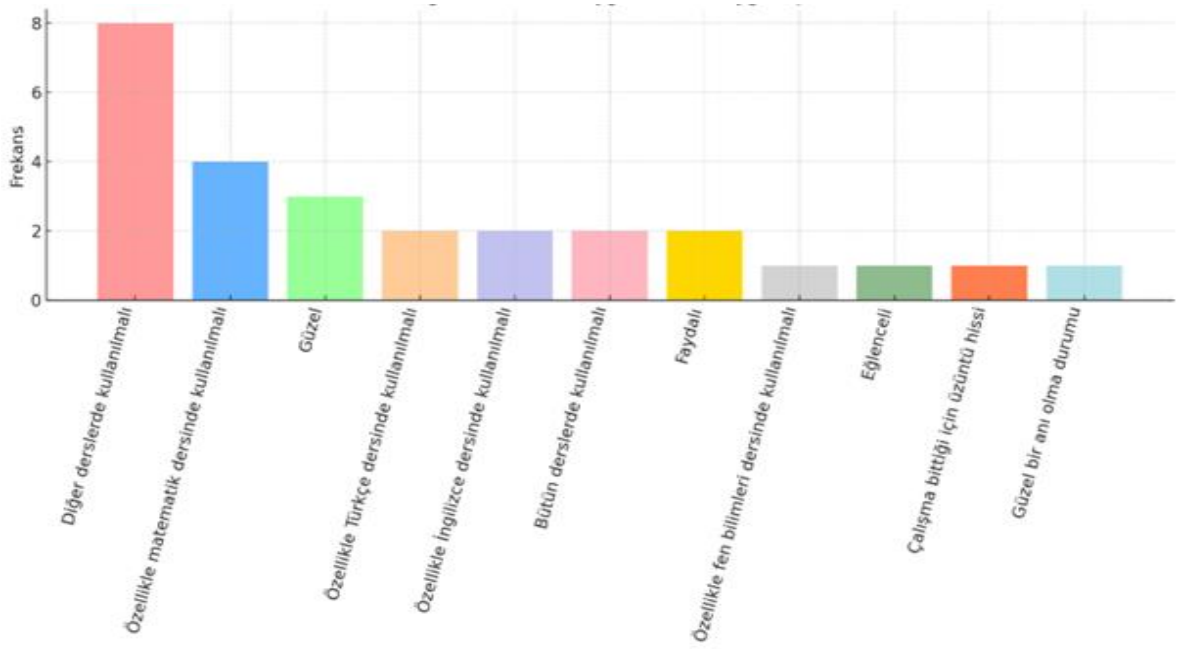
Tablo 60. Genel Değerlendirme ve Uygulamanın Yaygınlaştırılması Kategorisi

Kategori	Kod
Genel Değerlendirme ve Uygulamanın Yaygınlaştırılması	Diğer derslerde kullanılmalı
	Özellikle matematik dersinde kullanılmalı
	Güzel
	Özellikle Türkçe dersinde kullanılmalı
	Özellikle İngilizce dersinde kullanılmalı
	Bütün derslerde kullanılmalı
	Faydalı
	Özellikle fen bilimleri dersinde kullanılmalı
	Eğlenceli
	Çalışma bittiği için üzüntü hissi
	Güzel bir anı olma durumu

Bazı öğrenciler birden fazla kod ile ilgili görüş beyan etmişlerdir.

Elde edilen bulgulara ilişkin görsel açıklama Grafik 20'de sunulmuştur.

Grafik 20. Genel Değerlendirme ve Uygulamanın Yaygınlaştırılması Kategorisi Grafiği



Bu bulgular, dijital oyun destekli TYS modelinin faydalı ve eğlenceli olmasından ötürü, farklı derslerde de etkili bir şekilde uygulanabileceğine işaret etmektedir. Özellikle matematik, Türkçe, fen bilimleri ve İngilizce dersleri vurgulanmıştır.

4.2.1.2. Veli Görüşmelerine İlişkin Bulgular

Deneysel uygulamanın verimliliğine ilişkin olarak velilerle yapılan görüşmelere ait ses kayıtları metne dönüştürülmüş, ardından elde edilen notlar doğrultusunda velilerin görüşleri analiz edilerek Tablo 61'de sunulmuştur.

Tablo 61. Veli Görüşmelerine İlişkin İçerik Analizi

Veli Görüşme Soruları	**V1**	**V2 (Anne-Baba)**	**V3**	**V4(Anne-Baba)**	**V5**	**V6**	**V7**	**V8**
a. Etkinlikler başlamadan önce bu çalışma hakkında neler düşündüğünüzü birkaç cümle ile anlatır mısınız?	Veli, oyun hazırlama sürecine kendisinin de dahil olacağı düşüncesiyle endişe duyduğunu belirtmiştir.	Veliler, çalışmanın çocukları için başlangıçta erken olduğunu düşündüklerini belirtmiş, ancak okulda resmi bir çerçevede ele alınacak olmasından dolayı heyecan duyduklarını ifade etmişlerdir. Evde Scratch ile ilgili bazı ön çalışmalar yaptıklarını ve çocuklarının Avrupa'daki yaşıtlarıyla eş zamanlı olarak kodlama çalışmalarına başlamalarının	İlk duyduğunda, çalışmanın içeriği hakkında bilgi sahibi olmadığını belirtmiştir.	İlk kez duyduklarında çalışmanın içeriği hakkında bilgi sahibi olmadıklarını ve yoğun bir merak duygusu yaşadıklarını belirtmişlerdir.	Daha önce kodlama hakkında sınırlı bilgiye sahip olduğunu, ancak TYS modelini ilk kez duyduğunda ve çalışmanın nasıl yürütüleceği konusunda bir fikirleri olmadığını ifade etmiştir.	Daha önce kodlama hakkında sınırlı bilgiye sahip olduğunu, ancak TYS modelini ilk kez duyduğunda ve çalışmanın nasıl yürütüleceği konusunda bir fikirleri olmadığını ifade etmiştir.	Çalışmayı ilk duyduğunda çocuklar için faydalı olacağını düşündüğünü, ancak konu hakkında net bir fikre sahip olmadığını ifade etmiştir.	Çalışmayı ilk duyduğunda içeriği hakkında bilgisi olmadığını, ancak öğrencisinin bu çalışmayı yapabileceğine inandığını ve çalışmanın faydalı olacağını düşündüğünü ifade etmiştir.

		kendileri için çok olumlu bir deneyim olduğunu vurgulamışlardır. Ayrıca, BİLSEM öğrencisi olan çocuklarının bu süreçte olmasından dolayı heyecanlı ve istekli olduklarını belirtmişlerdir.						
b. Eğitsel dijital oyun etkinliklerini nasıl bulduğunuzu birkaç cümle ile anlatır mısınız?	Çalışmanın, kodlama faaliyetlerini içeren ve çocuğunun zihinsel gelişimine olumlu katkı sağlayan değerli bir çalışma olduğunu ifade etmiştir.	Eğitsel dijital oyunlar, gerçek hayatla ders içeriğini entegre ettiğinden, öğrencisinin şiddet içermeyen eğitsel içeriklere ilgiyle ve isteyerek katıldığı, kısa sürede kaydettiği gelişimin ise anlamlı olduğu ifade edilmiştir.	Velisi, eğitsel dijital oyun etkinliklerini diğer oyunlara kıyasla daha faydalı bulmakla birlikte, çocuğunun ekrana maruz kalma süresinin sınırlandırılması gerektiği konusunda endişeleri olduğunu belirtmiştir. Ayrıca, bu çalışma kapsamında dışında öğrencisine	Veliler, çalışmanın çocuklarının akademik başarısına engel olup bağımlılık yaratacağı konusunda tereddüt yaşadıklarını ancak uygulama sürecinde bu endişelerinin yersiz olduğunu gözlemlediklerini belirtmişlerdir.	Veli, çalışmanın öğrencilerin pasif öğrenme durumundan aktif öğrenmeye geçiş yapmalarını sağladığını; öğrencilerin kendi dijital oyunlarını kurgulayarak yaratıcılıklarını geliştirme fırsatı bulduklarını belirtmiştir.	Veli, çalışmanın öğrencilerin pasif öğrenme durumundan aktif öğrenmeye geçiş yapmalarını sağladığını; öğrencilerin kendi dijital oyunlarını kurgulayarak yaratıcılıklarını geliştirme fırsatı bulduklarını belirtmiştir.	Veli, eğitsel dijital oyunların çocuğunun gelişim seviyelerine uygun ve nitelikli olduğunu ifade etmiştir.	Veli, bu uygulamanın özellikle kendi öğrencileri için çok faydalı olduğunu belirtmiştir.

			tablet vermediğini ifade etmiştir.					
c. TYS modelini nasıl bulduğunuzu birkaç cümle ile anlatır mısınız?	Modeli olumlu bulduğunu ve takıldığı bazı konularda kendisinin de süreci takip ettiğini ifade etmiştir.	Öğrencinin, Google Classroom'daki videoları konuyu anlayana kadar izlediğini ifade etmiştir. Daha sonra arkadaşlarının Scratch TYS stüdyosunda paylaştıkları oyunları inceleyerek kendi çalışmalarını gerçekleştirdiği belirtmiştir.	Model sayesinde elde ettiği bilgilerle çocuğunun kendi oyununu hazırlamasını n motive edici olduğunu ifade etmiştir.	Modelin kullanımı konusunda öğrencilerini serbest bıraktıklarını, onun sorumluluklarını yerine getirdiğini ve model kapsamındaki etkinlikleri yaptığını ifade etmişlerdir.	Modelin faydalı olduğunu, çocukların Google Classroom'daki videolara bakarak elle tutulur ve gözle görülür bir şeyler yaptıklarını ifade etmiştir.	Modelin faydalı olduğunu, çocukların Google Classroom'daki videolara bakarak elle tutulur ve gözle görülür bir şeyler yaptıklarını ifade etmiştir.	Çocuğun çalışma ile ilgili bilgileri Google Classroom'daki videolardan öğrendiğini ifade etmiştir.	Çocuğun çalışma ile ilgili bilgileri Google Classroom'daki videolardan çok öğrendiğini ifade etmiştir.
d. Hayat bilgisi dersinin, TYS modeli sunumlarıyla dijital oyunlar hazırlanarak işlenmesi çocuğunuza neler kazandırdı? Birkaç cümle ile anlatır mısınız?	Çocuğunun, hayat bilgisi dersi ile ilgili tüm bilgileri hem görsel hem de bilişsel olarak kazandığını ifade etmiştir.	Anlamadığı konuları Google Classroom'da kayıtlı videolardan tekrar izlediğini, arkadaşlarının çalışmalarını inceleyerek fikir edinme yetisi kazandığını, yapılan oyunlardaki aksaklıkları tespit edip çözüm yolları bulma	Bilgilerinin daha kalıcı olmasını sağladığını ve sözel olarak ifade edemedikleri ni oyuna yansıttığını ifade etmiştir.	Sorumluluk bilincinin ve özgüveninin geliştiğini, çalışmaları zevkle yaptığını ifade etmişlerdir.	Çalışma sayesinde çocukların başarısının bir ırmak yatağı gibi sağlam bir temel kazandığını, bu sayede kodlama, tasarım ve kurgu gibi alanlarda kullanılacak yetenekler elde ettiklerini ifade etmiştir.	Çalışma sayesinde çocukların başarısının bir ırmak yatağı gibi sağlam bir temel kazandığını, bu sayede kodlama, tasarım ve kurgu gibi alanlarda kullanılacak yetenekler elde ettiklerini ifade etmiştir.	Çocuğun kendine güveninin arttığını ve hevesle farklı çalışmalar yapabilecek yeteneğe ulaştığını ifade etmiştir.	Önceden uzun metinli soruları yapamayan çocuğunun artık yanlışsız yapmaya başladığını ifade etmiştir.

		konusunda gelişim sağladığını, yurt dışındaki çalışmalara karşı merak duygusunun arttığını ve araştırmacının verdiği dönütlere göre işlem yapma yetisi edindiğini ifade etmiştir.						
d-1. Bu çalışmanın başarılarına etkisi ne şekilde oldu? Birkaç cümle ile anlatır mısınız?	Çalışmanın öğrencinin başarısına olumlu etki yaptığını ifade etmiştir.	Veliler, kaçırılan veya tam anlaşılamayan konuların daha sonra izlenebilmesine olanak tanıyan bir sistemin mevcut olmasından memnuniyet duyduklarını belirtmişlerdir. Ayrıca, Scratch TYS stüdyosu ve Google Classroom'daki araştırmacı, veli ve öğrenci arasındaki iletişim kanallarının etkin şekilde	Veli, söz konusu soru ile ilgili derinlemesine bir analiz yapamadığını belirtmiş; ancak öğrencinin çalışmalara istekli ve aktif katılım gösterdiğini ifade etmiştir. Ayrıca, verilen eğitimin öğrencinin akılda kalıcılığını artırdığına yönelik olumlu gözlemlerini	Veliler, çalışma süreciyle birlikte öğrencinin yanlış yapmamaya başladığını ifade etmişlerdir.	Veli, çalışma sayesinde çocuklarının başarısının arttığını ifade etmiştir.	Veli, çalışma sayesinde çocuklarının başarısının arttığını ifade etmiştir.	Veli, çalışma sayesinde çocuğunun başarısının arttığını ve tam puan aldığını ifade etmiştir.	Veli, çalışma sayesinde çocuğunun başarısının geliştiğini ve yanlış yapmamaya başladığını belirtmiştir.

	kullanıldığını ifade etmişlerdir. Öğrencilerin öğrenme sürecine istekli katılım gösterdiğini ve ortaya somut ürünler çıkarma motivasyonunun olumlu duygusal tepkilerle desteklendiğini dile getirmişlerdir. Veliler, öğrencilerin bu süreçte satrançtan müziğe kadar çeşitli alanlarda öğrendiklerini uygulama isteğinin arttığını gözlemlemişlerdir. Tüm bu gelişmelerin, öğrencilerin proaktif düşünme becerilerinin gelişimine önemli katkı sağladığını ifade etmişlerdir.	dile getirmiştir.

d-2. Bu çalışmanın derse yönelik tutumlarına etkisi ne şekilde oldu? Birkaç cümle ile anlatır mısınız?	Veli, çalışmanın öğrencide *derse yönelik tutuma olumlu anlamda katkı* sağladığını ifade etmiştir.	Veliler, öğrencinin çalışma sürecinde çok istekli ve motive olduğunu belirtmişlerdir.	Veli, öğrencinin derse yönelik olumlu tutum düzeyinin yüksek olduğunu ifade etmiştir.	Veliler, öğrencinin derse yönelik olumlu tutum düzeyinin yüksek olduğunu ve etkinliklerden zevk aldığını ifade etmişlerdir.	Veli, öğrencinin derse yönelik olumlu tutum düzeyinin yüksek ve derse olan ilgisinin yoğun olduğunu ifade etmiştir.	Veli, öğrencinin derse yönelik olumlu tutum düzeyinin yüksek ve derse olan ilgisinin yoğun olduğunu ifade etmiştir.	Veli, öğrencinin derse yönelik olumlu tutum düzeyinin yüksek olduğunu ifade etmiştir.	Veli, öğrencinin hem yüz yüze hem çevrim içi derslere motive ve zevkle katıldığını belirtmiştir.
d-3. Bu çalışmanın e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluklarına etkisi ne şekilde oldu? Birkaç cümle ile anlatır mısınız?	Veli, çalışmanın öğrencinin e-öğrenmeye yönelik temelini oluşturduğunu ifade etmiştir.	Veli (baba), çalışmanın öğrencinin e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluğunu oluşturduğunu ve elde edilen bilgileri başka içeriklerde kullanmaya yöneldiğini ifade etmiştir.	Veli, öğrencinin kodlama işlemlerini daha hızlı ve seri gerçekleştirdiğini ifade etmiştir.	Veliler, öğrencilerin e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluklarının arttığını ifade etmişlerdir.	Veli, öğrencinin e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluklarının arttığını ifade etmiştir.	Veli, öğrencinin e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluklarının arttığını ifade etmiştir.	Veli, öğrencinin e-öğrenmeye ve kodlamaya yönelik hazırbulunuşluğunun arttığını ifade etmiştir.	Veli; başlangıçta çocuğunun konu hakkında hiçbir bilgisi bulunmadığını, ancak çalışma sonucunda e-öğrenmeye ve kodlamaya yönelik hazırbulunuşluğunun arttığını ifade etmiştir.
e. Etkinlikler tamamlandıktan sonra bu çalışma hakkında neler düşündüğünüzü birkaç cümle ile anlatır mısınız?	Uygulamanın faydalı ve güzel olduğunu, öğrencisinin bu süreçte önemli kazanımlar elde ettiğini ifade etmiştir.	Çalışmanın kesinlikle çok faydalı olduğunu, öğrencinin ufkunu geliştirdiğini ve devamının sağlanmasını arzuladıklarını belirtmişlerdir. Ayrıca, çalışmanın bir	Çalışmanın kontrolünün kendilerinde olması nedeniyle, çocukların lider konumunda olduklarını ve içlerinden gelenleri ekrana yansıtma	Çalışmanın sona ermesinden üzüntü duyduklarını ve devamını beklediklerini ifade etmişlerdir.	İnsana yapılan yatırımın, öğrencilerin ileriki yaşamlarında birçok olumlu katkı sağlayacağını ifade etmiştir.	İnsana yapılan yatırımın, öğrencilerin ileriki yaşamlarında birçok olumlu katkı sağlayacağını ifade etmiştir.	Çalışmanın güzel olduğunu, çocuğunun başarma mutluluğunu yaşadığını ve çalışma sona erse bile yeni oyunlar yapmaya devam edeceğini ifade etmiştir.	Çalışmanın beklentilerini karşıladığını, çalışmayı sevdiklerini ve çocuğunun gelişiminde önemli ölçüde etkili olduğunu ifade etmiştir.

		birimlik hizmetle on birimlik ürün elde edilmesini sağladığını ifade etmişlerdir.	fırsatı bulduklarını ifade etmiştir.”					
f. Bu çalışmanın diğer derslerde de kullanılmasını ister misiniz?	Konu ile ilgili çocuğunun fikrinin önemli olduğunu ve çocuğunun istediği doğrultuda kendisinin de aynı fikirde olacağını ifade etmiştir.	Çalışmanın kesinlikle uygulanmasını istediklerini; matematikten satranca, müzikten halk oyunlarına ve Türkçe’ye kadar birçok alanda önemli katkılar sağlayacağını ifade etmiştir.	Dijitale karşı olması sebebiyle konu hakkında herhangi bir görüş bildirmemiştir.	Çalışmanın diğer derslerde de uygulanmasını talep etmişlerdir.	Diğer derslerde, özellikle tasarım alanlarında kullanılmasını tavsiye etmiştir.	Diğer derslerde, özellikle tasarım alanlarında kullanılmasını tavsiye etmiştir.	Çalışmanın faydalı olması nedeniyle diğer derslerde de uygulanmasını tavsiye etmiştir.	Diğer derslerde, özellikle matematik dersinde çalışmanın uygulanmasının faydalı olacağı ifade etmiştir.
g. Sorular dışında eklemek istediğiniz herhangi bir şey var mı? Varsa nelerdir?	Görüş bildirmemiştir.	Veli, çalışmanın burada sonlandırılmamasını ve kesinlikle devam ettirilmesini talep etmiş; ayrıca ilçede, ilde ve ülke genelinde ilkokul, ortaokul ve lise kademelerinde Ar-Ge çalışması kapsamında	Görüş bildirmemiştir.	Veliler, çocuklarının çalışma sonucunda ortaya somut ürünler çıkarmasından ve araştırmacı tarafından verilen dönütlerden memnun olduklarını, çalışmayı oldukça beğendiklerini ifade etmişlerdir.	Görüş bildirmemiştir.	Görüş bildirmemiştir.	Veliler, çocuklarının kodlama ile tanıştırılmalarından dolayı mutlu olduklarını ifade etmişlerdir.	Veli, bu tarz etkinlikler için beklenti içerisinde olduğunu ifade etmiştir.

	uygulanmasını istemiştir.

Bu bölümde eğitsel dijital oyunlarla desteklenmiş TYS modeline ilişkin en fazla gelişim gösteren sekiz öğrencinin velileri ile 14/01/2025 tarihinde Ek-17'de yer alan yarı yapılandırılmış veli görüşme formu aracılığıyla yapılan görüşmelerden elde edilen içerikler (Ek-18), analiz edilerek Tablo 61'de özet bilgi olarak sunulmuştur. Veli görüşmelerinden elde edilen tüm bu veriler içerik analizi yöntemiyle kategorik olarak gruplandırılmış ve yorumlanmıştır. Analiz sonucunda belirlenen yedi kategoriye ilişkin bulgular aşağıda ifade edilmiştir.

4.2.1.2.1. Etkinlik Öncesi Beklentiler ve Kaygılar Kategorisi

Kategori ile ilgili olarak sorulan soruya bir veli velilerin de oyun hazırlayacağı düşüncesiyle ürktüğünü (V1), bir veli başta çocuk için erken olduğunu düşündüklerini ancak resmi bir çalışma olmasından dolayı heyecanlandıklarını (V2), dört veli içerik hakkında bilgilerinin olmadığını (V3-V4-V7-V8), iki veli kodlamayla ilgili bilgisi olsa da TYS modelini ilk kez duyduklarını (V5-V6), bir veli merak duygusunun yoğun olduğunu (V4), iki veli çalışmanın çocuklar için faydalı olacağını düşündüklerini (V7-V8) ifade etmiştir. Etkinlik öncesi beklentiler ve kaygılar kategorisine ilişkin veriler Tablo 62'de sunulmuştur.

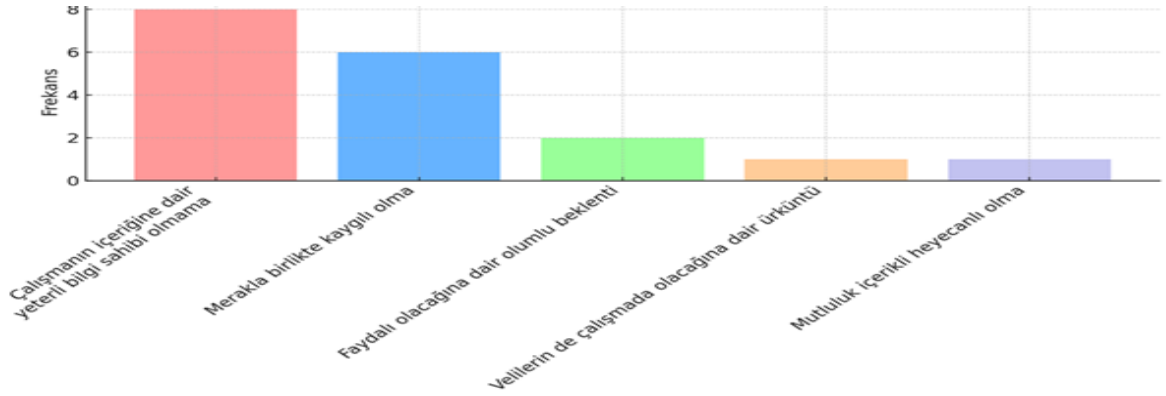
Tablo 62. Etkinlik Öncesi Beklentiler ve Kaygılar Kategorisi

Kategori	**Kod**
Etkinlik Öncesi Beklentiler ve Kaygılar	Çalışmanın içeriğine ilişkin başlangıçta yeterli bilgi sahibi olmama
	Merakla birlikte kaygılı olma.
	Faydalı olacağına ilişkin olumlu beklenti.
	Velilerin de çalışmada olacağına ilişkin ürküntü.
	Mutluluk içerikli heyecanlı olma.

Bazı veliler birden fazla kod ile ilgili görüş beyan etmişlerdir.

Elde edilen bulgulara ilişkin görsel açıklama Grafik 21'de sunulmuştur.

Grafik 21. Etkinlik Öncesi Beklentiler ve Kaygılar Kategorisi Grafiği



Tablo 62'de ortaya çıkan durum, velilerin tamamının uygulama öncesinde TYS modeli ve kodlama ile ilgili bilinmezlik içinde olduklarını, ancak sürece karşı merakla birlikte kaygı hissi taşıdıklarını göstermektedir. Yaşanan kaygıya rağmen, çalışmanın resmi bir çerçevede kurgulanmış olmasından dolayı öğrencilere faydalı olacağı düşüncesinin hakim olduğu tespit edilmiştir.

4.2.1.2.2. Eğitsel Dijital Oyunlara Yönelik Görüşler Kategorisi

Velilerin tamamı eğitsel dijital oyun etkinliklerini olumlu bulmuş, ancak bu olumlu görüşlerin farklı boyutları öne çıkmıştır. V1 ve V7 çalışmaları genel anlamda "güzel" bulurken, V2 etkinliklerin öğrencinin gelişiminde büyük katkı sağladığını ve kısa sürede önemli ilerlemeler kaydedildiğini ifade etmiştir. V3 ise oyunların masumluğunu vurgulamakla birlikte, ekran süresine ilişkin çekincelerini dile getirmiştir. V4 (anne-baba) ise başta derslere engel olacağı ya da bağımlılık yaratacağı yönünde kaygılar taşıdıklarını, ancak bu kaygıların yersiz çıktığını ifade etmişlerdir. V5 ve V6, çalışmanın öğrencileri pasiflikten çıkararak aktif üretim sürecine soktuğunu, bu sayede yeni kapıların açıldığını ifade etmiştir. V8 de süreci özellikle faydalı olarak değerlendirmiştir. Eğitsel dijital oyunlara yönelik görüşler kategorisine ilişkin veriler Tablo 63'te sunulmuştur.

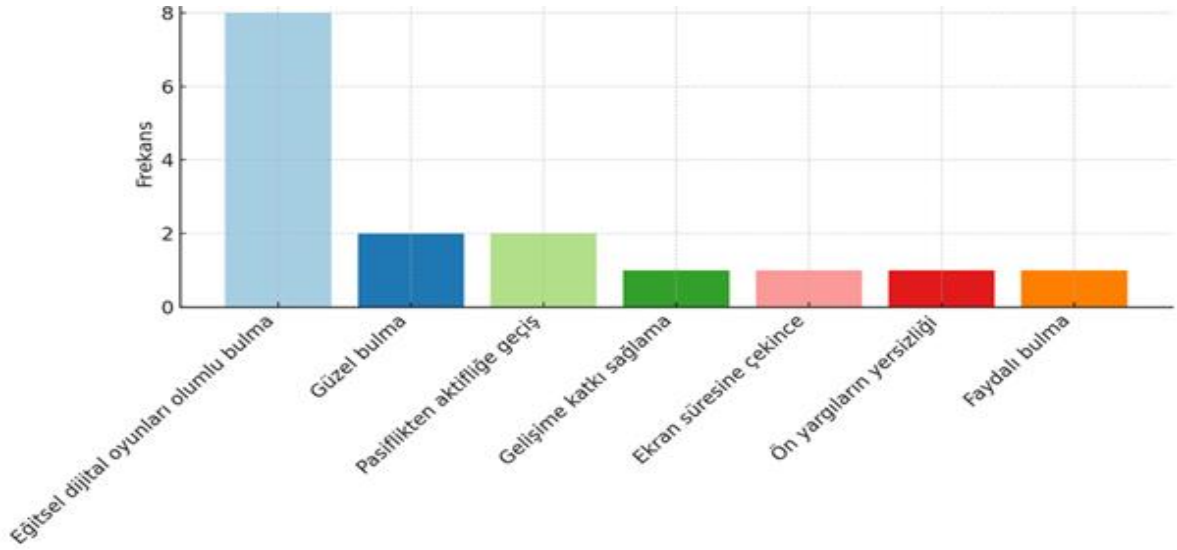
Tablo 63. Eğitsel Dijital Oyunlara Yönelik Görüşler Kategorisi

Kategori	Kod
Eğitsel Dijital Oyunlara Yönelik Görüşler	Eğitsel dijital oyunları olumlu bulma
	Güzel bulma
	Öğrencilerin pasiflikten, aktifliğe geçişleri
	Öğrenci gelişimine büyük katkı sağlama
	Ekranda kalma süresinin kısa tutulması gerekliliği
	Derslere engel olacağı ya da bağımlılık yaratacağı yönündeki önyargıların yersiz olduğu
	Faydalı bulma

Bazı veliler birden fazla kod ile ilgili görüş beyan etmişlerdir.

Elde edilen bulgulara ilişkin görsel açıklama Grafik 22'de sunulmuştur.

Grafik 22. Eğitsel Dijital Oyunlara Yönelik Görüşler Kategorisi Grafiği



Tablo 63'te yer alan bulgular, velilerin eğitsel dijital oyunlarla ilgili olumlu duygulara sahip olduklarını ortaya çıkarmaktadır. Ekrana maruz kalma durumu ayarlandıktan sonra, bu tür etkinliklerin öğrencilerin öğrenme süreçlerine olumlu katkılar sunacağı düşüncesi belirginleşmiştir.

4.2.1.2.3. TYS Modeline Yönelik Görüşler Kategorisi

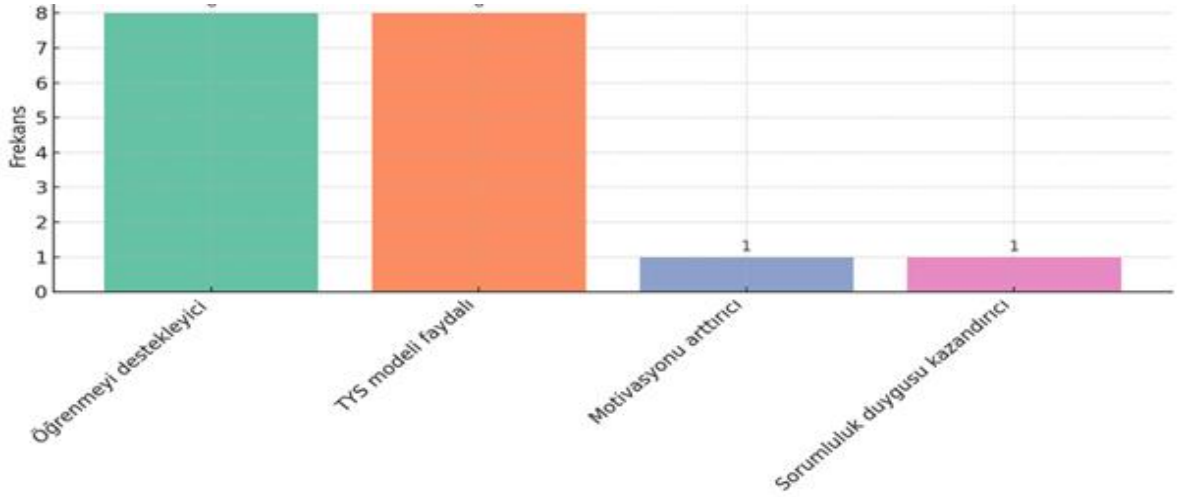
Görüşmelerde tüm veliler, öğrencilerinin Google Classroom üzerinden sağlanan videoları izleyerek çalışmalarını yürüttüğünü ve modelin öğrenmeyi desteklediğini belirtmiştir. Velilerin tamamı (V1-V2-V3-V4-V5-V6-V7-V8) TYS modelini faydalı bulmuştur. Ek olarak, V3 modeli motivasyon artırıcı olarak görürken, V4 öğrencisinin sorumluluk duygusu kazandığını ifade etmiştir. TYS modeline yönelik görüşler kategorisine ilişkin veriler Tablo 64'te sunulmuştur.

Tablo 64. TYS Modeline Yönelik Görüşler Kategorisi

Kategori	Kod
TYS Modeline Yönelik Görüşler	Öğrenmeyi destekleyici.
	TYS modeli faydalı.
	Motivasyonu artırıcı.
	Sorumluluk duygusu kazandırıcı.

Elde edilen bulgulara ilişkin görsel açıklama Grafik 23'te sunulmuştur.

Grafik 23. TYS Modeline Yönelik Görüşler Kategorisi Grafiği



Bu bulgular, TYS modelinin öğrenciler için faydalı ve öğrenmeyi destekleyici olduğu sonucunu göstermektedir. Öğrencilerin motivasyonlarına ve sorumluluk duygusu kazanmalarına olumlu katkı sağladığı ortaya çıkmıştır.

4.2.1.2.4. Hayat Bilgisi Dersine Katkıları Kategorisi

Velilerin tamamı, bu modelin ve dijital oyun temelli öğretimin öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve psikomotor gelişimlerine çeşitli katkılar sağladığını ifade etmiştir. V1, öğrencisinin bilgileri görsel ve zihinsel olarak öğrendiğini belirtmiştir. V2; dönütlere göre işlem yapma, fikir üretme, aksaklıkları fark etme ve çözme becerilerinde gelişim olduğunu, ayrıca merak duygusunun arttığını ifade etmiştir. V3, çocuğunun bilgileri kalıcı şekilde öğrendiğini, sözel ifade yetersizliğini oyun yoluyla aştığını belirtmiştir. V4 ve V7 sorumluluk ve özgüven gelişimini vurgularken, V5 ve V6 kodlama, tasarım ve kurgu becerilerinin geliştiğini ifade etmiştir. V8 ise uzun metinli sorularda gelişim kaydedildiğini ifade etmiştir. Hayat bilgisi dersine katkıları kategorisine ilişkin veriler Tablo 65'te sunulmuştur.

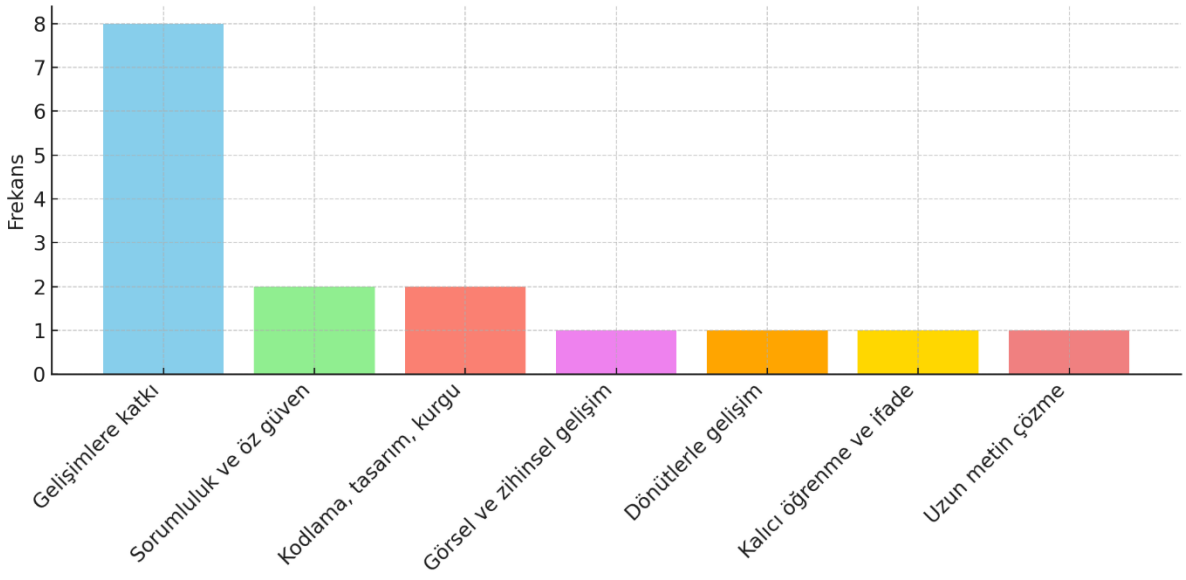
Tablo 65. Hayat Bilgisi Dersine Katkıları Kategorisi

Kategori	Kod
Hayat Bilgisi Dersine Katkıları	Öğrencilerin gelişimlerine katkı sağladı.
	Sorumluluk ve öz güven gelişimi sağladı.
	Kodlama, tasarım ve kurgu becerileri gelişti.
	Görsel ve zihinsel gelişimi sağladı.
	Dönütlere göre işlem yapma, fikir üretme, aksaklıkları fark etme ve çözme becerilerinde gelişim, merak duygusunun artış sağladı.
	Bilgileri kalıcı şekilde öğrenmeyi sağladı, sözel ifade yetersizliği oyun yoluyla aşıldı.
	Uzun metinleri soruları çözme yeteneğinde ilerleme sağlandı.

Bazı veliler birden fazla kod ile ilgili görüş beyan etmişlerdir.

Elde edilen bulgulara ilişkin görsel açıklama Grafik 24'te sunulmuştur.

Grafik 24. Hayat Bilgisi Dersine Katkıları Kategorisi Grafiği



Tablo 65'te yer alan bulgular, uygulamanın öğrencilerin her türlü gelişimlerine katkı sağladığı sonucunu ortaya çıkarmaktadır. Ayrıca öğrencilerin sorumluluk, öz güven, kodlama-tasarım gelişimlerinin ilerlediği, soru çözme ve sözel ifade becerilerinin geliştiği tespit edilmiştir.

4.2.1.2.4.1. Akademik Başarıya Katkısı Kategorisi

Tüm veliler, çalışmanın çocuklarının akademik başarısına olumlu katkı sunduğunu ifade etmiştir (V1-V2-V3-V4-V5-V6-V7-V8). V2, modelin sunduğu platformlar (Google Classroom ve Scratch stüdyosu) sayesinde öğrencinin proaktif düşünme becerisinin geliştiğini dile getirmiştir. V3, verilen eğitimin akılda kalıcılığını vurgulamıştır. V4, V7 ve V8 çocuklarının artık yanlış yapmadığını belirtmiştir. Akademik başarıya katkısı kategorisine ilişkin veriler Tablo 66'da sunulmuştur.

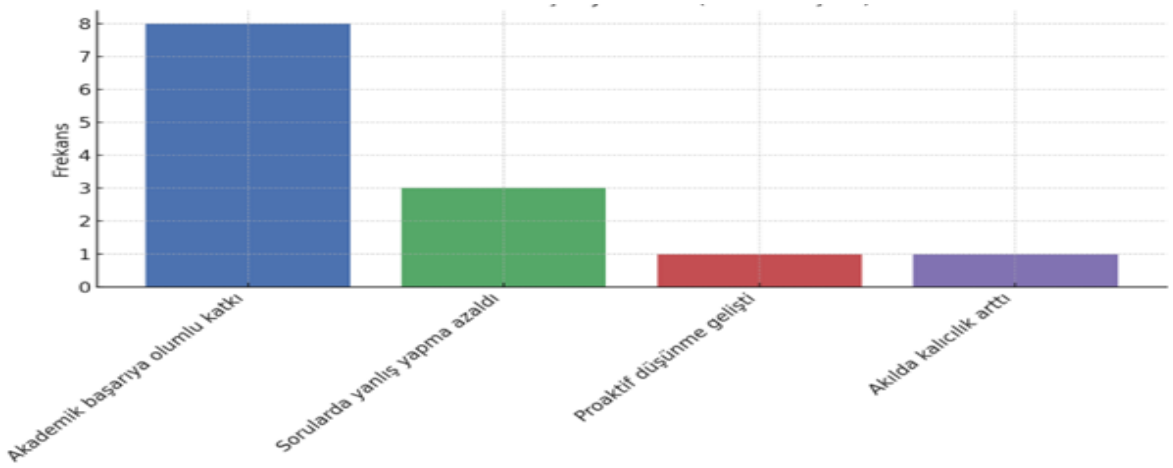
Tablo 66. Akademik Başarıya Katkısı Kategorisi

Kategori	Kod
Akademik Başarıya Etkisi	Akademik başarıya olumlu katkı
	Sorularda yanlış yapma durumda azalma.
	Proaktif düşünme becerisinde gelişim.
	Akılda kalıcılık durumu artış.

Bazı veliler birden fazla kod ile ilgili görüş beyan etmişlerdir.

Elde edilen bulgulara ilişkin görsel açıklama Grafik 25'te sunulmuştur.

Grafik 25. Akademik Başarıya Katkısı Kategorisi Grafiği



Elde edilen bulgular, uygulamanın akademik başarı üzerinde doğrudan olumlu bir etkisi olduğunu, öğrencilerin bilişsel gelişimlerine katkı sağladığını göstermektedir.

4.2.1.2.4.2. Öğrencilerin Derse Yönelik Tutumuna Katkısı Kategorisi

Görüşmelerde yer alan tüm veliler, çocuklarının bu süreçte yüksek motivasyonla çalışmalara katıldığını (V1-V2-V3-V4-V5-V6-V7-V8) ifade etmiştir. Bunlardan V2, V4, V5, V6 ve V8 ise öğrencilerinin çalışmalara istek ve zevkle katıldığını özellikle vurgulamışlardır. Öğrencilerin derse yönelik tutumuna katkısı kategorisine ilişkin veriler Tablo 67'de sunulmuştur.

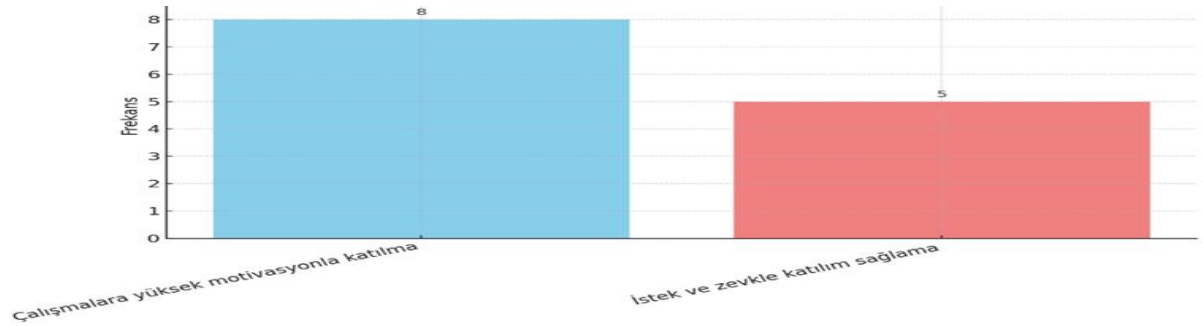
Tablo 67. Öğrencilerin Derse Yönelik Tutumuna Katkısı Kategorisi

Kategori	**Kod**
Öğrencilerin Derse Yönelik Tutumuna Etkisi	Çalışmalara yüksek motivasyonla katılma.
	İstek ve zevkle katılım sağlama.

Bazı veliler birden fazla kod ile ilgili görüş beyan etmişlerdir.

Elde edilen bulgulara ilişkin görsel açıklama Grafik 26'da sunulmuştur.

Grafik 26. Öğrencilerin Derse Yönelik Tutumuna Katkısı Kategorisi Grafiği



Elde edilen bulgularla, TYS modeli ve dijital oyun temelli eğitimin, öğrencilere yüksek motivasyon sağladığı, derse yönelik tutum ve isteklerini artırdığı tespit edilmiştir.

4.2.1.2.4.3. E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluğa Katkısı Kategorisi

Velilerin tamamı (V1-V2-V3-V4-V5-V6-V7-V8), bu çalışmanın öğrencilerinin e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluklarını artırdığını belirtmiştir. V2, çocuğunun öğrendiği bilgileri başka alanlarda da kullanmaya başladığını belirtirken, V3 kodlamalarda hız kazandığını, V8 ise hiçbir bilgisi olmamasına rağmen önemli bir gelişim gösterdiğini ifade etmiştir. E-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluğa katkısı kategorisine ilişkin veriler Tablo 68'de sunulmuştur.

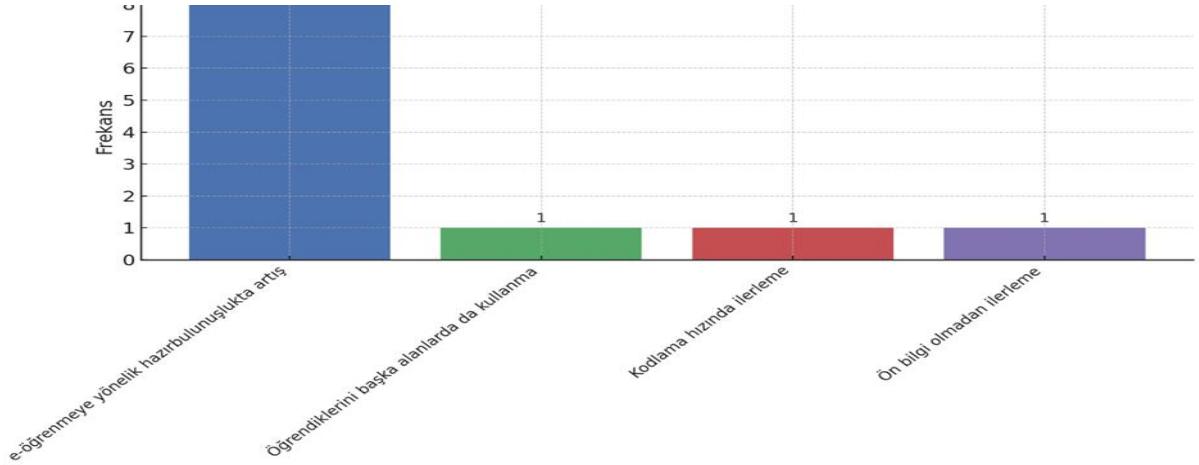
Tablo 68. E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluğa Katkısı Kategorisi

Kategori	Kod
E-Öğrenmeye Hazırbulunuşluğa Etkisi	E-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluğunda artış.
	Öğrendiklerini başka alanlarda da kullanma.
	Kodlama hızında ilerleme.
	Ön bilgi olmadağı halde, çalışma sayesinde ilerleme.

Bazı veliler birden fazla kod ile ilgili görüş beyan etmişlerdir.

Elde edilen bulgulara ilişkin görsel açıklama Grafik 27'de sunulmuştur.

Grafik 27. E-Öğrenmeye Hazırbulunuşluğa Katkısı Kategorisi Grafiği



Elde edilen bulgularla; TYS modeli ve dijital oyun temelli eğitimin öğrencilerin teknoloji kullanımında ilerlemelerine, temellerini oluşturmalarına ve çeşitlendirmelerine katkı sağladığı tespit edilmiştir.

4.2.1.2.5. Etkinlik Sonrası Değerlendirme Kategorisi

Tüm veliler çalışmayı faydalı bulmuştur (V1-V2-V3-V4-V5-V6-V7-V8). V1 öğrencisinin güzel şeyler öğrendiğini, V2 çocuğunun ufkunun genişlediğini ve bu süreçten yüksek verim alındığını ifade etmiştir. V4 ve V2, çalışmanın devam etmesi yönündeki arzularını dile getirmiştir. V5 ve V6, çalışmanın çocukların ileriki yaşantılarına olumlu katkı sağlayacağını belirtmiştir. V3, çocuğunun liderlik ve ifade becerilerinin geliştiğini ifade ederken, V7 çalışmanın ardından öğrencisinin kendi başına oyun geliştirmeye devam ettiğini, V8 ise genel anlamda gelişim sağlandığını dile getirmiştir. Etkinlik sonrası değerlendirme kategorisine ilişkin veriler Tablo 69'da sunulmuştur.

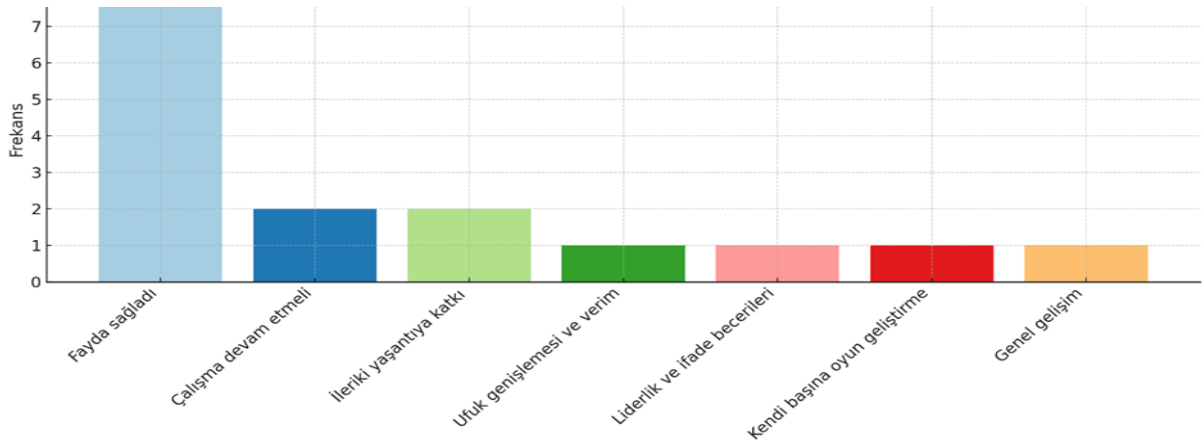
Tablo 69. Etkinlik Sonrası Değerlendirme Kategorisi

Kategori	Kod
Etkinlik Sonrası Değerlendirme	Fayda sağladı.
	Çalışma devam etmeli
	Çocukların ileriki yaşantılarına olumlu katkı sağlayacak.
	Çocuğun ufku genişledi, yüksek verim aldı.
	Çocuğun liderlik ve ifade becerileri gelişti.
	Kendi başına oyun geliştirmeye başladı.
	Genel anlamda gelişim sağladı.

Bazı veliler birden fazla kod ile ilgili görüş beyan etmişlerdir.

Elde edilen bulgulara ilişkin görsel açıklama Grafik 28'de sunulmuştur.

Grafik 28. Etkinlik Sonrası Değerlendirme Kategorisi Grafiği



Elde edilen bulgular, dijital oyun destekli TYS modelinin çocukların ileriki yaşantılarına olumlu katkılar sağlaması, ufuklarının genişlemesi, liderlik, kendi kendine öğrenme/gelişme gibi birçok alanda faydalı olmasından ötürü, velilerin gözünde çalışmanın devam etmesi gerekliliği düşüncesi tespit edilmiştir.

4.2.1.2.6. Diğer Derslere Uyarlanabilirlik Kategorisi

Velilerin büyük bölümü (V2-V4-V5-V6-V7-V8), bu çalışmanın diğer derslerde de uygulanmasını istemiştir. V2, Türkçe, müzik, halk oyunları gibi farklı disiplinlerde uygulanabileceğini belirtirken; V5 ve V6, özellikle tasarım gerektiren dersler için uygun olacağını, V8 ise matematik dersinde de kullanılabileceğini ifade etmiştir. V1, bu konuda öğrencisinin fikrinin belirleyici olduğunu söylemiştir. V3 ise dijitalleşmeye karşı olduğunu belirterek bu konuda görüş belirtmemiştir. Diğer derslere uyarlanabilirlik kategorisine ilişkin veriler Tablo 70'de sunulmuştur.

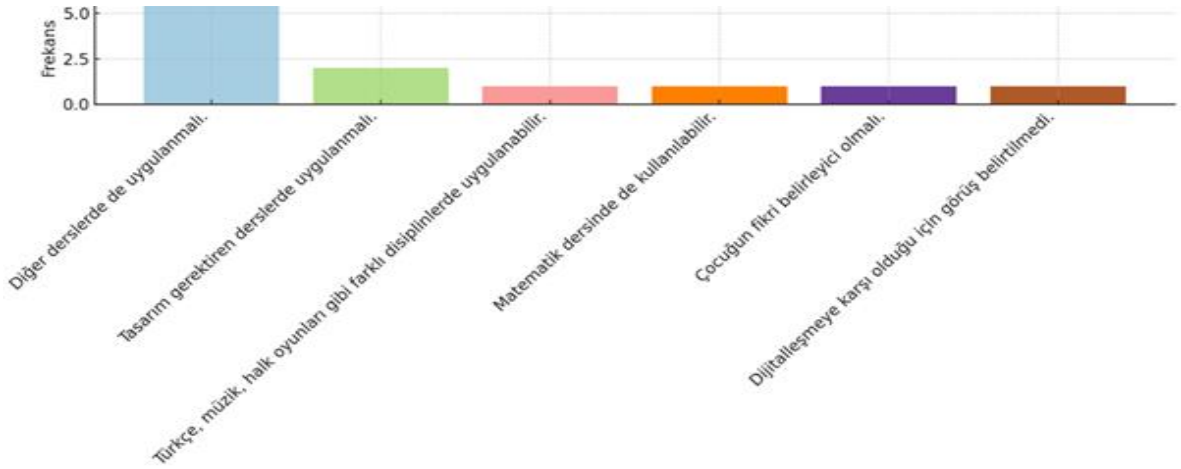
Tablo 70. Diğer Derslere Uyarlanabilirlik Kategorisi

Kategori	Kod
Diğer Derslere Uyarlanabilirlik	Diğer derslerde de uygulanmalı.
	Tasarım gerektiren derslerde uygulanmalı.
	Türkçe, müzik, halk oyunları gibi farklı disiplinlerde uygulanabilir.
	Matematik dersinde de kullanılabilir.
	Çocuğun fikri belirleyici olmalı.
	Dijitalleşmeye karşı olduğu için görüş belirtilmedi.

Bazı veliler birden fazla kod ile ilgili görüş beyan etmişlerdir.

Elde edilen bulgulara ilişkin görsel açıklama Grafik 29'da sunulmuştur.

Grafik 29. Diğer Derslere Uyarlanabilirlik Kategorisi Grafiği



Elde edilen bulgular, dijital oyun destekli TYS modelinin öğrenciler tarafından sevilmesi ve velilerce faydalı olarak değerlendirilmesinden dolayı, diğer derslerde de kullanılabileceğine işaret etmektedir. Veliler tarafından özelde, Türkçe, müzik, matematik, halk oyunları, tasarım derslerinde kullanılabilirliği dile getirilmiştir.

4.2.1.2.7. Ek Görüşler Kategorisi

Velilerin yarısı (V1-V3-V5-V6) ek bir görüş belirtmezken; V2, çalışmanın ülke çapında yaygınlaştırılmasını istemiştir. V4 çalışmanın öğrencileri ürün üretmeye yönlendirmesinden duydukları memnuniyeti ifade etmiş, V7 kodlama ile tanışmaktan dolayı mutluluk duyduğunu, V8 ise bu tür çalışmalara ilişkin beklenti içerisinde olduklarını ifade etmiştir. Ek görüşler kategorisine ilişkin veriler Tablo 71'de sunulmuştur.

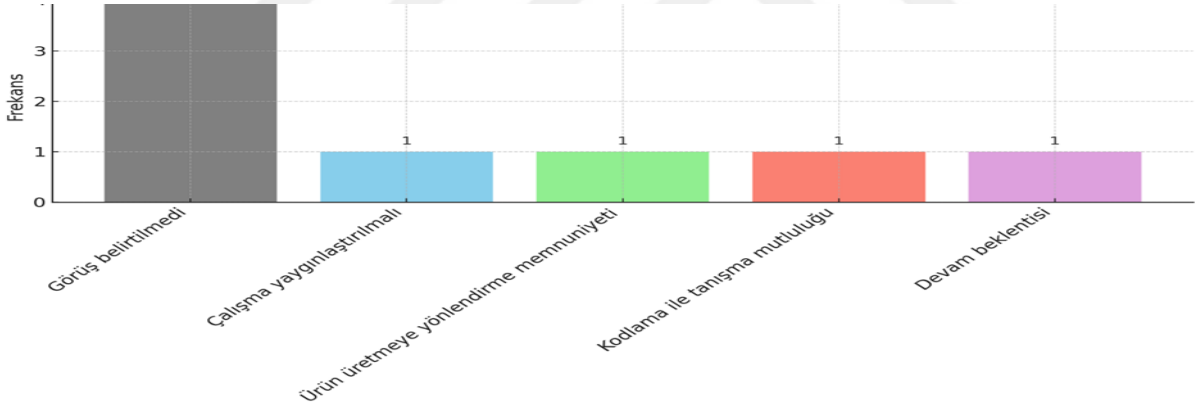
Tablo 71. Ek Görüşler Kategorisi

Kategori	Kod
Ek Görüşler	Görüş belirtilmedi
	Çalışma ülke çapında yaygınlaştırılmalı.
	Ürün üretmeye yönlendirmesinden dolayı memnuniyet yaşandı.
	Kodlama ile tanışmaktan dolayı mutluluk yaşandı.
	Bu tür çalışmalara devam edilmeli.

Bazı veliler birden fazla kod ile ilgili görüş beyan etmişlerdir.

Elde edilen bulgulara ilişkin görsel açıklama Grafik 30'da sunulmuştur.

Grafik 30. Ek Görüşler Kategorisi Grafiği



Elde edilen bulgular, çalışma ile ilgili görüşme formundaki sorular dışında ek olarak görüş bildirmeyen dört veli dışında, diğer dört veli çalışmanın faydaları ile ilgili önceki görüşlerini pekiştirmek amacıyla memnuniyetlerini dile getirmişlerdir.

4.2.1.3. Öğretmen Görüşmesine İlişkin Bulgular

Deneysel uygulamanın verimliliğine ilişkin olarak öğretmenle gerçekleştirilen görüşmenin ses kayıtları yazılı metne dönüştürülmüş, elde edilen notlar doğrultusunda öğretmen görüşleri analiz edilerek Tablo 72'de sunulmuştur.

Tablo 72. Öğretmen Görüşmelerine İlişkin İçerik Analizi

Öğretmen Görüşme Soruları	**Öğretmen**
1. Hayat bilgisi dersinin, eğitsel dijital oyunlarla desteklenen TYS modeli ile işlenmesi hakkındaki düşüncelerinizi birkaç cümle ile anlatır mısınız?	19 yıllık mesleki deneyimi boyunca gözlemlerinde, öğrencilerin diğer derslere kıyasla kolay olarak algıladıkları hayat bilgisi dersindeki değerlendirmelerde sürekli eksiklik gösterdiklerini belirtmiştir. Bu durumu, öğrencilerin aile ve okul dışı yaşam koşullarına bağlayarak, değiştirmenin zor olduğuna inanmıştır. Ancak TYS modeliyle yapılan çalışmalara başladıktan sonra bu görüşünün değiştiğini; modelin etkili, olumlu ve verimli dönüşümlere yol açtığını ifade etmiştir.
Çalışmaya başlamadan önce eğitsel dijital oyunlarla ilgili düşünceleriniz:	Çalışma öncesinde, günümüz çocuklarının dijital ortamdan uzak tutulmasının zor olduğunun farkında olarak, öğrencilerin eğitsel dijital oyunlara maruz kalmasını istediğini ve bu durumu olumlu karşıladığını ifade etmiştir.
Çalışma bittikten sonra eğitsel dijital oyunlarla ilgili düşünceleriniz:	Başlangıçta olumsuz bir yaklaşımı olmayan kişi olarak, çalışma sonunda görüşünün olumlu yönde pekiştiğini belirtmiş; ancak uygulamanın ebeveyn veya öğretmen gözetiminde yürütülmesinin önemine dikkat çekmiştir.
Çalışmaya başlamadan önce TYS modeli ilgili düşünceleriniz:	Çalışma öncesinde, TYS modelinin teorik olarak faydalı olduğunu bildiğini, ancak uygulama deneyimi olmadığı için genel bir değerlendirme yapamadığını belirtmiştir.
Çalışma bittikten sonra TYS modeli ilgili düşünceleriniz:	Çalışma tamamlandıktan sonra, Google Classroom ve Scratch programlarında oluşturulan sanal sınıflar üzerinden bireysel ve ortak çalışmaların izlenmesi, yorumlanması gibi etkinliklerin gerçekleştirilmesiyle modelin son derece faydalı olduğunu ifade etmiştir.
2. Hayat bilgisi dersinin, eğitsel dijital oyunlarla desteklenen TYS modeli ile işlenmesinin öğrencilere etkisi ile ilgili gözlemleriniz birkaç cümle ile anlatır mısınız?	Etkilerinin son derece olumlu olduğunu belirtmiştir.
Öğrencilerin başarısına etkisi ne şekilde oldu? Birkaç cümle ile anlatır mısınız?	Haftalık veya aylık değerlendirmeleri düzenli şekilde yapan bir öğretmen olarak, özellikle başarılı bulduğu öğrencilerin hayat bilgisi dersinde çalışma öncesinde kolay sorularda hata yaptıklarını, ancak çalışma sonrasında yapılan sınıf içi değerlendirmelerde başarı ve zaman yönetimi açısından belirgin artış gözlendiğini ifade etmiştir.
Öğrencilerin derse yönelik tutumuna etkisi ne şekilde oldu? Birkaç cümle ile anlatır mısınız?	Çalışmanın dijital ortamda gerçekleştirilmesi, tablet kullanımının sağlanması, iş birliğine dayalı olması ve öğrencilerin sanal ya da yüz yüze ortamlarda birbirlerine yorum yapmalarının derse yönelik olumlu tutumlarını artırdığını ifade etmiştir.
Öğrencilerin e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluğunuza etkisi ne şekilde oldu? Birkaç cümle ile anlatır mısınız?	Öğretmen, önceden Canva, Wordwall gibi dijital platformlarda çalışmalar yapmış/yaptırmış biri olarak, kodlamaya yönelik bu çalışmayı bilişsel gelişim ve hazırbulunuşluk açısından çok farklı ve üst düzey bulduğunu belirtmiştir. Ayrıca, çalışmanın bazı bölümlerinde öğrencilerden destek aldığını ifade etmiştir.
Varsa başka etkilerini birkaç cümle ile anlatır mısınız?	Öğretmen, çalışmanın öğrencilerin iş birliği yapma ve stratejik düşünme becerilerine olumlu katkılar sağladığını belirtmiştir.
3. Bu çalışmanın diğer derslerde de kullanılmasını tavsiye eder misiniz? Birkaç cümle ile nedeni anlatır mısınız?	Öğretmen, dijital araçların çekiciliğini koruyabilmesi için aşırı kullanılmaması gerektiğini; öncelikle öğrencilerin kendilerini ifade edebilecekleri derslerden başlanarak, zor öğrenilen konulara odaklanarak tüm derslerde kullanılabileceğini ifade etmiştir.
4. Sorular dışında eklemek istediğiniz herhangi bir şey var mı? Varsa nelerdir?	Öğretmen, çalışmanın kendisi için güzel ve farklı bir deneyim olduğunu belirtmiştir.

Bu bölümde deneysel uygulamanın gerçekleştirildiği sınıfın öğretmeni ile 14/01/2025 tarihinde Ek-15'te yer alan yarı yapılandırılmış öğretmen görüşme formu aracılığıyla yapılan görüşmelerden elde edilen içerikler (Ek-16), analiz edilerek Tablo 72'de özet bilgi olarak sunulmuştur. Öğretmen görüşmesinden elde edilen tüm bu veriler, içerik analizi yöntemiyle kategorik olarak gruplandırılmış ve yorumlanmıştır. Analiz sonucunda belirlenen dört kategoriye ilişkin bulgular aşağıda ifade edilmiştir.

4.2.1.3.1. Eğitsel Dijital Oyunlar ve TYS Modeline Yönelik Tutumlar Kategorisi

Eğitsel dijital oyunlar ve TYS modeline yönelik tutumlar kategorisine ilişkin veriler Tablo 73'te sunulmuştur.

Tablo 73. Eğitsel Dijital Oyunlar ve TYS Modeline Yönelik Tutumlar Kategorisi

Kategori	Alt Kategori	Kod
Eğitsel Dijital Oyunlar ve TYS Modeline Yönelik Tutumlar	Çalışma Öncesi Tutumlar	Eğitsel dijital oyunlara olumlu bir yaklaşım sergilenmiş; dijital çağın gerekliliklerı nedeniyle bu araçların kaçınılmaz olduğunu düşünmektedir.
		TYS modeline ise yalnızca teorik bilgi düzeyinde hâkim olduğu, ancak uygulamaya yönelik yorum yapacak deneyiminin olmadığı belirtilmiştir.
	Çalışma Sonrası Tutumlar	Eğitsel dijital oyunlara yönelik olumlu düşünceler güçlenmiş, ancak uygulamanın mutlaka öğretmen veya veli gözetiminde yapılması gerektiği vurgulanmıştır.
		TYS modeli, Google Classroom ve Scratch üzerinden oluşturulan sanal sınıflarla uygulandığında oldukça faydalı bulunmuş; özellikle bireysel ve ortak izleme, yorum yapma gibi işlevlerin olumlu etkileri gözlemlenmiştir.

Elde edilen bulgularla sınıf öğretmeninin çalışma öncesinde dijital oyun kullanımı ile ilgili olumlu düşüncelerinin çalışma sonrasında güçlendiği ve bu tarz uygulamaların mutlaka veli öğretmen gözetiminde sürdürülmesi gerekliliği tespit edilmiştir.

4.2.1.3.2. Uygulamanın Öğrencilere Katkıları Kategorisi

Uygulamanın öğrencilere katkıları kategorisine ilişkin veriler Tablo 74'te sunulmuştur.

Tablo 74. Uygulamanın Öğrencilere Katkıları Kategorisi

Kategori	Alt Kategori	Kod
Uygulamanın Öğrencilere Etkileri	Akademik Başarı	Öncesinde başarılı öğrencilerin bile hayat bilgisi dersinde kolay sorularda hata yaptığı belirtilmiştir.
		Uygulama sonrasında sınıf içi değerlendirmelerde hem başarı hem de zaman yönetimi açısından anlamlı gelişmeler gözlemlenmiştir.
	Derse Yönelik Tutum	Dijital araçlar (tablet kullanımı), iş birliği ortamları ve karşılıklı yorum yapma imkanları, öğrencilerin motivasyonunu ve derse yönelik olumlu tutumlarını belirgin şekilde artırmıştır.

	Alt Kategori	Kod
	Hazırbulunuşluk ve Bilişsel Gelişim	Öğrencilerin dijital öğrenme araçlarına yönelik hazırbulunuşlukları artmıştır.
		Kodlama gibi alanlarda öğretmenin öğrencilerden destek alması, sürecin etkileşimli ve öğrenciyi güçlendiren bir yapıda ilerlediğini göstermektedir.
	Ek Kazanımlar	İş birliği yapabilme ve stratejik düşünme becerilerinde gelişim gözlemlenmiştir.

Elde edilen bulgular öğrencilerin akademik başarı, stratejik düşünme, iş birliği yapma ve zaman yönetimi açısından ilerledikleri, yüz yüze ve sanal ortamda her türlü iletişimin mevcudiyetinin motivasyonlarını ve derse yönelik tutumlarını olumlu anlamda etkilediği, dijital öğrenme araçlarının kullanımına yönelik öğretmenlere dahi yardımcı olunacak düzeye geldikleri tespit edilmiştir.

4.2.1.3.3. Uygulamanın Diğer Derslere Uyarlanabilirliği Kategorisi

Uygulamanın diğer derslere uyarlanabilirliği kategorisine ilişkin veriler Tablo 75'te sunulmuştur.

Tablo 75. Uygulamanın Diğer Derslere Uyarlanabilirliği Kategorisi

Kategori	Kod
Uygulamanın Diğer Derslere Uyarlanabilirliği	Çalışmanın çekiciliğini yitirmemesi için dozunda kullanılmasının önemli olduğu vurgulanmıştır.
	Öğrencilerin kendilerini ifade edebilecekleri ve zorlandıkları konuların bulunduğu derslerde öncelikli olarak kullanılabileceği ifade edilmiştir.

Elde edilen bulgular, öğrencilere dozunu kaçırmadan verilecek öğrenme araçlarıyla, özellikle kendilerini ifade edebilecekleri ve zorlandıkları konularda kullanılmasının yerinde olacağı durumu tespit edilmiştir.

4.2.1.3.4. Genel Değerlendirme Kategorisi

Genel değerlendirme kategorisine ilişkin veriler Tablo 76'da sunulmuştur.

Tablo 76. Genel Değerlendirme Kategorisi

Kategori	Kod
Genel Değerlendirme	Öğretmen, bu süreci "güzel ve farklı bir deneyim" olarak tanımlamıştır.
	Önyargılarının kırıldığı, uygulama süreciyle birlikte kazanımın yüksek olduğu bir deneyim yaşadığını belirtmiştir.

Elde edilen bulgular, öğretmen açısından katılımcı kesimlerde önyargıların kırıldığı, farklı ve kazanımı yüksek bir deneyim yaşandığı durumları tespit edilmiştir.

4.2.1.4. Araştırmacı Gözlemlerine İlişkin Bulgular

4.2.1.4.1. Araştırmacının Çevrimiçi Ders Gözlemlerine İlişkin Bulgular

Deneysel uygulamanın verimliliğine ilişkin olarak, araştırmacı günlüğünde TYS modeline yönelik çevrim içi ders gözlemlerinden elde edilen notlar doğrultusunda ulaşılan bulgular Tablo 77'de sunulmuştur.

Tablo 77. Araştırmacı Günlüğündeki TYS Modeli Çevrim İçi Ders Gözlemlerine İlişkin İçerik Analizi

TYS Modeli Çevrim İçi Çalışmalara İlişkin Araştırmacı Gözlemleri								
Gözlem Maddeleri	**1. Hafta (22/11/2024)**	**2. Hafta (29/11/2024)**	**3. Hafta (03/12/2024)**	**4. Hafta (10/12/2024)**	**5. Hafta (17/12/2024)**	**6. Hafta (24/12/2024)**	**7. Hafta (02/01/2025)**	**8. Hafta (06/01/2025)**
Bugünkü/Bu haftaki etkinlikler ile ilgili duygu ve düşüncelerim ...	İlk çevrim içi dersimiz, Zoom programı aracılığıyla sınıf öğretmeninin sunumu eşliğinde, tüm öğrencilerin katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Ders kaydı, öğrencilerin istedikleri zaman erişebilmesi amacıyla GCDHS platformunda "Evimizde Hayat 1. Ders Albümlerimize Bakalım"	İkinci çevrim içi dersimiz, Zoom programı aracılığıyla sınıf öğretmeninin sunumu eşliğinde, tüm öğrencilerin katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Ders kaydı, öğrencilerin istedikleri zaman erişebilmesi amacıyla GCDHS platformunda "Evimizde Hayat 2. Ders Komşularımız" başlığıyla	Üçüncü çevrim içi dersimizin, velilerden gelen talep doğrultusunda salı günleri yapılmasına karar verilmiştir. Ders, Zoom programı üzerinden sınıf öğretmeninin sunumu eşliğinde tüm öğrencilerin katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Ders kaydı, öğrencilerin istedikleri zaman	Dördüncü çevrim içi dersimiz, Zoom programı üzerinden sınıf öğretmeninin sunumu eşliğinde tüm öğrencilerin katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Ders kaydı, öğrencilerin istedikleri zaman erişebilmesi için GCDHS ortamında "Evimizde Hayat 4. Ders: Ev İşlerine Yardım Edelim (Sorumluluklarımız)" başlığıyla paylaşılmıştır.	Beşinci çevrim içi dersimiz, Zoom programı aracılığıyla sınıf öğretmeninin sunumu eşliğinde tüm öğrencilerin katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Ders kaydı, öğrencilerin istedikleri zaman erişebilmesi için GCDHS ortamında "Evimizde Hayat 5. Ders: Teknolojinin Getirdiği Kolaylıklar (Ev	Altıncı çevrim içi dersimiz, Zoom programı aracılığıyla sınıf öğretmeninin sunumu eşliğinde tüm öğrencilerin katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Ders kaydı, öğrencilerin istedikleri zaman erişebilmesi için GCDHS platformunda "Evimizde Hayat 6. Ders: Evdeki Kaynaklarımız" başlığıyla	30/12/2024 tarihinde yapılması planlanan yedinci çevrim içi dersimiz, sınıf öğretmeninin hastalığı nedeniyle 02/01/2025 tarihinde Zoom programı aracılığıyla tüm öğrencilerin katılımıyla sınıf öğretmeninin sunumu eşliğinde gerçekleştirilmiştir. Ders kaydı, öğrencilerin	Sekizinci çevrim içi dersimiz, 06/01/2025 tarihinde Zoom programı aracılığıyla tüm öğrencilerin katılımıyla sınıf öğretmeninin sunumu eşliğinde gerçekleştirilmiştir. Ders kaydı, öğrencilerin istedikleri zaman erişebilmesi amacıyla GCDHS ortamında "Evimizde

	başlığıyla paylaşılmıştır. Paylaşım ile ilgili bilgilendirmeler, Google Classroom panosu, Scratch TYS yorumlar bölümü ve WhatsApp veli grubu üzerinden yapılmıştır.	paylaşılmıştır. Paylaşım ile ilgili bilgilendirmeler, Google Classroom panosu, Scratch TYS yorumlar bölümü ve WhatsApp veli grubu üzerinden yapılmıştır.	erişebilmesi için GCDHS ortamında "Evimizde Hayat 3. Ders Evimin Yerini Tarif Ediyorum (Kroki)" başlığıyla paylaşılmıştır. Paylaşım ile ilgili bilgilendirmeler, Google Classroom panosu, Scratch TYS yorumlar bölümü ve WhatsApp veli grubu üzerinden yapılmıştır.	Paylaşım hakkında bilgilendirmeler, Google Classroom panosu, Scratch TYS yorumlar bölümü ve WhatsApp veli grubu aracılığıyla yapılmıştır.	Aletleri)" başlığıyla paylaşılmıştır. Paylaşım hakkında bilgilendirmeler Google Classroom panosu, Scratch TYS yorumlar bölümü ve WhatsApp veli grubu aracılığıyla yapılmıştır.	paylaşılmıştır. Paylaşım ile ilgili bilgilendirmeler Google Classroom panosu, Scratch TYS yorumlar bölümü ve WhatsApp veli grubu aracılığıyla yapılmıştır.	istedikleri zaman erişebilmesi amacıyla GCDHS ortamında "Evimizde Hayat 7. Ders: Planlı Hayat Çok Rahat" başlığıyla paylaşılmıştır. Paylaşımla ilgili bilgilendirmeler Google Classroom panosu, Scratch TYS yorumlar bölümü ve WhatsApp veli grubu üzerinden yapılmıştır.	Hayat 8. Ders: Paramı Harcarken" başlığıyla paylaşılmıştır. Paylaşımla ilgili bilgilendirmeler Google Classroom panosu, Scratch TYS yorumlar bölümü ve WhatsApp veli grubu üzerinden yapılmıştır.
Bugünkü/ Bu haftaki etkinliklerde öğrencilerin yapmakta güçlük çektikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir?	İnternet kalitesine bağlı birkaç küçük aksaklık dışında herhangi bir sorun yaşanmamıştır.	Zoom bağlantı sorunları nedeniyle 19:30'da başlaması planlanan ders 15 dakika gecikmeli başlamıştır. Ayrıca, öğrencilerin dokunmatik ekran özelliklerini kullanarak sunum sırasında çizgiler çizmesi,	Söz hakkı alan bir öğrencinin ses sistemi kaynaklı yaşadığı problem dışında, herhangi bir güçlük yaşanmamıştır.	Bir öğrencinin ses sisteminde kısa süreli bir problem yaşanmış, veli tarafından birkaç dakika içinde çözümlenmiştir. Bunun dışında herhangi bir sorun gözlemlenmemiştir.	Bazı öğrencilerde bağlantı sorunlarına bağlı ses problemleri yaşanmıştır. Ayrıca, çevrim içi ders sırasında bazı öğrencilerin ekran üzerinde çizim yaptığı gözlemlenmiştir.	Herhangi bir güçlük tespit edilmemiştir.	Bazı öğrencilerin bağlantı problemlerinden kaynaklanan iletişim güçlükleri dışında herhangi bir sorun yaşanmamıştır.	Bazı öğrencilerde bağlantı sorunlarından kaynaklanan iletişim güçlükleri dışında herhangi bir problem yaşanmamıştır.

		sunumun işlevselliğini kısmen olumsuz etkilemiştir.						
Bugünkü/ Bu haftaki etkinliklerde öğrencilerin severek gerçekleştirdikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir?	Öğrencilerin Zoom programını teknik açıdan oldukça iyi kullandıkları, öğretmenlerinin sağladığı yönergeleri (örneğin, ekranı kalp emojisi ile doldurma gibi) profesyonel bir şekilde uyguladıkları gözlemlenmiştir.	Öğrencilerin Zoom programını teknik açıdan başarılı kullandıkları ve öğretmenin söz hakkı vermesi için yoğun çaba sarf ettikleri gözlemlenmiştir.	Öğrencilerin derse katılım konusunda istekli oldukları ve çevrim içi derslere severek etkileşimde bulundukları gözlemlenmiştir.	Öğrencilerin söz hakkı almak konusunda yüksek bir istek gösterdikleri gözlemlenmiştir.	Öğrencilerin, sınıf ortamı dışında arkadaşlarıyla bir arada bulunmanın yarattığı heyecanı davranışlarına yansıttıkları gözlemlenmiştir.	Öğrenciler ve öğretmen, 6. kazanıma yönelik hazırlanan dijital oyunu beğenmişlerdir.	Çevrim içi derste öğrencilerin derse katılım konusunda yoğun istek gösterdikleri, ayrıca hem öğrencilerin hem de öğretmenin 7. kazanıma yönelik hazırlanan dijital oyunu beğendikleri gözlemlenmiştir.	8. kazanıma ilişkin oyun ile birlikte, genel tekrar amacıyla hazırlanan labirent ve çarkıfelek oyunlarının öğrencilerin ilgisini çektiği gözlemlenmiştir.

Bu bölümde TYS modeli kapsamında yürütülen çevrim içi ders uygulamalarına ilişkin araştırmacı gözlemleri, sekiz haftalık süreç boyunca Ek-11'de yer alan araştırmacı günlüğü aracılığıyla elde edilen içerikler (Ek-12), analiz edilerek Tablo 77'de özet bilgi olarak sunulmuştur. Elde edilen tüm bu gözlem verileri, içerik analizi yöntemiyle kategorik olarak gruplandırılmış ve yorumlanmıştır. Analiz sonucunda belirlenen dört kategoriye ilişkin bulgular aşağıda ifade edilmiştir. Hafta kavramı, "H" harfi ile kodlanmıştır.

4.2.1.4.1.1. Uygulama Süreci ve Teknik Organizasyon Kategorisi

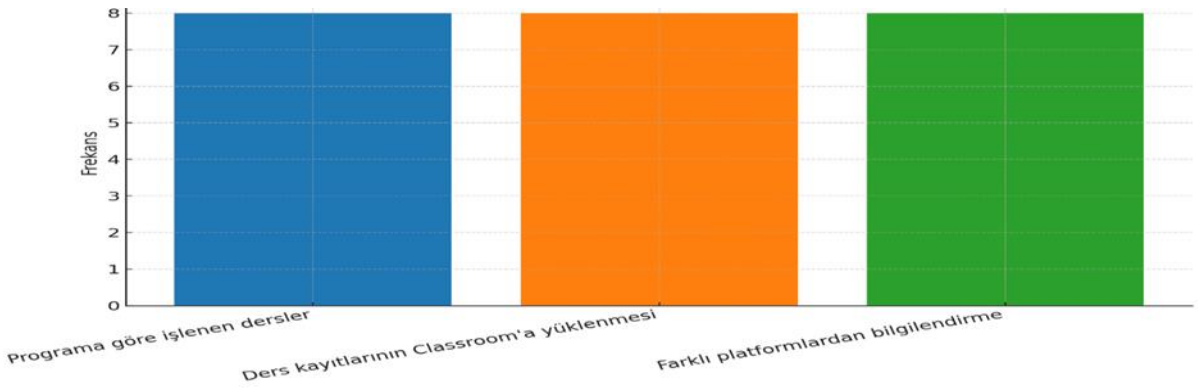
Uygulama süreci ve teknik organizasyon kategorisine ilişkin veriler Tablo 78'de sunulmuştur.

Tablo 78. Uygulama Süreci ve Teknik Organizasyon Kategorisi

Kategori	Kod
Uygulama Süreci ve Teknik Organizasyon	Derslerin araştırmacı tarafından hazırlanan programa göre işlenmesi
	Ders kayıtlarının Google Classroom platformuna yüklenmesi
	Scratch TYS yorumlar bölümü, Google Classroom panosu ve WhatsApp veli grubu üzerinden bilgilendirmelerin yapılması.

Elde edilen bulgulara ilişkin görsel açıklama Grafik 31'de sunulmuştur.

Grafik 31. Uygulama Süreci ve Teknik Organizasyon Kategorisi Grafiği



Tüm çevrim içi dersler, Zoom programı aracılığıyla, araştırmacı tarafından önceden planlanan ders yapısına uygun şekilde gerçekleştirilmiştir. Ders kayıtları, öğrencilerin ders dışı zamanlarda da erişim sağlayabilmeleri amacıyla düzenli olarak, Google Classroom ortamına yüklenmiş ve ayrıca bilgilendirme paylaşımları Scratch TYS yorumlar bölümü, Google Classroom panosu ve WhatsApp veli grubu üzerinden yapılmıştır. Bu süreç, dijital kaynakların etkili biçimde kullanıldığını ve öğrenme ortamının sürekliliğinin sağlandığını göstermektedir.

4.2.1.4.1.2. Karşılaşılan Güçlükler Kategorisi

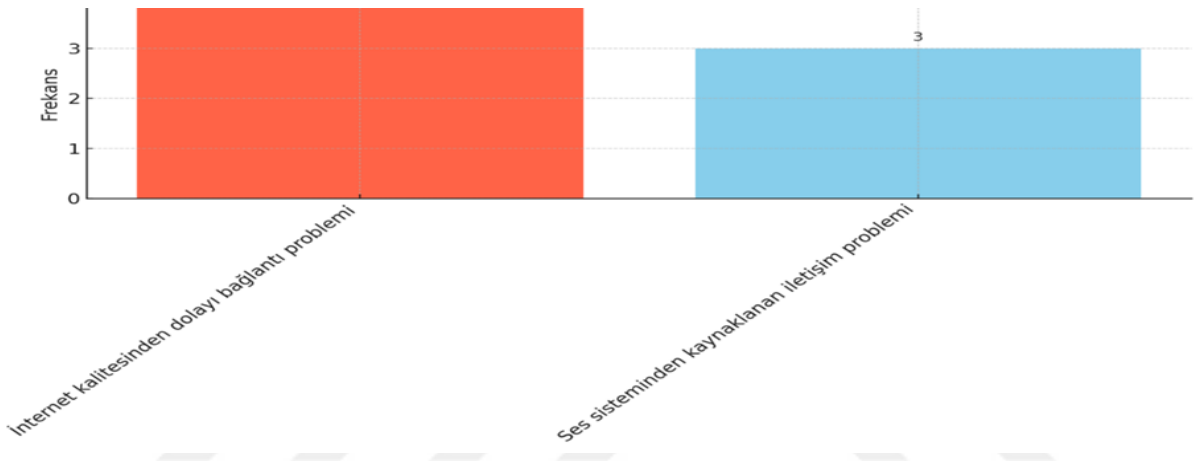
Karşılaşılan güçlükler kategorisine ilişkin veriler Tablo 79'da sunulmuştur.

Tablo 79. Karşılaşılan Güçlükler Kategorisi

Kategori	Kod
Karşılaşılan Güçlükler	İnternet kalitesinden dolayı bağlantı problemi yaşanması
	Ses sisteminden kaynaklanan iletişim problemi yaşanması

Elde edilen bulgulara ilişkin görsel açıklama Grafik 32'de sunulmuştur.

Grafik 32. Karşılaşılan Güçlükler Kategorisi Grafiği



Çevrim içi ders sürecinde en yaygın karşılaşılan sorunlar, internet bağlantısına ve donanımsal ses sistemlerine ilişkin teknik aksaklıklar olmuştur. Özellikle H1-H2-H7-H8'de bağlantı problemleri nedeniyle bazı öğrencilerin derse katılımı sekteye uğramıştır. H3-H4-H5'te ise birkaç öğrencinin ses sistemlerinden kaynaklı geçici iletişim sorunları yaşadıkları gözlenmiştir. Bununla birlikte, bu teknik problemler genellikle kısa sürede giderilmiş ve ders akışını uzun süreli olumsuz etkilememiştir.

4.2.1.4.1.3. Öğrenci Katılımı ve İlgi Düzeyi Kategorisi

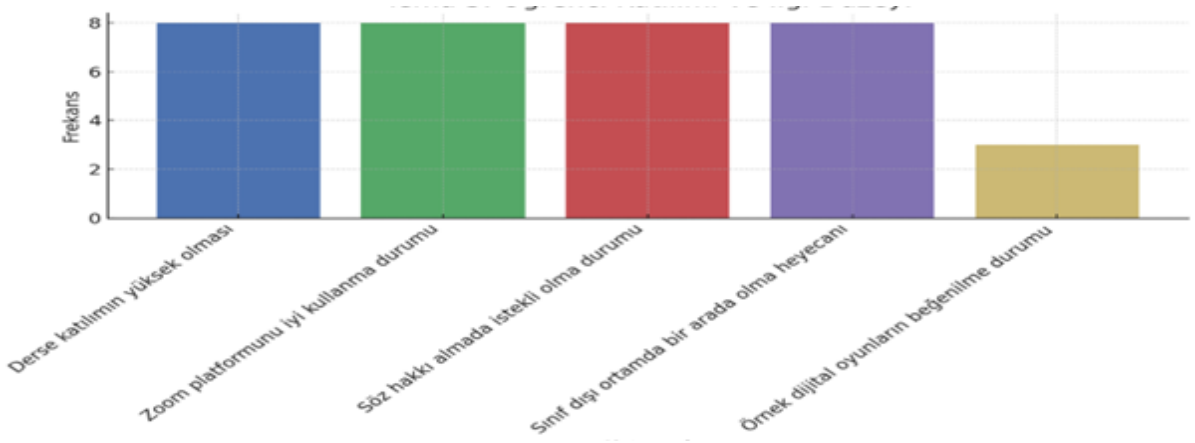
Öğrenci katılımı ve ilgi düzeyi kategorisine ilişkin veriler Tablo 80'de sunulmuştur.

Tablo 80. Öğrenci Katılımı ve İlgi Düzeyi Kategorisi

Kategori	Kod
Öğrenci Katılımı ve İlgi Düzeyi	Derse katılımın yüksek olması
	Zoom platformunu iyi kullanma durumu
	Söz hakkı almada istekli olma durumu
	Arkadaşlarıyla sınıf dışı ortamda bir arada olma heyecanı
	Örnek dijital oyunların beğenilme durumu

Elde edilen bulgulara ilişkin görsel açıklama Grafik 33'te sunulmuştur.

Grafik 33. Öğrenci Katılımı ve İlgi Düzeyi Kategorisi Grafiği



Öğrencilerin çevrim içi derslere yüksek düzeyde katılım gösterdikleri ve sürece aktif biçimde dahil oldukları gözlenmiştir. Zoom programının teknik özelliklerini etkili kullanan öğrencilerin, öğretmen tarafından verilen yönlendirmeleri başarıyla uyguladıkları, örneğin ekran üzerine kalp emojisi yerleştirme gibi etkileşimli uygulamalarda aktif oldukları görülmüştür. Ayrıca, öğrencilerin söz hakkı alma konusunda tüm haftalarda istekli olmaları (H2-H3-H4 ve H8'de) ve sınıf dışı ortamda arkadaşlarıyla bir arada olmanın verdiği heyecanla derse katıldıkları gözlenmiştir. H6-H7-H8'de kazanımlara uygun hazırlanan dijital oyunlar (labirent, çarkıfelek gibi) öğrenci ilgisini artırmış ve öğretmen tarafından da olumlu bulunmuştur.

4.2.1.4.1.4. Genel Değerlendirme Kategorisi

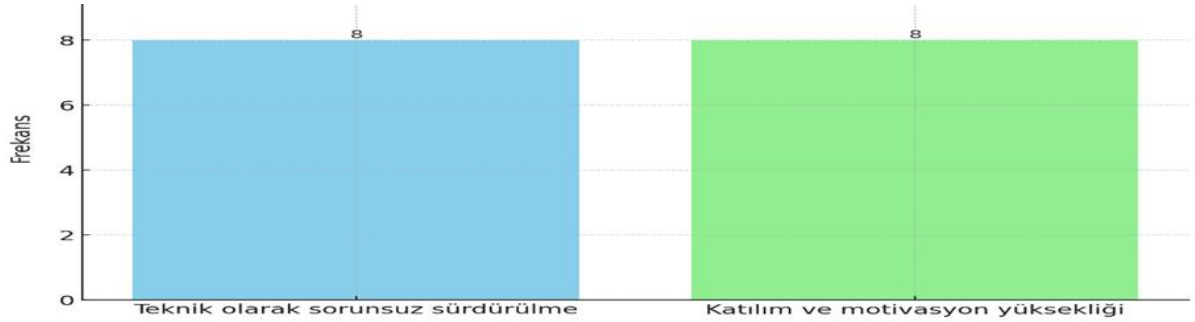
Genel değerlendirme kategorisine ilişkin veriler Tablo 81'de sunulmuştur.

Tablo 81. Genel Değerlendirme Kategorisi

Kategori	Kod
Genel Değerlendirme	Çevrim içi derslerin birkaç öğrencinin yaşadığı küçük sorun dışında teknik olarak sorunsuz sürdürülme durumu
	Öğrenci katılımlarının ve motivasyonlarının yüksek olma durumu

Elde edilen bulgulara ilişkin görsel açıklama Grafik 34'te sunulmuştur.

Grafik 34. Genel Değerlendirme Kategorisi Grafiği



TYS modeli çerçevesinde yürütülen çevrim içi dersler küçük birkaç teknik aksaklık dışında sorunsuz bir şekilde yürütülmüştür. Çevrim içi derslere öğrenci katılımının ileri düzeyde olduğu ve dijital araçlar aracılığıyla öğrenme çalışmalarının öğrenci motivasyonlarını ve derse yönelik tutumlarını olumlu derecede etkilediği tespit edilmiştir.

4.2.1.4.2. Araştırmacının Yüz Yüze Ders Gözlemlerine İlişkin Bulgular

Deneysel uygulamanın verimliliğine ilişkin olarak, araştırmacı günlüğünde TYS modeline yönelik yüz yüze ders gözlemlerinden elde edilen notlar doğrultusunda ulaşılan bulgular Tablo 82'de sunulmuştur.

Tablo 82. Araştırmacı Günlüğündeki TYS Modeli Yüz Yüze Ders Gözlemlerine İlişkin İçerik Analizi

TYS Modeli Yüz Yüze Çalışmalara İlişkin Araştırmacı Gözlemleri								
Gözlem Maddeleri	**1. Hafta (27/11/2024)**	**2. Hafta (04/12/2024)**	**3. Hafta (11/12/2024)**	**4. Hafta (19/12/2024)**	**5. Hafta (26/12/2024)**	**6. Hafta (03/01/2025)**	**7. Hafta (07/01/2025)**	**8. Hafta (10/01/2025)**
Bugünkü/Bu haftaki etkinlikler ile ilgili duygu ve düşüncelerim…	İlk yüz yüze ders, tüm öğrencilerin katılımıyla sınıf öğretmeninin sunumu eşliğinde yapılmıştır. Çevrim içi derste, anlaşılmayan konular sorularak açıklanmış ve ders, hatırlama ve kavrama düzeylerinin üzerinde, üst bilişsel becerilere odaklanarak işlenmiştir. Deney grubunun ders planları, yüz	İkinci yüz yüze dersimiz, sınıf öğretmeninin sunumu eşliğinde, tüm öğrencilerin katılımıyla gerçekleştirilmiş tir. Çevrim içi derste, anlaşılmayan konular sorularak açıklanmış ve ardından hatırlama ile kavrama düzeylerinin üzerindeki bilişsel basamaklara odaklanılmıştır. Deney grubunun ders planlarında, yüz yüze	Üçüncü yüz yüze dersimiz, sınıf öğretmeninin sunumu eşliğinde tüm öğrencilerin katılımıyla gerçekleştirilmiş tir. Çevrim içi derste, anlaşılmayan noktalar sorularak giderilmiş ve ardından hatırlama ile kavrama düzeylerinin üzerindeki bilişsel basamaklara geçilmiştir. Deney grubunun ders planlarında,	18/12/2024 tarihinde planlanan dördüncü yüz yüze dersimiz, "Tutum, Yatırım ve Türk Malları Haftası" etkinlikleri nedeniyle 19/12/2024 tarihinde gerçekleştirilmiş tir. Çevrim içi derste, anlaşılmayan noktalar sorularak giderilmiş ve ardından hatırlama ile kavrama basamaklarının ötesindeki bilişsel	25/12/2024 tarihinde planlanan beşinci yüz yüze dersimiz, öğrencilerin sağlık taraması etkinliği nedeniyle 26/12/2024 tarihinde gerçekleştirilmiş tir. Çevrim içi derste anlaşılmayan noktalar sorularak giderilmiş ve ardından hatırlama ile kavrama basamaklarının ötesindeki bilişsel aşamalara	31/12/2024 tarihinde planlanan altıncı yüz yüze dersimiz, sınıf öğretmeninin hastalığı nedeniyle 03/01/2025 tarihinde gerçekleştirilmiş tir. Çevrim içi derste anlaşılmayan bölümler sorularak giderilmiş ve ardından hatırlama ile kavrama basamaklarının ötesindeki öğrenme aşamalarına geçilmiştir.	Yedinci yüz yüze dersimiz, sınıf öğretmeninin sunumu eşliğinde tüm öğrencilerin katılımıyla gerçekleştirilmiş tir. Çevrim içi derste anlaşılmayan bölümler giderilmiş ve hatırlama ile kavrama basamaklarının ardından üst bilişsel düzeydeki içerikler işlenmiştir. Deney grubuna yönelik olarak yüz yüze	Sekizinci ve son yüz yüze dersimiz, tüm öğrencilerin katılımıyla sınıf öğretmeninin sunumu eşliğinde gerçekleştirilmiş tir. Çevrim içi derste, anlaşılmayan bölümler sorularak giderilmiş; ardından hatırlama ve kavrama basamaklarının üstünde, üst bilişsel düzeylere yönelik içerikler işlenmiştir. Deney grubuna

	yüze yapılacak şekilde hazırlanmış sunum ve içerikleri içermektedir. Öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeylerinin yüksek olması nedeniyle, üst bilişsel düzeylerde başarılı oldukları gözlenmiştir. Bir sonraki derste öğrenciler, Scratch TYS stüdyosu ortamında 1. kazanıma yönelik hazırladıkları dijital oyunları sarı, kırmızı ve mavi takımlar halinde paylaşmış ve takımlar bazında derecelendirme yapılmıştır. Takım birincileri belirlendikten sonra, bu öğrenciler	yapılacak şekilde hazırlanmış sunum ve içerikler sunulmuştur. Öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeylerinin yüksek olması nedeniyle, üst bilişsel içeriklerde başarılı oldukları gözlenmiştir. Bir sonraki derste, öğrenciler 2. kazanıma yönelik hazırladıkları dijital oyunları Scratch TYS stüdyosu ortamında paylaşmış; sarı, kırmızı ve mavi takımlardaki öğrenciler için takım bazında değerlendirme yapılmıştır. Takımlar kendi oyunlarını değerlendirdikten sonra, her takımın birincileri	yüz yüze uygulanmak üzere hazırlanmış sunum ve içerikler sunulmuştur. Öğrencilerin hazırbulunuşluk seviyesinin yüksek olması nedeniyle, üst bilişsel içeriklerde başarılı oldukları gözlenmiştir. Bir sonraki derste, öğrenciler 3. kazanıma yönelik hazırladıkları dijital oyunları Scratch TYS stüdyosu ortamında paylaşmış; sarı, kırmızı ve mavi takımlardaki öğrenciler için takım bazında değerlendirme yapılmıştır. Takımlar kendi oyunlarını değerlendirdikten sonra, her takımın	aşamalara geçilmiştir. Deney grubunun ders planlarında, yüz yüze uygulamaya uygun sunum ve içerikler sunulmuştur. Öğrencilerin hazırbulunuşluk seviyelerinin yüksek olması sebebiyle, üst bilişsel düzeydeki içeriklerde başarılı oldukları gözlenmiştir. Bir sonraki derste öğrenciler, 4. kazanıma yönelik hazırladıkları dijital oyunları Scratch TYS stüdyosu ortamında paylaşmış; sarı, kırmızı ve mavi takımlardaki öğrenciler için takım bazında değerlendirme yapılmıştır. Takımlar kendi oyunlarını	geçilmiştir. Deney grubuna yönelik ders planlarında, yüz yüze uygulamaya uygun sunum ve içerikler sunulmuştur. Öğrencilerin hazırbulunuşluk seviyeleri yüksek olduğundan, üst bilişsel düzeylerde başarılı oldukları gözlenmiştir. Dersin diğer kısmında öğrenciler, 5. kazanıma yönelik hazırladıkları dijital oyunları Scratch TYS stüdyosu ortamında paylaşmış; sarı, kırmızı ve mavi takımlar halinde takım bazında değerlendirilmiş tir. Takımlar kendi oyunlarını değerlendirdikten sonra, her takımın	Deney grubuna yönelik, yüz yüze yapılacak dersler için hazırlanan sunum ve içerikler aktarılmıştır. Öğrencilerin hazırbulunuşluk seviyelerinin yüksek olması nedeniyle, üst bilişsel düzeydeki içeriklerde başarılı oldukları gözlenmiştir. Dersin ikinci bölümünde, öğrenciler 6. kazanıma yönelik hazırladıkları dijital oyunları Scratch TYS stüdyosu ortamında paylaşmış; sarı, kırmızı ve mavi takımlar halinde takım bazında değerlendirilmiş tir. Takımlar kendi oyunlarını değerlendirdikten sonra, her takımın	yapılacak derslerde hazırlanan sunum ve içerikler sunulmuştur. Öğrencilerin hazırbulunuşluk seviyeleri yüksek olduğundan, üst bilişsel düzeyde başarılı oldukları gözlenmiştir. Dersin ikinci bölümünde, öğrenciler yedinci kazanıma yönelik dijital oyunlarını Scratch TYS stüdyosunda paylaşmış; sarı, kırmızı ve mavi takımlar halinde takım bazında değerlendirme yapılmıştır. Takımlar oyunlarını iç değerlendirme ile puanladıktan sonra, takım birincileri arasında son değerlendirme yapılarak en	yönelik olarak yüz yüze düzenlenen ders planlarında hazırlanan sunum ve içerikler sunulmuştur. Öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeylerinin yüksek olması nedeniyle, üst bilişsel basamaklardaki içeriklerde başarılı oldukları gözlenmiştir. Dersin ikinci bölümünde, öğrenciler sekizinci kazanıma yönelik hazırladıkları dijital oyunları Scratch TYS stüdyosu platformunda paylaşmış; sarı, kırmızı ve mavi takımlar halinde takım bazında değerlendirme yapılmıştır. Takımlar oyunlarını iç değerlendirme

	arasında en iyi oyun seçilmiştir. Değerlendirme, sınıf öğretmeninin dağıttığı kartlara en çok adı yazılan öğrencinin birinci ilan edilmesiyle tamamlanmıştır. Sınıf birincisi, Scratch Stüdyosu ve sınıf panosunda ilan edilmiştir.	arasında en iyi oyun seçilmiş ve sınıf birincisi belirlenmiştir. Puanlama, sınıf öğretmeninin dağıttığı kartlara en çok adı yazılan öğrenci birinci olacak şekilde gerçekleştirilmiştir. Sınıf birincisi GCDHS panosu, Scratch stüdyosu ve sınıf panosunda ilan edilmiştir.	birincileri arasında en uygun oyun seçilerek sınıf birincisi belirlenmiştir. Puanlama, oyunlar izlendikten sonra sınıf öğretmeninin dağıttığı kartlara en çok adı yazılan öğrenci birinci olacak şekilde gerçekleştirilmiştir. Sınıf birincisi GCDHS panosu, Scratch stüdyosu ve sınıf panosunda ilan edilmiştir.	değerlendirdikten sonra, her takımın birincileri arasında son bir değerlendirme yapılmış ve ilgili kazanıma en uygun oyunu hazırlayan sınıf birincisi belirlenmiştir. Puanlama, oyunların izlenmesinin ardından sınıf öğretmeninin dağıttığı kartlara en çok adı yazılan öğrenci birinci olacak şekilde gerçekleştirilmiştir. Bu hafta özel olarak seçilen iki sınıf birincisi, GCDHS panosu, Scratch TYS stüdyosu ve sınıf panosunda ilan edilmiştir.	birincileri arasında son bir değerlendirme yapılarak mevcut kazanıma en uygun oyunu hazırlayan sınıf birincisi belirlenmiştir. Puanlama, oyunların izlenmesinin ardından sınıf öğretmeninin dağıttığı kartlara en çok adı yazılan öğrenci birinci olacak şekilde yapılmıştır. Haftanın birincisi, GCDHS panosu, Scratch TYS stüdyosu ve sınıf panosunda ilan edilmiş; öğrencinin avatarı Scratch Stüdyosu profil resmi olarak kaydedilmiştir.	birincileri arasında son bir değerlendirme yapılmış ve mevcut kazanıma en uygun oyunu hazırlayan sınıf birincisi belirlenmiştir. Puanlama, oyunların izlenmesinin ardından sınıf öğretmeni tarafından dağıtılan boş kartlara en çok adı yazılan öğrenci birinci olacak şekilde yapılmıştır. Haftanın birincisi, GCDHS panosu, Scratch TYS stüdyosu ve sınıf panosunda ilan edilmiş; öğrencilerin avatarı Scratch Stüdyosu profil resmi olarak kaydedilmiştir.	uygun oyunu hazırlayan sınıf birincisi seçilmiştir. Puanlama, oyunlar izlendikten sonra sınıf öğretmeninin dağıttığı boş kartlara en çok adı yazılan öğrenci birinci olacak şekilde yapılmıştır. Haftanın birincisi GCDHS panosu, Scratch TYS stüdyosu ve sınıf panosunda ilan edilmiş; ilgili öğrencilerin avatarları Scratch Stüdyosu profil resmi olarak kaydedilmiştir.	ile puanladıktan sonra, her takımın birincileri arasında son bir değerlendirme yapılmış ve en uygun oyunu hazırlayan sınıf birincisi seçilmiştir. Puanlama, oyunların izlenmesinin ardından sınıf öğretmeni tarafından dağıtılan boş kartlara en çok adı yazılan öğrenci birinci olacak şekilde gerçekleştirilmiştir. Haftanın birincisi, GCDHS panosu, Scratch TYS stüdyosu ve sınıf panosunda ilan edilmiş; ilgili öğrencinin avatarı Scratch Stüdyosu profil resmi olarak kaydedilmiştir.
Bugünkü/ Bu haftaki etkinliklerde öğrencilerin	Oyunlar arasında geçişler sırasında zaman	Bazı öğrencilerin, oyunu ilgili kazanımla	Bazı öğrencilerin oylama sürecine yönelik olumsuz	Öğretmenin önceki derste kazanma ve kaybetmenin	Hava koşulları nedeniyle hastalanan bazı öğrencilerin,	Hava koşulları nedeniyle hastalanan bazı öğrencilerin,	Çalışma sürecinde öğrencilerin herhangi bir	Herhangi bir güçlük yaşanmadığı gözlemlenmiştir.

yapmakta güçlük çektikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir?	kayıpları yaşanmıştır. Derecelendirmenin ilk günü olması nedeniyle öğrenciler, yapılan çalışmanın anlaşılmasına yönelik yoğun sorular yöneltmişlerdir. Bu sorular, araştırmacı ve sınıf öğretmeni tarafından yanıtlanmıştır.	ilişkilendirmekte zorluk yaşadıkları gözlenmiştir. Oylama sürecinde, duygusal faktörlerden etkilenmekten kaçınmak konusunda bazı öğrenciler güçlük çekmiştir. Kaybetme ve kazanmanın doğal olduğu bu süreçte, hak edenlerin objektif olarak değerlendirilmesi gerektiği öğrencilere açıklanmıştır.	düşünceleri nedeniyle isteksiz davrandıkları gözlenmiştir. Sınıf öğretmeni ise kazanmanın ve kaybetmenin eğitim sürecinin doğal bir parçası olduğunu vurgulamıştır.	olağan bir durum olduğunu açıklamasının ardından, öğrencilerin oyun hazırlama ve oylama sürecine yönelik isteksizliklerinin azaldığı gözlemlenmiştir.	ilgili kazanıma yönelik oyun geliştiremedikleri gözlemlenmiştir.	ilgili kazanıma yönelik oyun geliştiremedikleri gözlemlenmiştir.	zorluk yaşamadığı gözlemlenmiştir.	
Bugünkü/ Bu haftaki etkinliklerde öğrencilerin severek gerçekleştirdikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir?	Öğrencilerin yoğun çabaları sonucunda hazırladıkları dijital oyunları sınıf ortamında paylaşmaları olumlu karşılanmıştır. Bu paylaşım, çalışmalarını tamamlayamayan öğrencilerin diğer kazanımlara	Scratch programını iyi kullanan öğrencilerin, zorluk yaşayan arkadaşlarına yardım etmeye istekli oldukları gözlemlenmiştir. Ayrıca, araştırmacının ilerleyen aşamalarda öğretileceğini belirttiği	Öğrencilerin farklı konularda edindikleri bilgileri bir oyun aracılığıyla sunmaları, öğrenme sürecine yönelik motivasyon ve heyecanı artırmıştır.	Öğrencilerin, kazanımlara yönelik oyun tasarımlarında ağırlıklı olarak "sürükle bırak" yöntemini tercih ettikleri gözlemlenmiştir.	Öğrencilerin oyun kurgulama becerilerinde ilerleme kaydettikleri gözlemlenmiştir. Örnek çalışmaların yanı sıra kendi yaratıcılıklarını da ortaya koydukları belirlenmiştir. Özellikle metinden sese	Öğrencilerin oyun kurgulama becerilerinde ilerleme kaydettikleri gözlemlenmiştir. Örnek çalışmaların yanı sıra kendi yaratıcılıklarını da ortaya koydukları belirlenmiştir. Özellikle metinden sese	Öğrencilerin oyun kurgulama becerilerinde ilerleme kaydettikleri ve artan özgüvenleri sayesinde farklı oyunlar geliştirmeye yöneldikleri gözlemlenmiştir.	Öğrencilerin oyun kurgulama becerilerinde ilerleme gösterdikleri ve artan özgüvenleri nedeniyle farklı oyunlar geliştirmeye yöneldikleri gözlemlenmiştir.

	yönelik hazırlıklarını artırıcı motivasyon sağlamıştır.	kodlama örnekleri (örneğin metinden sese çevirme) konusunda da öğrencilerin meraklı ve istekli oldukları tespit edilmiştir.		ve sürükle bırak işlemlerine ağırlık verdikleri görülmüştür.	ve sürükle bırak işlemlerine daha fazla ağırlık verdikleri tespit edilmiştir.

Bu bölümde TYS modeli kapsamında yürütülen yüz yüze ders uygulamalarına ilişkin araştırmacı gözlemleri, sekiz haftalık süreç boyunca Ek-11'de yer alan araştırmacı günlüğü aracılığıyla elde edilen içerikler (Ek-12), analiz edilerek Tablo 82'de özet bilgi olarak sunulmuştur. Elde edilen tüm bu gözlem verileri, içerik analizi yöntemiyle kategorik olarak gruplandırılmış ve yorumlanmıştır. Analiz sonucunda belirlenen dört kategoriye ilişkin bulgular aşağıda ifade edilmiştir.

4.2.1.4.2.1. Öğretim Sürecinin Uygulanışı ve İşleyişi Kategorisi

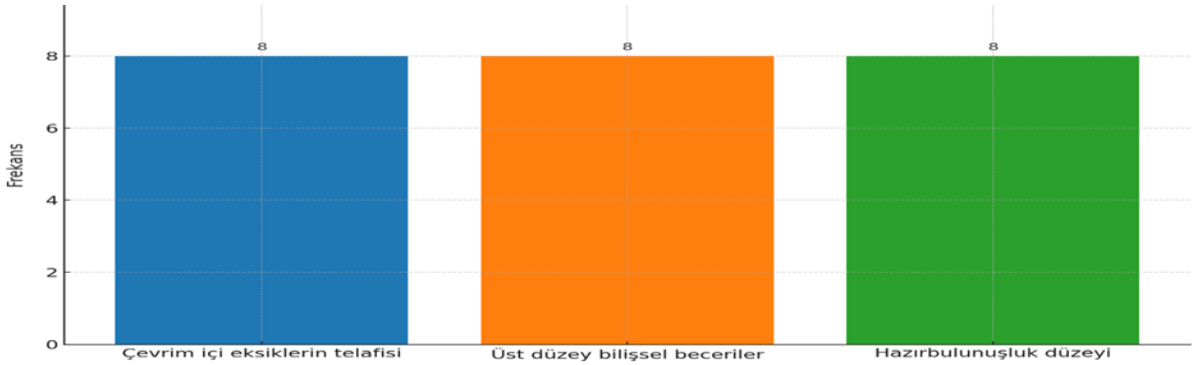
Öğretim sürecinin uygulanışı ve işleyişi kategorisine ilişkin veriler Tablo 83'te sunulmuştur.

Tablo 83. Öğretim Sürecinin Uygulanışı ve İşleyişi Kategorisi

Kategori	Alt Kategori	Kod
Öğretim Sürecinin Uygulanışı ve İşleyişi	**Ders öncesi çevrim içi eksiklerin telafisi**	Yüz yüze derse, çevrim içi derste anlaşılmayan konuların tekrar edilmesiyle başlanması
	Üst düzey bilişsel becerilere odaklanma	Bloom'un yenilenmiş taksonomisine göre uygulama ve üstü bilişsel düzey becerilerin hedeflendiği etkinlerin gerçekleştirilmesi
	Hazırbulunuşluk düzeyinin yüksekliği:	Öğrenciler, yüz yüze etkinliklere hazır halde katılma durumları

Elde edilen bulgulara ilişkin görsel açıklama Grafik 35'te sunulmuştur.

Grafik 35. Öğretim Sürecinin Uygulanışı ve İşleyişi Kategorisi Grafiği



Sekiz hafta boyunca; araştırmacı tarafından önceden planlanan ders yapısına uygun şekilde TYS modeli kapsamında yüz yüze gerçekleştirilen derslere, bir önceki çevrim içi derslerde anlaşılmayan konuların tekrar edilmesiyle başlanmıştır. Yüz yüze derslerin tümünde Bloom'un yenilenmiş taksonomisinde yer alan bilişsel becerilerden "Uygulama-Analiz-Değerlendirme-Yaratma" basamaklarındaki becerileri içeren etkinlikler gerçekleştirilmeye çalışılmıştır. Bu becerileri kazanmaya yönelik öğrenci katılımlarının çalışma boyunca yüksek olduğu gözlenmiştir.

4.2.1.4.2.2. Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme ve Değerlendirme Kategorisi

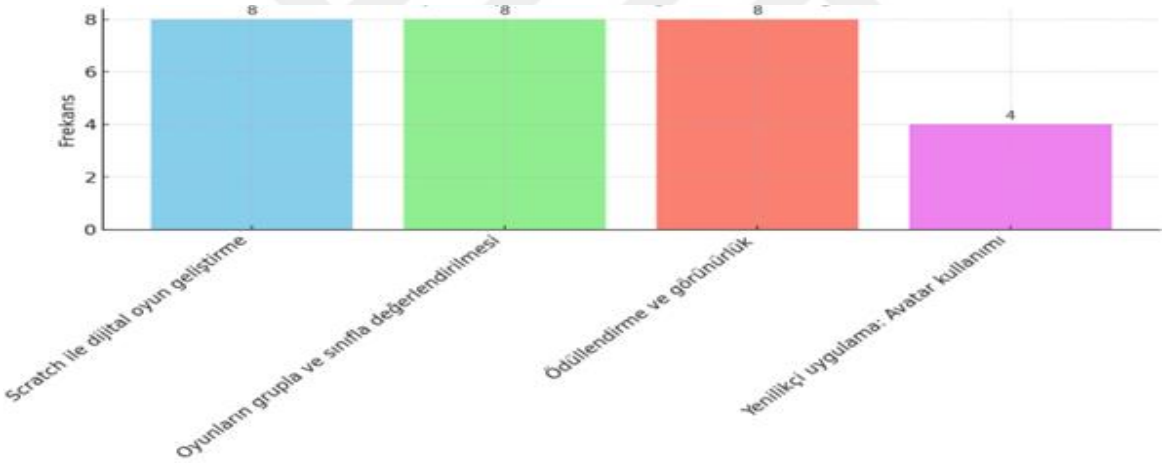
Dijital oyun tabanlı öğrenme ve değerlendirme kategorisine ilişkin veriler Tablo 84'te sunulmuştur.

Tablo 84. Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme ve Değerlendirme Kategorisi

Kategori	Alt Kategori	Kod
Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme ve Değerlendirme	**Scratch ile dijital oyun geliştirme**	Öğrencilerin kazanımlara uygun olarak Scratch üzerinden oyun geliştirme durumu
	Oyunların grupla ve sınıfla değerlendirilmesi	Önce grup içinde, sonra tüm sınıf tarafından oylama ile en iyi oyunların seçilme durumu.
	Ödüllendirme ve görünürlük	Sınıf birincilerinin; sınıf panosu, Google Classroom ve Scratch stüdyosu üzerinden ilan edilme durumu.
	Yenilikçi uygulama: Avatar kullanımı	Sınıf birincisi avatarlarının Scratch profil resmi olarak kullanılma durumu.

Elde edilen bulgulara ilişkin görsel açıklama Grafik 36'da sunulmuştur.

Grafik 36. Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme ve Değerlendirme Kategorisi Grafiği



Elde edilen bulgular incelendiğinde; öğrencilerin kazanımlara uygun dijital oyun geliştirme süreçlerini düzenli olarak yerine getirdikleri, hazırlanan çalışmaların oylamalarla değerlendirildiği, dereceye giren öğrencilere ilişkin bilgilendirmelerin tüm teknolojik platformlarda ilan edildiği tespit edilmiştir.

4.2.1.4.2.3. Uygulama Sırasındaki Güçlükler Kategorisi

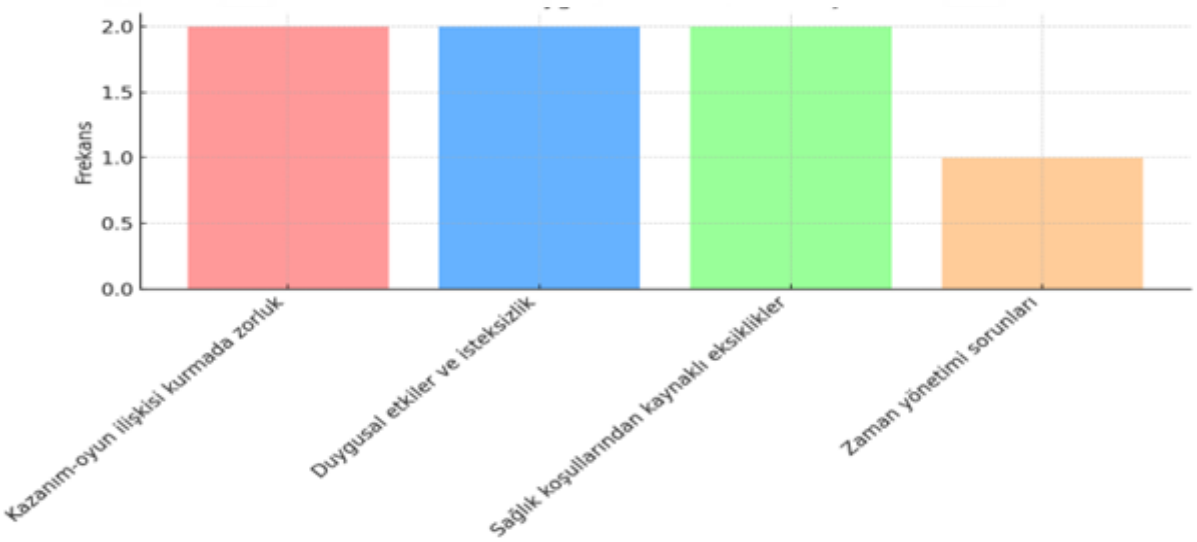
Uygulama sırasındaki güçlükler kategorisine ilişkin veriler Tablo 85'te sunulmuştur.

Tablo 85. Uygulama Sırasındaki Güçlükler Kategorisi

Kategori	Alt Kategori	Kod
Uygulama Sırasındaki Güçlükler	**Kazanım-oyun ilişkisi kurmada zorluk**	Bazı öğrencilerin, oyunu kazanıma uygun şekilde yapılandıramaması.
	Duygusal etkiler ve isteksizlik	Oylama sürecinde duygusal etkilenmeler nedeniyle bazı öğrencilerde motivasyon kaybı yaşanması durumu.
	Sağlık koşullarından kaynaklı eksiklikler	Hava şartları nedeniyle devam problemi yaşayan bazı öğrencilerin oyun hazırlayamaması.
	Zaman yönetimi sorunları	Oyunlar arası geçişlerde zaman kayıpları yaşanması.

Elde edilen bulgulara ilişkin görsel açıklama Grafik 37'de sunulmuştur.

Grafik 37. Uygulama Sırasındaki Güçlükler Kategorisi Grafiği



Elde edilen bulgular incelendiğinde; özellikle çalışmanın ilk başladığı süreçte oyunların sınıfta tanıtım aşamalarında zaman kayıpları yaşandığı, öğrencilerin kazanımlara uygun çalışmalar gerçekleştirmekte karmaşa yaşadıkları, en güzel çalışmaların seçildiği oylamalarla ilgili ikilemler yaşasalar da sonraki haftalarda bu durumların bilgilendirmeler aracılığıyla giderildiği gözlenmiştir. Çalışmanın gerçekleştirildiği zaman dilimindeki olumsuz hava şartları nedeniyle sağlık problemi yaşayan çocukların oyun hazırlamakta sorun yaşadıkları gözlense de bu öğrencilere ek süre verilerek, çalışmadan kopuşları engellenmeye çalışılmıştır.

4.2.1.4.2.4. Öğrencilerin İlgi ve Katılım Düzeyi Kategorisi

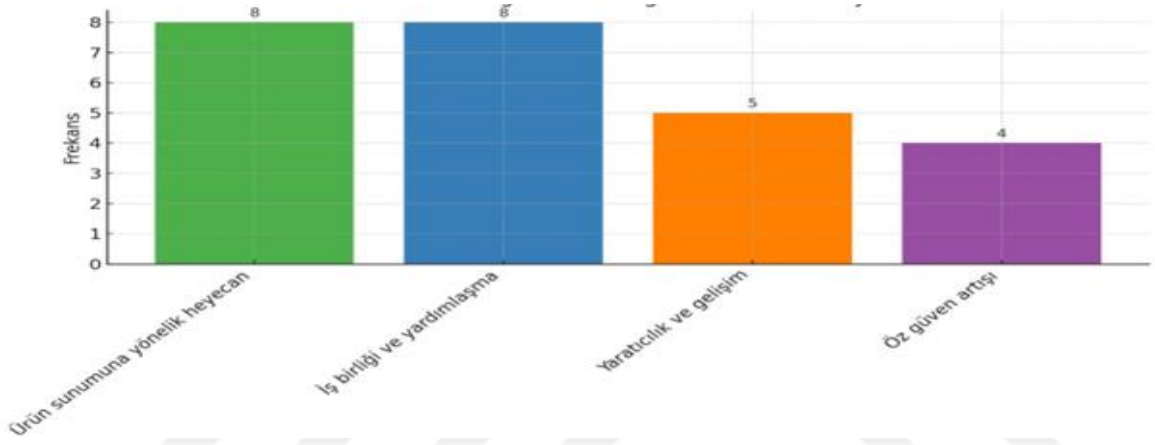
Öğrencilerin ilgi ve katılım düzeyi kategorisine ilişkin veriler Tablo 86'da sunulmuştur.

Tablo 86. Öğrencilerin İlgi ve Katılım Düzeyi Kategorisi

Kategori	Alt Kategori	Kod
Öğrencilerin İlgi ve Katılım Düzeyi	**Ürün sunumuna yönelik heyecan**	Öğrenciler hazırladıkları dijital oyunlarını arkadaşlarına sunmaktan memnuniyet duymaları.
	İş birliği ve yardımlaşma	Scratch'ta deneyimli öğrencilerin, arkadaşlarına gönüllü destek sunmaları.
	Yaratıcılık ve gelişim	Öğrencilerin oyun kurgulama becerilerinin haftalar ilerledikçe gelişmesi.
	Öz güven artışı	Sürecin sonunda öğrencilerin farklı oyunlar denemeye daha hevesli olmaları.

Elde edilen bulgulara ilişkin görsel açıklama Grafik 38'de sunulmuştur.

Grafik 38. Öğrencilerin İlgi ve Katılım Düzeyi Kategorisi Grafiği



Elde edilen bulgular incelendiğinde; çalışma süresince öğrencilerin hazırladıkları eğitsel dijital oyunları sınıf karşısında sunmaktan dolayı çok mutlu oldukları, hazırbulunuşluk düzeyi gelişen öğrencilerin ihtiyaç duyan arkadaşlarına istekli bir şekilde yardım ettikleri, iş birliği düzeyinin ilerlediği gözlenmiştir. Çalışmanın ortalarından itibaren öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeylerinde yaşanan gelişimle birlikte, farklı oyun kurgulama, yaratıcılık düzeylerinde olumlu gelişimler gözlenmiştir.

V. BÖLÜM

5. TARTIŞMA

Çalışmanın bu bölümünde; ilkokul hayat bilgisi öğretiminde eğitsel dijital oyunla desteklenen TYS modelinin öğrenci başarısına, derse yönelik tutumuna ve e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluğuna etkisi ile ilgili elde edilen nicel ve nitel bulgular alan yazınla ilişkilendirilerek tartışılmıştır.

5.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Tartışma

Araştırmanın ilk problemi olan "*Eğitsel dijital oyunlarla desteklenmiş TYS modelinin uygulandığı deney grubu ile geleneksel öğretim yöntemlerinin uygulandığı kontrol grubu öğrencilerinin hayat bilgisi başarısı ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır*?" sorusuna ilişkin analiz bulguları; ön testlerde her iki grubun akademik başarıları boyutuyla aralarında anlamlı farklılık görünmezken, uygulama sonrasında deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu görülmüştür. Deney grubunun son test puanlarının kontrol grubuna kıyasla anlamlı düzeyde yüksek çıkması, bu öğretim modelinin öğrenme çıktılarına doğrudan katkı sunduğunu ortaya koymaktadır.

Mevcut bulgular, birçok benzer araştırma ile paralellik göstermektedir. Yolal (2024), Oğuz (2023), Yılmaz (2024), Gazioğlu (2023), Akçay ve Yeşilyurt (2021), Şihman (2024), Cesur (2020), Çalışır (2024) ve Güven ve Özünel (2023) gibi yurt içi çalışmalarda, TYS modeli ve/veya dijital oyunlarla desteklenen öğretim ortamlarının akademik başarı üzerinde pozitif etkileri gözlemlenmiştir. Bu çalışmalarda Wordwall, Scratch, Zentation, Okulistik, Educaplay gibi araçlarla hazırlanan dijital içeriklerin öğrencilerin derse hazırlıklı gelmelerini sağladığı ve dikkat düzeylerini artırarak başarıyı desteklediği ifade edilmiştir.

Benzer şekilde, farklı derslerde yürütülen ulusal ve uluslararası çalışmalar da bu bulguları desteklemektedir. Matematik (Okutan, 2024), fen bilimleri (Altunbilek, 2024; Usta, 2024), bilişim teknolojileri (Ünlü, 2022), kimya (Li vd., 2022) ve sosyal bilgiler (Ioannou ve Ioannou, 2020) derslerinde dijital oyun destekli TYS modelinin kullanıldığı deney gruplarında, son test başarılarının kontrol grubuna kıyasla anlamlı düzeyde yüksek olduğu rapor edilmiştir.

Ancak, literatürde TYS modeli ve/veya eğitsel dijital oyunların kullanıldığı bazı çalışmalarda, deney ve kontrol grubu arasında anlamlı fark tespit edilmediği de görülmektedir. Özdemir (2023), Kaynar (2020) ve Süral ve Girmen (2019), Tao vd. (2016) tarafından yürütülen çalışmalarda son test puanlarında anlamlı farklılık bulunmamıştır. Özdemir (2023), artırılmış

gerçeklik temelli materyallerin etkisini incelerken; Kaynar (2020), geleneksel öğretimle kıyaslamış, ancak çalışma sonrasında anlamlı farklılık bulamamıştır. Yine Süral ve Girmen (2019) kontrol grubu içermeyen bir tasarımla gerçekleştirdiği çalışmasında son test puanlarında anlamlılık görememiştir. Tao vd. (2016), "*Astronot Macerası*" adlı hazır oyunun İngilizce üzerine etkisini incelediği çalışmasında deney ve kontrol gruplarının akademik başarı arasında anlamlı farklılık tespit edilmemiştir. Bu çalışmaların farklı örneklem büyüklükleri, içerik yoğunluğu, ölçme araçları ya da uygulama süresi gibi etkenlerden dolayı farklı sonuçlar vermesi mümkündür. Bu tür çalışmalar, ilgili modelin her bağlamda aynı düzeyde etkili olmayabileceğini ve uygulama kalitesi, öğretmen yeterliliği, materyal niteliği gibi değişkenlerin sonuçları etkileyebileceğini göstermesi bakımından değerlidir.

Akademik başarıyı konu edinen gerek dijital oyun gerek TYS modelini birlikte veya ayrı ayrı ele alan yurt içi ve yurt dışı literatürün tümü ele alındığında %11 oranla 17 çalışma (Aydın, 2016; Boyraz ve Ocak, 2017; Çakır vd., 2019; Çınar, 2024; Erişmiş, 2023; Erkan, 2019; Güreli-Kıvrak, 2023; Kaynar, 2020; Özcan, 2024; Özdemir, 2023; Soni ve Okamoto, 2020; Süral ve Girmen, 2019; Şengün, 2021; Tao vd., 2016; Taşkın, 2020; Yıldırım-Yakar vd., 2024; Wang ve Zheng, 2021) dışında; %89 oranla 132 çalışmanın son testinde uygulama gerçekleştirilen grubun lehine anlamlı farklılık ortaya çıkmıştır (Adanalı ve Alım, 2019; Ağırman, 2023; Akçay ve Yeşilyurt, 2021; Akdeniz, 2019; Aksoy, 2014; Aladağ ve Kaya, 2022; Alp, 2019; Altunbilek, 2024; Anabousy vd., 2023; Balcı, 2023; Bawa, 2020; Blume, 2020; Bónus vd., 2024; Boonpotjanawetchakit vd., 2020; Bozan, 2022; Bölükbaş, 2024; Budak-Kaymaz, 2022; Bulut ve Bekdemir, 2024; Büyükkarcı, 2019; Camacho-Sánchez vd., 2022; Camcı ve Şen, 2024; Cesur, 2020; Ceylan, 2020; Chang ve Hwang, 2017; Chen, 2020; Chen ve Hsu, 2020; Chen vd., 2019; Chen vd., 2020; Chen vd., 2021; Chen vd., 2024; Chuechote vd., 2020; Cui vd., 2019; Çalışır, 2024; Çelebi, 2023; Çevik, 2024; Çınar, 2023; Çiftci, 2022; Çiftçi-Seyhan vd., 2022; Debeer vd., 2021; Deng vd., 2020; Dinci, 2021; Dong vd., 2025; Elçi, 2022; Elimelech ve Aram, 2019; Er, 2024; Erdoğan, 2018; Ertaş-Karaaslan, 2023; Fokides, 2018; Fornons ve Palau, 2021; Garris vd., 2002; Gazioğlu, 2023; Göğebakan-Yıldız vd., 2016; Gündoğan-Önderöz, 2021; Güven-Demir, 2018; Güven ve Özünel, 2023; Hayırsever ve Orhan, 2018; Hofmeyr, 2020; Hwang vd., 2021; Ioannou ve Ioannou, 2020; İlkay ve Atik, 2024; İvgin, 2024; Kader, 2022; Kanat, 2024; Kanthan ve Senger, 2011; Karagöz, 2024; Kaya, 2023; Ko ve Eslami, 2021; Koç-Deniz, 2019; Koyuncu, 2022; Lay ve Osman, 2018; Li vd., 2021; Li vd., 2022; Liakin vd., 2018; Lin ve Hsu, 2016; Litster vd., 2021; Mao vd., 2023; Marinis ve Metaphas, 2017; Mason vd., 2013; McLaughlin ve Rhoney, 2014; Merrill, 2015; Murat, 2024; Nacaroğlu, 2020; Naik, 2014; Nayci, 2017; Ocampo ve Salazar, 2016; Oğuz, 2023; Ökmen,

2020; Okuducu, 2020; Okutan, 2024; Orçan, 2024; Özcan, 2024; Özdağ, 2023; Özdemir, 2016; Öztop, 2022; Perini vd., 2018; Pinheiro ve D Oliveira, 2020; Plass vd., 2019; Requena vd., 2017; Reynolds ve Kao, 2021; Ribeiro, 2019; Ristanto vd., 2022; Ronimus vd., 2019; Salgarayeva vd., 2021; Samur, 2019; Seçgin, 2024; Seidel vd., 2020; Serra ve Gilabert, 2021; Shiue ve Hsu, 2017; Sıriş ve Görgülü-Arı, 2024; Sung ve Hwang, 2018; Şahbaz ve Arseven, 2022; Şahin ve Çiftçi, 2024; Şihman, 2024; Tadiboyina vd., 2024; Talan ve Batdı, 2020; Tanrıverdi, 2024; Turan, 2015; Turan ve Erdoğan, 2023; Usta, 2024; Utami vd., 2024; Ünal, 2023; Ünlü, 2022; Von Kotzebue vd., 2022; Wichadee ve Pattanapichet, 2018; Wu vd., 2020; Ye vd., 2018; Ye vd., 2018; Yıldırım ve Baran, 2021; Yılmaz, 2024; Yolal, 2024; Zhang vd., 2021; Zheng vd., 2020). TYS modeli ve/veya dijital oyunun kullanıldığı çalışmalarda %89 oranında anlamlı farklılık elde edilmiş olması, modelin öğrenenlerin akademik başarısını geliştirme açısından önemli olduğunu göstermektedir. Bu durum, TYS modelinin bir öğretim stratejisi olarak etkili olabilmesi için uygun altyapı, öğretmen rehberliği ve öğrenci hazırbulunuşluk düzeyinin göz önünde bulundurulması gerektiğini göstermektedir.

Nitel veriler de araştırmanın nicel bulgularını destekler niteliktedir. Öğrenciler, Scratch gibi araçlarla kendi hazırladıkları oyunları, eğlenceli ve öğretici bulduklarını belirtmişlerdir. Öğretmen ve veliler, öğrencilerin kavrama düzeylerinin geliştiğini, önceki süreçte kaçırdıkları soruları artık daha doğru yanıtladıklarını ifade etmişlerdir. Bu bulgular, eğitsel dijital oyunların bilişsel gelişime olan katkısını vurgulayan çalışmaları desteklemektedir (Cesur, 2020; Durrani vd., 2023; Ertaş-Karaaslan, 2023; Köseoğlu, 2023).

5.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Tartışma

Araştırmanın ikinci alt problemi olan "*Deney grubu ile kontrol grubu öğrencilerinin hayat bilgisi öğrenmeye yönelik tutumları ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?*" sorusuna ilişkin analiz bulguları; ön testlerde her iki grup arasında derse yönelik tutum boyutuyla anlamlı farklılık göstermezken, uygulama sonrasında deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu görülmüştür. Bu bulgu, özellikle öğrenme sürecinde aktif katılımı teşvik eden, öğrencilerin bireysel ilgilerini harekete geçiren yapılandırmacı yaklaşımların, derse yönelik tutum üzerinde etkili olduğunu ortaya koymaktadır.

Bu çalışmanın sonuçları, TYS modeli veya dijital oyunların ayrı ayrı kullanıldığı ancak benzer yönde etkilerin gözlendiği araştırmalarla örtüşmektedir (Çalışır, 2024; Güven ve Özünel, 2023; Serbest, 2023). Özellikle Scratch ve Arduino gibi etkileşimli ortamlarla

desteklenen süreçlerin öğrencilerin öğrenmeye yönelik ilgilerini canlı tuttuğu, bu sayede derse karşı tutumlarının anlamlı düzeyde arttığı ifade edilmiştir.

Buna karşılık, bazı çalışmalarda anlamlı farklılık gözlenmemiştir (Kaynar, 2020; Özdemir, 2023; Yılmaz, 2023). Bu sonuçların nedeni, örneklem büyüklüğündeki sınırlılıklar, uygulama süresinin kısa olması veya dijital oyunların pedagojik entegrasyonunun yetersizliği olabilir. Yine de bu çalışmalar, oyunlaştırmanın her koşulda tek başına derse yönelik olumlu tutum geliştirme artırıcısı olmadığını göstermesi açısından önemlidir.

Derslerde TYS modeli ya da dijital oyunlar kullanılmasa da tutum üzerine anlamlı etki gözlenen çalışmalar da literatürde yer almaktadır (Karbeyaz, 2023; Kayhan, 2024; Özyılmaz vd., 2024). Bu sonuçlar, farklı öğretim stratejileriyle desteklenen yapılandırmacı öğrenme ortamlarının da öğrenci tutumlarını olumlu yönde etkileyebileceğini göstermektedir. Ancak, yalnızca biri hariç (Yıldız, 2022), bu tür uygulamalarda da olumlu tutumsal gelişmeler kaydedilmiştir.

Hayat bilgisi ile birlikte bütün dersler dikkate alınarak; uygulandığı derse yönelik tutumu konu edinen dijital oyun/oyun ve/veya TYS modelini ele alan yurt içi ve yurt dışı literatürün tümü ele alındığında %25 oranla 17 çalışmanın son testinde anlamlı farklılık görülmezken (Akdeniz, 2019; Aydın, 2016; Bulut ve Bekdemir, 2024; Bónus vd., 2024; Çınar, 2023; Dursun, 2024; Güreli-Kıvrak, 2023; Karagöz, 2024; Kaynar, 2020; Okutan, 2024; Özdağ, 2023; Özdemir, 2023; Şahin ve Çiftçi, 2024; Şengün, 2021; Taşkın, 2020; Yıldız, 2022; Yılmaz, 2023); %75 oranla 52 çalışmanın son testinde uygulama gerçekleştirilen grubun lehine anlamlı farklılık ortaya çıkmıştır (Aksoy, 2014; Aladağ ve Kaya, 2022; Bawa, 2020; Camacho-Sánchez vd., 2022; Chen ve Fang, 2013; Chuang, vd. 2017; Çalışır, 2024; Daungcharone vd., 2017; Deng vd., 2020; Dong vd., 2025; Erdoğan, 2018; Erişmiş, 2023; Erkan, 2019; Fornons ve Palau, 2021; Gök ve İnan, 2021; Gündoğan-Önderöz, 2021; Güven ve Özünel, 2023; Hayırsever ve Orhan, 2018; Hwa, 2018; Hwang vd., 2021; İlkay ve Atik, 2024; İvgin, 2024; Kader, 2022; Kanthan ve Senger, 2011; Karbeyaz, 2023; Kayhan, 2024; Kiili ve Ketamo, 2018; Koyuncu, 2022; Lin ve Hsu, 2016; Li vd., 2022; Mason vd., 2013; Merrill, 2015; Mourelatou ve Zamfirov, 2017; Naik, 2014; Ocampo ve Salazar, 2016; Osmanoğlu ve Birgün, 2023; Ökmen, 2020; Özyılmaz vd., 2024; Panskyi ve Rowinska, 2021; Papastergiou, 2009; Requena vd., 2017; Sabırlı ve Çoklar, 2020; Salgarayeva vd., 2021; Seçgin, 2024; Serbest, 2023; Turan, 2015; Uçaş, 2023; Ünlü, 2022; Von Kotzebue vd., 2022; Wu vd., 2020; Yazar ve Tutal, 2023; Zheng vd., 2020). TYS modeli ve/veya oyun/dijital oyunun kullanıldığı çalışmalarda %75 oranında anlamlı farklılık elde edilmiş olması, araştırmanın güvenilirliğini artıran güçlü bir gösterge

niteliğindedir. Özellikle lisans düzeyinden ilkokula kadar geniş bir örneklem yelpazesinde benzer sonuçlara ulaşılmış olması, modelin evrensel etkililiğini vurgulamaktadır.

Nitel bulgular da nicel verilerle örtüşmektedir. Öğrenciler derse yönelik tutumlarının arttığını belirtirken, derse olan ilgilerinin ve öğrenme heveslerinin de geliştiğini vurgulamışlardır. Özellikle oyun hazırlama sürecinde aktif görev almalarının derse olan bağlılıklarını artırdığı ifade edilmiştir. Veliler ve öğretmen de sürecin öğrencileri derse daha hevesli hale getirdiğini ifade etmişlerdir. Daha önceki çalışmalarda da benzer bulgular yer almaktadır. Durrani vd. (2023), Li vd. (2022), Ye vd. (2018), ve Tao vd. (2016) gibi yurt dışı kaynaklı araştırmalarda, TYS modeli ve oyunlaştırmanın birlikte kullanılmasının öğrencilerin derse yönelik olumlu tutumunu artırdığı gösterilmiştir. Yerli çalışmalar da bu sonuçları desteklemektedir (Esen, 2023; İvgin, 2024; Koyuncu, 2022; Şengel-Alp, 2024). Ayrıca öğretmen gözlemlerine dayalı çalışmalar (Atanasova ve Molnar, 2024; Köseoğlu, 2023; Tekin, 2022) sürecin özellikle dikkat, ilgi ve katılım gibi tutuma yönelik bileşenleri geliştirdiğini ortaya koymuştur.

5.2.1. Hayat Bilgisi Dersi Tutum Ölçeğinin Faktörlerine Göre Tartışma

5.2.1.1. Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Olumsuz Tutum Faktörü

Tutum ölçeğinin ilk faktörü olan olumsuz tutuma ilişkin bulgularda, deney öncesinde deney ve kontrol grupları arasında anlamlı bir fark bulunmamakla birlikte, deney grubunun olumsuz tutum ortalamasının daha düşük olması dikkat çekicidir. Deney sonrası ise, anlamlı fark bulunmamakla birlikte deney grubunda olumsuz tutum puanları düşerken, kontrol grubunda artış gözlenmiştir. Bu eğilim, eğitsel dijital oyunlarla desteklenmiş TYS modelinin olumsuz tutumların azaltılmasında, dolaylı bir etkiye sahip olabileceğini göstermektedir.

Karbeyaz (2023) tarafından yürütülen çalışmada benzer bir sonuç ortaya konmuş; deney sonrası olumsuz tutumlarda deney grubu lehine anlamlı farklılık saptanmıştır. Bu bulgu, mevcut araştırmanın verilerini destekler niteliktedir. Yılmaz (2023) tarafından yürütülen çalışmada ise anlamlı farklılık görülmemekle birlikte, ortalama puanlar ön test lehine sonuçlanmıştır. Bu durum, dijital oyun tasarımının niteliği, öğrenci ilgisi ve uygulama süresinin tutumsal değişime etkisini vurgulayan bir ipucu niteliği taşımaktadır.

5.2.1.2. Hayat Bilgisi Dersi İçeriğine Yönelik Olumlu Tutum Faktörü

Tutum ölçeğinin ikinci faktörüne ilişkin bulgularda hem deney öncesi hem de sonrası ölçümlerde deney grubu lehine olumlu sonuçlar elde edilmiştir. Özellikle deney sonrası anlamlı

farklılığın ortaya çıkması, dijital oyunlarla desteklenen TYS uygulamasının, öğrencilerin hayat bilgisi içeriğine yönelik olumlu tutumlarını artırıcı etkisini ortaya koymaktadır.

Bu bulgular, Karbeyaz (2023) benzer içerikli çalışmasıyla örtüşmektedir. Her iki çalışmada da deney grubu öğrencilerinin ders içeriğine yönelik daha olumlu tutum geliştirdiği görülmektedir. Yılmaz (2023) çalışmasında anlamlı fark elde edilememişse de ortalama puanların artış eğiliminde olması, içerik temsiline yönelik olumlu algının güçlendiğini göstermektedir.

5.2.1.3. Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Olumlu Tutum Faktörü

Tutum ölçeğinin üçüncü faktöründe, hayat bilgisi dersine yönelik genel olumlu tutumda deney öncesi gruplar arasında anlamlı bir fark bulunmamakla birlikte, deney sonrası ölçümlerde deney grubu lehine anlamlı bir fark oluşmuştur. Bu bulgu, TYS modeli ve dijital oyunların derse karşı genel olumlu duyguyu pekiştirdiğini göstermektedir.

Karbeyaz (2023) çalışması, deney sonrası olumlu tutumda anlamlı farklılık ve deney grubu lehine elde edilen sonuçlarla, mevcut çalışmayı desteklemektedir. Yılmaz (2023) çalışmasında da tek grup içinde son test lehine anlamlı farklılık oluşmuş olması, bu tür teknolojik destekli modellerin olumlu tutum oluşturma yönündeki potansiyelini göstermektedir.

Üç faktör üzerinden yapılan analizler bütüncül olarak ele alındığında, eğitsel dijital oyunlarla desteklenen TYS modelinin, hayat bilgisi dersine karşı öğrencilerde olumlu tutum geliştirmede etkili olduğu görülmektedir. Özellikle olumlu tutumda anlamlı artışlar ve olumsuz tutumda düşüş yönündeki eğilim, bu modelin hem bilişsel hem de duyuşsal boyutlara katkı sunduğunu göstermektedir. Alanyazındaki benzer çalışmalar da bu etkiyi desteklemektedir (Merrill, 2015; Lin ve Hsu, 2016; Ye vd., 2018). Ayrıca öğrencilerin oyunlaştırılmış ortamlarda aktif rol almalarının, içeriğe ilişkin farkındalıklarını ve dersi sevmelerini artırdığı söylenebilir.

5.3. Üçüncü Alt Probleme İlişkin Tartışma

Araştırmanın üçüncü alt problemi olan "*Deney grubu ile kontrol grubu öğrencilerinin e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşlukları ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?*" sorusuna ilişkin olarak; eğitsel dijital oyunlarla desteklenmiş TYS modelinin öğrencilerin e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluk düzeyleri üzerindeki etkisi incelenmiş, deney grubu lehine anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir. Deney grubu öğrencilerinin ön test-son test puan farklarına bakıldığında, e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluklarının önemli ölçüde arttığı görülmüştür. Bu bulgu, öğrencilerin kendi öğrenme süreçlerini bireysel

olarak yönetmelerine olanak tanıyan, dijital içerikler ve teknolojik araçlarla donatılmış bir öğrenme ortamının, e-öğrenmeye olan yatkınlığı olumlu yönde geliştirdiğini göstermektedir.

Elde edilen sonuçlar, Lin ve Hsu (2016) ile Altunbilek (2024) tarafından gerçekleştirilen ve TYS modeli ile dijital oyunların birlikte uygulandığı çalışmalarda da doğrulanmaktadır. Her iki çalışmada da deney grubunda anlamlı bir artış gözlenmiş, e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluk düzeylerinin geliştiği tespit edilmiştir.

Ancak literatürde bu etkiye ilişkin farklı sonuçlar da bulunmaktadır. Örneğin, Chen ve Wang (2023), Erişmiş (2023) ve Elçi (2022) gibi çalışmalar, e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşlukta anlamlı bir gelişim saptamamıştır. Bu farklılıklar, uygulamanın niteliği, süresi, dijital araçlara erişim düzeyi ve öğrenci gruplarının özellikleri ile ilişkilendirilebilir.

Tüm dersler dikkate alınarak, uygulandığı e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluk/teknolojiyi kullanma durumunu konu edinen dijital oyun ve/veya TYS modelini ele alan yurt içi ve yurt dışı literatürün tümü ele alındığında %17 oranla 5 çalışmanın son testinde anlamlı farklılık görülmezken (Ceylan, 2020; Chen ve Wang, 2023; Elçi, 2022; Erişmiş, 2023; Yong vd., 2021); %83 oranla 24 çalışmanın son testinde uygulama gerçekleştirilen grubun lehine anlamlı farklılık ortaya çıkmıştır (Aksoy, 2014; Allsop, 2019; Altunbilek, 2024; Bozan, 2022; Dinci, 2021; Dong vd., 2025; Ertaş-Karaaslan, 2023; Foss vd., 2013; Garris vd., 2002; Huizenga vd., 2011; Ioannou ve Ioannou, 2020; Köseoğlu, 2023; Lay ve Osman, 2018; Lazem ve Jad, 2017; Lin ve Hsu, 2016; McLaughlin ve Rhoney, 2014; Ökmen, 2020; Panskyi ve Rowinska, 2021; Requena vd., 2017; Sabırlı ve Çoklar, 2020; Sıriş ve Görgülü-Arı, 2024; Turan ve Erdoğan, 2023; Utami vd., 2024; Zhang vd., 2021). TYS modeli ve/veya dijital oyunun kullanıldığı çalışmalarda, %83 oranında anlamlı farklılık elde edilmiş olması, teknolojik destekli öğrenme yaklaşımlarının genel olarak öğrencilerin dijital becerilerini artırma potansiyelini ortaya koymaktadır.

Çalışmanın nitel bulguları da bu nicel verileri desteklemektedir. Öğrenciler, Zoom, Scratch ve Google Classroom gibi platformlara ilişkin becerilerinin geliştiğini ifade etmiş; özellikle video tekrarları ve oyun tasarımı gibi bireysel öğrenme süreçleri sayesinde daha etkili çalışabildiklerini belirtmişlerdir. Öğretmen ve veliler de öğrencilerin dijital araçlara olan ilgisinin ve yeterliklerinin arttığını gözlemlemişlerdir. Bu gözlem, alan yazında birçok çalışma ile de desteklenmektedir (Akçay ve Yeşilyurt, 2021; Atanasova ve Molnar, 2024; Kaya, 2023).

Tüm bu veriler birlikte değerlendirildiğinde, eğitsel dijital oyunlarla desteklenmiş TYS modelinin öğrencilerin sadece akademik başarıları değil, aynı zamanda dijital okuryazarlıkları, öz düzenleme becerileri ve e-öğrenmeye yönelik bilişsel-duyuşsal hazırbulunuşluk düzeyleri üzerinde de olumlu etkiler yarattığı söylenebilir.

5.3.1. E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluk Ölçeği Alt Faktörlerine İlişkin Tartışma

5.3.1.1. Öz Yeterlilik Faktörü

Deney öncesi ve sonrası bulgulara göre, her iki grupta da e-öğrenmeye yönelik öz yeterlilik düzeylerinde bir artış yaşanmış ancak bu artış istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır. Bu bulgu, eğitsel dijital oyunlarla desteklenen TYS modelinin öz yeterlilik gelişiminde geleneksel yöntemlerle benzer etkililikte olduğunu göstermektedir. Bu durumu destekleyen şekilde, Öner, Uzunpınar ve Yılmaz (2024), kırsalda öğrenim gören öğrencilerin öz yeterlilik ortalamasını 3,26 olarak belirlemiş ve gelişim için teknolojik altyapının önemine dikkat çekmiştir. Benzer biçimde, Ceylan (2020), Elçi (2022) ve Yong vd. (2021) gibi çalışmalarda da dijital oyun destekli uygulamaların öz yeterlilik boyutunda istatistiksel olarak anlamlı olmayan ancak olumlu yönde eğilim gösteren sonuçlar elde edilmiştir.

5.3.1.2. Algılanan Fayda Faktörü

Elde edilen bulgularda, deney grubunun algılanan fayda düzeyinde kontrol grubuna oranla anlamlı bir farklılık meydana geldiği görülmüştür. Bu bulgu, TYS modeli ve dijital oyunların öğrencilerin dijital ortamları daha işlevsel ve yararlı gördüklerini göstermektedir. Öner vd. (2024) çalışmasındaki ortalama ($\overline{x}$=3,8) ile karşılaştırıldığında mevcut çalışmadaki deney grubu son test ortalaması ($\overline{x}$=4,04) daha yüksektir. Bu bulgu, Lin ve Hsu (2016), Atanasova ve Molnar (2024) ile Köseoğlu (2023) gibi çalışmalarda da benzer biçimde doğrulanmıştır. Öğrenciler dijital araçların; öğrenme sürecine katkı sunduğunu daha fazla benimsemekte, bu da öğrenmeye yönelik olumlu tutum geliştirmelerini kolaylaştırmaktadır.

5.3.1.3. Kendi Kendine Öğrenme Faktörü

Elde edilen bulgular, deney grubunun kontrol grubuna kıyasla kendi kendine öğrenme becerilerinde anlamlı bir gelişim yaşadığını göstermektedir. Bu durum, TYS modelinin sunduğu esnek zamanlama, bireysel tekrar olanakları ve öğrenci merkezli yapı sayesinde öğrencilerin öğrenmeyi sahiplenmesini teşvik ettiğini göstermektedir. Öner vd. (2024) çalışmasındaki ortalama ($\overline{x}$=3,68) ile karşılaştırıldığında, mevcut çalışmanın deney grubu ortalaması ($\overline{x}$=4,16) daha yüksek düzeydedir. Bu bulgular, Uyanık (2022), Esen (2023), Ye vd. (2018) ve Durrani vd. (2023) gibi araştırmalarda da gözlemlenmiş, dijital öğrenme ortamlarının öğrencilerin öz düzenleme ve kendi kendine öğrenme becerilerini artırdığı ifade edilmiştir.

5.3.1.4. Motivasyon Faktörü

Elde edilen bulgulara göre, deney grubunun motivasyon düzeyinde anlamlı bir artış yaşanırken, kontrol grubunda azalma görülmüştür. Bu sonuç, eğitsel dijital oyunlarla desteklenen TYS modelinin, öğrenen motivasyonunu artırıcı etkisini ortaya koymaktadır.

Dijital içerikler, oyunlaştırma ve bireysel başarı hissi gibi faktörler motivasyon artışında etkili olmuştur. Bu bulgular; Allsop (2019), Anderson vd. (2020), Hwang vd. (2021) ve Aksoy (2014) tarafından yapılan çalışmalarda da desteklenmektedir. Ayrıca Şengel-Alp (2024) ve Vatansever (2018) gibi nitel çalışmalarda, öğrencilerin oyun temelli öğrenme sayesinde öğrenmeye karşı daha istekli oldukları ifade edilmiştir.

5.3.1.5. Finansal Yetkinlik Faktörü

Finansal yetkinlik düzeyinde deney öncesi gruplar arasında anlamlı bir fark varken, deney sonrası fark istatistiksel olarak anlamlı olmamıştır. Ancak deney grubu lehine bir eğilim devam etmiştir. Bu bulgu, dijital oyunlarla desteklenmiş TYS modelinin bu alandaki etkisinin sınırlı olabileceğini göstermektedir. Bu durum, dijital oyunların doğrudan finansal becerileri değil, daha çok dijital teknoloji kullanım becerilerini geliştirmeye yönelik kurgulanmış olması ile açıklanabilir. Öner vd. (2024) çalışmasında ortalama 3,08 olarak belirlenmiş olup, mevcut çalışmada bu değere yakın sonuçlar elde edilmiştir. Alan yazında finansal yetkinliğe yönelik az sayıda çalışma olmakla birlikte, mevcut bulgular Akçay ve Yeşilyurt (2021), Ramazanoğlu vd. (2025) ve Taşkın (2020) tarafından bildirilen sınırlı katkılarla örtüşmektedir.

5.4. Dördüncü Alt Probleme İlişkin Tartışma

5.4.1. Öğrenci Görüşmeleri

Çalışmaya katılan öğrenciler, TYS modeli ve dijital oyun temelli etkinlikler hakkında büyük ölçüde olumlu görüş bildirmişlerdir. Alan yazında TYS modeli ile dijital oyunların birlikte veya ayrı ayrı kullanıldığı çalışmalarda, mevcut nitel bulguları destekler nitelikte olan birçok çalışma tespit edilmiştir. Öğrencilerin hem akademik başarı hem de tutum, hazırbulunuşluk, dijital araç kullanım becerileri ve iş birliği süreçlerine ilişkin olumlu yargıları, ilgili literatürdeki bulgularla yüksek düzeyde örtüşmektedir.

Ders sürecinde TYS modeli ile dijital oyunların birlikte kullanımının öğrenciler tarafından olumlu karşılandığı bu çalışma, Esen (2023), Durrani vd. (2023), Li vd. (2022), Ye vd. (2018), Tao vd. (2016) ve Bozdağ ve Gökler (2023) gibi pek çok çalışmayla benzerlik

göstermektedir. Bu çalışmalarda öğrenciler, öğrenmenin daha eğlenceli, kalıcı ve katılımcı olduğunu vurgulamışlardır.

Dijital oyunların tek başına kullanıldığı çalışmalarda da benzer eğilimler gözlemlenmiştir. Usta (2024), İvgin (2024), İlkay ve Atik (2024), Karagöz (2024), Şengel-Alp (2024), Efe (2023), Koyuncu (2022), Ceylan (2020), Vatansever (2018), Özkan (2018), Bónus vd. (2024), Sellami (2023), Zin vd. (2009) gibi çalışmalar, dijital oyunların motivasyonu artırdığını, öğrencilerin derse yönelik tutumunu güçlendirdiğini ve öğrenmeyi eğlenceli hale getirdiğini belirtmiştir.

TYS modeline ilişkin öğrenci görüşleri de yine literatürle uyumludur. Çelebi (2023), Çevik (2024), Er (2024), Nacaroğlu (2020), Ertaş-Karaaslan (2023), Akdeniz (2019), Özdağ (2023), Koç-Deniz (2019), Kaya (2023), Tanrıverdi (2024), Göğebakan-Yıldız (2016), Camcı ve Şen (2024), Kanat (2024), Gündoğan-Önderöz (2021), Nayci (2017), Talan ve Batdı (2020), Turan (2015), Çalışır (2024) gibi çalışmalarda da öğrencilerin TYS modelini benimsediği ve bu yöntemle öğrenmeye daha istekli hale geldikleri ifade edilmiştir.

Bu çalışmada öğrencilerin, oyun destekli TYS uygulamalarıyla akademik başarılarının arttığını ifade etmeleri; Köseoğlu (2023), Cesur (2020), Li vd., (2022), Durrani vd. (2023), Ye vd. (2018), Tao vd. (2016), Kanat (2024), Özcan (2024), Esen (2023), Efe (2023), Akdeniz (2019) ve Boyraz ve Ocak (2017) gibi çok sayıda çalışmayla tutarlıdır. Bu bulgular, oyunlaştırılmış TYS modelinin özellikle bilişsel kazanımlar üzerinde etkili olduğunu göstermektedir.

TYS ve dijital oyunların öğrencilerin derse yönelik tutumuna olumlu etkisini ortaya çıkaran bulgular, özellikle Durrani vd. (2023), Li vd. (2022), Ye vd. (2018), Tao vd. (2016), Esen (2023), Şengel-Alp (2024), Yasak-Cevizci (2021), Özkan (2018) ve Göktaş (2024) gibi çalışmalarda benzer şekilde tespit edilmiştir. Bu araştırmalarda, öğrencilerin derse daha motive oldukları ve sürece daha istekle katıldıkları vurgulanmıştır.

Bu çalışmada, öğrencilerin e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluk ve dijital araç kullanım becerilerinin arttığı görülmüştür. Uyanık (2022), Durrani vd. (2023), Esen (2023), Ye vd. (2018), Ioannou ve Ioannou (2020), Özkan (2018), Ramazanoğlu vd. (2025) gibi araştırmalar bu bulguları desteklemektedir.

Öğrencilerin grup çalışmalarında iş birliği ve yardımlaşma düzeylerinin geliştiği görüşü, Ioannou ve Ioannou (2020), Yasak-Cevizci (2021), Köseoğlu (2023), Camcı ve Şen (2024), Kaya (2023), Talan ve Batdı (2020) gibi çalışmalarda da gözlenmiştir. Bu durum, oyunlaştırmanın sadece bireysel değil, sosyal öğrenmeyi de desteklediğini ortaya koymaktadır.

TYS ve dijital oyun temelli öğrenmenin diğer derslerde de uygulanmasına yönelik öğrenci isteği, Tao vd. (2016), Kanat (2024), Çınar (2023), Tanrıverdi (2024), Özdağ (2023) ve Göğebakan-Yıldız (2016) gibi çalışmalarda da vurgulanmıştır.

5.4.2. Veli Görüşmesi

Bu çalışmada yer alan veli görüşleri, TYS modeli ile dijital oyun temelli etkinliklerin bütünleştirilmesinin eğitim sürecine olumlu katkı sağladığına işaret etmektedir. Elde edilen bulgular, alanyazında benzer biçimde raporlanan sonuçlarla örtüşmektedir.

Araştırmada veliler, TYS modeline başlangıçta yabancı olduklarını ve sürece temkinli yaklaştıklarını belirtmiş, ancak süreç sonunda model ile ilgili olarak memnuniyetlerini ifade etmişlerdir. Bu durum, Çelebi (2023), Usta (2024) ve Ağırman (2023) çalışmalarında da gözlemlenmiştir. Çelebi (2023) çalışmasında velilerin uygulamanın faydası ile ilgili çekimser olmaları, Usta (2024) çalışmasında öğrencilerin kavramlara yabancı olması, Ağırman (2023) çalışmasında ise bazı velilerin modele karşı olmaları dikkat çekicidir. Bu durum, TYS modelinin yaygınlaştırılmasında velilere yönelik bilgilendirme ihtiyacını ortaya koymaktadır.

Araştırmada bütün veliler, eğitsel dijital oyun destekli TYS modelinin öğrencilerin akademik başarılarını artırdığı görüşünü bildirmiştir. Benzer şekilde, Akçay ve Yeşilyurt (2021), Çelebi (2023), Kaya (2023), Ertaş-Karaaslan (2023) ve Ağırman (2023) çalışmaları da bu bulguyu desteklemektedir. Bu sonuçlar, velilerin öğrenme çıktılarındaki gelişmeleri gözlemleyebildiklerini ve pedagojik etkililiği fark ettiklerini göstermektedir.

Velilerin, öğrencilerinin derse yönelik ilgilerinin arttığını ifade etmeleri; Akçay ve Yeşilyurt (2021), Kaya (2023), Ertaş-Karaaslan (2023) ve Çelebi (2023) çalışmalarıyla örtüşmektedir. Bu sonuç, eğitsel dijital oyun destekli TYS modelinin öğrenmeye karşı olumlu tutum geliştirmede etkili olduğunu ortaya koymaktadır.

Veliler, çocuklarının dijital araç kullanım becerilerinin arttığını ve daha fazla sorumluluk aldıklarını belirtmiştir. Bu bulgu, Ertaş-Karaaslan (2023) çalışmasıyla doğrudan; Akçay ve Yeşilyurt (2021) ile Kaya (2023) çalışmalarıyla dolaylı biçimde örtüşmektedir. Öte yandan, Sara vd. (2016) gibi bazı çalışmalar, dijitalleşmenin geleneksel yöntemlere kıyasla bazı riskleri beraberinde getirebileceğine dikkat çekmektedir. Bu bulgu, velilerin teknolojiye ilişkin taşıdığı çelişkili düşüncelerle örtüşmektedir (Şengün, 2021; Yong vd., 2021). Velilerin, çocuklarının e-öğrenmeye yönelik dijital okuryazarlık ve hazırbulunuşluk düzeylerinde gelişim gözlemlemeleri, Akçay ve Yeşilyurt (2021) ile Kaya (2023) çalışmalarıyla desteklenmektedir. Bu sonuçlar, TYS modelinin sadece içerik öğrenimini değil, 21. yüzyıl becerilerini de desteklediğini ortaya koymaktadır.

Velilerin modelin farklı derslerde de uygulanmasını istemesi, Ağırman (2023), Kaya (2023), Ertaş-Karaaslan (2023) ve Akçay ve Yeşilyurt (2021) çalışmalarında da ifade edilmiştir. Bu görüşler, modelin ölçeklenebilirliği ve disiplinler arası uyumluluğuna yönelik güçlü bir işarettir.

Birkaç veli, çocukları ile ilgili olarak ekrana maruz kalma süresi ve teknolojiye bağımlılık konularında endişelerini dile getirmiştir. Şengün (2021) ve Yong vd. (2021) çalışmaları da bu yönde bulgular sunmaktadır. Ayrıca Chen vd. (2020), dijital oyunlardaki rekabet unsurunun fen ve matematikte etkili olurken, sosyal bilimlerde aynı etkiyi göstermediğini ifade etmiştir. Bu da oyun tasarımında alan ve yaşa uygunluk kriterlerinin göz önünde bulundurulması gerektiğini göstermektedir.

5.4.3. Öğretmen Görüşmesi

Araştırmaya katılan sınıf öğretmeni, eğitsel dijital oyunlarla desteklenen TYS modelinin uygulanmasına ilişkin deneyimlerini genel olarak olumlu olarak ifade etmiştir. Uygulama öncesinde TYS modeline ilişkin yalnızca teorik bilgiye sahip olduğunu belirten öğretmen, uygulama süreci sonunda modelin öğrenme sürecine katkılarını gözlemlemiş ve modelin etkili bir öğretim yöntemi olduğunu vurgulamıştır. Benzer şekilde Balcı (2023) çalışmasında da öğretmenlerin TYS modelini akademik başarıyı artıran, iş birliğine dayalı öğrenmeyi destekleyen ve öğrenci merkezli bir yapı sunduğu yönünde değerlendirdikleri görülmüştür.

Öğretmen, modelin öğrencilerin akademik başarılarına katkı sunduğunu, sınıf içi sürenin daha etkin kullanıldığını ve öğrencilerin öğrenmeye karşı istekliliklerinin arttığını ifade etmiştir. Bu görüş, Atanasova ve Molnar (2024), Lin ve Hsu (2016), Merrill (2015) ve Allsop (2019) çalışmalarındaki öğretmen görüşleriyle örtüşmektedir. Söz konusu çalışmalarda öğretmenler, TYS modeli ve dijital oyunların birlikte ya da ayrı ayrı kullanımının öğrencilerin başarılarını artırdığını ifade etmişlerdir. Özellikle bilişim teknolojileri, matematik, fen bilimleri gibi alanlarda yapılan uygulamaların akademik performansı desteklediği vurgulanmıştır.

Uygulama sürecinde öğretmenin gözlemleri doğrultusunda, öğrencilerin derse yönelik olumlu tutumlarında belirgin bir artış yaşandığı ifade edilmiştir. Bu bulgu, Ceylan (2020), Tekin (2022), Köseoğlu (2023), ve Durak (2016) çalışmalarında da benzer şekilde raporlanmıştır. Söz konusu çalışmalarda, dijital oyun destekli öğretim süreçlerinin öğrencilerin derse karşı olumlu tutum geliştirmelerinde etkili olduğu ifade edilmiştir. Ayrıca, öğrencilerin TYS modeli sayesinde derse daha hazırlıklı gelmeleri, bireysel sorumluluk duygularında artış

ve sınıf içi etkinliklere daha aktif katılım sağlamaları, öğretmenin dikkat çektiği önemli gelişmelerdendir.

Eğitsel dijital oyunların, e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluk düzeyine katkısı da öğretmen tarafından vurgulanmıştır. Bu gözlem, Lin ve Hsu (2016), Tekin (2022), Yasak-Cevizci (2021) ve Durak (2016) gibi birçok çalışmada da desteklenmektedir. Söz konusu çalışmalar, dijital oyunların öğrencilerin teknoloji kullanım becerileri, öğrenmeye karşı dijital motivasyonları ve öz düzenleme stratejileri üzerinde olumlu etkiler sağladığını göstermektedir. Bununla birlikte, Yong vd. (2021) çalışmasında, modelin bu alanlarda yeterince etkili olmadığına ilişkin öğretmen görüşlerinin de raporlandığı görülmektedir. Bu durum, literatürdeki farklı sonuçların çoklu bağlam, öğrenci düzeyi ve içerik özellikleriyle ilişkili olabileceğini göstermektedir.

Öğretmenin ifadesine göre öğrencilerin oyun geliştirme, değerlendirme ve oylama süreçlerine aktif olarak katılması, yalnızca bilişsel değil, aynı zamanda sosyal ve duyuşsal gelişimlerine de katkı sunmuştur. Benzer şekilde Köseoğlu (2023) çalışmasında, öğrencilerin oyunlaştırma sürecine aktif katılım sağlamalarının iş birliği, empati ve iletişim becerilerini geliştirdiği rapor edilmiştir. Aynı doğrultuda Allsop (2019) ve Cheng vd. (2019) çalışmaları da dijital oyunların yardımlaşma ve takım çalışması becerilerine olan olumlu etkisini ortaya koymuştur.

Bununla birlikte öğretmen, uygulama sürecinde karşılaşılan bazı sınırlılıkları da belirtmiştir. Özellikle teknik aksaklıklar ve yenilik etkisiyle oluşan sınıf disiplini sorunları, uygulamanın verimini zaman zaman olumsuz etkilemiştir. Bu gözlemler, Özkan (2018) ile Çenberci vd. (2023) çalışmalarıyla örtüşmekte olup, dijital altyapının ve uygulama sürecine yönelik planlamanın önemini vurgulamaktadır.

Son olarak, öğretmen, modelin çekiciliğini yitirmemesi adına dozunda kullanımın önemine değinmiş, öğrencilerin ifade becerilerini kullanabilecekleri ya da zorlandıkları konularda eğitsel dijital oyun destekli TYS modelinin öncelikli olarak tercih edilmesi gerektiğini belirtmiştir. Bu yaklaşım, Ağırman (2023), Kaya (2023), Köseoğlu (2023) ve Hwa (2018) çalışmalarında da vurgulanmakta ve modelin sürdürülebilirliğinin bağlam temelli uygulanmasına bağlı olduğu fikrini desteklemektedir.

5.4.4. Araştırmacı Gözlemleri

Araştırmacının gözlemleri TYS modeli kapsamında çevrim içi araçlarla sanal ortamlarda gerçekleştirilen uygulamaya ilişkin gözlemleri ve sınıf içerisinde yüz yüze gerçekleştirilen gözlemler olacak şekilde iki başlık altında tartışılmıştır.

5.4.4.1. TYS Çevrim İçi Gözlemleri

Çalışmada çevrim içi dersler sekiz hafta boyunca sürdürülmüş ve çevrim içi dersler öğrencilerin ihtiyaç duydukları zaman izleyebilmeleri amacıyla Google Classroom platformuna yüklenmiştir. Uygulama boyunca öğrencilerle etkileşim yalnızca Zoom aracılığıyla sınırlı kalmamış; Google Classroom yorumları, Scratch platformu ve WhatsApp veli grubu üzerinden de sağlanmıştır. Bu çok kanallı iletişim yaklaşımı, öğrencilerin farklı dijital platformlara uyum sağlama düzeylerini artırmış, öğretim sürecine olan katılımlarını desteklemiştir. Bu uygulama biçiminin, dijital pedagojik tasarımın bir gereği olarak çağdaş öğrenme modelleriyle uyumlu olduğu değerlendirilebilir.

Gözlemler, öğrencilerin Zoom uygulamasına olan aşinalıkları, derse katılım konusundaki yüksek istek düzeyleri, dijital oyun etkinliklerine olan ilgileri ve özellikle öğretmen/araştırmacı tarafından verilen geri bildirimlere verdikleri değerin yüksekliğini ortaya koymuştur. Bu durum, TYS modelinin sadece içeriğin ters yüz edilmesinden ibaret olmadığını; aynı zamanda öğrencilerin öz düzenleme, sorumluluk alma ve dijital geri bildirim döngüsüne aktif katılım becerilerinin gelişimini desteklediğini göstermektedir. Nitekim Uyanık (2022) ve Yaylak (2021) çalışmalarında da benzer şekilde, TYS modelinin etkili bir geri bildirim yapısı sunduğu, bu durumun öğrenci tutumunu ve öğrenme sorumluluğunu olumlu etkilediği belirtilmiştir.

Bununla birlikte bazı öğrenciler, çevrim içi sürecin ilk haftalarında bağlantı kalitesine dayalı olarak ses ve görüntü sorunları yaşamışlardır. Ancak bu problemler, süreci sekteye uğratmayacak şekilde kısa sürede çözüme kavuşturulmuştur. Benzer şekilde, alan yazında TYS modeli ve/veya dijital oyun kullanılan çalışmalarda teknik problemlerle karşılaşıldığı görülmekle birlikte (Ağırman, 2023; Akçay ve Yeşilyurt, 2021; Çelebi, 2023; Çınar, 2023; Durak, 2016; Er, 2024; Erişmiş, 2023; Ertaş-Karaaslan, 2023; Esen, 2023; Gündoğan-Önderöz, 2021; Kaya, 2023), uygulamaların sürdürülebilirliğini tehdit eden kalıcı sorunlara dönüşmediği, sürecin başarıyla tamamlandığı bildirilmektedir.

Bu bağlamda elde edilen bulgular, dijital öğrenme ortamlarının öğrencilerin yalnızca bilişsel gelişimini değil; aynı zamanda duyuşsal bağlılık, dijital beceri edinimi ve etkileşimsel öğrenme alanlarında da katkı sağladığını göstermektedir. Teknik sorunlara rağmen sürecin aksamadan sürdürülebilmesi, çevrim içi öğrenme ortamlarının dikkatli bir planlama ve çok yönlü iletişim ile etkili bir şekilde uygulanabileceğini ortaya koymaktadır.

5.4.4.2. Yüz Yüze Sınıf İçi Gözlemleri

Yüz yüze sınıf içi gözlemler, dijital oyunlarla desteklenen TYS modelinin öğrencilerin hem bilişsel hem de duyuşsal gelişimlerini çok boyutlu şekilde etkilediğini ortaya koymaktadır. Sekiz haftalık süreçte; özellikle Bloom'un yenilenmiş taksonomisinde "uygulama" ve üzeri düzeyde bilişsel becerileri hedefleyen dijital oyun ve etkinliklerin uygulanması, öğrencilerin ilgi, derse yönelik tutum, motivasyon ve yaratıcılık düzeylerinde olumlu değişimlere neden olmuştur. İlk haftalarda teknik ve pedagojik bazı zorluklar (sunumlarda zaman kaybı, duygusal etkenli oylama, mevsimsel sağlık sorunları gibi) gözlemlense de süreç ilerledikçe öğrencilerin hazırbulunuşluk, yaratıcı üretim ve dijital oyun tasarlama becerilerinde kayda değer gelişmeler yaşanmıştır.

Bu gözlemler, alan yazında öğrencilerin yaratıcılık düzeylerinin arttığını ortaya koyan çalışmalarla paralellik göstermektedir (Al, 2023; Atanasova ve Molnar, 2024; Budak-Kaymaz, 2022; Erişmiş, 2023; Mao vd., 2023; Sarıçam ve Yıldırım, 2021; Tekin, 2022; Yılmaz, 2023). Ancak bu konuda zıt yönde sınırlı bulgular da mevcuttur; örneğin Chen ve Wang (2023) çalışmasında, dijital oyunların yaratıcılık üzerinde anlamlı bir etki oluşturmadığı ifade edilmiştir. Bu durum, yaratıcı üretimin sadece dijital ortam sağlanarak değil, pedagojik süreçlerin niteliğiyle de doğrudan ilişkili olduğunu düşündürmektedir.

Öğrencilerin derse olan ilgisi, dijital oyun sunumlarına duydukları heyecan ve grup çalışmalarıyla gösterdikleri iş birliği becerileri dikkat çekici düzeydedir. Süreç boyunca öğrencilerin yalnızca bilişsel değil, aynı zamanda duyuşsal becerileri (sorumluluk alma, öz güven geliştirme gibi) de önemli ölçüde gelişmiştir. Öğrencilerin ilk haftalardaki sınırlı oyun kurma becerilerinin, süreç sonunda özgün ve kazanım dışı oyunlar tasarlayacak düzeye ulaşmaları bu gelişimin somut bir göstergesidir. Sorumluluk duygusunun gelişimi, çalışmanın önemli çıktılarından biridir. Bu bulgu, Gökdaş (2024), Gündoğan-Önderöz (2021), Ertaş-Karaaslan (2023), Şengel-Alp (2024), Kaya (2023) ve Mason vd. (2013) bulgularıyla örtüşmektedir. Ancak, Erdoğan (2022) çalışmasında dijital uygulamaların öğrencilerin sorumluluk düzeyine anlamlı katkı sağlamadığı belirtilmiştir. Bu fark, uygulama sürecinin yapılandırılma biçiminden veya hedef kitlenin yaş/düzey farklılıklarından kaynaklanabilir. Süreçte öğrencilerin öz güvenlerinde gözlenen artış da kayda değerdir. Bu bulgu, Durak (2016), Al (2023), Şengel-Alp (2024) ve Uyanık (2022) çalışmalarında ortaya konan bulgularla paralellik göstermektedir. Öz güven gelişimi, özellikle öğrencilerin oyunlarını sınıf arkadaşlarına sunmaları, oylama süreçlerine katılmaları ve bireysel kararlar almalarıyla desteklenmiştir.

Sonuç olarak, yüz yüze sınıf içi gözlemler; TYS modelinin dijital oyunlarla bütünleştiğinde yalnızca akademik başarıyı değil, aynı zamanda duyuşsal gelişim, öz düzenleme, iş birliği ve yaratıcılık gibi üst düzey becerilerin gelişimini de anlamlı şekilde desteklediğini göstermektedir.

VI. BÖLÜM

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

6.1. Sonuçlar

Bu araştırma, eğitsel dijital oyunlarla desteklenmiş TYS modelinin, ilkokul 3. sınıf hayat bilgisi dersi öğretiminde öğrenci başarısı, tutumu ve e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluk üzerindeki etkilerini incelemiştir. Araştırma sonucunda, modelin sadece akademik başarıyı değil; aynı zamanda öğrenmeye yönelik tutumu, e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluğu, dijital okuryazarlığı ve öğrencilerin sosyal-duyuşsal gelişimini anlamlı şekilde desteklediği belirlenmiştir. Nicel ve nitel veri kaynaklarından elde edilen bulgular ışığında ulaşılan sonuçlar, aşağıda daha ayrıntılı şekilde sunulmuştur:

6.1.1. Akademik Başarı Açısından Sonuçlar

Deney grubundaki öğrencilerin hayat bilgisi başarı testinden elde ettikleri son test puanları, kontrol grubuna kıyasla anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur. Bu durum, dijital oyunlarla desteklenmiş TYS modelinin, öğrenmenin kalıcılığını ve kavramsal anlama düzeyini artırdığını göstermektedir. Öğrencilerin, evde video izleyerek temel bilgileri edinmeleri, kendi oyunlarını tasarlayarak öğrenme sürecine katkıda bulunmaları; üst düzey düşünme becerilerinin (uygulama, analiz, değerlendirme, sentez) gelişimini desteklemiş, bireysel sorumluluk duygusunu artırmış, akranlarıyla iş birliği ve öğrenmede içsel güdülenmeyi teşvik etmiştir. Uygulamanın sonunda öğrencilerin sadece bilgiye ulaşma değil, bilgiyi yapılandırma ve sunma becerilerinde de anlamlı bir gelişim gözlenmiştir. Öğretmen ve veliler, öğrencilerin sadece daha fazla bilgi edindiklerini değil, bilgiyi daha etkili kullandıklarını da gözlemişlerdir.

6.1.2. Derse Yönelik Tutum Açısından Sonuçlar

Hayat bilgisi dersine yönelik tutum düzeylerinde deney grubu lehine anlamlı bir artış gözlenmiştir. TYS modelinde öğrencilerin derse bireysel hazırlık yapmaları, videoları kendi hızlarında izlemeleri ve sınıf içinde aktif oyun tasarlama süreçlerine katılmaları, öğrenmeye yönelik içsel motivasyonu artırmıştır. Bu durum, öğrencilerin derse yönelik olumlu tutum geliştirmeleri ve etkin katılım göstermeleriyle desteklenmiştir. Öğrenciler derslerin daha eğlenceli, anlamlı ve ilgi çekici hale geldiğini ifade etmişlerdir. Veliler ve öğretmen, ders dışı

zamanlarda dahi öğrencilerin öğrenme etkinliklerine istekli biçimde yöneldiklerini ifade etmişlerdir.

6.1.3. E-Öğrenmeye Yönelik Hazırbulunuşluk Açısından Sonuçlar

Deney grubu öğrencileri lehine anlamlı farklılıklar saptanmıştır. Özellikle "*algılanan fayda*", "*kendi kendine öğrenme*" ve "*motivasyon*" alt boyutlarında dikkat çekici gelişmeler olmuştur. Öğrenciler dijital araçları tanıma, kendi öğrenmelerini yönetme, kodlama temelli uygulamaları kullanma konusunda yeterlilik kazanmışlardır. Özellikle Zoom, Scratch ve Google Classroom gibi araçların kullanımı sayesinde öğrencilerin dijital beceri düzeylerinde anlamlı artışlar yaşanmıştır. Öğrenciler, video tekrarları ve çevrim içi etkileşimler sayesinde öz düzenleme becerilerini daha etkin biçimde kullanabilmiştir. Bu sonuç, eğitsel dijital oyunlarla desteklenmiş TYS modelinin sadece akademik değil, dijital yeterlik açısından da öğrencilere katkı sunduğunu ortaya koymaktadır.

6.1.4. Nitel Verilerden Elde Edilen Sonuçlar

6.1.4.1. Öğrencilerle Yapılan Görüşmeler

Öğrencilerle yapılan görüşmeler; modelin eğlenceli, öğretici, katılımcı ve yenilikçi bulunduğunu göstermektedir. Öğrenciler, Scratch ortamında hazırladıkları oyunlar sayesinde kodlama bilgilerini uygulamaya dökme, arkadaşlarıyla fikir alışverişinde bulunma ve özgüven kazanma fırsatı elde etmişlerdir. Öğrenciler, uygulama sürecinde daha istekli ve katılımcı olduklarını belirtmiş; derslerin daha keyifli hale geldiğini ifade etmişlerdir. Grup içi oyun üretimi ve değerlendirme süreçlerinde iş birliği becerileri gelişmiş, öğrenciler farklı fikirleri dikkate almayı öğrenmiştir. Uygulamanın başlarında çekingen davranan bazı öğrenciler, zamanla aktif roller üstlenmiş ve yaratıcı ürünler geliştirmiştir. Bu da öğrenmenin sadece bilişsel değil, duyuşsal ve sosyal yönlerini de desteklediğini göstermektedir.

6.1.4.2. Velilerle Gerçekleştirilen Görüşmeler

Uygulamanın başlangıcında model ile ilgili endişe duyulsa da süreç sonunda çocukların gelişiminden dolayı, duyulan endişenin yersiz olduğu belirtilmiştir. Veliler, öğrencilerinin dijital araçlara hâkimiyet, sorumluluk alma, üretkenlik ve kendini ifade etme becerilerinde gözle görülür gelişmeler olduğunu ifade etmişlerdir. Uygulama sonunda çocuklarının öğrenmeye olan ilgilerinin arttığını, ders dışı zamanlarda da araştırma yaptıklarını ve teknolojik

araçları daha bilinçli kullandıklarını ifade etmişlerdir. Az sayıda veli, ekran süresi ve rekabet unsurlarına ilişkin sınırlı da olsa çekince bildirmiştir.

6.1.4.3. Öğretmenle Yapılan Görüşmeler

Öğretmenin görüşleri, modelin olumlu etkilerini destekler niteliktedir. Öğretmen tarafından; öğrencilerin derse hazırlıklı gelmeleri, daha fazla etkinliğe zaman ayrılabilmesi, iş birliğine dayalı öğrenmenin yaygınlaşması gibi avantajlar dile getirilmiştir. Uygulama süresince öğrencilerin bireysel öğrenme sorumluluğu ve öğrenmeye yönelik içsel motivasyonlarında artış gözlenmiştir. Öğretmen kendisi açısından, dijital araçların etkili ve eğitsel amaçlı kullanımına ilişkin farkındalık kazandığını ve benzer uygulamaları başka derslere aktarma niyetinde olduğunu belirtmiştir. Bununla birlikte teknik sorunlar, zaman yönetimi zorlukları ve modelin sürekli kullanımı durumunda etkisinin azalabileceği yönünde dikkat çeken noktalar da belirtilmiştir.

6.1.4.4. Araştırmacı Tarafından Gerçekleştirilen Gözlemler

Araştırmacı gözlemleri hem çevrim içi hem de yüz yüze yürütülen öğrenme süreçlerinde, öğrencilerin sürece yoğun ilgi gösterdiklerini, yüksek düzeyde motivasyon sergilediklerini ve sınıf ortamında iş birliğine dayalı güçlü bir öğrenme atmosferi oluştuğunu ortaya koymaktadır. Ayrıca öğrenci merkezli yaklaşımın, uygulamaya dönük başarıyı artırdığı gözlenmiştir. Yüz yüze gözlemlerde öğrencilerin yüksek katılım, sunum istekliği ve özgün ürün oluşturma konusundaki gelişimleri dikkat çekmiştir. Çevrim içi gözlemlerde ise çoklu platformlara hızlı uyum sağlandığı; geri bildirim mekanizmalarının öğrenciler üzerinde öğrenmeye dönük olumlu etki yarattığı saptanmıştır.

Sonuç olarak, eğitsel dijital oyunlarla desteklenmiş TYS modeli; öğrenci başarısı, derse yönelik tutum ve dijital becerilerin gelişimi açısından etkili bir öğretim yöntemi olarak değerlendirilmektedir. Bu model, özellikle dijital yerliler olarak tanımlanan Alfa kuşağı öğrenciler için çağın gerekliliklerine uygun, esnek ve katılımcı bir öğrenme ortamı sunmaktadır.

6.2. Öneriler

Araştırma bulgularına dayalı olarak aşağıdaki öneriler geliştirilmiştir:

6.2.1. Uygulayıcılara (Öğretmenlere) Yönelik Öneriler

1. Hayat bilgisi öğretiminde TYS modeli etkin biçimde kullanılmalıdır. Özellikle soyut kavramların somutlaştırılması için videoların evde izlenmesi ve sınıfta eğitsel dijital oyunlarla pekiştirme yapılması, öğrencilerin öğrenme düzeylerini artırmaktadır.
2. Derslerde eğitsel dijital oyunlara yer verilmelidir. Öğrencilerin motivasyonlarını ve derse katılım düzeylerini artıran bu oyunlar, Scratch gibi araçlar kullanılarak öğrencilerle birlikte hazırlanmalı ve kazanım odaklı yapılandırılmalıdır.
3. TYS modeli uygulamalarında dijital araçların kullanımı teşvik edilmelidir. Google Classroom, Zoom, Scratch gibi araçların öğretim sürecine entegrasyonu, öğrencilerin dijital yeterliliklerini artırmakta ve öğrenmeyi bireyselleştirmektedir.
4. Öğrencilerin bireysel hızda öğrenmeleri desteklenmelidir. TYS modelinin sunduğu bireysel video izleme fırsatları, özellikle farklı öğrenme hızlarına sahip öğrenciler için öğretimi daha kapsayıcı hale getirmektedir.
5. Sınıf içi iş birlikli öğrenme ortamları desteklenmelidir. Öğrencilerin oyun tasarlarken grup arkadaşlarıyla fikir alışverişinde bulunmaları, sosyal becerilerinin gelişmesine katkı sağlamaktadır.

6.2.2. Yöneticilere ve Politika Geliştiricilere Yönelik Öneriler

1. TYS modeline uygun dijital içeriklerin geliştirilmesi teşvik edilmelidir. Özellikle ilkokul düzeyindeki derslere uygun eğitsel videolar, oyun şablonları ve rehber materyallerin hazırlanması önem arz etmektedir.
2. Öğretmenlere dijital pedagojik formasyon kazandırılmalıdır. Kodlama, Scratch, dijital oyun tasarımı ve çevrim içi sınıf yönetimi gibi konularda hizmet içi eğitimlerin düzenlenmesi önerilmektedir.
3. Altyapı eksiklikleri giderilmelidir. Okullarda internet bağlantısı, etkileşimli tahta, tablet gibi teknolojik donanım eksikliklerinin giderilmesi, bu modelin sağlıklı bir şekilde uygulanması açısından elzemdir.
4. Velilere yönelik bilgilendirme çalışmaları yapılmalıdır. Dijital oyun destekli modeller hakkında velilere yönelik bilgilendirme seminerleri ve rehberlik çalışmaları, sürece olan güveni artırabilir.

6.2.3. Gelecek Araştırmalara Yönelik Öneriler

1. Bu çalışma farklı sınıf düzeylerinde ve derslerde tekrarlanabilir. Matematik, Türkçe, Fen Bilimleri gibi derslerde de TYS modelinin eğitsel dijital oyunlarla bütünleştirilmesinin etkisi araştırılabilir.
2. Farklı dijital oyun ortamlarının etkisi karşılaştırmalı olarak incelenebilir. Scratch dışında başka platformlar (Kodu, Tynker, Alice) kullanılarak benzer araştırmalar yürütülebilir.
3. Uzun süreli etkiler gözlemlenmelidir. Bu çalışmanın etkileri kısa vadede incelenmiştir; uzun vadede öğrenme kalıcılığı, üst düzey düşünme becerileri ve akademik izleme çalışmaları yapılabilir.
4. Öğrenci ürünlerinin analizi yapılabilir. Öğrencilerin hazırladığı oyunların içerik, teknik ve pedagojik boyutları değerlendirilebilir.

KAYNAKÇA

Adanalı, R., & Alım, M. (2019). The students' behaviours at the instructional geocaching applied in problem-based environmental education. *Review of International Geographical Education Online, 9*(1), 122–148. https://doi.org/10.33403/rigeo.573478

Ağırman, N. (2023). *Ters yüz sınıf modelinin ilkokulda uygulanabilirliğinin incelenmesi: Üçüncü sınıf matematik dersi örneği* [Yayımlanmış doktora tezi]. Atatürk Üniversitesi.

Akçay, H., & Yeşilyurt, M. (2021). İlkokul hayat bilgisi öğretiminde ters yüz sınıf uygulaması [Conference presentation]. *World Children Conference II*, Lefkoşa, Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti.

Akdeniz, E. (2019). *Ters yüz sınıf modelinin akademik başarı, tutum ve kalıcılık üzerine etkisi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Necmettin Erbakan Üniversitesi.

Akgün, E., Nuhoğlu, P., Tüzün, H., Kaya, G., & Çınar, M. (2011). Bir eğitsel oyun tasarımı oyun modeli geliştirilmesi. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama, 1*(1), 41–61.

Aksoy, N. C. (2013). Eğitsel dijital oyunların eğitsel çıktılara etkisi: Araştırma kanıtları. In M. A. Ocak (Ed.), *Eğitsel dijital oyunlar* (s. 128). Pegem Akademi.

Aksoy, N. C. (2014). *Dijital oyun tabanlı matematik öğretiminin ortaokul 6. sınıf öğrencilerinin başarılarına, başarı güdüsü, öz-yeterlik ve tutum özelliklerine etkisi* [Yayımlanmış doktora tezi]. Gazi Üniversitesi.

Akyüz, Y. (2008). *Türk eğitim tarihi M.Ö. 1000–M.S. 2008* (12. baskı). Pegem Akademi.

Al, S. (2023). *Ters yüz edilmiş sosyal bilgiler derslerinde aktif öğrenme yöntemlerinin işe koşulması: Bir eylem araştırması* [Yayımlanmış doktora tezi]. Anadolu Üniversitesi.

Aladağ, S., & Kaya, G. (2022). İlkokul Sosyal Bilgiler dersinde ters yüz öğrenme modelinin öğrencilerin finansal tutumlarına ve bilgi düzeylerine etkisi. *Anadolu Kültürel Araştırmalar Dergisi, 6*(3), 289–303. https://doi.org/10.15659/ankad.v6i3.222

Alkan, S., & Korkmaz, E. (2021). Matematik eğitimi ile ilgili dijital oyunların yapıbozumla analizi. *World Journal of Education, 11*(2), 46–55.

Allsop, J. (2019). *Examining children's thinking, learning and metacognition while playing computer games* [Unpublished doctoral dissertation]. Manchester Metropolitan University.

Alp, G. (2019). *Scratch programı ile web destekli işbirlikli öğrenme yönteminin ilkokul 5. sınıf öğrencilerinin kavramsal anlama düzeylerine ve eleştirel düşünme becerilerine etkisi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Bursa Uludağ Üniversitesi.

Alp, G., & Bulunuz, N. (2023). Effect of web-based collaborative learning method with scratch

on critical thinking skills of 5th grade students. *Participatory Educational Research, 10(*2), 82-104. https://doi.org/10.17275/per.23.30.10.2

Altrichter, H., Feldman, A., Posch, P., & Somekh, B. (2008). *Teachers investigate their work: An introduction to action research across the professions*. Routledge.

Altunbilek, B. B. (2024). *Web 2.0 destekli ters yüz öğrenme modelinin 5. sınıf öğrencilerinin kuvvetin ölçülmesi ve sürtünme ünitesindeki bazı bilişsel ve duyuşsal değişkenlerine etkisinin incelenmesi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Balıkesir Üniversitesi.

Alvarez, B. (2012). Flipping the classroom: Homework in class, lessons at home. *Education Digest, 77*(8), 18–21.

Amory, A. (2007). Game object model version II: A theoretical framework for educational game development. *Educational Technology Research and Development, 55*, 51–77.

Amory, A., & Seagram, R. (2003). Educational game models: Conceptualization and evaluation. *South African Journal of Higher Education, 17*(2), 206–217.

Anabousy, A., Daher, W., & Bassan-Cincinatus, R. (2023). Scratch as an environment for learning the coordinate system by elementary school students. *Education Sciences, 13(*7), 724. https://doi.org/10.3390/educsci13070724

Anderson, K., Grudens-Schuck, N., & Vale, R. (2020). Digital basin and land use game with national education standards. *Natural Sciences Education, 49*(1), Article e20005. https://doi.org/10.1002/nse2.20005

Anupam, A., Gupta, R., & Gupta, S. (2020). Design challenges for science games: A quantum mechanics game example. *International Journal of Designs for Learning, 11*(1), 1–20. https://eric.ed.gov/?id=EJ1258811

Anupam, A., Gupta, R., & Naeemi, A. (2018). The particle in the box: An experiential environment for an introduction to quantum mechanics. *IEEE Transactions on Education, 61*(1), 29–37. https://eric.ed.gov/?id=EJ1168662

Arabacı, D. (2022). Üstün yetenekli öğrencilerin matematikte yaratıcılıklarının desteklenmesi. In N. Kutlu Abu (Ed.), *İlkokulda üstün yetenekli öğrencilerin çok yönlü desteklenmesi*. Nobel Akademik Yayıncılık.

Arslan, M. (2006). Aktif öğrenme. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 6*(1), 92-105. https://dergipark.org.tr/tr/pub/aibuefd/issue/1490/18012

Aslan, Ş. (2020). *Hayat bilgisi öğretiminde çizgi film ve animasyon kullanımına ilişkin öğretmen görüşleri* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi.

Ataman, M. (2019). *Açılın ben öğretmenim* (2. baskı). Elma Yayıncılık.

Atanasova, D., & Molnar, V. (2024). Geleneksel sınıfta ve yaygın eğitimde ters yüz edilmiş

sınıf, oyunlaştırma ve oyun-tabanlı öğrenme: Web 2.0 destekli dijital oyun uygulamalarıyla bir eylem araştırması. *Sustainability, 16*(23), 10734. https://doi.org/10.3390/su162310734

Aydın, C. S., & Ata, R. (2024). Türkiye'de matematik eğitiminde dijital oyunların kullanımı: Bir sistematik derleme çalışması. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 25*(2), 570–596. https://doi.org/10.17679/inuefd.1415803

Aydın, G. (2016). *Ters yüz sınıf modelinin üniversite öğrencilerinin programlamaya yönelik tutum, öz-yeterlik algısı ve başarılarına etkisinin incelenmesi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi.

Aydın-Günbatar, S. (2019). Fenomenolojik araştırma (Olgubilim yöntemi). In H. Özmen & O. Karamustafaoğlu (Eds.), *Eğitimde araştırma yöntemleri* (2. baskı, s. 291). Pegem Akademi.

Aygün, E. B., Sökmen, Y., Sarıkaya, İ., Nalçacı, A. (2025). Exploring the ımpact of flipped classroom model in primary school: a bibliometric and content analysis. *Türk Akademik Yayınlar Dergisi (TAY Journal), 9(*1), 141-169.

Aykaç, N. (2005). *Öğretme ve öğrenme sürecinde aktif öğretim yöntemleri*. Naturel Yayıncılık.

Balcı, A. (2015). *Sosyal bilimlerde araştırma: Yöntem, teknik ve ilkeler* (11. baskı). Pegem Akademi.

Balcı, B. (2023). *Ortaokul öğrencilerinin algoritma konusundaki oyunlaştırılmış ters yüz sınıf modeli ile geleneksel model arasındaki akademik başarı ve görüşlerinin karşılaştırılması* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi.

Banaszewski, T. M. (2005). *Digital storytelling: Supporting digital literacy in grades 4–12* [Unpublished master's thesis]. Georgia Institute of Technology.

Barnes, M. D., & Gonzalez, J. (2015). *Hacking education: 10 quick fixes for every school*. Times 10 Publications.

Bates, E. J., Almekdash, H., & Gilchrest-Dunnam, M. J. (2016). The flipped classroom: A brief, brief history. In L. S. Green, J. R. Banas, & R. A. Perkins (Eds.), *The flipped college classroom: Conceptualized and reconceptualized*. Springer.

Bawa, P. (2020). Game on!: Investigating digital game-based versus gamified learning in higher education. *International Journal of Game-Based Learning, 10*(3), 16–46. https://doi.org/10.4018/IJGBL.2020070102

Beltekin, E., & Kuyulu, İ. (2020). Relationship between digital game playing motivation and problem solving skill. *Asian Journal of Education and Training, 6*(2), 196–201. https://doi.org/10.20448/journal.522.2020.62.196.201

Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip your classroom: Reach every student in every class every day*. International Society for Technology in Education.

Bergmann, J., & Sams, A. (2014). Flipping for mastery. *Educational Leadership, 71*(4), 24–29.

Bergmann, J., & Sams, A. (2015). *The flipped learning for elementary instruction*. ISTE.

Berrett, D. (2012). How 'flipping' the classroom can improve the traditional lecture. *The Education Digest, 78*(1), 36–41.

Bilen, M. (2002). *Plandan uygulamaya öğretim* (6. baskı). Anı Yayıncılık.

Bircan, M. A., Arpacı, İ., & Akman, E. (2022). Validity and reliability study for the Turkish adaptation of the e-learning readiness scale. *Pedagogical Perspective*, *1*(2), 89-98.

Bishop, J. L., & Verleger, M. A. (2013). The flipped classroom: A survey of the research. In *ASEE National Conference Proceedings* (Vol. 30, pp. 1–18). Atlanta, GA.

Blume, C. (2020). Games people (don't) play: An analysis of pre-service EFL teachers' behaviors and beliefs regarding digital game-based language learning. *Computer Assisted Language Learning, 33*(1–2), 109–132. https://doi.org/10.1080/09588221.2018.1552599

Bónus, L., Antal, E., & Korom, E. (2024). Digital game-based inquiry learning to improve eighth graders' inquiry skills in biology. *Journal of Science Education and Technology, 33,* 1–17. https://doi.org/10.1007/s10956-024-10096-x

Bolat, Y. (2016). Ters yüz edilmiş sınıflar ve eğitim bilişim ağı (EBA). *Journal of Human Sciences, 13*(2), 3373–3388.

Boonpotjanawetchakit, P., Kaweerat, K., & Vittayakorn, S. (2020). Elem: Card game for interactive digital chemistry. *Proceedings of the 2020 IEEE Global Engineering Educatıon Conference (EDUCON 2020)*, pp.344-348.

Boyraz, S., & Ocak, G. (2017). Implementation of flipped education into Turkish EFL teaching context. *Journal of Language and Linguistic Studies, 13*(2), 426–439.

Bozan, İ. (2022). *Kodlama ve dijital oyun tasarımı destekli 5E modelinin üstün yetenekli öğrencilerin akademik başarı ve problem çözme becerilerine etkisi* [Yayımlanmış doktora tezi]. Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi.

Bozdağ, H. C., & Gökler, İ. (2023). Ters yüz sınıf modeline yönelik dijital içerik tasarımı: Biyoloji dersi örneği. *Journal of Computer and Education Research, 11* (21), 335-355. https://doi.org/10.18009/jcer.1246524

Bölükbaş, E. (2024). *STEAM alan öğretmenlerinin robotik ve kodlama eğitimi için tasarlanan ters yüz öğrenme ortamına ilişkin görüşleri ve akademik başarıları* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Brown, B. A. (2016). *Understanding the flipped classroom: Types, uses and reactions to a modern and evolving pedagogy* [Unpublished master's thesis]. St. Cloud State University.

Brunsell, E., & Horejsi, M. (2011). "Flipping" your classroom. *Science Teacher, 78*(2), 10.

Budak-Kaymaz, O. (2022). *Dijital oyun prototipleme eğitiminin 10 yaş çocuklarının yaratıcı düşünme becerilerine etkisi* [Yayımlanmış doktora tezi]. Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Bull, G., & Kjell, W. (2013). Refresh your flipped classroom with interactive video. *Learning & Leading with Technology, 40*(7), 10.

Bulut, R., & Bekdemir, M. (2024). Ters yüz sınıf modelinin öğrencilerin matematik başarısı, tutumu ve kaygısına etkisi. *Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 24*(3), 1479–1497. https://doi.org/10.17240/aibuefd.2024..-1407709

Büyükkarcı, A. (2019). *Kodlama ile zenginleştirilmiş 5E modelinin 4. sınıf matematik başarısına, kalıcılığına ve tutumuna etkisi* [Yayımlanmış doktora tezi]. Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi.

Büyüköztürk, Ş. (2017). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı: İstatistik, araştırma deseni, SPSS uygulamaları ve yorum* (23. baskı). Pegem Akademi.

Camacho-Sánchez, R., Rillo-Albert, A., & Lavega-Burgués, P. (2022). Gamified digital game-based learning as a pedagogical strategy: Student academic performance and motivation. *Applied Sciences, 12(*21), 11214. https://doi.org/10.3390/app122111214

Camcı, S. F., & Şen, E. Ö. (2024). 4. sınıf ilkokul öğrencilerinin geometri öğrenmeleri üzerinde ters yüz öğrenme modelinin etkileri. *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, *12(*2), 339–351. https://doi.org/10.52826/mcbuefd.1407887

Can, A. (2016). *SPSS ile bilimsel araştırma sürecinde nicel veri analizi* (4. baskı). Pegem Akademi.

Canbay, İ. (2012). *Matematikte eğitsel oyunların 7. sınıf öğrencilerinin öz-düzenleyici öğrenme stratejileri, motivasyonel inançları ve akademik başarılarına etkisinin incelenmesi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Marmara Üniversitesi.

Canbazoğlu-Bilici, S. (2019). Örnekleme yöntemleri. In H. Özmen & O. Karamustafaoğlu (Eds.), *Eğitimde araştırma yöntemleri* (2. baskı, s. 71). Pegem Akademi.

Cesur, F. (2020). *İlkokul birinci sınıf hayat bilgisi dersinde oyun tabanlı öğretimle öğrencilerin güvenlik kurallarına uyma becerilerinin geliştirilmesi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Yozgat Bozok Üniversitesi.

Ceylan, V. K. (2020). *Senaryo temelli Scratch öğretim programının öğrencilerin bilgi işlemsel*

düşünme becerilerine, problem çözme ve programlama ünitesine erişilerine etkisi [Yayımlanmış doktora tezi]. Aydın Adnan Menderes Üniversitesi.

Chang, S.-C., & Hwang, G.-J. (2017). Development of an effective educational computer game based on a peer assistance approach based on task synchronization. *Interactive Learning Environments, 25*(5), 667–681.

Chuang, T.-Y., Kuo, M.-S., & Fan, P. L. (2017). Play therapy supporting the learning of children with sensory integration disorder. *Educational Technology Research and Development, 65(*3), 699–717. https://eric.ed.gov/?id=EJ1140929

Chen, C.-H. (2020). Augmented reality and digital game on students' reflection directions in multimedia learning and science learning. *Educational Technology Research and Development, 68*(6), 3057–3076.

Chen, C.-H., Huang, K., & Liu, J. H. (2020). Inquiry-enhanced digital game-based learning: The effects on secondary school students' conceptual understanding of science, game performance, and behavioral models. *Asia-Pacific Education Researcher, 29(*4), 319–330. https://eric.ed.gov/?id=EJ1256682

Chen, C.-H., Shih, C.-C., & Law, V. (2020). Digital game-based learning (DGBL): A meta-analysis. *Educational Technology Research and Development, 68(*4), 1855–1873. https://eric.ed.gov/?id=EJ1266151

Chen, H.-J. H., & Hsu, H.-L. (2020). The effect of a serious game on vocabulary and content learning. *Computer Assisted Language Learning, 33*(7), 811–832.

Chen, H.-L., & Chuang, Y.-C. (2021). The effect of digital storytelling games on high school students' critical thinking skills. *Journal of Computer Assisted Learning, 37*(1), 265–274.

Chen, J., Yang, S. X., & Mei, B. (2021). Towards sustainable development: Digital educational games for primary school students in China. *Sustainability, 13(*14).7703.

Chen, K.-F., Hwang, G.-J., & Chen, M. R. A. (2024). Knowledge check-based concept mapping in digital games: Impacts on students' learning performance and behaviors. *Educational Technology Research and Development, 72,* 2297–2324. https://doi.org/10.1007/s11423-024-10378-6

Chen, S.-W., Yang, C.-H., & Huang, K.-S. (2019). Digital games to learn to save energy: Examining the effects on motivation, attention and learning outcomes. *Innovations in Education and Teaching International, 56(*1), 66–76. https://eric.ed.gov/?id=EJ1202044

Chen, X., & Wang, X. (2023). Computational thinking training and deep learning evaluation

model construction based on Scratch modular programming course. *Computational Intelligence and Neuroscience, 2023*, Article 3760957. https://doi.org/10.1155/2023/3760957

Chen, Z., & Fang, H. (2013). Visual Basic program design in agricultural universities in digital game-based teaching: Application and effect education efficiency. In *Educational Technology and Management Science Conference Proceedings (ICETMS 2013)* (pp. 771–774).

Cheng, Y.-W., Wang, Y., & Cheng, I.-L. (2019). An in-depth analysis of interaction transitions in a collaborative augmented reality math game. *Interactive Learning Environments, 27*(5–6), 782–796.

Chuechote, S., Nokkaew, A., & Phongsasithorn, A. (2020). A neo-Piagetian analysis of the development of algorithmic thinking through the "Ranked" digital game. *Contemporary Educational Technology, 12(*1), Article 261. https://eric.ed.gov/?id=EJ1244690

Cockrum, T. (2014). *Flipping your English class to reach all learners: Strategies and lesson plans*. Routledge.

Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2007). *Designing and conducting mixed methods research*. Sage Publications.

Creswell, J. W., Plano Clark, V. L., Gutmann, M., & Hanson, W. (2003). Advanced mixed methods research designs. In A. Tashakkori & C. Teddlie (Eds.), *Handbook of mixed methods in social & behavioral research* (pp. 209–240). Sage Publications.

Cui, Y., Chu, M.-W., & Chen, F. (2019). Analyzing student process data in game-based assessments with Bayesian information monitoring and dynamic Bayesian networks. *Journal of Educational Data Mining, 11(*1), 80–100. https://eric.ed.gov/?id=EJ1220520

Çakır, R., Adsay, C., & Akgül Uğur, Ö. (2019). Ters-yüz sınıf modelinin ve web 2.0 yazılımlarının bilgisayarca düşünme becerisi, etkinlik tecrübesi ve uzamsal düşünme becerisine etkisi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 15(*3), 845-866. https://doi.org/10.17860/mersinefd.528764

Çalışır, S. (2024). *Ters yüz edilmiş sınıf modeline dayalı hayat bilgisi öğretiminin öğrenci başarısına etkisi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Kastamonu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Çelebi, Ö. (2023). *Kesintisiz ters yüz edilmiş öğrenme modelinin öğrenci başarısına etkililiği ile sürece ilişkin öğrenci ve veli görüşleri* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Ordu Üniversitesi.

Çenberci, S., Çalışkan-Karakulak, B. & Tol, H.Y. (2023). Ters yüz sınıf modeli ile ilgili

öğrenci görüşlerinin incelenmesi. *Journal of Computer and Education Research, 11* (22), 767-799. https://doi.org/10.18009/jcer.1337303

Çepni, S. (2012). *Araştırma ve proje çalışmalarına giriş* (6. baskı). Celepler Matbaacılık.

Çetin, E. (2013). Tanımlar ve temel kavramlar. In M. A. Ocak (Ed.), *Eğitsel dijital oyunlar* (s. 1). Pegem Akademi.

Çevik, A. (2024). *Fen eğitiminde ters-yüz sınıf ve karınca kolonisi modellerinin kavramsal öğrenme ve bilimsel süreç becerilerine etkisi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Erciyes Üniversitesi.

Çınar, M. (2023). *İlkokul 4. sınıf matematik dersinde ters yüz sınıf modelinin öğrencilerin akademik başarı ve motivasyonuna etkisinin incelenmesi* [Yayımlanmış doktora tezi]. Fırat Üniversitesi.

Çiftci, K. (2022). *Scratch destekli gerçekçi matematik eğitiminin paralarımız alt öğrenme alanındaki akademik başarı ve kalıcılığa etkisi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi.

Çiftci, S. (2013). Eğitsel dijital oyunlarda öğretmen ve öğrenci rolleri. In M. A. Ocak (Ed.), *Eğitsel dijital oyunlar* (s. 105). Pegem Akademi.

Çiftçi-Seyhan, E., Akdağ, E., Ulu, Ö., Eyili, Ö., & Doğan, N. (2022). Ters yüz sınıf modelinin ortaokul öğrencilerinin akademik başarılarına etkisi: Meta analiz çalışması. *Alanyazın, 3(*2), 311–328. http:// dx.doi.org/10.22596/ cresjournal.0302.311.328

Çoban, B. (2006). *Ortaöğretimde ve üniversitelerde eğitsel oyunlar*. Nobel.

Dağ, M., & Çoban, A. (2024). Ülkemizde hayat ünitesi başarı testi geliştirme: Geçerlik-güvenirlik çalışması ve öğrenci başarılarının incelenmesi. *Uluslararası Sosyal Bilimler Eğitimi Dergisi, 10(*1), 46-79. https://doi.org/10.47615/issej.1460310

Dağ, M., & Çoban, A. (2025). Evimizde hayat ünitesi başarı testi geliştirme ve deprem bölgesindeki öğrenci başarısını inceleme. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi, 11(*1), 16-48.

Danby, S., Evaldsson, A.-C., & Menderes, H. (2018). Situated collaboration and problem solving in young children's digital gameplay. *British Journal of Educational Technology, 49(*5), p959-972. https://doi.org/10.1111/bjet.12636

Daungcharone, K., Panjaburee, P., & Thongkoo, K. (2017). Using in-game as a compiler to motivate digital C programming language learning in higher education. In *Proceedings of the 6th IIAI International Advanced Applied Informatics (IIAI-AAI)* (pp. 533–538). IEEE.

Davies, R. S., Dean, D. L., & Ball, N. (2013). Flipping the classroom and instructional technology integration in a college-level information systems spreadsheet course.

Educational Technology Research and Development, 61(4), 563–580.

Dede, Y. (2020). Karma yöntem araştırmalarının doğası. In Y. Dede & S. B. Demir (Eds.), *Karma yöntem araştırmaları: Tasarımı ve yürütülmesi* (4. baskı). Anı Yayıncılık.

Debeer, D., Vanbecelaere, S., & Depaepe, F. (2021). Digital learning technologies in the effect of adaptability: Modeling learning efficiency using data from an educational game. *British Journal of Educational Technology, 52(*5), 1881–1897.

Delice, A. (2020). Karma yöntem desen seçimi. In Y. Dede & S. B. Demir (Eds.), *Karma yöntem araştırmaları: Tasarımı ve yürütülmesi* (4. baskı). Anı Yayıncılık.

Demirer, V., & Sak, N. (2016). Dünyada ve Türkiye'de programlama eğitimi ve yeni yaklaşımlar. *Eğitimde Kuram ve Uygulama, 12*(3), 521–546.

Demski, J. (2013). 6 expert tips for flipping the classroom. *Campus Technology, 25*(5), 32–37.

Deng, L., Wu, S., & Chen, Y. (2020). Shanghai primary school mathematics classroom: A case study. *Journal of Computer Assisted Learning, 36(*5), 709–717. https://eric.ed.gov/?id=EJ1267193

Denham, A. R. (2018). Using a digital game as an advance organizer. *Educational Technology Research and Development, 66*(1), 1–24. https://doi.org/10.1007/s11423-017-9537-y

Deveci, H. (2015). Hayat bilgisi dersinde öğretim etkinliklerinin planlanması. In M. Gültekin (Ed.), *Hayat bilgisi öğretimi* (ss. 115–130). Nobel Yayıncılık.

Dinci, D. (2021). *Farklı programlama öğretim uygulamalarının ortaokul öğrencilerinin bilgi-işlemsel düşünme becerilerine etkileri* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi.

Dong, Y., Ma, H., Li, H., Jing, B., & Liu, H. (2025). Effects of digital badges on pupils' computational thinking and learning motivation in computer science. *Acta Psychologica, 254*, 104824. https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2025.104824

Durak, H. (2016). *Üstün yetenekli öğrencilere yazılım geliştirme süreçlerinin öğretilmesine yönelik bir öğretim programının tasarlanması ve geliştirilmesi* [Yayımlanmış doktora tezi]. Gazi Üniversitesi.

Durrani, U., Saleh, M., Azzawi, R., Hosam, O., Abousamra, R., & Aoudi, S. (2023). Revolutionizing higher education: Enhancing student learning with Crossquestion's gamified flipped classroom app. *In 2023 9th International Conference on Information Technology Trends (ITT)* (pp. 210-214). IEEE. https://doi.org/10.1109/ITT59889.2023.10184273

Dursun, Z. B. (2024). *İlkokulda eğitsel dijital oyunun matematik tutumuna etkisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Necmettin Erbakan Üniversitesi.

Educause. (2012). *7 things you should know about flipped classrooms*. https://library.educause.edu/~/media/files/library/2012/2/eli7081-pdf (Erişim Tarihi: 01 Mart 2025).

Efe, H. (2023). *Dijital oyun destekli sanal sınıf ortamının geliştirilmesi ve uygulanması: Sağlık eğitimi* [Yayımlanmış doktora tezi]. Yıldız Teknik Üniversitesi.

Elçi, A. C. (2022). *Çevrimiçi ters-yüz öğrenme uygulamasının algoritmik problem çözme becerisine, blok temelli programlama başarısına ve öz-yeterlik algısına etkisi* [Yayımlanmış doktora tezi]. Çukurova Üniversitesi.

Elimelech, A., & Aram, D. (2019). Digital early writing game: The role of auditory and visual support. *AERA Open, 5*(2), 1–16. https://doi.org/10.1177/2332858419850482

Er, S. A. (2024). *Fen eğitiminde ters yüz öğretim uygulamasının etkililiği* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Necmettin Erbakan Üniversitesi.

Erdoğan, E. (2018). *Sosyal bilgiler öğretiminde ters yüz edilmiş sınıf modelinin kullanımı* [Yayımlanmış doktora tezi]. Gazi Üniversitesi.

Erdoğan, S. (2022). *Ters yüz eğitim modeline hayat bilgisi dersinin öğrencilerin sorumluluk alma ve teknolojiyle kendi kendine öğrenme becerileri üzerine etkisi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi.

Erişmiş, F. (2023). *Çevrim içi ters-yüz sınıf modelinin öğrencilerin akademik başarısına, ders tutumuna, öz düzenlemeli öğrenmelerine ve hazırbulunuşluğuna etkisi* [Yayımlanmış doktora tezi]. Atatürk Üniversitesi.

Erkan, A. (2019). *İlkokul 4. sınıf sosyal bilgiler dersinde kullanılan eğitsel oyun ve dijital oyun öğretiminin öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Fırat Üniversitesi.

Ertaş-Karaaslan, Z. (2023). *Fen bilimleri dersinde aktif öğrenmeye dayalı etkinliklerle yapılan ters-yüz sınıf modelinin incelenmesi* [Yayımlanmış doktora tezi]. Hacettepe Üniversitesi.

Esen, S. (2023). *Oyunlaştırılmış ters yüz sınıf modelinin matematik öğretiminde uygulanmasına ilişkin durum çalışması* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Mersin Üniversitesi.

Farah, M. (2014). *The impact of using flipped classroom instruction on the writing performance of twelfth grade female Emirati students in the applied technology high school (ATHS)* [Unpublished master's thesis]. The British University in Dubai.

Filiz, O., & Kurt, A. A. (2015). Flipped learning: Misunderstandings and the truth. *Journal of Educational Sciences Research, 5*(1), 215–229.

Flipped Learning Network (FLN). (2014). *The four pillars of F-L-I-P*.

https://flippedlearning.org/definition-of-flipped-learning/ (Erişim Tarihi: 10 Eylül 2024).

Fokides, E. (2018). Digital educational games and math: Results of a case study in primary school settings. *Education and Information Technologies, 23*(2), 851–867.

Fornons, V., & Palau, R. (2021). Flipped classroom in the teaching of mathematics: A systematic review. *Education in the Knowledge Society (EKS), 22*, Article e24534. https://doi.org/10.14201/eks.24534

Foss, B., Mordt, P., & Løkken, A. (2013). The potential role of medication calculation in digital game-based learning in nurse education. *CIN: Computers, Informatics, Nursing, 31(*12), 589–593.

Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E. (2006). *How to design and evaluate research in education* (6th ed.). McGraw-Hill.

Fulton, K. (2012). Upside down and inside out: Flip your classroom to improve student learning. *Learning & Leading with Technology, 39*(8), 12–17.

Galindo-Dominguez, H. (2021). Flipped classroom in the educational system: Trend or effective pedagogical model compared to other methodologies? *Journal of Educational Technology & Society, 24*(3), 44–60.

Gariou-Papalexiou, A., Papadakis, S., Manousou, E. G., & Georgiadu, I. (2017). Implementing a flipped classroom: A case study of biology teaching in a Greek high school. *Turkish Online Journal of Distance Education, 18*(3), 47–65.

Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & Gaming, 33(*4), 441–467. https://doi.org/10.1177/1046878102238607

Gazioğlu, F. (2023). *Hayat bilgisi dersinde eğitsel dijital oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına etkisi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Afyon Kocatepe Üniversitesi.

Gelibolu, M. F. (2013). Eğitsel dijital oyunların teknolojisi, türleri, sınıflandırılması, derecelendirilmesi, eğitimde kullanılabilme potansiyeli. In M. A. Ocak (Ed.), *Eğitsel dijital oyunlar* (s. 68). Pegem Akademi.

Gençer, B. G., Gürbulak, N., & Adıgüzel, T. (2014). A new approach in learning and teaching: The flipped classroom. In *Proceedings of the International Teacher Education Conference* (pp. 881–888).

Göğebakan Yıldız, D., Kıyıcı, G., & Altıntaş, G. (2016). A research into the flipped classroom in terms of the academic achievement, and views of the prospective teachers. *Sakarya*

*University Journal of Education, 6(*3), 186–200. https://doi.org/10.19126/suje.281368

Gök, M., & İnan, M. (2021). Altıncı sınıf öğrencilerinin dijital oyun tabanlı öğrenme ortamına ilişkin deneyimleri: Didaktik bir analiz. *Journal of Research and Advances in Mathematics Education, 6(*2), 142–157. https://eric.ed.gov/?id=EJ1301166

Gökdaş, F. (2024). *Ters yüz öğrenme modelinin 6. sınıf öğrencilerinin dijital okuryazarlıklarına ve bilimsel epistemolojik inançlarına etkisi* [Yayımlanmış doktora tezi]. Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi.

Gökdaş, İ., & Gürsoy, S. (2018). İlkokullarda dönüştürülmüş sınıf modelinin matematik dersindeki akademik başarı ve motivasyona etkisi. *Akdeniz Eğitim Araştırmaları Dergisi, 12*(26), 159–174.

Graham, C. R. (2006). Blended learning systems: Definition, current trends, and future directions. In C. J. Bonk & C. R. Graham (Eds.), *Handbook of blended learning: Global perspectives, local designs* (pp. 3–21). Pfeiffer.

Greene, J. C. (2007). *Mixed methods in social inquiry*. Jossey-Bass.

Güleryüz, H. (2008). *Hayat bilgisi öğretimi ve programı*. Pegem Akademi.

Gülhan, G. (2012). *10–12 yaş grubu ilköğretim öğrencilerinin sosyal beceri düzeyleri üzerine eğitsel oyunların etkisi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Gazi Üniversitesi.

Gündoğan-Önderöz, F. (2021). *İlkokul öğrencilerinin sosyal bilgiler dersine katılımlarının ve öğrenme sorumluluklarının ters yüz öğrenme yöntemi ile geliştirilmesi: Bir eylem araştırması* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Mersin Üniversitesi.

Güreli-Kıvrak, M. (2023). *Fen öğretiminde ters yüz eğitim modelinin 4. sınıf öğrencilerinin tutum ve başarılarına etkisi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi.

Güven-Demir, E. (2018). *Ters yüz sınıf modeline dayalı uygulamaların ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin akademik başarı ve planlama becerilerine etkisi* [Yayımlanmış doktora tezi]. Ondokuz Mayıs Üniversitesi.

Güven, G., & Özünel, Y. (2023). Arduino destekli robotik kodlama etkinlikleri ile ilkokul 2. sınıf doğal afetler konusunun öğretimi. *Ege Bilimsel Araştırmalar Dergisi, 6*(1), 28–42. https://doi.org/10.58637/egebad.1394355

Hacıoğlu, Y., & Dönmez Usta, N. (2020). Dijital oyun tasarımı tabanlı STEM etkinliği: Biyoçeşitlilik örneği. *Science Activities, 57*(1), 1–15.

Hamdan, N., McKnight, P., McKnight, K., & Arfstrom, K. (2013). *A review of flipped learning*. Flipped Learning Network. http://flippedlearning.org (Erişim Tarihi: 10 Eylül 2024).

Hava, K. (2016). *Tasarım tabanlı öğrenme ortamında bilgisayar oyunu geliştirme etkinliğinin*

öğretim sürecinde kullanılması [Yayımlanmış doktora tezi]. Gazi Üniversitesi.

Hayırsever, F., & Orhan, A. (2018). Ters yüz edilmiş öğrenme modelinin kuramsal analizi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 14*(2), 572–596.

Herreid, C. F., & Schiller, N. A. (2013). Case studies and the flipped classroom. *Journal of College Science Teaching, 42*(5), 62–66.

Hew, K. F., & Cheung, W. S. (2014). *Using blended learning: Evidence-based practices*. Springer.

Hofmeyr, M. (2020). Exploring level 2 learning benefits of verbal interaction based on digital game among Japanese English learners [Conference presentation]. *EUROCALL 2020 Conference* (28th ed., Online).

Homer, B. D., Ober, T. M., & Rose, M. C. (2019). Speed versus accuracy: Implications of adolescents' neurocognitive developments in a digital game to train executive functions. *Mind, Brain, and Education, 13*(1), 41–52. https://doi.org/10.1111/mbe.12189

Horn, M. B. (2013). The transformational potential of flipped classrooms. *Education Next, 13*(3).

Huizenga, J., Admiral, W., & Ten Dam, G. (2011). Merging digital and urban playgrounds: Learning by playing and location-based creation secondary education in games. *Proceedings of the 5th European Conference On Game-Based Learning*, p.703-709.

Huizinga, J. (2015). *Homo ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (S. Yücel, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

Hwang, G.-J., Chien, S.-Y., & Li, W.-S. (2021). A multidimensional repertory grid as a graphic organizer for the application of digital games to promote students' learning performance and behaviors. *British Journal of Educational Technology, 52*(2), 915–933.

Hwa, S. P. (2018). Pedagogical change in mathematics learning: Harnessing the power of digital game-based learning. *Educational Technology & Society, 21*(4), 259–276.

Ioannou, M., & Ioannou, A. (2020). Technology-enhanced embodied learning: Designing and evaluating a new classroom experience. *Educational Technology & Society, 23*(3), 81–94. https://eric.ed.gov/?id=EJ1266543

International Sports Sciences Association. (2007). Digital games may offer health benefits, experts suggest. *ISSA Press Release*.

İlkay, D., & Atik, A. D. (2024). Fen bilimleri dersinde eğitsel dijital oyun kullanımının 6. sınıf öğrencilerinin motivasyonlarına ve akademik başarılarına etkisi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Dergisi* (59), 1–26. https://doi.org/10.53444/deubefd.1295182

İvgin, A. B. (2024). *Eğitsel ve dijital oyun tabanlı fen öğretiminin öğrencilerin akademik başarı, problem çözme becerileri, motivasyon ve çevre okuryazarlığı üzerine etkisi* [Yayımlanmış doktora tezi]. Yıldız Teknik Üniversitesi.

Johnson, L., & Renner, J. (2012). *Effect of the flipped classroom model on a secondary computer applications course: Student and teacher perceptions, questions and student achievement* [Unpublished doctoral dissertation]. University of Louisville.

Johnson, R. B., & Onwuegbuzie, A. J. (2004). Mixed methods research: A research paradigm whose time has come. *Educational Researcher, 33*(7), 14–26.

Johnson, R. B., Onwuegbuzie, A. J., & Turner, L. A. (2007). Toward a definition of mixed methods research. *Journal of Mixed Methods Research, 1*(2), 112–133.

Kabapınar, Y. (2012). *Kuramdan uygulamaya hayat bilgisi ve sosyal bilgiler öğretimi*. Pegem Akademi.

Kader, O. (2022). *7. sınıf fen bilimleri dersi saf madde ve karışımlar ünitesinde Scratch destekli öğretimin öğrencilerin akademik başarıları ve tutumlarına etkisi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi.

Kanat, A. (2024). *Ters yüz sınıf modelinin öğrencilerin Türkçe dersindeki akademik başarı ve özyeterlik algılarına etkisi* [Yayımlanmış doktora tezi]. İnönü Üniversitesi.

Kanthan, R., & Senger, J. L. (2011). The impact of custom design digital games-based learning in bachelor of pathology and medicine education. *Pathology and Laboratory Medicine Archives, 135*(1), 135–142.

Kaplan Akıllı, G., & Çağıltay, K. (2006). An instructional design/development model for the creation of game-like learning environments: The FIDGE Model. In M. Pevics (Ed.), *Affective and emotional aspects of human-computer interaction* (pp. 93–112). Amsterdam, Netherlands.

Karabak, D., & Güneş, A. (2013). Ortaokul birinci sınıf öğrencileri için yazılım geliştirme alanında müfredat önerisi. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi, 2*(3), 175–181.

Karagöz, E. (2024). *7. sınıf fen bilimleri dersinde Scratch destekli öğretimin öğrencilerin akademik başarılarına, motivasyonlarına ve derse ilişkin görüşlerine etkisi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Kastamonu Üniversitesi.

Karbeyaz, A. (2023). *Okul dışı öğrenme ortamlarının öğrencilerin hayat bilgisi dersindeki akademik başarı, tutum ve çevreye yönelik davranışlarına etkisi* [Yayımlanmış doktora tezi]. Amasya Üniversitesi.

Kaya, E. (2023). *Ters yüz sınıf modeline dayalı öğretimin ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin fen bilimleri dersi başarı ve tutumlarına etkisi* [Yayımlanmış doktora tezi]. İnönü

Üniversitesi.

Kayhan, E. (2024). *Hayat bilgisi dersinde eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarı ve tutumlarına etkisi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi.

Kaynar, B. (2020). *Eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin hayat bilgisi dersindeki akademik başarı, tutum ve kalıcılığa etkisi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Atatürk Üniversitesi.

Kefci, S. S., & Baş, F. (2024). Türkiye'de ters yüz sınıf modeliyle ilgili lisansüstü çalışmaların içerik analizi. Eskişehir *Osmangazi Üniversitesi Türk Dünyası Uygulama ve Araştırma Merkezi Eğitim Dergisi, 9(*2), 78-98.

Kıldan, A. O. (2001). *Oyunun çocukların gelişim özelliklerine etkisi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Selçuk Üniversitesi.

Kızıltaş, Y., & Çetinkaya Özdemir, E. (2021). Sınıf öğretmenlerinin uzaktan eğitim sürecine yönelik görüşleri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 20(*80), 1896-1914. https://doi.org/10.17755/esosder.873276

Kiili, K., & Ketamo, H. (2018). Evaluation of cognitive and affective results of digital game-based mathematics test. *IEEE Transactions on Learning Technologies, 11*(2), 255–263.

Ko, S., & Eslami, Z. R. (2021). Pragmatic competence developing in digital game worlds: A systematic review. *TESL-EJ, 25*(1).

Koç-Deniz, H. (2019). *Matematik dersinde oyun ve etkinlik destekli ters yüz sınıf modelinin öğrenci başarısına, problem çözme ve problem çözmeye yönelik yansıtıcı düşünme becerilerine etkisi* [Yayımlanmış doktora tezi]. Fırat Üniversitesi.

Korkusuz, M. E., & Karamete, A. (2013). Eğitsel oyun geliştirme modelleri. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi, 7*(2), 78–109.

Koyuncu, İ. (2022). *Ortaokul 8. sınıf fen bilimleri öğretiminde Scratch destekli uygulamaların öğrencilerin akademik başarı ve motivasyonlarına etkisi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi.

Köseoğlu, E. (2023). *Hayat bilgisi dersinde temel yaşam becerilerinin geliştirilmesine yönelik dijital öyküleme uygulamaları* [Yayımlanmış doktora tezi]. Anadolu Üniversitesi.

Kukul, V. (2013). Oyunla ilgili tarihsel gelişim ve yaklaşımlar. In M. A. Ocak (Ed.), *Eğitsel dijital oyunlar* (s. 19). Pegem Akademi.

Kütahnecioğlu-İnan, N., Balakrishnan, K., & Refeque, M. (2019). Flipping perceptions, engagements and realities: A case study. *Turkish Online Journal of Distance Education, 20*(1), 208–222.

Lage, M. J., Platt, G. J., & Treglia, M. (2000). Inverting the classroom: A gateway to creating

an inclusive learning environment. *The Journal of Economic Education, 31*(1), 30–43.

Lankford, L. (2013). Isn't the flipped classroom just blended learning? [Blog post]. Retrieved from https://ileighanne.wordpress.com/2013/01/24/isnt-the-flipped-classroom-just-blended-learning/ (Erişim Tarihi: 08 Eylül 2024).

Lay, A.-N., & Osman, K. (2018). Developing 21st century chemistry learning by designing digital games. *Journal of Education in Science, Environment and Health, 4*(1), 81–92.

Lazem, S., & Jad, H. A. (2017). We play we learn: Discovering its value in digital educational games in rural Egypt. In *Proceedings of the ACM SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI'17)* (pp. 2782–2791).

Li, C.-T., Hou, H.-T., & Li, M.-C. (2022). Comparison of mini-game-based flipped classroom and video-based flipped classroom: An analysis of learning performance, flow and concentration on discussion. *Asia-Pacific Education Researcher, 31*, 321–332. https://doi.org/10.1007/s40299-021-00573-x

Li, R., Meng, Z., & Tian, M. (2021). Chinese English learners' flow experiences in digital game vocabulary learning: Student roles and contextual factors. *Computer Assisted Language Learning, 34(*4), 483–505. https://eric.ed.gov/?id=EJ1298898

Liakin, D., Cardoso, W., & Waddington, D. (2018). No abnormality detected! Practice French while piloting a spaceship [Conference presentation]. In A. Comas-Quinn, M. De los Arcos, & A. Beaven (Eds.), *Proceedings of the 2018 EUROCALL Conference (*p. 7). Research-publishing.net. https://eric.ed.gov/?id=ED590686

Lin, H. C. K., & Hsu, W. C. (2016). Impact of applying WebGL technology to develop a web digital game-based learning system for computer programming course in flipped classroom. In *Proceedings of the 5th International Conference on Educational Innovation through Technology (EITT)* (pp. 64–69). https://doi.org/10.1109/EITT.2016.20

Litster, K., Lommatsch, C. W., Novak, J. R., & others. (2021). The role of gender on the associations among children's attitudes, mathematics knowledge, digital game use, perceptions of affordances, and achievement. *International Journal of Science and Mathematics Education, 19*, 1463–1483. https://doi.org/10.1007/s10763-020-10111-8

Mao, Y., Tang, J., Wang, W., & Cheng, L. (2023). The impact of online creative classroom environment on students' creativity: A case study based on online Scratch visual programming. *In Proceedings of the 2023 11th International Conference on Information and Education Technology (ICIET)* (pp. 349–353). IEEE. https://doi.org/10.1109/ICIET56899.2023.10111185

Marinis, A., & Metaphas, D. (2017). A digital education in mathematics game in primary school: Development, use and evaluation. In *Proceedings of the 10th International Education, Research and Innovation Conference (ICERI2017)* (pp. 5689–5698).

Mason, G., Shuman, T. R., & Cook, K. E. (2013). Inverting (flipping) classrooms – Advantages and challenges. In *Proceedings of the 120th ASEE Annual Conference & Exhibition*. ASEE. http://www.asee.org/public/conferences/20/papers/7171/download (Erişim Tarihi: 08 Eylül 2024).

Mat Zin, N. A., Jaafar, A., & Wong, S. Y. (2009). Digital game-based learning (DGBL) model and development methodology for teaching history. *WSEAS Transactions on Computers, 8*, 322–333.

Mauntel, M., Levine, B., & Plaxco, D. (2021). Characterization and evolution of strategies related to vector equations in the game "Vector Unknown". *Digital Experiences in Mathematics Education, 7*, 453–476.

McLaughlin, J. E., & Rhoney, D. H. (2014). Comparison of an interactive e-learning preparatory tool and a conventional downloadable handout used within a flipped neurologic pharmacotherapy lecture. *Currents in Pharmacy Teaching and Learning, 6*(6), 800–807.

Merrill, J. E. (2015). *The flipped classroom: An examination of veteran teachers' practices when flipping their classrooms for the first time* [Doctoral dissertation, Texas A&M University].

Mertler, C. A. (2011). *Action research: Improving schools and empowering educators* (3rd ed.). Sage.

Miles, B. M., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis* (2nd ed.). Sage Publications.

Mills, G. E. (2007). *Action research: A guide for the teacher researcher* (3rd ed.). Merrill Prentice Hall.

Millî Eğitim Bakanlığı. (2020). *Bakan Selçuk, 23 Mart'ta başlayacak uzaktan eğitime ilişkin detayları anlattı*. https://www.meb.gov.tr/bakan-selcuk-23-marttabaslayacak-uzaktan-egitime-iliskin-detaylari-anlatti/haber/20554/tr (Erişim Tarihi: 28 Ağustos 2024).

Millî Eğitim Bakanlığı. (2023). *Hayat bilgisi dersi öğretim programı (İlkokul 1, 2 ve 3. sınıflar)*. https://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/2023428142421531-2023_hayat_bilgisi.pdf (Erişim Tarihi: 10 Ağustos 2024).

Moffett, J. (2015). Twelve tips for "flipping" the classroom. *Medical Teacher, 37*(4), 331–336.

Mohan, D. (2018). Flipped classroom, flipped teaching and flipped learning in the

foreign/second language post-secondary classroom. *Nouvelle Revue Synergies Canada* (11).

Morgan, D. L. (1998). Practical strategies for combining qualitative and quantitative methods: Applications to health research. *Qualitative Health Research, 8*(3), 362–376.

Mourelatou, K., & Zamfirov, M. (2017). Perceptions of the "Four Forces" educational digital game. *Open Journal for Educational Research, 1*(2), 75–90.

Murat, M. (2024). *İlkokul öğrencilerinin sayı hissi düzeylerinin Scratch yazılımı destekli, oyun temelli tasarlanan etkinliklerle geliştirilmesi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi.

Mutch-Jones, K., Boulden, D. C., & Gasca, S. (2021). An immersive digital game: Supporting teacher-game educational partnerships. *Educational Technology Research and Development, 69*(3), 1453–1475.

Nacaroğlu, O. (2020). *Özel yetenekli öğrencilerin madde ve değişim ünitesindeki başarılarına ve özdüzenleme becerilerine ters yüz öğrenme modelinin etkisi* [Yayımlanmış doktora tezi]. Erciyes Üniversitesi.

Naik, N. (2014). Non-digital game-based learning in math teaching in higher education. In *Proceedings of the 8th European Conference on Game-Based Learning (ECGBL)* (Vol. 1, No. 2, pp. 431–436).

Nayci, Ö. (2017). *Sosyal bilgiler öğretiminde ters yüz sınıf modeli uygulamasının değerlendirilmesi* [Yayımlanmış doktora tezi]. Ankara Üniversitesi.

Niemi, H. (2002). Active learning—A cultural change needed in teacher education and schools. *Teaching and Teacher Education, 18*(7), 763–780.

Nordin, A. B. (2017). Kurikulum kearah penghasilan kemahiran berfikiran kritis, kreatif dan inovatif. *JuKu: Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik, 1*(1), 10–18.

Norman, D. A. (1993). *Things that make us smart: Defending human attributes in the age of the machine*. Addison-Wesley.

Ocak, M. A. (2013). Eğitsel dijital oyunların eğitimde kullanımı. In M. A. Ocak (Ed.), *Eğitsel dijital oyunlar* (s. 49). Pegem Akademi.

Ocampo, R. S., & Salazar, E. S. (2016). Application of digital games in higher education: An experimental study with object-oriented analysis software. *Revista San Gregorio* (11), 82–90. https://revista.sangregorio.edu.ec/index.php/REVISTASANGREGORIO/article/view/81

O'Flaherty, J., & Phillips, C. (2015). The use of flipped classrooms in higher education: A scoping review. *Internet and Higher Education, 25*, 85–95.

Oğuz, O. (2023). *Hayat bilgisi dersinde Web 2.0 araçları ile ters yüz edilmiş sınıfların öğrenci*

başarısına etkisi [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Kilis 7 Aralık Üniversitesi.

Oker, D., & Tay, B. (2020). Hayat bilgisi dersi tutum ölçeğinin geliştirilmesi ve öğrencilerin hayat bilgisi dersine yönelik tutumları. *Kalem Eğitim ve İnsan Bilimleri Dergisi, 10*(2), 731–756.

Okuducu, A. (2020). *Scratch destekli matematik öğretiminin 6. sınıf öğrencilerinin cebirsel ifadeler konusundaki akademik başarılarına ve tutumlarına etkisi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi.

Okutan, E. (2024). *Web 2.0 destekli ters yüz öğretimin ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin matematik başarısına ve motivasyonuna etkisi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Gazi Üniversitesi.

Onay, C. (2008). *Çoklu zekâ kuramına göre oyunla eğitim* (2. baskı). Nobel Yayıncılık.

Orçan, B. (2024). *İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin eğitsel dijital oyun yardımıyla sözcük dağarcığı gelişimlerinin incelenmesi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi.

Osmanoğlu, C., & Birgün, Ö. (2023). Eğitsel dijital oyunların din kültürü ve ahlak bilgisi dersine yönelik öğrenci tutumlarına etkisi. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi, 10*(6), 68–84.

Ökmen, B. (2020). *Basamaklandırılmış ters yüz öğrenme modeli öğretim sürecinin geliştirilmesi* [Yayımlanmış doktora tezi]. Düzce Üniversitesi.

Öner, İ. E., Uzunpınar, U., & Yılmaz, L. (2024). Investigation of e-learning readiness levels of primary school students studying in rural. *Education Mind, 3(*1), 1–10. https://doi.org/10.58583/Pedapub.EM2401

Öntürk, Y., Güvendi, B., & Keskin, B. (2021). An investigation of the digital gaming attitudes of the faculty of sports sciences students. *In: Education Quarterly Reviews, 4(*2), 611-619. DOI: 10.31014/aior.1993.04.02.306

Özcan, R. (2024). *Sosyal bilgiler dersine yönelik ters yüz öğrenme modelinin 5. ve 7. sınıf öğrencilerinin akademik başarılarına ve kalıcılığına etkisi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Bayburt Üniversitesi.

Özdağ, R. A. (2023). *Matematik öğretiminde çevrimiçi ters yüz sınıf modelinin başarı, kalıcılık ve tutuma etkisi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi.

Özdemir, A. (2016). *Ortaokul matematik öğretiminde harmanlanmış öğrenme odaklı ters yüz sınıf modeli uygulaması* [Yayımlanmış doktora tezi]. Gazi Üniversitesi.

Özdemir, M. (2023). *Artırılmış gerçeklik temelli uygulamaların 3. sınıf hayat bilgisi dersindeki akademik başarı, tutum ve eğlenme düzeyine etkisinin incelenmesi* [Yayımlanmış

yüksek lisans tezi]. Siirt Üniversitesi.

Özel, E. (2019). *Görsel eğitim materyali olan infografiklerin fen bilimleri öğretiminde akademik başarıya etkisi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Bayburt Üniversitesi.

Özer, M. (2020). Educational policy actions by the Ministry of National Education in the times of COVID-19. *Kastamonu Education Journal, 28*(3), 1124–1129.

Özkan, Z. (2018). *Bir eğitsel oyun tasarım modeli önerisi: oyun tasarımı anahtarı* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Bahçeşehir Üniversitesi.

Özmen, H. (2019). Deneysel araştırma yöntemi. In H. Özmen & O. Karamustafaoğlu (Eds.), *Eğitimde araştırma yöntemleri* (2. baskı, s. 198). Pegem Akademi.

Öztop, F. (2022). İlkokul matematik öğretiminde dijital ve dijital olmayan oyun kullanımının etkililiği: Bir meta-analiz çalışması. *International Primary Education Research Journal, 6*(1), 65–80. https://doi.org/10.38089/iperj.2022.92

Öztürk, C. (Ed.). (2006). *Hayat bilgisi ve sosyal bilgiler öğretimi*. Pegem A.

Özyılmaz, M., & Gürdoğan Bayır, Ö. (2024). The effect of authentic learning practices on the mental structures, conceptual change, and attitudes of students in life science course. *Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 53(*1), 458–503. https://doi.org/10.14812/cuefd.1423638

Panskyi, T., & Rowinska, Z. (2021). A holistic digital game-based learning approach to out-of-school primary education programming education. *Informatics in Education, 20*(2), 255–276.

Papastergiou, M. (2009). Digital game-based learning in major computer science education: Impact on educational effectiveness and student motivation. *Computers & Education, 52*(1), 1–12.

Perini, S., Oliveira, M., & Taisch, M. (2018). Using digital game-based learning in production education: A case study. In P. Zaphiris & A. Ioannou (Eds.), *Learning and collaboration technologies: Learning and teaching (LCT 2018, Part II), Lecture Notes in Computer Science* (Vol. 10925, pp. 185–199). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-91152-6_15

Pinheiro, R. C., & D'Oliveira, J. K. (2020). Use of digital education games in teen and adult education. *Texto Livre: Linguagem e Tecnologia, 13*(3), 200–223.

Plass, J. L., Homer, B. D., & Pawar, S. (2019). Adaptive difficulty setting on the effectiveness of a game in developing executive function skills for students of different ages [Grant proposal]. *Institute of Education Sciences.* ERIC. https://eric.ed.gov/?id=ED599091

Prensky, M. (2001). Fun, play and games: What makes games engaging. In McGraw-Hill (Ed.),

Digital game-based learning (Chapter 5).

Ramazanoğlu, M., Akın, T., & Solak, M. Ş. (2025). The effect of peer mentoring on web 2.0 usage competence and selfefficacy beliefs in flipped classrooms. *Hacettepe University Journal of Education, 40(*1), 47-59. https://doi.org/10.16986/HUJE.2025.536

Ramirez, D., Hinojosa, C. Y., & Rodriguez, F. (2014). Advantages and disadvantages of flipped classroom: STEM students' perceptions. *Proceedings of the 7th International Conference of Education, Research and Innovation*, Seville, Spain.

Ramirez, M. (2018). In-class flip: Flipping a literature class for student-centered learning. In J. Mehring & A. Leis (Eds.), *Innovations in flipping the language classroom: Theories and practices* (pp. 93–103). Springer.

Requena, B. E. S., Gonzalez, J. M. M., & Gea, E. V. (2017). Digital video games as mediators in early childhood education. *EDUCAR, 53(*1), 89–107.

Resnick, M., Maloney, J., Monroy-Hernández, A., Rusk, N., Eastmond, E., Brennan, K., ... & Kafai, Y. (2009). Scratch: Programming for all. *Communications of the ACM*, *52*(11), 60–67.

Reynolds, B. L., & Kao, C.-W. (2021). Digital game-based teaching, teacher education, and direct-focused written corrective feedback on grammatical accuracy of English articles. *Computer Assisted Language Learning*, *34*(4), 462–482. https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1677720

Ribeiro, M. D. C. (2019). Digital games as a pedagogical tool in the context of teacher training. *Social Science and Technology Research*, *4*(2), 163–173.

Risnani, L. Y., & Adita, A. (2018). Developing in-game as an alternative to digital education assessment tool science learning for middle school students. In *Proceedings of the 5th Asian Pacific Education Conference (AECON 2018)* (Vol. 267, pp. 77–83).

Ristanto, R. H., Kristiani, E., & Lisanti, E. (2022). Flipped classroom–digital game-based learning (FC-DGBL): Enhancing genetics conceptual understanding of students in bilingual programme. *Journal of Turkish Science Education, 19(*1), 328–348.

Robertson, J., & Howells, C. (2008). Computer game design: Opportunities for successful learning. *Computers & Education*, *50*, 559–578.

Rodrigues, T. T., Cassol, R., & Miranda, W. D. (2020). Inclusive school cartography: In-game cartographic literacy and deaf and hearing impaired students as a digital educational instrument. *Ateliê Geográfico, 14*(1), 248–265.

Ronimus, M., Eklund, K., & Pesu, L. (2019). Challenging readers with digital game-based learning. *Educational Technology Research and Development, 67(*3), 639–663.

https://eric.ed.gov/?id=EJ1214780

Rotellar, C., & Cain, J. (2016). Research, perspectives, and recommendations on implementing the flipped classroom. *American Journal of Pharmaceutical Education*, *80*(2), Article 34.

Rycik, J. A. (2012). Building capacity for reform. *American Secondary Education*, *40*(3), 80.

Sabırlı, Z. E., & Çoklar, A. N. (2020). Eğitsel dijital oyunların ilkokul öğrencilerinin eğitimine, motivasyonuna ve derse erişime karşı tutumlarına etkisi. *Dünya Eğitim Teknolojileri Dergisi: Güncel Sorunlar*, *12*(3), 165–178. https://doi.org/10.18844/wjet.v12i3.4993

Sadık, A. (2008). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational Technology Research and Development*, *56*(4), 487–506.

Sağlam, H. İ. (2015). Toplum, birey ve doğaya bütüncül bakış: Hayat bilgisi. In M. Gültekin (Ed.), *Hayat bilgisi öğretimi* (pp. 1–14). Nobel Yayıncılık.

Sakar, D., & Uluçınar Sağır, Ş. (2017). Flipped classroom model in education. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, *3*(5), 1904–1916.

Salgarayeva, G. İ., Iliyasova, G. G., & Makhanova, A. S. (2021). Digital game-based learning in primary school classes. *European Journal of Contemporary Education, 10(*2), 450–461. https://eric.ed.gov/?id=EJ1312048

Samur, Y. (2019). Kes Sesi: A mobile game designed to improve kindergarteners' recognition of letter sounds. *Journal of Computer Assisted Learning*, *35*(2), 294–304. https://doi.org/10.1111/jcal.12331

Sara, J., Webb, E. M., & Naeger, D. M. (2016). Evaluation of an interactive learning potential digital interactive game versus a didactic lesson in an interactive style: The continuing importance of didactic teaching in medical student education. *Pediatric Radiology, 46(*13), 1787–1796.

Sarıçam, U., & Yıldırım, M. (2021). Dijital oyun temelli STEM etkinliklerinin öğrencilerin STEM alanlarına ilgileri ve bilimsel yaratıcılık üzerine etkileri: Minecraft örneği. *International Journal of Technology in Education and Science*, *5*(2), 166–190.

Seçgin, Y. S. (2024). *Ters yüz sınıf modeli ve argümantasyon modelinin sosyal bilgiler dersinde öğrencilerin akademik başarıları ve derse yönelik tutumlarına etkisi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi.

Seidel, S., Bettinger, P., & Budke, A. (2020). Representations and concepts of borders in digital strategy games and their potential for political education in geography teaching. *Education Sciences, 10(*1), Article 10. https://doi.org/10.3390/educsci10010010

Sellami, H. M. (2023). Sensitize engineers to serious games via scratch. *Education and Information Technologies, 28*(6), 8187–8210. https://doi.org/10.1007/s10639-023-12264-9

Serbest, M. T. (2023). *Ters yüz sınıf modeli ile tasarlanan ilkokul 2. sınıf hayat bilgisi derslerinin öğrencilerin eleştirel düşünme becerileri ve sınıf içi diyaloglar üzerindeki etkisinin incelenmesi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. İstanbul Medeniyet Üniversitesi.

Serçemeli, M. (2016). Muhasebe eğitiminde yeni bir yaklaşım önerisi: Ters yüz edilmiş sınıflar. *Muhasebe ve Finansman Dergisi*, (69), 115–126.

Serra, J., & Gilabert, R. (2021). Improving algorithmic and teacher-led ranking and second language reading fluency and accuracy in a digital serious game. *British Journal of Educational Technology*, *52*(5), 1898–1916.

Sharpe, E. H. (2016). *An investigation of the flipped classroom in algebra two with trigonometry classes* [Doctoral dissertation, Regent University].

Shiue, Y.-M., & Hsu, Y.-C. (2017). The effects of digital games on students' effectiveness of learning the right medicines. *International Journal of Management, Economics and Social Sciences*, *6*(1), 157–165.

Sıriş, A. B., & Görgülü Arı, A. (2024). The impact of flipped classroom practices supported by Web 2.0 teaching tools on some variables. *International Journal of Turkish Educational Sciences*, *12*(1), 337–361. https://doi.org/10.46778/goputeb.1294536

Singh, G. (2014). Emerging trends and innovations in teacher education. *Indian Journal of Applied Research*, *4*(5), 166–168.

Smith, J. P. (2015). *The efficacy of a flipped learning classroom* [Doctoral dissertation, McKendree University].

Song, M., & Zhang, S. (2008). EFM: A model for educational game design. In S. Link (Ed.), *Lecture notes in computer science* (pp. 509–517). Springer.

Soni, M., & Okamoto, U. (2020). Developing children's understanding of fractions using number lines. *Mathematical Thinking and Learning: An International Journal*, *22*(3), 233–243.

Sönmez, V. (2010). *Program geliştirmede öğretmen el kitabı*. Anı Yayıncılık.

Staker, H., & Horn, M. B. (2012). *Classifying K–12 blended learning*. http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED535180.pdf (Erişim Tarihi: 08 Eylül 2024).

Strayer, J. F. (2007). *The effects of the classroom flip on the learning environment: A comparison of learning activity in a traditional classroom and a flip classroom that*

used an intelligent tutoring system [Doctoral dissertation, The Ohio State University].

Sung, H.-Y., & Hwang, G.-J. (2018). Facilitating effective digital game-based learning behaviors and learning performances of students based on collaborative knowledge constructing strategy. *Interactive Learning Environments*, *26*(1), 118–134.

Süral, İ., & Girmen, P. (2019). Hayat bilgisi dersinde dijital bir değerlendirme. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, *20* (Özel Sayı), 289–304.

Şahbaz, A. F., & Arseven, İ. (2022). The effect of Scratch supported education in the process of distance education on academic success, learning levels and permanence levels. *E-International Journal of Educational Research*, *13*(1), 300–315. https://doi.org/10.19160/e-ijer.1058798

Şahin, İ., & Çiftçi, B. (2024). The effect of flipped classroom model application on academic achievements and attitudes of secondary school sixth-grade students towards social studies courses. *Journal of Human and Social Sciences*, *7*(1), 52–72.

Şengel-Alp, Ş. (2024). *Eğitsel dijital oyun temelli geometri etkinlikleri kullanılarak yürütülen öğrenme ortamlarından yansımalar* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi.

Şengün, A. (2021). *İlkokul sosyal bilgiler dersinde oyunlaştırılmış ters yüz sınıf modelinin okuduğunu anlama ve motivasyona etkisi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Bartın Üniversitesi.

Şık, P. (2019). *The effect of flipped classroom on young learners' vocabulary learning in primary ELT classrooms* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi.

Şihman, S. (2024). *Hayat bilgisi dersinin artırılmış gerçeklik teknolojisi ve üretken öğrenme stratejisiyle zenginleştirilmesinin öğrenme çıktılarına etkisi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Atatürk Üniversitesi.

Tabachnick, B. G., & Fidell, I. S. (2013). *Using multivariate statistics* (8th ed.). Pearson Education Limited.

Tadiboyina, V. R., Deepak, B., & Bisht, D. S. (2024). Design and evaluation of a gesture interactive alphabet learning digital-game. *Education and Information Technologies, 29*, 13957–13992. https://doi.org/10.1007/s10639-023-12399-9

Talan, T., & Batdı, V. (2020). Evaluating the flipped classroom model through the multicomplementary approach. *Turkish Online Journal of Distance Education*, *21*(4), 31–67.

Tanrıverdi, A. (2024). *4. sınıf öğrencilerinin yer kabuğu ve dünya'mızın hareketleri ünitesini*

ters yüz öğrenme modeli (Flıpped classroom) ile öğrenmelerinin akademik başarılarına etkisi [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Giresun Üniversitesi.

Tao, S.-Y., Huang, Y.-H., & Tsai, M.-J. (2016). Applying the flipped classroom with game-based learning in elementary school students' English learning. *In 2016 International Conference on Educational Innovation through Technology (EITT)* (pp. 59–63). IEEE. https://doi.org/10.1109/EITT.2016.19

Taşkın, N. (2020). *Oyunlaştırmanın ters yüz öğrenme ortamında öğrenim gören öğrencilerin motivasyonuna, katılımına ve akademik başarısına etkisi* [Yayımlanmış doktora tezi]. Gazi Üniversitesi.

Tay, B. (2017). Hayat bilgisi: Hayatın bilgisi. In B. Tay (Ed.), *Etkinlik örnekleriyle hayat bilgisi öğretimi* (pp. 1–43). Pegem Akademi.

Tekin, F. T. (2022). *Teknolojinin ve robotik kodlamanın hayat bilgisi ve fen bilimleri derslerinde uygulanması: Bir karma desen araştırması* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. İstanbul Üniversitesi.

Tawfik, A. A., & Lilly, C. (2015). Using a flipped classroom approach to support problem-based learning. *Technology, Knowledge and Learning*, *20*(3), 299–315.

Tétreault, P. L. (2006). *The flipped classroom: Cultivating student engagement* [Master's thesis, Victoria University]. http://hdl.handle.net/1828/5086

Tepe, T. (2021). *Dijital oyunların tasarım ve geliştirme süreçleri*. Pegem Akademi.

Tufançlı, S. (2021). 2016-2020 yılları arasında ters yüz sınıf modeli ile yapılmış lisansüstü tezlerin yapısal incelenmesi. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 21*(2), 135-150. doi: 10.53629/sakaefd.915077

Turan, Z. (2015). *Ters yüz sınıf yönteminin değerlendirilmesi ve akademik başarı, bilişsel yük ve motivasyona etkisinin incelenmesi* [Yayımlanmış doktora tezi]. Atatürk Üniversitesi.

Turan, S. B., & Erdoğan, A. (2023). Examination of projects prepared by prospective secondary school mathematics teachers using Scratch. *Journal of Teacher Education and Lifelong Learning*, *5*(1), 209–221.

Türker, M. S. (2019). Yabancı dil olarak Türkçe öğretenlerin eğitim teknolojisi standartları öz-yeterlik algılarının incelenmesi. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, *7*(3), 574–596.

Uçaş, Ü. G. (2023). *Oyunlaştırılmış ters yüz sınıf modelinin ilkokul öğrencilerinin eleştirel düşünme eğilimlerine, problem çözme becerilerine ve fen öğrenme motivasyonlarına etkisinin incelenmesi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Mersin Üniversitesi.

Uluçay, İ. S. (2013). Dijital oyunların eğitim programlarına entegrasyonu: Engeller ve yardımcılar. In M. A. Ocak (Ed.), *Eğitsel dijital oyunlar* (pp. 49–60). Pegem Akademi.

Usta, S. (2024). *Oyunlaştırılmış ters-yüz öğrenme modeliyle programlama öğretimi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Balıkesir Üniversitesi.

Utami, U., Ghufron, A., & Setiawati, F. A. (2024). A systematic literature review of flipped classroom: Is it effective on student learning in elementary school? *Pegem Journal of Education and Instruction, 14(*1), 244–251. https://doi.org/10.47750/pegegog.14.01.27

Uyanık, C. (2022). *İlkokul sosyal bilgiler dersinde ters yüz edilmiş öğrenme modeli uygulamaları: Bir eylem araştırması* [Yayımlanmış doktora tezi]. Anadolu Üniversitesi.

Ünal, M. (2023). *Eğitsel dijital oyun Lori'nin 5-6 yaş grubu çocukların erken sayı ve geometri becerilerine etkisinin incelenmesi* [Yayımlanmış doktora tezi]. Anadolu Üniversitesi.

Ünlü, S. (2022). *Ters yüz öğrenme modeli ile kodlama eğitiminin fen bilgisi öğretmen adaylarının erişi ve tutumlarına etkisi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Necmettin Erbakan Üniversitesi.

Ünsal, H. (2018). Ters yüz öğrenme ve bazı uygulama modelleri. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi*, *4*(2), 39–50.

Vatansever, Ö. (2018). *Scratch ile programlama öğretiminin ortaokul 5. ve 6. sınıf öğrencilerinin problem çözme becerisi üzerindeki etkisinin incelenmesi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Uludağ Üniversitesi.

Von Kotzebue, L., Zumbach, J., & Brandlmayr, A. (2022). Digital escape rooms as game-based learning environments: A study in sex education. *Multimodal Technologies and Interaction, 6(*2), Article 8. https://doi.org/10.3390/mti6020008

Walvoord, B. E., & Anderson, V. J. (2011). *Effective grading: A tool for learning and assessment in college*. John Wiley & Sons.

Wang, H. Y., Huang, I., & Hwang, G. J. (2014). Effects of an integrated Scratch and project-based learning approach on the learning achievements of gifted students in computer courses. In *Proceedings of the IIAI 3rd International Conference on Advanced Applied Informatics* (pp. 382–387).

Wang, M., & Zheng, X. (2021). Using game-based learning to support science learning: A study with secondary school students. *Asia-Pacific Education Researcher*, *30*(2), 167–176.

Wichadee, S., & Pattanapichet, F. (2018). Increasing performance and motivation through digital game practice in English language classroom. *Technology for Teaching English*, *18*(1), 77–92.

Williams, B. (2013). How I flipped my classroom. *NNNC Conference*, Norfolk, NE. http://nextgenerationextension.org/2013/10/01/blooms-andthe-flippedclassroom/ (Erişim Tarihi: 10 Ağustos 2024).

World Economic Forum. (2016, March). *New vision for education: Fostering social and emotional learning through technology*. https://www.weforum.org/stories/2016/03/21st-century-skills-future-jobs-students/ (Erişim Tarihi: 01 Temmuz 2024).

Wu, C.-H., Tzeng, Y. L., & Huang, Y.-M. (2020). Digital game-based learning and static e-learning trending process. *Educational Technology Research and Development, 68(*5), 2215–2237. https://eric.ed.gov/?id=EJ1269155

Yang, J.-C., Lin, M.-Y. D., & Chen, S.-Y. (2018). Effects of anxiety levels on learning performance and gaming performance in digital game-based learning. *Journal of Computer Assisted Learning, 34*(3), 324–334. https://doi.org/10.1111/jcal.12245

Yasak-Cevizci, R. N. (2021). *İlkokul 2. sınıf hayat bilgisi dersinde animasyon destekli öğretimin öğrenci görüş ve gözlemleri açısından incelenmesi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Fırat Üniversitesi.

Yavuzer, H. (1993). *Çocuk psikolojisi*. Remzi Kitabevi.

Yaylak, E. (2021). Google Classroom ile ters yüz edilmiş (Flipped) öğretmen eğitimi. *Öğretmen Eğitiminde Yenilikçi Araştırmalar Dergisi, 2(*1) 1-24. https://doi.org/10.29329/jirte.2021.342.1

Yazar, T., & Tutal, Ö. (2023). Ters-yüz öğrenmenin motivasyona etkisi: Bir meta-analiz çalışması. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, *36*(1), 1–22. https://doi.org/10.19171/uefad.1169794

Ye, S.-H., Hsiao, T.-Y., & Sun, C.-T. (2018). Using commercial video games in flipped classrooms to support physical conception. *Journal of Computer Assisted Learning, 34(*5), 602–614. https://eric.ed.gov/?id=EJ1190340

Yestrebsky, C. L. (2015). Flipping the classroom in a large chemistry class research university environment. *Procedia- Social and Behavioral Sciences*, *191*, 1113–1118.

Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (9. baskı). Seçkin Yayıncılık.

Yıldırım, N. (2012). *Yabancı dil eğitiminde eğitsel oyunlar aracılığıyla mobil öğrenme* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Fırat Üniversitesi.

Yıldırım-Yakar, Z., Doğru, E. ve Yakar, L. (2024). Uzaktan eğitimde çevrimiçi ters yüz öğrenme modelinin ortaokul öğrencilerinin matematik dersine etkisi. *Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Eğitim Dergisi*, *6*(2), 155-172.

Yıldırım, Z., & Baran, M. (2021). Fiziksel aktivite oyunları ve dijital oyunların 9. sınıf öğrencilerinin fizik başarılarına etkisinin karşılaştırmalı bir analizi. *Education and Information Technologies*, *26*(1), 543–563.

Yıldız, F., Tarım, K. ve Sarpkaya Aktaş, G. (2024). Matematik eğitiminde dijital oyunlar: Tematik inceleme. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi, 15*(3)*,* 3301-3319. DOI. 10.51460/baebd.1535332

Yıldız, S. E. (2022). *Hayat bilgisi dersinde eğitsel oyun temelli etkinliklerin öğrencilerin akademik başarı, tutum ve motivasyon düzeylerine etkisinin incelenmesi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Atatürk Üniversitesi.

Yılmaz, F. (2023). Hayat bilgisi dersinde Web 2.0 ve öyküleştirme destekli çocuklar için felsefe: "Öğretmenim, bütün bunları biz mi konuştuk?". *İlköğretim Online*, *22*(1), 250–267. https://doi.org/10.17051/ilkonline.2023.01.020

Yılmaz, S. (2024). *Web 2.0 Scratch yönteminin ilkokul 3. sınıf öğrencilerinin hayat bilgisi dersindeki akademik başarılarına etkisi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi.

Yolal, T. T. (2024). *Hayat bilgisi dersinde eğitsel dijital oyunlarla desteklenen ters yüz öğrenme modelinin öğrencilerin akademik başarılarına etkisi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Anadolu Üniversitesi.

Yong, S. T., Tiong, K. M., Chan, A., & Khiew, P. S. (2021). A flipped classroom: Learning experiences in programming. *International Journal of Virtual and Personal Learning Environments, 11(*1), 23–37. https://doi.org/10.4018/IJVPLE.2021010102

Yurdaöz, E. & İletir, H. (2023). Eğitim öğretim sürecinde dijital oyun kullanımı: Sistematik bir derleme çalışması. *Necmettin Erbakan Üniversitesi Ereğli Eğitim Fakültesi Dergisi, 5*(2), 286-316. https://doi.org/10.51119/ereegf.2023.58

Zainuddin, Z., & Halili, S. H. (2016). Flipped classroom research and trends from different fields of study. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, *17*(3), 313–340.

Zhamanov, A., & Sakhiyeva, Z. (2015). Implementing flipped classroom and gamification teaching methods into computer networks subject, by using cisco networking academy. *In 2015 twelve international conference on electronics computer and computation (ICECCO)* (pp. 1-4). IEEE.

Zhang, Q., Cheung, E. S., & Cheung, C. S. (2021). The impact of flipped classroom on college students' academic performance: A meta-analysis based on 20 experimental studies. *Science Insights Education Frontiers*, *8*(2), 1059–1080.

Zheng, L., Bhagat, K. K., Zhen, Y., & Zhang, X. (2020). The effectiveness of the flipped classroom on students' learning achievement and learning motivation: A meta-analysis. *Journal of Educational Technology & Society, 23(*1), 1–15.

https://www.jstor.org/stable/26915403

Zownorega, J. S. (2013). *Effectiveness of flipping the classroom in an honors level, mechanics-based physics class* [Master's thesis, Eastern Illinois University].

Zupon, K. (2017). *Flipped classrooms and student achievement* [Master's thesis, St. Cloud State University].

EKLER

Ek 1. Uygulama İzinleri

Ek 2. Hayat Bilgisi Dersi Tutum Ölçeği

Ek 3. E-Öğrenme Hazırbulunuşluk Ölçeği

Ek 4. Araştırmacının Kişisel Gelişimi İçin Aldığı Eğitimler

Ek 5. Demografik Bilgi Anketi

Ek 6. Scratch Kullanım Kılavuzu

Ek 7. Scratch Hazırlık Eğitimi

Ek 8. Oyun Meydana Getirme Modeli (GAM, Game Achievement Model)

Ek 9. TYS Modeli Ders Planları

Ek 10. Kontrol Grubu Ders Planları

Ek 11. Araştırmacı Günlüğü

Ek 12. Araştırmacı Günlüğüne İlişkin Notlar

Ek 13. Öğrenci Görüşme Formu

Ek 14. Öğrenci Görüşmelerine İlişkin İçerikler

Ek 15. Öğretmen Görüşme Formu

Ek 16. Öğretmen Görüşmesine İlişkin İçerikler

Ek 17. Velilere Yönelik Yarı Yapılandırılmış Görüşme Soruları

Ek 18. Veli Görüşmelerine İlişkin İçerikler

Ek 19. 3. Sınıf Hayat Bilgisi Dersi Evimizde Hayat Ünitesi Başarı Testi

Ek 20. Başarı Testi Uygulama İzni

Ek 21. Scratch Hazırlık Eğitimi Süreci

Ek 22. Scratch Programı Kullanımı Geliştirme Süreci

Ek 23. Valilik Onayı

Ek 24. Scratch İle Ders Kazanımlarına Yönelik Geliştirilen Dijital Oyun Linkleri

Ek 25. Deneysel Çalışmaya İlişkin Görseller

Ek 2. Hayat Bilgisi Dersi Tutum Ölçeği

		Katılıyorum	Kısmen Katılıyorum	Katılmıyorum
1	Hayat bilgisi dersinden zevk alıyorum.	☐	☐	☐
2	Hayat bilgisi dersini sıkıcı buluyorum.	☐	☐	☐
3	Hayat bilgisi dersi ile çevreye olan ilgim arttı.	☐	☐	☐
4	Hayat bilgisi dersi konularını öğrenmekte zorlanıyorum.	☐	☐	☐
5	Hayat bilgisi dersinden korkuyorum.	☐	☐	☐
6	Hayat bilgisi dersi ödevlerini yapmakta zorlanıyorum.	☐	☐	☐
7	Hayat bilgisi dersi sınavlarında zorlanıyorum.	☐	☐	☐
8	Hayat bilgisi dersi vatandaşlık bilincimi geliştiriyor.	☐	☐	☐
9	Hayat bilgisi dersi doğaya karşı olan görevlerimin farkına varmamı sağlıyor.	☐	☐	☐
10	Hayat bilgisi dersinde yeni bilgiler öğrenmek beni mutlu ediyor.	☐	☐	☐
11	Hayat bilgisi günlük hayatta birçok konu ile ilgileniyor.	☐	☐	☐
12	Hayat bilgisi konuları ile ilgilenirken kendimi önemli hissederim.	☐	☐	☐

13	Hayat bilgisi dersinde kendimi huzurlu hissediyorum.	☐	☐	☐
14	Hayat bilgisi dersi değişik yaşantıları öğrenmeyi sağlıyor.	☐	☐	☐
15	Hayat bilgisi dersinde öğrendiğim konuları ailemle paylaşmaktan mutlu olurum.	☐	☐	☐
16	Hayat bilgisi dersinde öğretmenimin soru sorması beni rahatsız ediyor.	☐	☐	☐

Ek 3. E-Öğrenme Hazırbulunuşluk Ölçeği

		Tamamen katılıyorum	Katılıyorum	Kararsızım	Katılmıyorum	Kesinlikle katılmıyorum
1	Bilgisayar kullanma konusunda yetenekliyim.	☐	☐	☐	☐	☐
2	Bilgisayar konusunda kendime güvenirim.	☐	☐	☐	☐	☐
3	E-öğrenme programlarını kullanmada bilgi ve becerilerime güveniyorum.	☐	☐	☐	☐	☐
4	E-öğrenme kullanmak çalışma performansımı artırır.	☐	☐	☐	☐	☐
5	E-öğrenme kullanmak üretkenliğimi artırır.	☐	☐	☐	☐	☐
6	E-öğrenme kullanmak çalışmalarımdaki başarımı artırır.	☐	☐	☐	☐	☐
7	Kendi kendime öğrenebilmek için etkin bir şekilde sorumluluk alıyorum.	☐	☐	☐	☐	☐
8	Öğreneceğim konulara öncelik verme konusunda kendime güveniyorum.	☐	☐	☐	☐	☐
9	Ne öğreneceğimi kendim belirleyebiliyorum.	☐	☐	☐	☐	☐
10	Öğrenme konusunda kendi kararlarımı kendim alırım.	☐	☐	☐	☐	☐
11	Çalışma zamanımı iyi bir şekilde yönetebilir ve ödevleri zamanında tamamlayabilirim.	☐	☐	☐	☐	☐
12	Evde dikkatimi dağıtan şeyler olsa bile çalışmamı tamamlayabiliyorum.	☐	☐	☐	☐	☐
13	E-öğrenme programında dikkat dağıtıcı şeyler olsa bile çalışmamı tamamlayabiliyorum.	☐	☐	☐	☐	☐

14	Teknik zorluklar olsa bile, e-öğrenmede sunulan konuları öğrenebileceğimden eminim.	☐	☐	☐	☐	☐
15	Ailem bana bir bilgisayar alabilir.	☐	☐	☐	☐	☐
16	Ailem eve internet bağlatabilir.	☐	☐	☐	☐	☐
17	Okulum bana bilgisayar sağlayabilir.	☐	☐	☐	☐	☐

Ek 4. Araştırmacının Kişisel Gelişimi İçin Aldığı Eğitimler

Faaliyet Kodu	Faaliyet Adı	Başlama Tarihi	Bitiş Tarihi
2022000300	1.01.01.01.003 -Arduino ile Robotik Kodlama Temel Seviye Eğitimi Kursu	08/08/2022	19/08/2022
2022000308	1.01.01.06.016- Web 2.0 Araçları ile Dijital Öğretim Materyali Hazırlama Kursu	08/08/2022	19/08/2022
2023000465	1.01.01.06.022- Eğitimde Web 2.0 Araçları Kullanımı Semineri 1	04/01/2023	08/01/2023
2023000466	1.01.01.06.023- Eğitimde Web 2.0 Araçları Kullanımı Semineri 2	03/01/2023	08/01/2023
2023000525	2.01.03.01.042- Oyun Terapisinin Eğitim Ortamında Kullanımı Semineri	07/01/2023	08/01/2023
2023000536	2.02.09.02.008- Harmanlanmış Ortamlarda İlkokul Düzeyinde Öğretimi Farklılaştırma Semineri	03/01/2023	08/01/2023
2023007475	2.01.02.04.032- Eğitimde Dijital Oyun Kullanımı Eğitimi Kursu	06/11/2023	12/11/2023
2023008246	2.01.01.02.076 -Hibrit Öğrenme Modeli Eğitimi Kursu	04/12/2023	10/12/2023
2023008436	2.01.01.02.075- Ters Yüz Öğrenme Modeli Eğitimi Kursu	11/12/2023	17/12/2023
2023008835	2.01.02.04.031- Etkileşimli Senaryo Tasarımı Eğitimi Kursu	25/12/2023	31/12/2023
2024980244	2.01.02.04.033- SimuLearn Platformu Eğitimi Semineri	11/01/2024	14/01/2024
2024980247	2.01.02.05.007- Eğitimde Eğitsel Video Kullanımı Kursu	08/01/2024	14/01/2024
2024984775	4.01.01.02.014- FATİH Projesi Alan Bazlı Öğretim Süreci Tasarımı Kursu	08/06/2024	16/06/2024
2024984679	2.01.02.05.010- Eğitimde Teknoloji Liderliği Eğitimi Kursu	12/06/2024	16/06/2024
2024986470	2.01.01.02.081- Yenilikçi Öğrenme Ortamı Tasarımı Eğitimi Kursu	12/08/2024	18/08/2024

Ek 5. Demografik Bilgi Anketi

KG (1), DG (2)	Ö. Adı Soyadı	Oyun oynamayı seviyor musunuz?		Hangi sıklıkta dijital oyun oynuyorsunuz?				Oynadığınız oyun türü nedir?						Daha önce oyun geliştirme deneyiminiz oldu mu?	
		Evet	Hayır	Günde en az bir kez	Haftada en az bir kez	Ayda en az bir kez	Yılda en az bir kez	Macera	Aksiyon	Strateji	Spor	Simülasyon	Eğitsel	Evet	Hayır
1	Ö1-1	1		1							1				1
1	Ö1-2	1				1		1			1		1	1	
1	Ö1-3	1			1			1						1	
1	Ö1-4	1			1			1		1	1		1	1	
1	Ö1-5	1		1					1				1	1	
1	Ö1-6	1												1	
1	Ö1-7	1		1									1	1	
1	Ö1-8	1		1					1					1	
1	Ö1-9	1		1									1	1	
1	Ö1-10	1		1								1			1
1	Ö1-11		1												1
1	Ö1-12	1		1					1					1	
1	Ö1-13	1		1					1		1				1
1	Ö1-14	1			1						1			1	
1	Ö1-15	1		1					1						1
1	Ö1-16	1			1								1		1
1	Ö1-17	1		1				1							1
1	Ö1-18	1			1								1		1

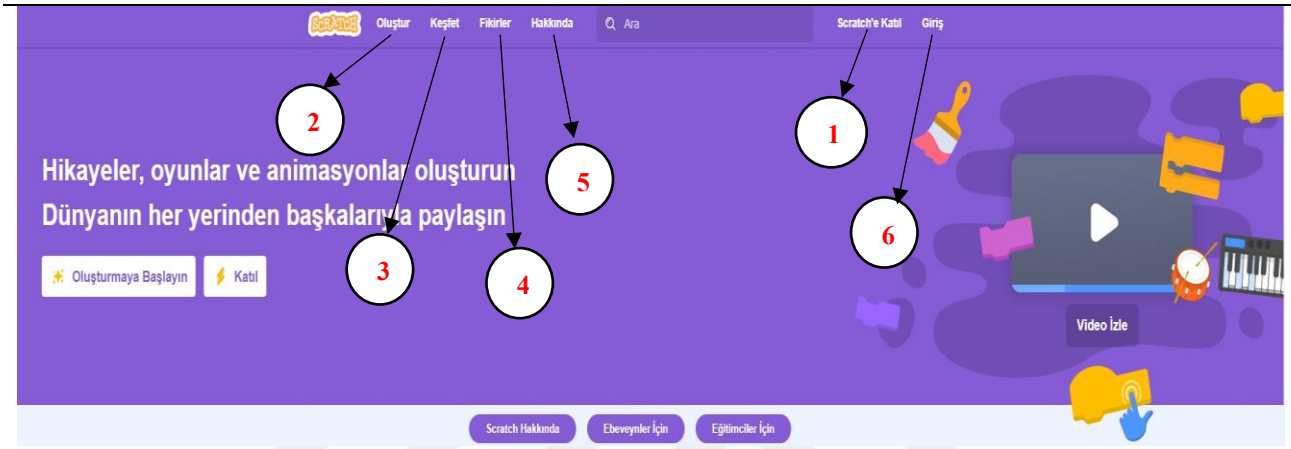
| | | |

| | | |

Ek 6. Scratch Kullanım Kılavuzu



Scratch Ana Sayfa



1. Scratch'a Katıl	Scratch programını kullanarak oyun geliştirebilmek, paylaşabilmek, sistemde biriktirebilmek için kayıt olmak amacıyla kullanılır.
2. Oluştur	Kayıt işlemi tamamlandıktan sonra blokları kurallara göre sürükleyip bırakarak, oyun geliştirmek için kullanılır.
3. Keşfet	Başka kullanıcılar tarafından geliştirilen oyunları incelemek, kullanmak veya oynamak için kullanılır.
4. Fikirler	Yapılacak çalışmalara ilham vermesi amacıyla platform tarafından sunulan kılavuz metinler, videolardan oluşur.
5. Hakkında	Scratch programı hakkında genel bilgilerin yer aldığı bölümdür.
6. Giriş	"1. Scratch'a Katıl" işlemi tamamlandıysa, bundan sonraki sisteme girişlerde Kullanıcı Adı ve Parola ile erişim sağlanacak bölümdür.

1. Scratch'a Katıl

"Scratch'a Katıl" sekmesini seçiniz.



Bu bölüme kullanmaktan mutlu olacağınız, ama kişisel bilgilerinizi yansıtmayacak bir kullanıcı adı ve unutmayacağınız parolanızı yazdıktan sonra "Sıradaki" sekmesini seçiniz.



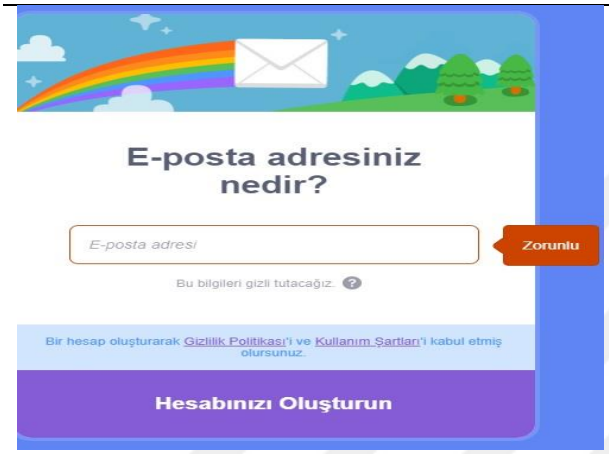
Ekrandaki ülkeler arasından Ülkemizin adını seçtikten sonra, "Sıradaki" sekmesini seçiniz.



Ay ve yıl bölümüne istediğiniz tarihleri girip (Birebir doğduğunuz ay ve yılı seçmek zorunda değilsiniz.) "Sıradaki" sekmesini seçiniz.



Bu bölüme “Belirtmeyi tercih etmiyorum.’ seçeneğini kullanmanız önerilir. Ardından “Sıradaki” sekmesini seçiniz.



Aile büyüklerinizle birlikte belirlediğiniz e-posta adresini doğru biçimde yazarak “Hesabınızı Oluşturun” sekmesini seçiniz.

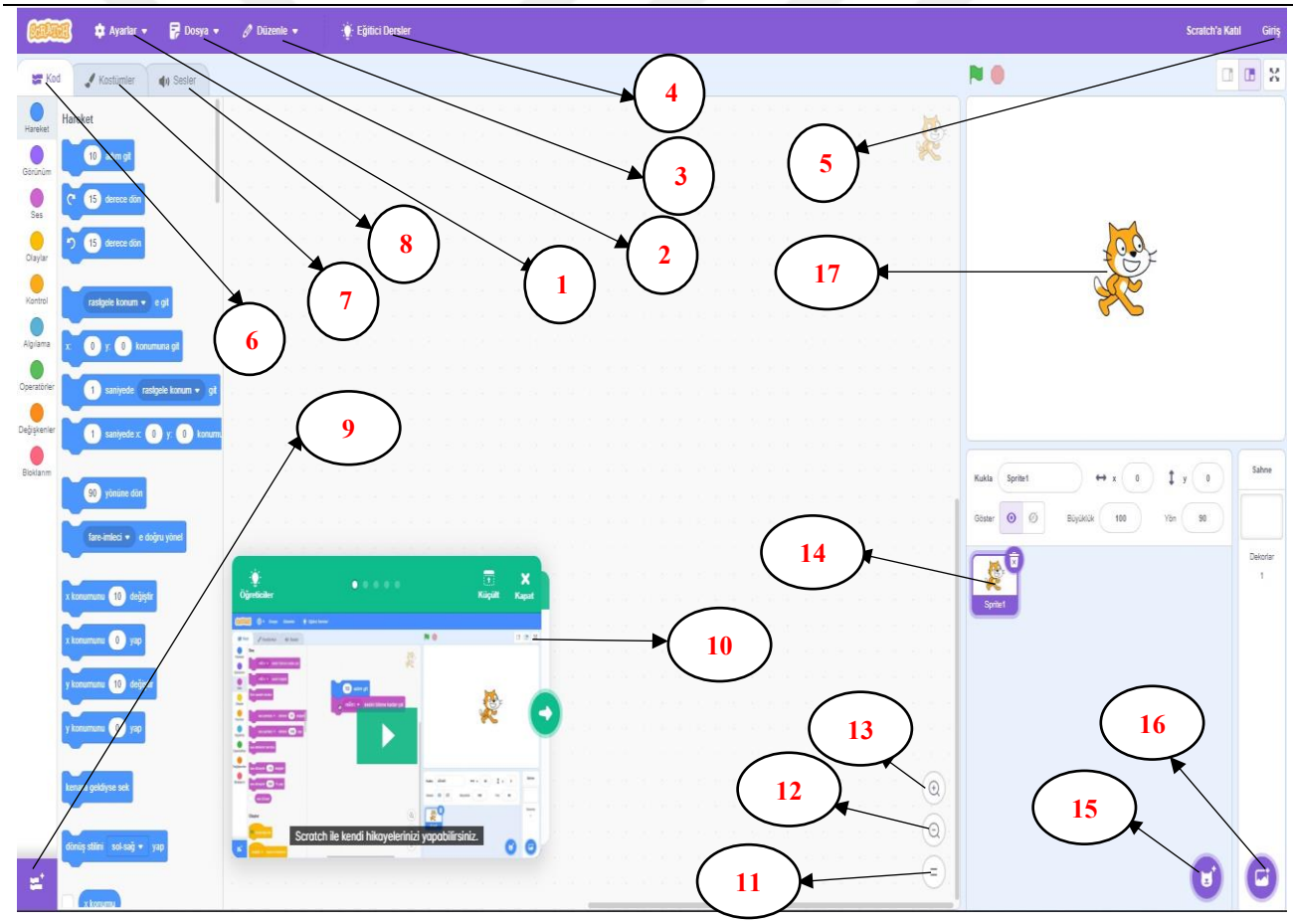


Karşınıza çıkan soruda sizden istenen cevapların yer aldığı görselleri işaretledikten sonra, “Doğrula” sekmesini seçiniz.



Bu ekranı gördüyseniz, artık sisteme kaydınız tamamlanmış demektir. 'Giriş' sekmesini kullanarak sisteme erişebilirsiniz.

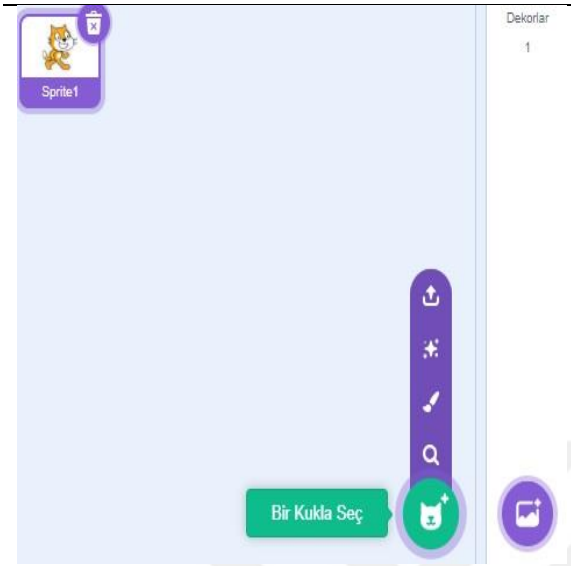
Oluştur Seçeneği Seçildikten Sonra



1. Ayarlar	Ayarlar sekmesi seçildikten sonra, gelen ekranda Language (Dil) bölümünden Türkçeyi seçiniz. Böylece Scratch programını artık kendi dilinizde kullanabileceksiniz.
2. Dosya	Bu sekme ile bilgisayarınızdaki Scratch dosyasını modüle yükleyeceğiniz gibi, bu modülden oluşturduğunuz Scratch dosyalarını bilgisayarınıza da indirebilirsiniz.

3. Düzenle	Bu sekme ile Turbo modunun açılıp kapanma işlemi gerçekleştirilmektedir.
4. Eğitici Dersler	Bu sekmede ilk kez başlayan kullanıcılar için eğitici videolar yer alır.
5. Giriş	Giriş sekmesine "Kullanıcı adı ve parolanızı" yazdıktan sonra ana sayfanıza giriş yaparak oyun hazırlamaya başlayabilirsiniz.
6. Kod Bölümü	Kod sekmesinde; "Hareket, Görünüm, Ses, Olaylar, Kontrol, Algılama, Operatörler, Değişkenler, Bloklarım ve Eklenti Ekle" bölümleri bulunmaktadır. Oyun hazırlama sürecinde en fazla kullanılacak alan bu bölümdür.
7. Kostümler Bölümü	Kostümler sekmesinde; sahnede yer alan kukla şekillendirilebilir (renk, hareket yönü değiştirilebilir). Ayrıca  sembolü aracılığıyla farklı kostümler seçilebilir, tasarlanabilir, yüklenebilir.
8. Sesler Bölümü	Sesler sekmesinde; sahnede yer alan kuklaya ses efekti verilebilir. Ayrıca  sembolü aracılığıyla farklı ses efektleri seçilebilir, tasarlanabilir, yüklenebilir.
9. Eklenti Ekle Bölümü	Eklenti ekle sekmesi seçildikten sonra Kod sekmesinde yer alan "Hareket, Görünüm, Ses, Olaylar, Kontrol, Algılama, Operatörler, Değişkenler, Bloklarım" seçeneklerinin dışında " Müzik, Kalem, Video Algılama, Metinden Sese, Çevir, Makey Makey, micro:bit, LEGO Mindstorms EV3, Lego Boost, Lego Education WeDo 2.0 ve Go Direct Force & Acceleration" sekmeleri tercih edilip, farklı kodlarla çalışılabilir.
10. Öğretici Videolar	Oluştur seçeneği seçildikten sonra ekranın sol alt kısmına doğru yer alan öğretici videolar aracılığıyla, basit Scratch tabanlı oyunlar tasarlanabilir.
11.Ekranı Eşitle Butonu	Ekranı eşitle butonu aracılığıyla kullanılan kodlama alanı satır ve sütun boyutuyla eşit bir çalışma düzeni sağlar.
12. Ekranı Uzaklaştır Butonu	Ekranı uzaklaştır seçeneği ile kodlama alanının daha geniş bir açıdan gözlenmesi sağlanır.
13. Ekranı Yakınlaştır Butonu	Ekranı yakınlaştır seçeneği ile kodlama alanının daha hassas ve yakın bir açıdan gözlenmesi sağlanır.
14. Kullanılan Kukla Görseli	Sahnedeki görüntü bölümünde yer alan kuklanın sembolik görüntüsü yer alır.
15. Kukla Seç Butonu	Kukla seç butonu aracılığıyla;  yeni bir kukla seçilebilir,  çizilebilir,  programın rastgele belirleyeceği kukla seçimi yapılabilir,  farklı bir ortamdan yeni bir kukla yüklenebilir.
16. Dekor Seç Butonu	Dekor seç butonu aracılığıyla;  yeni bir dekor seçilebilir,  çizilebilir,  programın rastgele belirleyeceği dekor seçilebilir,  farklı bir ortamdan yeni bir dekor yüklenebilir.
17. Sahnedeki Görüntü	Kuklanın sahnenin neresinde yer aldığını gösteren bölümdür.

Kukla Seçimi

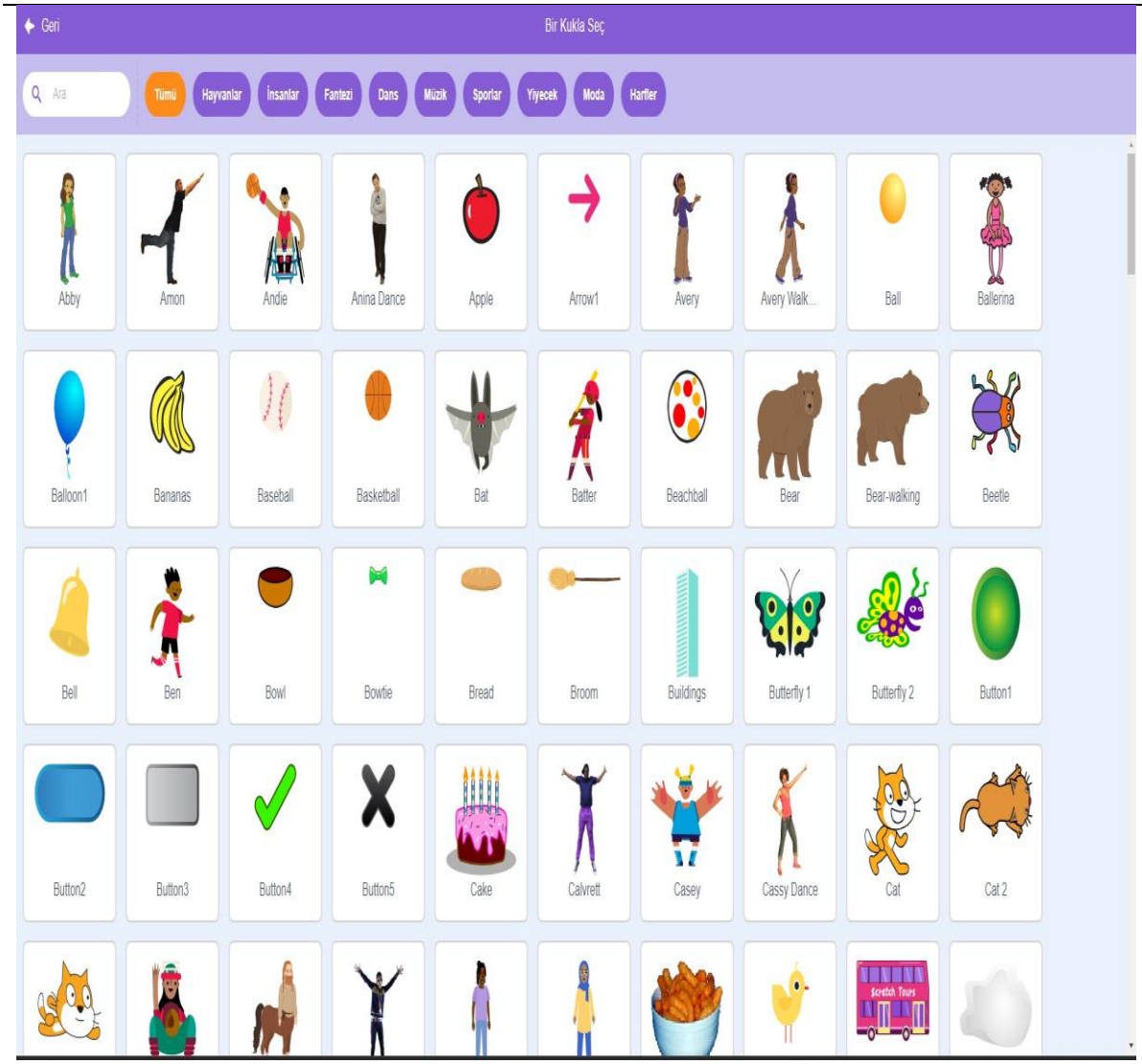


 tuşuna tıklandığınızda; “kedi” dışında sistemde yer alan (aşağıda ekran görüntüsü mevcuttur.) farklı kuklalar ekranda listelenir. Bu seçenekle istediğiniz kuklalarla çalışabilirsiniz.

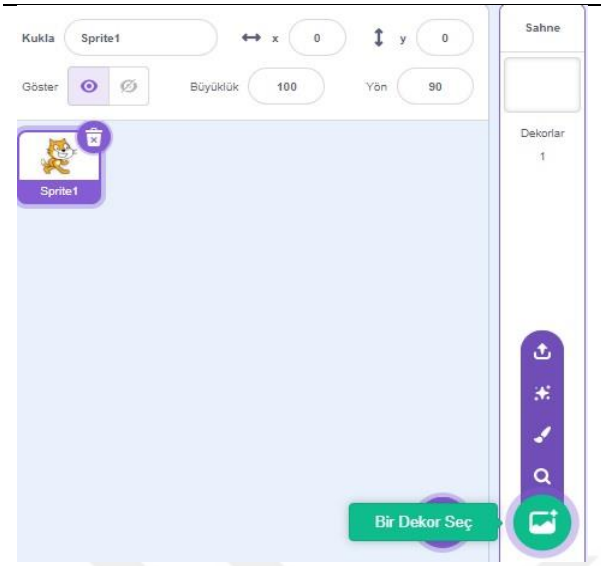
 tuşuna tıklandığınızda kendi çizdiğiniz kuklaları kullanabilirsiniz.

 tuşuna tıkladığınızda rastgele bir kukla seçerek çalışabilirsiniz.

 tuşuna tıkladığınızda bilgisayarınızdan yeni bir kukla yükleyerek oyununuzu tasarlayabilirsiniz.


Geri
Bir Kukla Seç
Ara
Tümü
Hayvanlar
İnsanlar
Fantezi
Dans
Müzik
Sporlar
Yiyecek
Moda
Harfler
Abby
Amon
Andie
Anina Dance
Apple
Arrow1
Avery
Avery Walk...
Ball
Ballerina
Balloon1
Bananas
Baseball
Basketball
Bat
Batter
Beachball
Bear
Bear-walking
Beetle
Bell
Ben
Bowl
Bowtie
Bread
Broom
Buildings
Butterfly 1
Butterfly 2
Button1
Button2
Button3
Button4
Button5
Cake
Calvrett
Casey
Cassy Dance
Cat
Cat 2

Dekor Seçimi

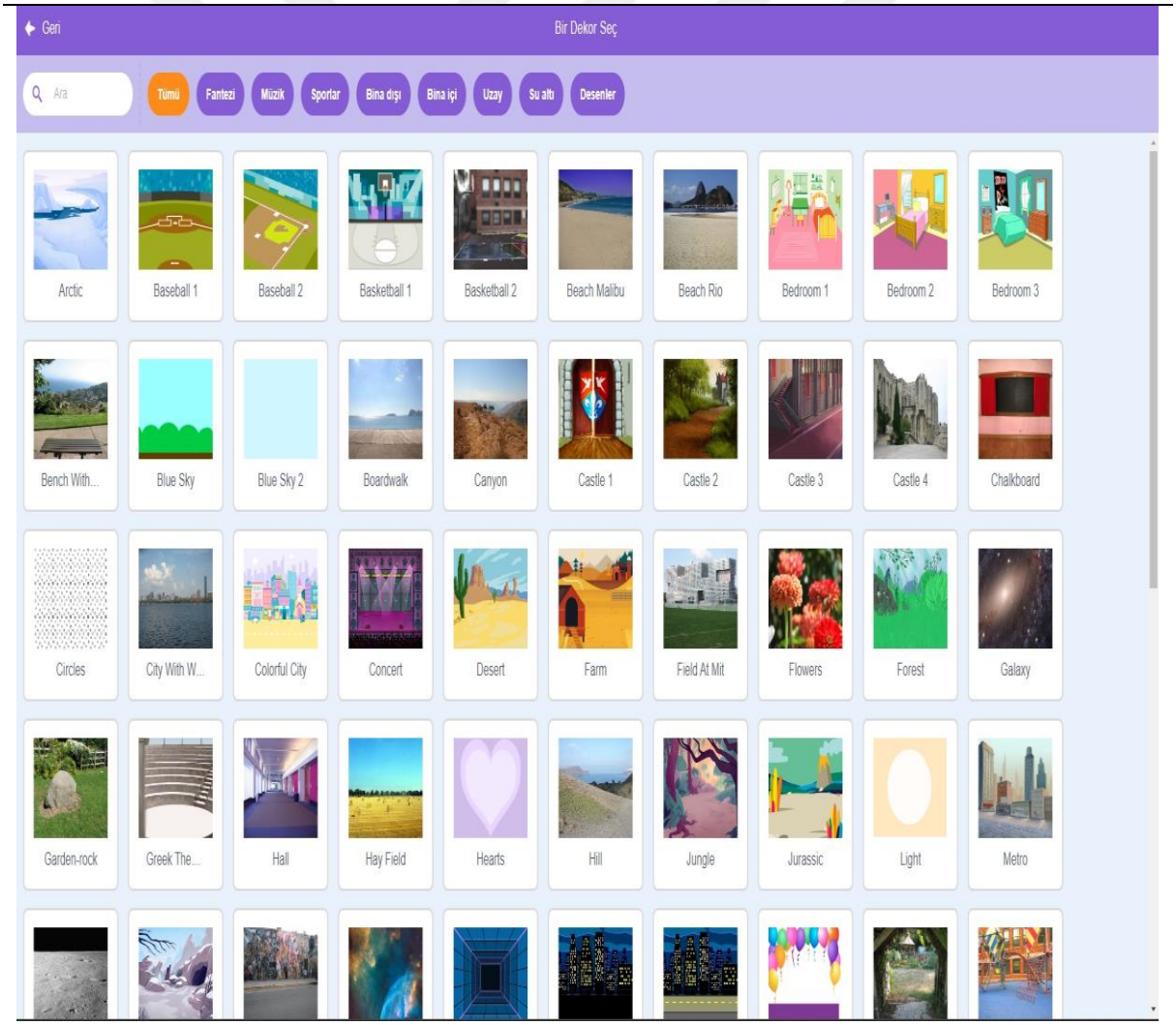


tuşuna tıklandığınızda; açık mavi renkli dekor dışında sistemde yer alan (aşağıda ekran görüntüsü sunulmuştur.) mevcut dekorlar ekranınızda listelenir. Bu seçenekle istediğiniz dekorla çalışabilirsiniz.

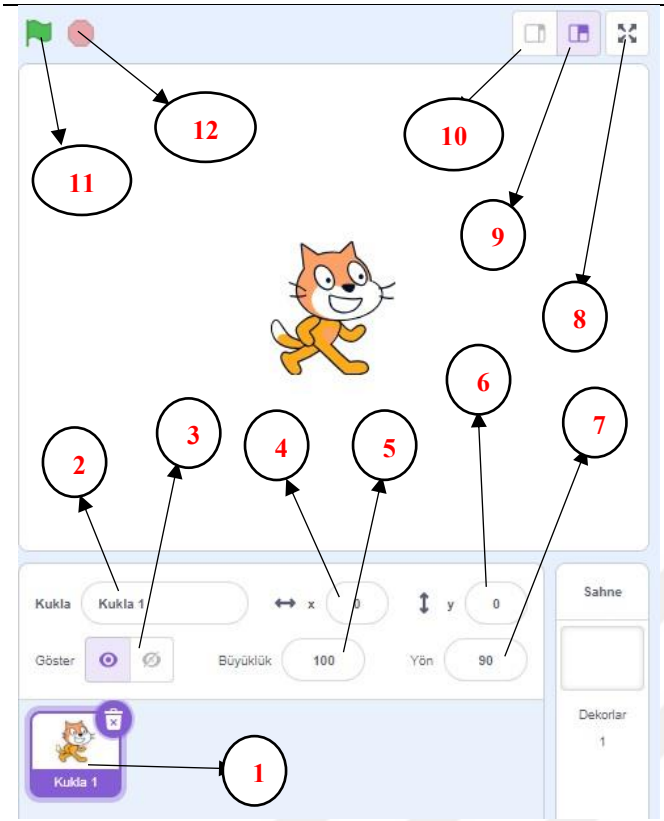
tuşuna tıklandığınızda çizdiğiniz dekorları kullanarak çalışabilirsiniz.

tuşuna tıkladığınızda rastgele bir dekor seçerek çalışabilirsiniz.

tuşuna tıkladığınızda bilgisayarınızdan yeni bir dekor yükleyerek oyununuzu tasarlayabilirsiniz.



Sahne Bölümü Tanıtımı



1. Numaralı bölümde yer alan kuklanın sembolüne tıklandıktan sonra;

2. Numaralı bölümde yer alan "Kukla 1" ifadesini istediğiniz adla değiştirebilirsiniz.

3. Numaralı bölümdeki iki seçeneği kullanarak kuklayı görünmez veya görünür yapabilirsiniz.

4. Numaralı seçeneğe yatay eksende bir sayı girerek ya da farenin sol tuşunu kullanarak kuklayı sahnede dilediğiniz konuma taşıyabilirsiniz.

5. Numaralı seçenekteki sayıyı değiştirerek kuklanın büyüklüğünü ayarlayabilirsiniz.

6. Numaralı seçeneğe dikey eksende bir sayı girerek ya da farenin sol tuşuyla sürükleyerek kuklayı konumlandırabilirsiniz.

7. Numaralı seçeneği kullanarak kuklayı olduğu yerde 360^0 döndürebilirsiniz.

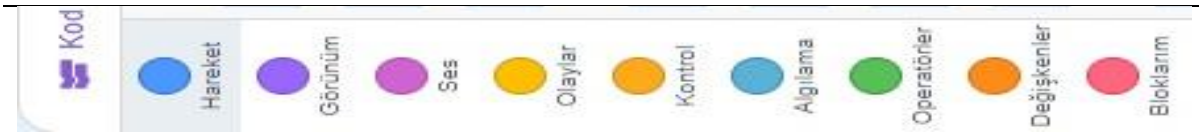
8. Numaralı seçeneği kullanarak sahneyi tam ekran yapabilir, aynı tuş ile eski haline getirebilirsiniz.

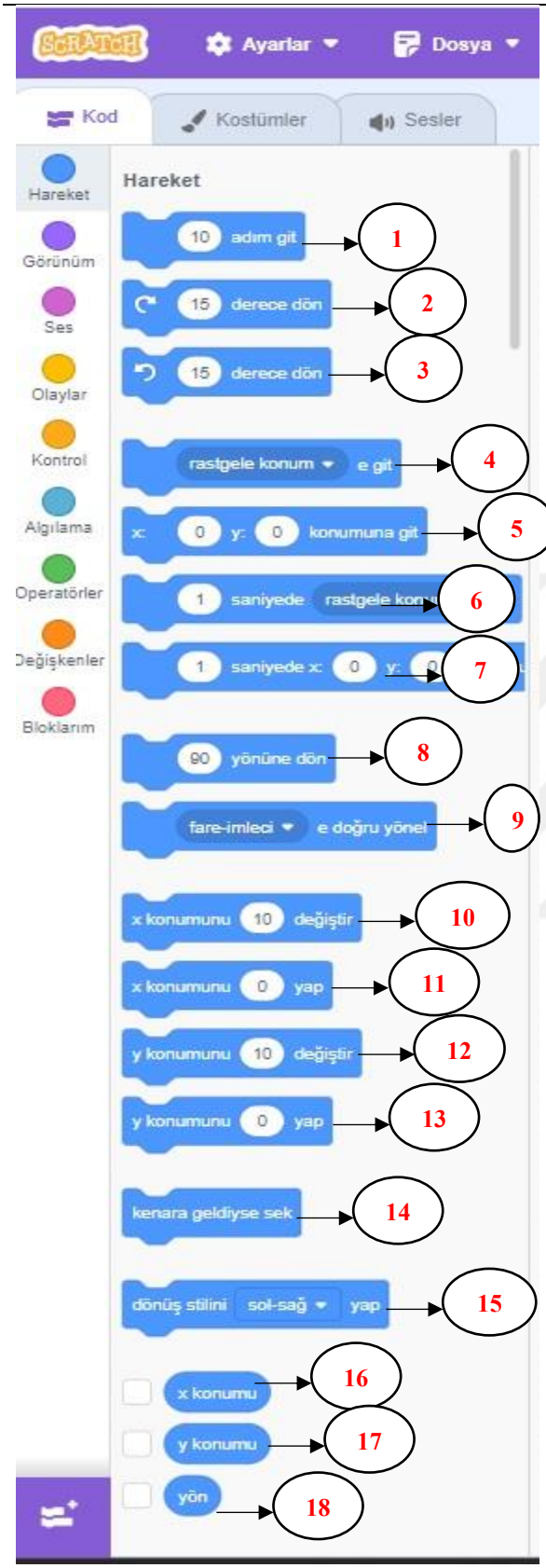
9 ve 10. Numaralı seçenekleri kullanarak ana sayfanın sağ tarafında yer alan sahne bölümünün görüntüsünü büyütüp küçültebilirsiniz.

11. Numaralı seçeneği kullanarak kodlarla oluşturduğunuz oyunun hareketli halini izleyebilir ve nasıl çalıştığını gözlemleyebilirsiniz.

12. Numaralı seçenekle hareketi durdurabilirsiniz.

Kod Bölümü





Hareket

1. Numaralı seçenekle, kukla öne veya arkaya (örneğin -10 kullanılarak) hareket ettirilir.

2. Numaralı seçenekle, kukla saat yönünde döndürülür.

3. Numaralı seçenekle, kukla saatin tersi yönünde döndürülür.

4. Numaralı seçenekle, kukla sahne içerisinde rastgele bir konuma ya da fare imlecinin bulunduğu yere götürülür.

5. Numaralı seçenekle, kukla sahne içerisinde sağa sola (x), yukarı aşağı (y) konumlara götürülür.

6. Numaralı seçenekle, kukla belirli bir süre içerisinde rastgele konuma ya da fare imlecine hareket eder.

7. Numaralı seçenekle, kukla belirli bir süre içerisinde belirlenen x ve y konumuna hareket eder.

8. Numaralı seçenekle, kuklanın ekseni etrafında 90º dönmesi sağlanır.

9. Numaralı seçenekle, kukla fare imleci ya da istenilen karaktere doğru yönlendirilir.

10. Numaralı seçenekle kukla, yatay eksende mevcut değer kadar yer değiştirir. (“-“ değeri geriye doğru götürür).

11. Numaralı seçenekle kukla, istenilen değer kadar yatay eksende hareket eder.

12. Numaralı seçenekle kukla, dikey eksende mevcut değer kadar yer değiştirir. (“-“ değeri aşağı doğru götürür).

13. Numaralı seçenekle kukla, istenilen değer kadar dikey eksende hareket eder.

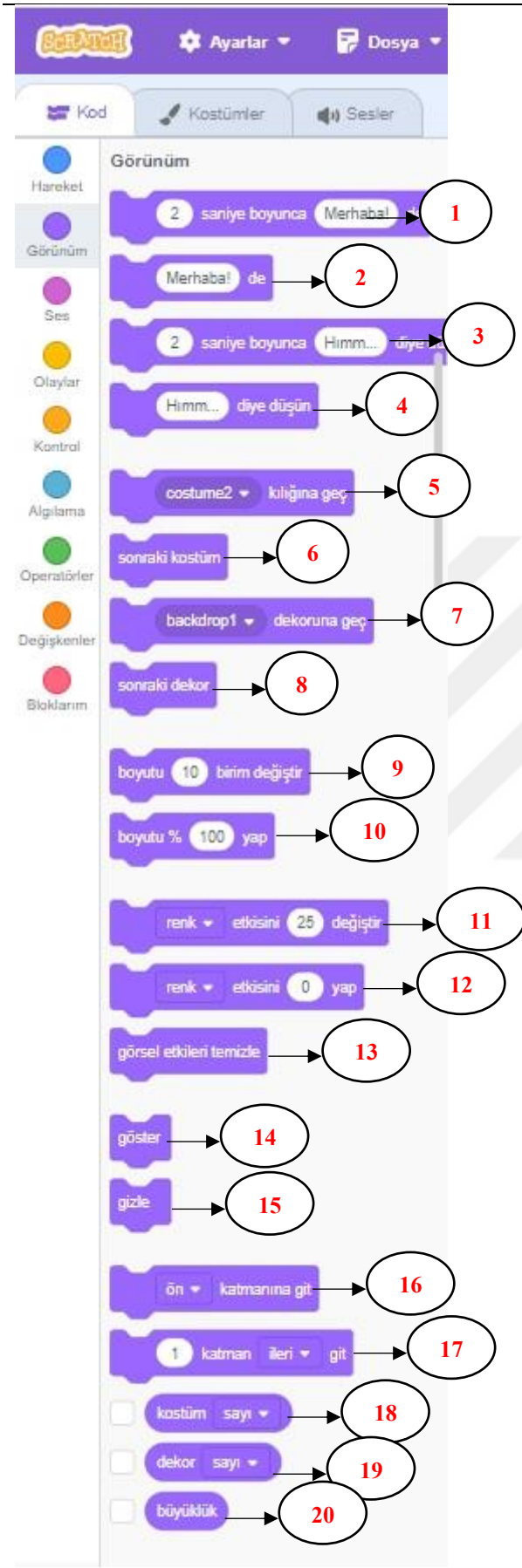
14. Numaralı seçenekle kukla, sahnenin kenarına geldiği anda ters yöne döner.

15. Numaralı seçenekle kuklanın, sağa/sola dönmesi, hiç dönmemesi veya kendi etrafında dönmesi sağlanır.

16. Numaralı seçenekle kuklanın yatay (x) eksende hangi koordinatta (yerde) bulunduğu sayısal olarak verilir.

17. Numaralı seçenekle kuklanın dikey (y) eksende hangi koordinatta (yerde) bulunduğu sayısal olarak verilir.

18. Numaralı seçenekle kuklanın yön bilgisine ulaşılır.



Görünüm

1. Numaralı seçenekle, kukla istenilen sürede "Merhaba!" kelimesini konuşma balonu içerisinde gösterir.

2. Numaralı seçenekle, kukla "Merhaba!" kelimesini konuşma balonu içerisinde gösterir.

3. Numaralı seçenekle, kukla istenilen sürede "Hımm…" kelimesini konuşma balonu içerisinde gösterir.

4. Numaralı seçenekle, kukla "Hımm…" kelimesini konuşma balonu içerisinde gösterir.

5. Numaralı seçenekle, kukla istenen kılığa geçer.

6. Numaralı seçenekle, kukla sahnede görünen kostümünden sonraki kılığına geçer.

7. Numaralı seçenekle, dekor istenen şekli alır.

8. Numaralı seçenekle, dekor sahnede görünen dekordan sonraki dekora geçer.

9. Numaralı seçenekle, kuklanın istenen birim miktarı kadar değişmesi sağlanır.

10. Numaralı seçenekle kuklanın boyutu %100'e getirilir.

11. Numaralı seçenekle kuklanın rengi "balıkgözü, girdap, pikselleşme, mozaik, parlaklık ve hayalet" gibi efektlerle ekranda yer alan değer kadar değişir.

12. Numaralı seçenekle kuklanın rengi "balıkgözü, girdap, pikselleşme, mozaik, parlaklık ve hayalet" gibi efektlerin değeri kadar uygulanır.

13. Numaralı seçenekle kukla üzerine uygulanmış bütün efektler geri alınır.

14. Numaralı seçenekle kukla ekranda görünür olur.

15. Numaralı seçenekle kukla ekranda gizlenmiş olur.

16. Numaralı seçenekle kuklanın diğer karakterlerin önünde veya arkasında yer alması sağlanır.

17. Numaralı seçenekle kuklanın istenen değer kadar geri gitmesi sağlanır.

18. Numaralı seçenekle kostüm kutusunun yanındaki ok simgesi tıklanarak, kuklanın mevcut kostüm sayıları görülür.

19. Numaralı seçenekle sahnede yer alan dekorun adı görülür.

20. Numaralı seçenekle kuklanın yüzdelik boyutu görünür.



Ses

1. Numaralı seçenekle, blokta yer alan ses yeni bloğa geçene kadar çalar.

2. Numaralı seçenekle, blokta yer alan ses duyulmaya başlanır ve sesin durmasını beklemeden diğer bloklar çalışmaya devam eder.

3. Numaralı seçenekle, çalan bütün sesler durur.

4. Numaralı seçenekle, sesin şiddeti azalır veya artar.

5. Numaralı seçenekle, sesin şiddeti belirli bir yüzdeye (%) getirilir.

6. Numaralı seçenekle, işlenmiş tüm ses etkileri temizlenir.

7. Numaralı seçenekle, ses düzeyi istenilen değerlere göre belirlenir.

8. Numaralı seçenekle, ses düzeyi yüzde olarak istenilen değerlere göre belirlenir.

9. Numaralı seçenekle, mevcutta oluşan ses düzeyi verilir.



Olaylar

1. Numaralı seçenekle, blokta yer alan kod kümesi çalışır.

2. Numaralı seçenekle, blok içinde yer alan işlem (boşluk, yukarı ok, aşağı ok, sağ ok, sol ok, a…z arası harfler, 1…9 arası rakamlar) klavyeden seçilerek kod veya kod kümesi çalışır.

3. Numaralı seçenekle, sahnedeki kuklaya tıklandığında blokta yer alan kod kümesi çalışır.

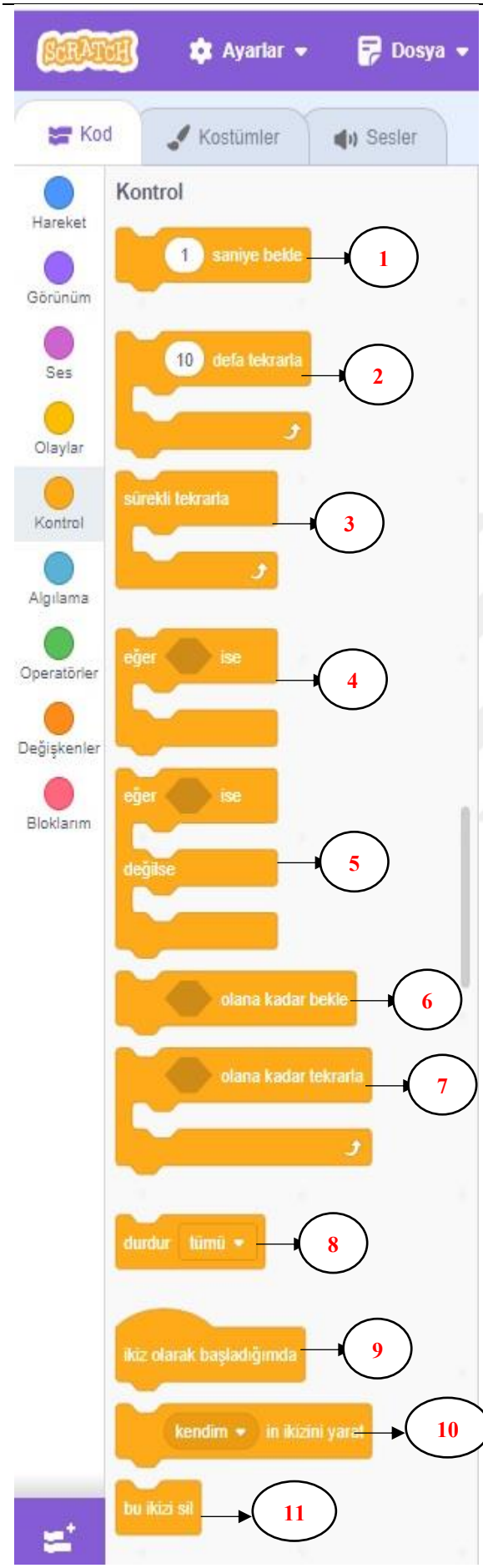
4. Numaralı seçenekle, sahne dekoru bu bölümde seçilen dekor olduğunda blokta yer alan kod kümesi çalışır.

5. Numaralı seçenekle, ses yüksekliği bloktaki sayıdan yüksek olduğunda blokta yer alan kod kümesi çalışır.

6. Numaralı seçenekle, yapılan haberin arkasından blokta yer alan kod kümesi çalışır.

7. Numaralı seçenekle, yapılan haberin arkasından bloktaki diğer komutlar çalışırken, bu haberin yer aldığı kod kümesi de çalışmaya başlar.

8. Numaralı seçenekle, yapılan haberin arkasından bloktaki diğer komutlar çalışmadan bekler, bittikten sonra kendi çalışmasına devam eder.



Kontrol

1. Numaralı seçenekle, proje blokta yazılı süre kadar bekler, süre dolduğunda bir sonraki bloğa geçilir.

2. Numaralı seçenekle, blok içindeki kodlar, blokta yazılı sayı kadar tekrar eder.

3. Numaralı seçenekle, blok içindeki kodlar program durdurulana kadar tekrar eder.

4. Numaralı seçenekle, "Eğer'den" sonraki boşluğa yerleştirilen koşul doğru ise blok içindeki kodlar çalışır. Arkasından sonraki programdan çalışmaya geçer.

5. Numaralı seçenekle, "Eğer" den sonraki boşluğa yerleştirilen koşul doğru ise blok içindeki kodlar çalışır. Arkasından sonraki programdan çalışmaya geçer. "Eğer" den sonraki boşluğa yerleştirilen koşul yanlış ise "değilse" bloğunun içindeki kodlar çalışır. Arkasından sonraki programdan çalışmaya geçer.

6. Numaralı seçenekle, blok içindeki koşul sağlanana kadar beklenir, koşul sağlandıktan sonra sonraki programdan çalışmaya geçer.

7. Numaralı seçenekle, blok içindeki koşul sağlanana kadar beklenir, koşul sağlandıktan sonra blok içindeki kodlar çalışır.

8. Numaralı seçenekle, tercih edilen (tümü, bu dizi ve kukladaki diğer dizileri) seçeneklere göre blokların çalışması durdurulur.

9. Numaralı seçenekle, kuklanın ikizi program akışı sırasında hazırlandığında bu blok komutları çalışır.

10. Numaralı seçenekle, program akışı sırasında kuklanın kendisinin veya tercih edilecek başka bir kuklanın ikizi oluşturulur.

11. Numaralı seçenekle, oluşturulan kukla ikizi silinir.



Algılama

1. Numaralı seçenekle, kuklanın fare imlecine veya sahnenin kenarına değip değmediğinin kontrolü yapılır.

2. Numaralı seçenekle, kuklanın seçilen renge değip değmediğinin kontrolü yapılır.

3. Numaralı seçenekle, başta seçilen rengin sondaki renge değip değmediğinin kontrolü yapılır.

4. Numaralı seçenekle, kuklanın başka kukla veya fare imleci arasındaki mesafeye ilişkin bilgi verilir.

5. Numaralı seçenekle, konuşma balonunda "Adın ne?" sorusunu sorulur ve beklenir.

6. Numaralı seçenekle, konuşma balonunda "Adın ne?" sorusuna verilen cevabın sahnede görünmesi sağlanır.

7. Numaralı seçenekle, "boşluk, yukarı ok, aşağı ok, sağ ok, sol ok, a…z arası harfler, 1…9 arası rakamlar" gibi seçili tuşa basılı olma durumu kontrol edilir.

8. Numaralı seçenekle, "fareye basılı" olma durumu kontrol edilir.

9. Numaralı seçenekle, farenin yatay (x) eksenindeki durumu verilir.

10. Numaralı seçenekle, farenin dikey (y) eksenindeki durumu verilir.

11. Numaralı seçenekle, hareketli grafiğin sürüklenebilir veya sürüklenemez olma durumu belirlenir.

12. Numaralı seçenekle, sesin yüksekliği gösterilir.

13. Numaralı seçenekle, geçen süre bilgisi saniye cinsinden verilir.

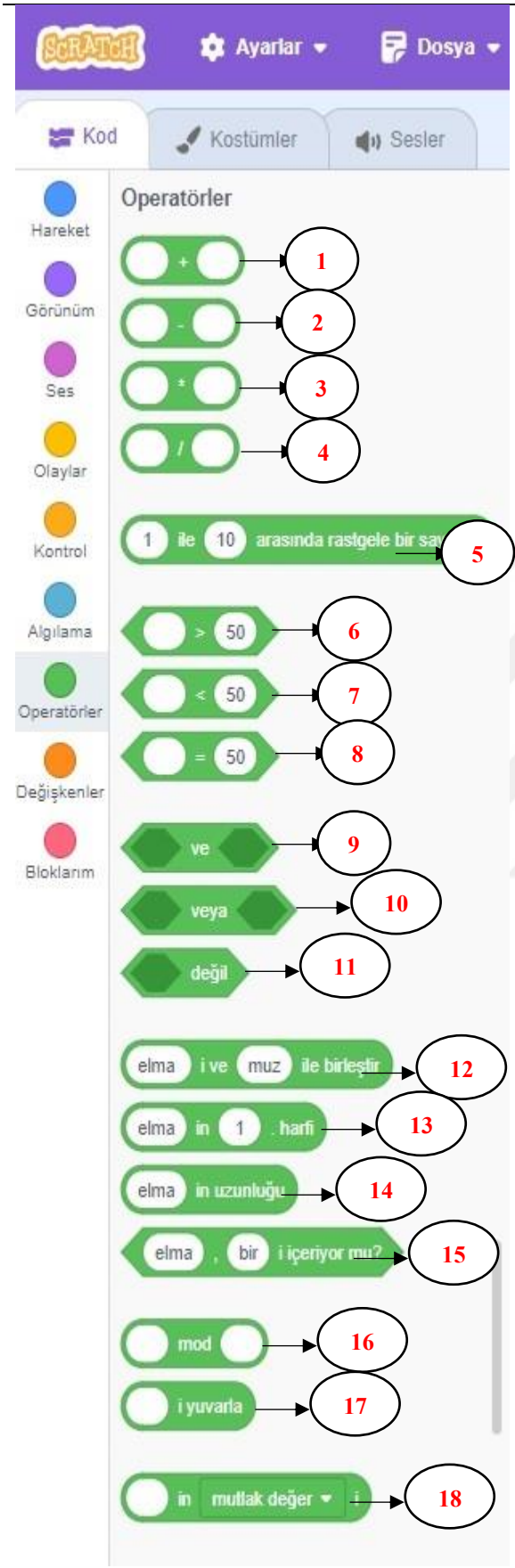
14. Numaralı seçenekle, zamanla ilgili işlemler sıfırlanır.

15. Numaralı seçenekle, sahnedeki dekorun sırası, adı, ses düzeyi ve değişken bilgisi verilir.

16. Numaralı seçenekle, kullanılan bilgisayardaki yıl, ay, tarih, gün, saat, dakika ve saniye bilgileri verilir.

17. Numaralı seçenekle, 1 Ocak 2000 00:00'dan içinde bulunduğumuz saate kadar geçen gün sayısını verilir.

18. Numaralı seçenekle, Scratch programında yer alan kullanıcı adı verilir.



Operatörler

1. Numaralı seçenekle, girişi yapılan iki değer toplanır.

2. Numaralı seçenekle, girişi yapılan iki değer çıkarılır.

3. Numaralı seçenekle, girişi yapılan iki değer çarpılır.

4. Numaralı seçenekle, girişi yapılan iki değer bölünür.

5. Numaralı seçenekle, belirtilen iki değer arasından rastgele bir sayı üretilir.

6. Numaralı seçenekle, birinci sıradaki değerin ikinci sıradaki değerden büyük olması gözlenir.

7. Numaralı seçenekle, birinci sıradaki değerin ikinci sıradaki değerden küçük olması gözlenir.

8. Numaralı seçenekle, iki değerin eşit olup olmadığı gözlenir.

9. Numaralı seçenekle, iki değerin doğru olup olmadığı gözlenir.

10. Numaralı seçenekle, iki değerden en az birinin doğru olup olmadığı gözlenir.

11. Numaralı seçenek, koşulda verilen durumun olmaması talep edildiğinde kullanılır.

12. Numaralı seçenekle, iki değer metin olarak birleştirilir.

13. Numaralı seçenekle, istenen harfin kaçıncı sırada olduğu bilgisi verilir.

14. Numaralı seçenekle, blokta yer alan değerin uzunluk bilgisi tespit edilir.

15. Numaralı seçenekle, blokta yer alan değerin sayı/harf bilgisi tespit edilir.

16. Numaralı seçenekle, baştaki değerin sondaki değere göre modu bulunurken, elde edilen kalan tespit edilir.

17. Numaralı seçenekle, blokta yer alan değerin en yakın tam sayıya yuvarlanması sağlanır.

18. Numaralı seçenekle, blokta yer alan değerin "mutlak değer, aşağı yuvarla, yukarı yuvarla, karekök, sinüs, kosinüs, tanjant, arccosinus, arctanjant, in, logaritma, e^, 10^" gibi matematiksel karşılıkları belirlenir.



Değişkenler

1. Numaralı seçenekle, yeni bir değişken oluşturulur.

2. Numaralı seçenekle, sahnede değişkenin adının yer alması sağlanır.

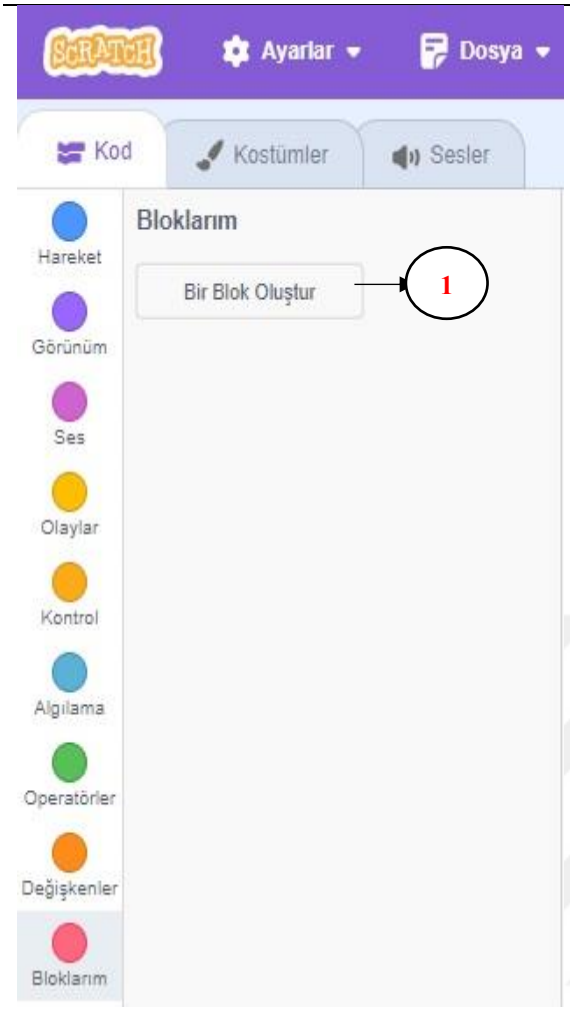
3. Numaralı seçenekle, mevcut değişkenlerden istenen bir tanesi seçilip, istenen değer verilir.

4. Numaralı seçenekle, mevcut değişkenlerden istenen bir tanesi seçilip, istenen değer kadar artırma veya azaltma yapılır.

5. Numaralı seçenekle, mevcut değişkenin ekranda görünmesi sağlanır.

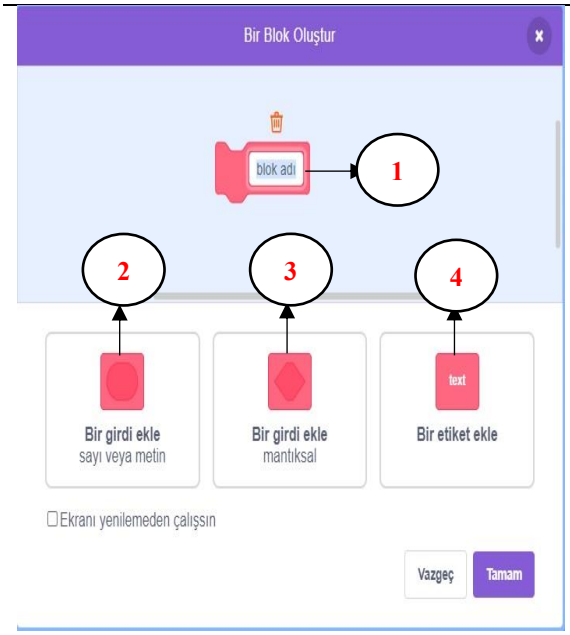
6. Numaralı seçenekle, mevcut değişken ekranda gizlenir.

7. Numaralı seçenekle, ilk 6 seçenekteki blokların dışında yeni bir blok listesi oluşturulur.



Bloklarım

Seçenekle, projede kullanılacak kod bloklarının tamamlanması sağlanır.



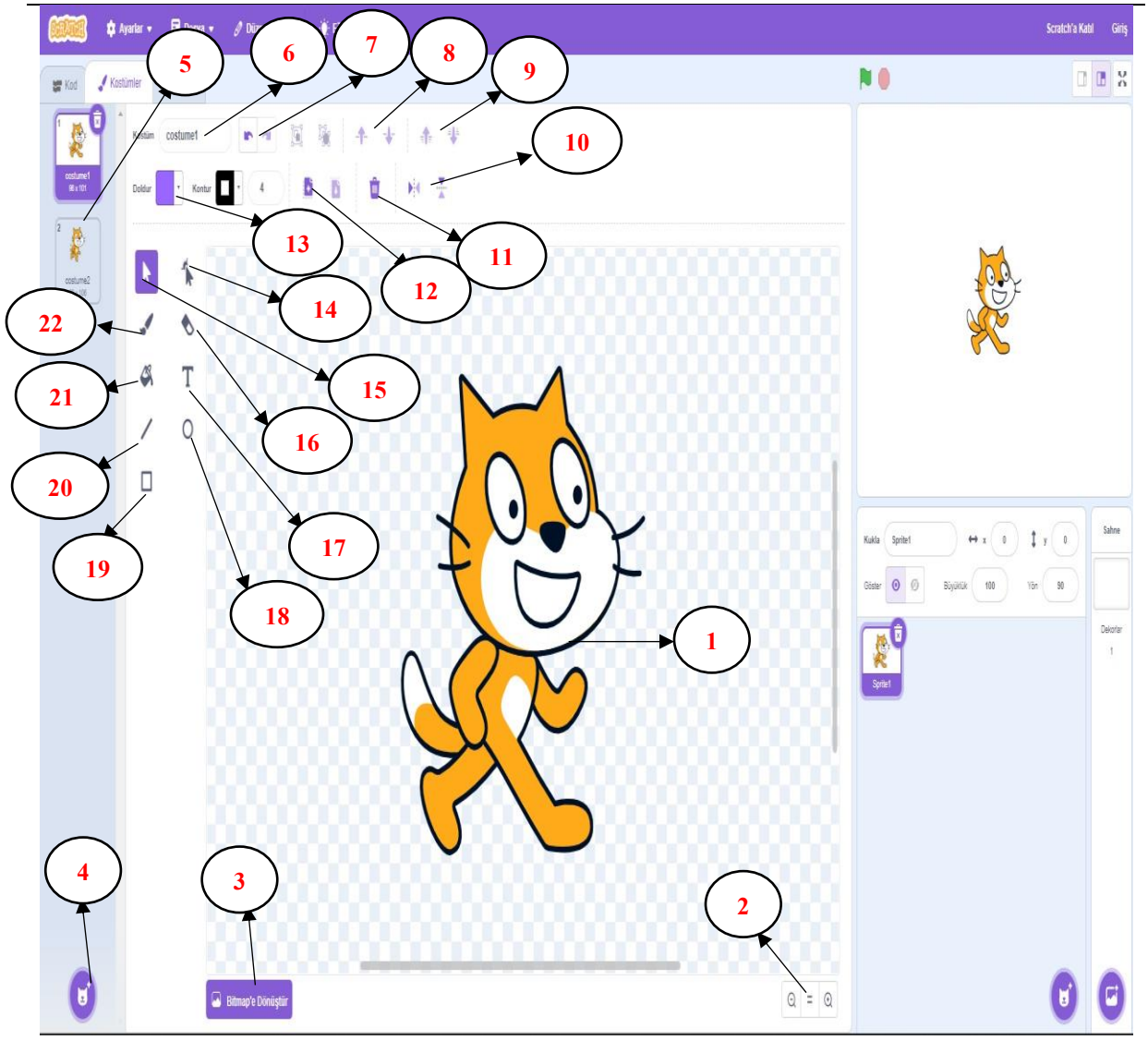
1. Numaralı seçenekle, projede kullanılacak kod bloğunun adı değiştirilir.

2. Numaralı seçenekle, projede kullanılacak kod bloğunun içerisine isteğe göre sayı veya metinsel girdilerin eklenmesi sağlanır.

3. Numaralı seçenekle, projede kullanılacak kod bloğunun içerisine isteğe göre mantıksal girdilerin eklenmesi sağlanır.

4. Numaralı seçenekle, projede kullanılacak kod bloğunun içerisine isteğe göre etiket eklenmesi sağlanır.

Kostümler Bölümü



1. Numaralı seçenekle, projede kullanılacak kuklanın sahnedeki görüntüsünün şablonu görüntülenir.

2. Numaralı seçenekle, kostümler bölümünün satır ve sütun boyutuyla =, –, + sembolleri kullanılarak görünüm eşitlenebilir, uzaklaştırılabilir veya yakınlaştırılabilir.

3. Numaralı seçenekle, kostümlerin vektörel veya bitmap modunda çalışması sağlanır.

4. Numaralı seçenekle, aşağıda görseli verilen farklı kostümlerin seçilmesi sağlanır.

5. Numaralı seçenekle, seçilen kuklaya ait kostüm sayısı görüntülenir.

6. Numaralı seçenekle, seçilen kuklanın kostümüne farklı bir isim verilebilir.

7. Numaralı seçenekle, kostümde yapılan değişiklikler geri ya da ileri alınabilir (geri al / yinele).

8. Numaralı seçenekle, seçilen kostüm projede katmanlar arasında öne veya arkaya taşınabilir.

9. Numaralı seçenekle, seçilen kostüm projede katmanlar arasında öne veya arkaya taşınabilir.

10. Numaralı seçenekle, seçilen kostüm yatay ya da dikey eksende yansıtılabilir.

11. Numaralı seçenekle, yapılan işlemler silinebilir.

12. Numaralı seçenekle, yapılan işlemler kopyalanabilir.

13. Numaralı seçenekle, kostüm üzerindeki nesnelerin rengi değiştirilebilir.

14. Numaralı seçenekle, kostüm üzerinde noktasal düzenlemeler (piksel bazlı) yapılabilir.

15. Numaralı seçenekle, kostüm üzerinde bölgesel yeniden şekillendirme işlemleri yapılabilir.

16. Numaralı seçenekle, kostüm üzerinde istenen bölümler silinebilir.

17. Numaralı seçenekle, kostüm üzerinde istenen bölümlere metin eklenebilir.

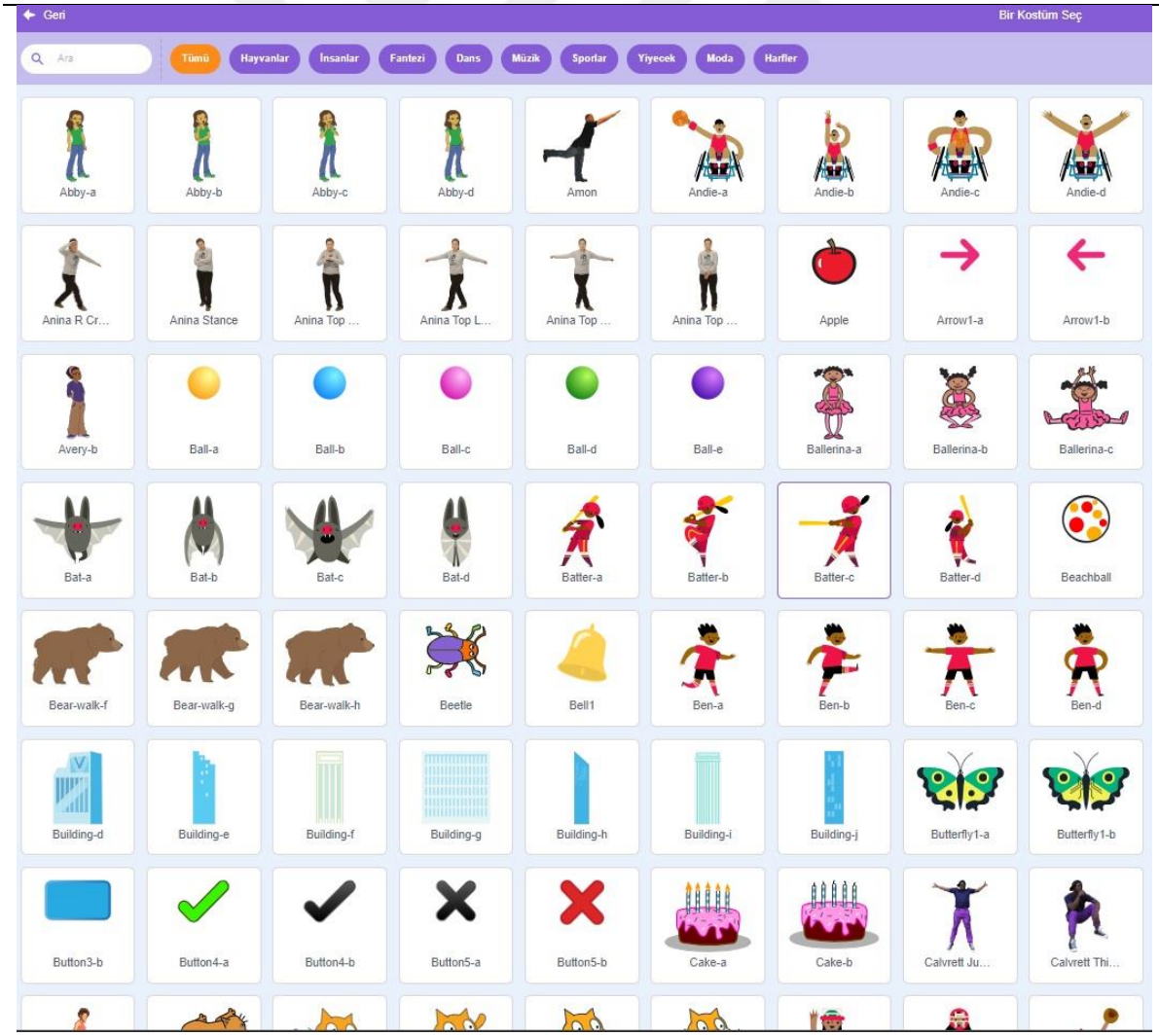
18. Numaralı seçenekle, kostüm üzerinde istenen bölümlere çember eklenebilir.

19. Numaralı seçenekle, kostüm üzerinde istenen bölümlere dikdörtgen eklenebilir.

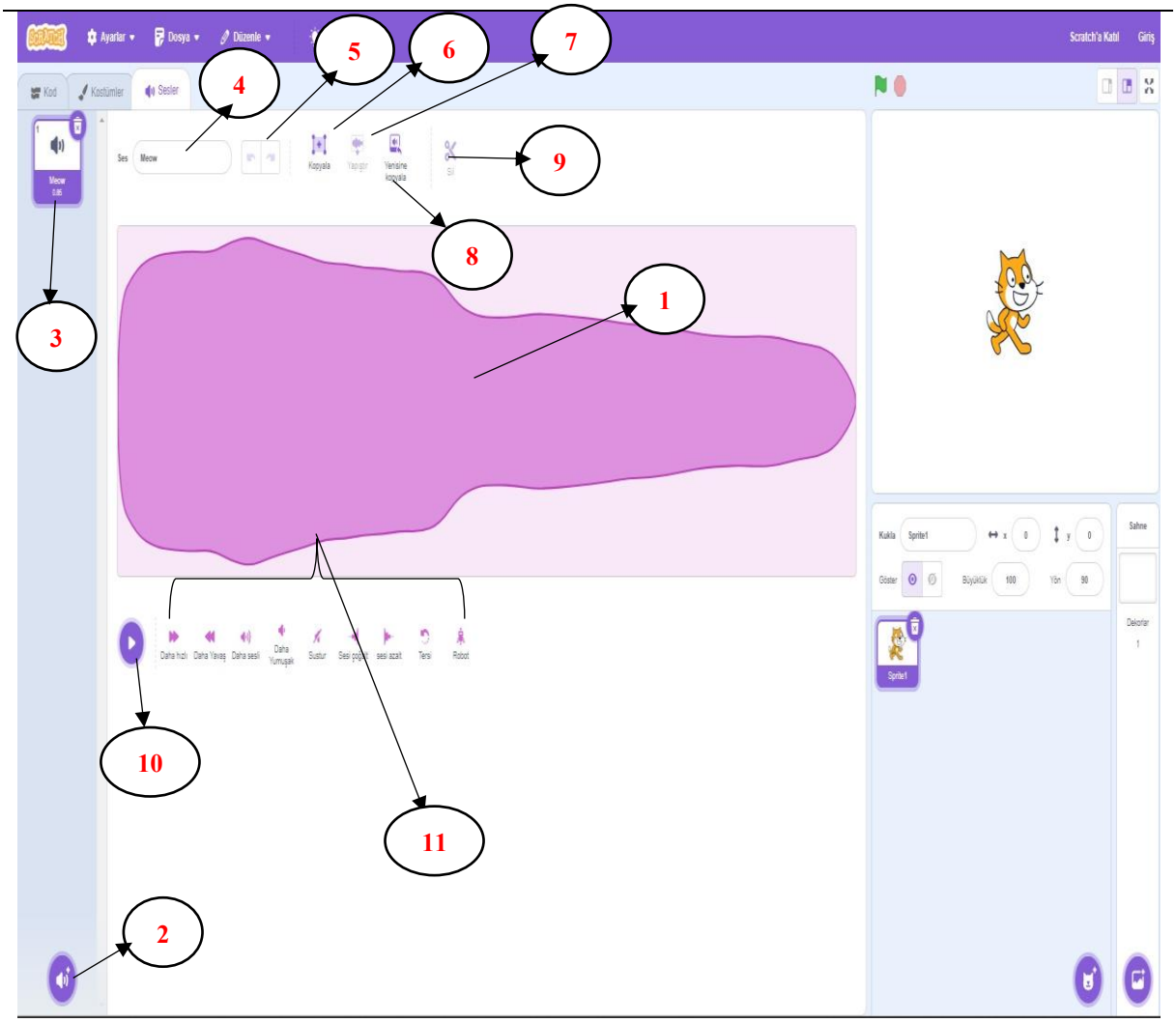
20. Numaralı seçenekle, kostüm üzerinde istenen bölümlere çizgi eklenebilir.

21. Numaralı seçenekle, kostüm üzerinde istenen bölümler veya kostümün tamamı seçilen renkle doldurulabilir.

22. Numaralı seçenekle kostüm üzerinde istenen bölümler, farenin sol tuşuna basarak fırça aracıyla seçilen renkle serbest boyama yapılabilir.



Sesler Bölümü



1. Numaralı seçenekte, projede kullanılacak ses dalga formu görüntülenir.

2. Numaralı seçenekle, aşağıda görseli verilen farklı sesler seçilebilir.

3. Numaralı seçenekle, seçilen sesin süresi, adı ve frekansı gibi bilgiler görüntülenir.

4. Numaralı seçenekle, seçilen sese farklı bir isim verilebilir.

5. Numaralı seçenekle, ses düzenleme işlemleri geri alınabilir veya yeniden uygulanabilir.

6. Numaralı seçenekle, ses üzerinde yapılan işlemlerin kopyalanması sağlanır.

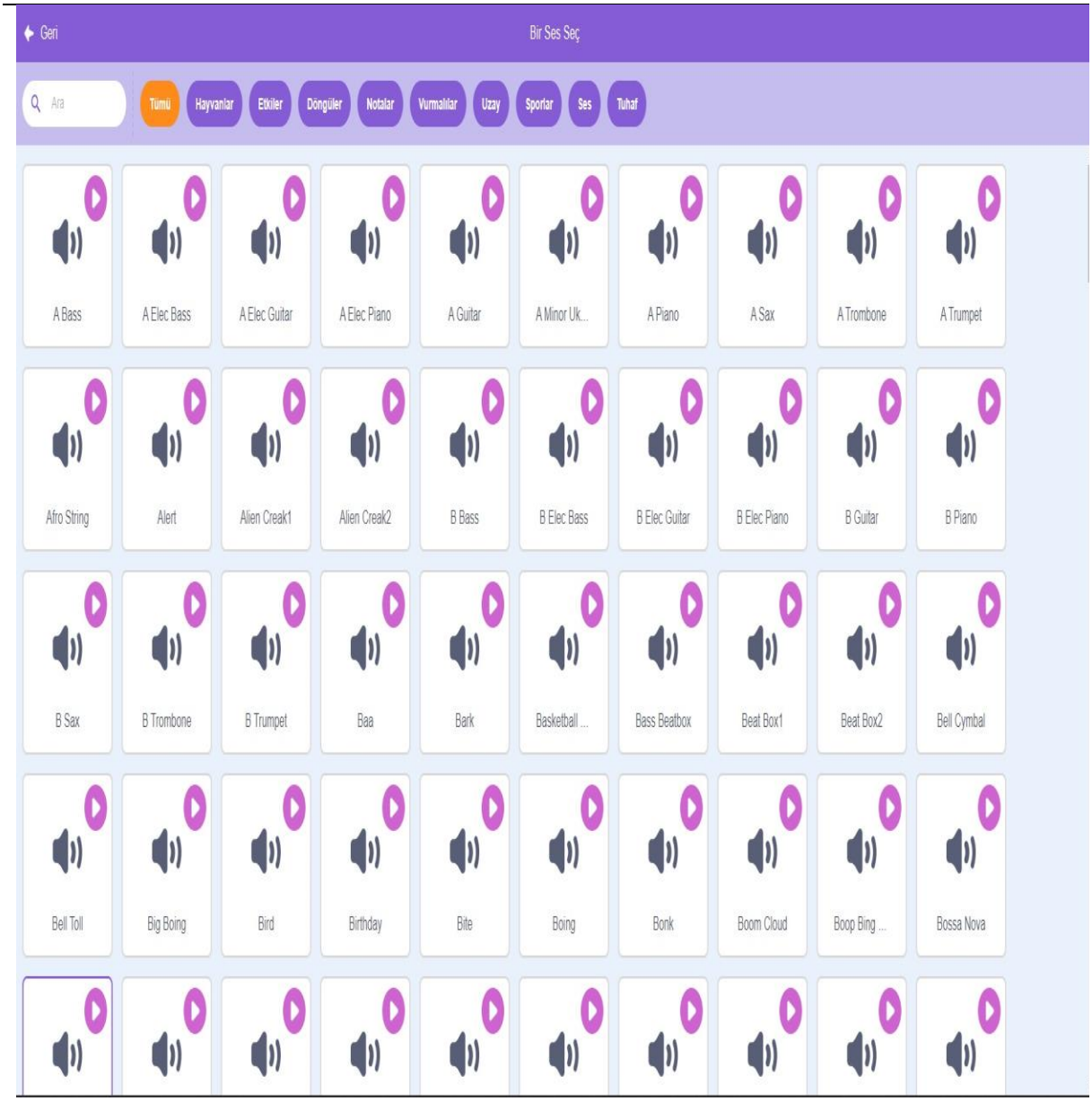
7. Numaralı seçenekle, yapılan işlemlerden istenen ses bölümü projeye yapıştırılabilir.

8. Numaralı seçenekle, birinci ses dosyasında yapılan işlemler, ikinci ses dosyasına kopyalanarak 3. bölümde gösterilir.

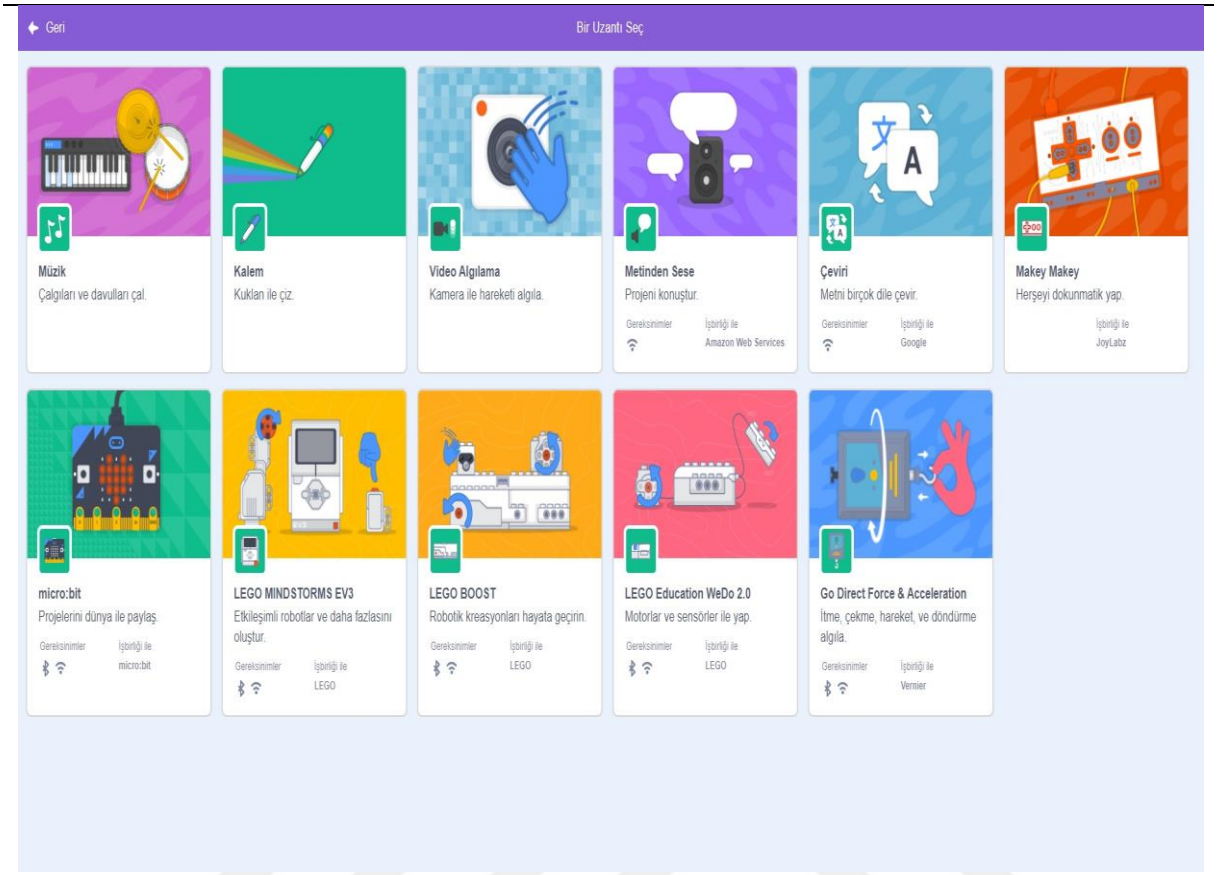
9. Numaralı seçenekle, ses üzerinde yapılan işlemlerden istenen ses bölümleri silinebilir.

10. Numaralı seçenekle, mevcut ses efekti çalınır.

11. Numaralı seçenekle, mevcut ses; hızlandırılabilir, yavaşlatılabilir, ses seviyesi artırılıp azaltılabilir, ters çevrilebilir veya robotik efektle yeniden biçimlendirilebilir.



Kod Paketleri Dışında Eklenti Eklemek



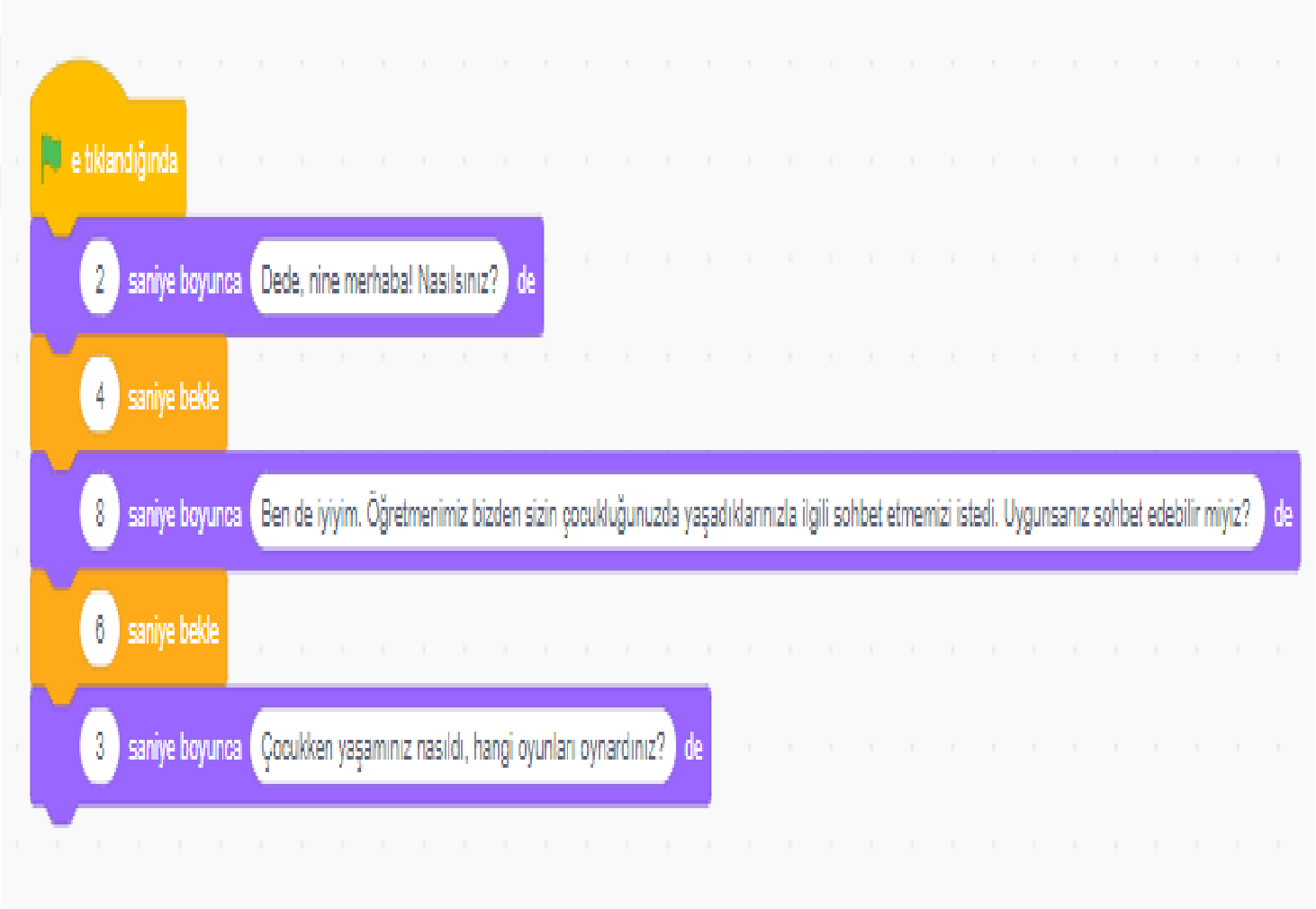
Kod bölümünde yer alan dokuz temel pakete ek olarak, isteğe bağlı 11 eklenti kod paketi de yukarıdaki görselde gösterilmiştir.

Ek 7. Scratch Hazırlık Eğitimi

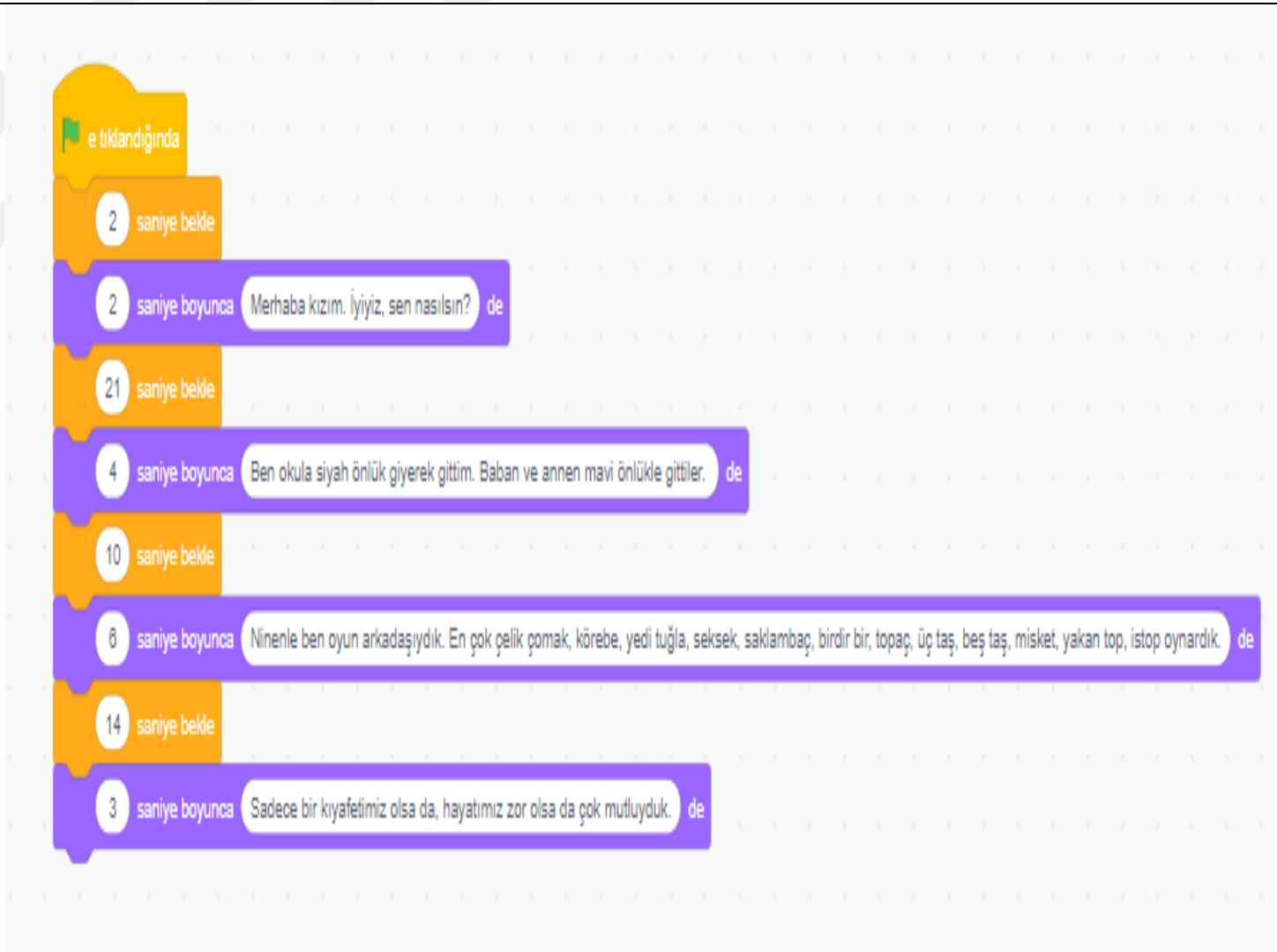
Kazanım No	Kazanım
1	Aile büyüklerinin çocukluk dönemlerinin özellikleri ile kendi çocukluk döneminin özelliklerini karşılaştırır.

Sahne: Sohbet (https://scratch.mit.edu/projects/954213942/)

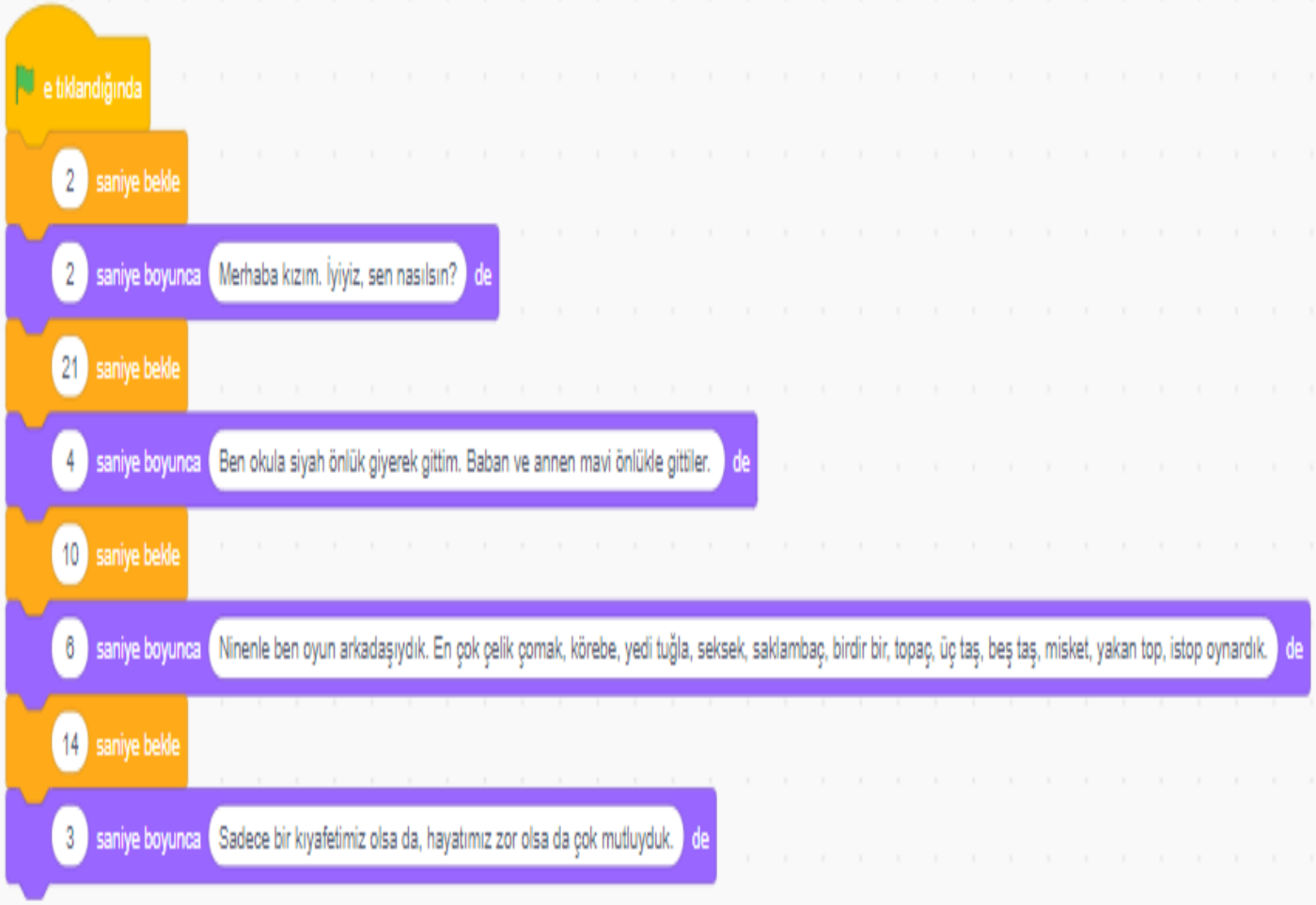


Kukla Görseli	Kuklaya Ait Kod Blokları
	



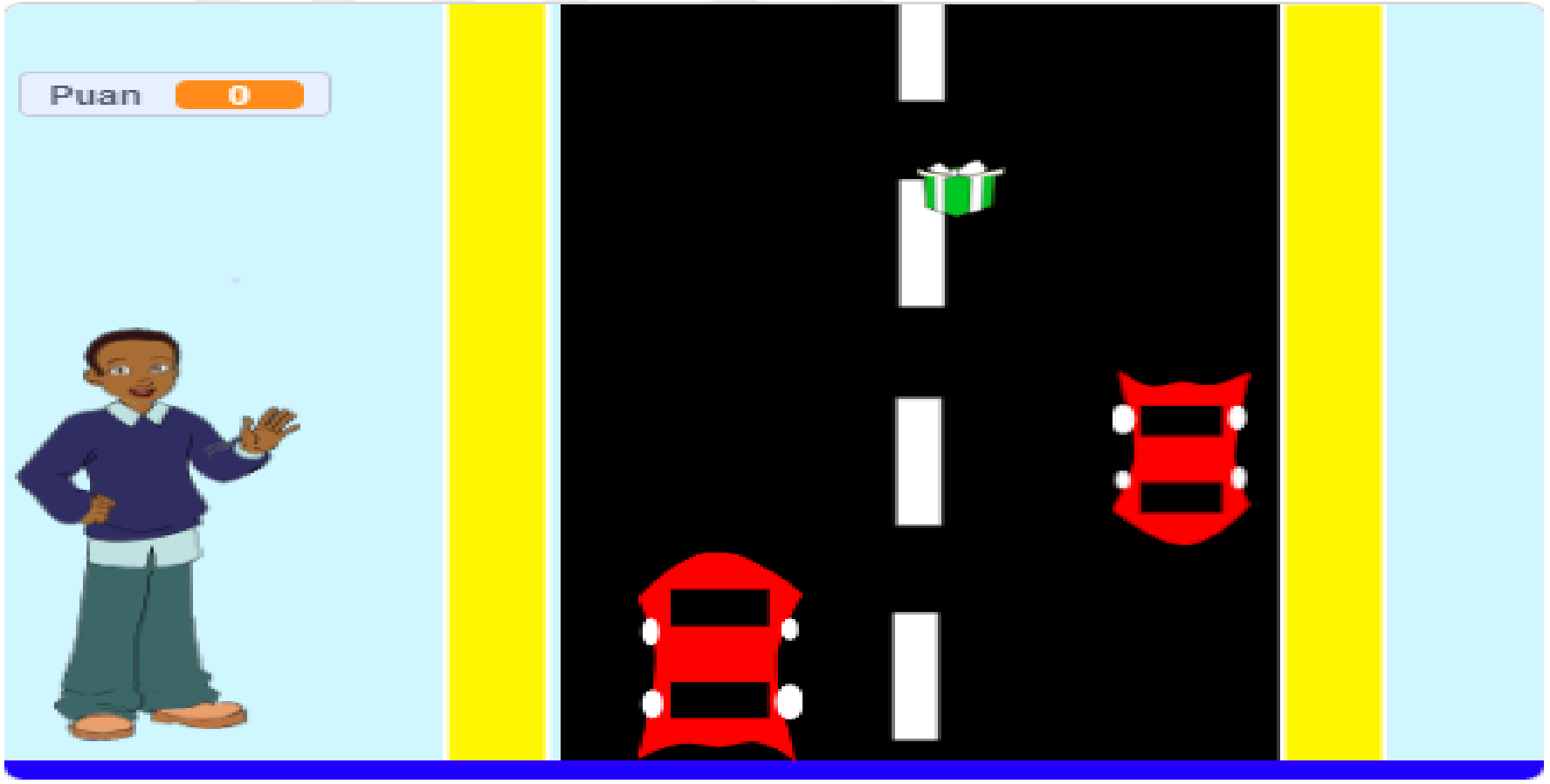

e tıklandığında
2 saniye bekle
2 saniye boyunca Merhaba kızım. İyiyiz, sen nasılsın? de
21 saniye bekle
4 saniye boyunca Ben okula siyah önlük giyerek gittim. Baban ve annen mavi önlükle gittiler. de
10 saniye bekle
6 saniye boyunca Ninenle ben oyun arkadaşıydık. En çok çelik çomak, körebe, yedi tuğla, seksek, saklambaç, birdir bir, topaç, üç taş, beş taş, misket, yakan top, istop oynardık. de
14 saniye bekle
3 saniye boyunca Sadece bir kıyafetimiz olsa da, hayatımız zor olsa da çok mutluyduk. de

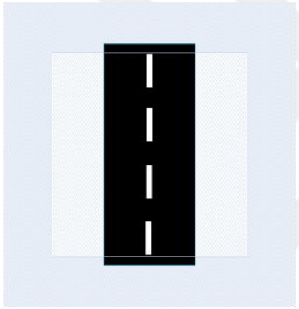
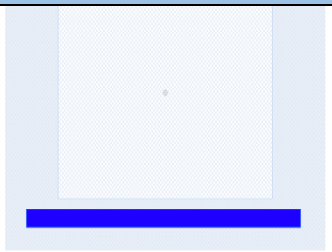


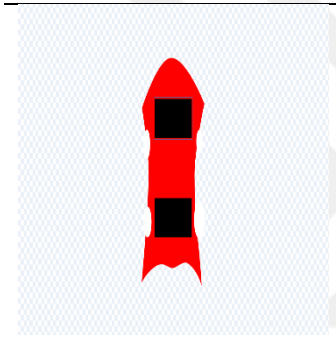

e tıklandığında
2 saniye bekle
2 saniye boyunca Merhaba kızım. İyiyiz, sen nasılsın? de
21 saniye bekle
4 saniye boyunca Ben okula siyah önlük giyerek gittim. Baban ve annen mavi önlükle gittiler. de
10 saniye bekle
6 saniye boyunca Ninenle ben oyun arkadaşıydık. En çok çelik çomak, körebe, yedi tuğla, seksek, saklambaç, birdir bir, topaç, üç taş, beş taş, misket, yakan top, istop oynardık. de
14 saniye bekle
3 saniye boyunca Sadece bir kıyafetimiz olsa da, hayatımız zor olsa da çok mutluyduk. de

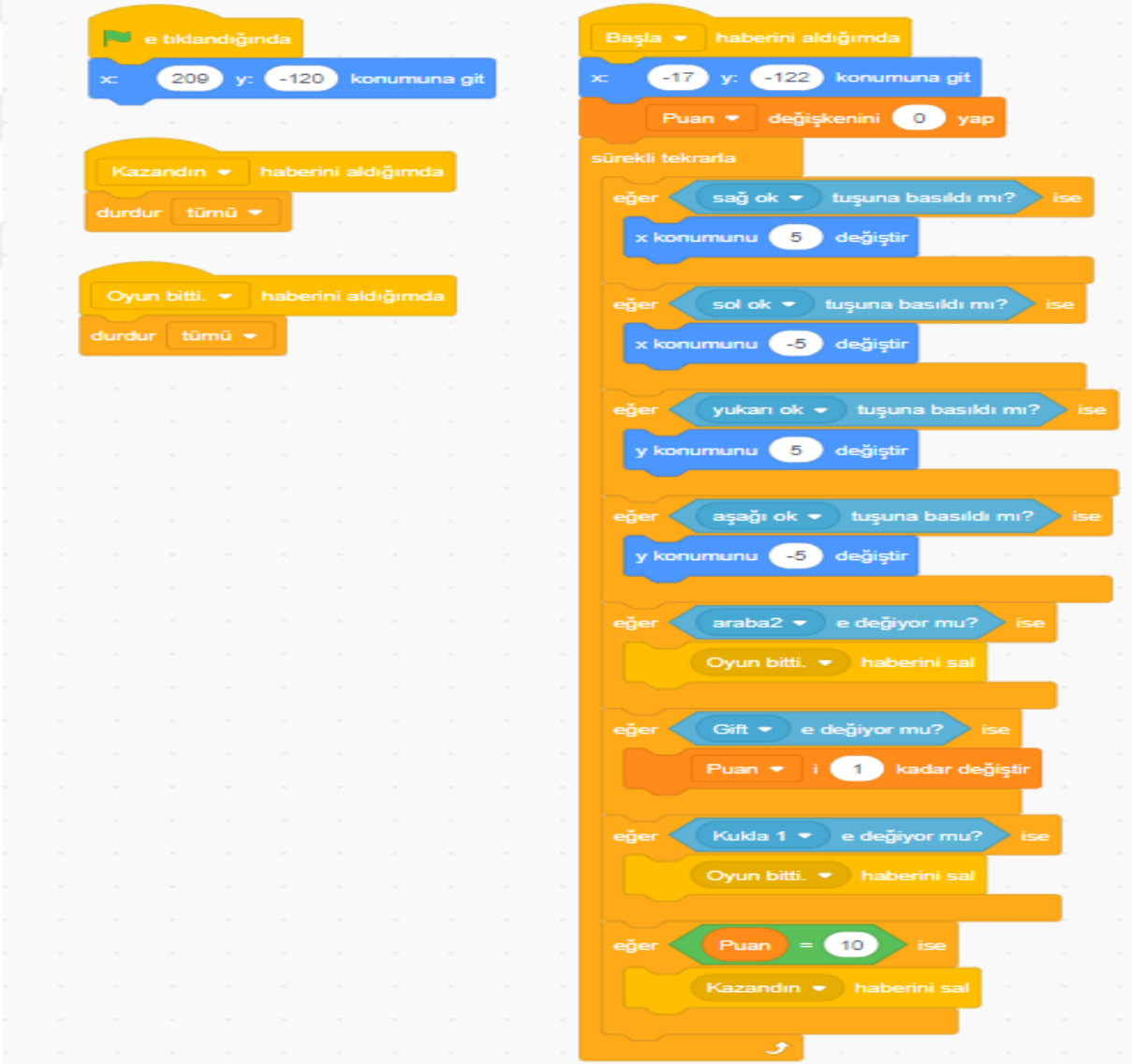
Kazanım No	Kazanım
1	Aile büyüklerinin çocukluk dönemlerinin özellikleri ile kendi çocukluk döneminin özelliklerini karşılaştırır.

Sahne: Araba (https://scratch.mit.edu/projects/965374417/)

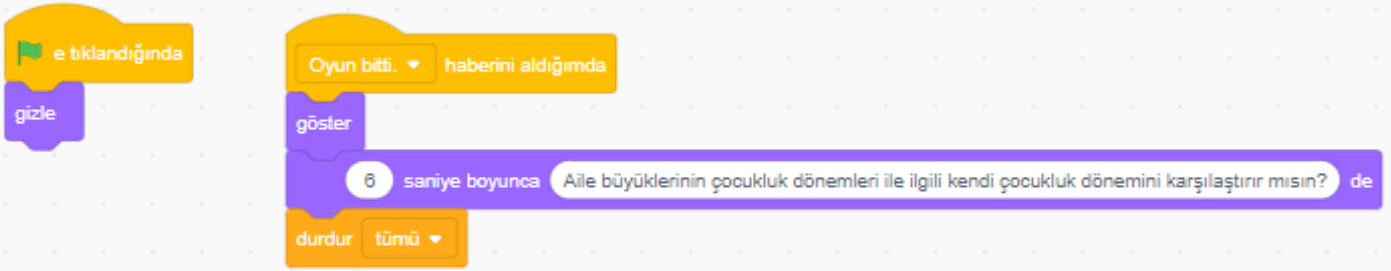


Kukla Görseli	Kuklaya Ait Kod Blokları
	
	



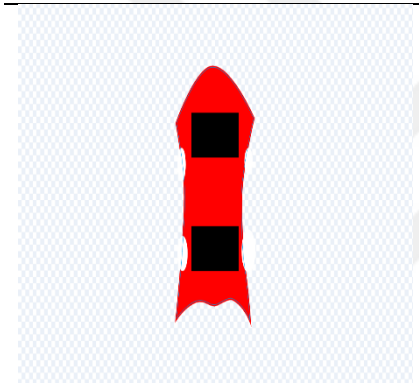

e tıklandığında
x: 209 y: -120 konumuna git
Kazandın haberini aldığımda
durdur tümü
Oyun bitti. haberini aldığımda
durdur tümü
Başla haberini aldığımda
x: -17 y: -122 konumuna git
Puan değişkenini 0 yap
sürekli tekrarla
eğer sağ ok tuşuna basıldı mı? ise
x konumunu 5 değiştir
eğer sol ok tuşuna basıldı mı? ise
x konumunu -5 değiştir
eğer yukarı ok tuşuna basıldı mı? ise
y konumunu 5 değiştir
eğer aşağı ok tuşuna basıldı mı? ise
y konumunu -5 değiştir
eğer araba2 e değiyor mu? ise
Oyun bitti. haberini sal
eğer Gift e değiyor mu? ise
Puan i 1 kadar değiştir
eğer Kukla 1 e değiyor mu? ise
Oyun bitti. haberini sal
eğer Puan = 10 ise
Kazandın haberini sal

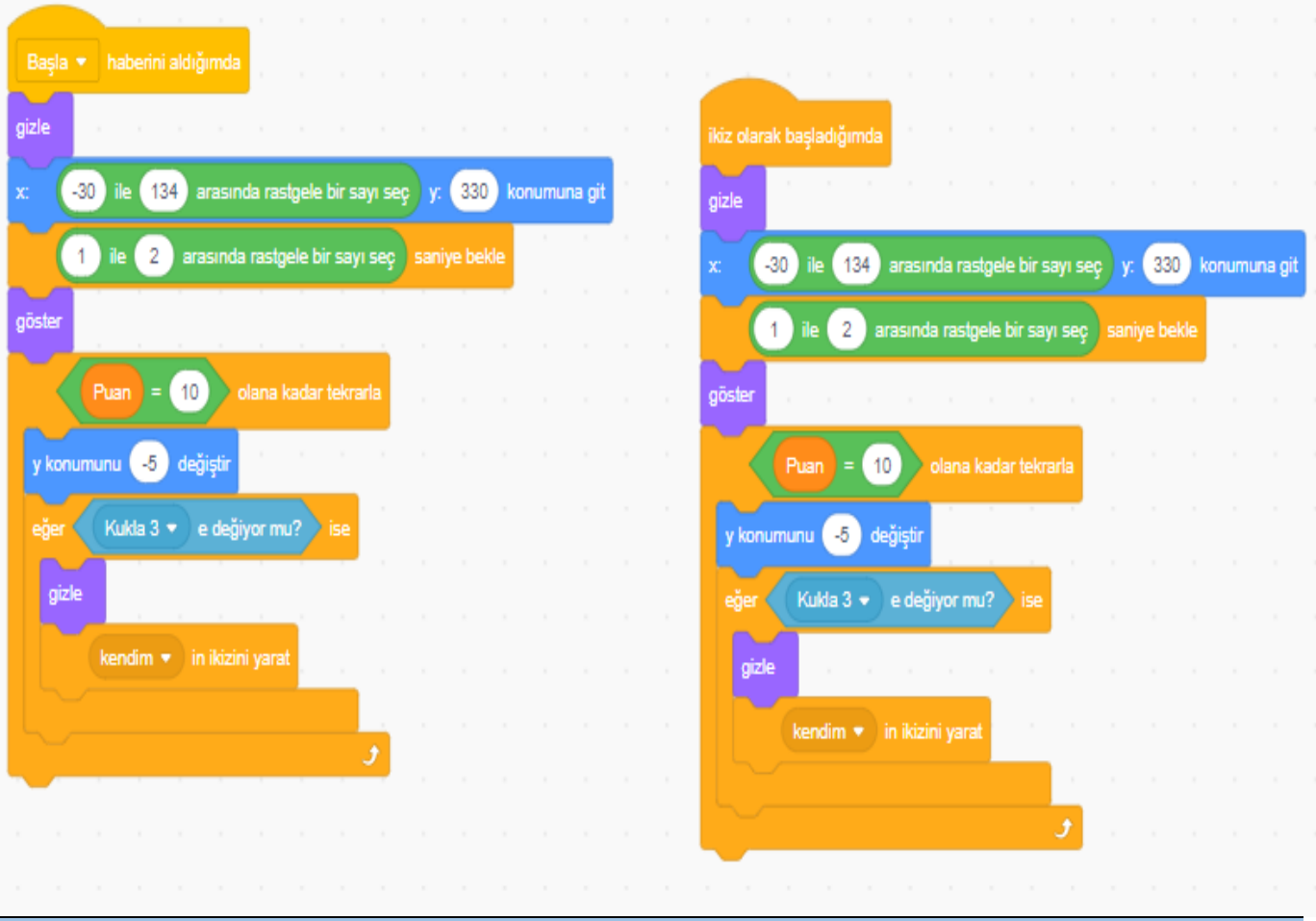
Oyun Bitti.



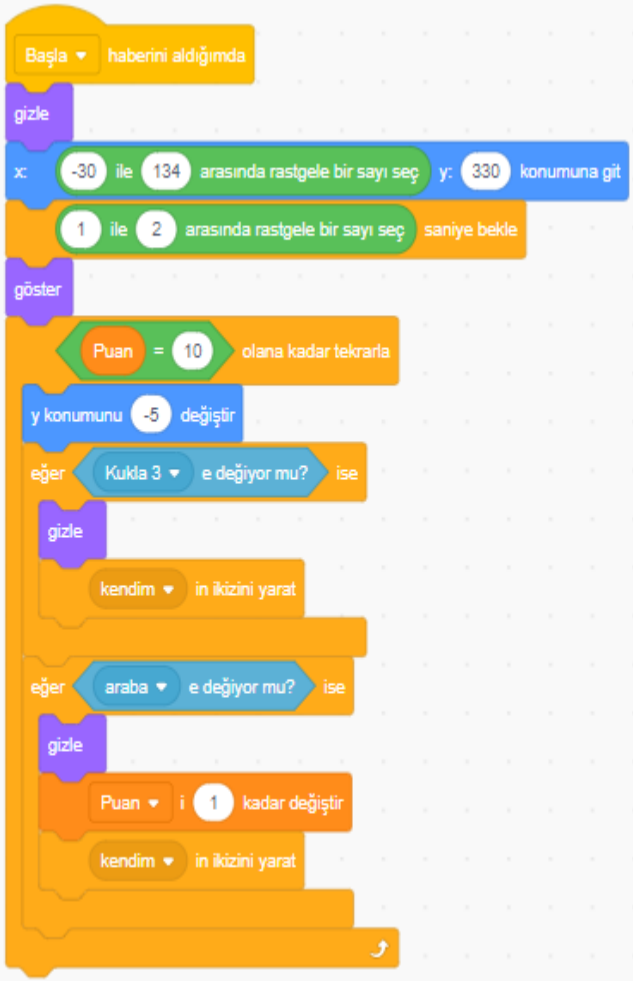
Kazandın...

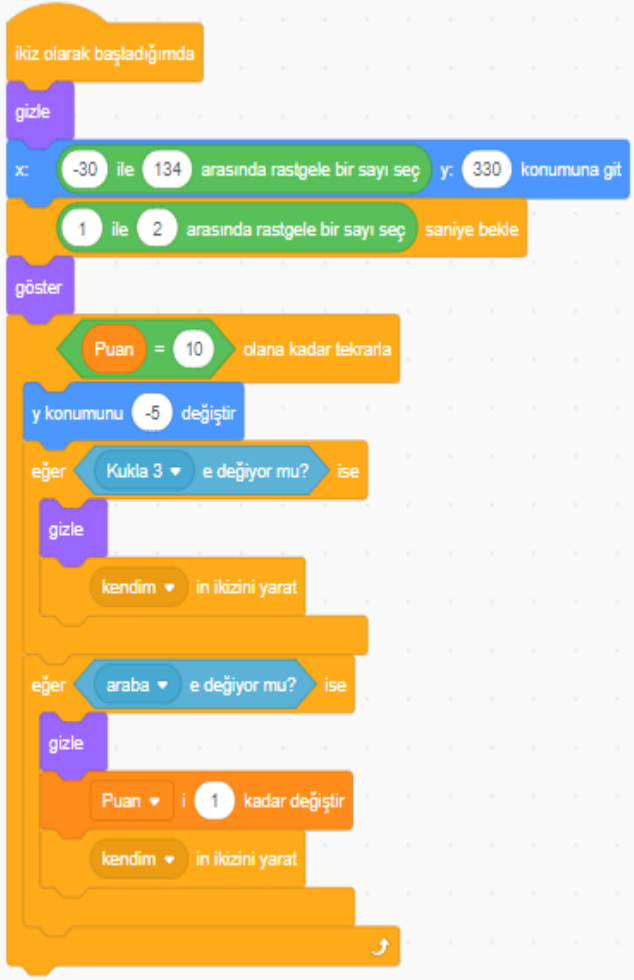




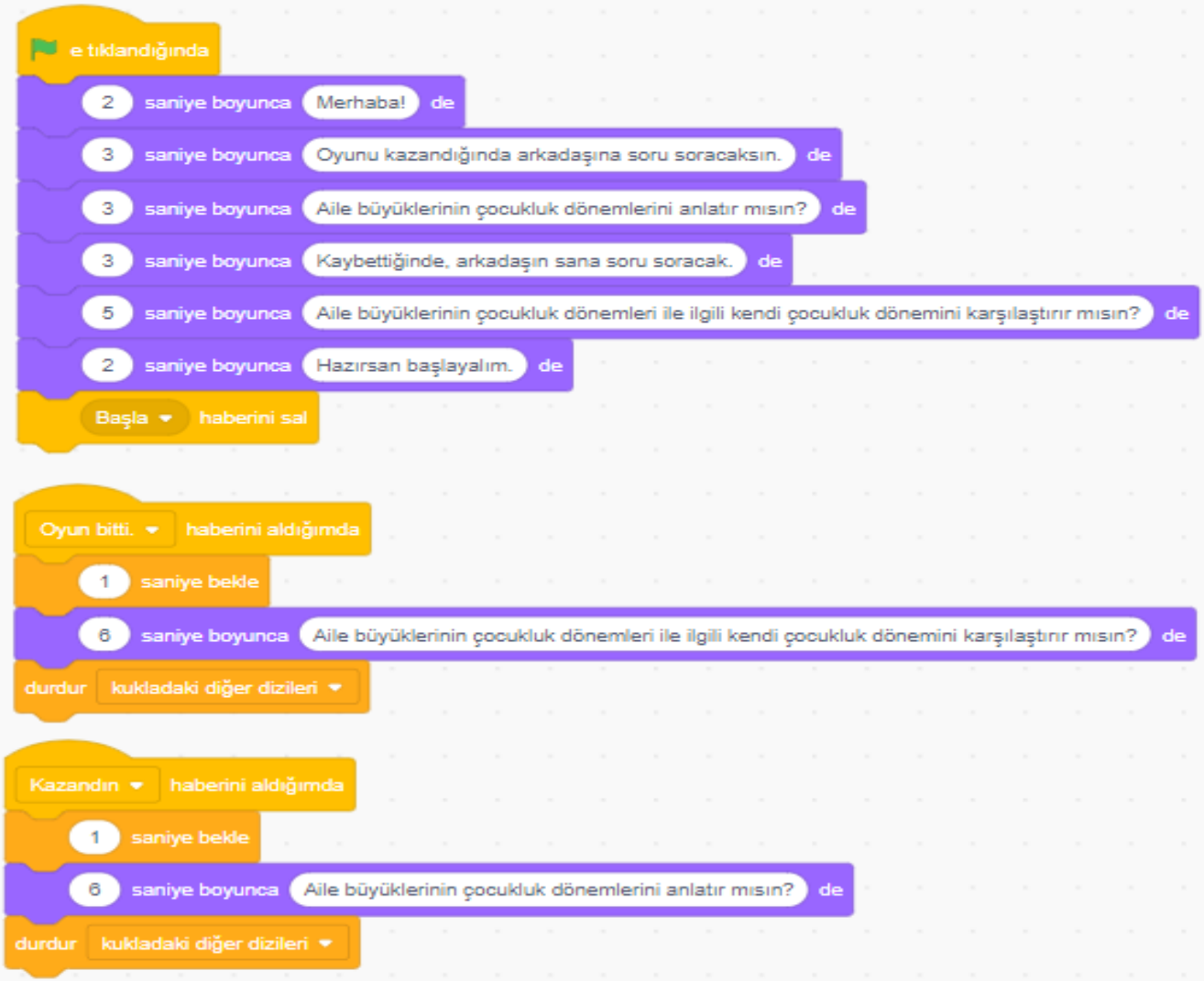

Başla haberini aldığımda
gizle
x: -30 ile 134 arasında rastgele bir sayı seç y: 330 konumuna git
1 ile 2 arasında rastgele bir sayı seç saniye bekle
göster
Puan = 10 olana kadar tekrarla
y konumunu -5 değiştir
eğer Kukla 3 e değiyor mu? ise
gizle
kendim in ikizini yarat
ikiz olarak başladığımda
gizle
x: -30 ile 134 arasında rastgele bir sayı seç y: 330 konumuna git
1 ile 2 arasında rastgele bir sayı seç saniye bekle
göster
Puan = 10 olana kadar tekrarla
y konumunu -5 değiştir
eğer Kukla 3 e değiyor mu? ise
gizle
kendim in ikizini yarat




Başla haberini aldığımda
gizle
x: -30 ile 134 arasında rastgele bir sayı seç y: 330 konumuna git
1 ile 2 arasında rastgele bir sayı seç saniye bekle
göster
Puan = 10 olana kadar tekrarla
y konumunu -5 değiştir
eğer Kukla 3 e değiyor mu? ise
gizle
kendim in ikizini yarat
eğer araba e değiyor mu? ise
gizle
Puan i 1 kadar değiştir
kendim in ikizini yarat


ikiz olarak başladığımda
gizle
x: -30 ile 134 arasında rastgele bir sayı seç y: 330 konumuna git
1 ile 2 arasında rastgele bir sayı seç saniye bekle
göster
Puan = 10 olana kadar tekrarla
y konumunu -5 değiştir
eğer Kukla 3 e değiyor mu? ise
gizle
kendim in ikizini yarat
eğer araba e değiyor mu? ise
gizle
Puan i 1 kadar değiştir
kendim in ikizini yarat

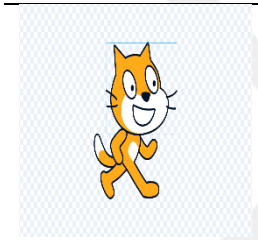


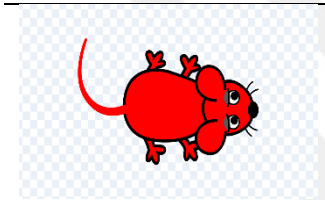

e tıklandığında
2 saniye boyunca Merhaba! de
3 saniye boyunca Oyunu kazandığında arkadaşına soru soracaksın. de
3 saniye boyunca Aile büyüklerinin çocukluk dönemlerini anlatır mısın? de
3 saniye boyunca Kaybettiğinde, arkadaşın sana soru soracak. de
5 saniye boyunca Aile büyüklerinin çocukluk dönemleri ile ilgili kendi çocukluk dönemini karşılaştırır mısın? de
2 saniye boyunca Hazırsan başlayalım. de
Başla haberini sal
Oyun bitti. haberini aldığımda
1 saniye bekle
6 saniye boyunca Aile büyüklerinin çocukluk dönemleri ile ilgili kendi çocukluk dönemini karşılaştırır mısın? de
durdur kukladaki diğer dizileri
Kazandın haberini aldığımda
1 saniye bekle
6 saniye boyunca Aile büyüklerinin çocukluk dönemlerini anlatır mısın? de
durdur kukladaki diğer dizileri

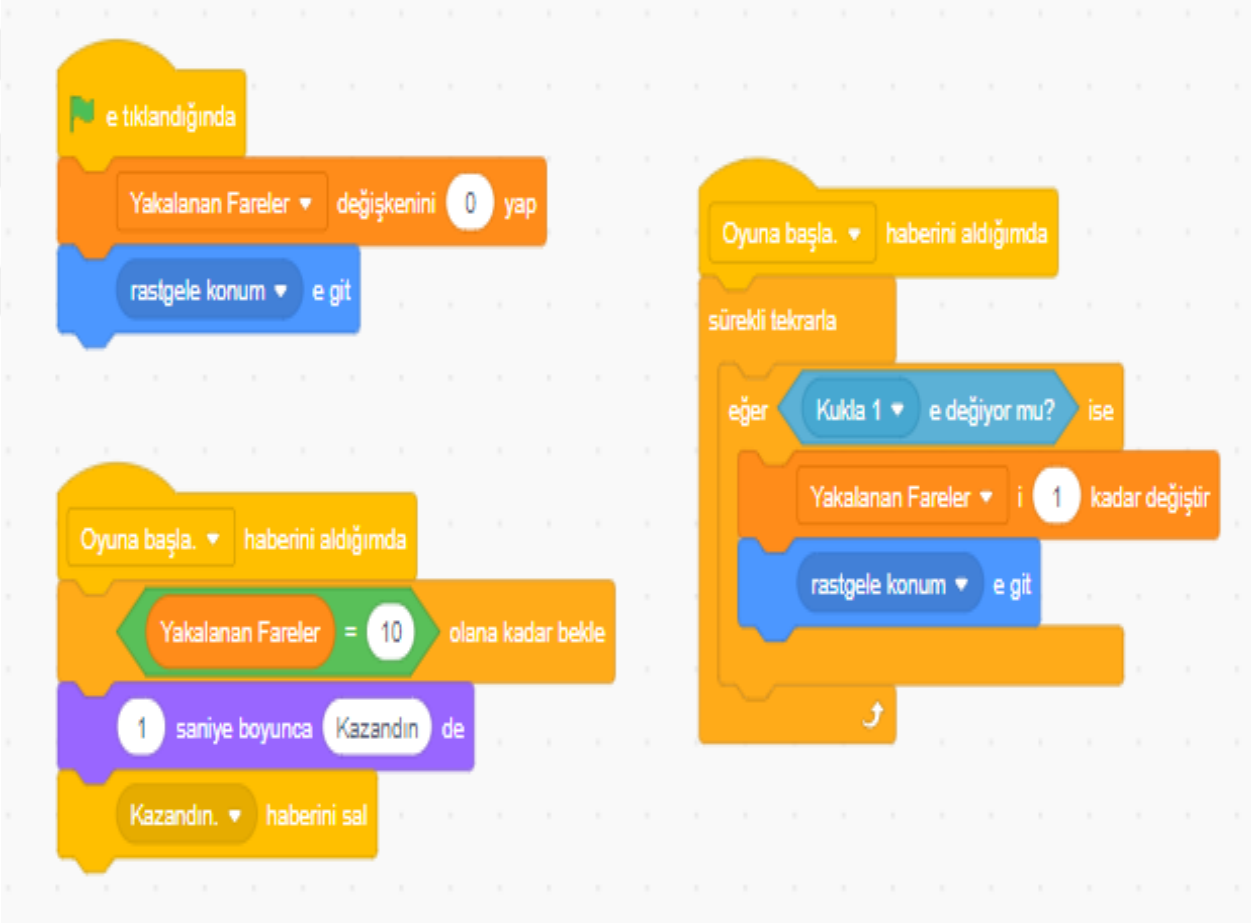
Kazanım No	Kazanım
2	Komşuluk ilişkilerinin ailesi ve kendisi açısından önemine örnekler verir.

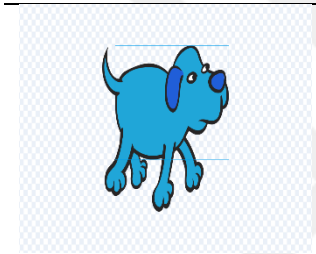
Sahne: Kedi, köpek, fare (https://scratch.mit.edu/projects/964946210/)



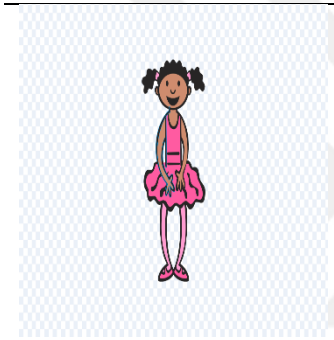
Kukla Görseli	Kuklaya Ait Kod Blokları
	

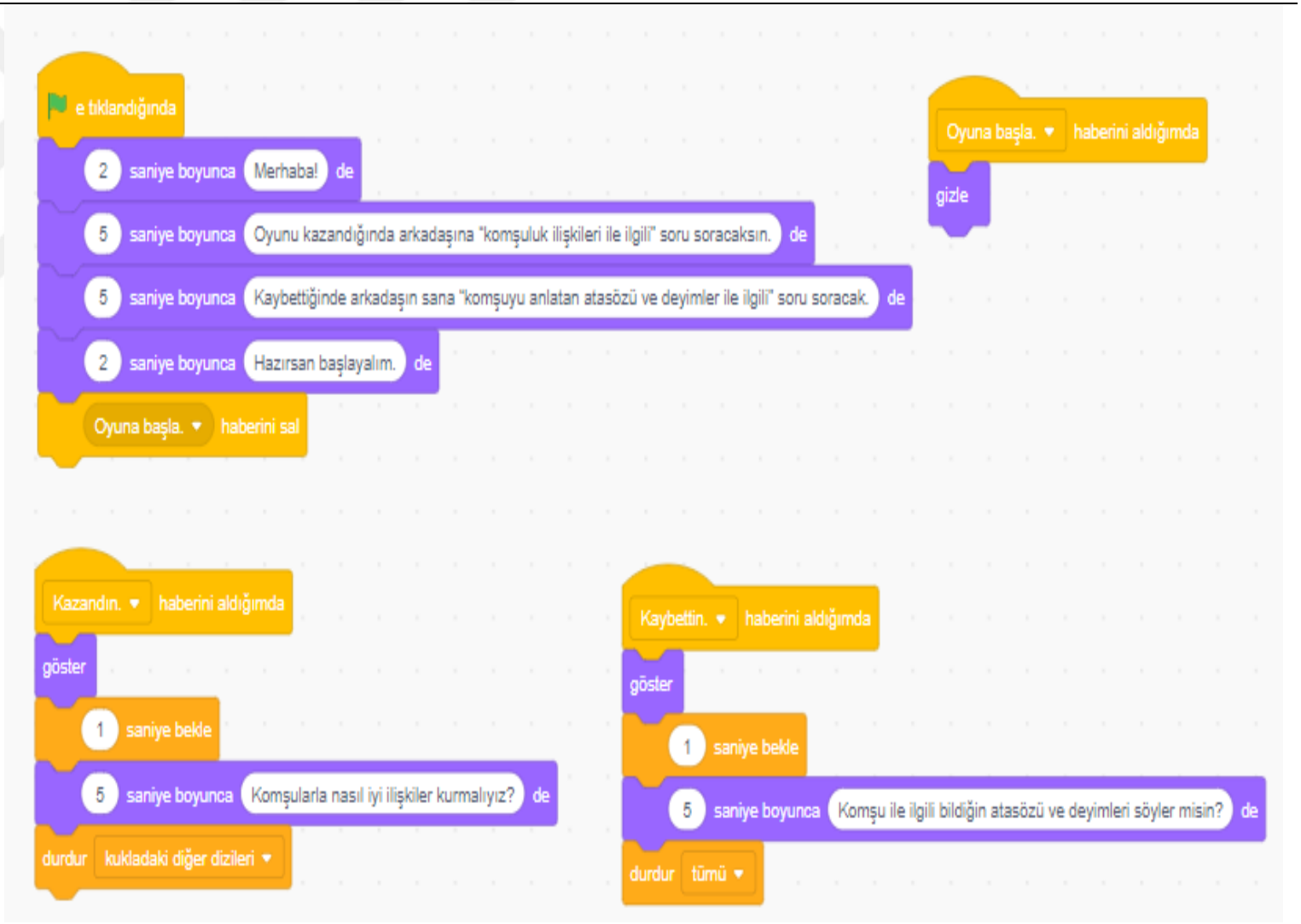



e tıklandığında
Yakalanan Fareler değişkenini 0 yap
rastgele konum e git
Oyuna başla. haberini aldığımda
Yakalanan Fareler = 10 olana kadar bekle
1 saniye boyunca Kazandın de
Kazandın. haberini sal
Oyuna başla. haberini aldığımda
sürekli tekrarla
eğer Kukla 1 e değiyor mu? ise
Yakalanan Fareler i 1 kadar değiştir
rastgele konum e git




Oyuna başla. ▾ haberini aldığımda
rastgele konum ▾ e git
sürekli tekrarla
2 saniyede rastgele konum ▾ git
dog1 ▾ sesini bitene kadar çal
Oyuna başla. ▾ haberini aldığımda
Kukla 1 ▾ e değiyor mu? olana kadar bekle
1 saniye boyunca Kaybettin. de
Kaybettin. ▾ haberini sal

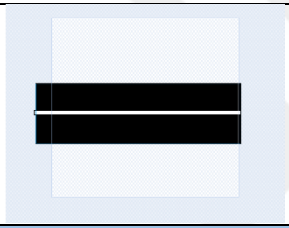
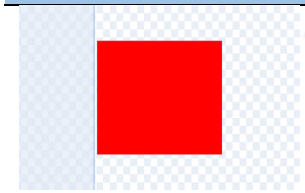
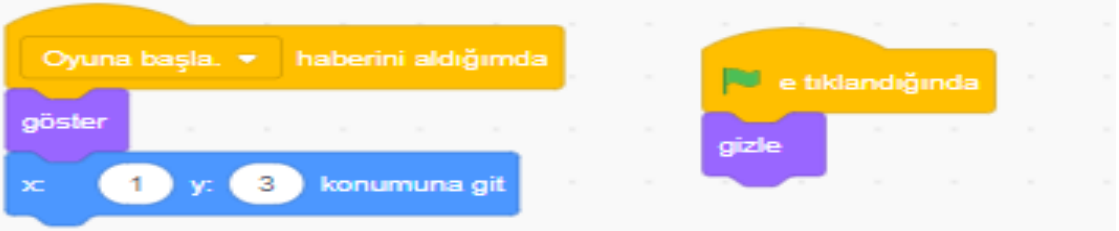
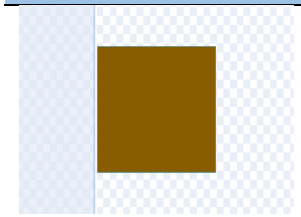
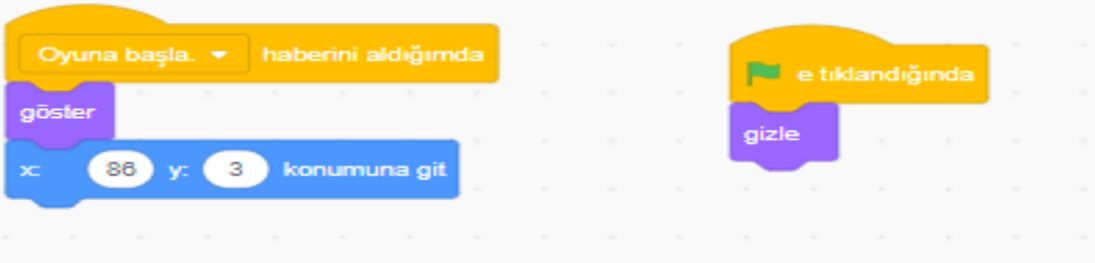


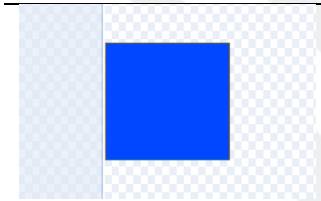

e tıklandığında
2 saniye boyunca Merhaba! de
5 saniye boyunca Oyunu kazandığında arkadaşına "komşuluk ilişkileri ile ilgili" soru soracaksın. de
5 saniye boyunca Kaybettiğinde arkadaşın sana "komşuyu anlatan atasözü ve deyimler ile ilgili" soru soracak. de
2 saniye boyunca Hazırsan başlayalım. de
Oyuna başla. haberini sal
Oyuna başla. haberini aldığımda
gizle
Kazandın. haberini aldığımda
göster
1 saniye bekle
5 saniye boyunca Komşularla nasıl iyi ilişkiler kurmalıyız? de
durdur kukladaki diğer dizileri
Kaybettin. haberini aldığımda
göster
1 saniye bekle
5 saniye boyunca Komşu ile ilgili bildiğin atasözü ve deyimleri söyler misin? de
durdur tümü

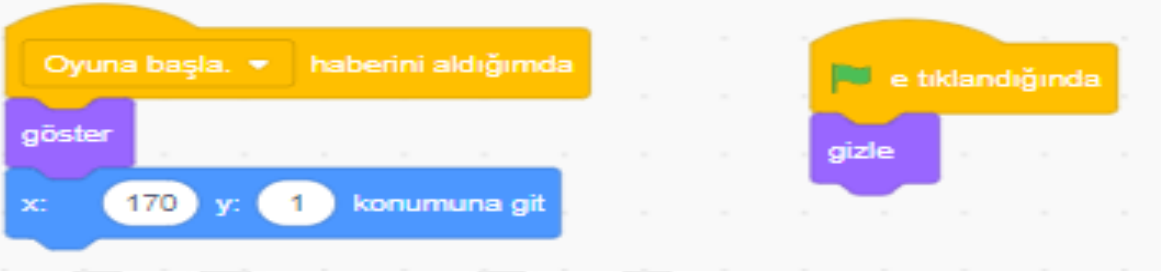
Kazanım No	Kazanım
3	Evinin bulunduğu yerin krokisini çizer.

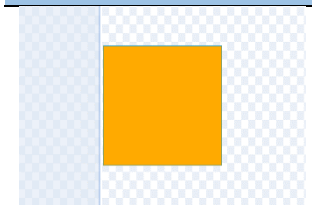
Sahne: Kroki (https://scratch.mit.edu/projects/970004787/)

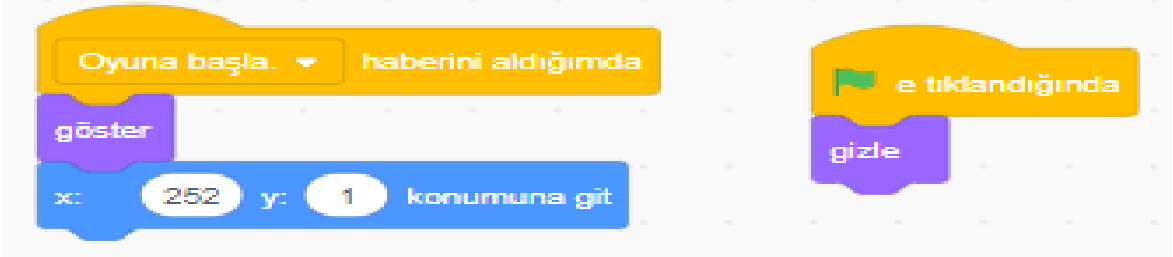


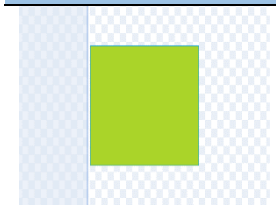
Kukla Görseli	Kuklaya Ait Kod Blokları
	
	
	

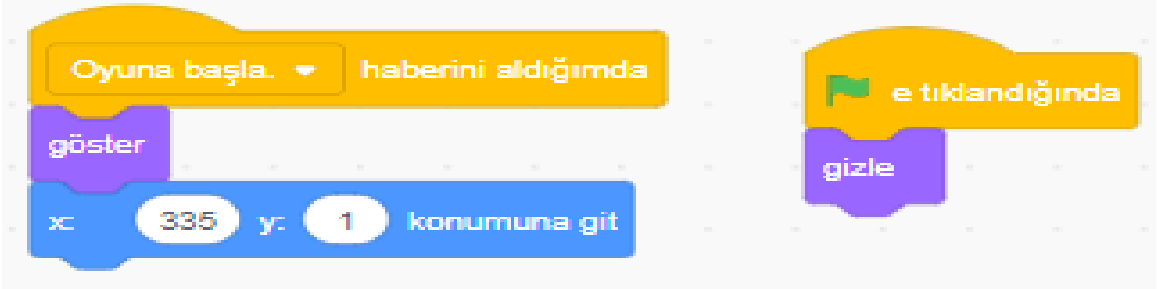


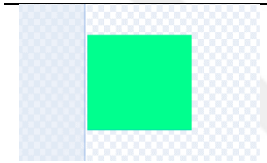

Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: 170 y: 1 konumuna git
e tıklandığında
gizle

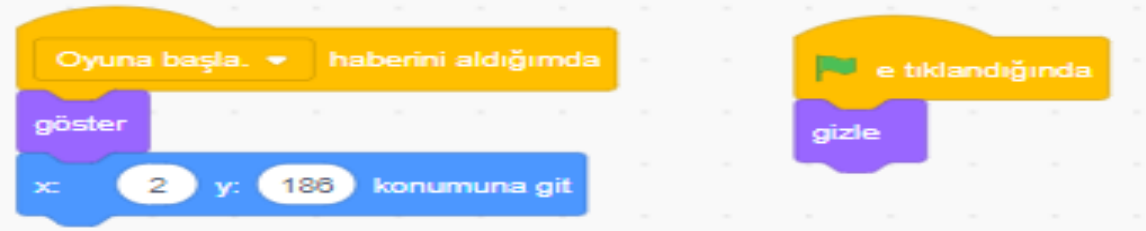


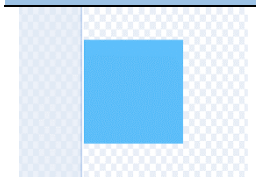

Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: 252 y: 1 konumuna git
e tıklandığında
gizle



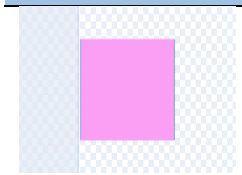

Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: 335 y: 1 konumuna git
e tıklandığında
gizle



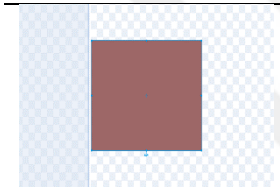

Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: 2 y: 186 konumuna git
e tıklandığında
gizle

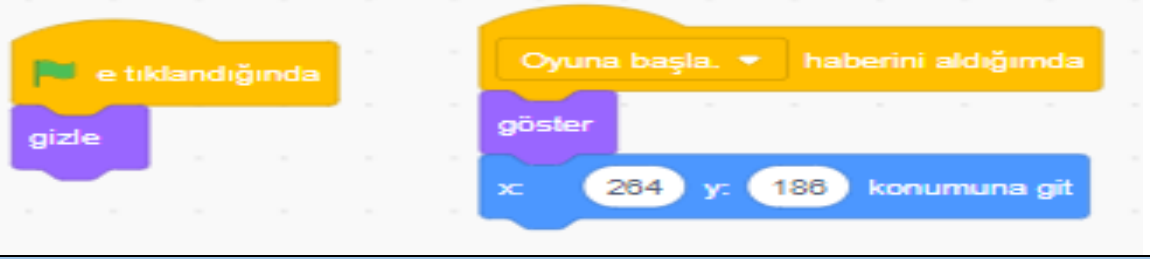


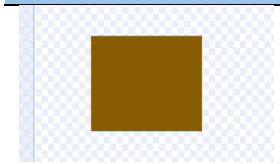

Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: 88 y: 186 konumuna git
e tıklandığında
gizle

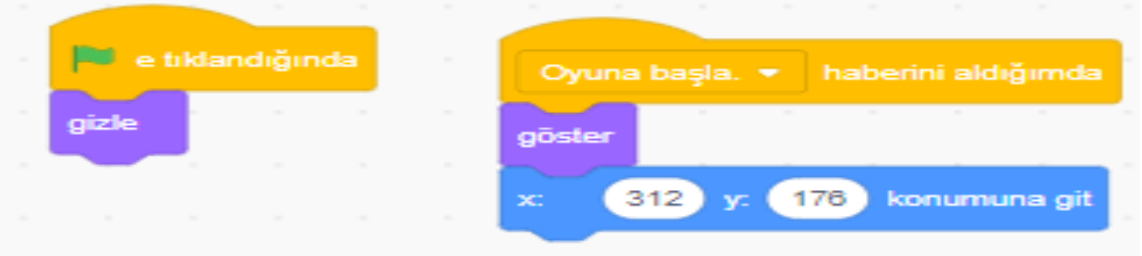



e tıklandığında
gizle
Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: 175 y: 185 konumuna git

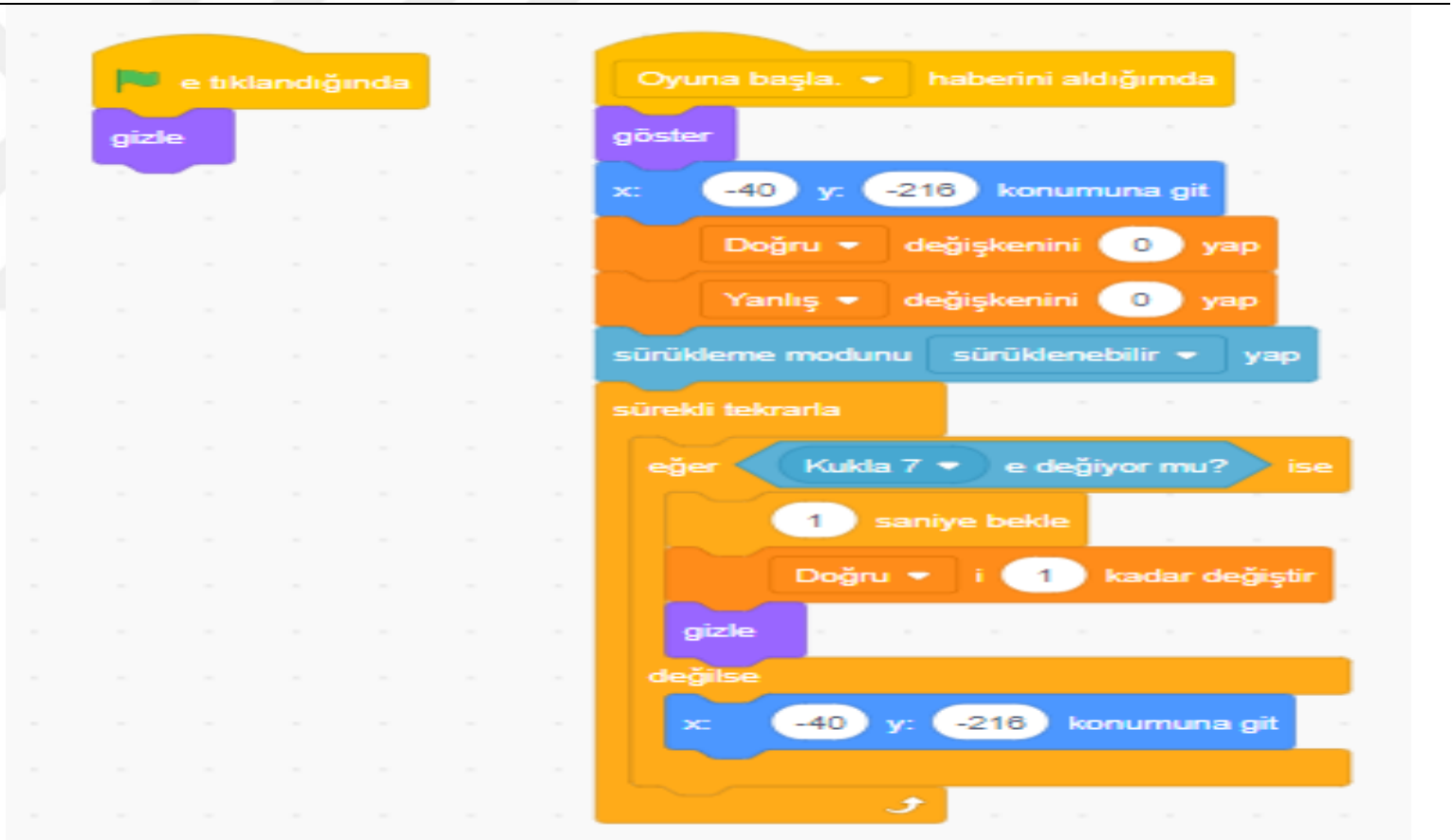



e tıklandığında
gizle
Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: 264 y: 186 konumuna git




e tıklandığında
gizle
Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: 312 y: 176 konumuna git

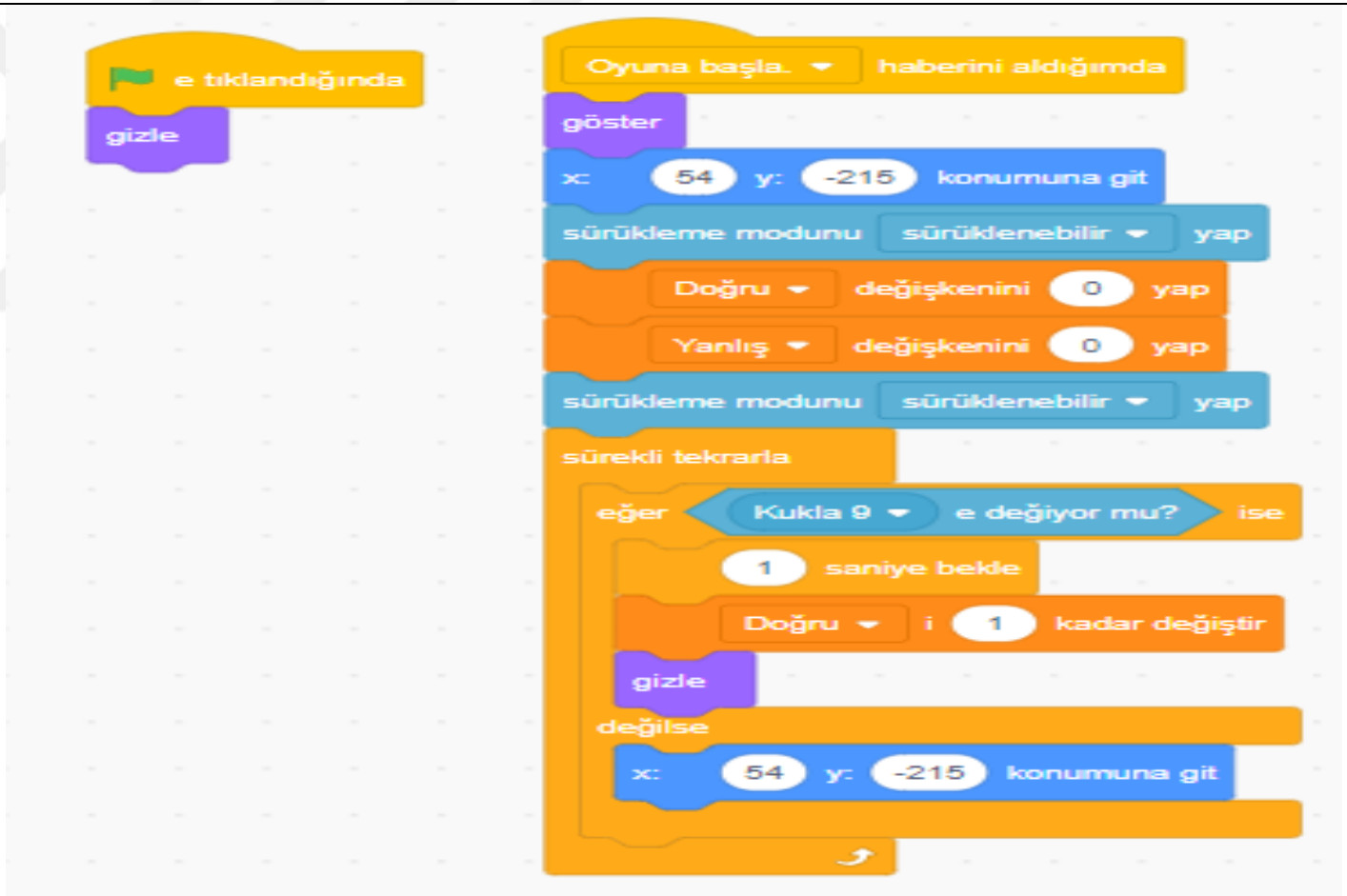
Market


e tıklandığında
gizle
Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: -40 y: -216 konumuna git
Doğru değişkenini 0 yap
Yanlış değişkenini 0 yap
sürükleme modunu sürüklenebilir yap
sürekli tekrarla
eğer Kukla 7 e değiyor mu? ise
1 saniye bekle
Doğru i 1 kadar değiştir
gizle
değilse
x: -40 y: -216 konumuna git

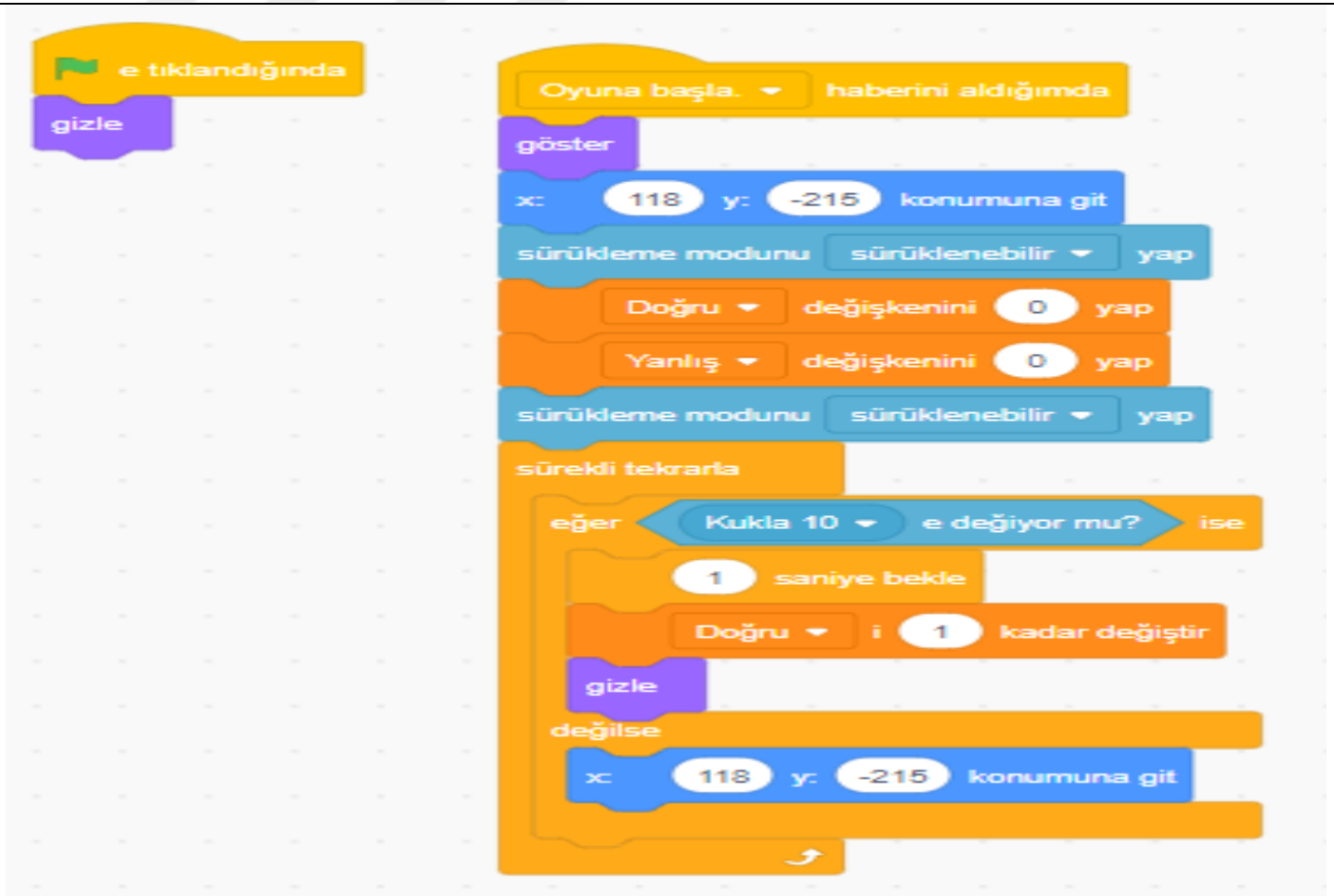
Ali


e tıklandığında
gizle
Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: -100 y: -181 konumuna git
sürükleme modunu sürüklenebilir yap
Doğru değişkenini 0 yap
Yanlış değişkenini 0 yap
sürükleme modunu sürüklenebilir yap
sürekli tekrarla
eğer Kukla 8 e değiyor mu? ise
1 saniye bekle
Doğru i 1 kadar değiştir
gizle
değilse
x: -100 y: -181 konumuna git

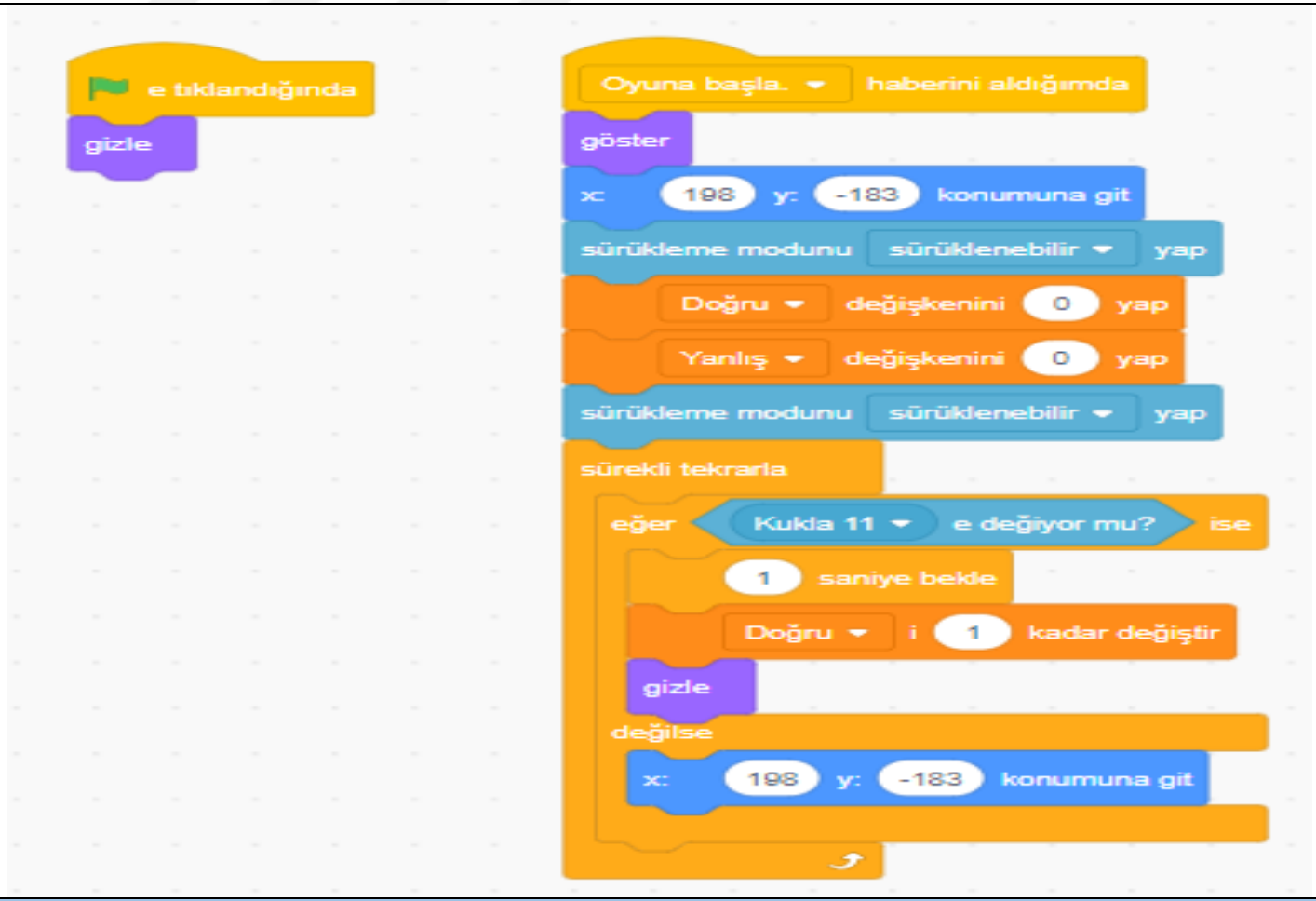
Fırın


e tıklandığında
gizle
Oyuna başla haberini aldığımda
göster
x: 54 y: -215 konumuna git
sürükleme modunu sürüklenebilir yap
Doğru değişkenini 0 yap
Yanlış değişkenini 0 yap
sürükleme modunu sürüklenebilir yap
sürekli tekrarla
eğer Kukla 9 e değiyor mu? ise
1 saniye bekle
Doğru i 1 kadar değiştir
gizle
değilse
x: 54 y: -215 konumuna git

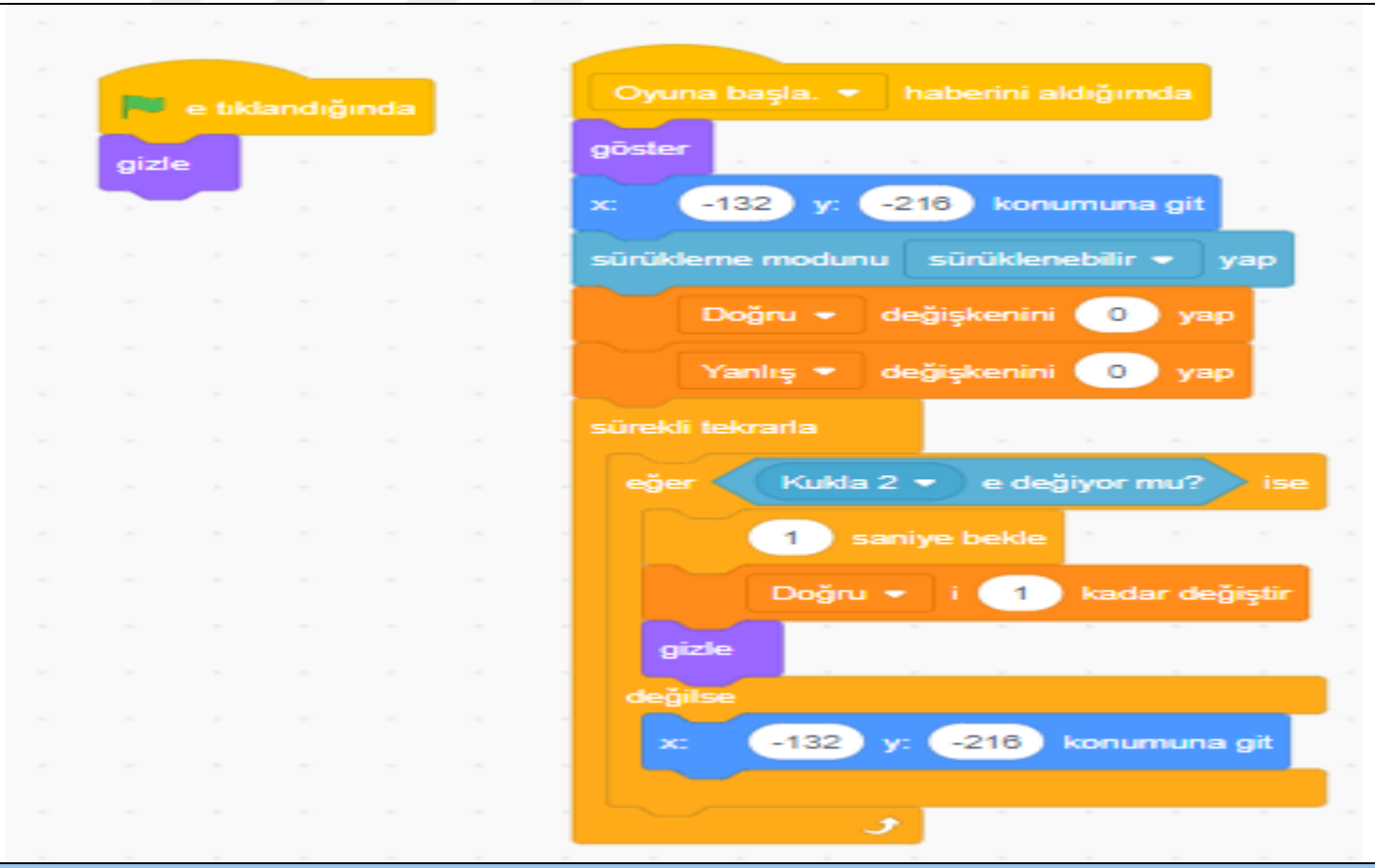
Kasap


e tıklandığında
gizle
Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: 118 y: -215 konumuna git
sürükleme modunu sürüklenebilir yap
Doğru değişkenini 0 yap
Yanlış değişkenini 0 yap
sürükleme modunu sürüklenebilir yap
sürekli tekrarla
eğer Kukla 10 e değiyor mu? ise
1 saniye bekle
Doğru i 1 kadar değiştir
gizle
değilse
x: 118 y: -215 konumuna git

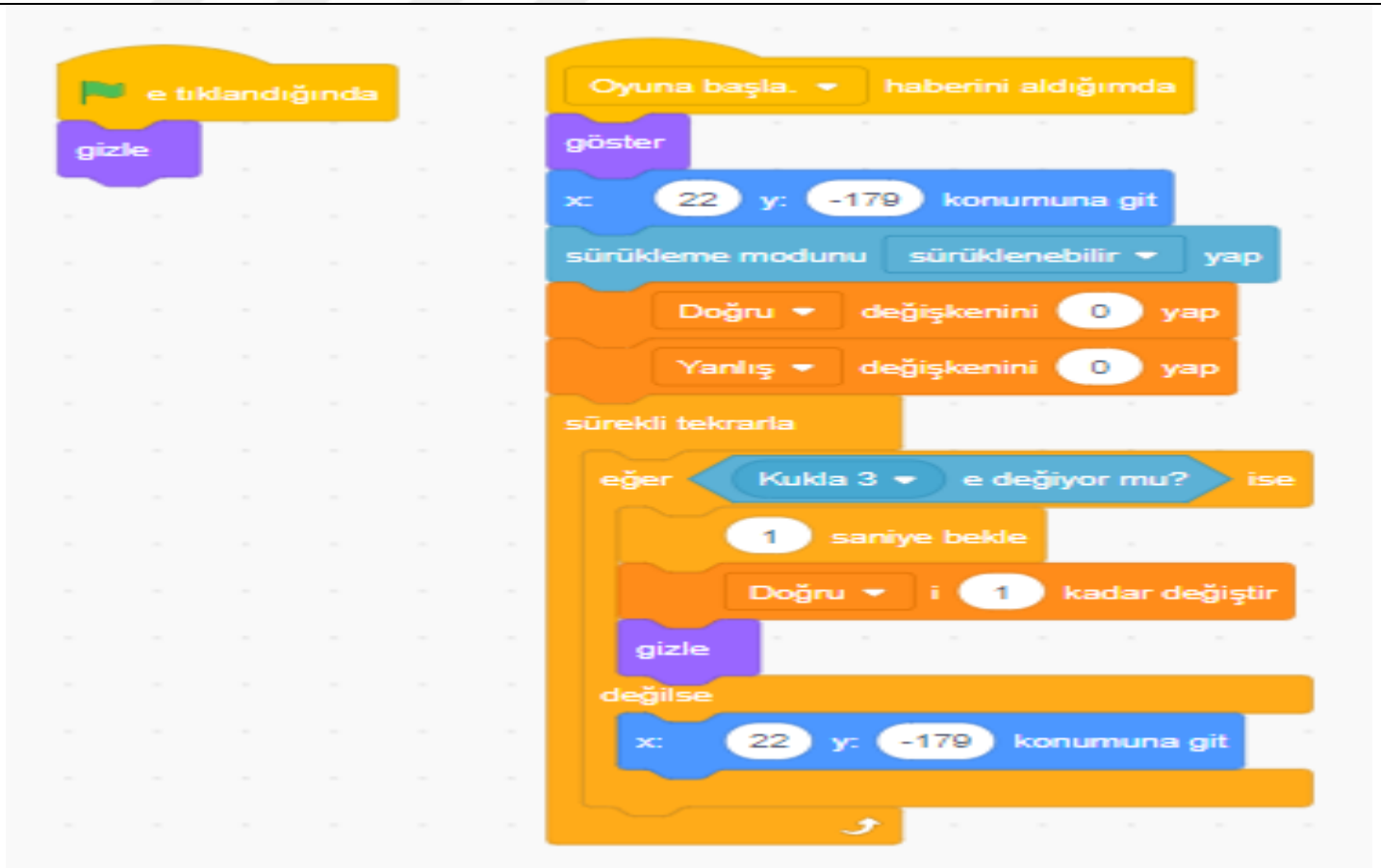
Park


e tıklandığında
gizle
Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: 198 y: -183 konumuna git
sürükleme modunu sürüklenebilir yap
Doğru değişkenini 0 yap
Yanlış değişkenini 0 yap
sürükleme modunu sürüklenebilir yap
sürekli tekrarla
eğer Kukla 11 e değiyor mu? ise
1 saniye bekle
Doğru i 1 kadar değiştir
gizle
değilse
x: 198 y: -183 konumuna git

Spor Salonu


e tıklandığında
gizle
Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: -132 y: -216 konumuna git
sürükleme modunu sürüklenebilir yap
Doğru değişkenini 0 yap
Yanlış değişkenini 0 yap
sürekli tekrarla
eğer Kukla 2 e değiyor mu? ise
1 saniye bekle
Doğru i 1 kadar değiştir
gizle
değilse
x: -132 y: -216 konumuna git

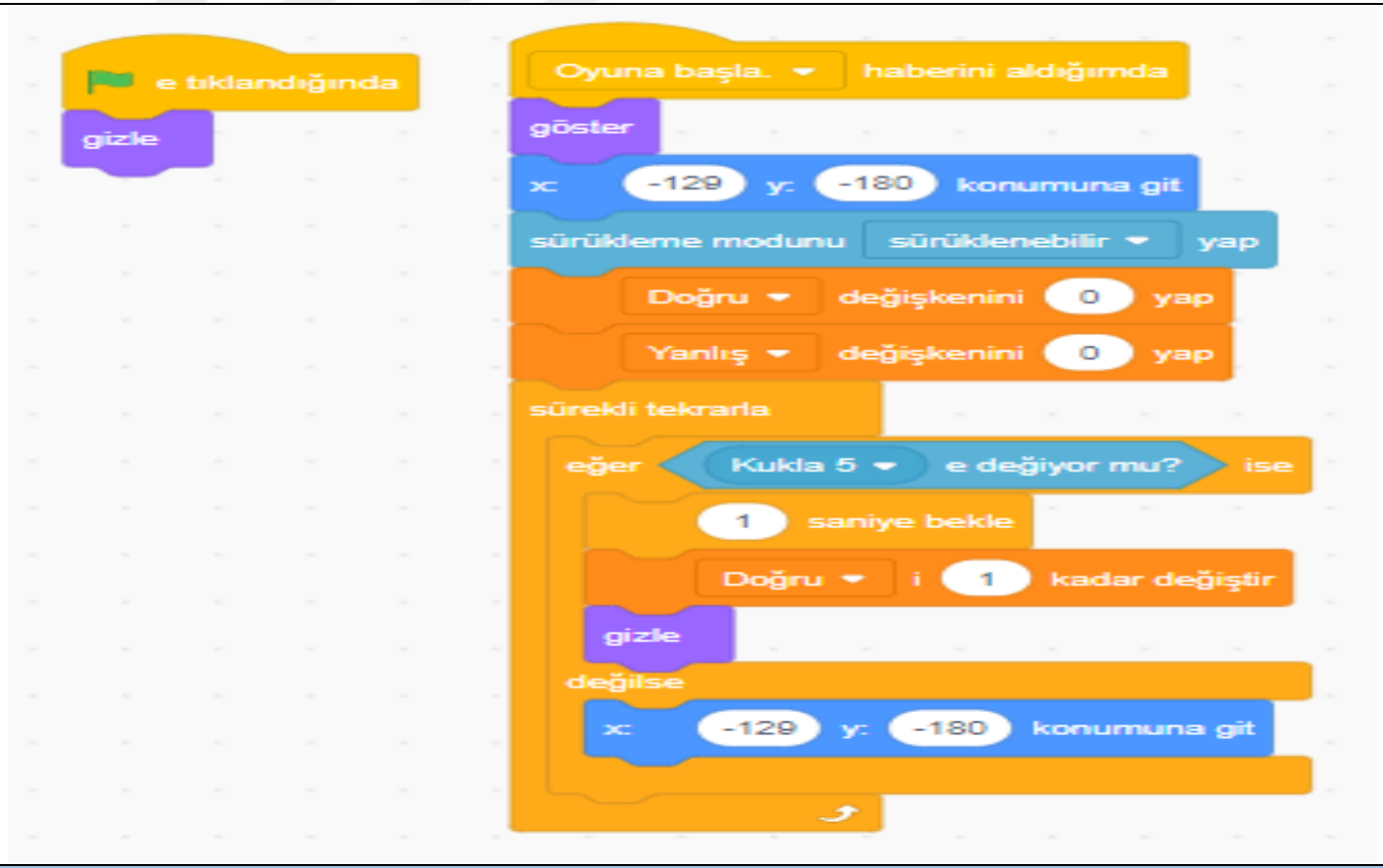
Okul


e tıklandığında
gizle
Oyuna başla.. haberini aldığımda
göster
x: 22 y: -179 konumuna git
sürükleme modunu sürüklenebilir yap
Doğru değişkenini 0 yap
Yanlış değişkenini 0 yap
sürekli tekrarla
eğer Kukla 3 e değiyor mu? ise
1 saniye bekle
Doğru i 1 kadar değiştir
gizle
değilse
x: 22 y: -179 konumuna git

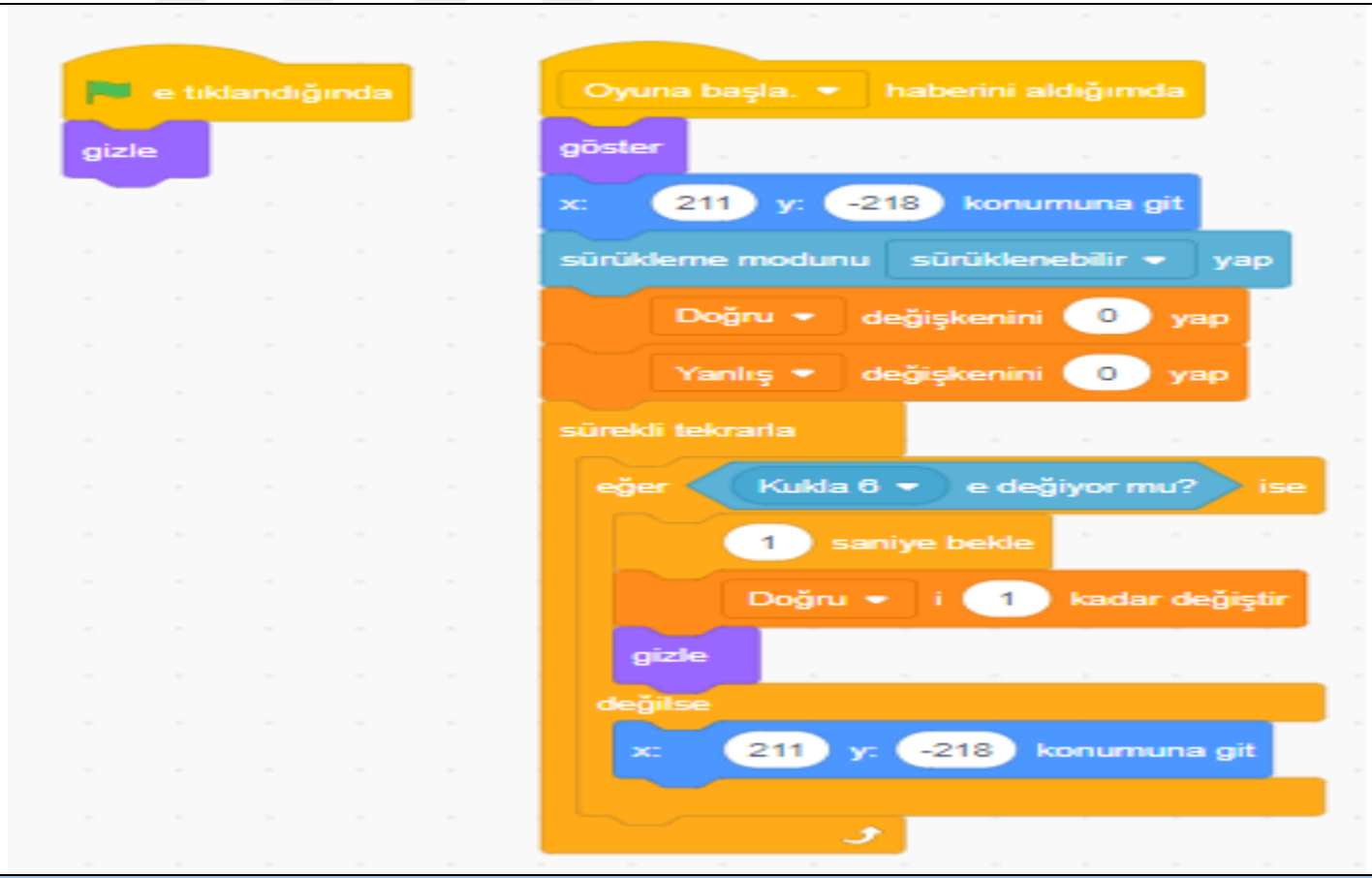
Camii


e tıklandığında
gizle
Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: 106 y: -184 konumuna git
sürükleme modunu sürüklenebilir yap
Doğru değişkenini 0 yap
Yanlış değişkenini 0 yap
sürekli tekrarla
eğer Kukla 4 e değiyor mu? ise
1 saniye bekle
Doğru i 1 kadar değiştir
gizle
değilse
x: 106 y: -184 konumuna git

Sinan

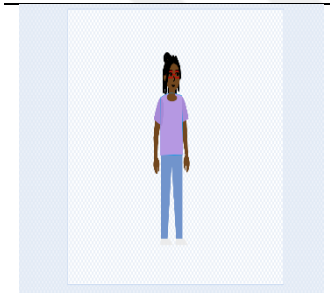

e tıklandığında
gizle
Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: -129 y: -180 konumuna git
sürükleme modunu sürüklenebilir yap
Doğru değişkenini 0 yap
Yanlış değişkenini 0 yap
sürekli tekrarla
eğer Kukla 5 e değiyor mu? ise
1 saniye bekle
Doğru i 1 kadar değiştir
gizle
değilse
x: -129 y: -180 konumuna git

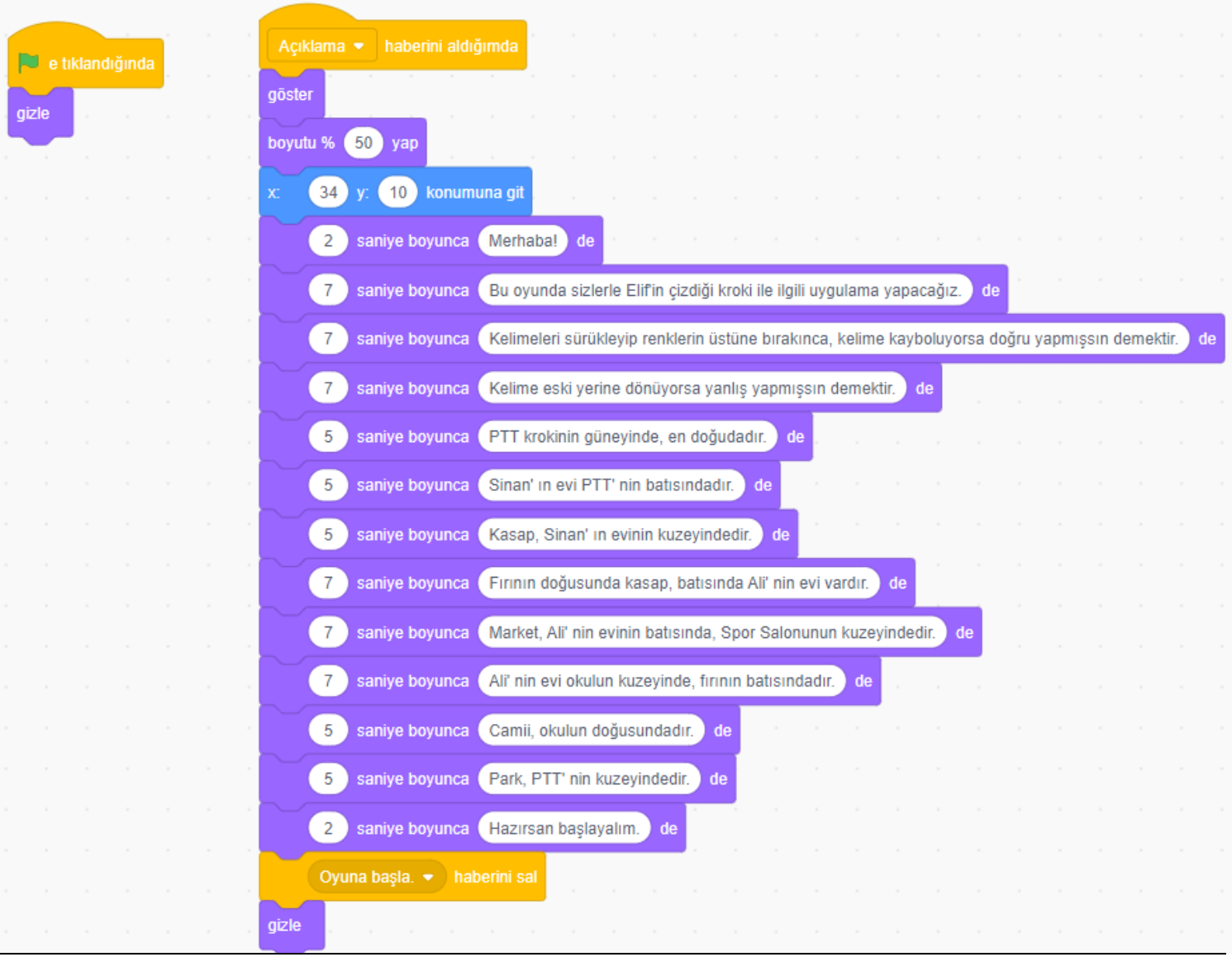
PTT



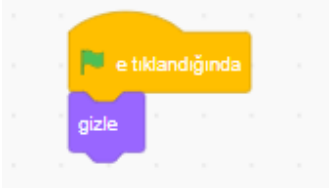
Kuzey

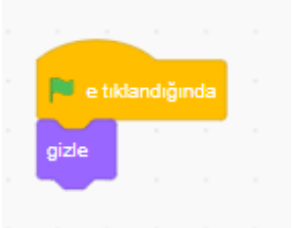
Elif'in Mahalle Krokisi




e tıklandığında
gizle
Açıklama haberini aldığımda
göster
boyutu % 50 yap
x: 34 y: 10 konumuna git
2 saniye boyunca Merhaba! de
7 saniye boyunca Bu oyunda sizlerle Elif'in çizdiği kroki ile ilgili uygulama yapacağız. de
7 saniye boyunca Kelimeleri sürükleyip renklerin üstüne bırakınca, kelime kayboluyorsa doğru yapmışsın demektir. de
7 saniye boyunca Kelime eski yerine dönüyorsa yanlış yapmışsın demektir. de
5 saniye boyunca PTT krokinin güneyinde, en doğudadır. de
5 saniye boyunca Sinan' ın evi PTT' nin batısındadır. de
5 saniye boyunca Kasap, Sinan' ın evinin kuzeyindedir. de
7 saniye boyunca Fırının doğusunda kasap, batısında Ali' nin evi vardır. de
7 saniye boyunca Market, Ali' nin evinin batısında, Spor Salonunun kuzeyindedir. de
7 saniye boyunca Ali' nin evi okulun kuzeyinde, fırının batısındadır. de
5 saniye boyunca Camii, okulun doğusundadır. de
5 saniye boyunca Park, PTT' nin kuzeyindedir. de
2 saniye boyunca Hazırsan başlayalım. de
Oyuna başla. haberini sal
gizle

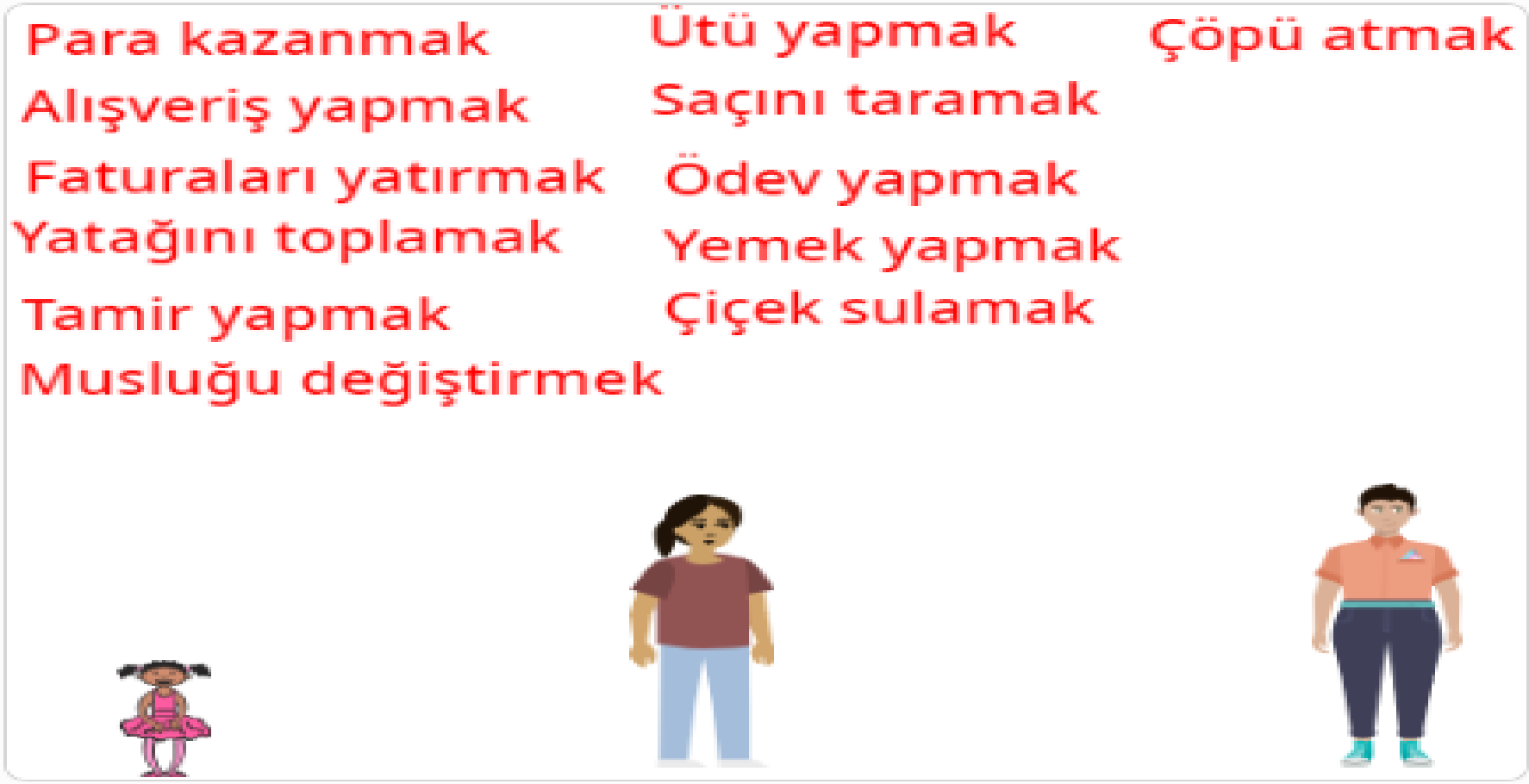
Doğru
Yanlış

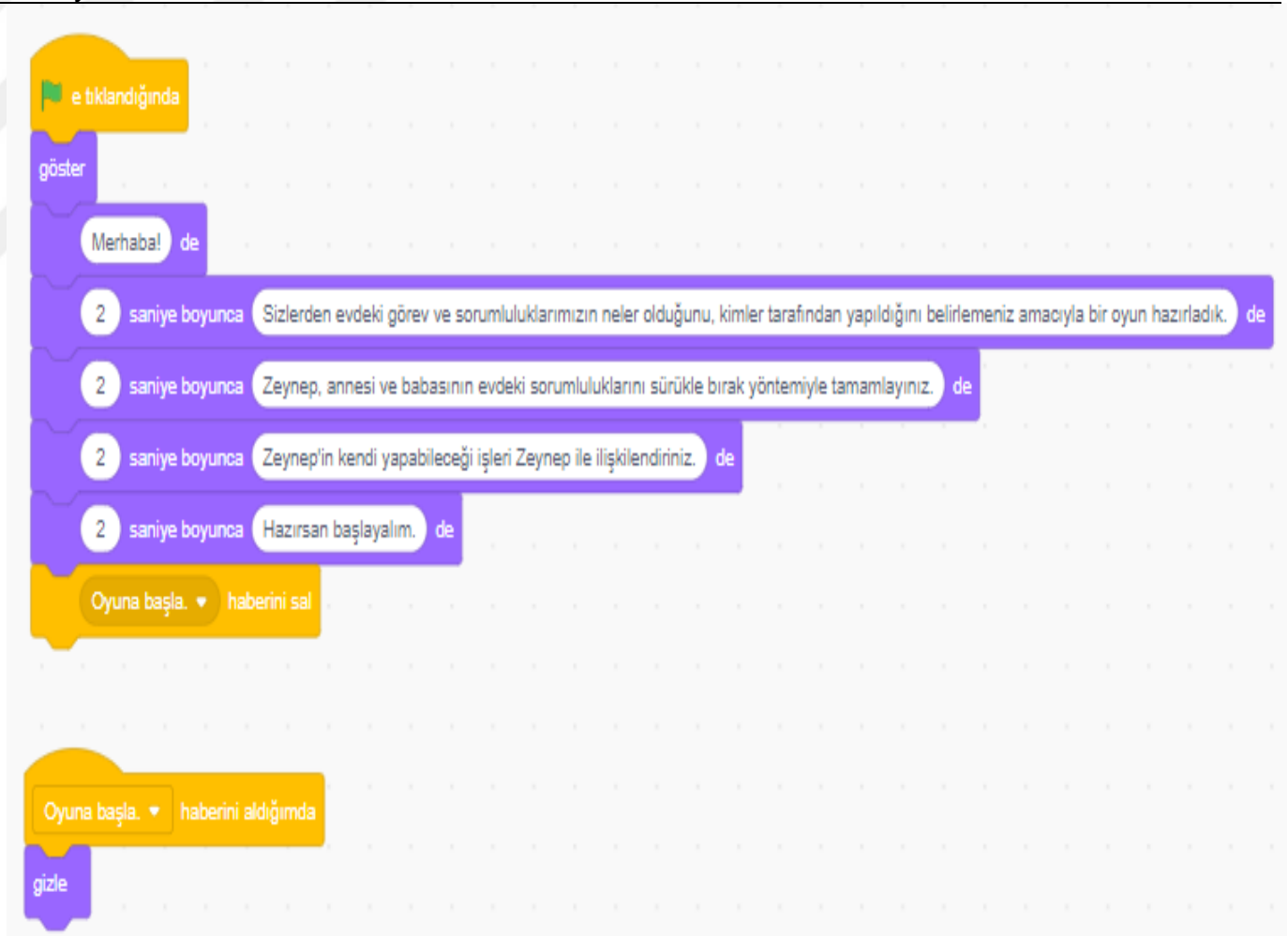


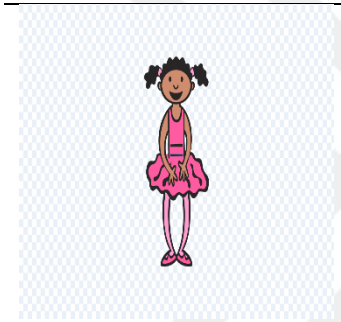


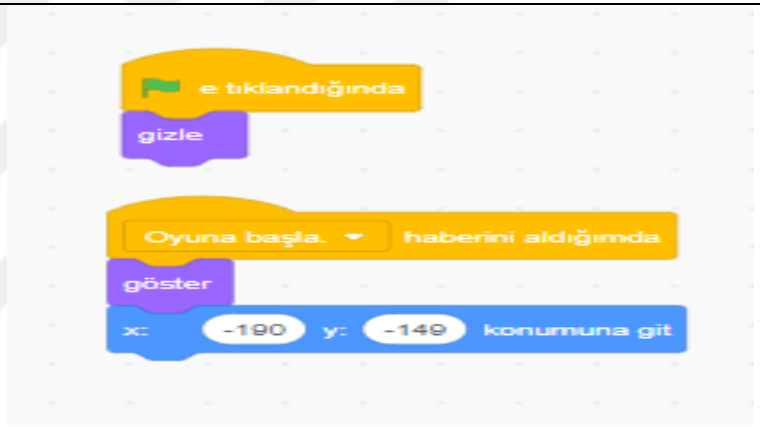
Kazanım No	Kazanım
4	Evde üzerine düşen görev ve sorumlulukları yerine getirir.

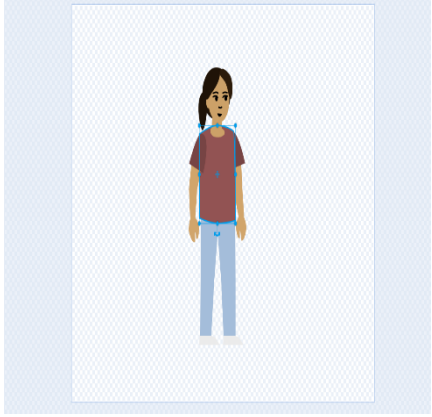
Sahne: Sorumluluklarımız (https://scratch.mit.edu/projects/977436543/)



Kukla Görseli	Kuklaya Ait Kod Blokları
	




e tıklandığında
gizle
Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: -190 y: -149 konumuna git

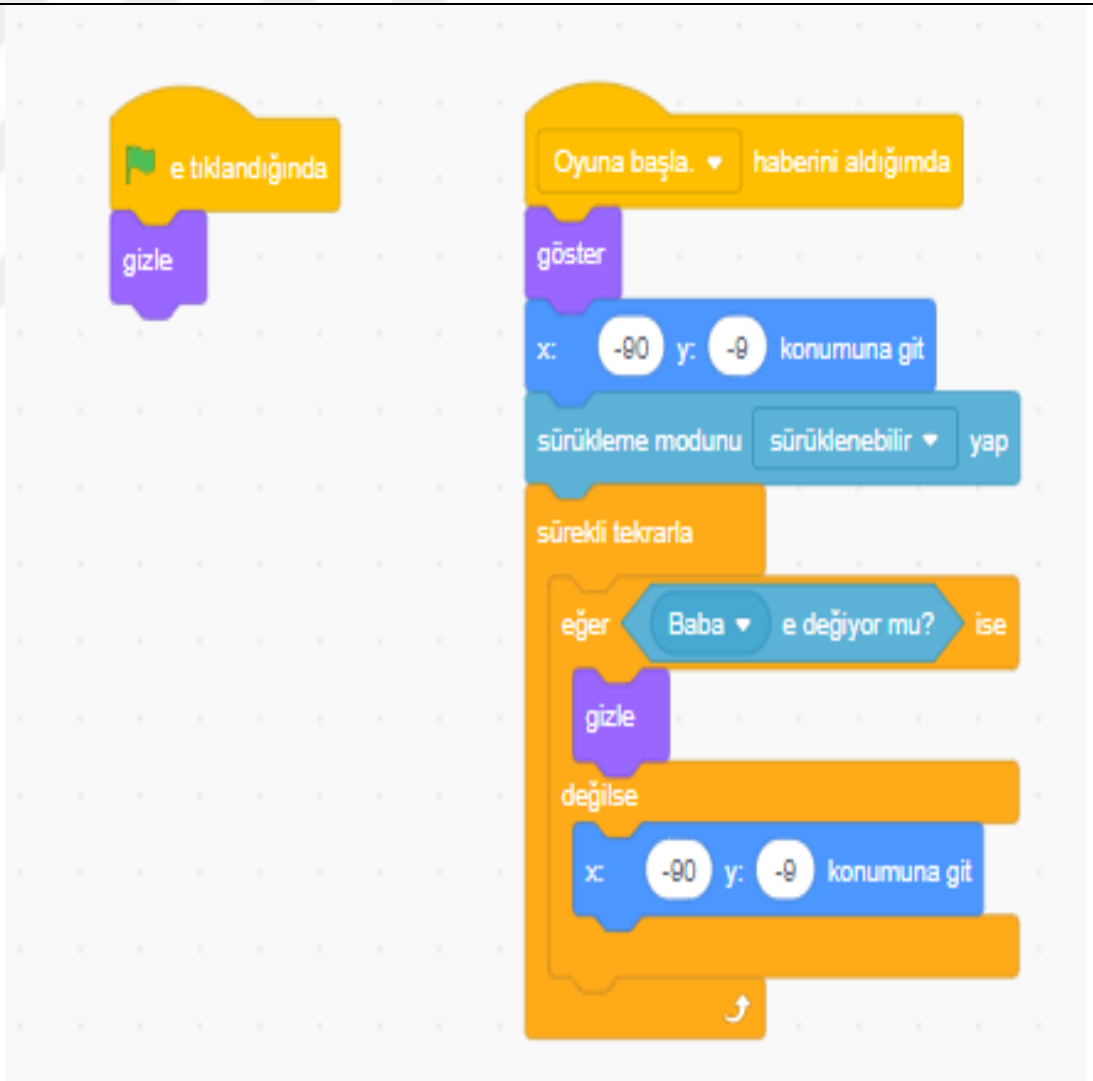



e tıklandığında
gizle
Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: -16 y: -110 konumuna git

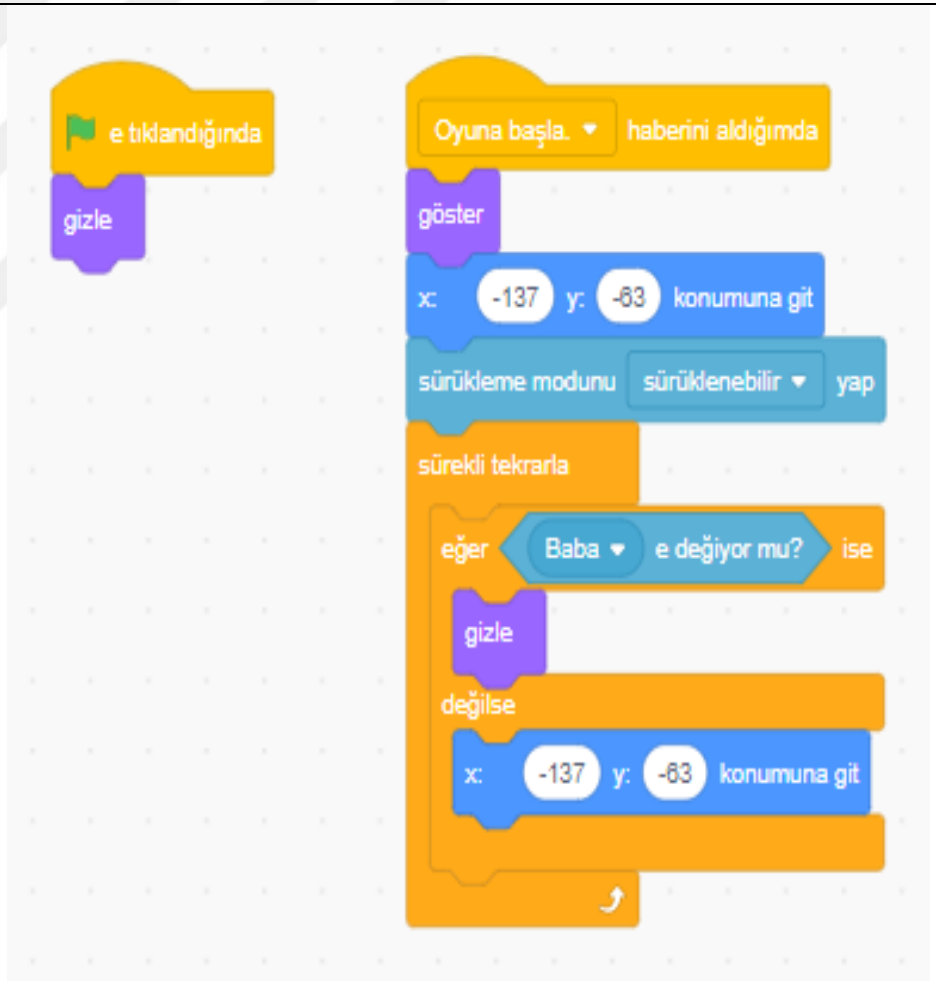



e tıklandığında
gizle
Oyuna başla.
haberini aldığımda
göster
x: 196 y: -108 konumuna git

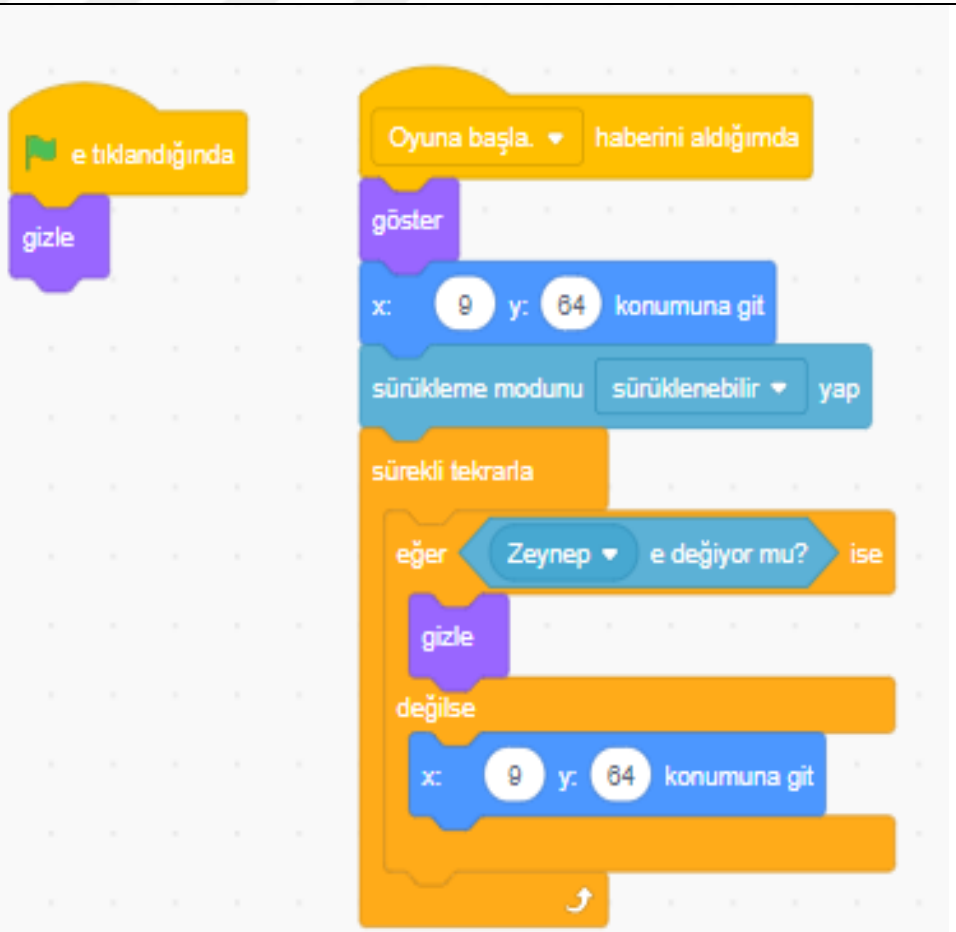
Faturaları yatırmak



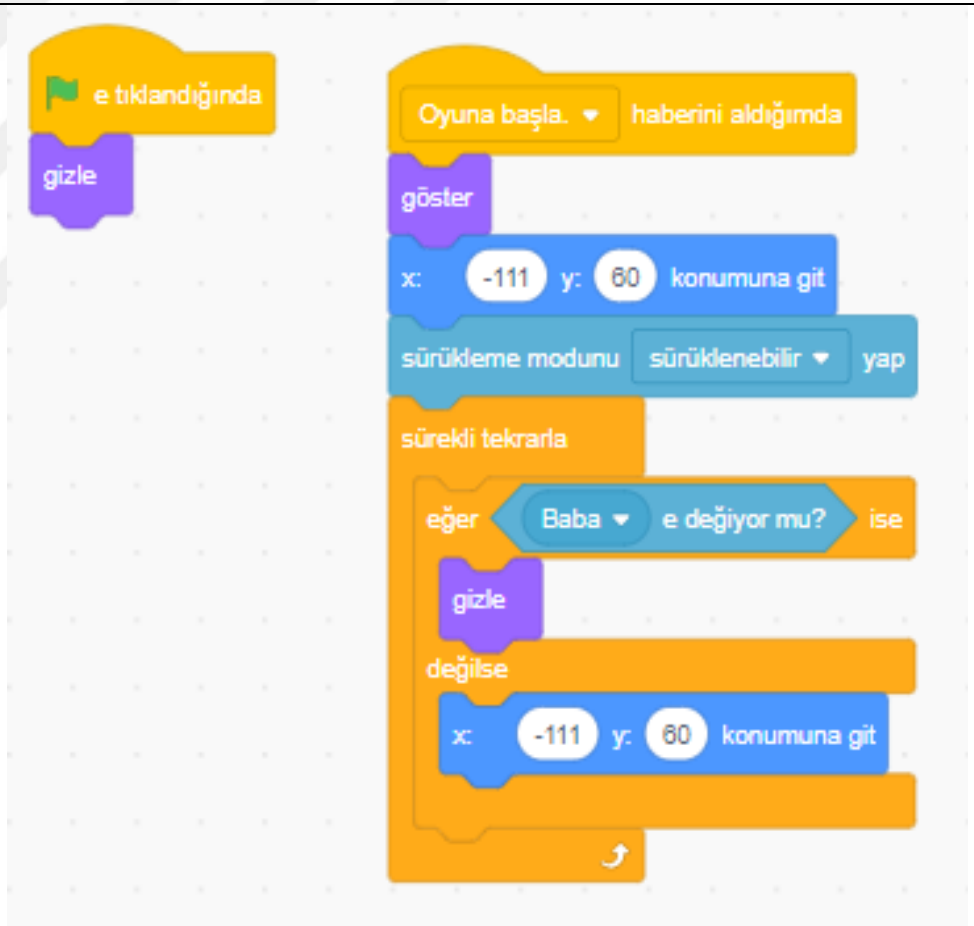
Tamir yapmak



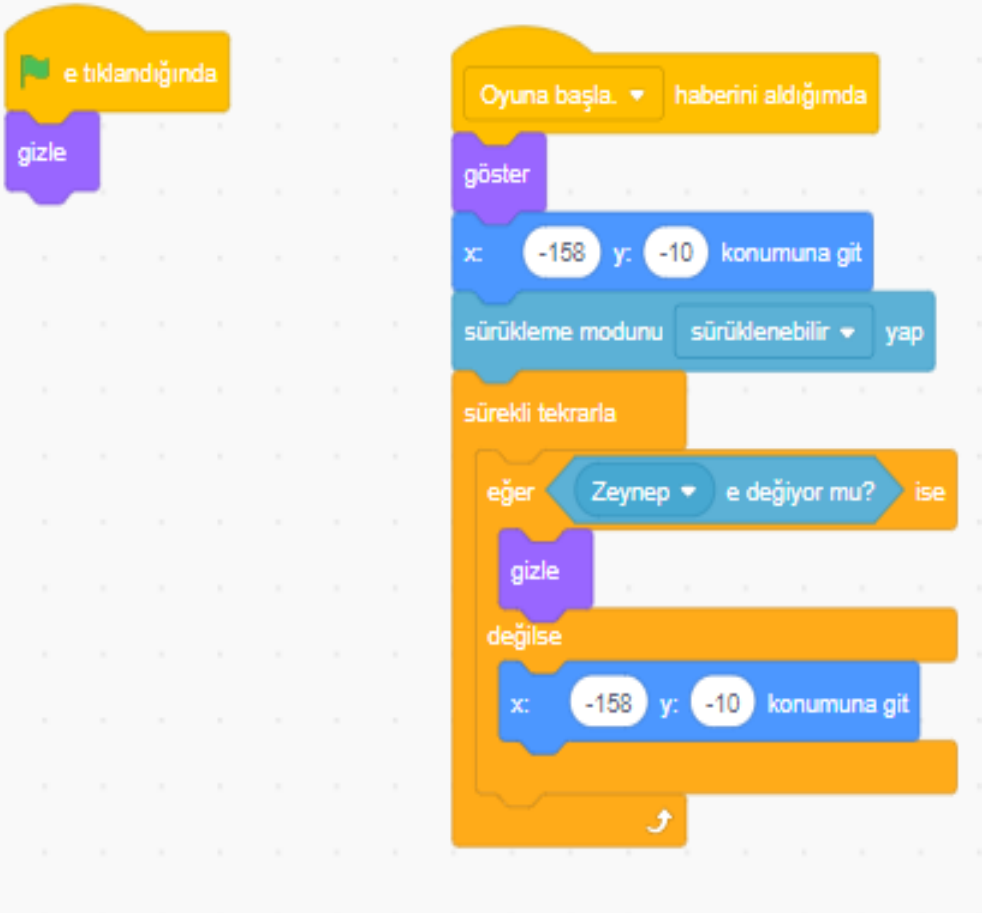
Saçını taramak



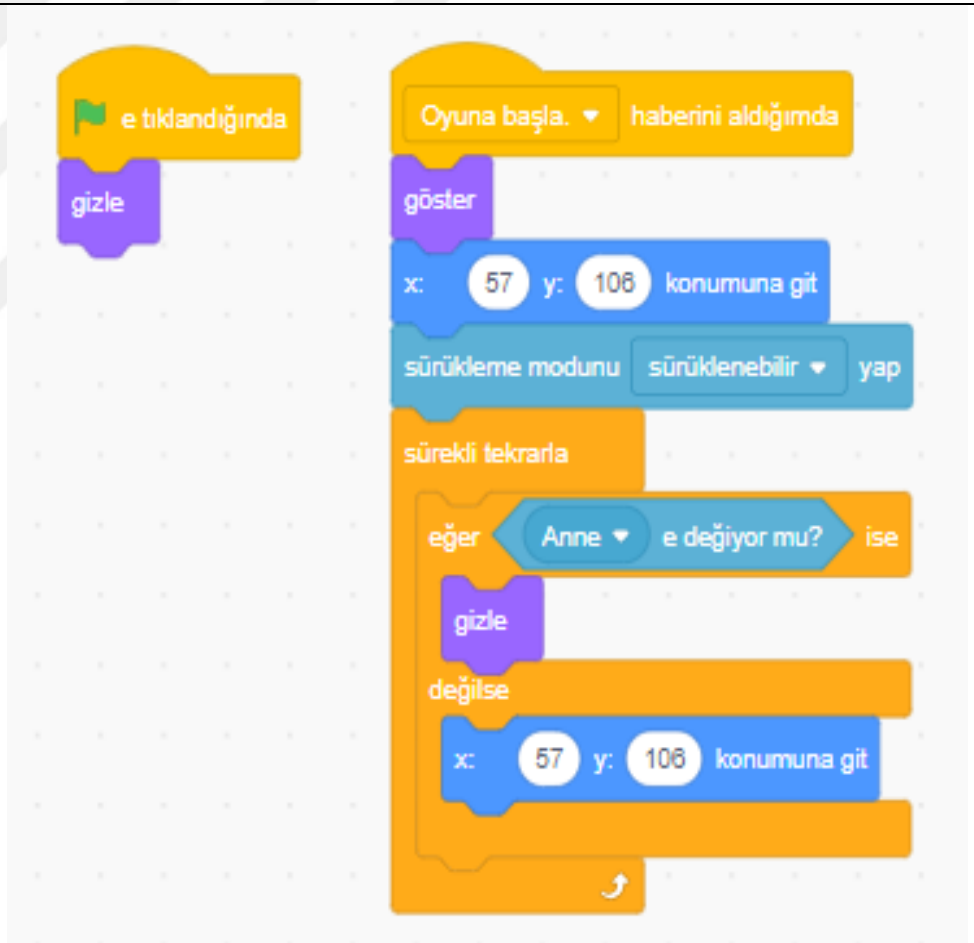
Para kazanmak



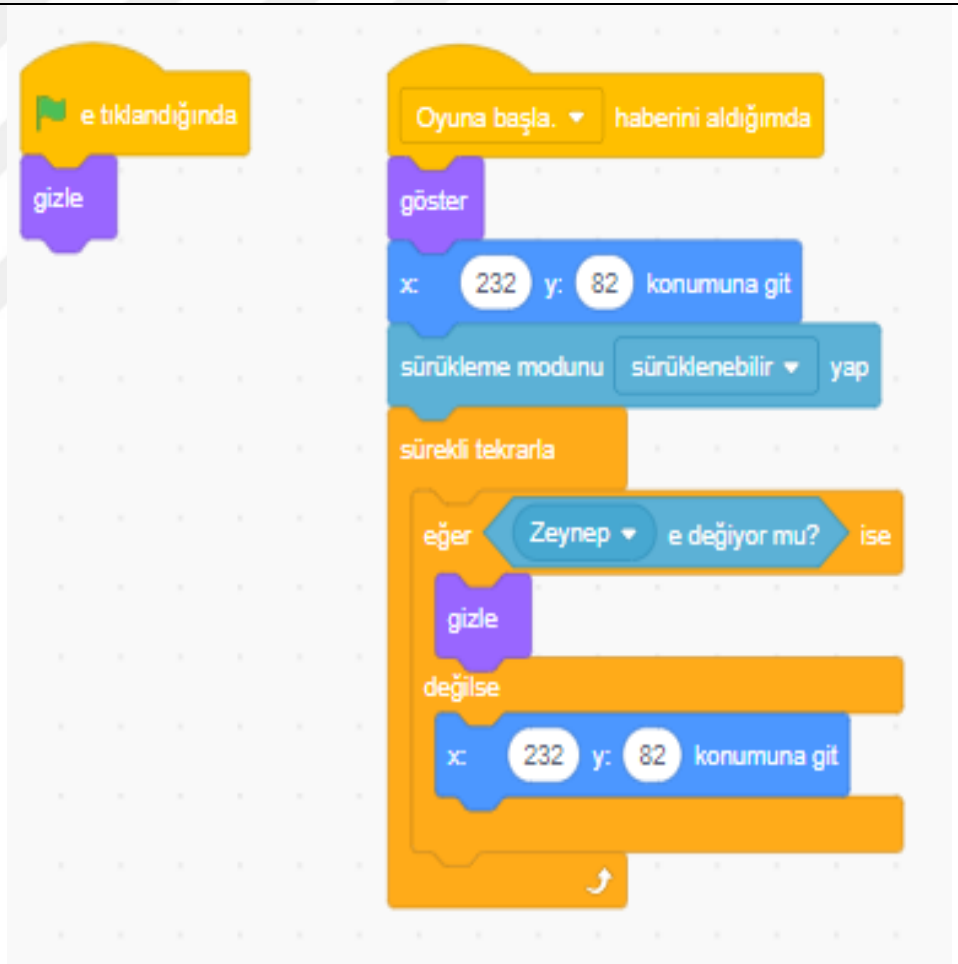
Yatağını toplamak



Ütü yapmak


e tıklandığında
gizle
Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: 57 y: 106 konumuna git
sürükleme modunu sürüklenebilir yap
sürekli tekrarla
eğer Anne e değiyor mu? ise
gizle
değilse
x: 57 y: 106 konumuna git

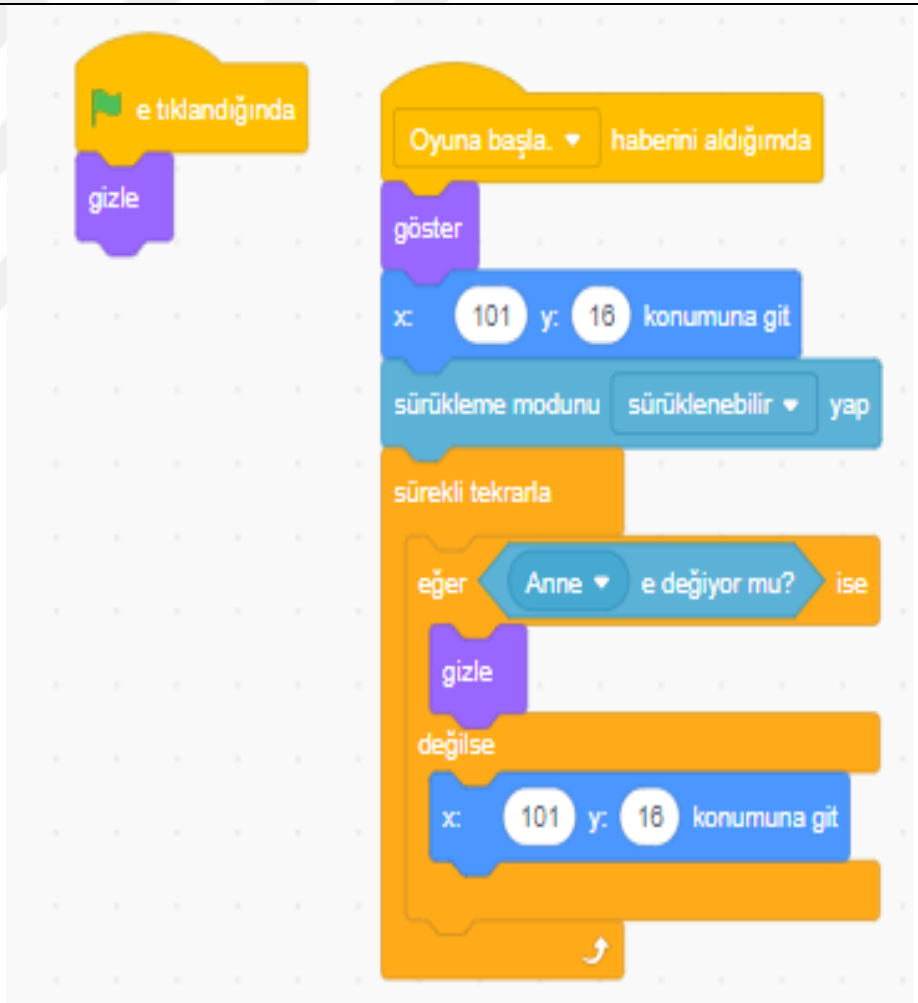
Çöpü atmak


e tıklandığında
gizle
Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: 232 y: 82 konumuna git
sürükleme modunu sürüklenebilir yap
sürekli tekrarla
eğer Zeynep e değiyor mu? ise
gizle
değilse
x: 232 y: 82 konumuna git

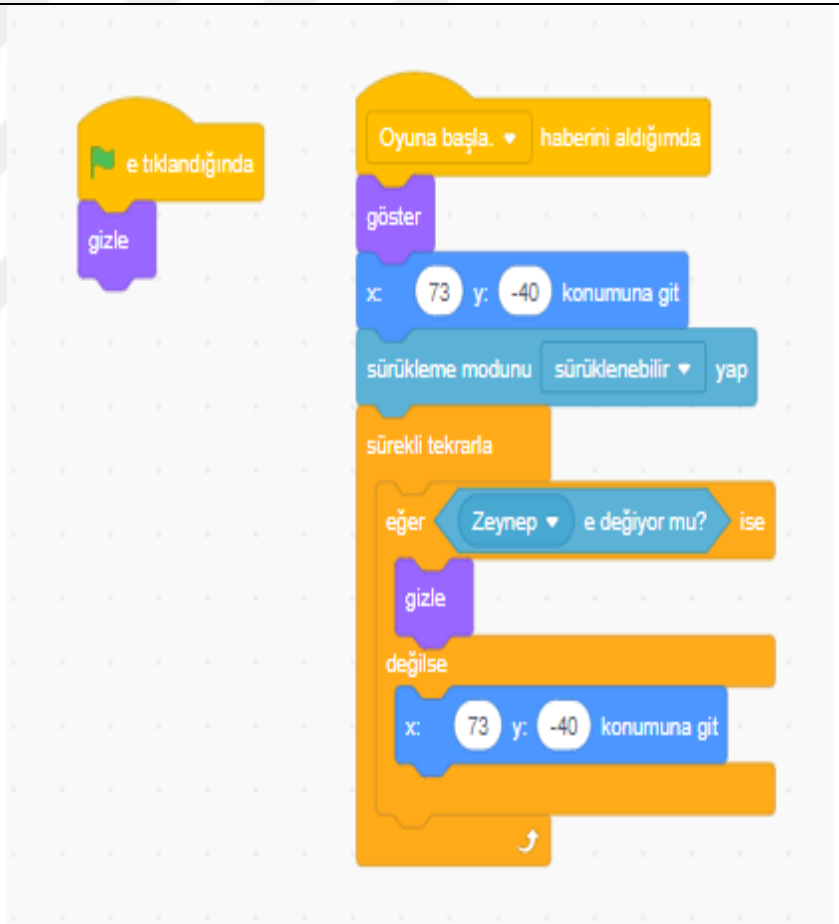
Alışveriş yapmak



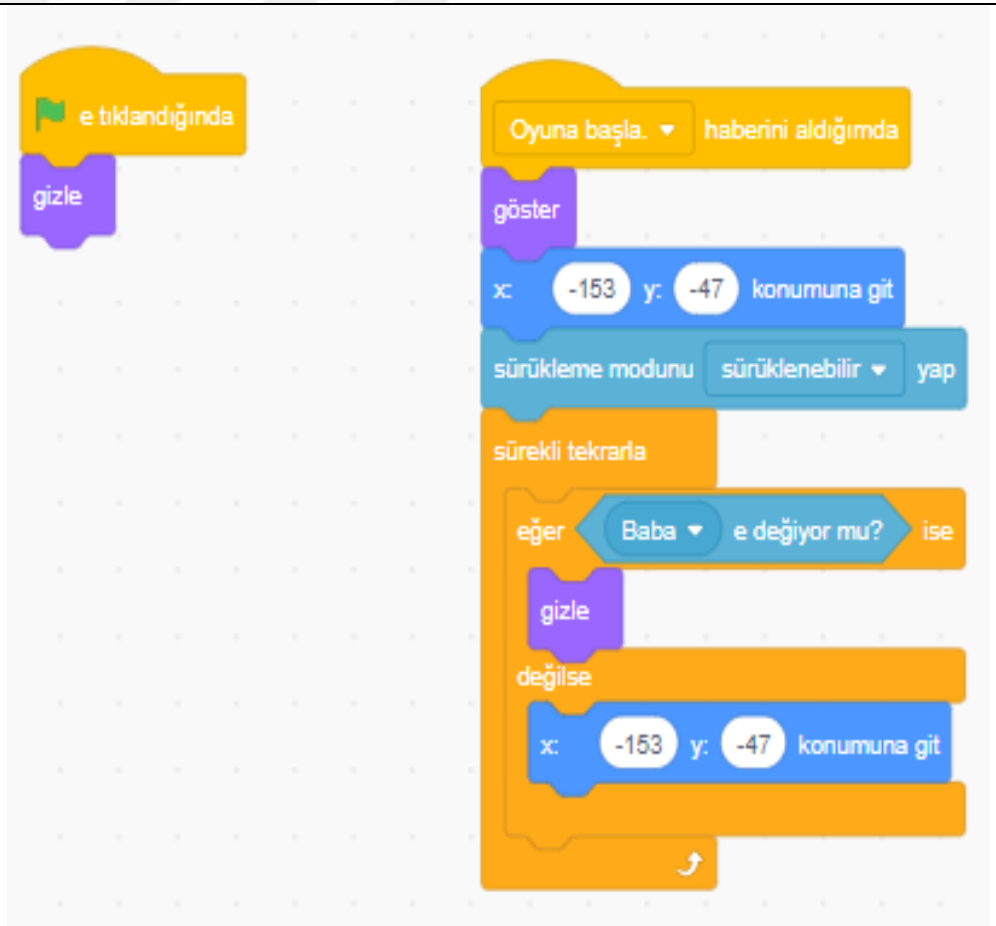
Yemek yapmak



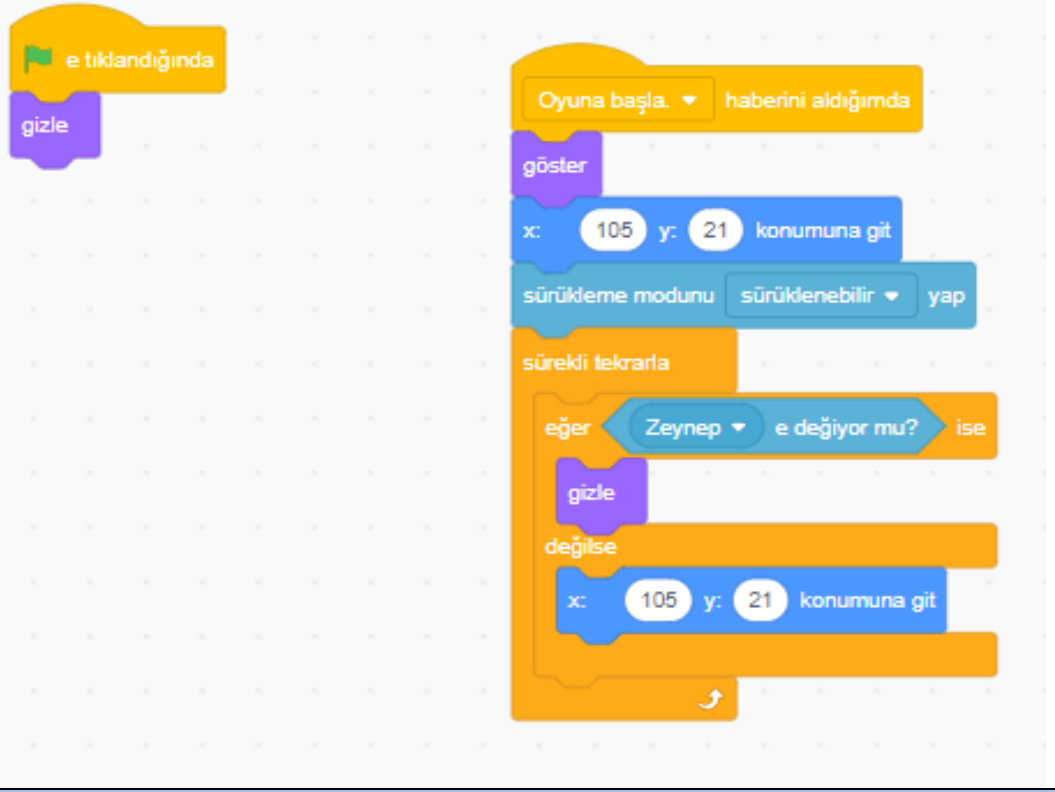
Çiçek sulamak



Musluğu değiştirmek



Ödev yapmak

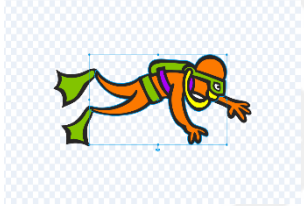

e tıklandığında
gizle
Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: 105 y: 21 konumuna git
sürükleme modunu sürüklenebilir yap
sürekli tekrarla
eğer Zeynep e değiyor mu? ise
gizle
değilse
x: 105 y: 21 konumuna git

Kazanım No	Kazanım
4	Evde üzerine düşen görev ve sorumlulukları yerine getirir.-1

Sahne: Sorumluluk (https://scratch.mit.edu/projects/965867143/)

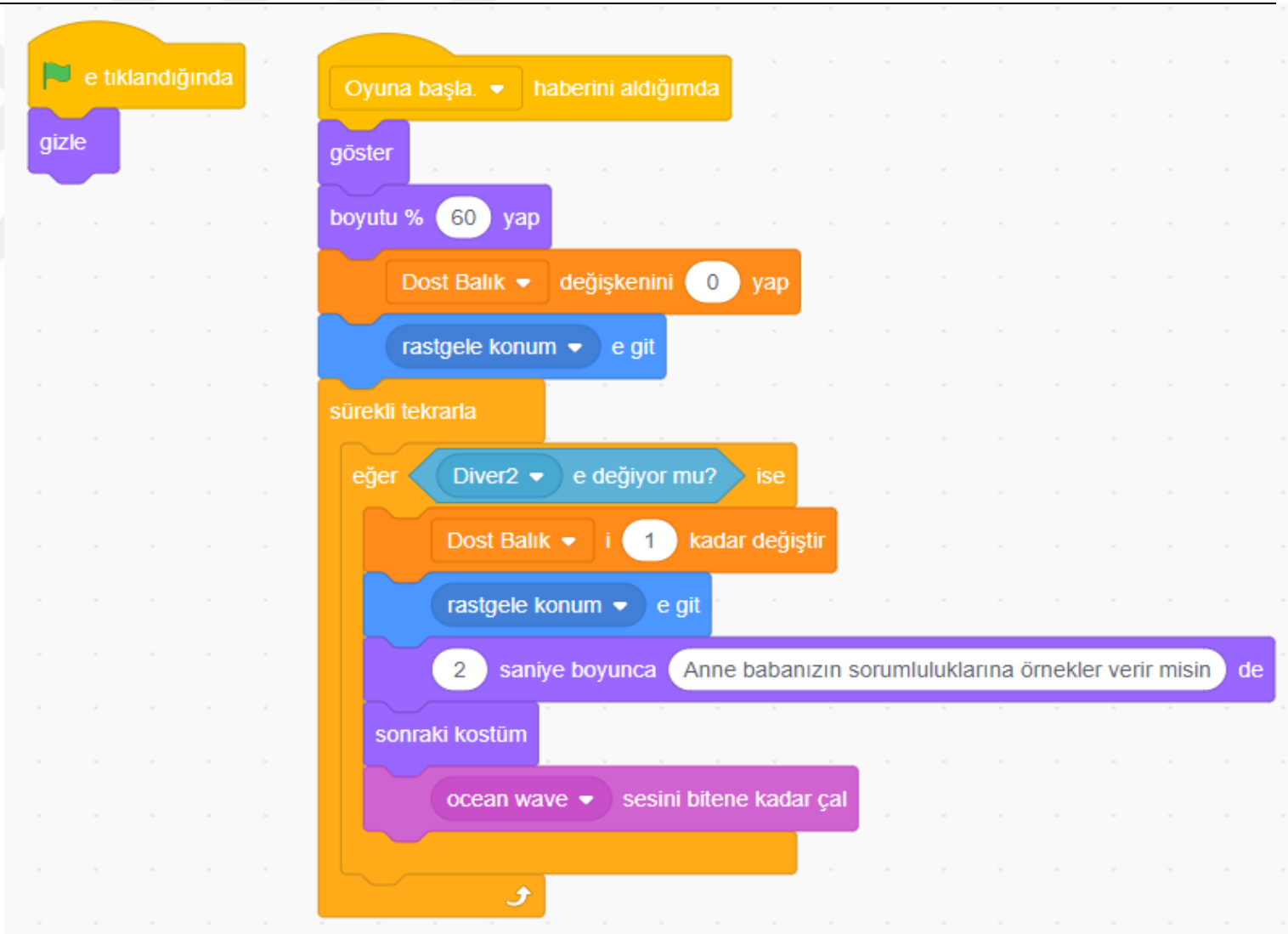


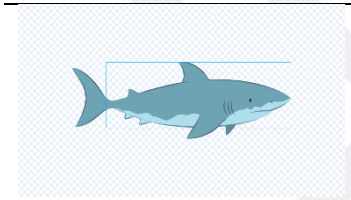
Kukla Görseli	Kuklaya Ait Kod Blokları

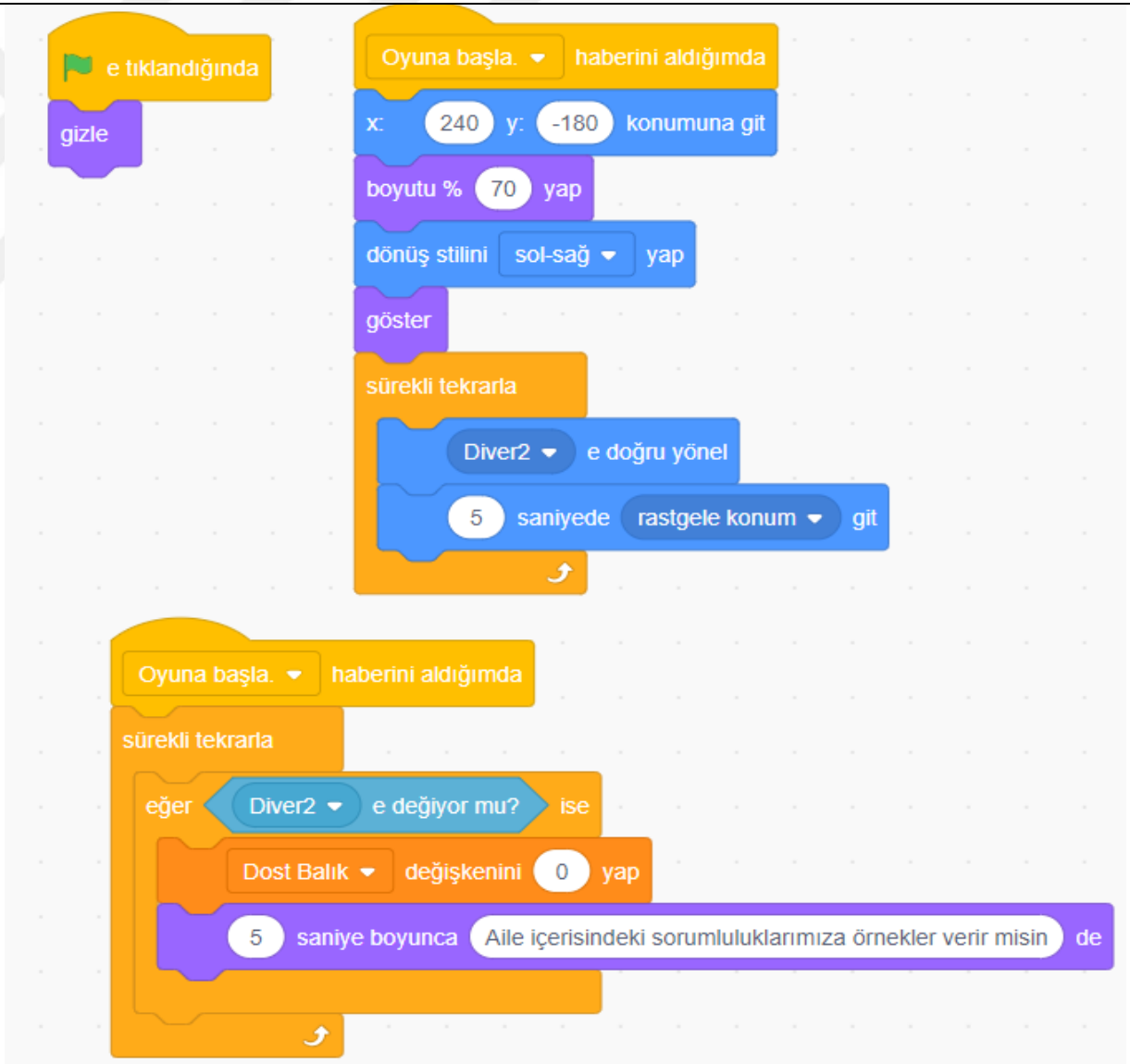







e tıklandığında
gizle
Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
boyutu % 60 yap
Dost Balık değişkenini 0 yap
rastgele konum e git
sürekli tekrarla
eğer Diver2 e değiyor mu? ise
Dost Balık i 1 kadar değiştir
rastgele konum e git
2 saniye boyunca Anne babanızın sorumluluklarına örnekler verir misin de
sonraki kostüm
ocean wave sesini bitene kadar çal



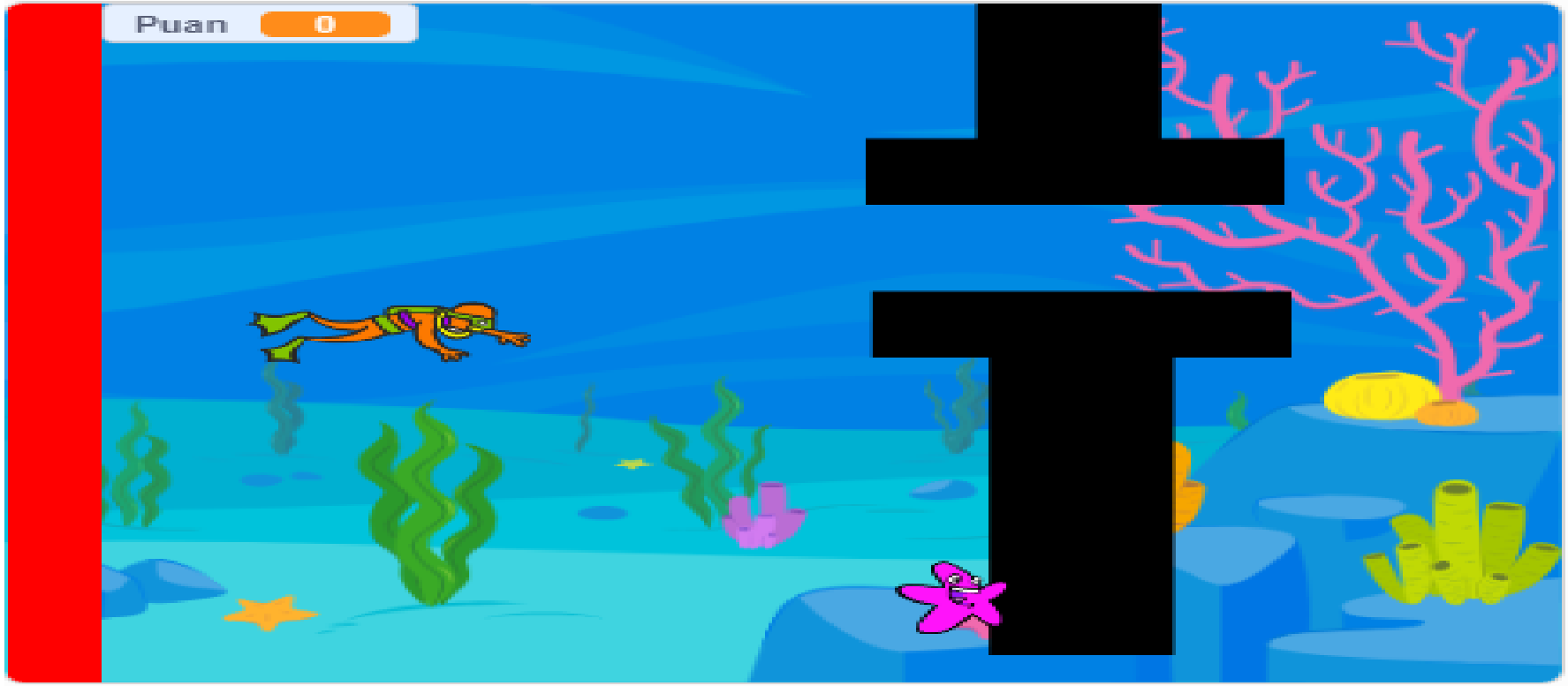

e tıklandığında
gizle
Oyuna başla. haberini aldığımda
x: 240 y: -180 konumuna git
boyutu % 70 yap
dönüş stilini sol-sağ yap
göster
sürekli tekrarla
Diver2 e doğru yönel
5 saniyede rastgele konum git
Oyuna başla. haberini aldığımda
sürekli tekrarla
eğer Diver2 e değiyor mu? ise
Dost Balık değişkenini 0 yap
5 saniye boyunca Aile içerisindeki sorumluluklarımıza örnekler verir misin de

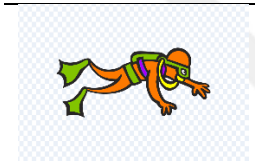
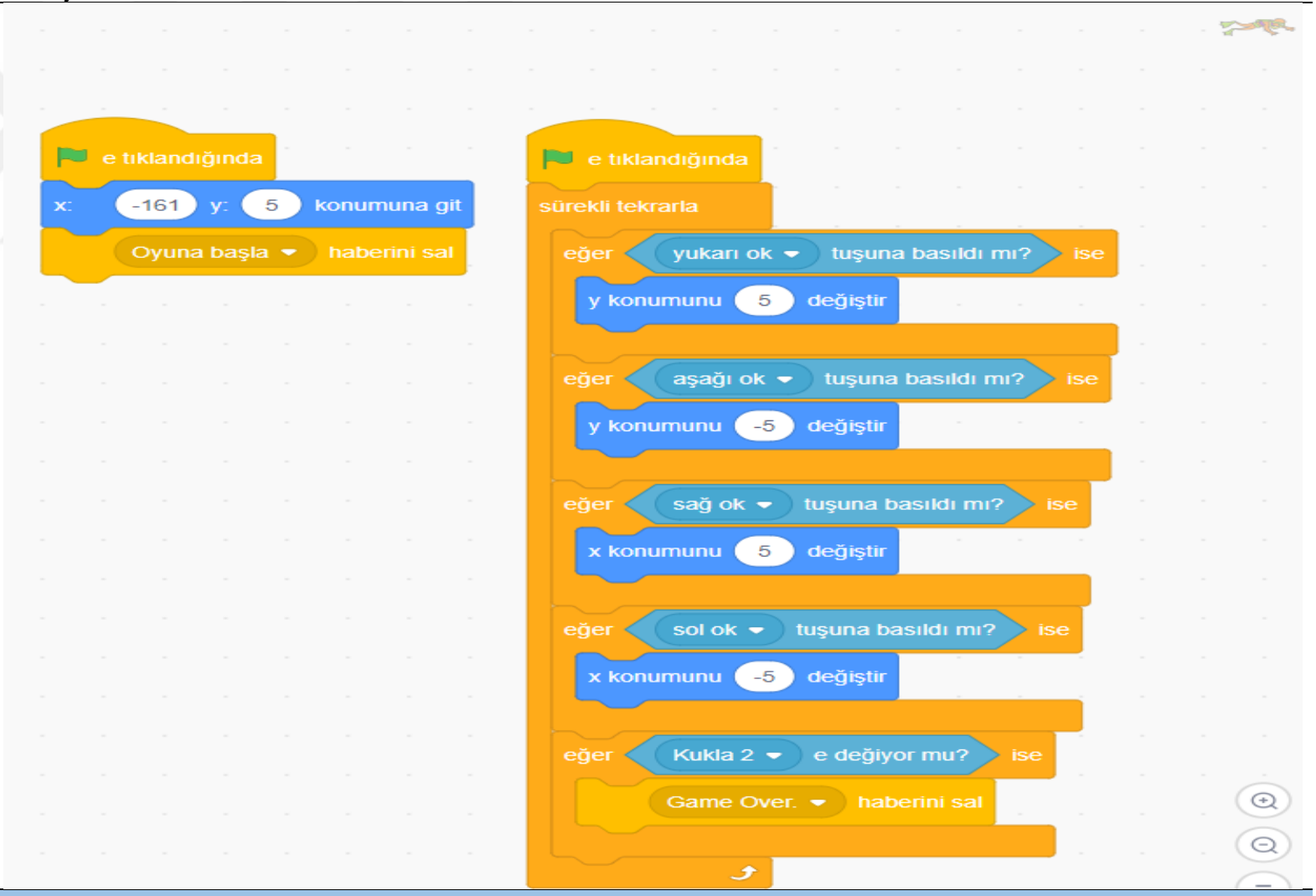
Kazandın...

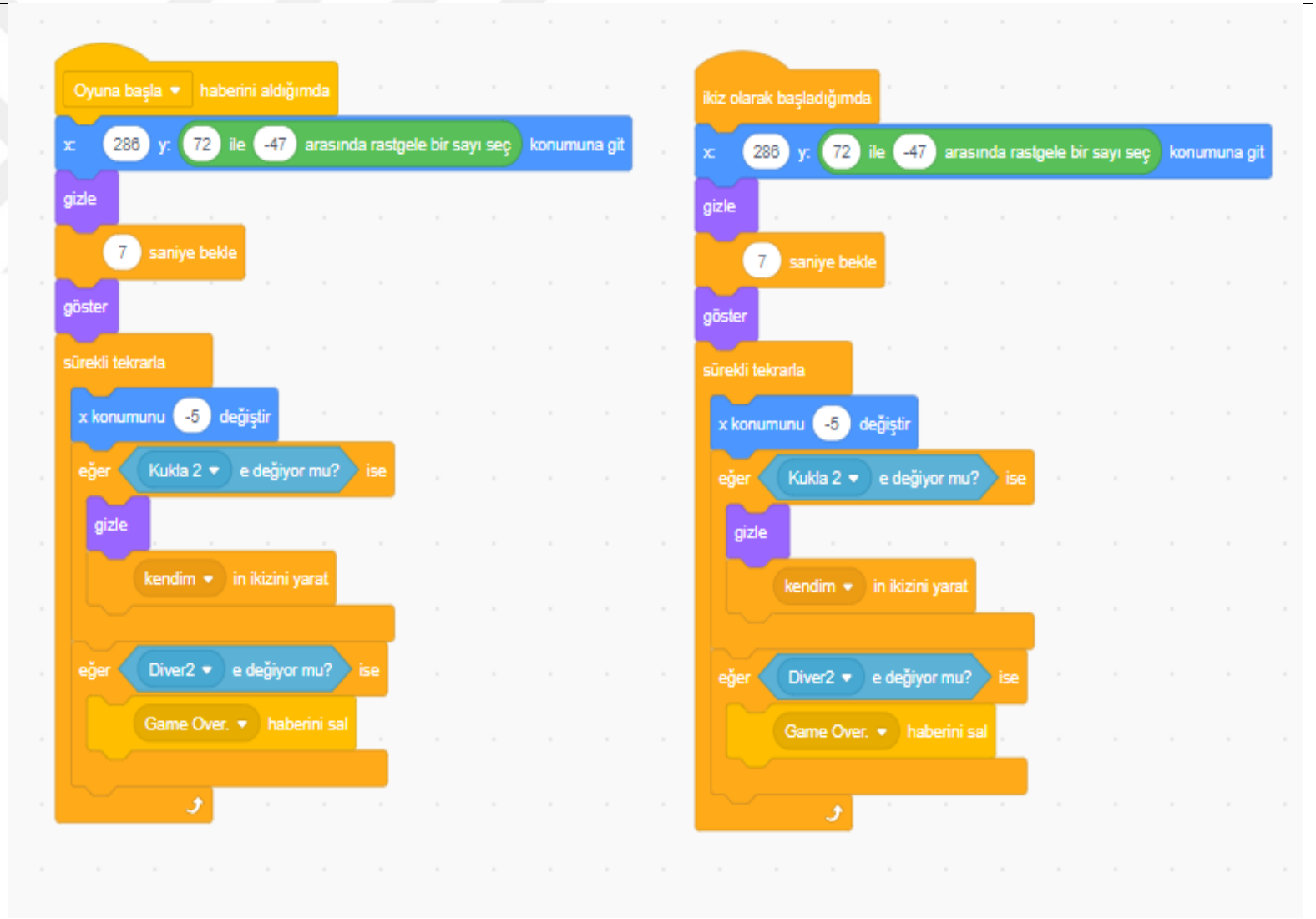

e tıklandığında
gizle
Oyuna başla. haberini aldığımda
Dost Balık = 10 olana kadar bekle
göster
Alien Creak1 sesini bitene kadar çal

Kazanım No	Kazanım
5	Evde kullanılan alet ve teknolojik ürünlerin hayatımıza olan katkılarına örnekler verir.

Sahne: Yüzücü (https://scratch.mit.edu/projects/965351537/)



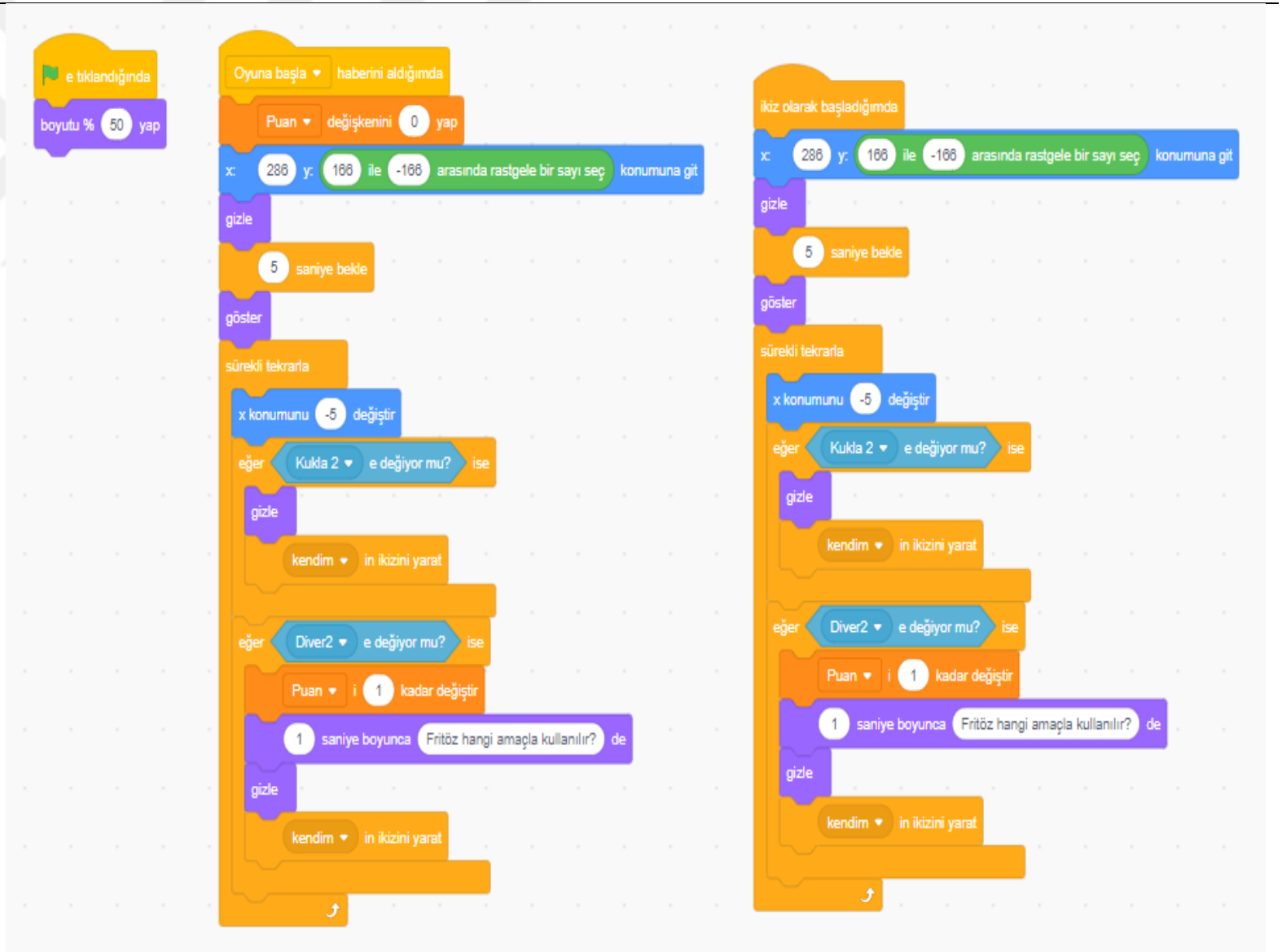
Kukla Görseli	Kuklaya Ait Kod Blokları
	

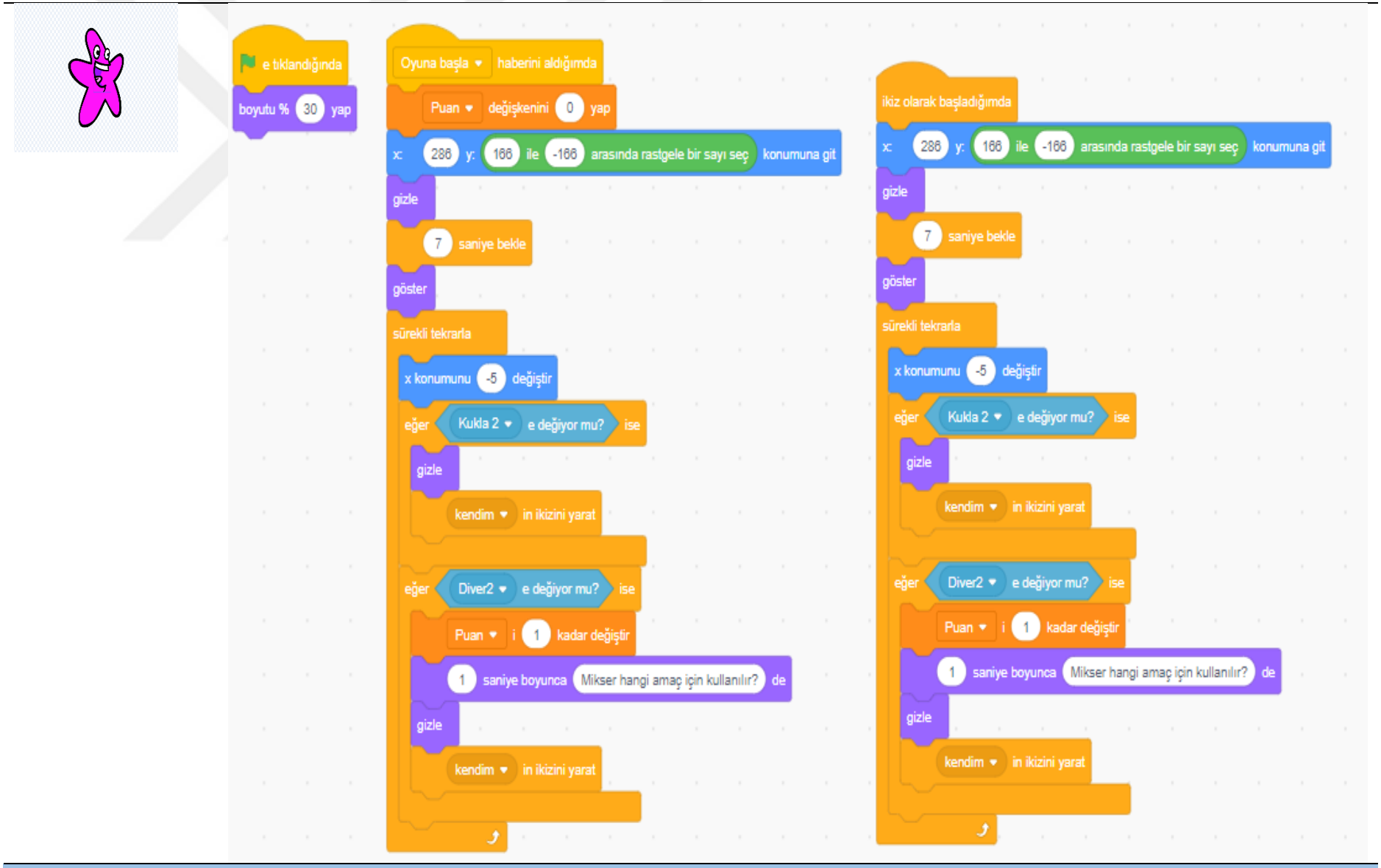

Oyuna başla haberini aldığımda
x: 286 y: 72 ile -47 arasında rastgele bir sayı seç konumuna git
gizle
7 saniye bekle
göster
sürekli tekrarla
x konumunu -5 değiştir
eğer Kukla 2 e değiyor mu? ise
gizle
kendim in ikizini yarat
eğer Diver2 e değiyor mu? ise
Game Over. haberini sal
ikiz olarak başladığımda
x: 286 y: 72 ile -47 arasında rastgele bir sayı seç konumuna git
gizle
7 saniye bekle
göster
sürekli tekrarla
x konumunu -5 değiştir
eğer Kukla 2 e değiyor mu? ise
gizle
kendim in ikizini yarat
eğer Diver2 e değiyor mu? ise
Game Over. haberini sal

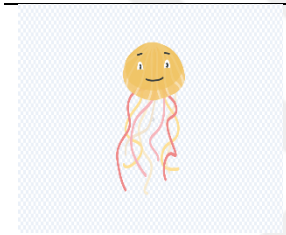
Game Over.

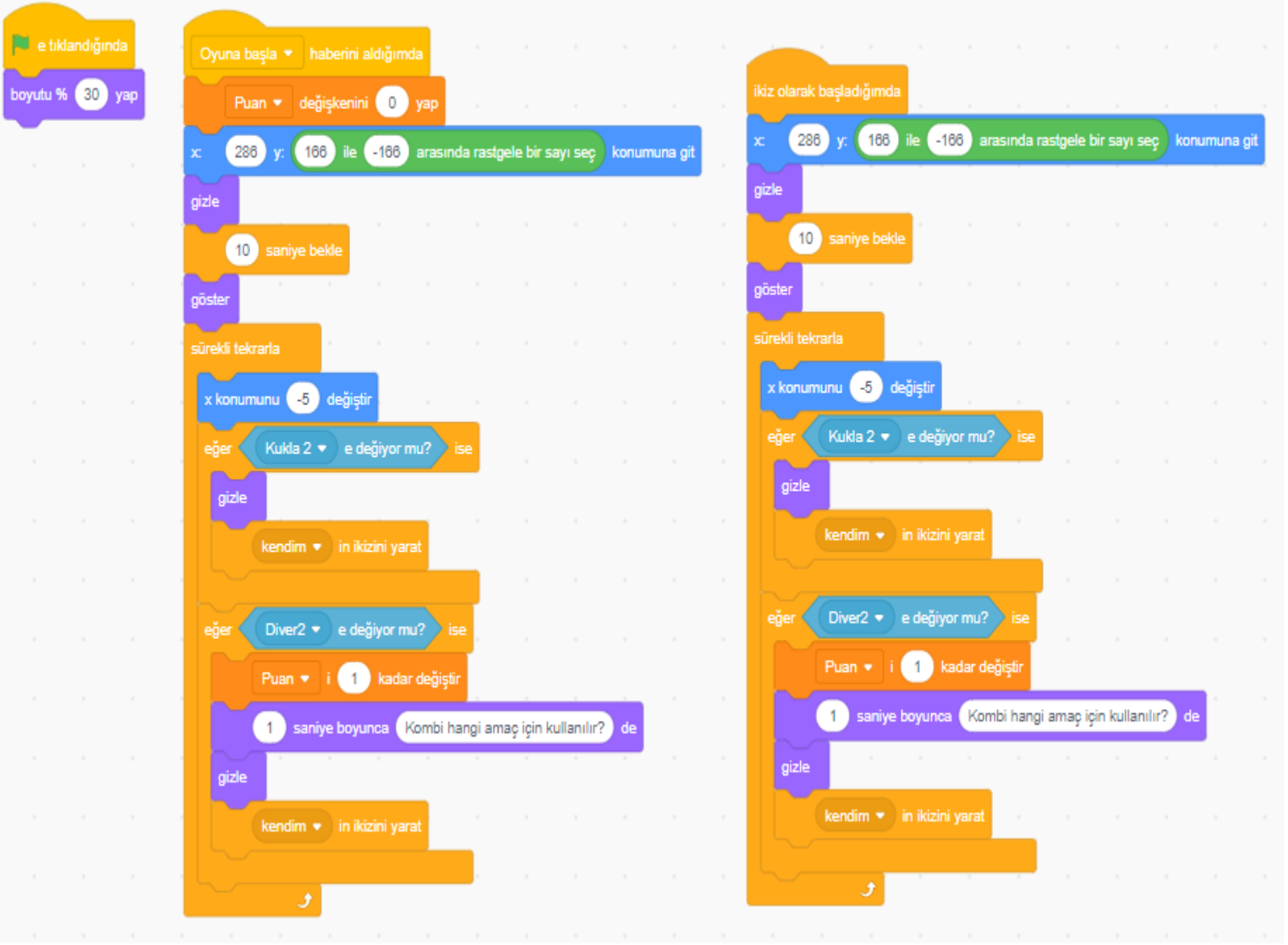

e tıklandığında
gizle
Game Over. haberini aldığımda
göster
durdur tümü

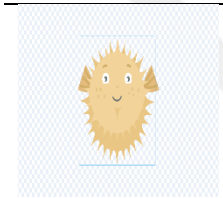


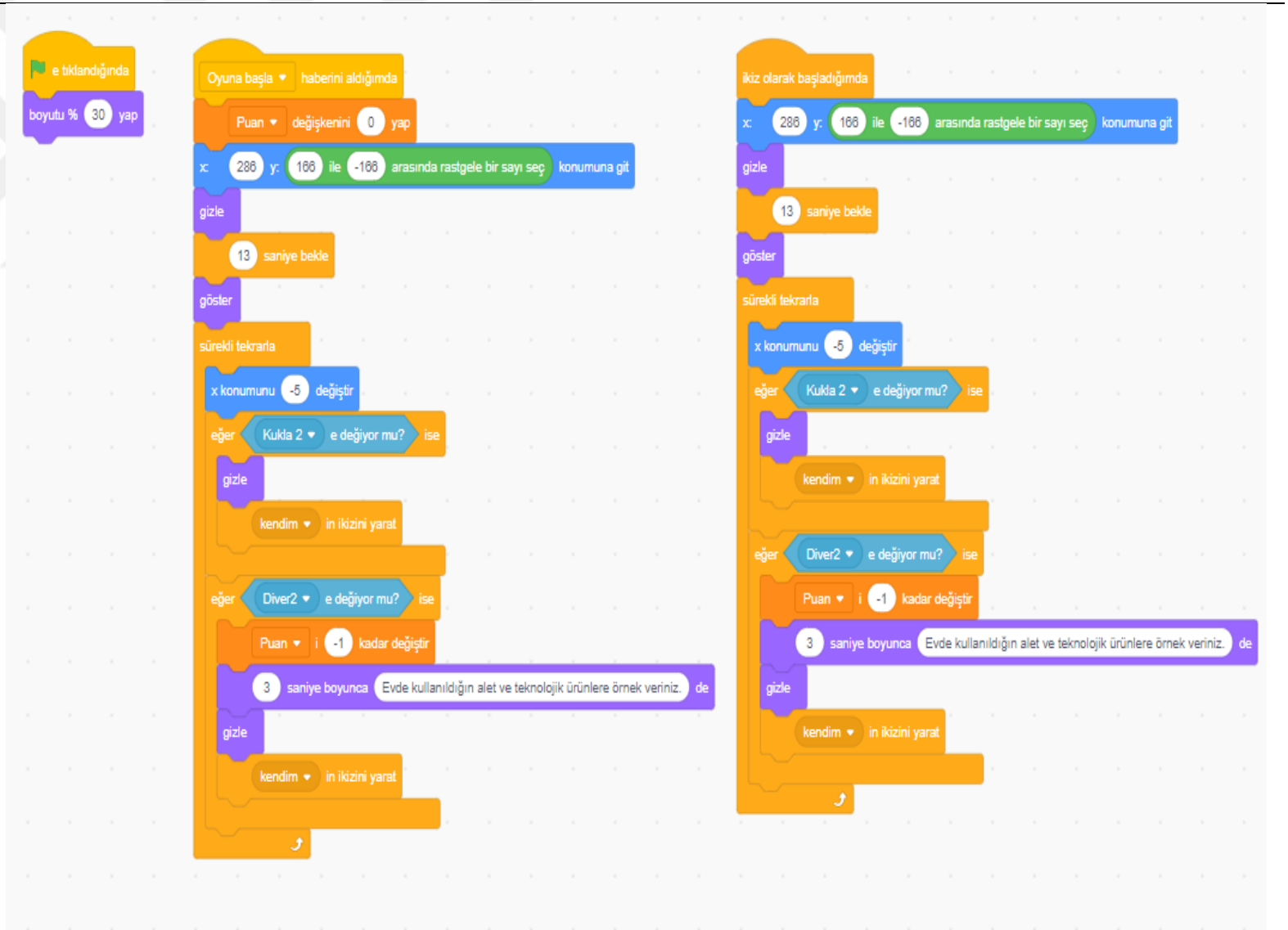

e tıklandığında
boyutu % 50 yap
Oyuna başla haberini aldığımda
Puan değişkenini 0 yap
x: 286 y: 166 ile -166 arasında rastgele bir sayı seç konumuna git
gizle
5 saniye bekle
göster
sürekli tekrarla
x konumunu -5 değiştir
eğer Kukla 2 e değiyor mu? ise
gizle
kendim in ikizini yarat
eğer Diver2 e değiyor mu? ise
Puan i 1 kadar değiştir
1 saniye boyunca Fritöz hangi amaçla kullanılır? de
gizle
kendim in ikizini yarat
ikiz olarak başladığımda
x: 286 y: 166 ile -166 arasında rastgele bir sayı seç konumuna git
gizle
5 saniye bekle
göster
sürekli tekrarla
x konumunu -5 değiştir
eğer Kukla 2 e değiyor mu? ise
gizle
kendim in ikizini yarat
eğer Diver2 e değiyor mu? ise
Puan i 1 kadar değiştir
1 saniye boyunca Fritöz hangi amaçla kullanılır? de
gizle
kendim in ikizini yarat

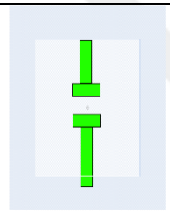

e tıklandığında
boyutu % 30 yap
Oyuna başla haberini aldığımda
Puan değişkenini 0 yap
x: 286 y: 166 ile -166 arasında rastgele bir sayı seç konumuna git
gizle
7 saniye bekle
göster
sürekli tekrarla
x konumunu -5 değiştir
eğer Kukla 2 e değiyor mu? ise
gizle
kendim in ikizini yarat
eğer Diver2 e değiyor mu? ise
Puan i 1 kadar değiştir
1 saniye boyunca Mikser hangi amaç için kullanılır? de
gizle
kendim in ikizini yarat
ikiz olarak başladığımda
x: 286 y: 166 ile -166 arasında rastgele bir sayı seç konumuna git
gizle
7 saniye bekle
göster
sürekli tekrarla
x konumunu -5 değiştir
eğer Kukla 2 e değiyor mu? ise
gizle
kendim in ikizini yarat
eğer Diver2 e değiyor mu? ise
Puan i 1 kadar değiştir
1 saniye boyunca Mikser hangi amaç için kullanılır? de
gizle
kendim in ikizini yarat

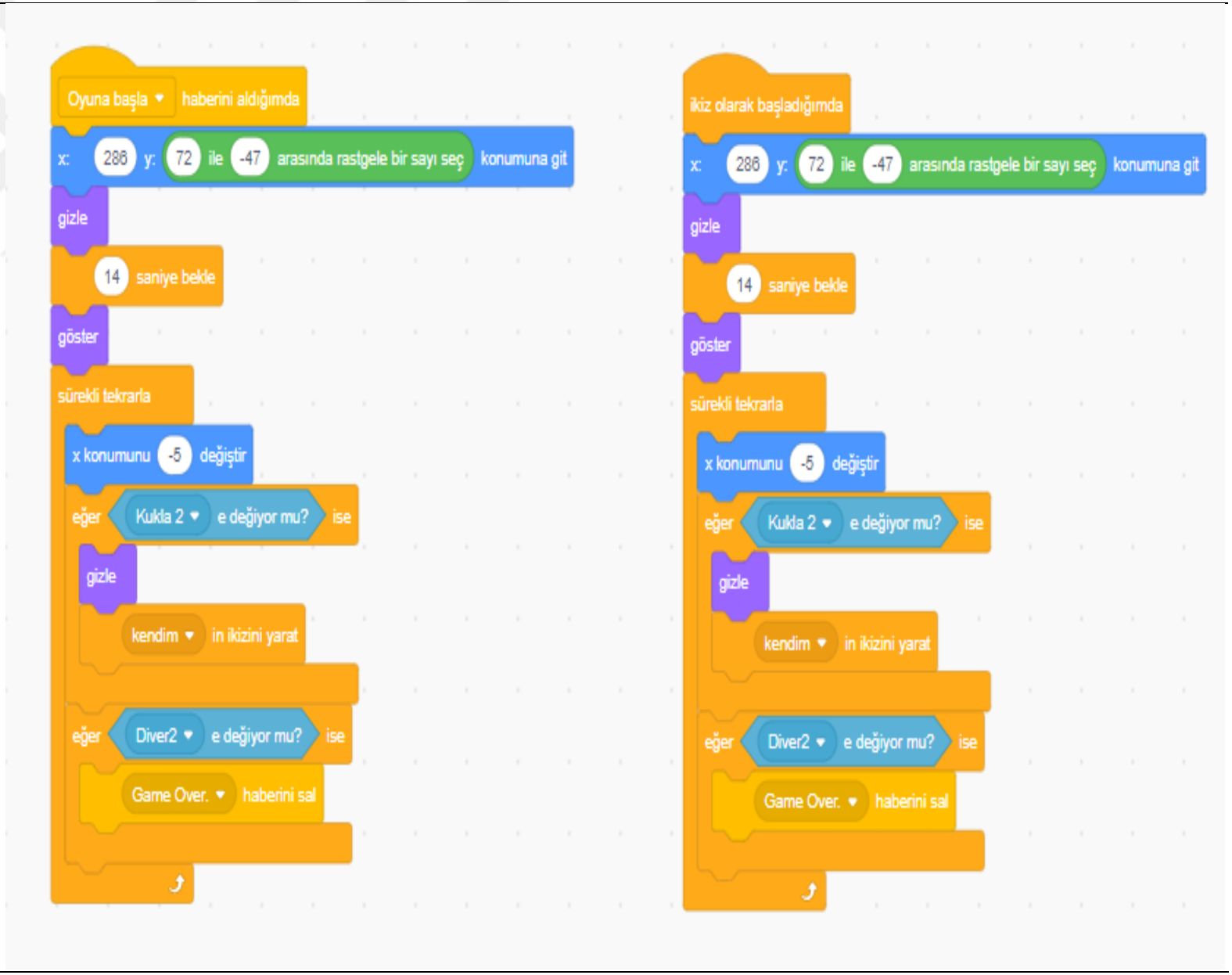



e tıklandığında
boyutu % 30 yap
Oyuna başla haberini aldığımda
Puan değişkenini 0 yap
x: 286 y: 166 ile -166 arasında rastgele bir sayı seç konumuna git
gizle
10 saniye bekle
göster
sürekli tekrarla
x konumunu -5 değiştir
eğer Kukla 2 e değiyor mu? ise
gizle
kendim in ikizini yarat
eğer Diver2 e değiyor mu? ise
Puan i 1 kadar değiştir
1 saniye boyunca Kombi hangi amaç için kullanılır? de
gizle
kendim in ikizini yarat
ikiz olarak başladığımda
x: 286 y: 166 ile -166 arasında rastgele bir sayı seç konumuna git
gizle
10 saniye bekle
göster
sürekli tekrarla
x konumunu -5 değiştir
eğer Kukla 2 e değiyor mu? ise
gizle
kendim in ikizini yarat
eğer Diver2 e değiyor mu? ise
Puan i 1 kadar değiştir
1 saniye boyunca Kombi hangi amaç için kullanılır? de
gizle
kendim in ikizini yarat




e tıklandığında
boyutu % 30 yap
Oyuna başla haberini aldığımda
Puan değişkenini 0 yap
x: 286 y: 166 ile -166 arasında rastgele bir sayı seç konumuna git
gizle
13 saniye bekle
göster
sürekli tekrarla
x konumunu -5 değiştir
eğer Kukla 2 e değiyor mu? ise
gizle
kendim in ikizini yarat
eğer Diver2 e değiyor mu? ise
Puan i -1 kadar değiştir
3 saniye boyunca Evde kullanıldığın alet ve teknolojik ürünlere örnek veriniz. de
gizle
kendim in ikizini yarat
ikiz olarak başladığımda
x: 286 y: 166 ile -166 arasında rastgele bir sayı seç konumuna git
gizle
13 saniye bekle
göster
sürekli tekrarla
x konumunu -5 değiştir
eğer Kukla 2 e değiyor mu? ise
gizle
kendim in ikizini yarat
eğer Diver2 e değiyor mu? ise
Puan i -1 kadar değiştir
3 saniye boyunca Evde kullanıldığın alet ve teknolojik ürünlere örnek veriniz. de
gizle
kendim in ikizini yarat

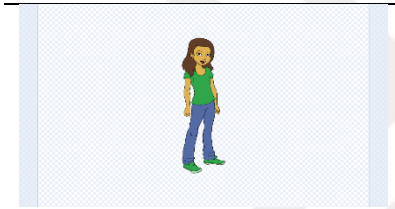
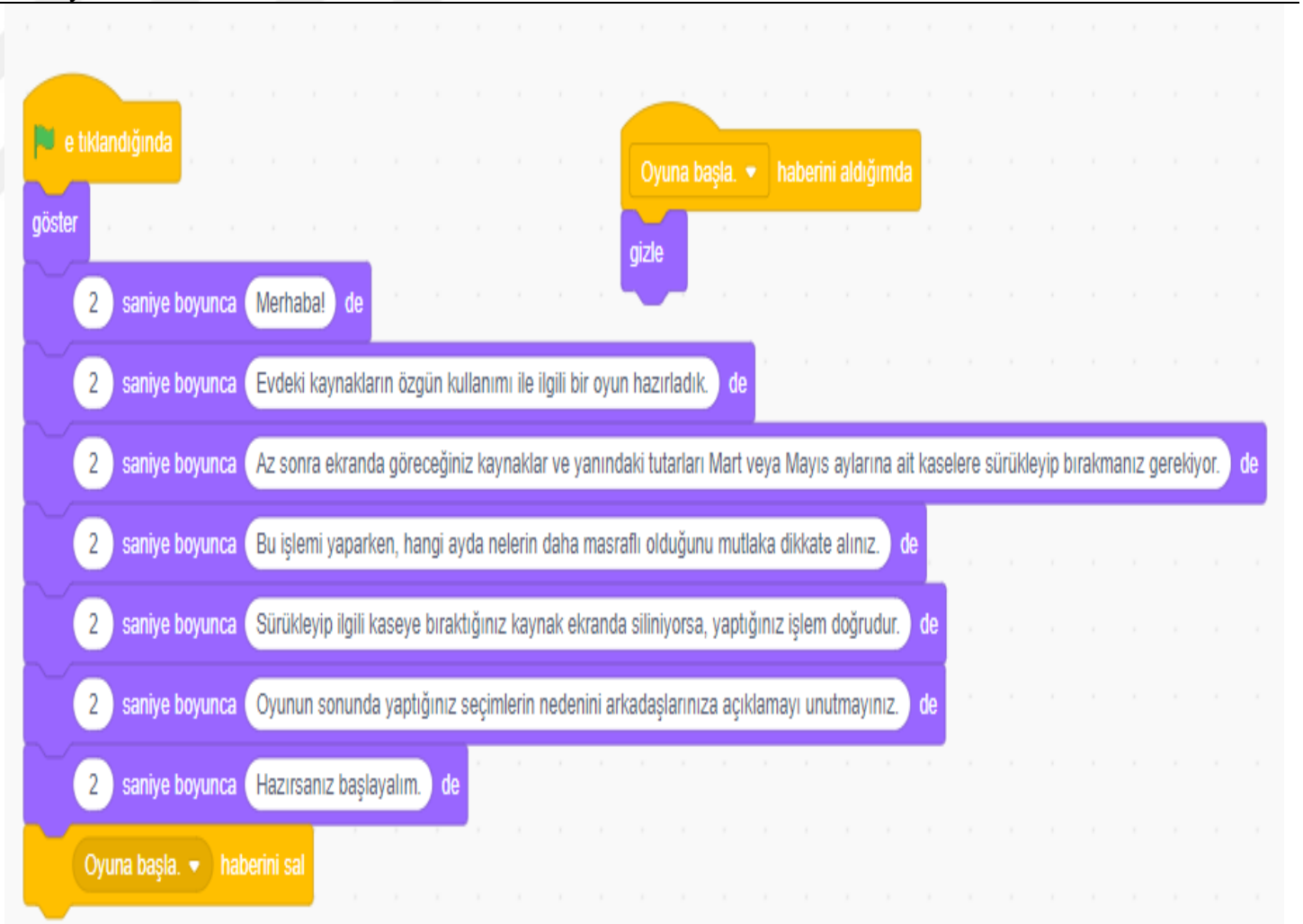



Oyuna başla haberini aldığımda
x: 286 y: 72 ile -47 arasında rastgele bir sayı seç konumuna git
gizle
14 saniye bekle
göster
sürekli tekrarla
x konumunu -5 değiştir
eğer Kukla 2 e değiyor mu? ise
gizle
kendim in ikizini yarat
eğer Diver2 e değiyor mu? ise
Game Over. haberini sal
ikiz olarak başladığımda
x: 286 y: 72 ile -47 arasında rastgele bir sayı seç konumuna git
gizle
14 saniye bekle
göster
sürekli tekrarla
x konumunu -5 değiştir
eğer Kukla 2 e değiyor mu? ise
gizle
kendim in ikizini yarat
eğer Diver2 e değiyor mu? ise
Game Over. haberini sal

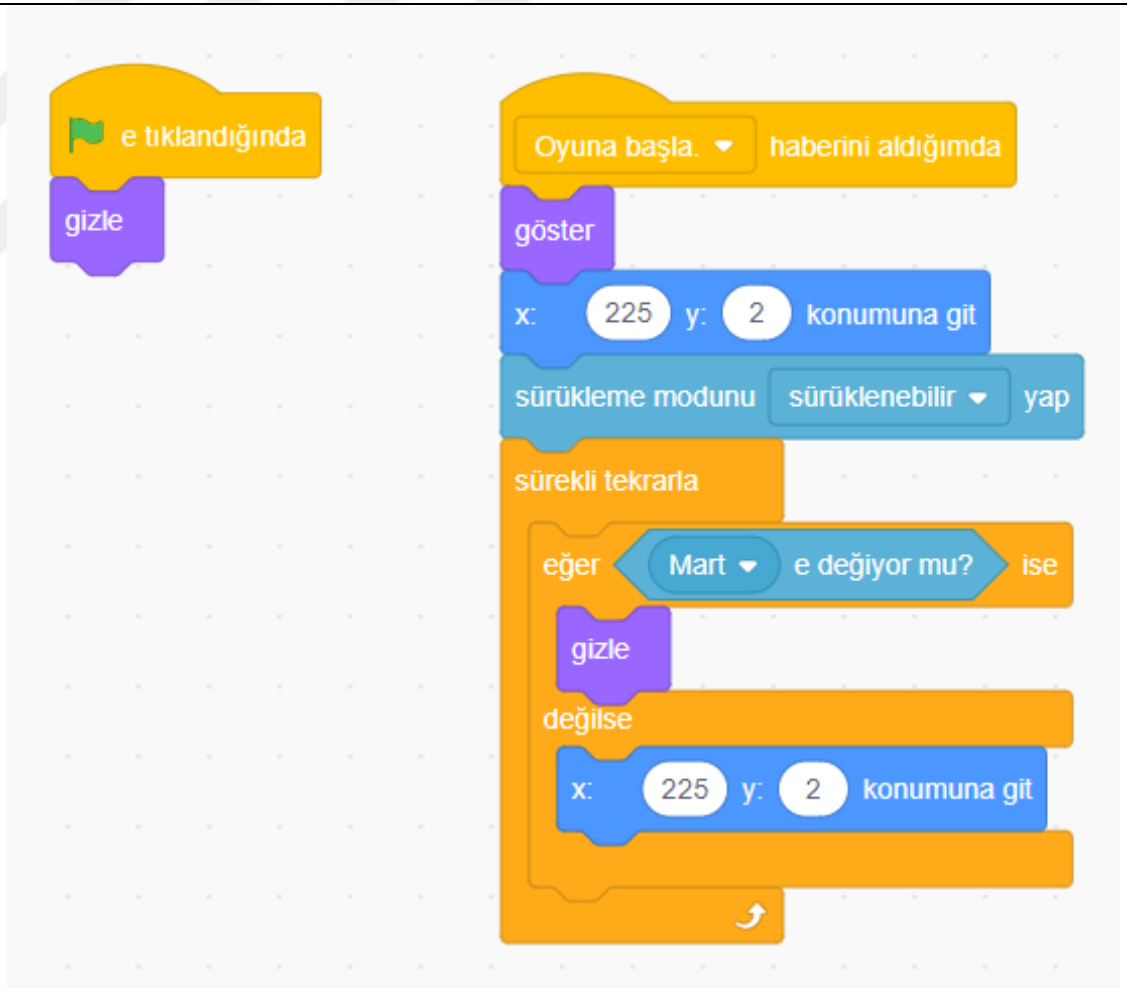
Kazanım No	Kazanım
6	Evdeki kaynakların etkili ve verimli kullanımına yönelik özgün önerilerde bulunur.

Sahne: Evdeki kaynaklar (https://scratch.mit.edu/projects/977515720/)

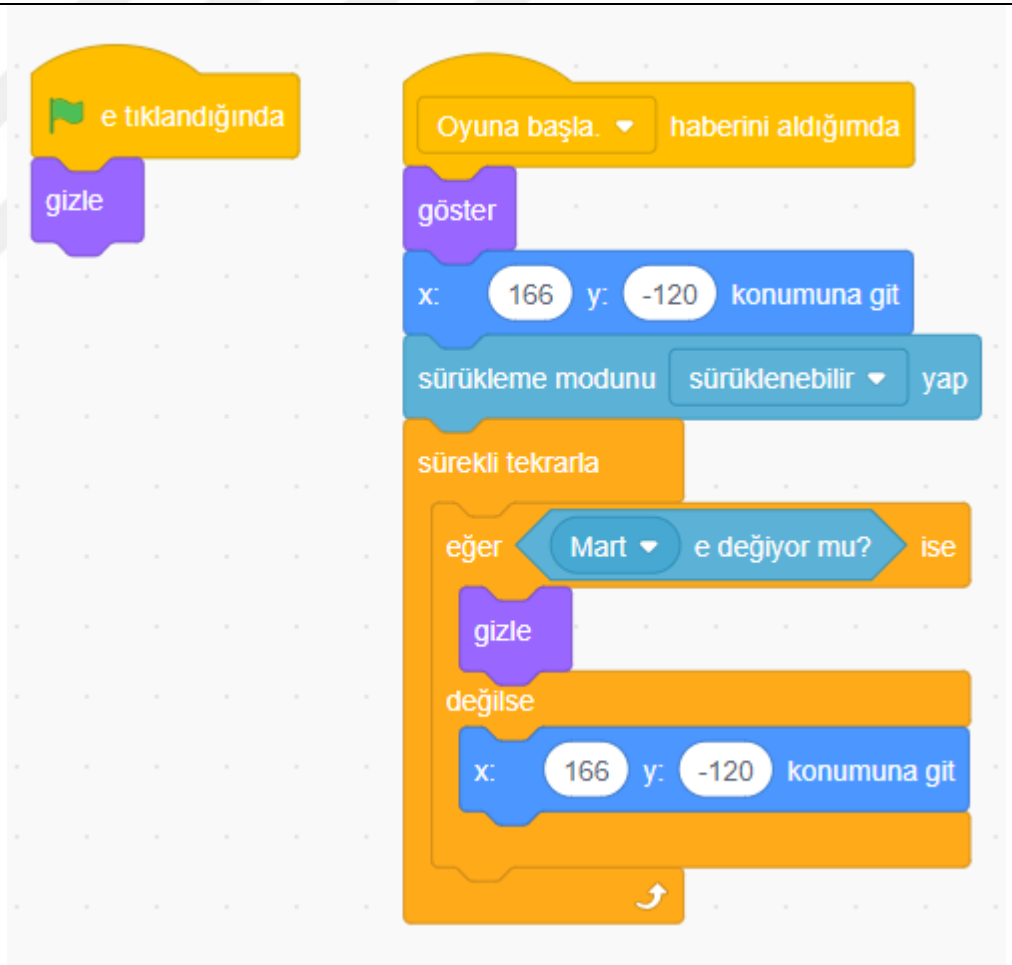


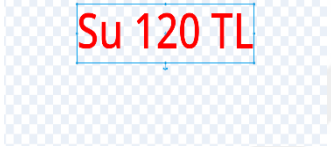
Kukla Görseli	Kuklaya Ait Kod Blokları
	

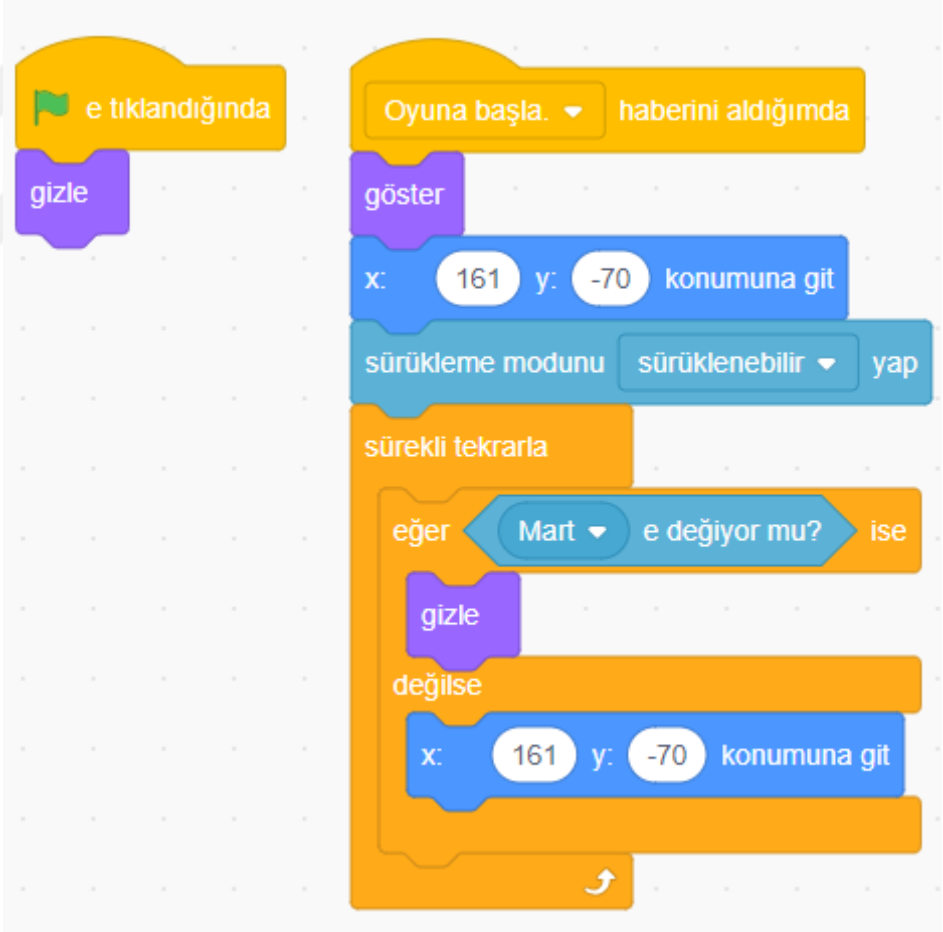
Yakıt 1250 TL



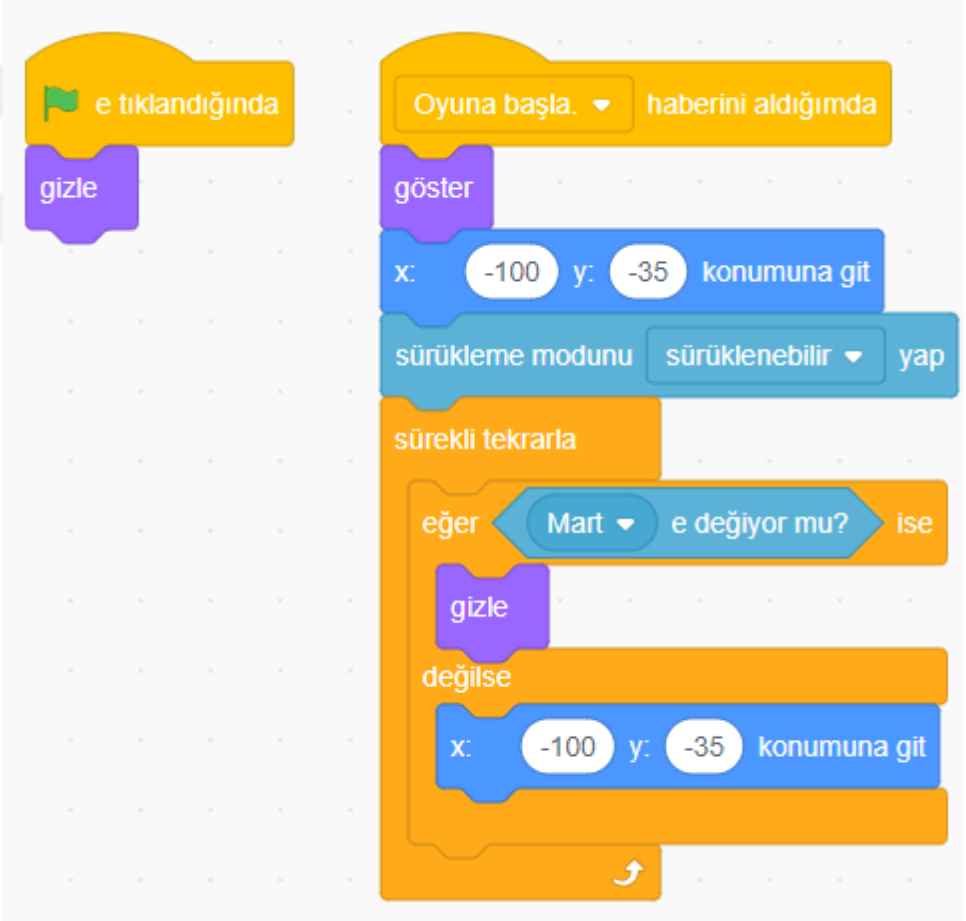
Aydınlatma 300 TL



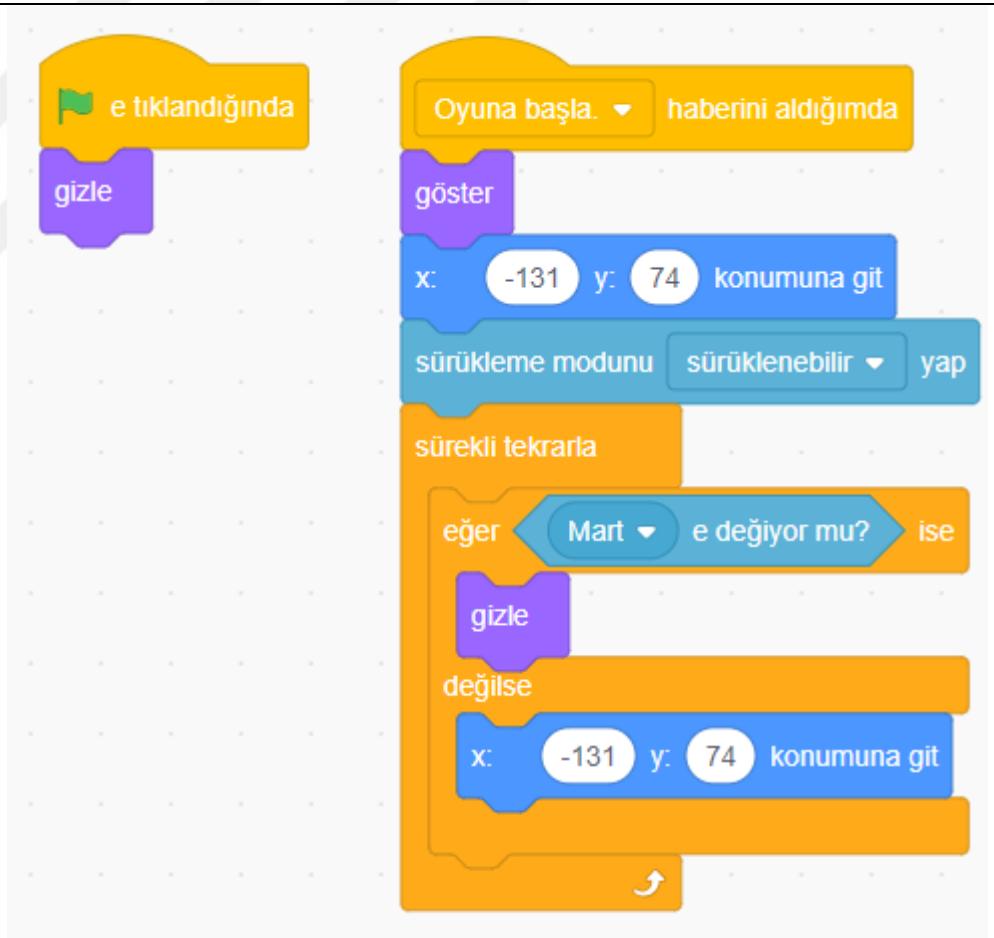

Su 120 TL


e tıklandığında
gizle
Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: 161 y: -70 konumuna git
sürükleme modunu sürüklenebilir yap
sürekli tekrarla
eğer Mart e değiyor mu? ise
gizle
değilse
x: 161 y: -70 konumuna git

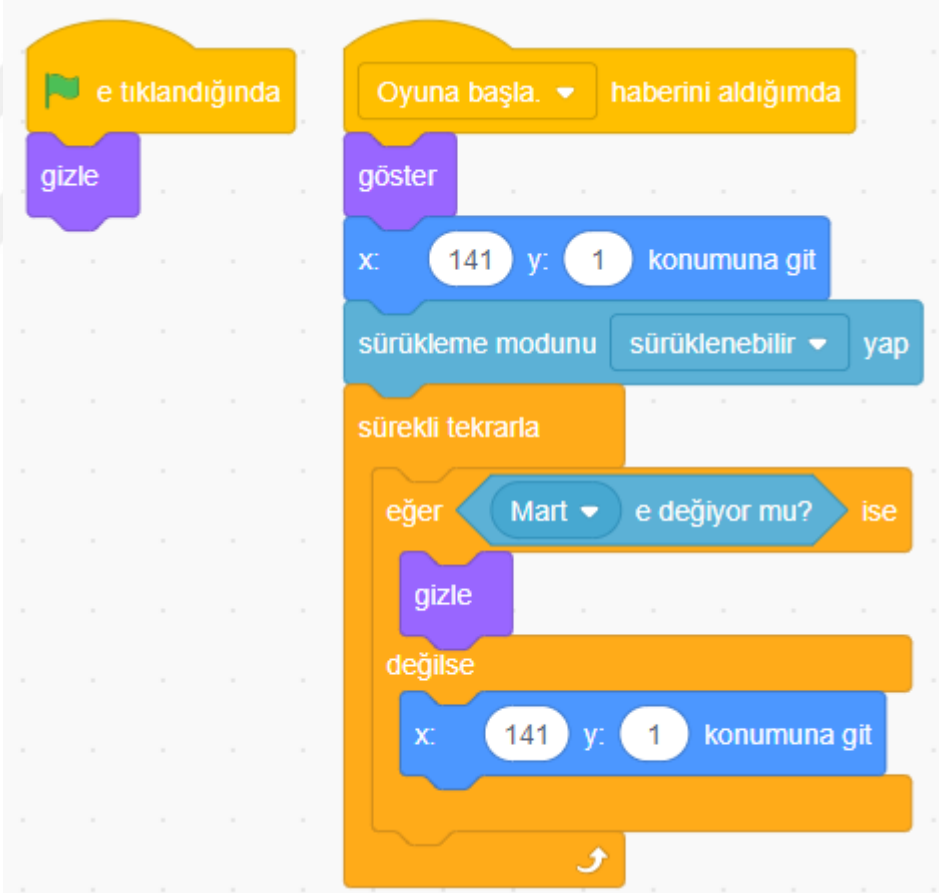
Ekmek 850 TL


e tıklandığında
gizle
Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: -100 y: -35 konumuna git
sürükleme modunu sürüklenebilir yap
sürekli tekrarla
eğer Mart e değiyor mu? ise
gizle
değilse
x: -100 y: -35 konumuna git

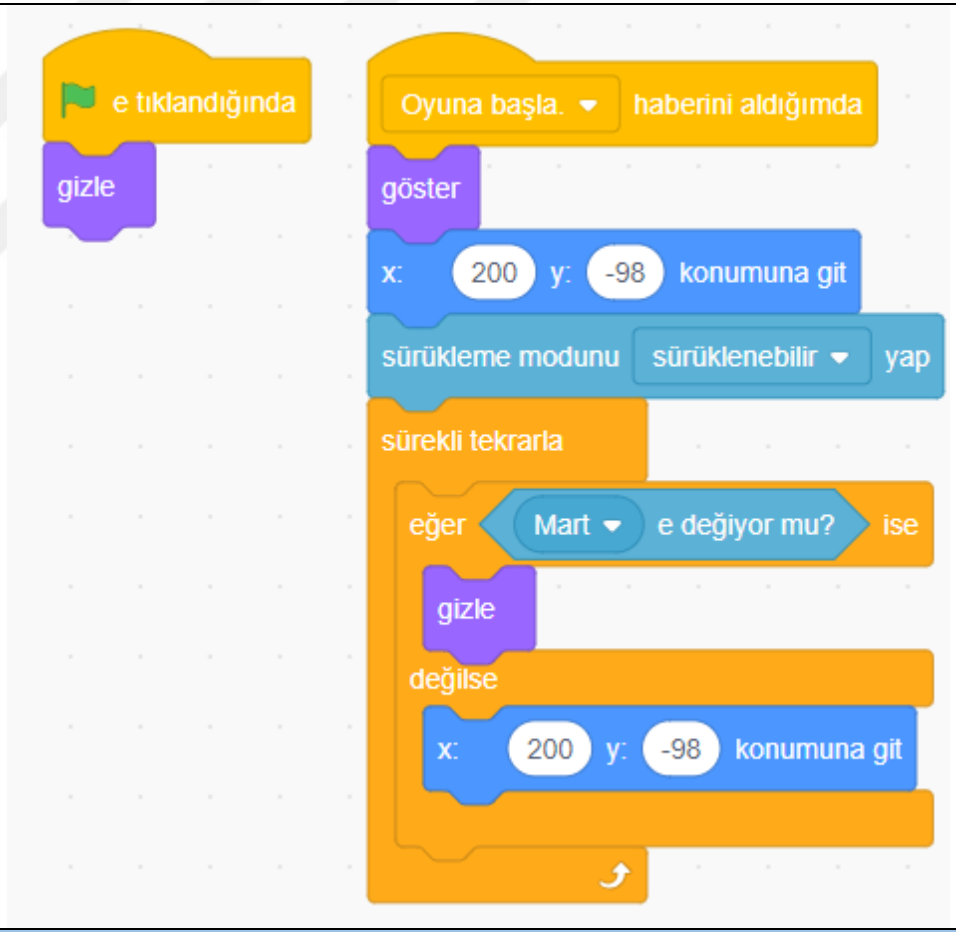
Meyve 1500 TL



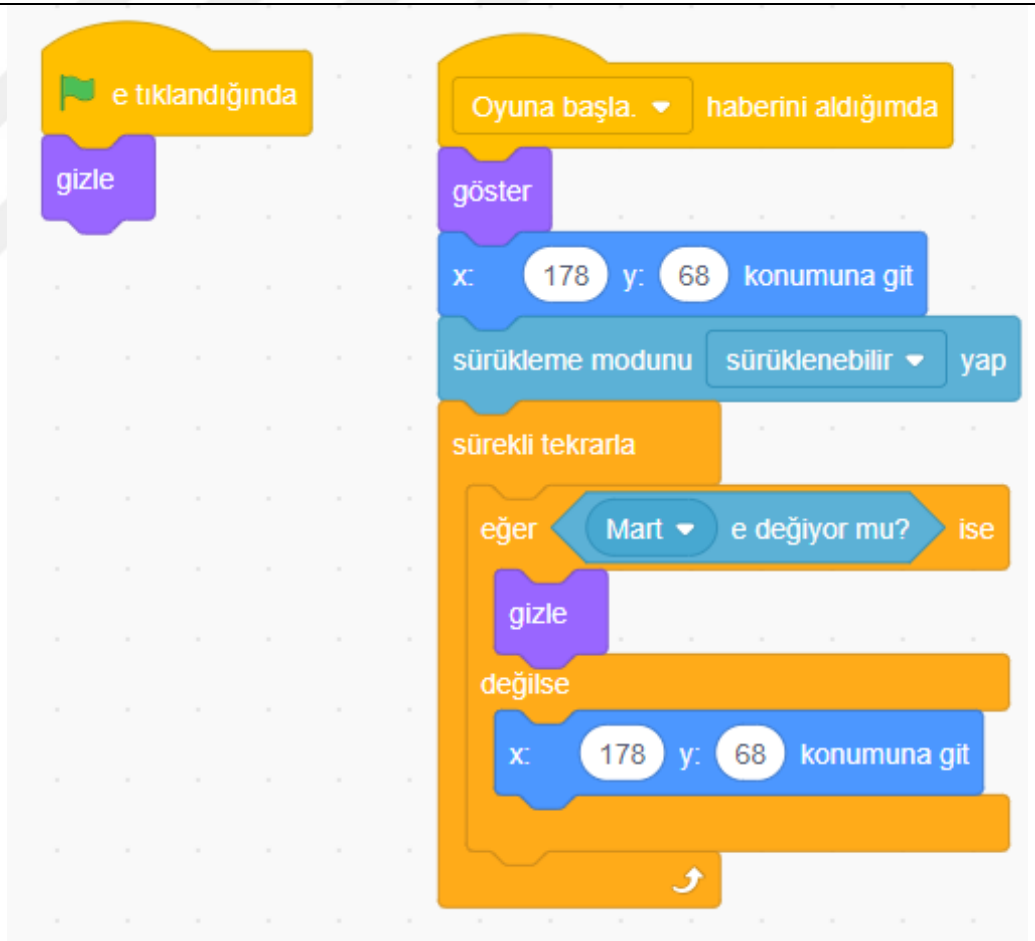
Sebze 2000 TL

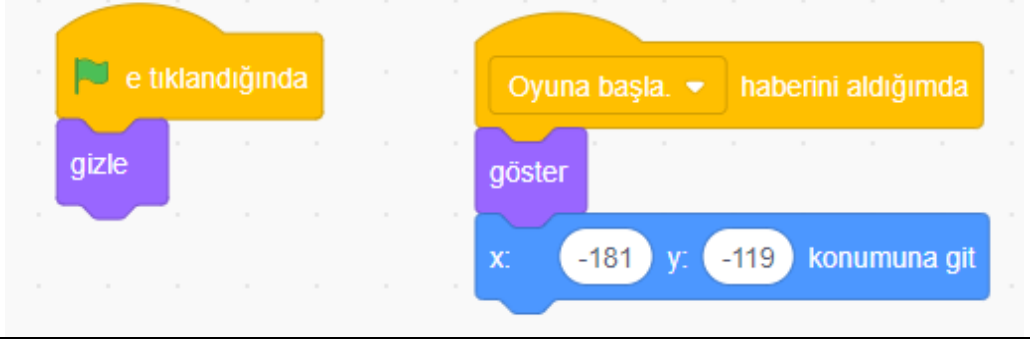


Et 1000 TL


e tıklandığında
gizle
Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: 200 y: -98 konumuna git
sürükleme modunu sürüklenebilir yap
sürekli tekrarla
eğer Mart e değiyor mu? ise
gizle
değilse
x: 200 y: -98 konumuna git

Kuru Gıda 1750 TL



Mart	 e tıklandığında gizle Oyuna başla. haberini aldığımda göster x: -66 y: -257 konumuna git
Mayıs	 e tıklandığında gizle Oyuna başla. haberini aldığımda göster x: 300 y: -263 konumuna git
	 e tıklandığında gizle Oyuna başla. haberini aldığımda göster x: -181 y: -119 konumuna git

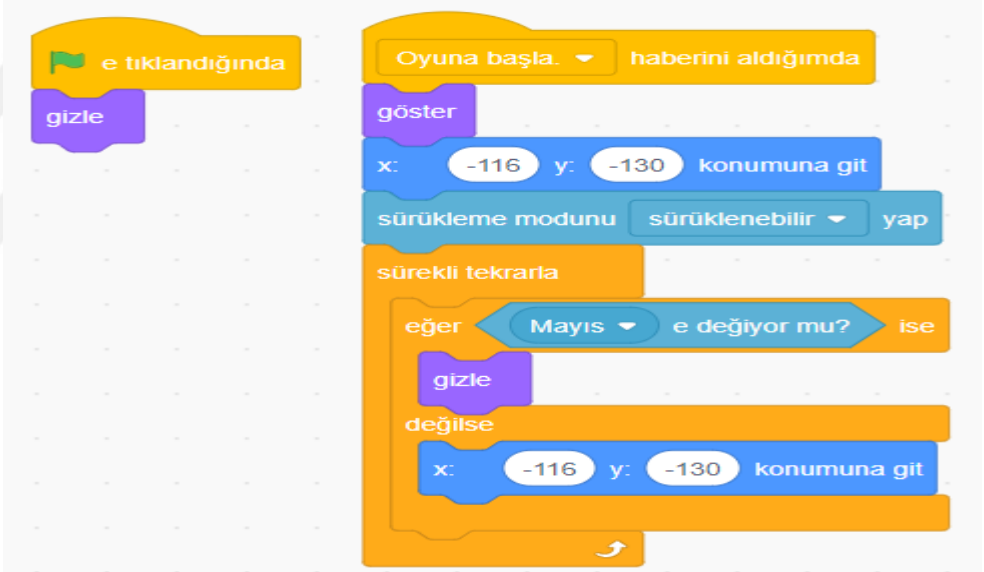



e tıklandığında
gizle
Oyuna başla.
haberini aldığımda
göster
x:
152
y:
-117
konumuna git

Yakıt 750 TL


e tıklandığında
gizle
Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: -56 y: -7 konumuna git
sürükleme modunu sürüklenebilir yap
sürekli tekrarla
eğer Mayıs e değiyor mu? ise
gizle
değilse
x: -56 y: -7 konumuna git

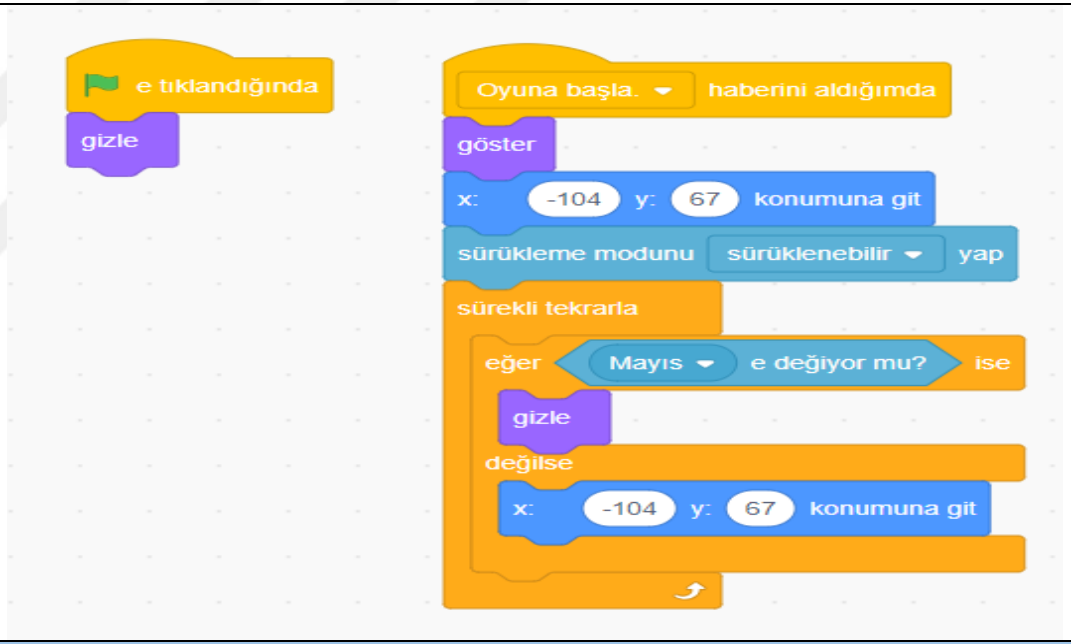
Aydınlatma 250 TL



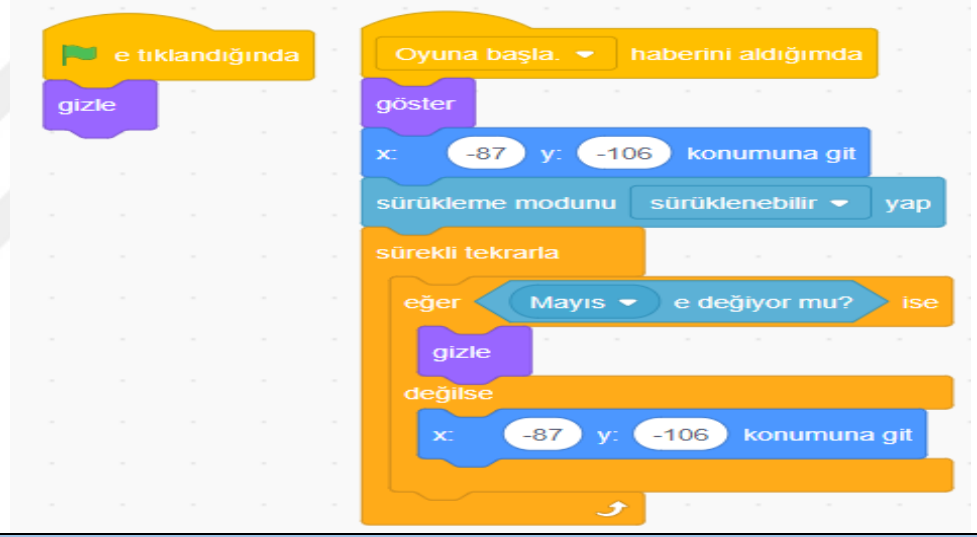
Su 150 TL



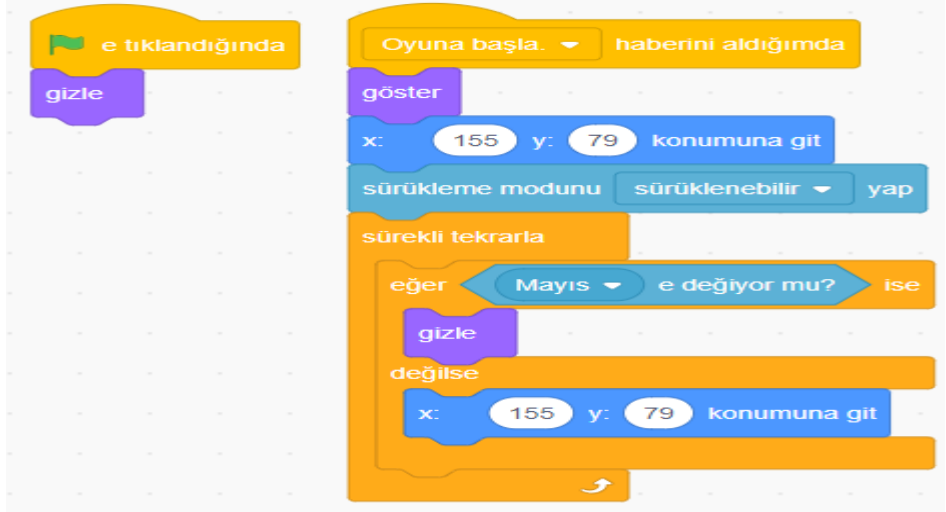
Kuru Gıda 1000 TL



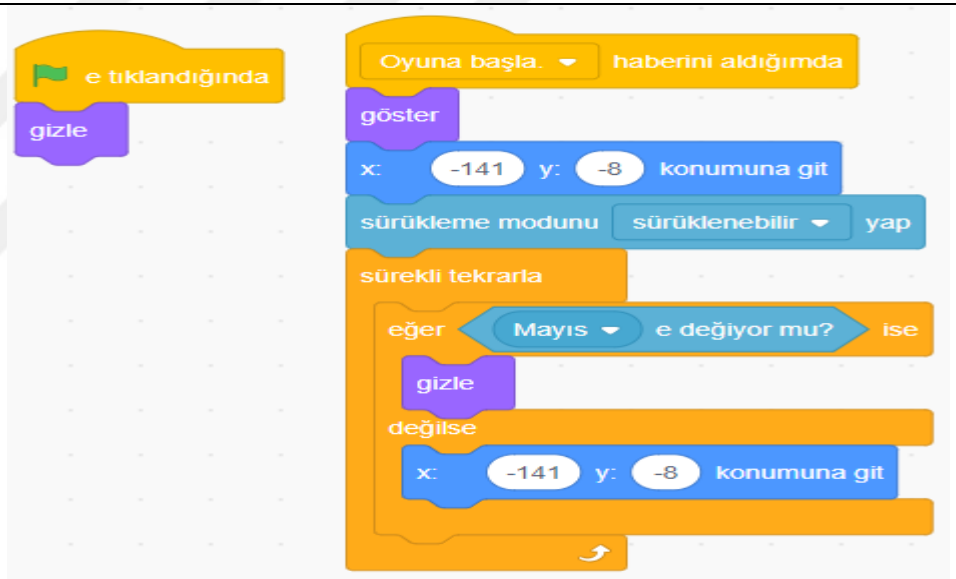
Et 1500 TL



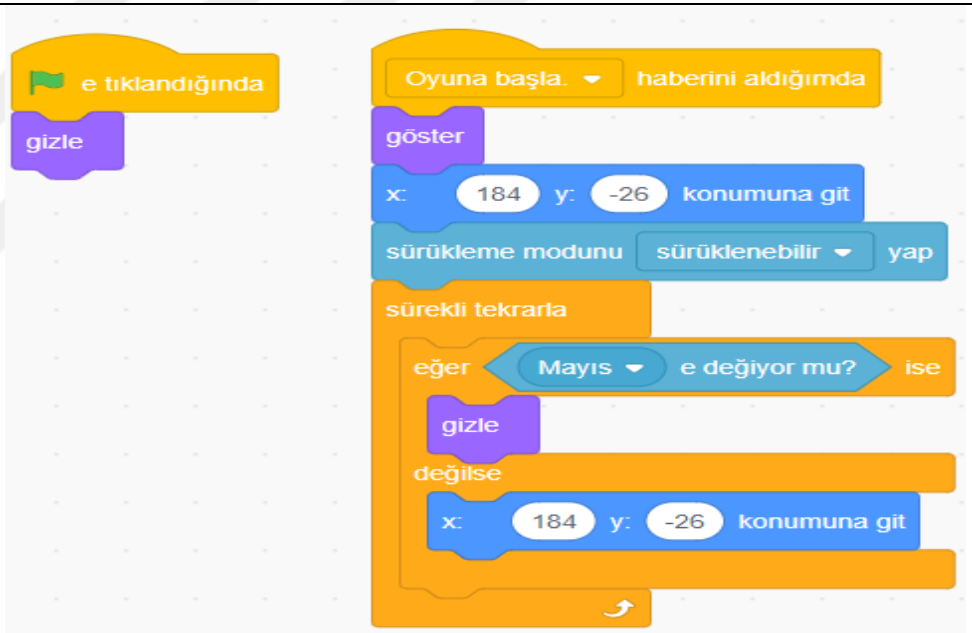
Meyve 1000 TL



Sebze 1750 TL

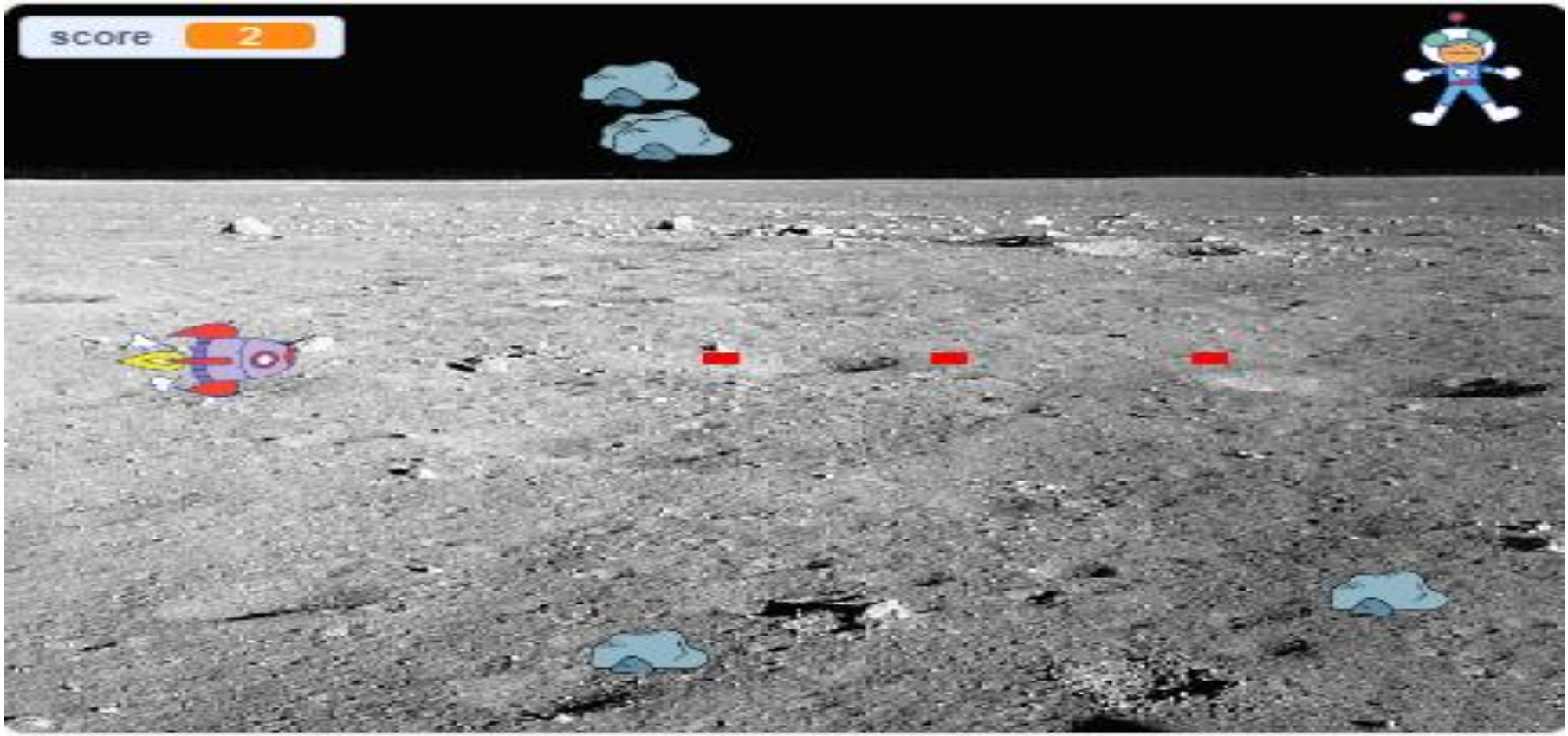


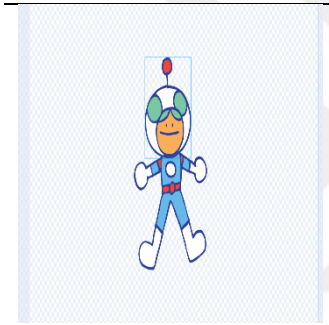

Ekmek 900 TL

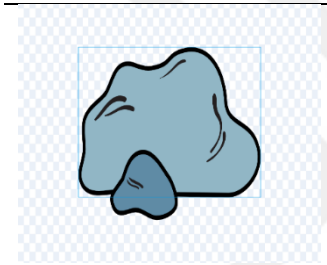

e tıklandığında
gizle
Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: 184 y: -26 konumuna git
sürükleme modunu sürüklenebilir yap
sürekli tekrarla
eğer Mayıs e değiyor mu? ise
gizle
değilse
x: 184 y: -26 konumuna git

Kazanım No	Kazanım
6	Evdeki kaynakların etkili ve verimli kullanımına yönelik özgün önerilerde bulunur.

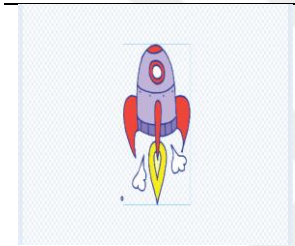
Sahne: Uzay oyunu (https://scratch.mit.edu/projects/830732104/)

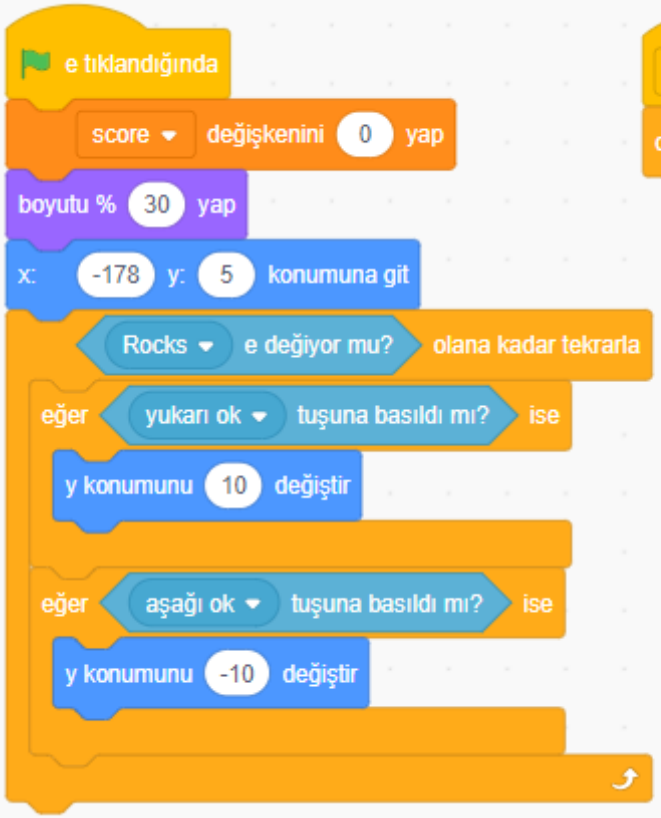


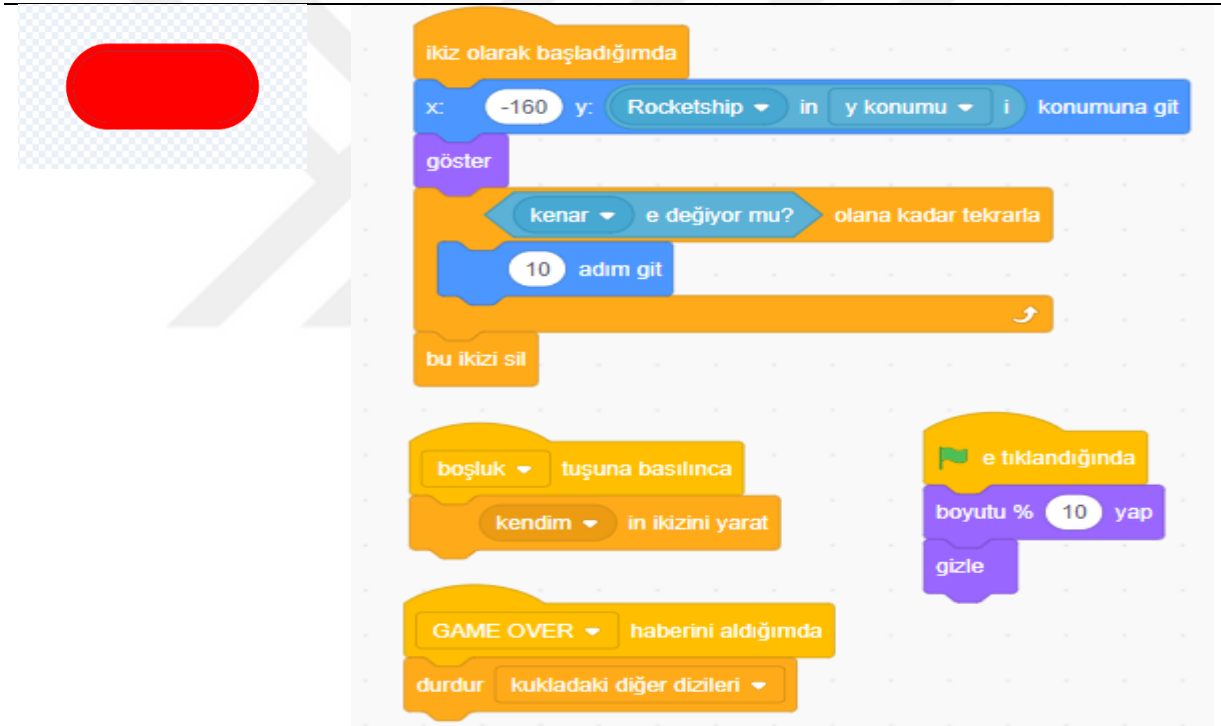
Kukla Görseli	Kuklaya Ait Kod Blokları
	e tıklandığında 6 saniye bekle 10 defa tekrarla 3 saniye boyunca Evde kullandığımız kaynaklar nelerdir? de 5 saniye bekle 3 saniye boyunca İsrafı önlemek için neler yapabiliriz? de 5 saniye bekle 3 saniye boyunca Bir aylık bütçenizi nasıl planlarsınız? de 5 saniye bekle 3 saniye boyunca İki aylık gelir gider grafiği hazırlayabilir misiniz? de 5 saniye bekle 3 saniye boyunca Bütçemize zarar vermemek için uymamız gereken bazı kurallar: de 5 saniye bekle 3 saniye boyunca Meyve ve sebzeleri mevsiminde tüketmeliyiz. de 5 saniye bekle 3 saniye boyunca Tasarruflu ampuller kullanmalıyız. de 5 saniye bekle 3 saniye boyunca Gereksiz yanan lambaları kapatmalıyız. de 5 saniye bekle 3 saniye boyunca Suyu boşa harcamamalıyız. de 5 saniye bekle 3 saniye boyunca Tabağımıza yiyebileceğimiz kadar yemek almalıyız. de 5 saniye bekle 3 saniye boyunca Ekmeği günlük tüketeceğimiz kadar almalıyız. de 5 saniye bekle 3 saniye boyunca Bayat ekmekleri köfte harcında veya tatlılarda kullanmalıyız. de




ikiz olarak başladığımda
x: 240 y: -150 ile 150 arasında rastgele bir sayı seç konumuna git
speed değişkenini -2 ile -3 arasında rastgele bir sayı seç yap
Rocketship e değiyor mu? olana kadar tekrarla
x konumunu speed değiştir
eğer x konumu < -220 ise
x: 240 y: -150 ile 150 arasında rastgele bir sayı seç konumuna git
eğer Button2 e değiyor mu? ise
score i 2 kadar değiştir
x: 240 y: -150 ile 150 arasında rastgele bir sayı seç konumuna git
pop sesini başlat
GAME OVER haberini sal
e tıklandığında
göster
boyutu % 30 yap
5 defa tekrarla
kendim in ikizini yarat
gizle
GAME OVER haberini aldığımda
durdur kukladaki diğer dizileri




e tıklandığında
score değişkenini 0 yap
boyutu % 30 yap
x: -178 y: 5 konumuna git
Rocks e değiyor mu? olana kadar tekrarla
eğer yukarı ok tuşuna basıldı mı? ise
y konumunu 10 değiştir
eğer aşağı ok tuşuna basıldı mı? ise
y konumunu -10 değiştir
GAME OVER haberini aldığımda
durdur kukladaki diğer dizileri

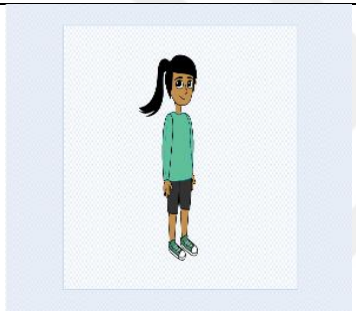
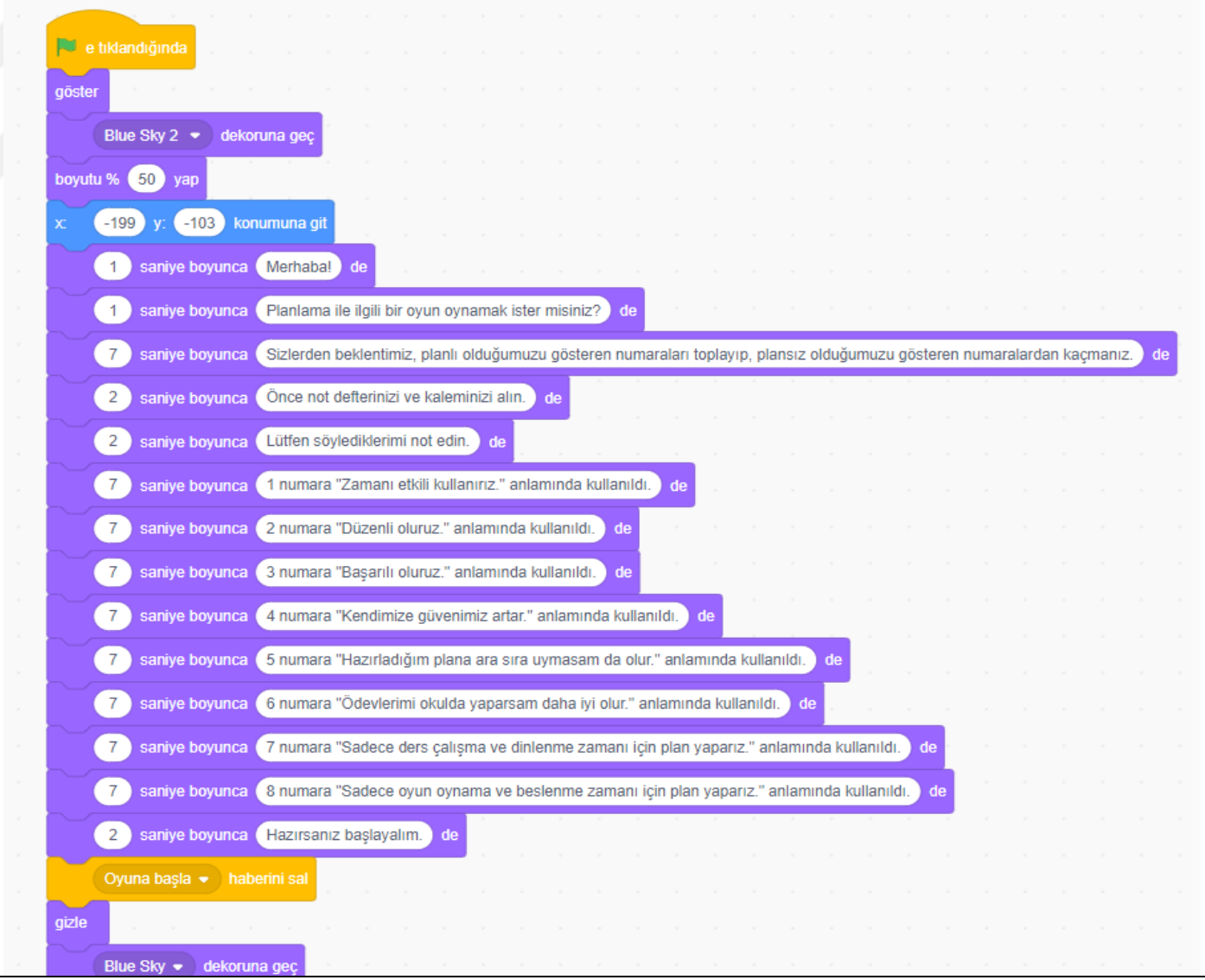

ikiz olarak başladığımda
x: -160 y: Rocketship in y konumu i konumuna git
göster
kenar e değiyor mu? olana kadar tekrarla
10 adım git
bu ikizi sil
boşluk tuşuna basılınca
kendim in ikizini yarat
e tıklandığında
boyutu % 10 yap
gizle
GAME OVER haberini aldığımda
durdur kukladaki diğer dizileri


Oyun Bitti.
GAME OVER haberini aldığımda
göster
pop sesini bitene kadar çal
durdur tümü
e tıklandığında
gizle
ön katmanına git

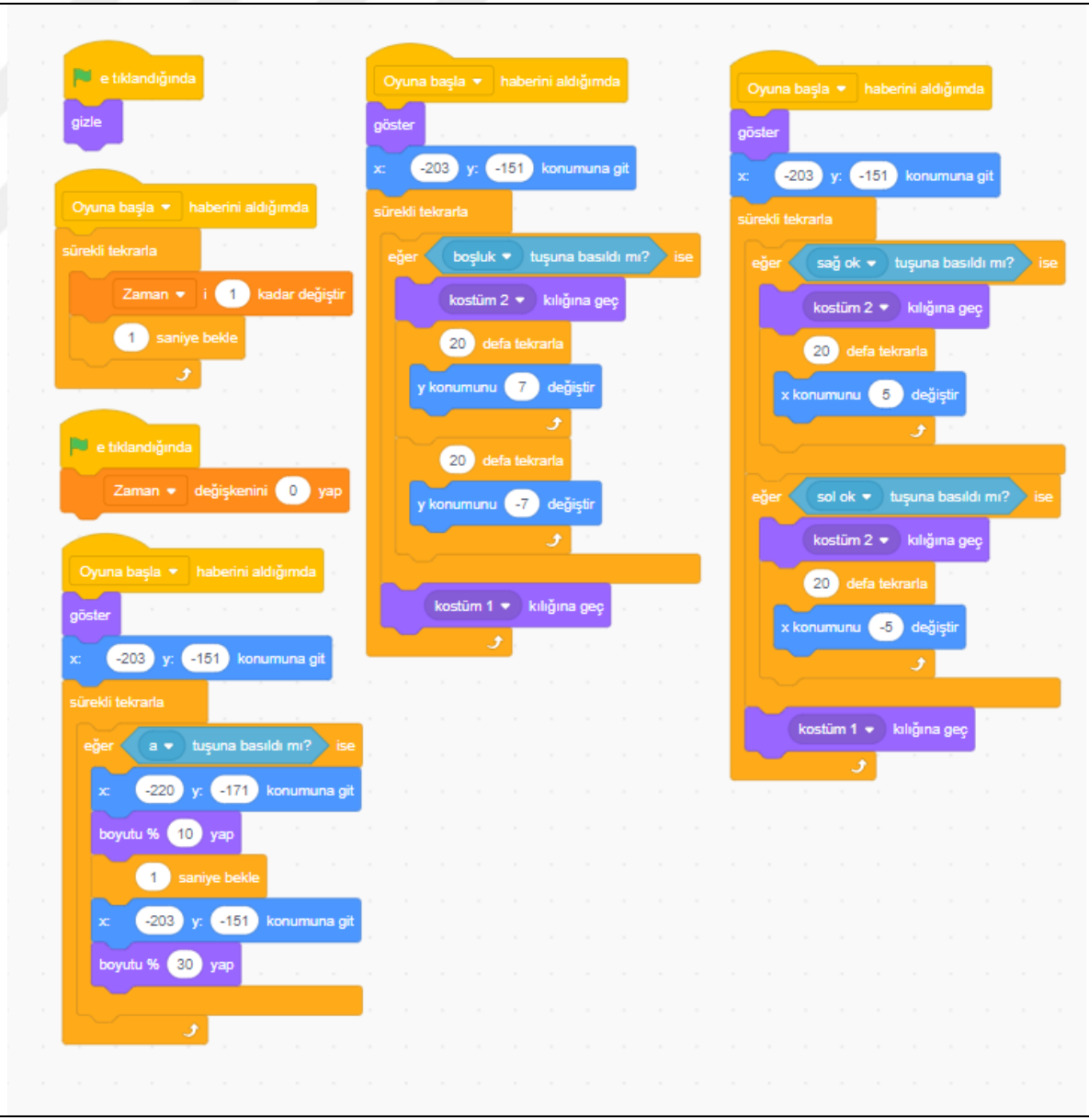
Kazanım No	Kazanım
7	Planlı olmanın kişisel yaşamına katkılarına örnekler verir.

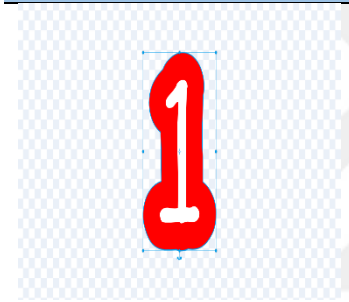
Sahne: Planlı olma (https://scratch.mit.edu/projects/955404758/)

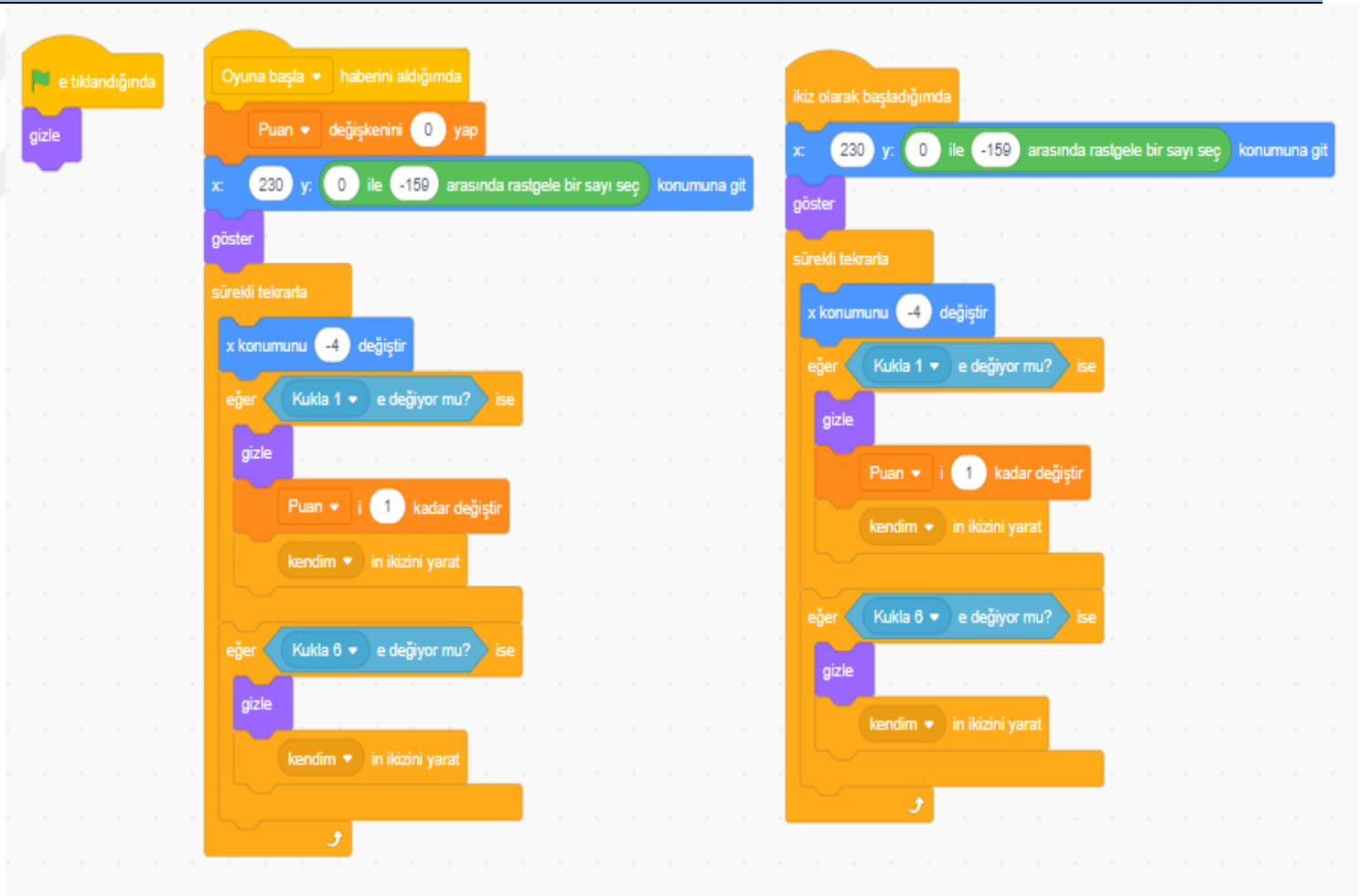


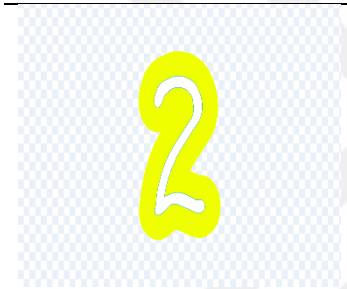
Kukla Görseli	Kuklaya Ait Kod Blokları
	

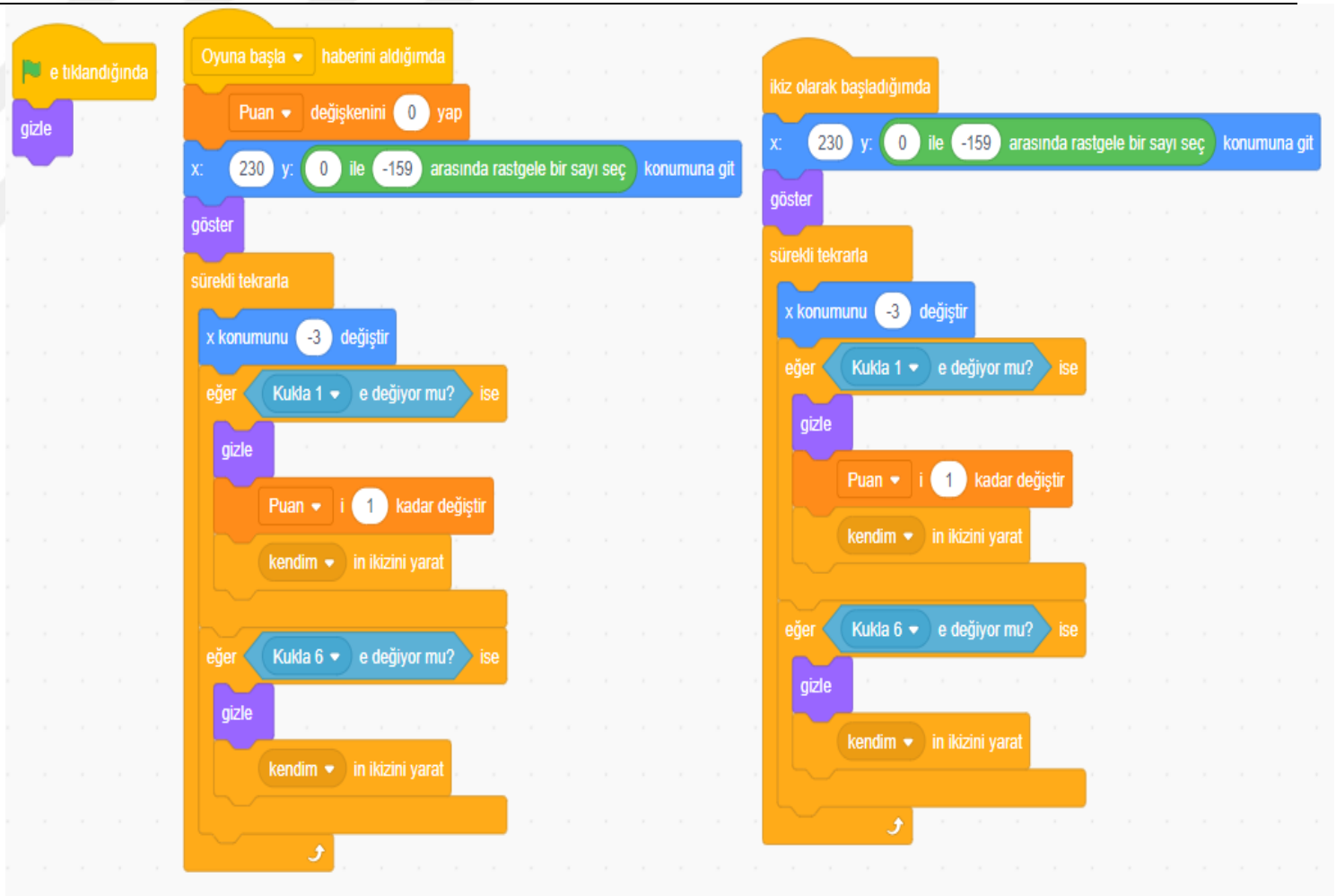


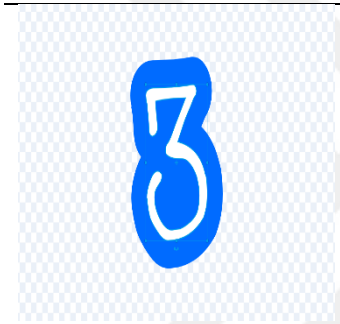

e tıklandığında
gizle
Oyuna başla haberini aldığımda
sürekli tekrarla
Zaman i 1 kadar değiştir
1 saniye bekle
e tıklandığında
Zaman değişkenini 0 yap
Oyuna başla haberini aldığımda
göster
x: -203 y: -151 konumuna git
sürekli tekrarla
eğer a tuşuna basıldı mı? ise
x: -220 y: -171 konumuna git
boyutu % 10 yap
1 saniye bekle
x: -203 y: -151 konumuna git
boyutu % 30 yap
Oyuna başla haberini aldığımda
göster
x: -203 y: -151 konumuna git
sürekli tekrarla
eğer boşluk tuşuna basıldı mı? ise
kostüm 2 kılığına geç
20 defa tekrarla
y konumunu 7 değiştir
20 defa tekrarla
y konumunu -7 değiştir
kostüm 1 kılığına geç
Oyuna başla haberini aldığımda
göster
x: -203 y: -151 konumuna git
sürekli tekrarla
eğer sağ ok tuşuna basıldı mı? ise
kostüm 2 kılığına geç
20 defa tekrarla
x konumunu 5 değiştir
eğer sol ok tuşuna basıldı mı? ise
kostüm 2 kılığına geç
20 defa tekrarla
x konumunu -5 değiştir
kostüm 1 kılığına geç

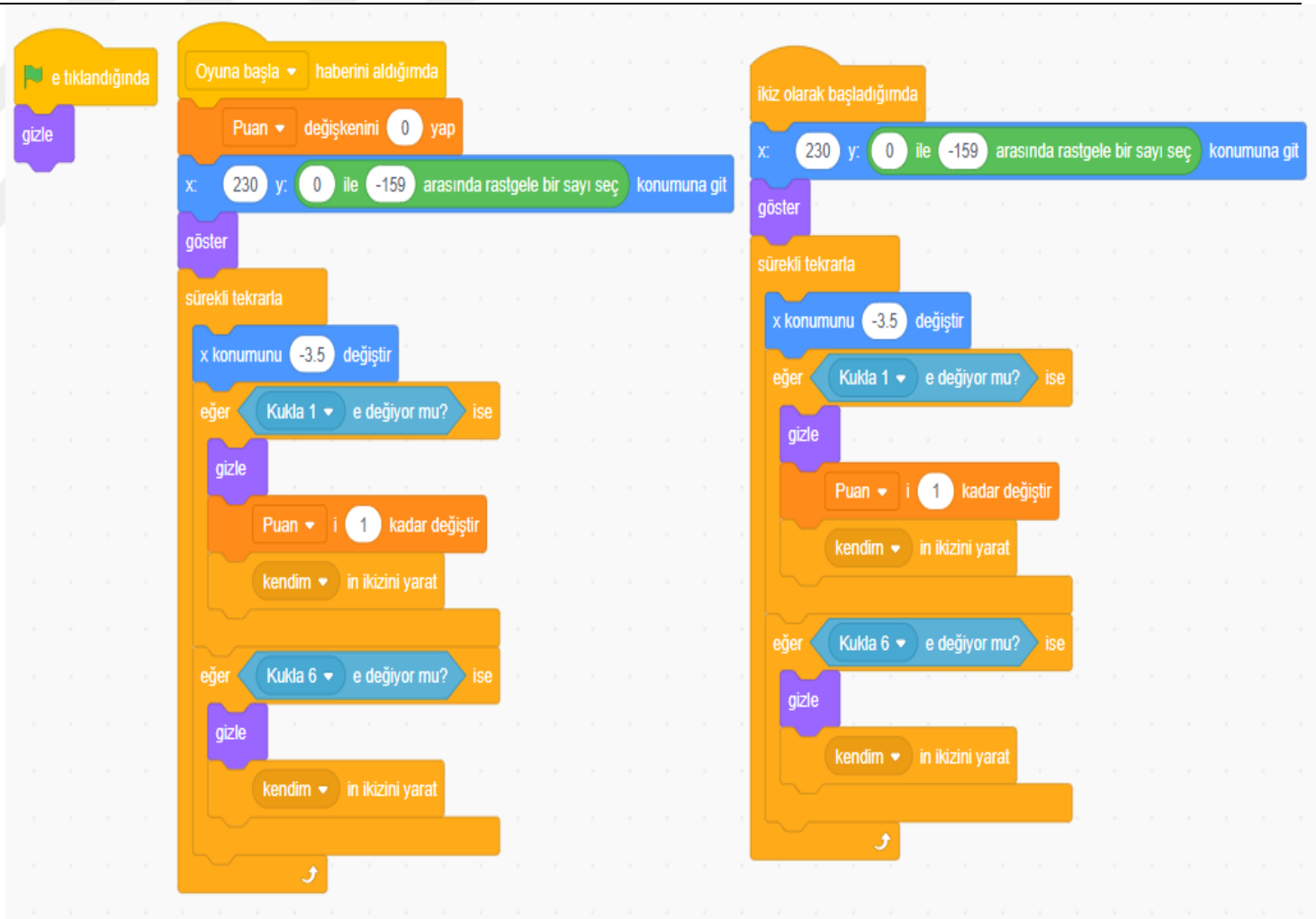



e tıklandığında
gizle
Oyuna başla haberini aldığımda
Puan değişkenini 0 yap
x: 230 y: 0 ile -159 arasında rastgele bir sayı seç konumuna git
göster
sürekli tekrarla
x konumunu -4 değiştir
eğer Kukla 1 e değiyor mu? ise
gizle
Puan i 1 kadar değiştir
kendim in ikizini yarat
eğer Kukla 6 e değiyor mu? ise
gizle
kendim in ikizini yarat
ikiz olarak başladığımda
x: 230 y: 0 ile -159 arasında rastgele bir sayı seç konumuna git
göster
sürekli tekrarla
x konumunu -4 değiştir
eğer Kukla 1 e değiyor mu? ise
gizle
Puan i 1 kadar değiştir
kendim in ikizini yarat
eğer Kukla 6 e değiyor mu? ise
gizle
kendim in ikizini yarat

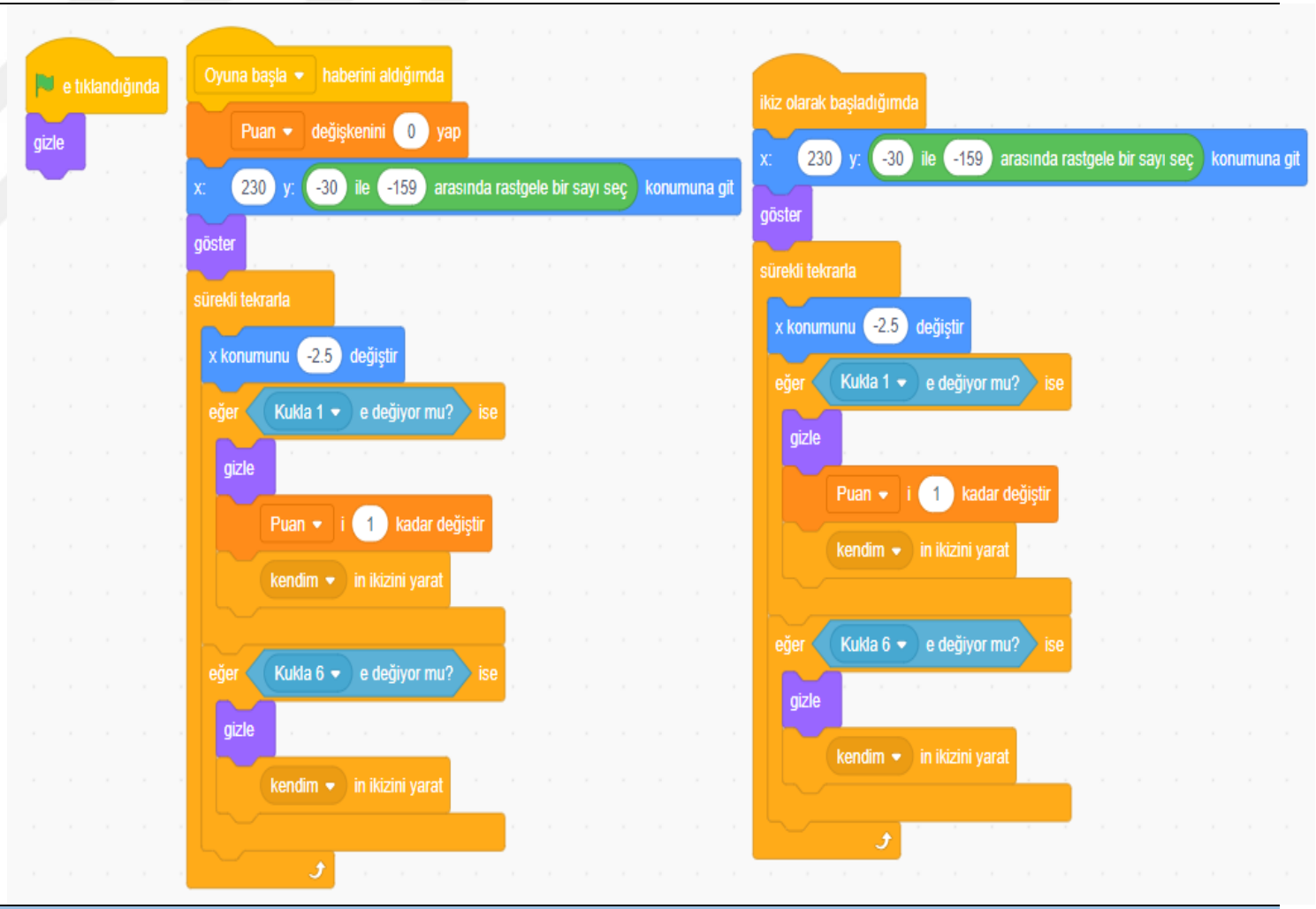



e tıklandığında
gizle
Oyuna başla haberini aldığımda
Puan değişkenini 0 yap
x: 230 y: 0 ile -159 arasında rastgele bir sayı seç konumuna git
göster
sürekli tekrarla
x konumunu -3 değiştir
eğer Kukla 1 e değiyor mu? ise
gizle
Puan i 1 kadar değiştir
kendim in ikizini yarat
eğer Kukla 6 e değiyor mu? ise
gizle
kendim in ikizini yarat
ikiz olarak başladığımda
x: 230 y: 0 ile -159 arasında rastgele bir sayı seç konumuna git
göster
sürekli tekrarla
x konumunu -3 değiştir
eğer Kukla 1 e değiyor mu? ise
gizle
Puan i 1 kadar değiştir
kendim in ikizini yarat
eğer Kukla 6 e değiyor mu? ise
gizle
kendim in ikizini yarat

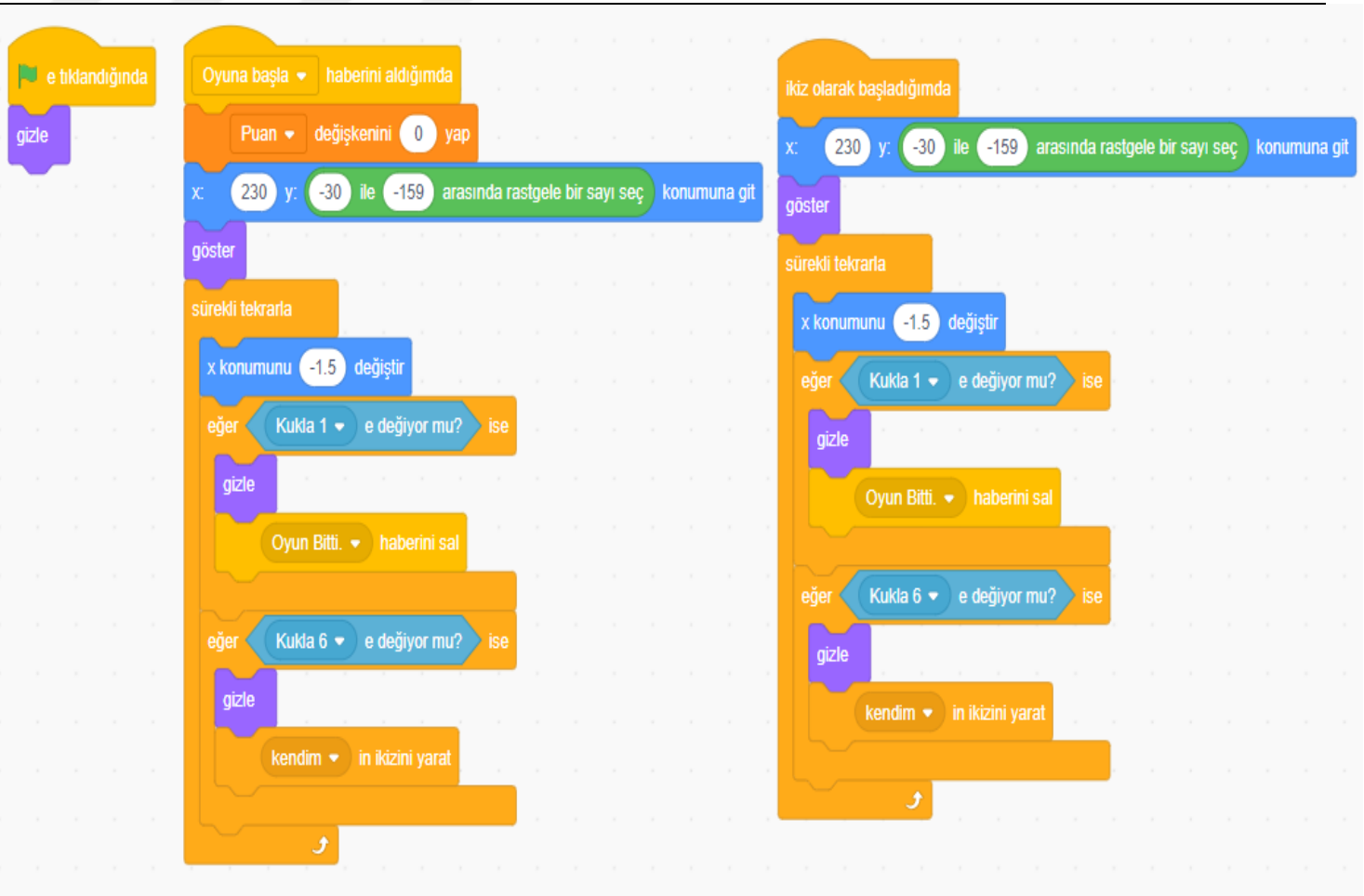



e tıklandığında
gizle
Oyuna başla haberini aldığımda
Puan değişkenini 0 yap
x: 230 y: 0 ile -159 arasında rastgele bir sayı seç konumuna git
göster
sürekli tekrarla
x konumunu -3.5 değiştir
eğer Kukla 1 e değiyor mu? ise
gizle
Puan i 1 kadar değiştir
kendim in ikizini yarat
eğer Kukla 6 e değiyor mu? ise
gizle
kendim in ikizini yarat
ikiz olarak başladığımda
x: 230 y: 0 ile -159 arasında rastgele bir sayı seç konumuna git
göster
sürekli tekrarla
x konumunu -3.5 değiştir
eğer Kukla 1 e değiyor mu? ise
gizle
Puan i 1 kadar değiştir
kendim in ikizini yarat
eğer Kukla 6 e değiyor mu? ise
gizle
kendim in ikizini yarat

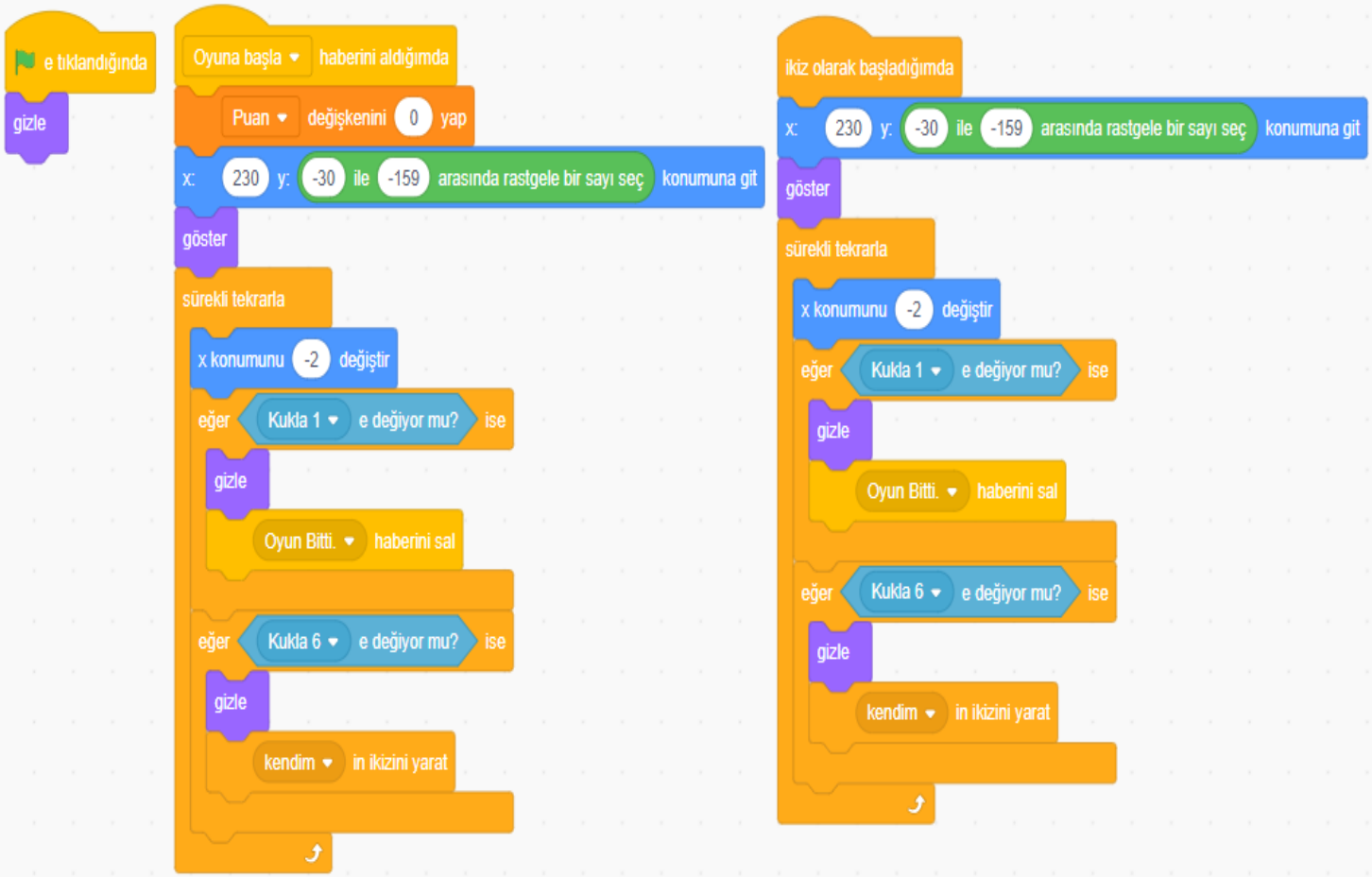

4

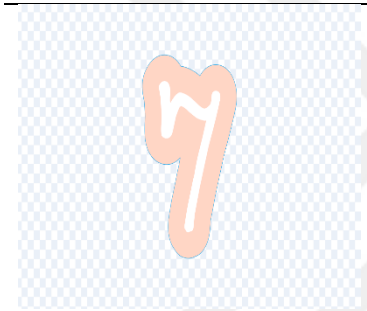

e tıklandığında
gizle
Oyuna başla haberini aldığımda
Puan değişkenini 0 yap
x: 230 y: -30 ile -159 arasında rastgele bir sayı seç konumuna git
göster
sürekli tekrarla
x konumunu -2.5 değiştir
eğer Kukla 1 e değiyor mu? ise
gizle
Puan i 1 kadar değiştir
kendim in ikizini yarat
eğer Kukla 6 e değiyor mu? ise
gizle
kendim in ikizini yarat
ikiz olarak başladığımda
x: 230 y: -30 ile -159 arasında rastgele bir sayı seç konumuna git
göster
sürekli tekrarla
x konumunu -2.5 değiştir
eğer Kukla 1 e değiyor mu? ise
gizle
Puan i 1 kadar değiştir
kendim in ikizini yarat
eğer Kukla 6 e değiyor mu? ise
gizle
kendim in ikizini yarat

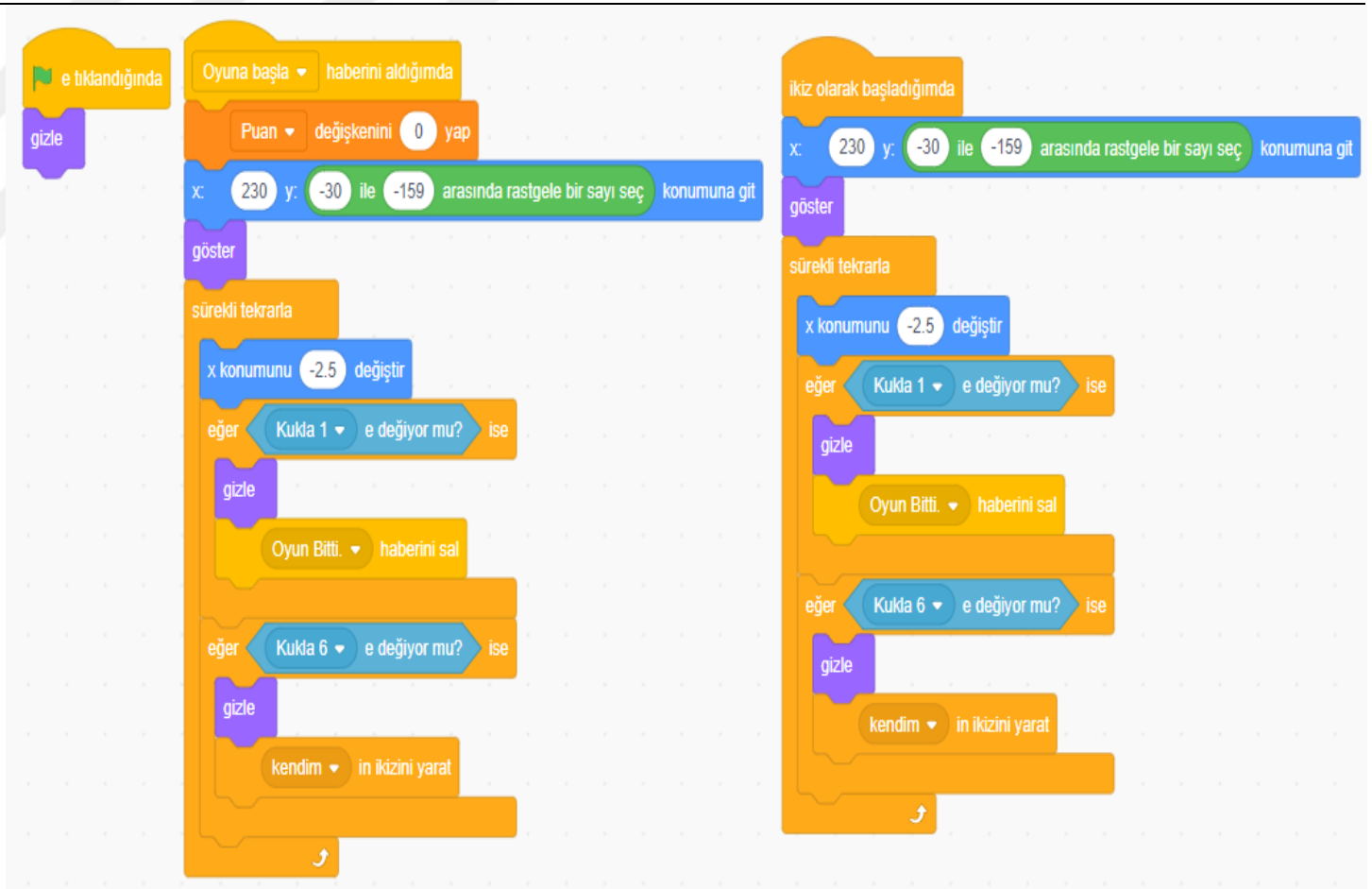


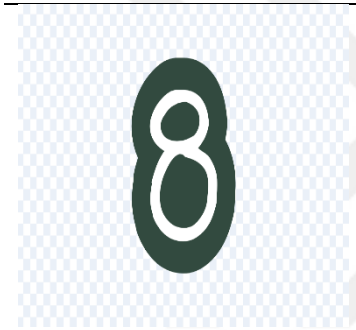

e tıklandığında
gizle
Oyuna başla haberini aldığımda
Puan değişkenini 0 yap
x: 230 y: -30 ile -159 arasında rastgele bir sayı seç konumuna git
göster
sürekli tekrarla
x konumunu -1.5 değiştir
eğer Kukla 1 e değiyor mu? ise
gizle
Oyun Bitti. haberini sal
eğer Kukla 6 e değiyor mu? ise
gizle
kendim in ikizini yarat
ikiz olarak başladığımda
x: 230 y: -30 ile -159 arasında rastgele bir sayı seç konumuna git
göster
sürekli tekrarla
x konumunu -1.5 değiştir
eğer Kukla 1 e değiyor mu? ise
gizle
Oyun Bitti. haberini sal
eğer Kukla 6 e değiyor mu? ise
gizle
kendim in ikizini yarat

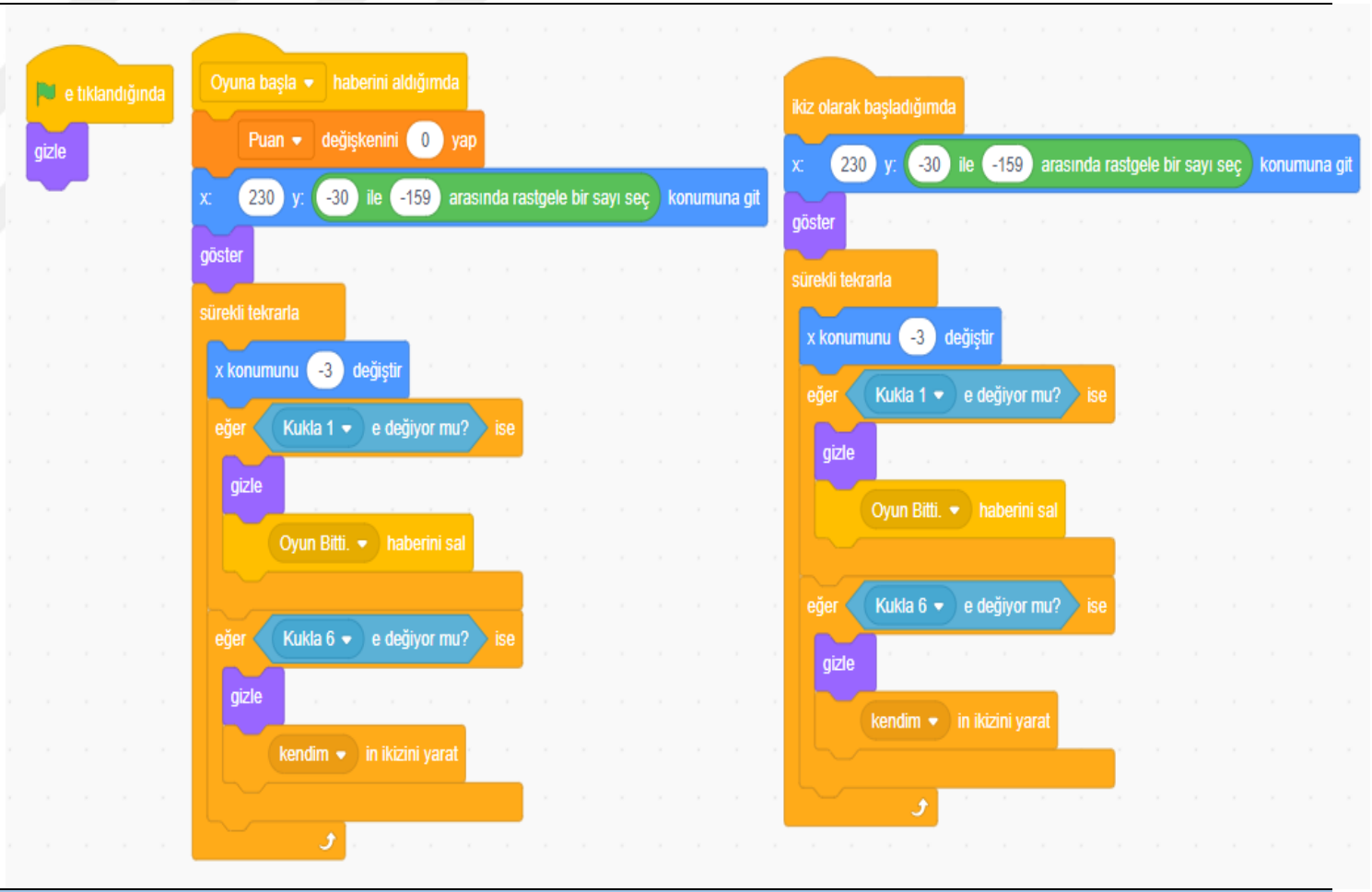


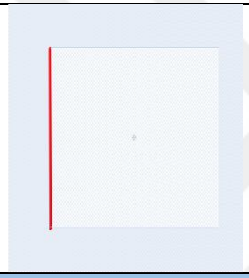

e tıklandığında
gizle
Oyuna başla haberini aldığımda
Puan değişkenini 0 yap
x: 230 y: -30 ile -159 arasında rastgele bir sayı seç konumuna git
göster
sürekli tekrarla
x konumunu -2 değiştir
eğer Kukla 1 e değiyor mu? ise
gizle
Oyun Bitti. haberini sal
eğer Kukla 6 e değiyor mu? ise
gizle
kendim in ikizini yarat
ikiz olarak başladığımda
x: 230 y: -30 ile -159 arasında rastgele bir sayı seç konumuna git
göster
sürekli tekrarla
x konumunu -2 değiştir
eğer Kukla 1 e değiyor mu? ise
gizle
Oyun Bitti. haberini sal
eğer Kukla 6 e değiyor mu? ise
gizle
kendim in ikizini yarat




e tıklandığında
gizle
Oyuna başla haberini aldığımda
Puan değişkenini 0 yap
x: 230 y: -30 ile -159 arasında rastgele bir sayı seç konumuna git
göster
sürekli tekrarla
x konumunu -2.5 değiştir
eğer Kukla 1 e değiyor mu? ise
gizle
Oyun Bitti. haberini sal
eğer Kukla 6 e değiyor mu? ise
gizle
kendim in ikizini yarat
ikiz olarak başladığımda
x: 230 y: -30 ile -159 arasında rastgele bir sayı seç konumuna git
göster
sürekli tekrarla
x konumunu -2.5 değiştir
eğer Kukla 1 e değiyor mu? ise
gizle
Oyun Bitti. haberini sal
eğer Kukla 6 e değiyor mu? ise
gizle
kendim in ikizini yarat




e tıklandığında
gizle
Oyuna başla haberini aldığımda
Puan değişkenini 0 yap
x: 230 y: -30 ile -159 arasında rastgele bir sayı seç konumuna git
göster
sürekli tekrarla
x konumunu -3 değiştir
eğer Kukla 1 e değiyor mu? ise
gizle
Oyun Bitti. haberini sal
eğer Kukla 6 e değiyor mu? ise
gizle
kendim in ikizini yarat
ikiz olarak başladığımda
x: 230 y: -30 ile -159 arasında rastgele bir sayı seç konumuna git
göster
sürekli tekrarla
x konumunu -3 değiştir
eğer Kukla 1 e değiyor mu? ise
gizle
Oyun Bitti. haberini sal
eğer Kukla 6 e değiyor mu? ise
gizle
kendim in ikizini yarat



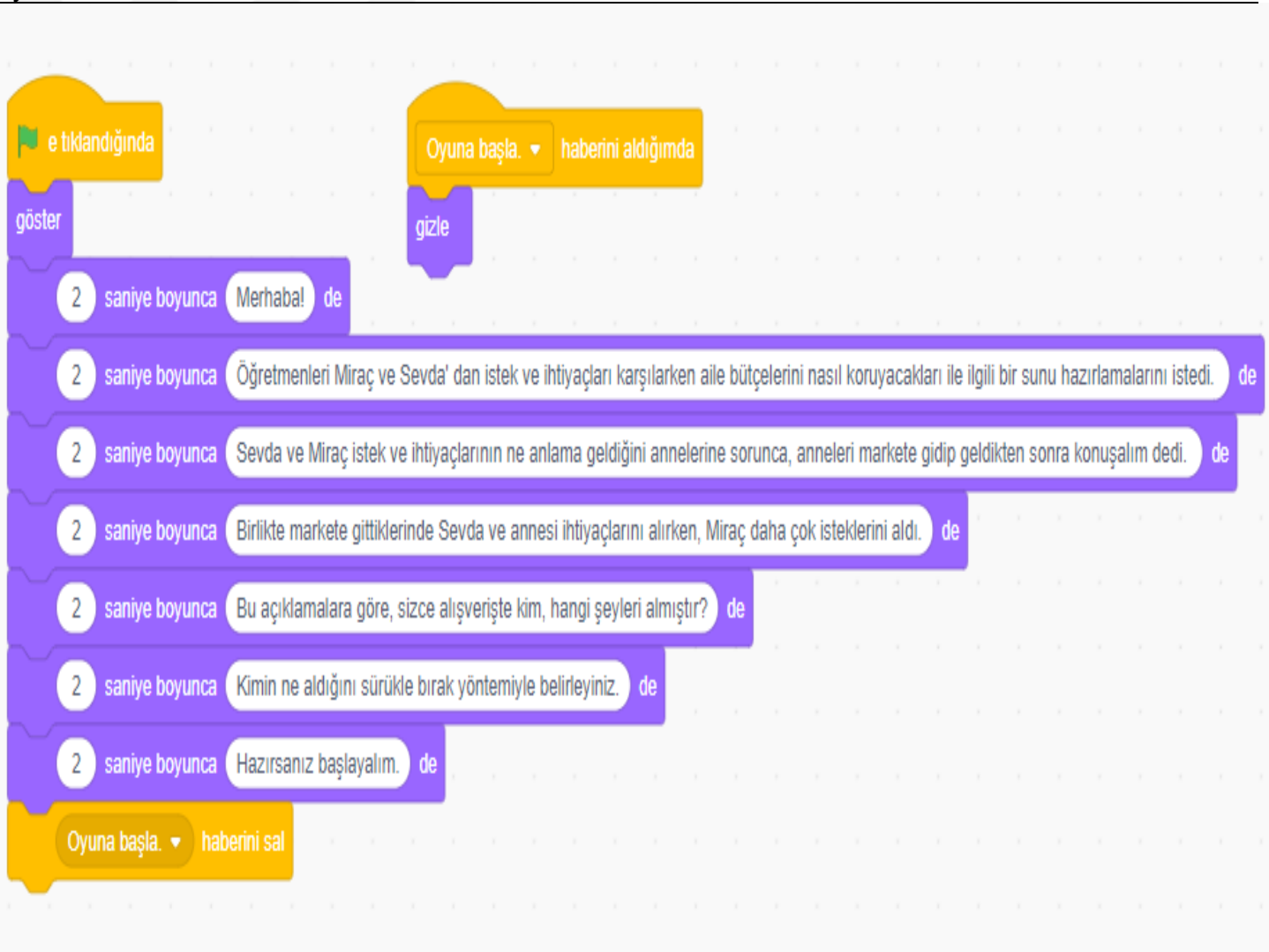

Oyun Bitti.


e tıklandığında
gizle
Oyun Bitti.
haberini aldığımda
göster
durdur
tümü

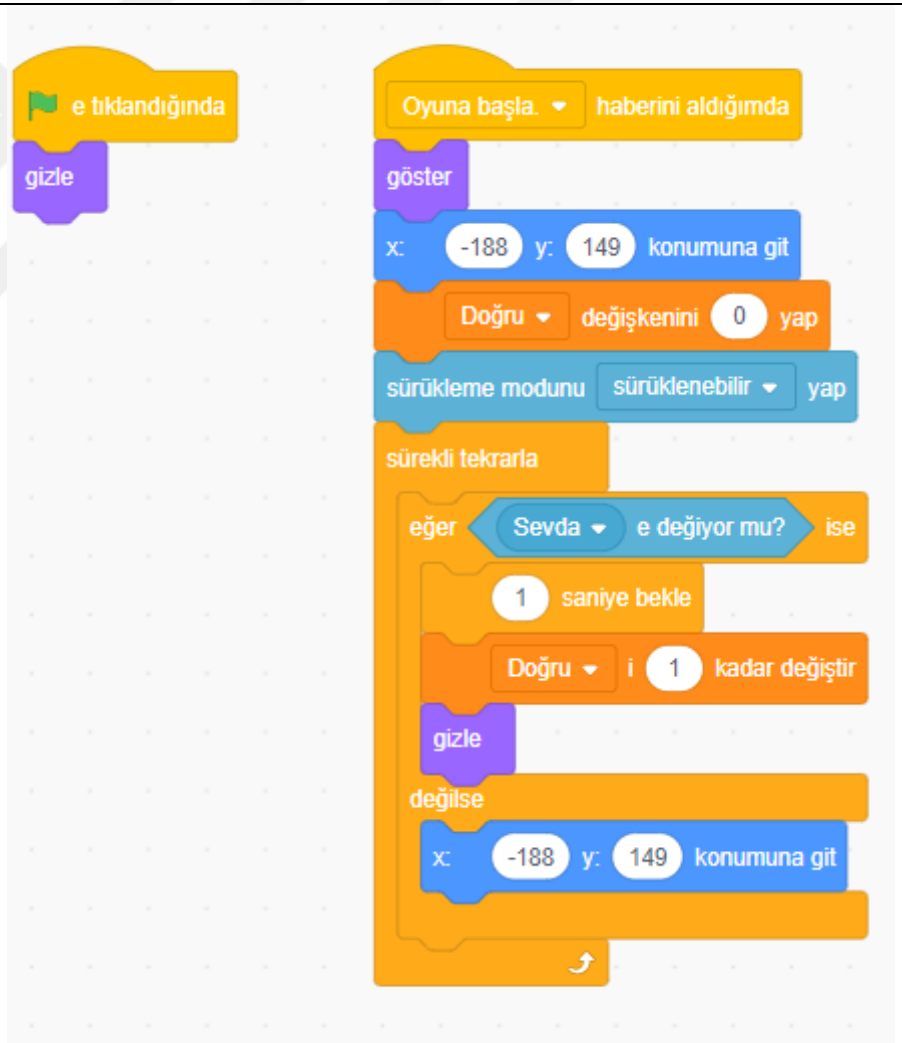
Kazanım No	Kazanım
8	İstek ve ihtiyaçlarını karşılarken kendisinin ve ailesinin bütçesini korumaya özen gösterir.

Sahne: İstek ve ihtiyaç (https://scratch.mit.edu/projects/977379235/)

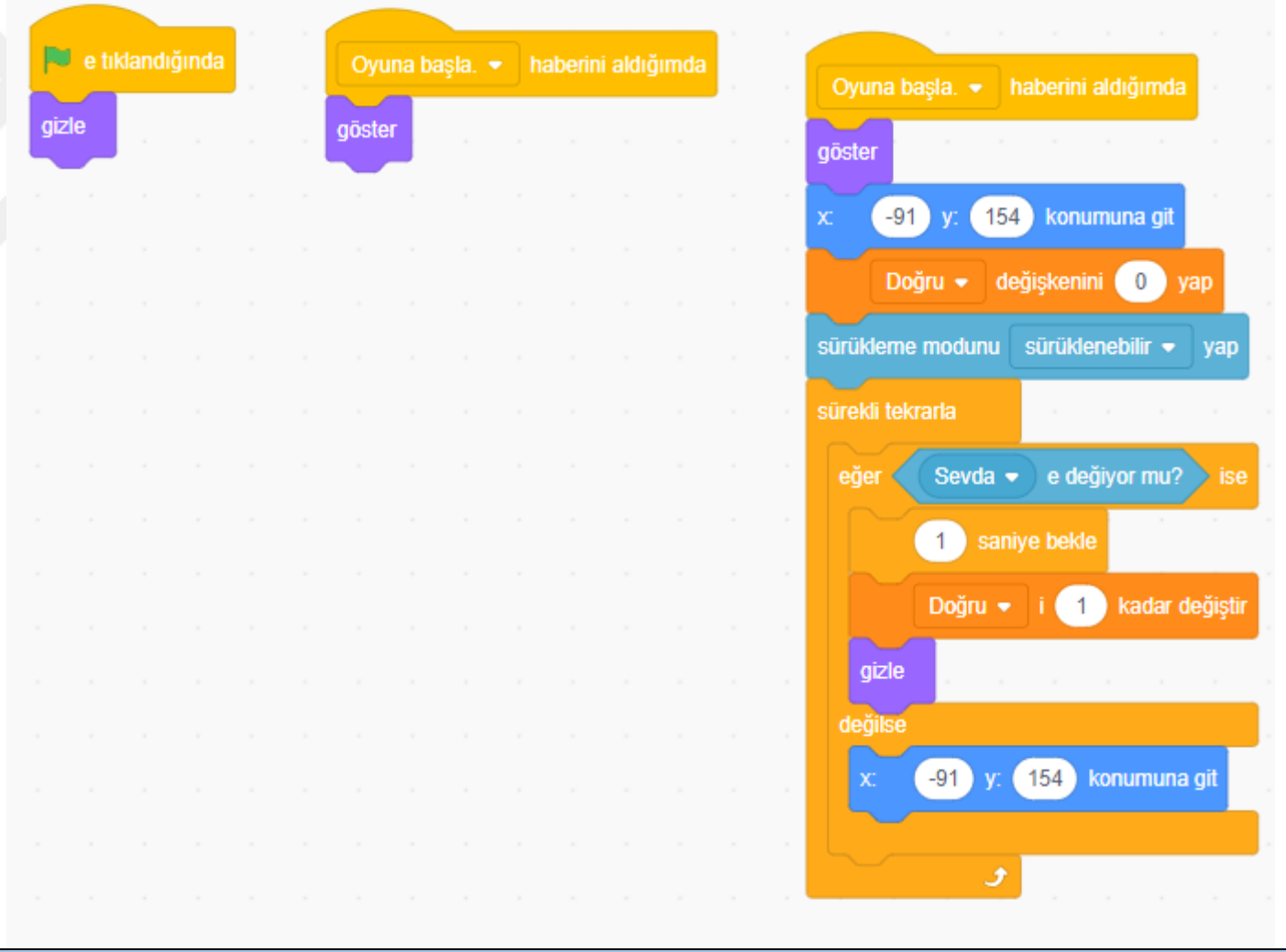


Kukla Görseli	Kuklaya Ait Kod Blokları
	

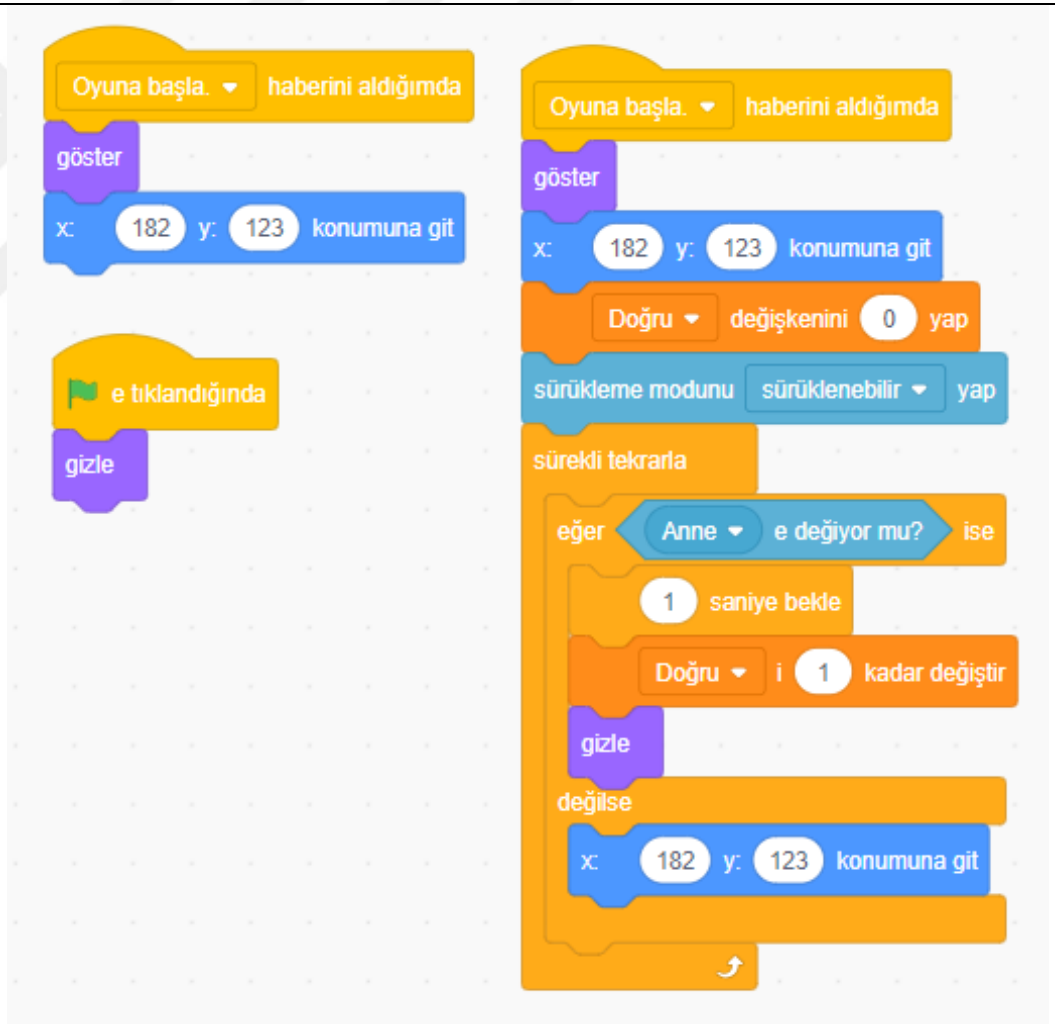



e tıklandığında
gizle
Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: -188 y: 149 konumuna git
Doğru değişkenini 0 yap
sürükleme modunu sürüklenebilir yap
sürekli tekrarla
eğer Sevda e değiyor mu? ise
1 saniye bekle
Doğru i 1 kadar değiştir
gizle
değilse
x: -188 y: 149 konumuna git

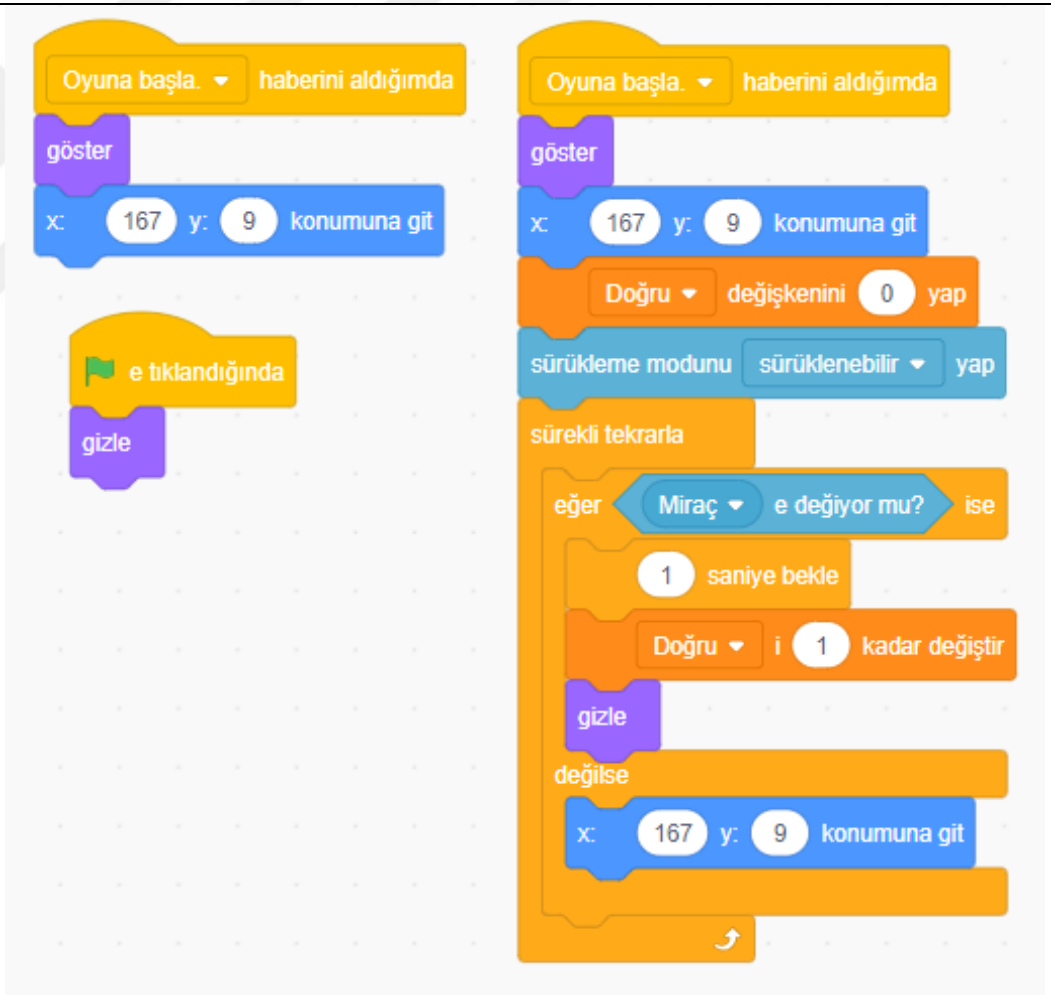



e tıklandığında
gizle
Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: -91 y: 154 konumuna git
Doğru değişkenini 0 yap
sürükleme modunu sürüklenebilir yap
sürekli tekrarla
eğer Sevda e değiyor mu? ise
1 saniye bekle
Doğru i 1 kadar değiştir
gizle
değilse
x: -91 y: 154 konumuna git

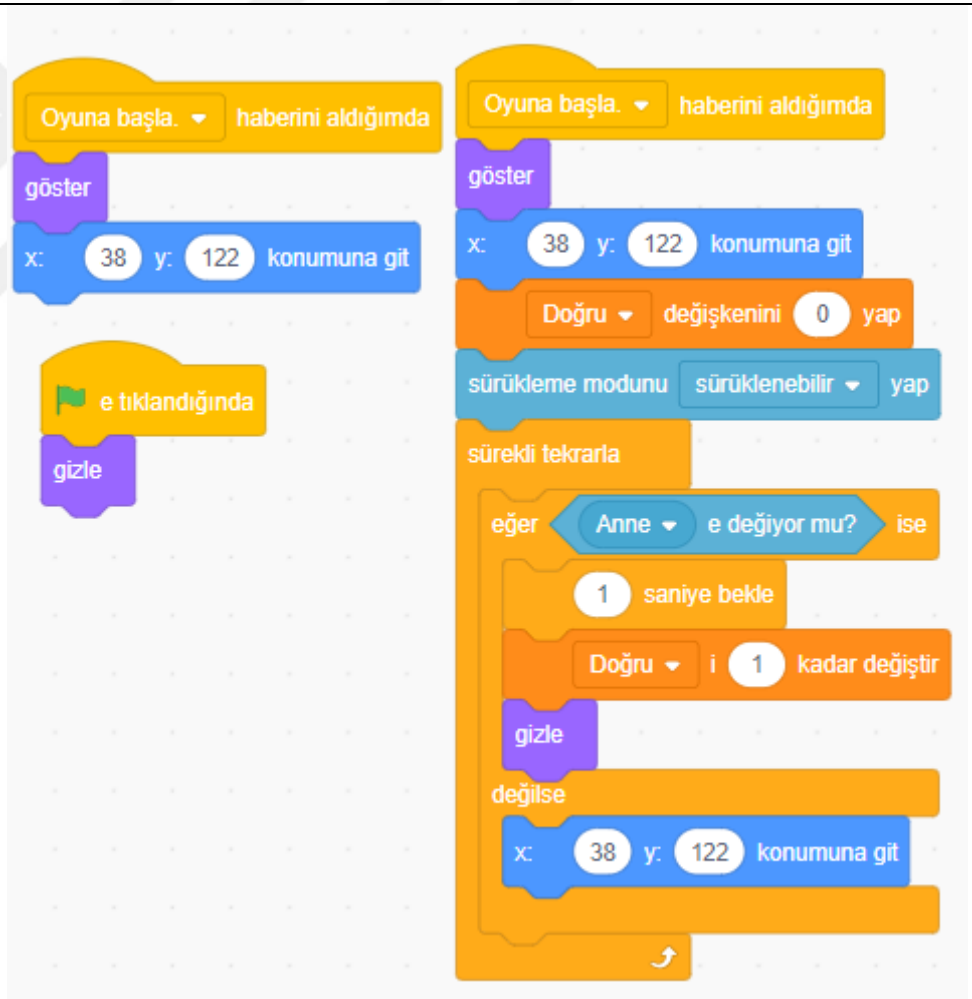



Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: 182 y: 123 konumuna git
e tıklandığında
gizle
Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: 182 y: 123 konumuna git
Doğru değişkenini 0 yap
sürükleme modunu sürüklenebilir yap
sürekli tekrarla
eğer Anne e değiyor mu? ise
1 saniye bekle
Doğru i 1 kadar değiştir
gizle
değilse
x: 182 y: 123 konumuna git

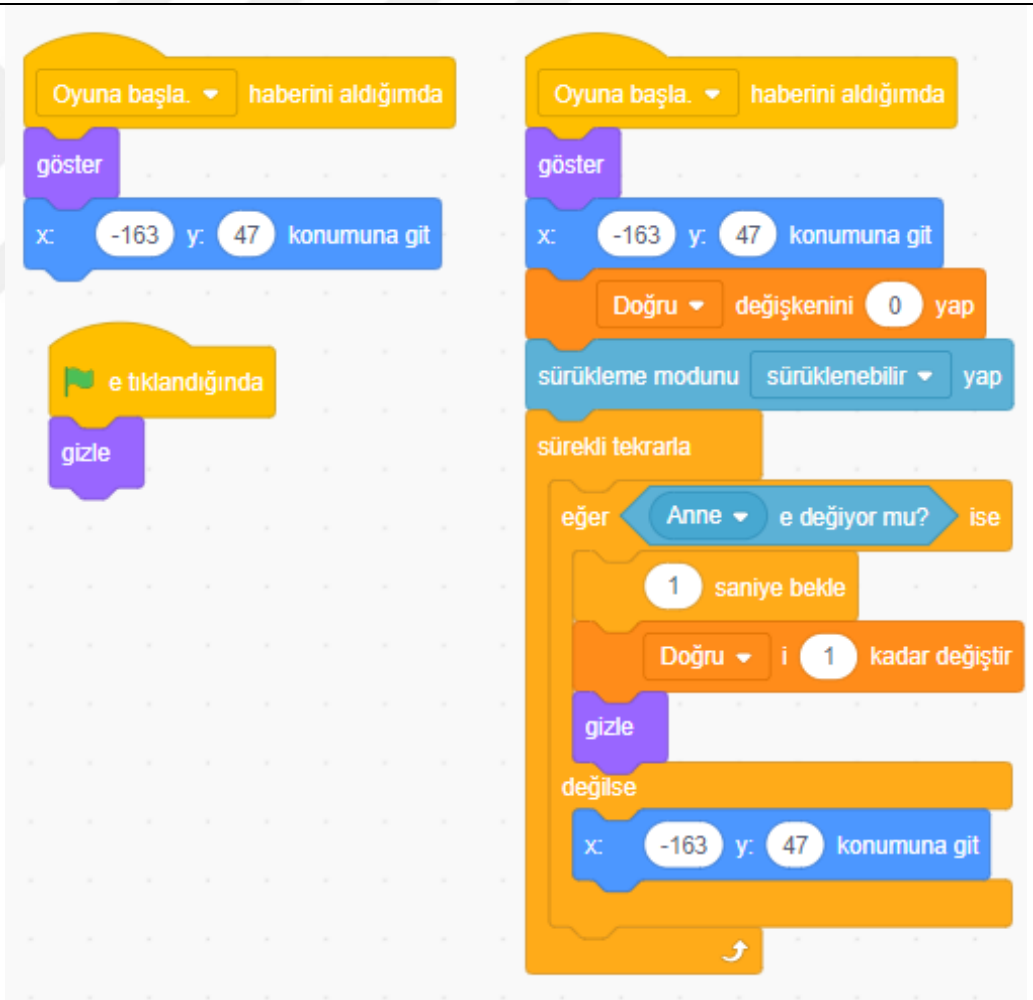



Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: 167 y: 9 konumuna git
e tıklandığında
gizle
Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: 167 y: 9 konumuna git
Doğru değişkenini 0 yap
sürükleme modunu sürüklenebilir yap
sürekli tekrarla
eğer Miraç e değiyor mu? ise
1 saniye bekle
Doğru i 1 kadar değiştir
gizle
değilse
x: 167 y: 9 konumuna git

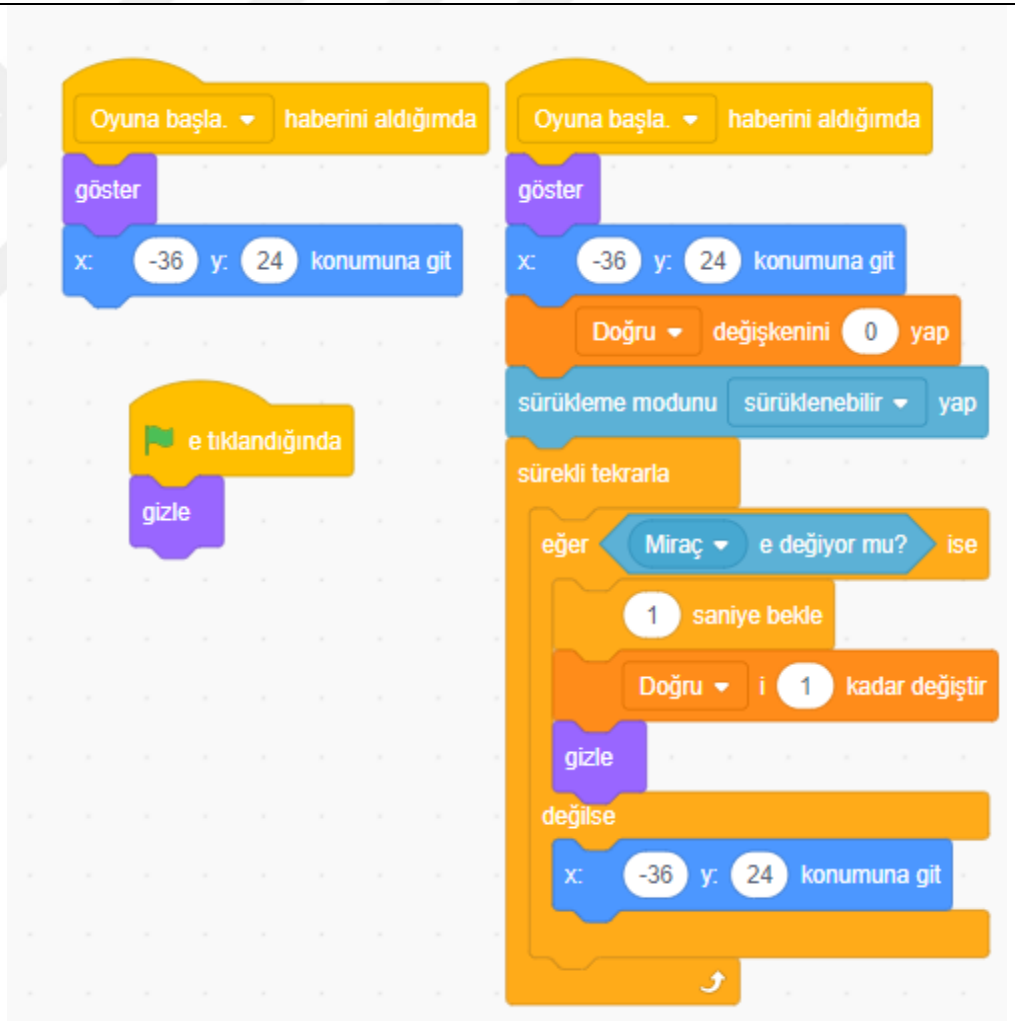


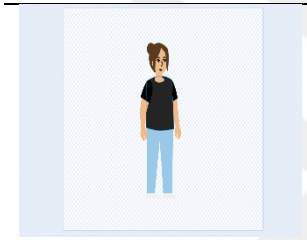

Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: 38 y: 122 konumuna git
e tıklandığında
gizle
Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: 38 y: 122 konumuna git
Doğru değişkenini 0 yap
sürükleme modunu sürüklenebilir yap
sürekli tekrarla
eğer Anne e değiyor mu? ise
1 saniye bekle
Doğru i 1 kadar değiştir
gizle
değilse
x: 38 y: 122 konumuna git



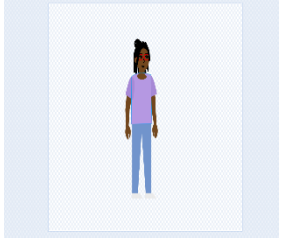

Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: -163 y: 47 konumuna git
e tıklandığında
gizle
Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: -163 y: 47 konumuna git
Doğru değişkenini 0 yap
sürükleme modunu sürüklenebilir yap
sürekli tekrarla
eğer Anne e değiyor mu? ise
1 saniye bekle
Doğru i 1 kadar değiştir
gizle
değilse
x: -163 y: 47 konumuna git



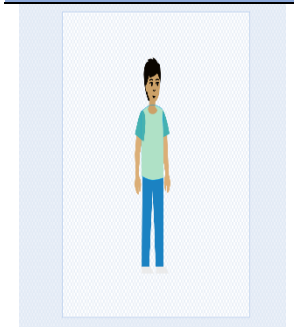

Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: -36 y: 24 konumuna git
e tıklandığında
gizle
Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: -36 y: 24 konumuna git
Doğru değişkenini 0 yap
sürükleme modunu sürüklenebilir yap
sürekli tekrarla
eğer Miraç e değiyor mu? ise
1 saniye bekle
Doğru i 1 kadar değiştir
gizle
değilse
x: -36 y: 24 konumuna git




e tıklandığında
gizle
Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: -205 y: -116 konumuna git



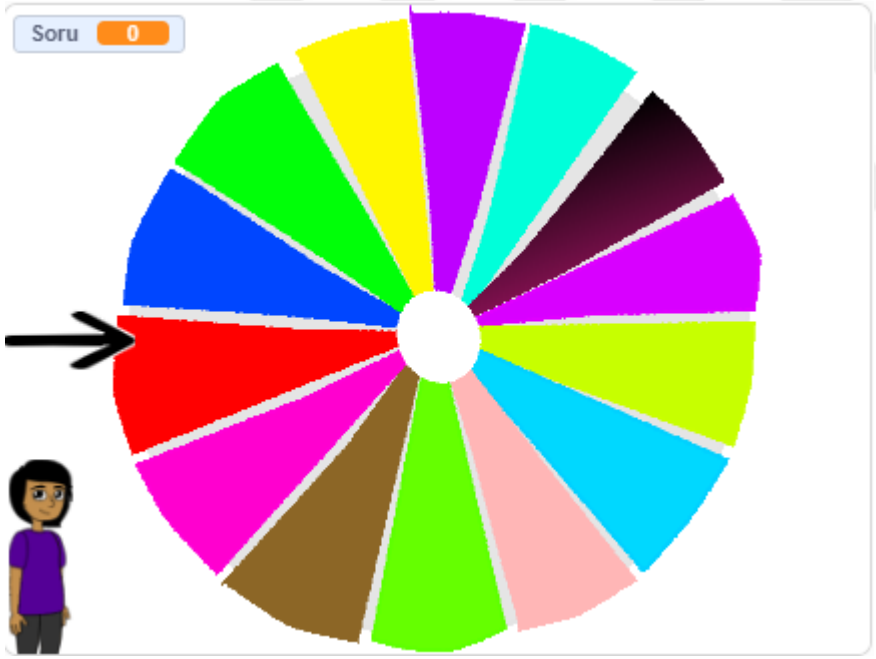

Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: 10 y: -115 konumuna git
e tıklandığında
gizle

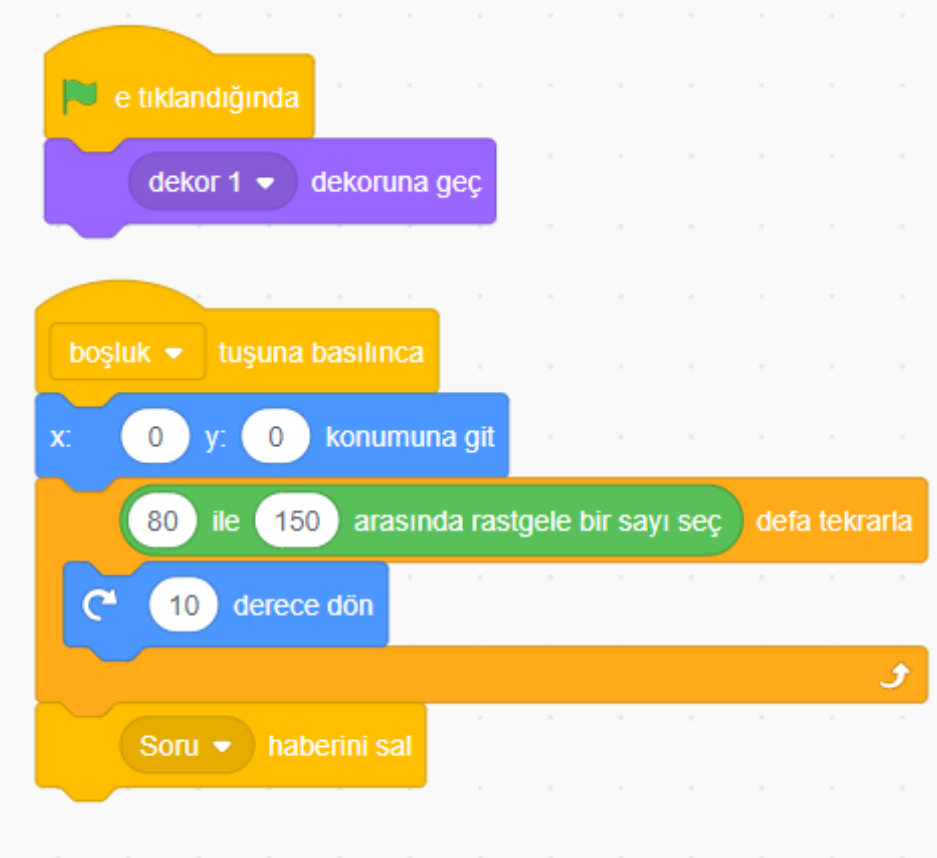


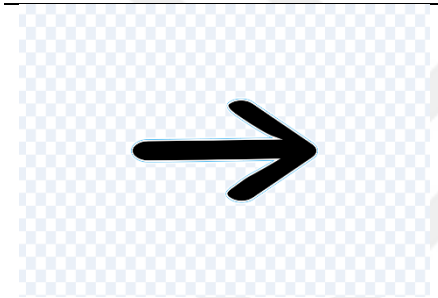

Oyuna başla. haberini aldığımda
göster
x: 216 y: -113 konumuna git
e tıklandığında
gizle

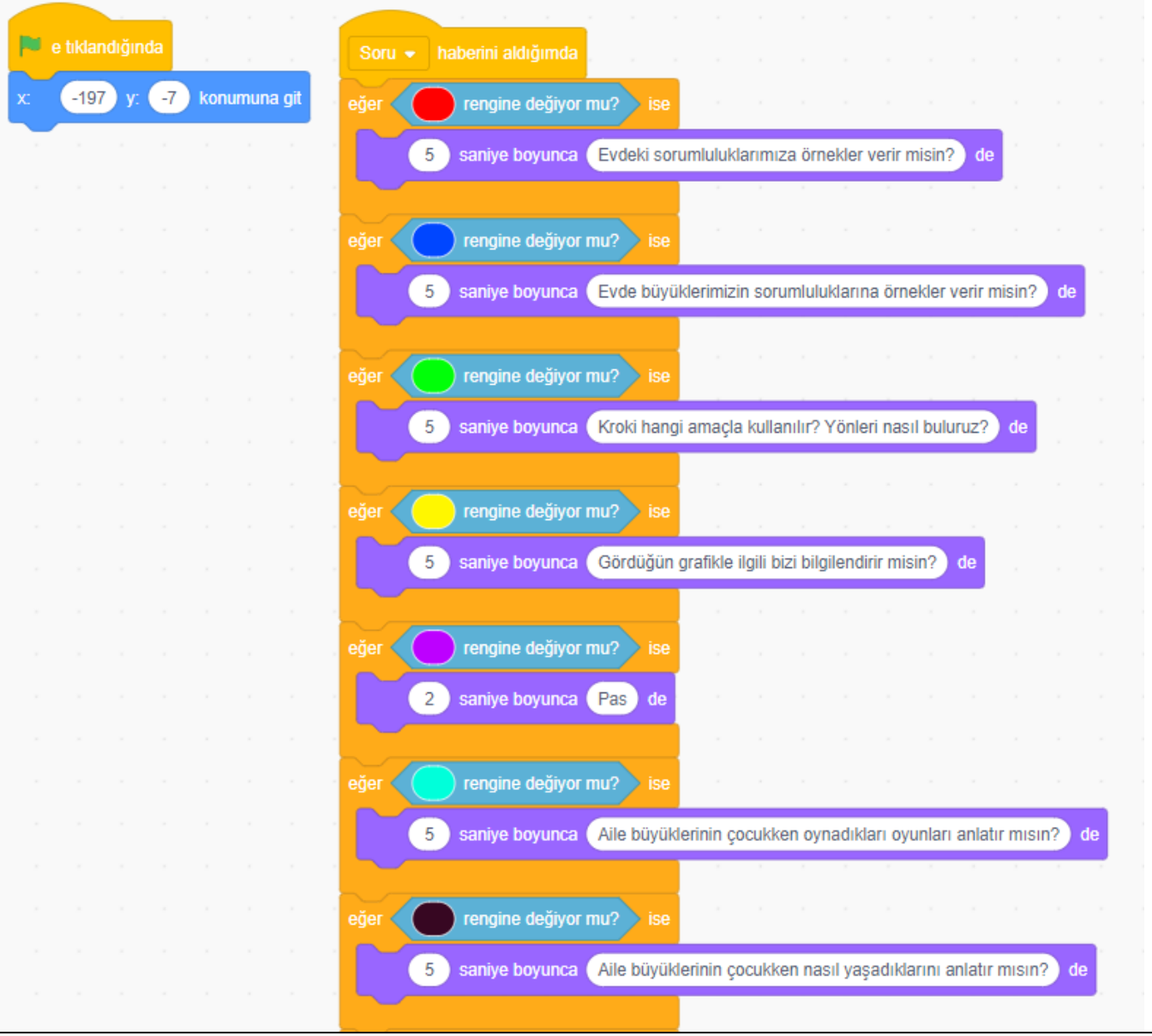
Genel Tekrar Tüm Kazanımlar-1

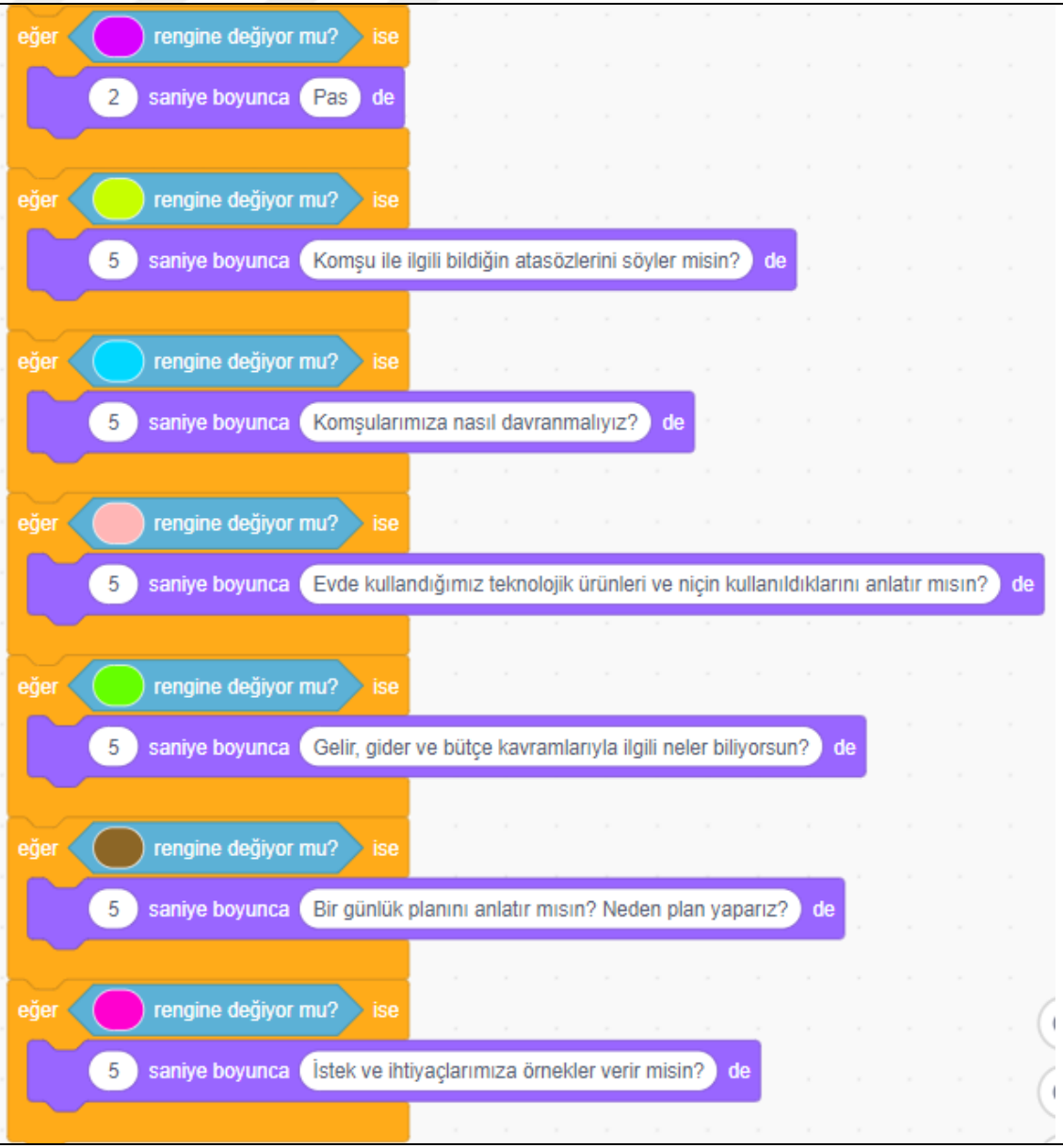
Sahne: Çarkıfelek (https://scratch.mit.edu/projects/958894360/)

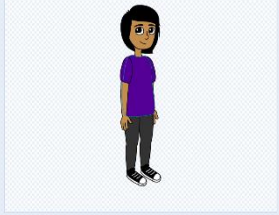


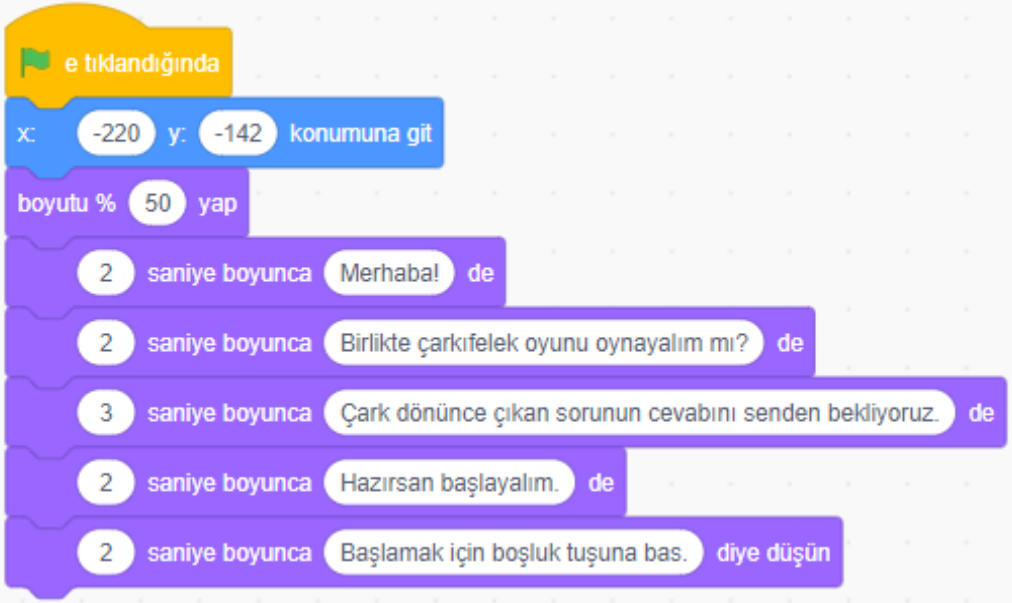
Kukla Görseli	Kuklaya Ait Kod Blokları
	




e tıklandığında
x: -197 y: -7 konumuna git
Soru haberini aldığımda
eğer rengine değiyor mu? ise
5 saniye boyunca Evdeki sorumluluklarımıza örnekler verir misin? de
eğer rengine değiyor mu? ise
5 saniye boyunca Evde büyüklerimizin sorumluluklarına örnekler verir misin? de
eğer rengine değiyor mu? ise
5 saniye boyunca Kroki hangi amaçla kullanılır? Yönleri nasıl buluruz? de
eğer rengine değiyor mu? ise
5 saniye boyunca Gördüğün grafikle ilgili bizi bilgilendirir misin? de
eğer rengine değiyor mu? ise
2 saniye boyunca Pas de
eğer rengine değiyor mu? ise
5 saniye boyunca Aile büyüklerinin çocukken oynadıkları oyunları anlatır mısın? de
eğer rengine değiyor mu? ise
5 saniye boyunca Aile büyüklerinin çocukken nasıl yaşadıklarını anlatır mısın? de

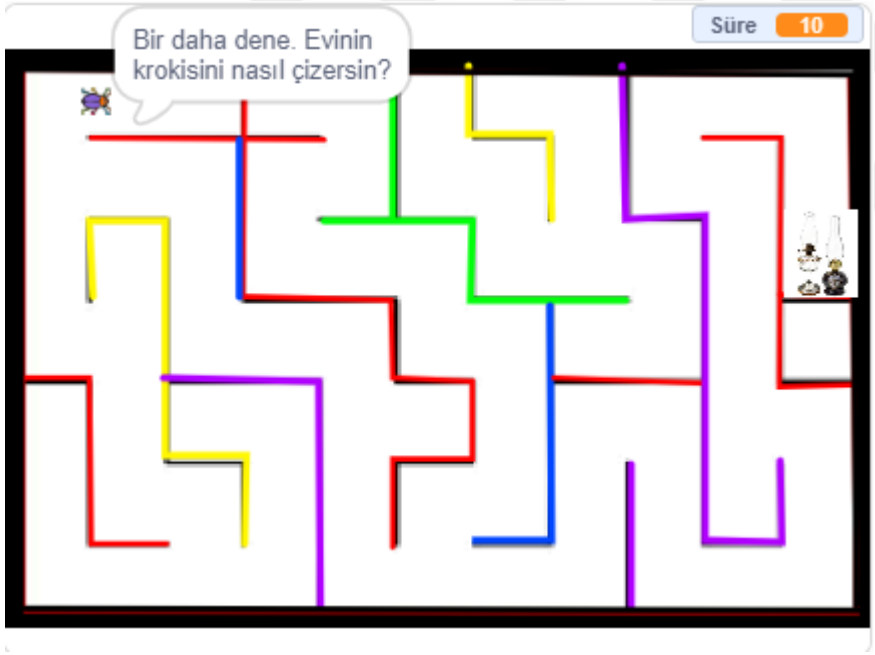

eğer rengine değiyor mu? ise
2 saniye boyunca Pas de
eğer rengine değiyor mu? ise
5 saniye boyunca Komşu ile ilgili bildiğin atasözlerini söyler misin? de
eğer rengine değiyor mu? ise
5 saniye boyunca Komşularımıza nasıl davranmalıyız? de
eğer rengine değiyor mu? ise
5 saniye boyunca Evde kullandığımız teknolojik ürünleri ve niçin kullanıldıklarını anlatır mısın? de
eğer rengine değiyor mu? ise
5 saniye boyunca Gelir, gider ve bütçe kavramlarıyla ilgili neler biliyorsun? de
eğer rengine değiyor mu? ise
5 saniye boyunca Bir günlük planını anlatır mısın? Neden plan yaparız? de
eğer rengine değiyor mu? ise
5 saniye boyunca İstek ve ihtiyaçlarımıza örnekler verir misin? de

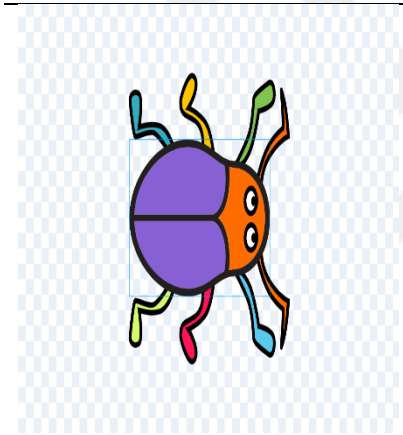
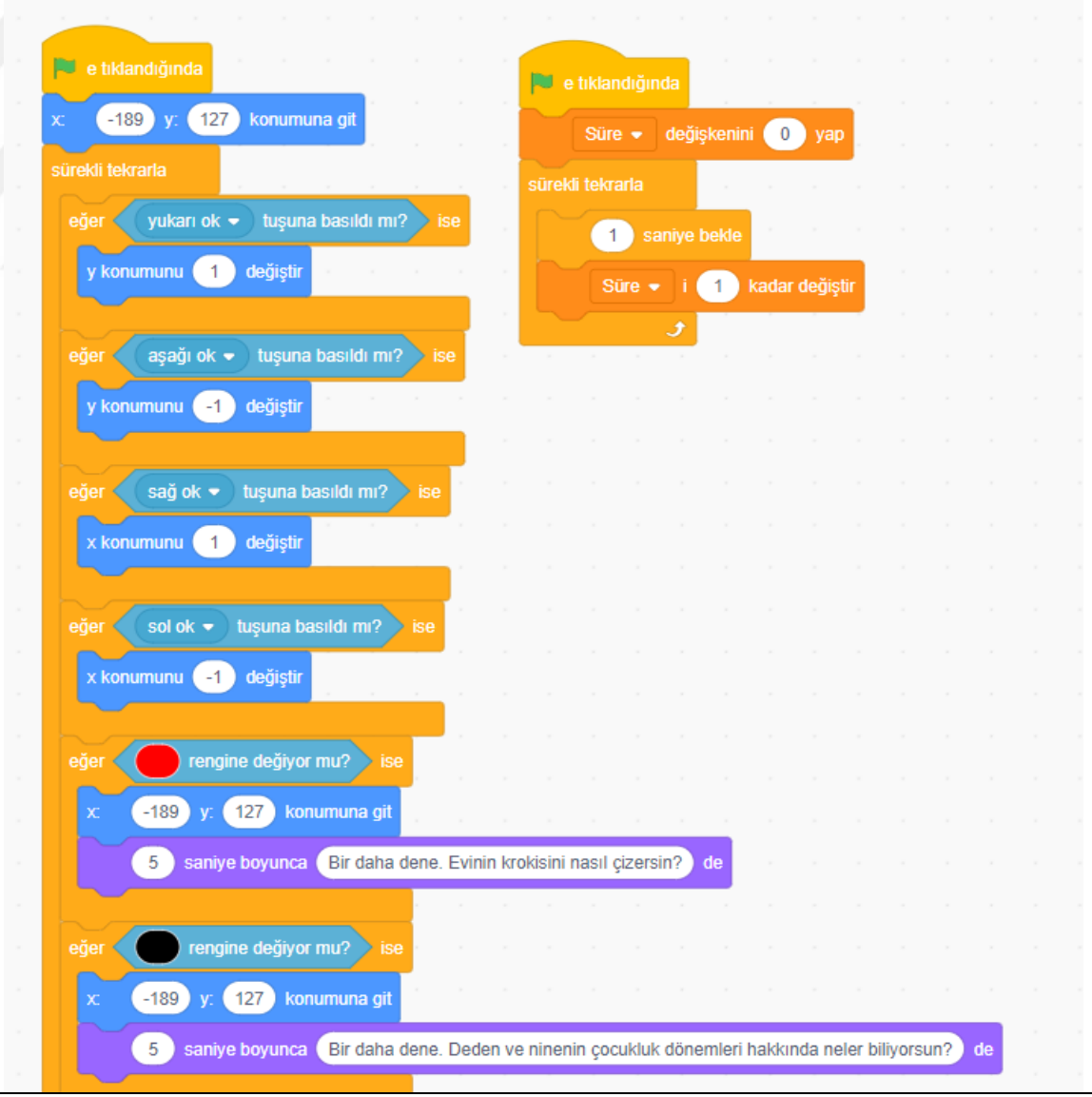


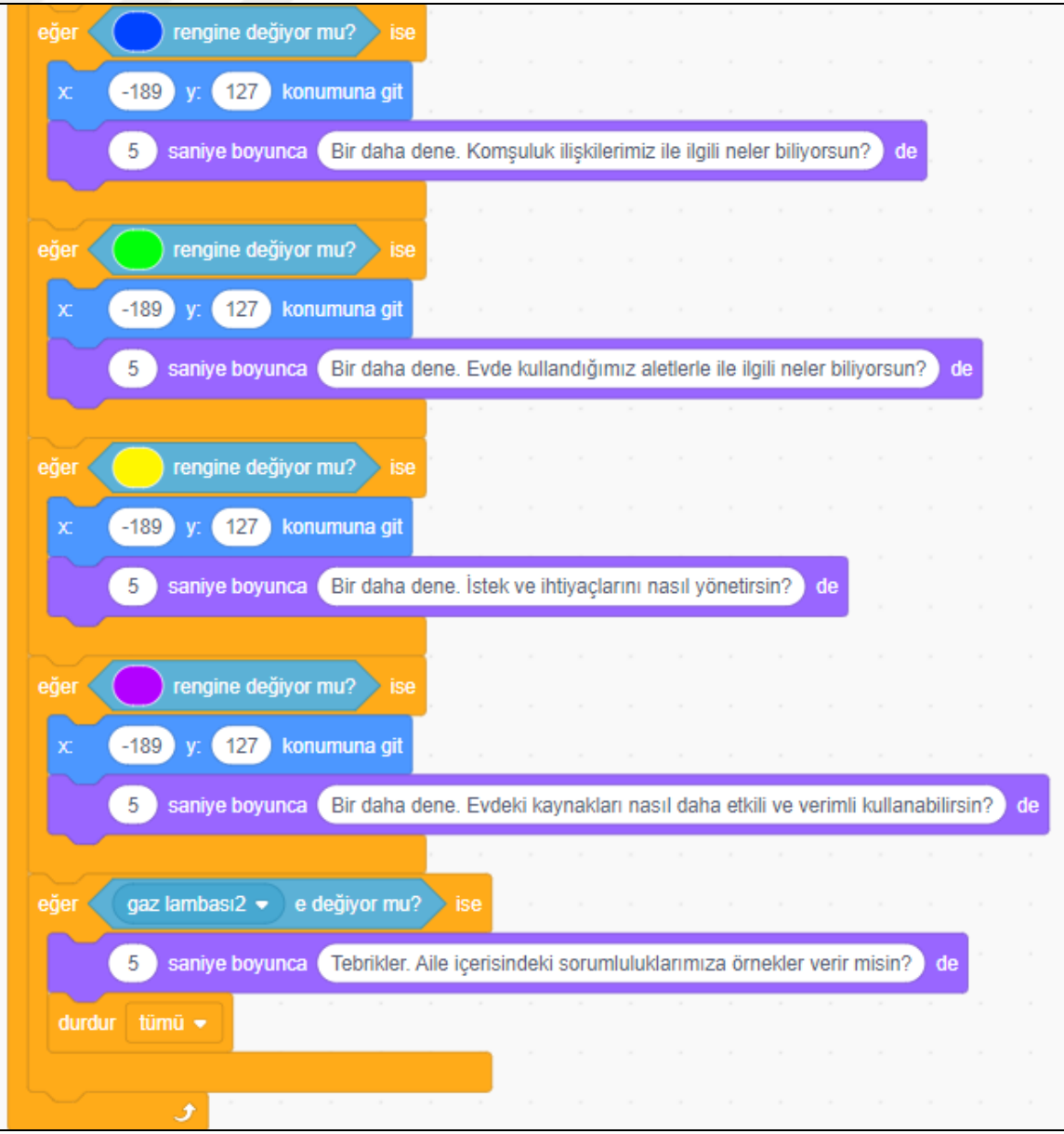

e tıklandığında
x: -220 y: -142 konumuna git
boyutu % 50 yap
2 saniye boyunca Merhaba! de
2 saniye boyunca Birlikte çarkıfelek oyunu oynayalım mı? de
3 saniye boyunca Çark dönünce çıkan sorunun cevabını senden bekliyoruz. de
2 saniye boyunca Hazırsan başlayalım. de
2 saniye boyunca Başlamak için boşluk tuşuna bas. diye düşün

Genel Tekrar Tüm Kazanımlar-2

Sahne: Labirent (https://scratch.mit.edu/projects/954280227/)



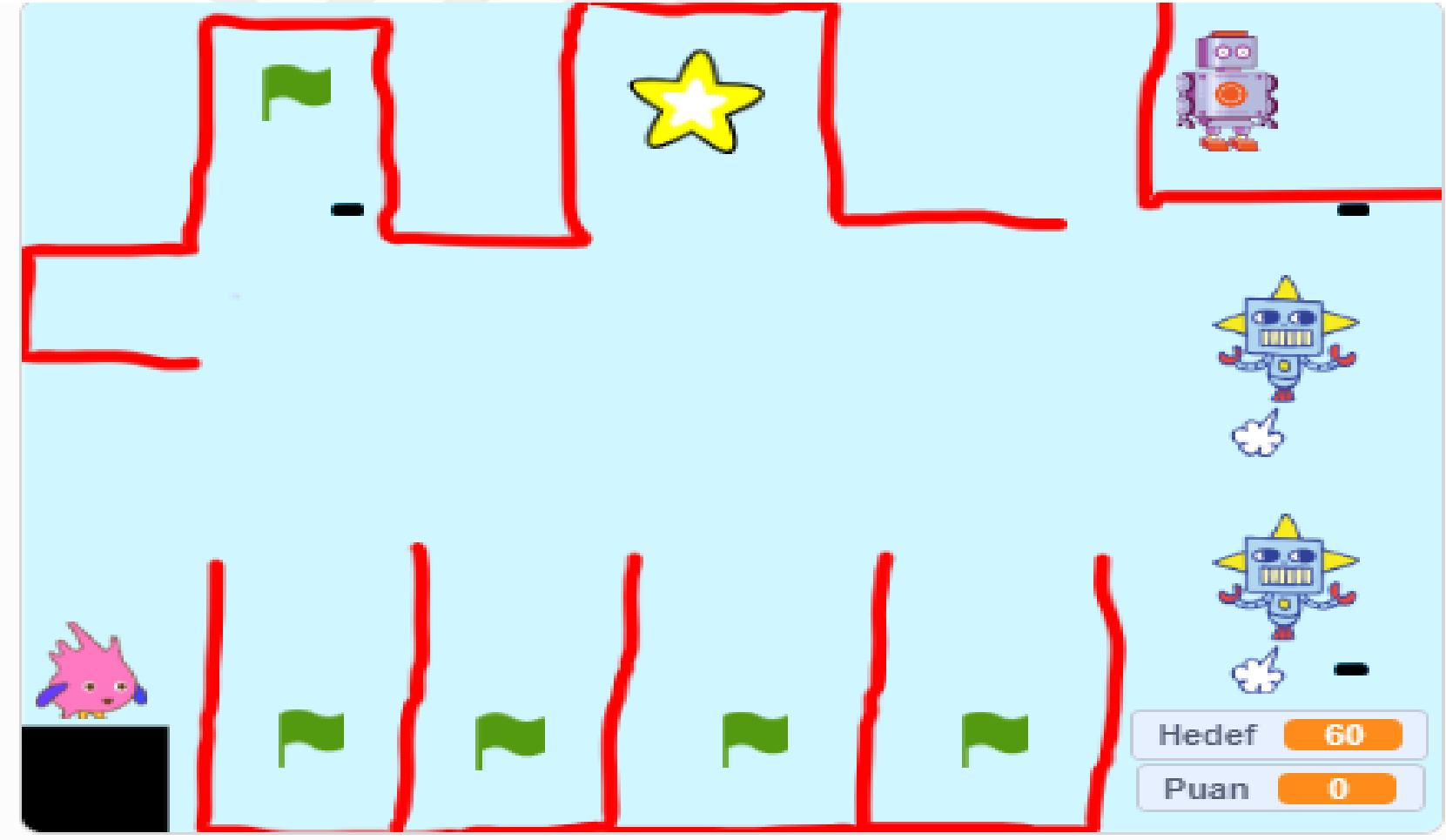
Kukla Görseli	Kuklaya Ait Kod Blokları
	

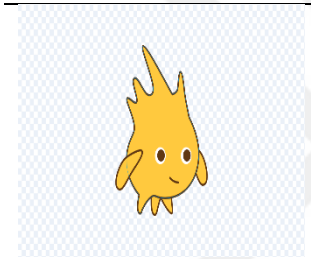
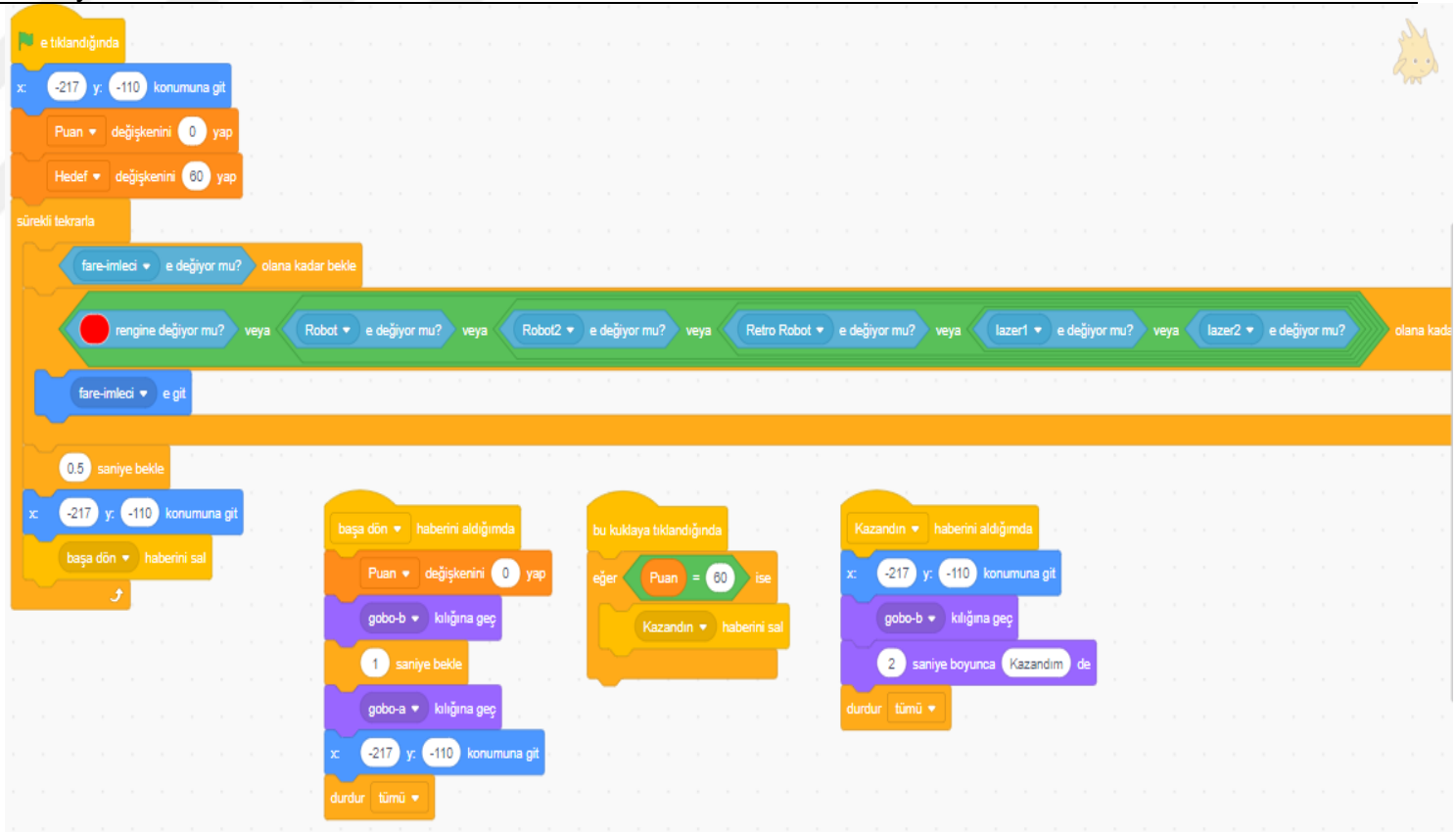

eğer rengine değiyor mu? ise
x: -189 y: 127 konumuna git
5 saniye boyunca Bir daha dene. Komşuluk ilişkilerimiz ile ilgili neler biliyorsun? de
eğer rengine değiyor mu? ise
x: -189 y: 127 konumuna git
5 saniye boyunca Bir daha dene. Evde kullandığımız aletlerle ile ilgili neler biliyorsun? de
eğer rengine değiyor mu? ise
x: -189 y: 127 konumuna git
5 saniye boyunca Bir daha dene. İstek ve ihtiyaçlarını nasıl yönetirsin? de
eğer rengine değiyor mu? ise
x: -189 y: 127 konumuna git
5 saniye boyunca Bir daha dene. Evdeki kaynakları nasıl daha etkili ve verimli kullanabilirsin? de
eğer gaz lambası2 e değiyor mu? ise
5 saniye boyunca Tebrikler. Aile içerisindeki sorumluluklarımıza örnekler verir misin? de
durdur tümü



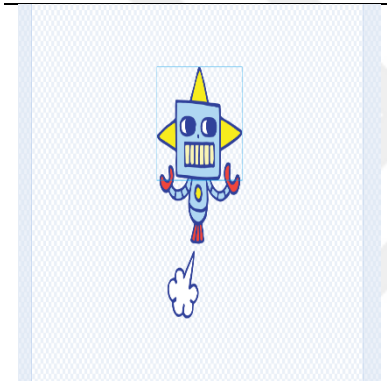
Eğlence-1

Sahne: Bayrak toplama (https://scratch.mit.edu/projects/951031764/)

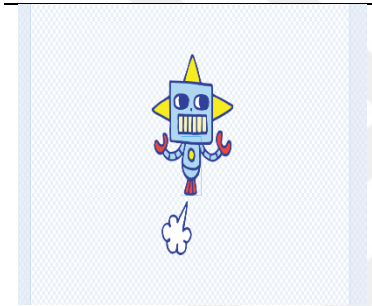


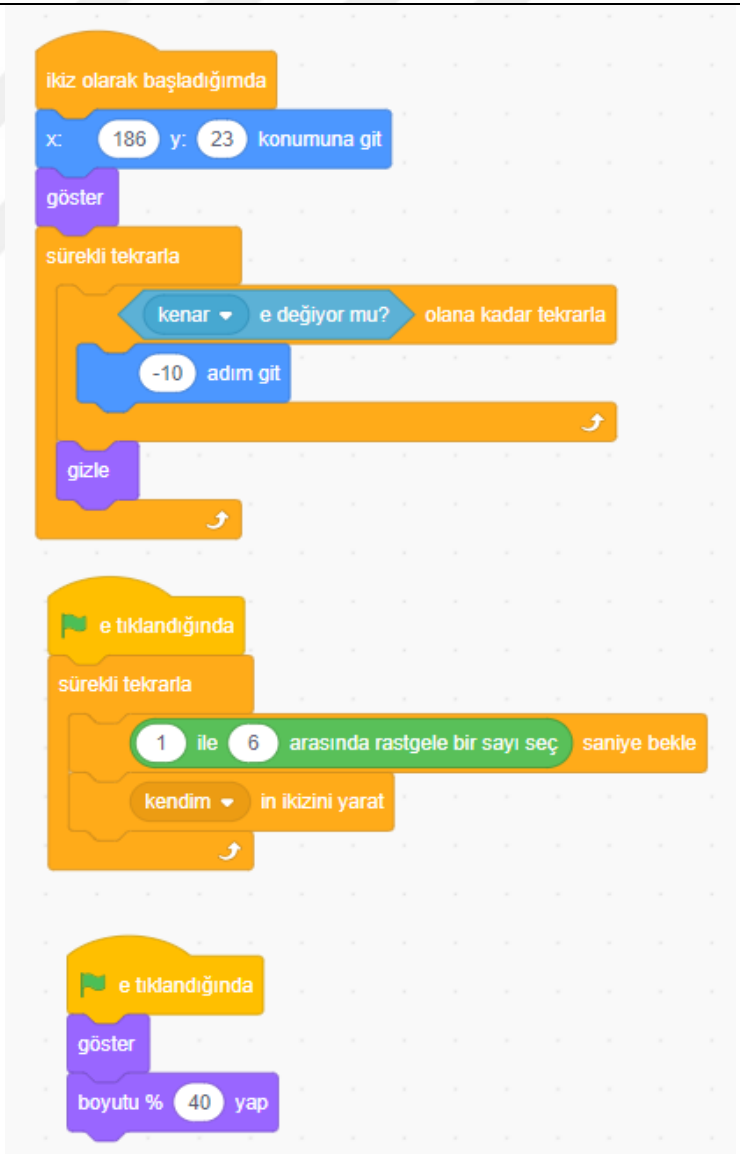
Kukla Görseli	Kuklaya Ait Kod Blokları
	

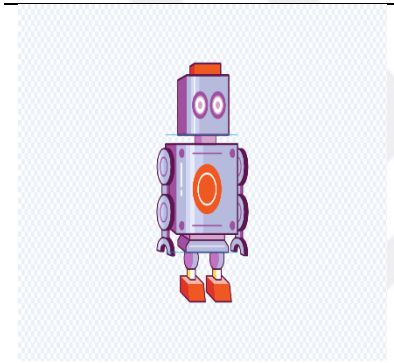

e tıklandığında
sürekli tekrarla
eğer bayrak1 e değiyor mu? ise
bayrak1 haberini sal
eğer bayrak2 e değiyor mu? ise
bayrak2 haberini sal
eğer bayrak3 e değiyor mu? ise
bayrak3 haberini sal
eğer bayrak4 e değiyor mu? ise
bayrak4 haberini sal
eğer bayrak5 e değiyor mu? ise
bayrak5 haberini sal
eğer bayrak6 e değiyor mu? ise
bayrak6 haberini sal
eğer Star e değiyor mu? ise
Star haberini sal

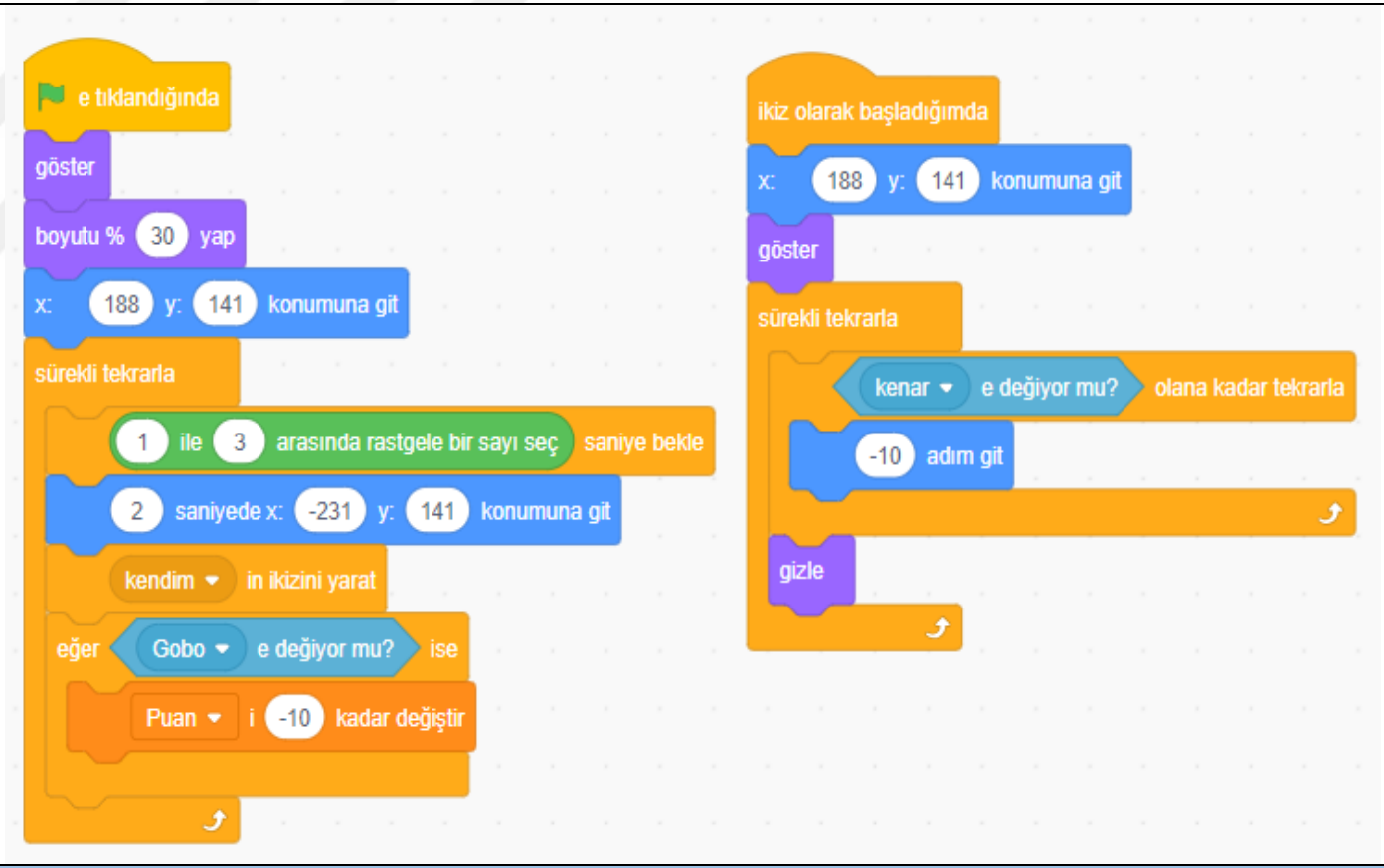



e tıklandığında
göster
boyutu % 40 yap
e tıklandığında
sürekli tekrarla
1 ile 10 arasında rastgele bir sayı seç saniye bekle
kendim in ikizini yarat
ikiz olarak başladığımda
x: 188 y: -66 konumuna git
göster
sürekli tekrarla
kenar e değiyor mu? olana kadar tekrarla
-10 adım git
gizle

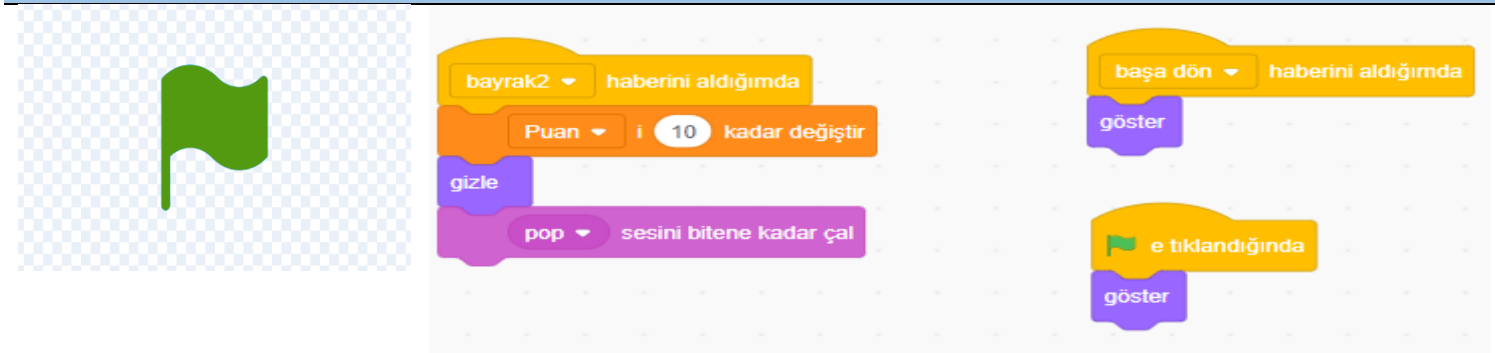



ikiz olarak başladığımda
x: 186 y: 23 konumuna git
göster
sürekli tekrarla
kenar e değiyor mu? olana kadar tekrarla
-10 adım git
gizle
e tıklandığında
sürekli tekrarla
1 ile 6 arasında rastgele bir sayı seç saniye bekle
kendim in ikizini yarat
e tıklandığında
göster
boyutu % 40 yap



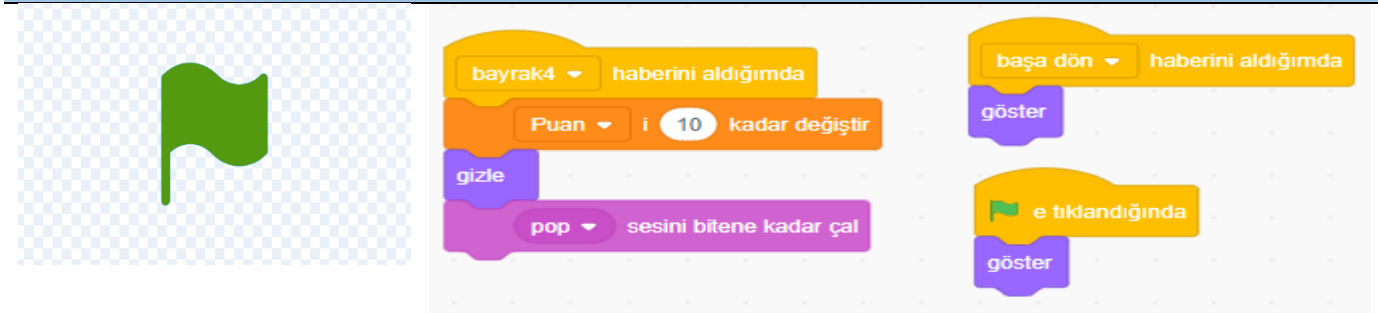

e tıklandığında
göster
boyutu % 30 yap
x: 188 y: 141 konumuna git
sürekli tekrarla
1 ile 3 arasında rastgele bir sayı seç saniye bekle
2 saniyede x: -231 y: 141 konumuna git
kendim in ikizini yarat
eğer Gobo e değiyor mu? ise
Puan i -10 kadar değiştir
ikiz olarak başladığımda
x: 188 y: 141 konumuna git
göster
sürekli tekrarla
kenar e değiyor mu? olana kadar tekrarla
-10 adım git
gizle

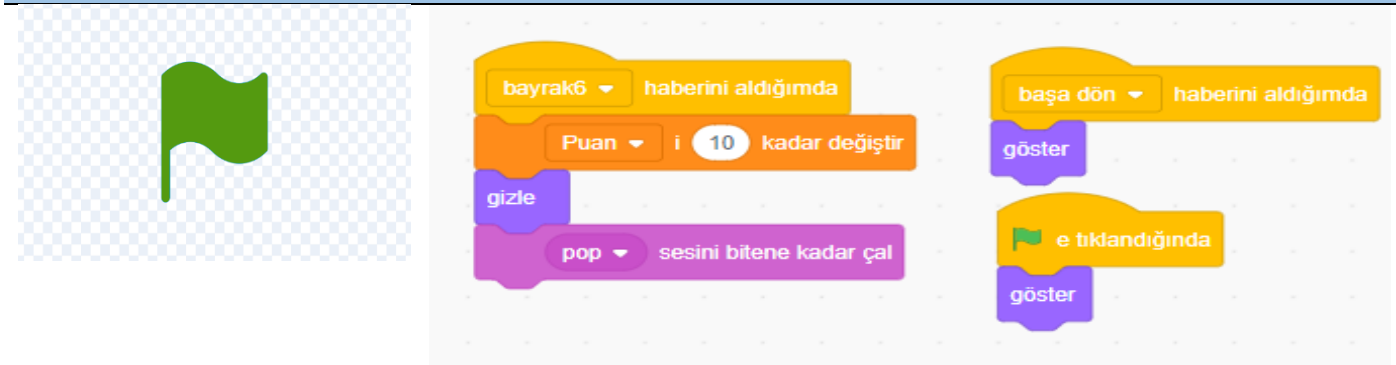

e tıklandığında
göster
Star haberini aldığımda
Puan i 10 kadar değiştir
gizle
collect sesini bitene kadar çal
başa dön haberini aldığımda
göster


bayrak2 haberini aldığımda
Puan i 10 kadar değiştir
gizle
pop sesini bitene kadar çal
başa dön haberini aldığımda
göster
e tıklandığında
göster


bayrak3 haberini aldığımda
Puan i 10 kadar değiştir
gizle
pop sesini bitene kadar çal
başa dön haberini aldığımda
göster
e tıklandığında
göster

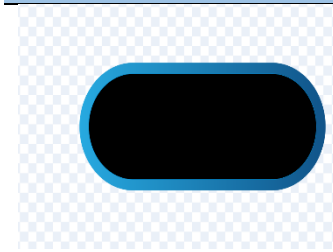

bayrak1 haberini aldığımda
gizle
Puan i 10 kadar değiştir
pop sesini bitene kadar çal
başa dön haberini aldığımda
göster
e tıklandığında
göster


bayrak4 haberini aldığımda
Puan i 10 kadar değiştir
gizle
pop sesini bitene kadar çal
başa dön haberini aldığımda
göster
e tıklandığında
göster


bayrak6 haberini aldığımda
Puan i 10 kadar değiştir
gizle
pop sesini bitene kadar çal
başa dön haberini aldığımda
göster
e tıklandığında
göster



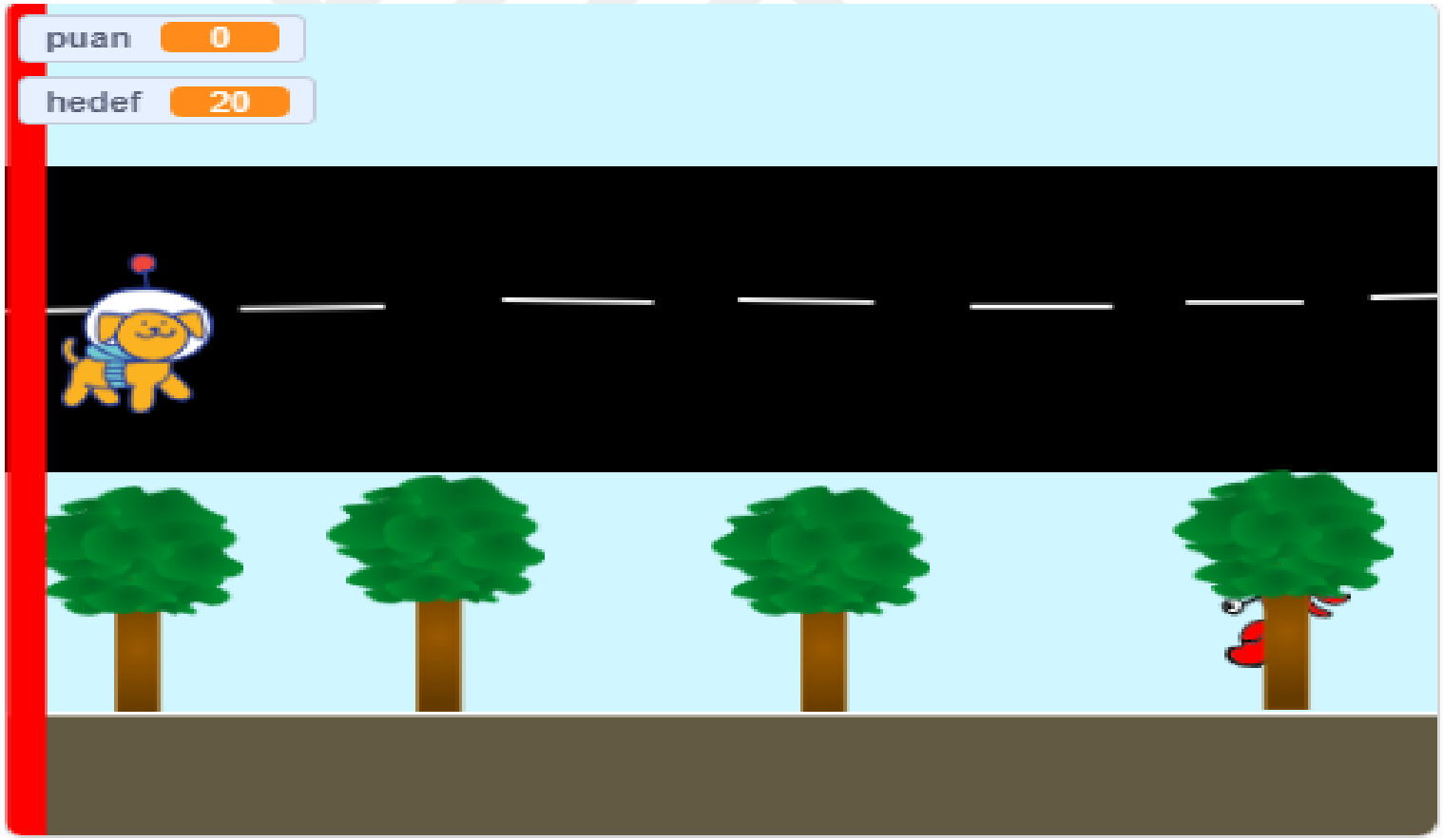

e tıklandığında
sürekli tekrarla
1 ile 5 arasında rastgele bir sayı seç saniye bekle
kendim in ikizini yarat
e tıklandığında
göster
boyutu % 10 yap
ikiz olarak başladığımda
x: 210 y: 89 konumuna git
göster
sürekli tekrarla
kenar e değiyor mu? olana kadar tekrarla
-10 adım git
gizle

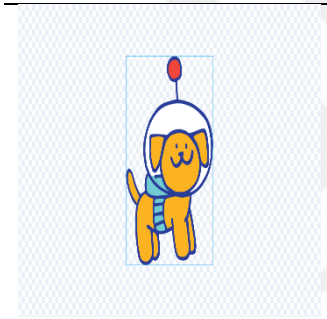
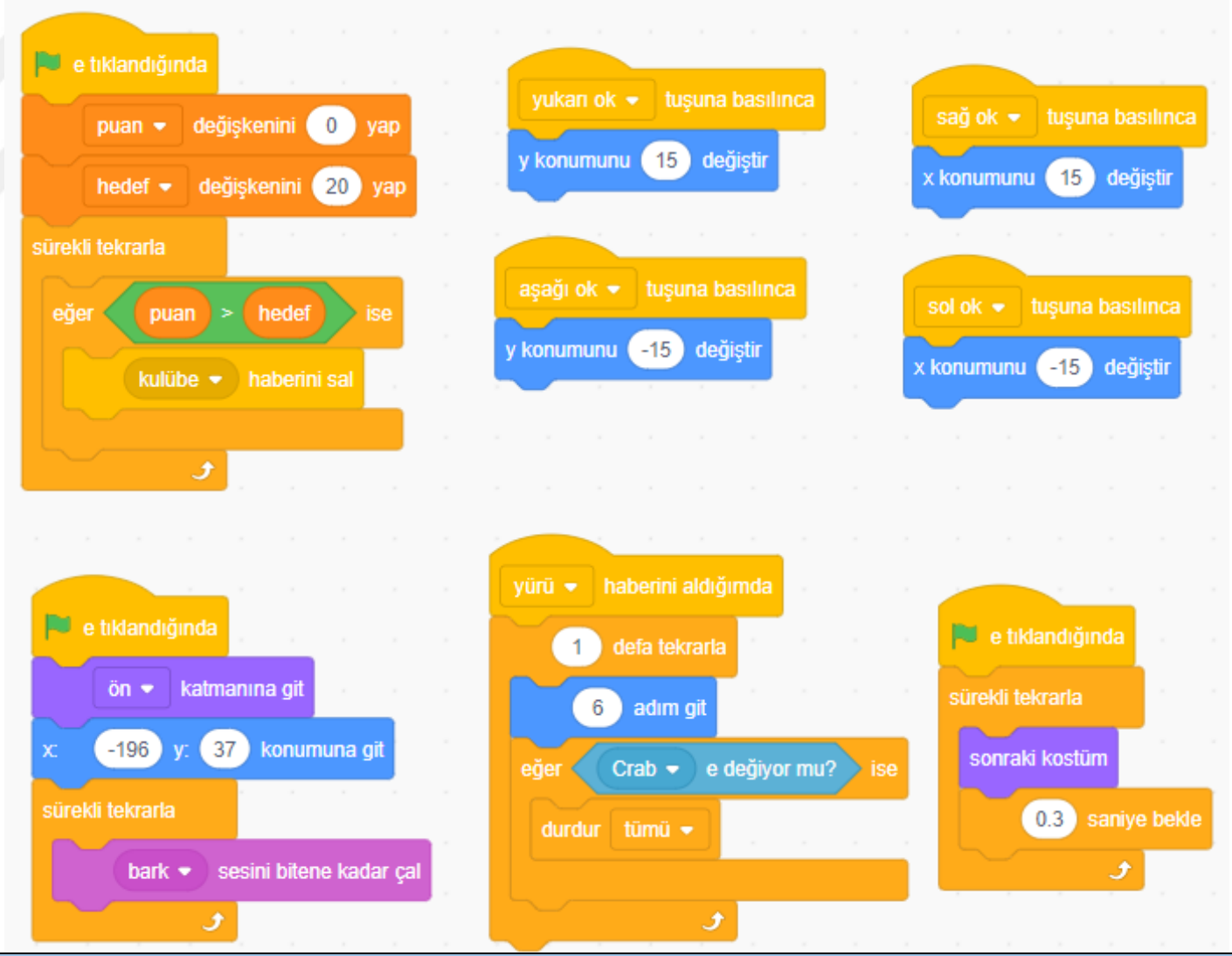


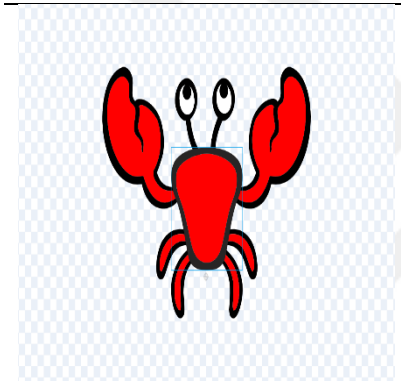

e tıklandığında
sürekli tekrarla
1 ile 6 arasında rastgele bir sayı seç saniye bekle
kendim in ikizini yarat
e tıklandığında
göster
boyutu % 10 yap
ikiz olarak başladığımda
x: 209 y: -110 konumuna git
göster
sürekli tekrarla
kenar e değiyor mu? olana kadar tekrarla
-10 adım git
gizle

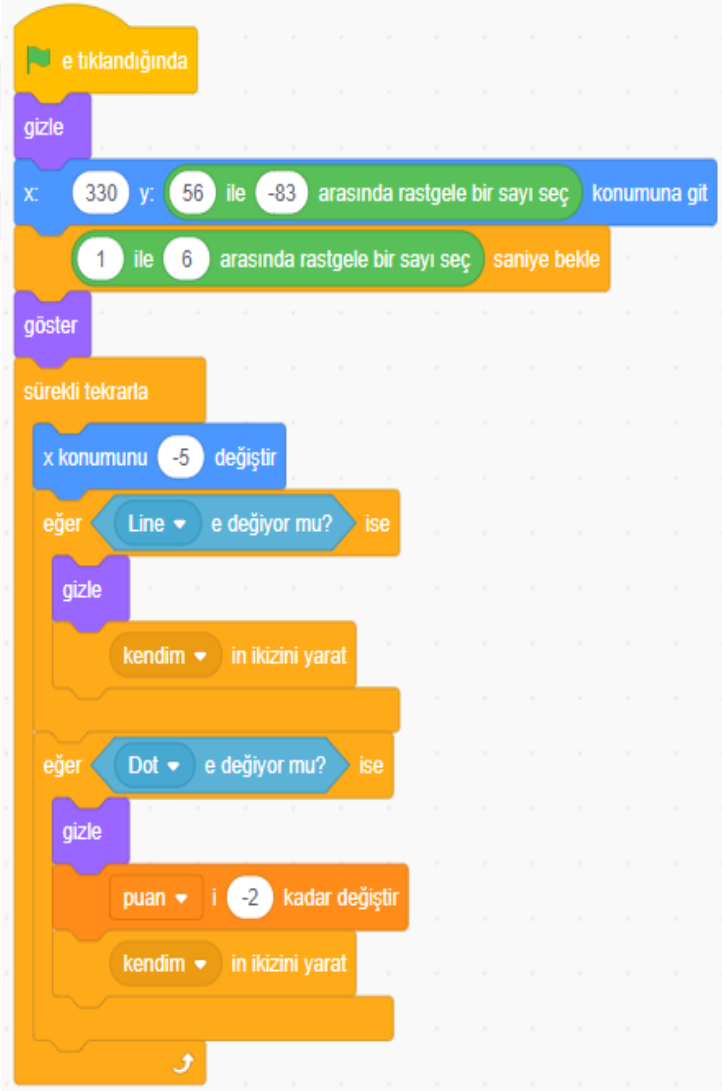
Eğlence-2

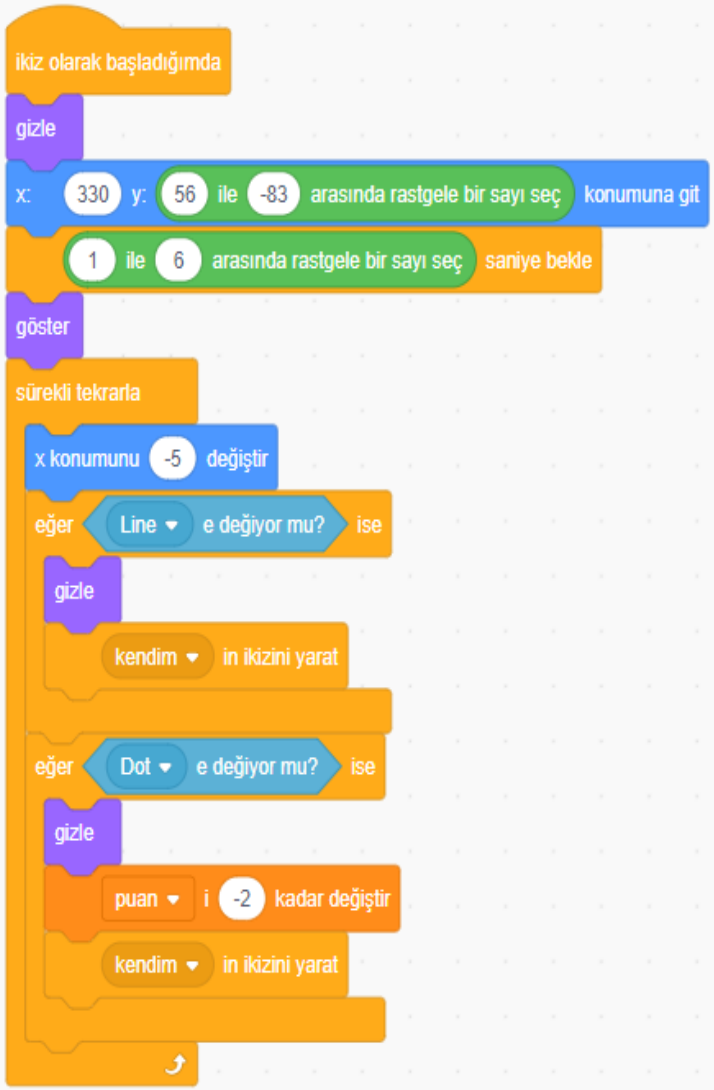
Sahne: Kemik yakalama (https://scratch.mit.edu/projects/830290717/)

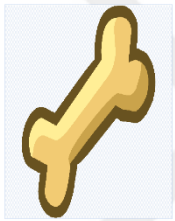


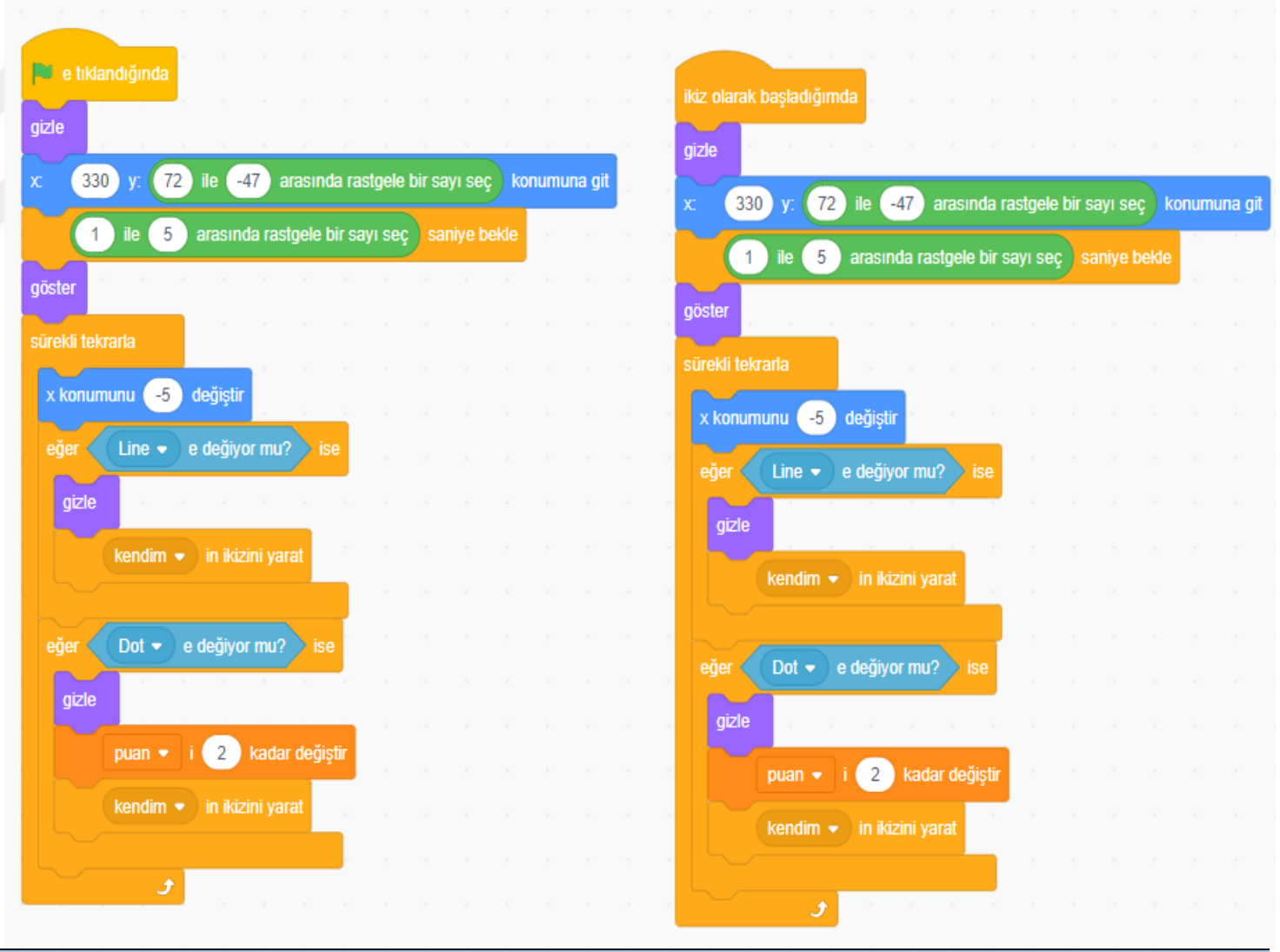
Kukla Görseli	Kuklaya Ait Kod Blokları
	



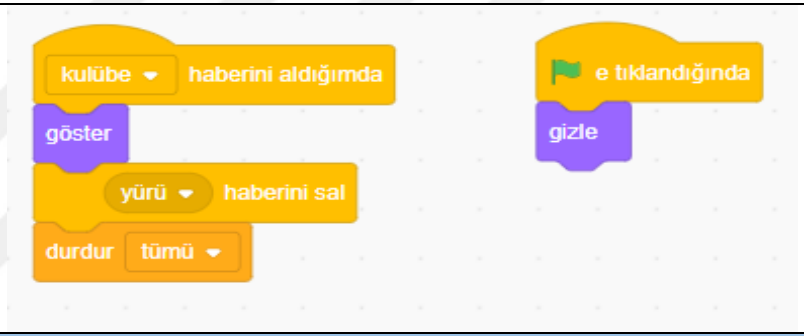

e tıklandığında
gizle
x: 330 y: 56 ile -83 arasında rastgele bir sayı seç konumuna git
1 ile 6 arasında rastgele bir sayı seç saniye bekle
göster
sürekli tekrarla
x konumunu -5 değiştir
eğer Line e değiyor mu? ise
gizle
kendim in ikizini yarat
eğer Dot e değiyor mu? ise
gizle
puan i -2 kadar değiştir
kendim in ikizini yarat


ikiz olarak başladığımda
gizle
x: 330 y: 56 ile -83 arasında rastgele bir sayı seç konumuna git
1 ile 6 arasında rastgele bir sayı seç saniye bekle
göster
sürekli tekrarla
x konumunu -5 değiştir
eğer Line e değiyor mu? ise
gizle
kendim in ikizini yarat
eğer Dot e değiyor mu? ise
gizle
puan i -2 kadar değiştir
kendim in ikizini yarat

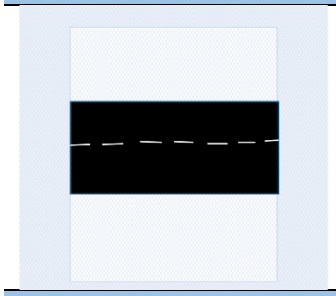


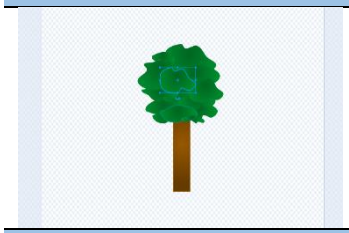

e tıklandığında
gizle
x: 330 y: 72 ile -47 arasında rastgele bir sayı seç konumuna git
1 ile 5 arasında rastgele bir sayı seç saniye bekle
göster
sürekli tekrarla
x konumunu -5 değiştir
eğer Line e değiyor mu? ise
gizle
kendim in ikizini yarat
eğer Dot e değiyor mu? ise
gizle
puan i 2 kadar değiştir
kendim in ikizini yarat
ikiz olarak başladığımda
gizle
x: 330 y: 72 ile -47 arasında rastgele bir sayı seç konumuna git
1 ile 5 arasında rastgele bir sayı seç saniye bekle
göster
sürekli tekrarla
x konumunu -5 değiştir
eğer Line e değiyor mu? ise
gizle
kendim in ikizini yarat
eğer Dot e değiyor mu? ise
gizle
puan i 2 kadar değiştir
kendim in ikizini yarat




kulübe haberini aldığımda
göster
yürü haberini sal
durdur tümü
e tıklandığında
gizle

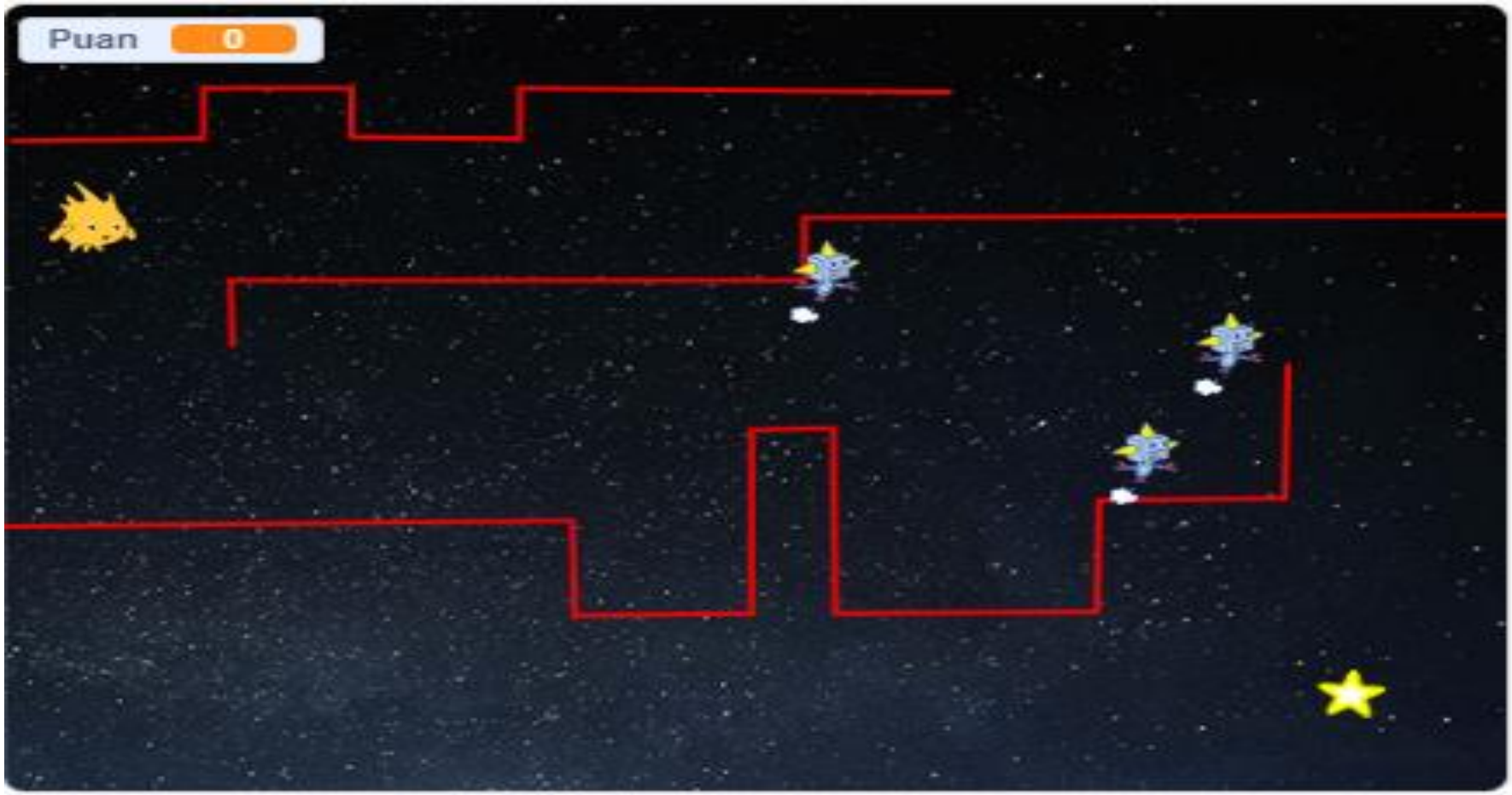


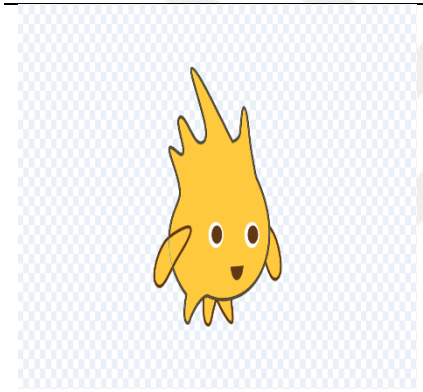
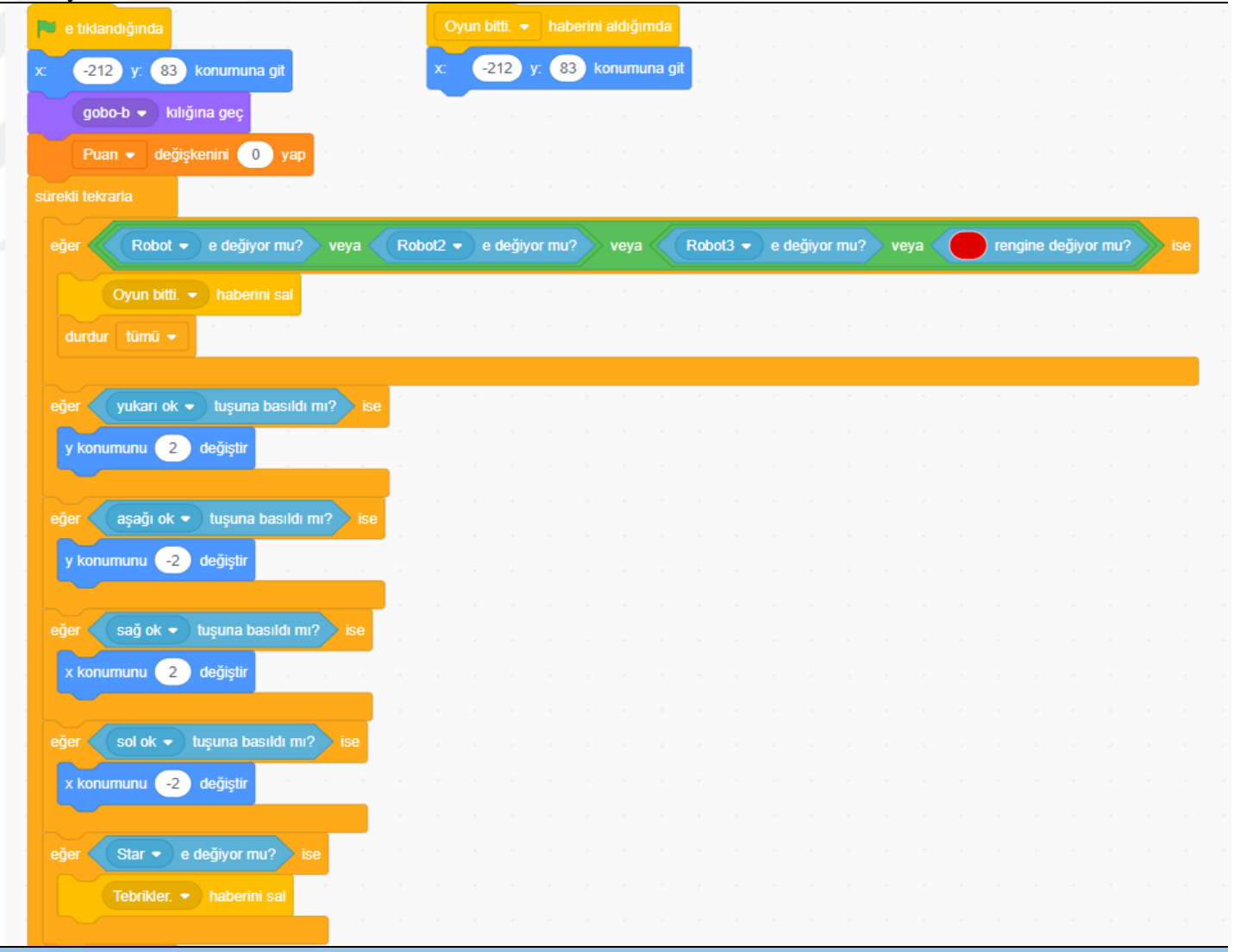


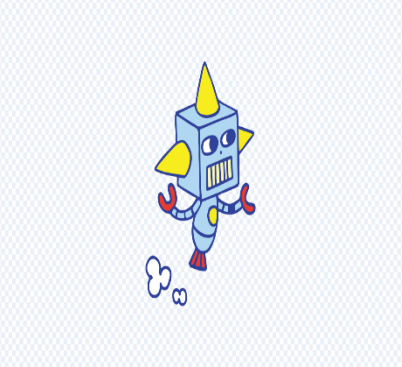


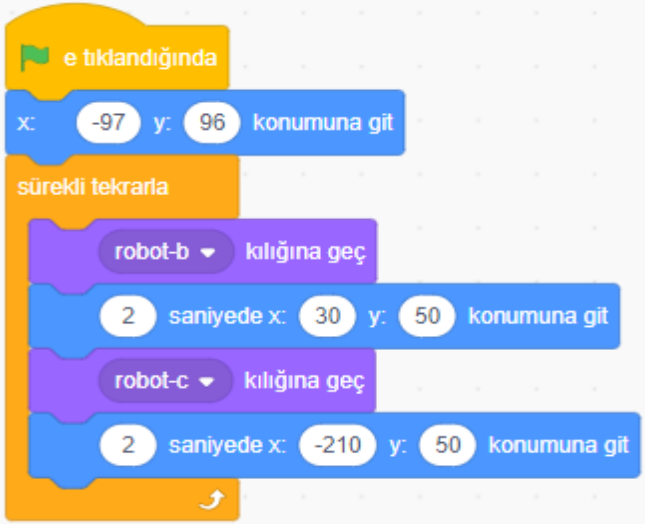
Eğlence-3

Sahne: Robottan kaçma (https://scratch.mit.edu/projects/830686268/)



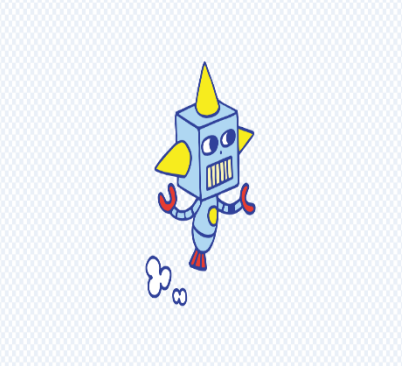
Kukla Görseli	Kuklaya Ait Kod Blokları
	

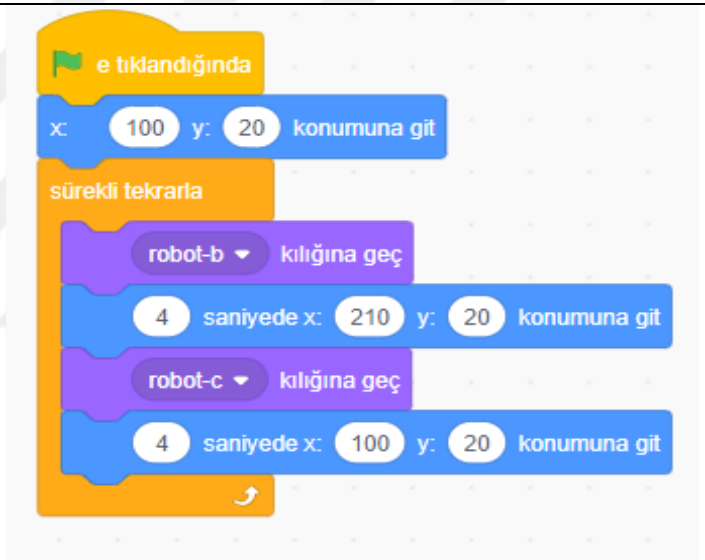


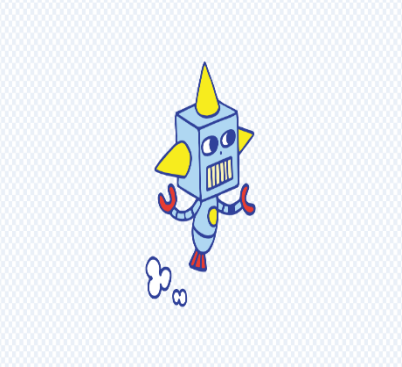

e tıklandığında
x: -97 y: 96 konumuna git
sürekli tekrarla
robot-b kılığına geç
2 saniyede x: 30 y: 50 konumuna git
robot-c kılığına geç
2 saniyede x: -210 y: 50 konumuna git

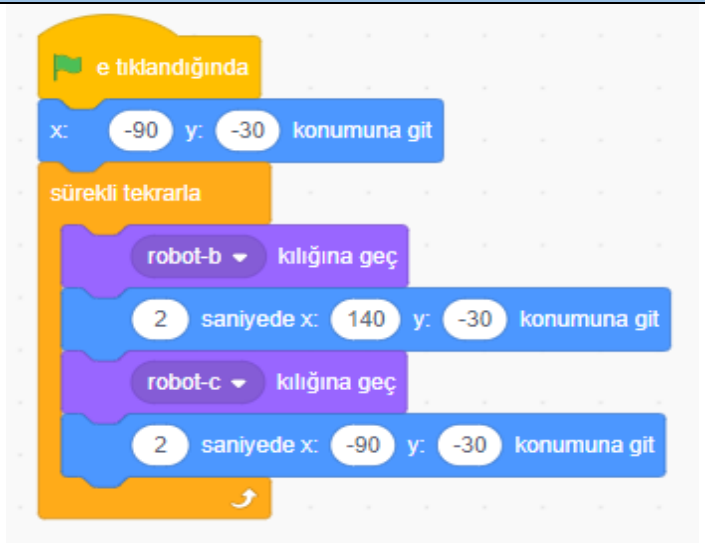


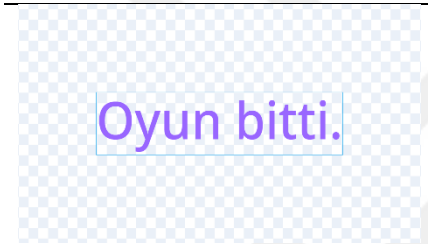

e tıklandığında
x: 190 y: -135 konumuna git
Gobo e değiyor mu? olana kadar bekle
collect sesini başlat
100 defa tekrarla
girdap etkisini 25 değiştir
durdur tümü




e tıklandığında
x: 100 y: 20 konumuna git
sürekli tekrarla
robot-b kılığına geç
4 saniyede x: 210 y: 20 konumuna git
robot-c kılığına geç
4 saniyede x: 100 y: 20 konumuna git




e tıklandığında
x: -90 y: -30 konumuna git
sürekli tekrarla
robot-b kılığına geç
2 saniyede x: 140 y: -30 konumuna git
robot-c kılığına geç
2 saniyede x: -90 y: -30 konumuna git


Oyun bitti.


e tıklandığında
gizle
Oyun bitti. haberini aldığımda
göster
Puan değişkenini 0 yap
durdur tümü

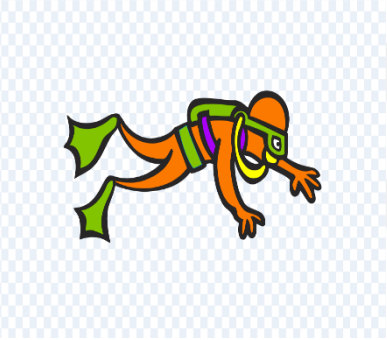
Tebrikler

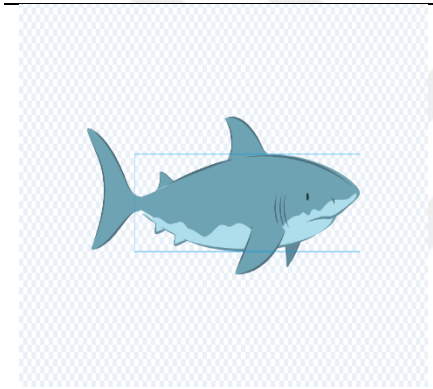

e tıklandığında
gizle
Tebrikler. haberini aldığımda
göster
Puan i 1 kadar değiştir
durdur tümü

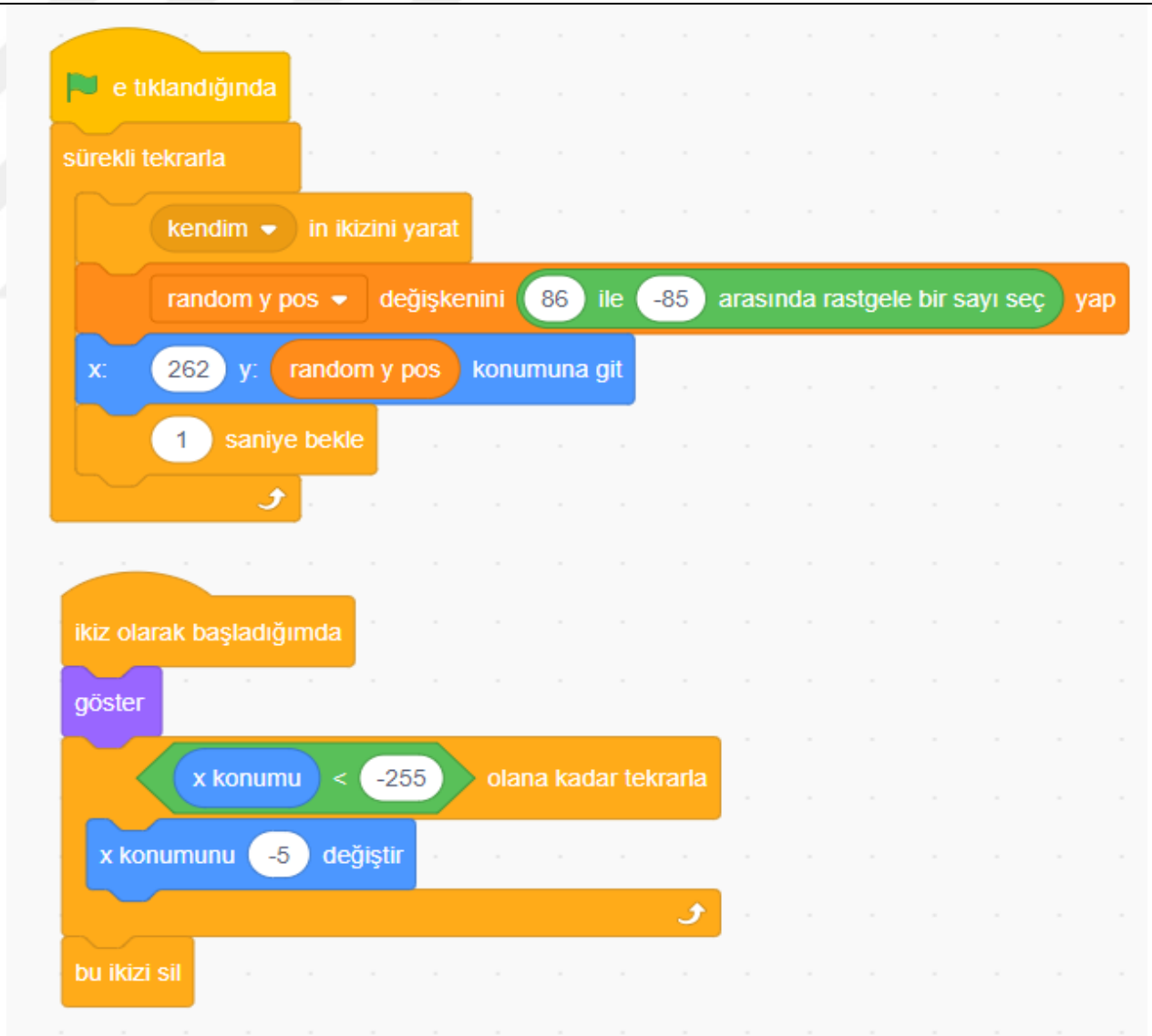
Eğlence-4

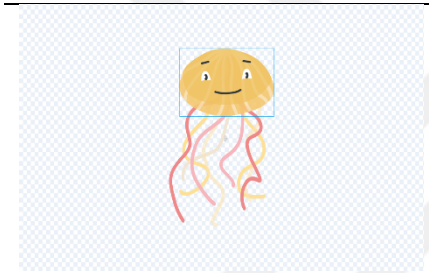
Sahne: Yüzücü (https://scratch.mit.edu/projects/951503625/)

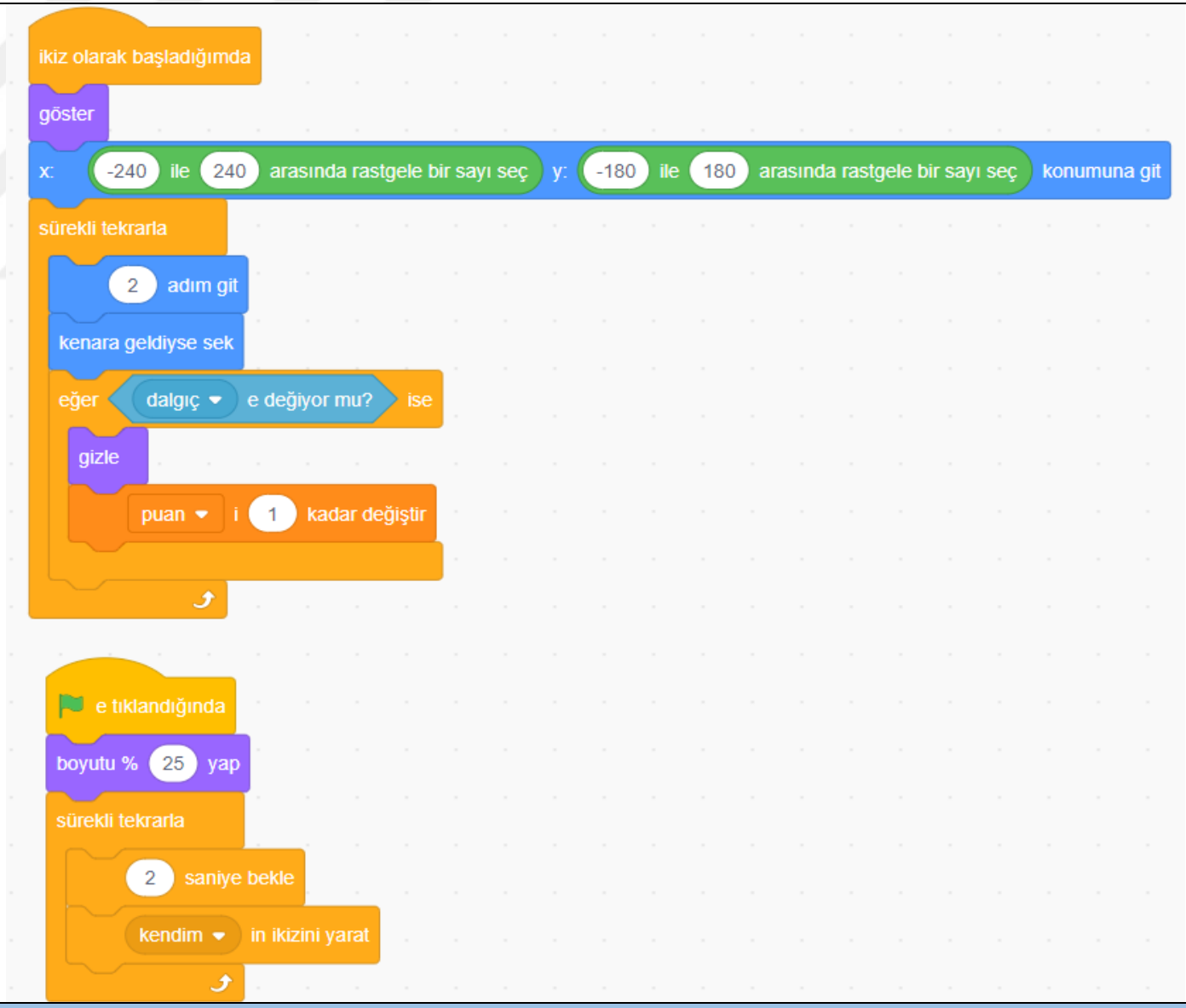


Kukla Görseli	Kuklaya Ait Kod Blokları
	




e tıklandığında
sürekli tekrarla
kendim in ikizini yarat
random y pos değişkenini 86 ile -85 arasında rastgele bir sayı seç yap
x: 262 y: random y pos konumuna git
1 saniye bekle
ikiz olarak başladığımda
göster
x konumu < -255 olana kadar tekrarla
x konumunu -5 değiştir
bu ikizi sil

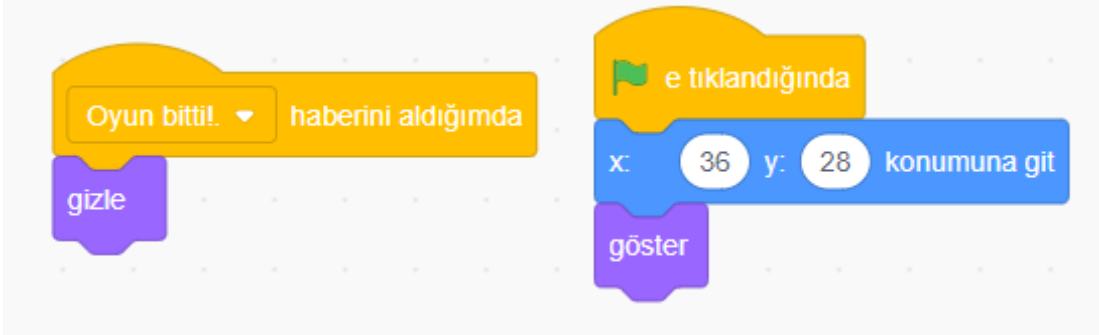



ikiz olarak başladığımda
göster
x: -240 ile 240 arasında rastgele bir sayı seç y: -180 ile 180 arasında rastgele bir sayı seç konumuna git
sürekli tekrarla
2 adım git
kenara geldiyse sek
eğer dalgıç e değiyor mu? ise
gizle
puan i 1 kadar değiştir
e tıklandığında
boyutu % 25 yap
sürekli tekrarla
2 saniye bekle
kendim in ikizini yarat

Oyun Bitti

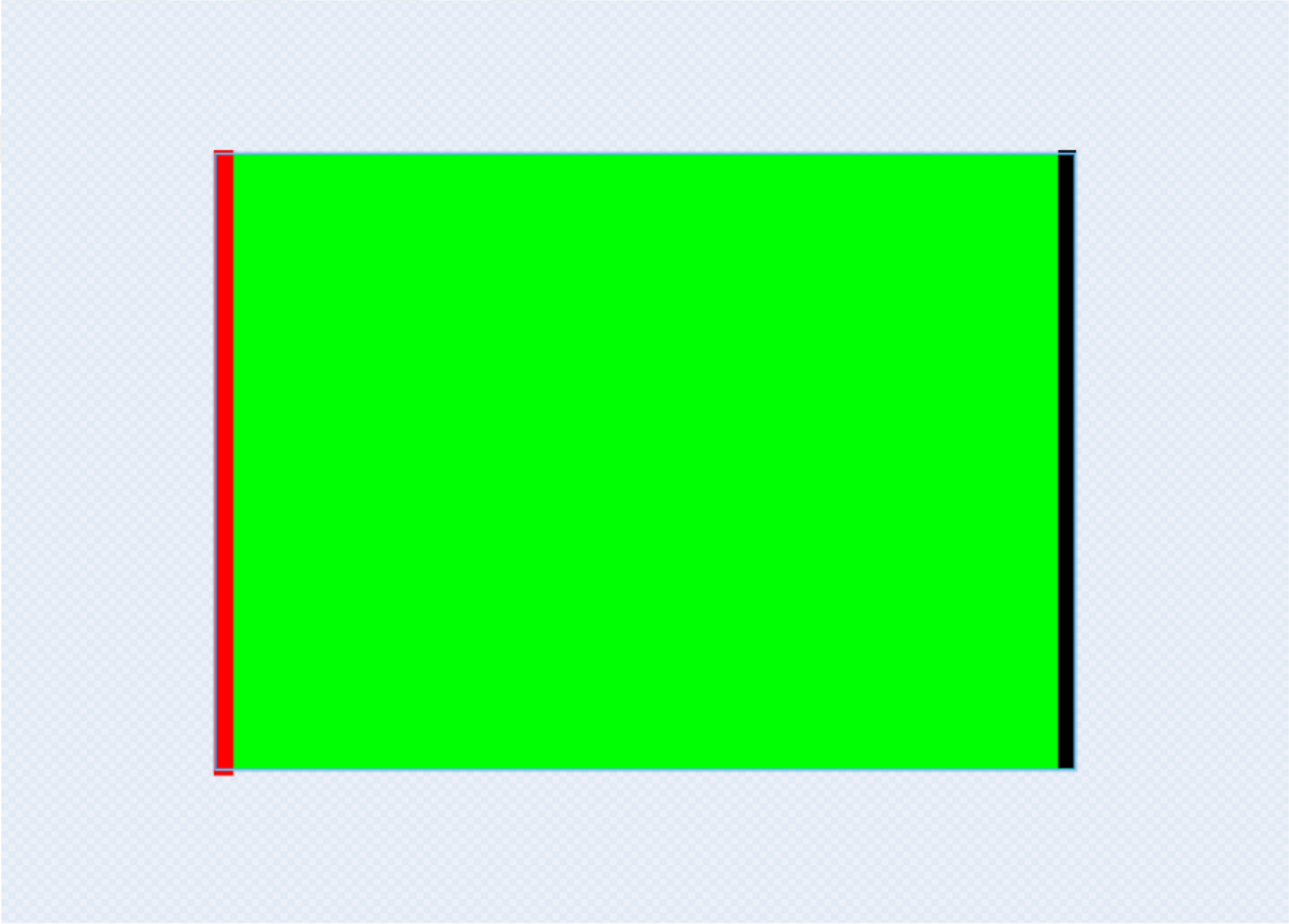


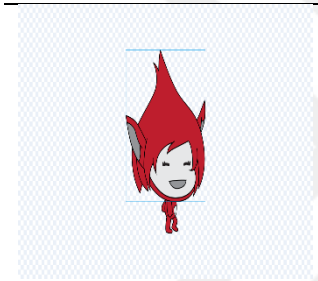
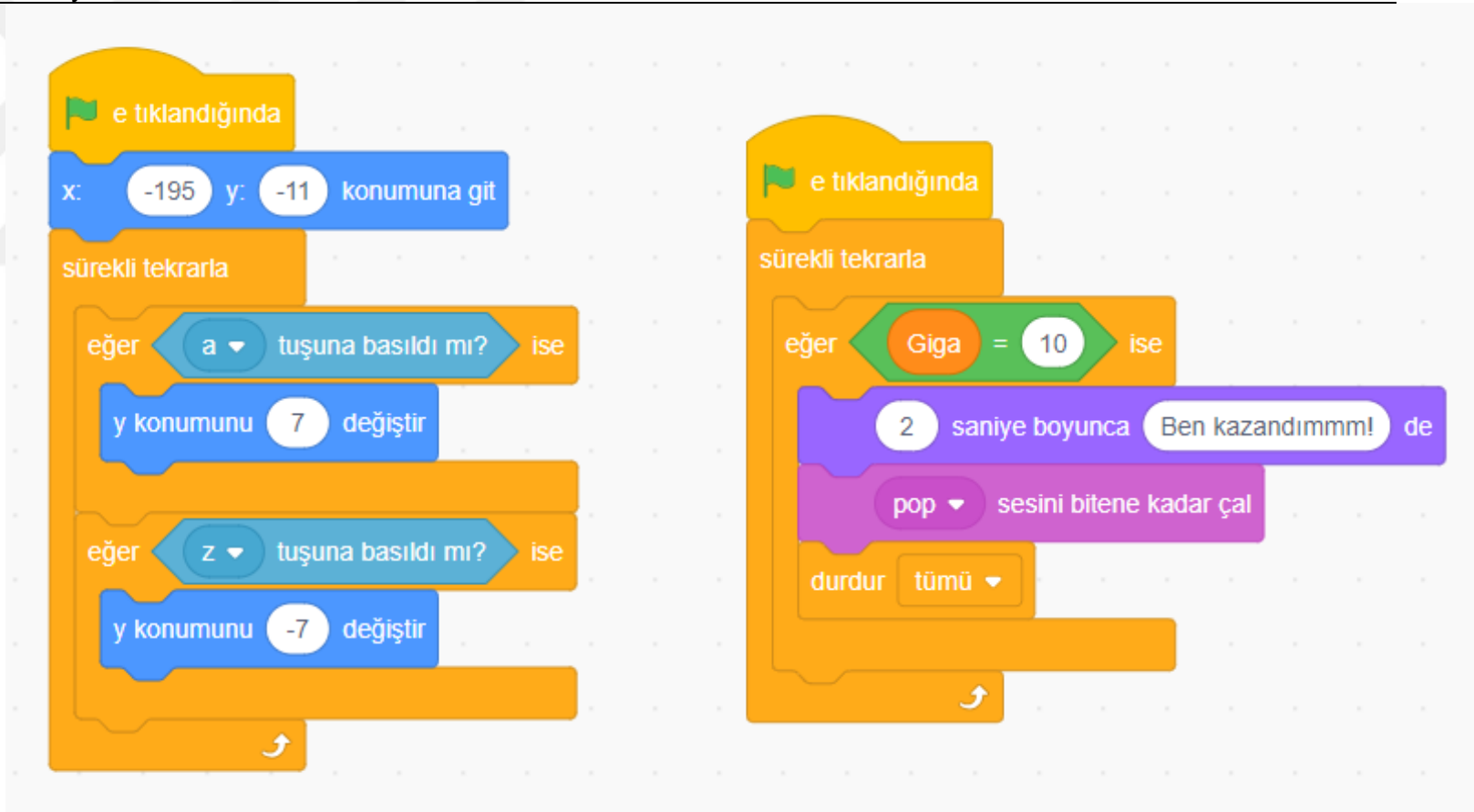
Başla



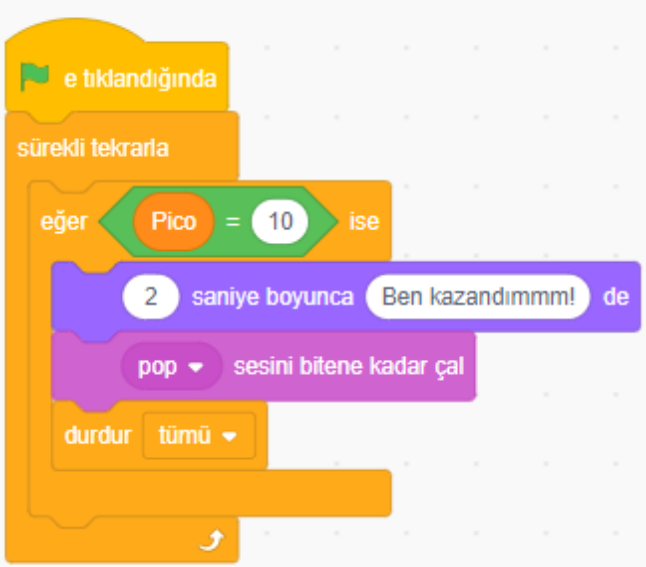
Eğlence-5

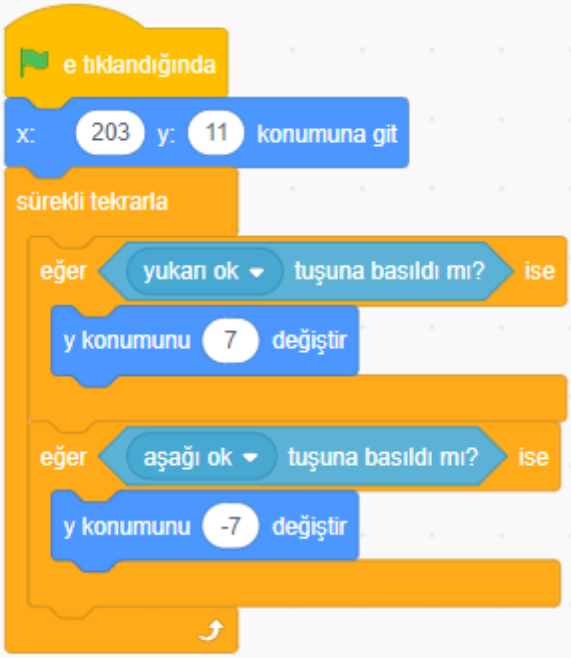
Sahne: Futbol (https://scratch.mit.edu/projects/958884788/)

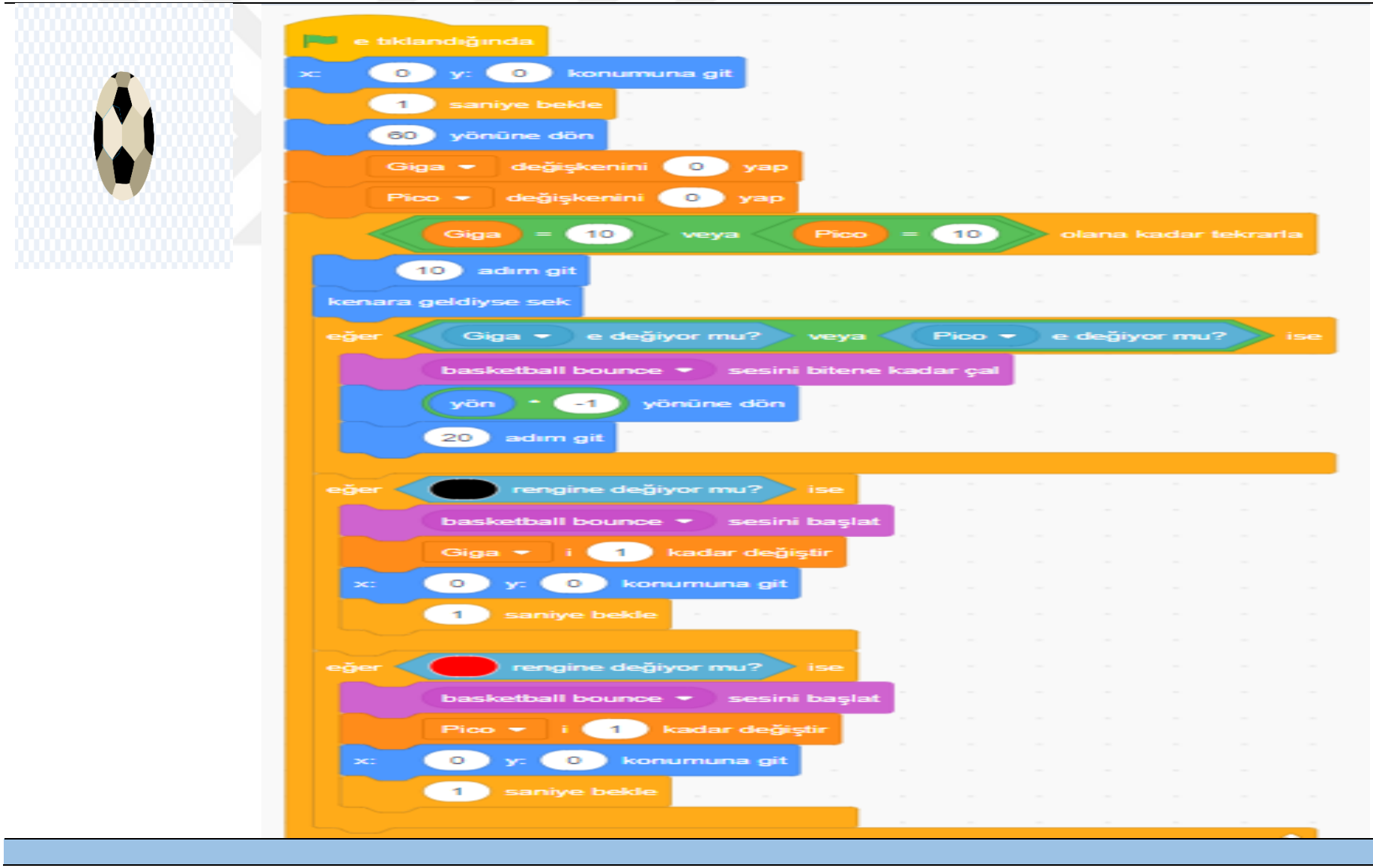


Kukla Görseli	Kuklaya Ait Kod Blokları
	




e tıklandığında
sürekli tekrarla
eğer Pico = 10 ise
2 saniye boyunca Ben kazandımmm! de
pop sesini bitene kadar çal
durdur tümü

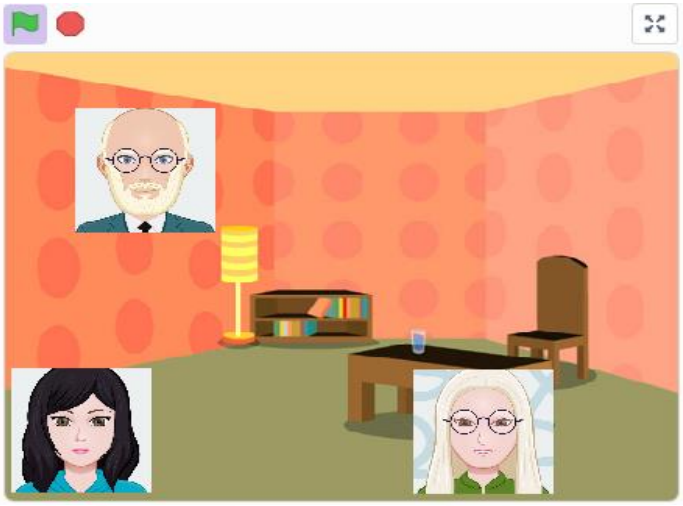

e tıklandığında
x: 203 y: 11 konumuna git
sürekli tekrarla
eğer yukarı ok tuşuna basıldı mı? ise
y konumunu 7 değiştir
eğer aşağı ok tuşuna basıldı mı? ise
y konumunu -7 değiştir


e tıklandığında
x: 0 y: 0 konumuna git
1 saniye bekle
60 yönüne dön
Giga değişkenini 0 yap
Pico değişkenini 0 yap
Giga = 10 veya Pico = 10 olana kadar tekrarla
10 adım git
kenara geldiyse sek
eğer Giga e değiyor mu? veya Pico e değiyor mu? ise
basketball bounce sesini bitene kadar çal
yön * -1 yönüne dön
20 adım git
eğer rengine değiyor mu? ise
basketball bounce sesini başlat
Giga i 1 kadar değiştir
x: 0 y: 0 konumuna git
1 saniye bekle
eğer rengine değiyor mu? ise
basketball bounce sesini başlat
Pico i 1 kadar değiştir
x: 0 y: 0 konumuna git
1 saniye bekle

Ek 8. Oyun Meydana Getirme Modeli (GAM, Game Achievement Model)

1. Kazanım	
Oyunu Hazırlayan	Mehmet DAĞ
Eğitsel Oyunun Adı	https://scratch.mit.edu/projects/954213942/editor https://scratch.mit.edu/projects/965374417/editor
Öğrenme Hedefleri (İlgili Kazanımlar)	HB.3.2.1. Aile büyüklerinin çocukluk dönemlerinin özellikleri ile kendi çocukluk döneminin özelliklerini karşılaştırır. *Aile büyüklerinin doğdukları ve büyüdükleri yerler, yapmaktan hoşlandıkları işler, oynadıkları oyunlar ve dönemin teknolojik imkânları gibi konular ele alınır.*
Hikâyenin Ana Hatları	1.) Karakter görsellerinin hazırlanması. 2.) Hikâyeye uygun konuşma metinlerinin oyuna eklenmesi. 3.) Akış sırasının belirlenmesi.
Olaylar	Şeyma'nın dedesi ve ninesi ile sohbeti.
Olayın Hedefi	Şeyma'nın, aile büyüklerinin çocukluk dönemleri ile ilgili bilgi sahibi olabilmesi.
Olayın Hikâyesi	"Öğretmen, öğrencilerden çocuklukları ile ilgili olarak aile büyükleriyle sohbet etmelerini ve öğrendikleri bilgileri not etmelerini istedi. Şeyma eve gelince heyecan içerisinde dedesine ve ninesine öğretmenin verdiği görevi anlattı. Onlarla sohbet etmeyi her zaman çok sevdiği için bu ödevi zevkle yaptı. Sohbet sırasında aklında kalanları defterine bir çırpıda yazdı. Son kez yazdıklarını kontrol edip defterini kapattı. Ertesi gün okulda sıra kendisine geldiğinde yazdıklarını okudu. "Dedem okula giderken siyah önlük giymiş, ninem okula gönderilmediği için gece okulunda okuma yazma öğrenmiş. Dedemin zamanında ilkokul beş yılmış. Babamla annem de beş yıl okumuşlar. Annem ve babam mavi önlük giymişler. Dedem ve ninem köyde büyümüşler. Çocukluklarında köylerinde elektrik olmadığı için gaz lambası ile evlerini aydınlatırlarmış, doğalgaz, kombi olmadığı için odun sobasında ısınırlarmış. Hayatları zor olsa da çok mutlularmış. Herkes bir tencerede birlikte yemek yermiş. Çocukken tablet, cep telefonu, akıllı saat, bilgisayarları yokmuş ve kırlarda hem hayvanlara bakar hem de bol bol oyun oynarlarmış. Ninem dedemin oyun arkadaşıymış. O zamanlarda sudoku, badminton, dijital oyun gibi oyunlar yokmuş. Çelik çomak, körebe, yedi tuğla, seksek, saklambaç, birdir bir, topaç, üç taş, beş taş, misket, yakan top, istop, evcilik oyunları oynarlarmış. Benim birçok oyuncağım varken, onların kendi yaptıkları bez bebek ve tahtadan araba dışında oyuncakları yokmuş. Benim birçok kıyafetim varken, onların sadece bir kıyafetleri varmış ve kıyafetlerini anneleri dikermiş. Aile büyüklerimin çocukluklarını kendi çocukluğumla karşılaştırınca, zaman içerisinde çok önemli değişimler olduğunu fark ettim. Özellikle bizim onlardan daha çok araç gerece sahip olduğumuz halde neden onlar kadar mutlu olamamamız beni düşündürmeye devam ediyor." Öğretmen tüm öğrencilere olduğu gibi Şeyma'ya da araştırmasından dolayı teşekkür etti, aile büyüklerine kendisinden selam götürmesini istedi.

Ders Kitabı	Syf. 57-62
Sahne	https://scratch.mit.edu/projects/954213942/



https://scratch.mit.edu/projects/965374417/



2. Kazanım	
Oyunu Hazırlayan	Mehmet DAĞ
Eğitsel Oyunun Adı	https://scratch.mit.edu/projects/964946210/editor
Öğrenme Hedefleri (İlgili Kazanımlar)	HB.3.2.2. Komşuluk ilişkilerinin ailesi ve kendisi açısından önemine örnekler verir. *Komşuluk ilişkilerinin sağlıklı bir şekilde yürütülmesi için gerekli hak ve yükümlülükler bağlamında ele alınır.*
Hikâyenin Ana Hatları	1.) Karakter görsellerinin hazırlanması. 2.) Hikâyeye göre konuşma metinlerinin oyuna eklenmesi. 3.) Akış sırasının belirlenmesi.
Olaylar	1.) Şevval'in okul çıkışında yaşadığı korku. 2.) Komşusu Cansu teyzenin ona yardımı. 3.) Komşuluğun ne olduğunun düşünülmesi. 4.) Apartmandaki komşuluk ilişkileri.
Olayın Hedefi	Şevval'in sağlıklı komşuluk ilişkilerinin önemini kavraması

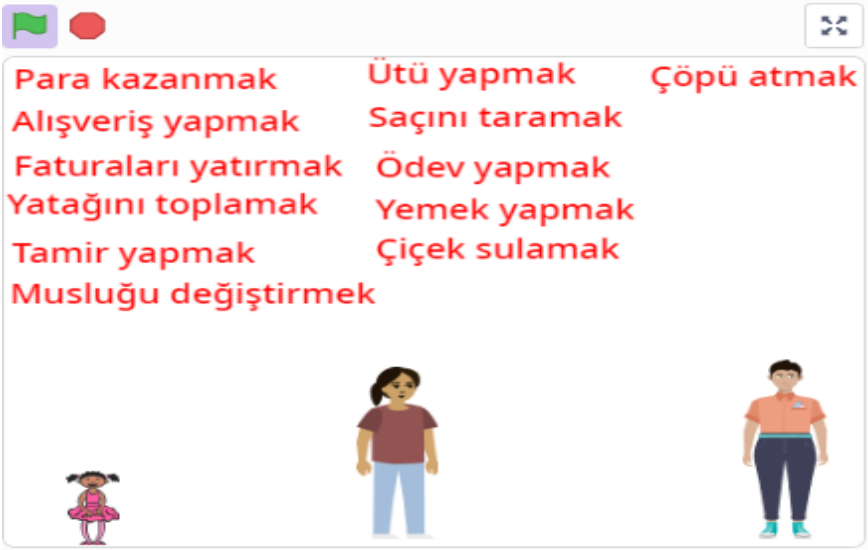
Olayın Hikâyesi	"Öğretmen Şevval'den komşuluk ilişkileri ile ilgili olarak mahallesinde yaşadığı anıları içeren bir sunu hazırlamasını istedi. Eve gidince yaşadıklarını düşünerek sunuyu hazırladı. Okula gelince hazırladığı sunuyu şu şekilde sundu. "Kendi aile üyelerimizden sonra en yakın çevremiz komşularımızdır. Onlarla üzüntülerimizi ve mutluluklarımızı paylaşırız. İhtiyacımız olduğunda kapılarını çalıp, ilk onlardan yardım isteriz. Geçen ay okuldan eve dönerken yolda çok sayıda başıboş köpek yoluma çıktı. Ben korkunca üzerime doğru koşmaya başladılar. Evimiz uzak olduğu için hızlıca koşarak, komşumuz Cansu teyzenin kapısını çaldım. Beni onlardan kurtararak içeri aldı, benimle ilgilendi, belediyeyi arayıp köpeklerle ilgilenmelerini istedi ve beni evimize götürüp anneme teslim etti. Onun gibi bir komşumuz olduğu için kendimi çok şanslı hissettim. Cansu teyzenin oturduğu apartmandan, eve geldiğimde onun apartmanındaki durumu kendi apartmanımızla karşılaştırdım. Apartmanımızda 20 daire bulunmaktadır. Burada oturanlardan bazıları Cansu teyzem gibi güler yüzlü, bazıları somurtkan. Bazıları karşılaşınca selam veriyor, bazıları vermiyor. Bazıları yaşlı komşularımıza yardım ediyor, bazıları etmiyor. Bazıları zorunlu olmadıkça gece 22:00'den sonra ve sabah 10:00'dan önce gürültü yapmamaya özen gösteriyor. Bazıları yaptıkları en güzel yemekleri komşusuna ikram ederken, bazıları buna hiç dikkat etmiyor. Bazıları düğün, ölüm ve hastalık gibi önemli günlerde birbirine yardım ederken, bazıları bu durumları hiç önemsemiyor. Bazıları apartmanın içini kirletirken, bazıları gördüğü çöpü kimseyi beklemeden alıp çöpe atıyor. Bu tür durumlar apartmanımızda birlik ve beraberliği engellemektedir. Yöneticimiz İbrahim amca tüm apartman sakinlerini toplantıya çağırıp, iyi komşuluk ilişkileri için uyulması gereken kuralları sıraladığında ben de babamla o toplantıya katılmıştım. Toplantının sonunda apartmanımızda iyi bir komşuluk ortamı oluşması için dua ettim."
Ders Kitabı	Syf. 63-65
Sahne	https://scratch.mit.edu/projects/964946210/



3. Kazanım	
Oyunu Hazırlayan	Mehmet DAĞ
Eğitsel Oyunun Adı	https://scratch.mit.edu/projects/970004787/editor
Öğrenme Hedefleri (İlgili Kazanımlar)	HB.3.2.3. Evinin bulunduğu yerin krokisini çizer. *Evinin yakın çevresinde bulunan belirgin mekânlardan hareket edilir.*
Hikâyenin Ana Hatları	1.) Karakter görsellerinin hazırlanması. 2.) Hikâyeye göre konuşma metinlerinin oyuna eklenmesi. 3.) Akış sırasının belirlenmesi.
Olaylar	1.) Elif'in ödevi için komşusu Mimar Ali amca ile görüşmesi.
Olayın Hedefi	Elif'in krokinin ne olduğunu ve kullanımını kavraması.
Olayın Hikâyesi	"Öğretmen bütün öğrencilerden bir hafta içerisinde kroki ile ilgili araştırma yapıp, evlerinin bulunduğu mahalleyi içerecek şekilde kroki çizimlerinin yer aldığı bir rapor hazırlamalarını istedi. Elif, eve gelince raporu hazırlamak için bir çalışma planı hazırladı. Yapacağı işleri ve bu işlere ayıracağı zamanları belirleyerek bir plan oluşturdu. Krokinin ne olduğunu ve nasıl çizildiğini öğrenmek için üst kat komşuları Mimar Ali amca ile röportaj yaparak, notlarını aldı. Röportaj sırasında Ali amcanın eşi Seda teyze onlara sıkılmış meyve suyu ve kurabiye ikram etti. Ali amcanın söylediklerinden, "Bir yerin kuş bakışı görüntüsünün kabataslak ve ölçüsüz olarak kâğıda çizilmesine kroki denir. Kroki çizimlerinde kare, dikdörtgen, üçgen, çember gibi geometrik şekilleri kullanırız" ifadesi hemen aklında yer etti. Elif, komşuları Ali amca ve eşine teşekkür ettikten sonra eve döndü. Öğrendiklerini düşünerek; evinin, okulunun, parkın ve diğer önemli alanların yer aldığı mahallesinin krokisini geometrik şekilleri kullanarak çizdi. Krokinin bir köşesine ana yönleri içeren yön oklarını ve krokinin alt kısmına kullandığı şekillerin anlamlarını açıklayan bir not ekledi. Ödevini bir haftada tamamlayarak raporu öğretmenine teslim etti."
Ders Kitabı	Syf. 66-68
Sahne	https://scratch.mit.edu/projects/970004787/



4. Kazanım	
Oyunu Hazırlayan	Mehmet DAĞ
Eğitsel Oyunun Adı	https://scratch.mit.edu/projects/965867143/editor https://scratch.mit.edu/projects/977436543/editor
Öğrenme Hedefleri (İlgili Kazanımlar)	HB.3.2.4. Evde üzerine düşen görev ve sorumlulukları yerine getirir. *Sofra hazırlama, bitki yetiştirme, evcil hayvanları besleme, bakım, onarım ve bahçe bakımı gibi konular ele alınır.*
Hikâyenin Ana Hatları	1.) Karakter görsellerinin hazırlanması. 2.) Hikâyeye göre konuşma metinlerinin oyuna eklenmesi. 3.) Akış sırasının belirlenmesi.
Olaylar	Zeynep'in ödevi ile ilgili olarak anne ve babasıyla görüşmesi.
Olayın Hedefi	Zeynep'in evdeki görev ve sorumlulukların farkına varması.
Olayın Hikâyesi	"Öğretmen, öğrencilerden evdeki görev ve sorumluluklarının neler olduğunu, kimler tarafından yapıldığını içeren bir sunu hazırlamalarını ve iki hafta içerisinde teslim etmelerini istedi. Zeynep, eve gelince kendisine bir çalışma planı hazırladı. Bu plan doğrultusunda ilk hafta kendi gözlemlerine göre evdeki görev ve sorumluluklarını yazdı. İkinci hafta anne ve babası ile görüşerek, onların kendinden beklentilerinin neler olduğunu söylemelerini istedi. Söylenenleri not alarak, sunumunu aşağıdaki biçimde tamamladı. **Benim Sorumluluklarım** •Küçük kardeşimle ilgilenirim. •Çamaşırlarımı katlarım. •Anneme ev işlerinde yardım ederim. •Çiçekleri sularım. •Evdeki çöpleri atarım. •Bilmediklerimi aileme sorarım. •Evcil hayvanımın bakımını ben yaparım. •Sofranın hazırlanmasına yardım ederim. •Yatağımı düzeltirim. •Saçımı tararım. •Ödevlerimi yaparım. •Ayakkabılarımı temizlerim. •Misafirleri karşılarım. •Okul çantamı ayarlarım. •Oyuncaklarımı toplarım. **Anne-Babamın Sorumlulukları** •Dış pencereleri silerler. •Yemek pişirirler. •Faturaları yatırırlar. •Tehlikeli işleri yaparlar. •Hasta aile üyelerinin ilaçlarını verir ve takip ederler. •Para kazanırlar. •Tamir yaparlar. •Alışveriş yaparlar. • Arızalanan musluk veya prizleri onarırlar. •Ütü yaparlar. •Evi süpürürler. •Kombiyi ayarlarlar. • Çamaşır ve bulaşık makinelerini doldurup çalıştırırlar."
Ders Kitabı	Syf. 69-71
Sahne	https://scratch.mit.edu/projects/977436543/

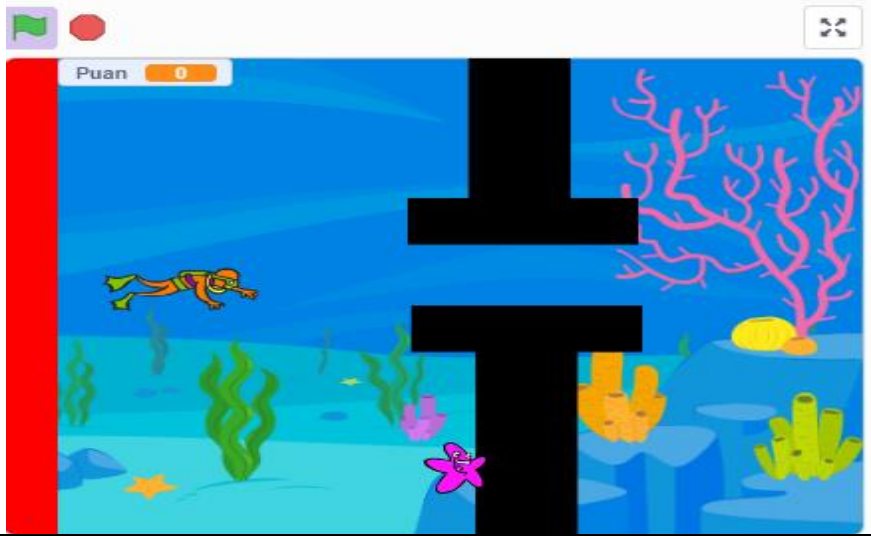


https://scratch.mit.edu/projects/965867143/



5. Kazanım	
Oyunu Hazırlayan	Mehmet DAĞ
Eğitsel Oyunun Adı	https://scratch.mit.edu/projects/965351537/editor
Öğrenme Hedefleri (İlgili Kazanımlar)	HB.3.2.5. Evde kullanılan alet ve teknolojik ürünlerin hayatımıza olan katkılarına örnekler verir.
Hikâyenin Ana Hatları	1.) Karakter görsellerinin hazırlanması. 2.) Hikâyeye göre konuşma metinlerinin oyuna eklenmesi. 3.) Akış sırasının belirlenmesi.
Olaylar	Eymen'in ödevi ile ilgili olarak anne ve babasıyla görüşmesi.
Olayın Hedefi	Eymen'in evdeki aletleri ve teknolojik ürünlerin kullanım amaçlarını kavraması.
Olayın Hikâyesi	"Öğretmen, öğrencilerden evlerinde kullandıkları alet ve teknolojik ürünlerin hayatımıza sağladıkları katkıların neler olduğunu içeren bir tablo

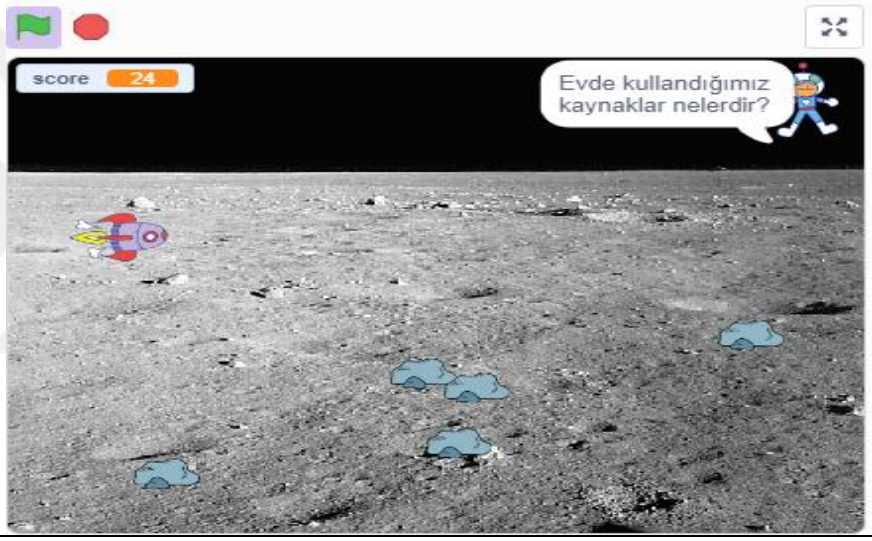
	hazırlamalarını ve bu tabloyu bir hafta içerisinde kendisine teslim etmelerini istedi. Eymen, eve gelince tablosunu nasıl hazırlayacağını düşünerek bir çalışma planı hazırladı. Önce annesinden şu anda evde kullanılan araç gereçler olmadan işlerin nasıl yapıldığını anlatmasını istedi. Annesi; evdeki araç gereçler olmadan önce ev işlerinin çok zor olduğunu, çamaşırların ve bulaşıkların önceden elle yıkandığını, eskiden telefonların yalnızca sesli görüşme amacıyla kullanıldığını anlattı. Kardeşi ağladığı için annesi sohbeti yarım bırakmak zorunda kalınca, Eymen de konu ile ilgili olarak evdeki araç gereçleri gözlemledi, adlarını ve kullanım amaçlarını bildiklerini not defterine yazdı. Bilmediklerini de annesinin işi olduğu için babasına sormak için ayrı not aldı. Babası müsait olduğunda öğretmeninin verdiği ödevi, kendi yaptığı hazırlıkları babasıyla paylaştı. Babası önce Eymen'in bildiği araç gereçlerin doğru ifade edilip edilmediğini kontrol etti. Yaptığı kontrolde telefonun eğlence aracı, oyun konsolunun iletişim aracı, fritözün ise hamur yoğurma aracı olmadığını belirtti ve Eymen'in hatalarını düzeltti. Daha sonra Eymen'in bilmediği araç gereçlerin adlarını ve kullanım amaçlarını birlikte konuşarak belirlediler. Sohbet bittiğinde Eymen'in tablosu erkenden tamamlanmıştı. •Kombi: Doğalgazla çalışan, evimizi ısıtan ve sıcak su sağlayan cihazdır. •Derin Dondurucu: Yiyeceklerin uzun süre saklanmasını sağlar. •Fritöz: Yağda kızartma yapmak için kullanılır. •Klima: Evin havasını serinletir veya ısıtır. •Modem: İnternet bağlantısını sağlar. •Tablet: Oyun oynamaya, araştırma yapmaya, müzik dinlemeye vb. yarar. •Akıllı saat: İletişim kurmayı ve zamanı takip etmeyi sağlar. •Mikser: Birden fazla gıdayı karıştırmak için kullanılır. •Su arıtıcısı: Temiz su kullanmamızı sağlar. •Fırın: Yiyecekleri pişirmemizi sağlar. •Çamaşır makinesi: Kirli çamaşırları temizlememizi sağlar. •Elektrik süpürgesi: Odaları süpürmemizi sağlar. •Pense: Tamirat işlerinde kullanılır. •Tornavida: Vidaları söküp takmamızı sağlar. •Çekiç: Çivi gibi cisimleri çakmak için kullanılır. •Ütü: Giysilerin kırışıklıklarını açmak için kullanılır."
Ders Kitabı	Syf. 72-74
Sahne	https://scratch.mit.edu/projects/965351537/



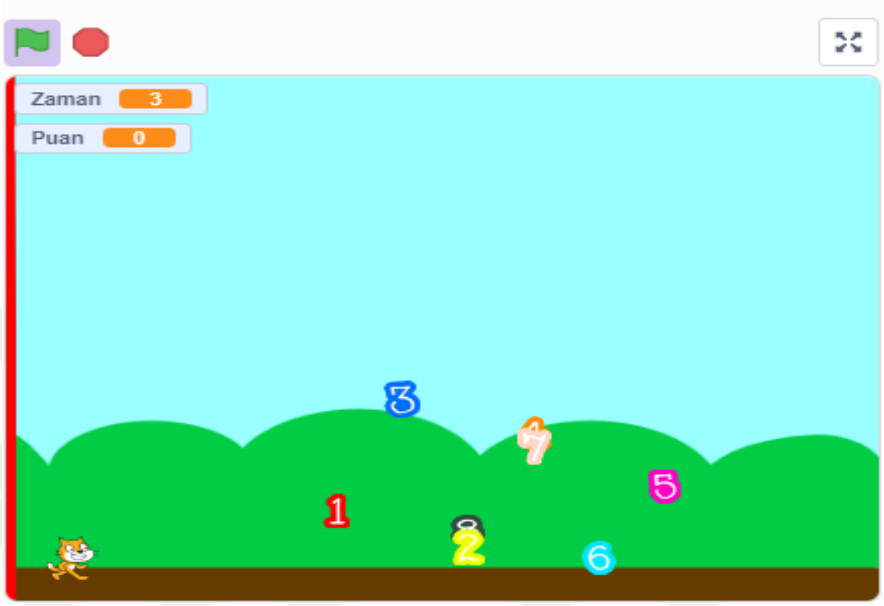
6. Kazanım	
Oyunu Hazırlayan	Mehmet DAĞ
Eğitsel Oyunun Adı	https://scratch.mit.edu/projects/830732104/editor https://scratch.mit.edu/projects/977515720/editor
Öğrenme Hedefleri (İlgili Kazanımlar)	HB.3.2.6. Evdeki kaynakların etkili ve verimli kullanımına yönelik özgün önerilerde bulunur. *Elektrik, su, para, giyecek ve yiyeceklerin kullanımı ele alınır, özellikle ekmek israfının önlenmesi ile ihtiyaç fazlası gıda maddelerinin değerlendirilmesi gibi konular üzerinde durulur. Kazanım işlenirken tablo ve grafik okuma becerileri ön plana alınmalıdır.*
Hikâyenin Ana Hatları	1.) Karakter görsellerinin hazırlanması. 2.) Hikâyeye göre konuşma metinlerinin oyuna eklenmesi. 3.) Akış sırasının belirlenmesi.
Olaylar	İbrahim ve Fatma'nın evdeki kaynakların tüketimi ile ilgili anne babalarıyla görüşmeleri. Mart, Nisan ve Mayıs ayları için tüketime ilişkin tablo ve grafik hazırlamaları.
Olayın Hedefi	İbrahim ve Fatma'nın evlerindeki kaynakları etkili ve verimli kullanabilmesi.
Olayın Hikâyesi	"İbrahim ve Fatma okulda öğrendikleri evdeki kaynaklarımız konusuna yönelik olarak öğretmenlerinin ödev vermesini beklemeden, ailelerinin bütçesine katkıda bulunmak üzere araştırma yapmaya karar verdiler. Önce içerisinde bulundukları ilkbahar mevsiminde evlerinde tüketilen kaynakları belirlediler. Belirledikleri kaynakların listesi ile birlikte anne ve babalarının yanına gittiler. Listelerini onlara gösterip Mart, Nisan ve Mayıs aylarında bu kaynaklarla ilgili yaptıkları harcama tutarlarını kendileriyle paylaşmalarını istediler. Mayıs ayı bitince yapılan harcamaları gösteren tablo ve grafikler hazırladılar. Bu tablo ve grafiklere bakarak kaynakların üç aylık verilerini inceledikten sonra, diğer mevsimlerde israfı önlemek ve giderleri azaltmak için şu önerilerde bulundular. •Meyve ve sebzeleri mevsiminde tüketmeliyiz. •Tasarruflu ampuller kullanmalıyız. •Gereksiz yanan lambaları kapatmalıyız. •Suyu boşa harcamamalıyız. •Tabağımıza yiyebileceğimiz kadar yemek almalıyız. •Ekmeği günlük tüketeceğimiz kadar almalıyız. •Bayat ekmekleri köfte harcında veya tatlılarda kullanmalıyız. •Kullanmadığımız elektrikli aletlerin fişini prizden çekmeliyiz. •Buzdolabının kapağını uzun süre açık tutmamalıyız. •Elektrikli alet alırken enerji verimliliği yüksek olanları tercih etmeliyiz. •Çamaşır ve bulaşık makinelerini tam doldurduktan sonra çalıştırmalıyız. •Damlatan muslukları tamir etmeliyiz. •Kuru gıdaları bozulmayacak şekilde muhafaza etmeliyiz. •Hava sıcak olduğunda kombiyi kapatmalıyız."
Ders Kitabı	Syf. 75-81
Sahne	https://scratch.mit.edu/projects/977515720/



https://scratch.mit.edu/projects/830732104/

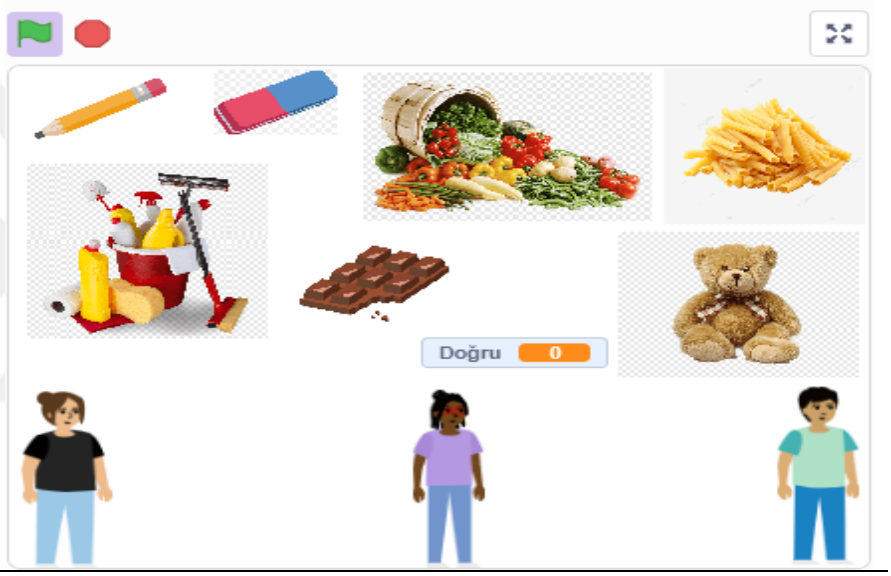


7. Kazanım	
Oyunu Hazırlayan	Mehmet DAĞ
Eğitsel Oyunun Adı	https://scratch.mit.edu/projects/955404758/editor
Öğrenme Hedefleri (İlgili Kazanımlar)	HB.3.2.7. Planlı olmanın kişisel yaşamına olan katkılarına örnekler verir. *Oyun oynama, ders çalışma, kitap okuma, dinlenme, uyuma, beslenme, ailesi ve arkadaşlarıyla birlikte nitelikli zaman geçirme ile kitle iletişim araçlarını kullanma gibi işlerin planlanmasının hayatımıza kattığı kolaylıklar üzerinde durulur.*
Hikâyenin Ana Hatları	1.) Karakter görsellerinin hazırlanması. 2.) Hikâyeye göre konuşma metinlerinin oyuna eklenmesi. 3.) Akış sırasının belirlenmesi.
Olaylar	Muhammed'in haftalık plan hazırlığı.
Olayın Hedefi	Muhammed'in planlı olmanın faydalarını kavraması.
Olayın Hikâyesi	"Öğretmen öğrencilerinden aileleriyle birlikte bir haftalık, hafta sonlarını da kapsayan günlük yaşam planı hazırlamalarını ve bu planı uygularken nelerle karşılaştıklarını içeren bir rapor hazırlamalarını istedi. Muhammed, eve gelince öğretmenin verdiği görevi ailesi ile paylaştı. Birlikte bir haftalık planlarını öncelik sırasına dikkat ederek hazırladılar. Muhammed, planda

	belirlenen kurallara uymak için yoğun çaba gösterdi. Hafta tamamlanınca, önceden zorlandığı konular dahil tüm görev ve sorumluluklarını eksiksiz tamamladığını gördü. Sorumluluğunu yerine getirdiği için hem kendisi hem de ailesi mutlu oldu. Hatta kendisini mutlu edecek şeyler için daha fazla zamanı kaldığı görünce, önceden plan yapmadığı için pişmanlık duydu. Bundan sonra planlı yaşamaya ve hazırladığı planlara kararlılıkla uyacağına dair kendine söz verdi. Tıpkı Olimpiyat Şampiyonu Mete Gazoz gibi, o da planlı olmanın başarının anahtarı olduğunu fark etti.”
Ders Kitabı	Syf. 82-85
Sahne	https://scratch.mit.edu/projects/955404758/ 

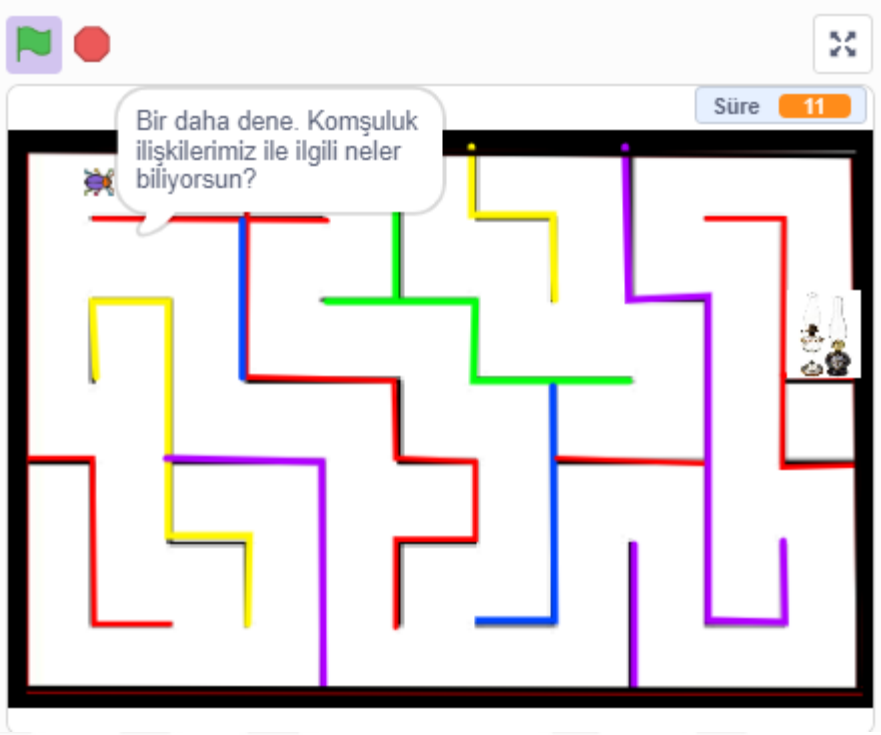
8. Kazanım	
Oyunu Hazırlayan	Mehmet DAĞ
Eğitsel Oyunun Adı	https://scratch.mit.edu/projects/977379235/editor
Öğrenme Hedefleri (İlgili Kazanımlar)	HB.3.2.8. İstek ve ihtiyaçlarını karşılarken kendisinin ve ailesinin bütçesini korumaya özen gösterir.
Hikâyenin Ana Hatları	1.) Karakter görsellerinin hazırlanması. 2.) Hikâyeye göre konuşma metinlerinin oyuna eklenmesi. 3.) Akış sırasının belirlenmesi.
Olaylar	Miraç ve Sevda’nın istek ve ihtiyaçlarla ilgili anneleri ile görüşmeleri.
Olayın Hedefi	İstek ve ihtiyacın karşılanırken dikkat edilmesi gerekenlerin farkında olabilme.
Olayın Hikâyesi	“Miraç ve Sevda okulda istek ve ihtiyaçlarını karşılarken kendilerinin ve ailelerinin bütçelerine zarar vermemek için neler yapılabileceği ile ilgili bir sunu hazırlamak üzere öğretmenleri tarafından görevlendirildiler. İkiz kardeş olan Miraç ve Sevda eve geldiklerinde önce ihtiyaç ve istek kavramlarının ne anlama geldiğini, annelerine sorunca, o da “Hadi birlikte alışverişe gidelim, geldikten sonra konuşuruz.” dedi. Markete girdiklerinde çikolataları, şekerlemeleri gören Miraç’ın gözleri parıldadı ve her birinden bir düzine alıp sepete koydu. Sevda ise uçlu kalemi bozulduğu, silgisi küçüldüğü için bir kalem, bir de silgi alıp sepete koydu. Anneleri haftalık yiyecek ve temizlik malzemesi ihtiyaçlarını alıp ödeme için kasaya yöneldiler. Eve dönerlerken, yolda çöplerden bir şeyler toplayan üstü başı perişan birkaç kişi gördüler. Sevda ve annesi onların durumuna üzülürken; Miraç’ın daha fazla çikolata ve şeker almadığı için

	annesine sitem ederken söylediklerini duyduklarında eve varmışlardı. Aldıkları ürünleri yerleştirdikten sonra Miraç ve Sevda annesinin yanına gelerek, ödevleri ile ilgili neler konuşacağını merakla beklediler. Anne sözlerine şu şekilde başladı. "Herkesin istek ve ihtiyaçları vardır. Önemli olan ihtiyaçlar karşılandıktan sonra isteklerin karşılanmasıdır. Karnımız açken, Miraç gibi şekerleme almayı düşünmek doğru bir davranış değildir. İhtiyaçlarımızı karşılarken de ailemizin bütçesine zarar vermeyecek şekilde dikkatli davranmalıyız. Aile büyüklerimizin çalışarak kazandığı para ailemizin geliri; ihtiyaçlarımızı karşılamak için yaptığımız harcamalar ise giderlerimizdir. Gider ve gelirlerimizin yer aldığı liste ise ailemizin bütçesidir. Eğer giderlerimiz gelirlerimizden fazla olursa borçlu olup ihtiyaçlarımızı karşılayamaz duruma gelebiliriz. Bugün yaptığımız alışverişi düşünerek hangisi istek, hangisi ihtiyaç, söyleyin bakalım. Hangi durumlarda bütçemiz zarar görürdü?"
Ders Kitabı	Syf. 86-88
Sahne	https://scratch.mit.edu/projects/977379235/



Tüm Kazanımlar	
Oyunu Hazırlayan	Mehmet DAĞ
Eğitsel Oyunun Adı	https://scratch.mit.edu/projects/954280227/editor https://scratch.mit.edu/projects/958894360/editor
Öğrenme Hedefleri (İlgili Kazanımlar)	Tüm Kazanımlar
Hikâyenin Ana Hatları	1.) Karakter görsellerinin hazırlanması. 2.) Karakterlerin rollerine uygun konuşma metinlerinin oyun akışına eklenmesi. 3.) Akış sırasının belirlenmesi.
Olaylar	Evimizde Hayat ünitesinde yer alan kazanımların pekiştirilmesine yönelik genel tekrar etkinlikleri yapılır.

Olayın Hedefi	Evimizde Hayat ünitesindeki temel kavram ve kazanımların kavratılması.
Olayın Hikâyesi	Ünite içeriği, öğrencilerin eğlenerek öğrenmelerini sağlayacak labirent ve çarkıfelek temalı oyunlar aracılığıyla sunulmuştur.
Ders Kitabı	Syf.89-92
Sahne	https://scratch.mit.edu/projects/954280227/



https://scratch.mit.edu/projects/958894360/



Ek 9. TYS Modeli Ders Planları

UYGULAMA PLANI 1. KAZANIM		
BÖLÜM 1		
Süre	15'+40'+40'	
Ders	Hayat Bilgisi	
Sınıf	3	
Ünite Adı	Evimizde Hayat	
BÖLÜM 2		
Çalışma Alanı	**Sınıf Dışı Çevrimiçi (15')**	**Sınıf İçi Yüz Yüze (40'+40')**
Kazanımlar	1. Aile büyüklerinin çocukluk dönemlerinin özellikleri ile kendi çocukluk döneminin özelliklerini karşılaştırır.	1. Aile büyüklerinin çocukluk dönemlerinin özellikleri ile kendi çocukluk döneminin özelliklerini karşılaştırır.
Öğrenme Öğretme Yöntem ve Teknikleri	Sunuş Yoluyla Öğrenme, Buluş Yoluyla Öğrenme, Soru Cevap	Soru Cevap, Kubaşık Öğrenme, Sunuş Yoluyla Öğrenme
Kullanılan Araç Gereçler	Bilgisayar, Tablet, Cep Telefonu, Kamera, Mikrofon, Ders Kitabı Syf. 57-62	Akıllı Tahta, Bilgisayar, Tablet, Ders Kitabı Syf. 57-62
Öğrenme-Öğretme Süreci		
Çalışma Alanı	Sınıf Dışı	Sınıf İçi
Konu	1.) Albümlerimize Bakalım	1.) Albümlerimize Bakalım
Giriş	1.) Misket, yedi tuğla, seksek, çelik çomak, topaç gibi oyunları duydunuz mu? Kimden? 2.) Size bunları anlatan kişilerden eski zamanlarla ilgili başka neler duydunuz? 3.) Söz hakkı verdiğim arkadaşlarınızın cevaplarını unutmayın. Sınıfta işimize yarayacak. 4.) Bu derste aile büyüklerinizin çocukluğu ile kendi çocukluğunuzu karşılaştırmak için dijital bir oyun geliştireceğiz.	1.) Önceki dersten anlamadığınız, anlatmamı istediğiniz bir şey var mı? 2.) Aile büyükleriniz çocukken nasıl yaşarlardı? Siz nasıl yaşıyorsunuz? 3.) Ders kitabı sayfa 62'deki etkinliği birlikte yapalım mı? 4.) Bu derste yaptığınız dijital oyunları birlikte kontrol edeceğiz.
Gelişme İzlenecek Diyalog https://scratch.mit.edu/projects/954213942/	1.) Şimdi Scratch programı üzerinden bir diyalog izleyeceksiniz. Bu diyalogda dede ve ninenin sözlerini dikkatle not etmenizi istiyorum.	1.) Sizlerden üç takımlık gruplar oluşturacağım. Hazırladığınız oyunu gruptaki arkadaşınızla karşılıklı izleyip kodlarına bakmanızı istiyorum. 2.) Oyun, aile büyüklerimiz ve bizim çocukluk dönemimizi anlatıyorsa, 1 ile 5 arasında puan vermenizi bekliyorum. 3.) Grup içerisinde en yüksek puanı alan birer çalışma diğer gruplarla izlenip kodlarına bakılacak. 4.) Oyun, aile büyüklerimiz ve bizim çocukluk dönemimizi anlatıyorsa, 1 ile 5 arasında puan vermenizi bekliyorum.

		5.) En yüksek puanı alan çalışma Scratch TYS stüdyosunda yayımlanacak.
Sonuç	1.) Bu derste aile büyüklerinin çocukluk dönemleri ile ilgili bilgiler elde ettik. İzlediğiniz diyaloğa başka neler eklemek isterdiniz? 2.) Açıklanmasını istediğiniz bir konu var mı? Buradan veya sınıftaki derste sorabilirsiniz.	1.) Bu derste aile büyüklerimizin doğdukları, büyüdükleri yerler, yapmaktan hoşlandıkları işler, oynadıkları oyunlar ile kendi durumumuzu karşılaştırdık. Sizce kim şanslı? Neden? 2.) Açıklanmasını istediğiniz bir konu var mı? Buradan veya sınıftaki diğer dersimizde de sorabilirsiniz.
Değerlendirme	1.) Büyükleriniz çocukken nasıl bir yaşantı sürdürmüşler? 2.) Sizlerden aşağıdaki hikâyeyi anlayana kadar okuduktan sonra, Scratch programını kullanarak dijital bir oyun geliştirmenizi bekliyorum. "Öğretmen, öğrencilerden çocuklukları ile ilgili olarak aile büyükleriyle sohbet etmelerini ve öğrendikleri bilgileri not etmelerini istedi. Şeyma eve gelince heyecan içerisinde dedesine ve ninesine öğretmenin verdiği görevi anlattı. Onlarla sohbet etmeyi her zaman çok sevdiği için bu ödevi zevkle yaptı. Sohbet sırasında aklında kalanları defterine bir çırpıda yazdı. Son kez yazdıklarını kontrol edip defterini kapattı. Ertesi gün okulda sıra kendisine geldiğinde yazdıklarını okudu. "Dedem okula giderken siyah önlük giymiş, ninem okula gönderilmediği için gece okulunda okuma yazma öğrenmiş. Dedemin zamanında ilkokul beş yılmış. Babamla annem de beş yıl okumuşlar. Annem ve babam mavi önlük giymişler. Dedem ve ninem köyde büyümüşler. Çocukluklarında köylerinde elektrik olmadığı için gaz lambası ile evlerini aydınlatırlarmış, doğalgaz ve kombi olmadığı için odun sobasında ısınırlarmış. Hayatları zor olsa da çok mutlularmış. Herkes bir tencerede birlikte yemek yermiş. Çocukken tablet, cep telefonu, akıllı saat, bilgisayarları yokmuş ve kırlarda hem hayvanlara bakar hem de bol bol oyun oynarlarmış. Ninem dedemin oyun arkadaşıymış. O zamanlarda su	1.) Önceki derste okuduğunuz hikâyede konumuz ile ilgili neler öğrendiğinizi arkadaşınıza birkaç cümle ile anlatınız. 2.) Birinci seçilen oyunda neleri beğendiniz? 3.) Geçmişe yolculuk yapıp dedenizin çocukluğuna gitseydiniz, nelerle karşılaşırdınız?

	doku, badminton, dijital oyun gibi oyunlar yokmuş. Çelik çomak, körebe, yedi tuğla, seksek, saklambaç, birdir bir, topaç, üç taş, beş taş, misket, yakan top, istop, evcilik oyunları oynarlarmış. Benim birçok oyuncağım varken, onların kendi yaptıkları bez bebek ve tahtadan araba dışında oyuncakları yokmuş. Benim birçok kıyafetim varken, onların sadece bir kıyafetleri varmış ve kıyafetlerini anneleri dikermiş. Aile büyüklerimin çocukluklarını kendi çocukluğumla karşılaştırınca, zaman içerisinde çok önemli değişimler olduğunu fark ettim. Özellikle bizim onlardan daha çok araç gerece sahip olduğumuz halde neden onlar kadar mutlu olamamamız beni düşündürmeye devam ediyor." Öğretmen tüm öğrencilere olduğu gibi Şeyma'ya da araştırmasından dolayı teşekkür etti, aile büyüklerine kendisinden selam götürmesini istedi." 3.) Derse gelirken sayfa 61'deki görüşme etkinliğini yapıp geliniz.
BÖLÜM 3	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Ders planı TYS modeli ile araştırmacının doktora tezinde uygulanmak üzere araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Plan, 15+40+40 dakikalık üç ders saati için hazırlanmıştır.

UYGULAMA PLANI 2. KAZANIM		
BÖLÜM 1		
Süre	15'+40'+40'	
Ders	Hayat Bilgisi	
Sınıf	3	
Ünite Adı	Evimizde Hayat	
BÖLÜM 2		
Çalışma Alanı	**Sınıf Dışı Çevrimiçi (15')**	**Sınıf İçi Yüz Yüze (40'+40')**
Kazanımlar	2. Komşuluk ilişkilerinin ailesi ve kendisi açısından önemine örnekler verir.	2. Komşuluk ilişkilerinin ailesi ve kendisi açısından önemine örnekler verir.
Öğrenme Öğretme Yöntem ve Teknikleri	Sunuş Yoluyla Öğrenme, Buluş Yoluyla Öğrenme, Soru Cevap	Soru Cevap, Kubaşık Öğrenme, Sunuş Yoluyla Öğrenme
Kullanılan Araç Gereçler	Bilgisayar, Tablet, Cep Telefonu, Kamera, Mikrofon, Ders Kitabı Syf. 63-65	Akıllı Tahta, Bilgisayar, Tablet, Ders Kitabı (Syf. 63-65)

Öğrenme-Öğretme Süreci		
Çalışma Alanı	Sınıf Dışı	Sınıf İçi
Konu	2.) Komşularımız	2.) Komşularımız
Giriş	Geçen dersimizde anlamadığınız bir konu varsa, çekinmeden sorunuz. 2.) Sokakta başıboş sokak köpekleri ile karşılaştınız mı? Karşılaştıysanız neler yaşadınız? Kendinizi korumak için nereye sığındınız? 3.) Komşuluk ile ilgili atasözlerinden hangilerini biliyorsunuz? 4.) Apartmanda komşuluk ilişkilerimizin iyi olması için neler yapmalıyız? 5.) Bu dersimizde komşuluk ilişkilerimizi konu edinen dijital bir oyun geliştireceğiz.	1.) Bir önceki dersten anlamadığınız ve anlatmamı istediğiniz bir bölüm var mı? 2.) Komşuluk ile ilgili atasözlerinden hangilerini öğrendiniz? 3.) İyi komşuluk neden önemlidir? 4.) Ders kitabı sayfa 65'teki etkinliği birlikte yapalım mı? 5.) Bu dersimizde yaptığınız dijital oyunları birlikte kontrol edeceğiz.
Gelişme İzlenecek Oyun https://scratch.mit.edu/projects/964946210/	1.) Şimdi Scratch programı üzerinden bir dijital oyun izleyeceksiniz. Bu oyunda komşuluk ilişkileri ile ilgili soruları doğru cevaplayıp, unutmamanızı bekliyorum.	1.) Önceki derste yaptığımız gibi üç grup oluşturacağım. Hazırladığınız oyunu gruptaki arkadaşınızla karşılıklı izleyip kodlarına bakmanızı istiyorum. 2.) Oyunun komşuluk ilişkilerimiz konusunu iyi anlatma durumuna göre, 1 ile 5 arasında puan vermenizi bekliyorum. 3.) Grup içerisinde en yüksek puanı alan birer çalışma diğer gruplarla izlenip kodlarına bakılacak. 4.) Oyunun komşuluk ilişkilerimiz konusunu iyi anlatma durumuna göre, 1 ile 5 arasında puan vermenizi bekliyorum. 5.) En yüksek puanı alan çalışma Scratch TYS stüdyosunda yayımlanacak.
Sonuç	1.) Bu derste komşuluk ilişkilerimiz ile ilgili bilgiler elde ettik. İzlediğiniz oyuna başka hangi soruları eklemek isterdiniz? 2.) Açıklanmasını istediğiniz bir konu var mı? Buradan veya sınıftaki derste sorabilirsiniz.	1.) Bu derste komşuluk ilişkilerimizin iyi olması için uymamız gereken hak ve yükümlülüklerin neler olduğunu öğrendik. İyi ve kötü komşu özelliklerine kim örnekler verebilir? 2.) Apartmanda komşuluk ilişkilerimizin iyi olması için nelere dikkat etmeliyiz?
Değerlendirme	1.) İyi bir komşu nasıl olmalıdır? 2.) Sizlerden aşağıdaki hikâyeyi anlayana kadar okuduktan sonra Scratch programını kullanarak dijital bir oyun geliştirmenizi bekliyorum. "Öğretmen Şevval'den komşuluk ilişkileri ile ilgili olarak	1.) Önceki derste okuduğunuz hikâyede konumuzla ilgili neler öğrendiğinizi birkaç cümleyle anlatır mısınız? 2.) Birinci seçilen oyuna neler eklemek isterdiniz?

	yaşadığı mahallesindeki anılarını içeren bir sunu hazırlamasını istedi. Eve gidince yaşadıklarını düşünerek sunuyu hazırladı. Okula gelince hazırladığı sunuyu şu şekilde sundu. "Kendi aile üyelerimizden sonra en yakın çevremiz komşularımızdır. Onlarla üzüntülerimizi ve mutluluklarımızı paylaşırız. İhtiyacımız olduğunda kapılarını çalıp, ilk onlardan yardım isteriz. Geçen ay okuldan eve dönerken yolda çok sayıda başıboş köpek, onlardan korktuğumu anlayarak bana saldırdı. Evimiz uzak olduğu için hızlıca koşarak, komşumuz Cansu teyzenin kapısını çaldım. Beni onlardan kurtararak içeri aldı, benimle ilgilendi, belediyeyi arayıp köpeklerle ilgilenmelerini istedi ve beni evimize götürüp anneme teslim etti. Onun gibi bir komşumuz olduğu için kendimi çok şanslı hissettim. Cansu teyzenin oturduğu apartmandan, eve geldiğimde onun apartmanındaki durum ile bizim apartmanımızdaki durumu hayal ettim. Apartmanımızda 20 daire bulunmaktadır. Burada oturanlardan bazıları Cansu teyzem gibi güler yüzlü, bazıları somurtkan. Bazıları karşılaşınca selam veriyor, bazıları vermiyor. Bazıları yaşlı komşularımıza yardım ediyor, bazıları etmiyor. Bazıları zorunlu olmadıkça gece 22:00'den sonra ve sabah 10:00'dan önce gürültü yapmamaya özen gösteriyor. Bazıları yaptıkları en güzel yemekleri komşusuna ikram ederken, bazıları buna hiç dikkat etmiyor. Bazıları düğün, ölüm ve hastalık gibi önemli günlerde birbirine yardım ederken, bazıları bu durumları hiç önemsemiyor. Bazıları apartmanın içini kirletirken, bazıları gördüğü çöpü kimseyi beklemeden alıp çöpe atıyor. Bu ve bunun gibi durumlardan dolayı apartmanımızda birlik beraberlik sağlanamıyor. Yöneticimiz İbrahim amca tüm apartman sakinlerini	3.) Kurtuluş Savaşı yıllarında yaşasaydınız komşuluk ilişkileriniz nasıl olurdu?

	toplantıya çağırıp, iyi komşuluk ilişkileri için uyulması gereken kuralları sıraladığında ben de babamla o toplantıya katılmıştım. Toplantının sonunda apartmanımızda iyi bir komşuluk ortamı oluşması için dua ettim.”	
	BÖLÜM 3	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Ders planı TYS modeli ile araştırmacının doktora tezinde uygulanmak üzere araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Plan, 15+40+40 dakikalık üç ders saati için hazırlanmıştır.	

UYGULAMA PLANI 3. KAZANIM		
BÖLÜM 1		
Süre	15’+40’+40’	
Ders	Hayat Bilgisi	
Sınıf	3	
Ünite Adı	Evimizde Hayat	
BÖLÜM 2		
Çalışma Alanı	**Sınıf Dışı Çevrimiçi (15’)**	**Sınıf İçi Yüz Yüze (40’+40’)**
Kazanımlar	3. Evinin bulunduğu yerin krokisini çizer.	3. Evinin bulunduğu yerin krokisini çizer.
Öğrenme Öğretme Yöntem ve Teknikleri	Sunuş Yoluyla Öğrenme, Buluş Yoluyla Öğrenme, Soru Cevap	Soru Cevap, Kubaşık Öğrenme, Sunuş Yoluyla Öğrenme
Kullanılan Araç Gereçler	Bilgisayar, Tablet, Cep Telefonu, Kamera, Mikrofon, Ders Kitabı Syf. 66-68	Akıllı Tahta, Bilgisayar, Tablet, Ders Kitabı (66-68)
Öğrenme-Öğretme Süreci		
Çalışma Alanı	Sınıf Dışı	Sınıf İçi
Konu	3.) Evimin Yerini Tarif Ediyorum	3.) Evimin Yerini Tarif Ediyorum
Giriş	1.) Geçen dersimizde anlamadığınız bir konu varsa, çekinmeden sorunuz. 2.) Yönümüzü nasıl buluruz? 3.) Krokinin ne olduğunu bilen var mı? Ne için kullanırız? 4.) Hangi geometrik şekilleri biliyorsunuz? 5.) Bu dersimizde evimizin bulunduğu yerin krokisini öğrenmek için dijital bir oyun geliştireceğiz.	1.) Bir önceki dersten anlamadığınız ve anlatmamı istediğiniz bir bölüm var mı? 2.) Krokide hangi geometrik cisimleri kullanmayı tercih edersiniz? Neden? 3.) Krokide yönler nasıl kullanılır? 4.) Ders kitabı sayfa 67-68’deki etkinlikleri birlikte yapalım mı? 5.) Bu dersimizde yaptığınız dijital oyunları birlikte kontrol edeceğiz.
Gelişme İzlenecek Oyun https://scratch.mit.edu/projects/970004787/	1.) Şimdi Scratch programı üzerinden bir dijital oyun izleyeceksiniz. Bu oyunda krokinin ne olduğunu ve oyunda nelere dikkat edildiğini dikkatle	1.) Önceki derste yaptığımız gibi üç grup oluşturacağım. Hazırladığınız oyunu gruptaki arkadaşınızla karşılıklı izleyip kodlarına bakmanızı istiyorum.

	gözlemlemenizi, size verilen ipuçlarını mutlaka not etmenizi bekliyorum.	2.) Oyunun kroki konusunu iyi anlatma durumuna göre, 1 ile 5 arasında puan vermenizi bekliyorum. 3.) Grup içerisinde en yüksek puanı alan birer çalışma diğer gruplarla izlenip kodlarına bakılacak. 4.) Oyunun kroki konusunu iyi anlatma durumuna göre, 1 ile 5 arasında puan vermenizi bekliyorum. 5.) En yüksek puanı alan çalışma Scratch TYS stüdyosunda yayımlanacak.
Sonuç	1.) Bu derste kroki ile ilgili bilgiler elde ettik. İzlediğiniz oyuna başka hangi soruları eklemek isterdiniz? 2.) Açıklanmasını istediğiniz bir konu var mı? Buradan veya sınıftaki derste sorabilirsiniz.	1.) Bu derste evimizin çevresindeki belirli mekanlardan hareketle kroki çizme konusunu öğrendik. Kroki çizerken nelere dikkat edilmelidir? 2.) Krokide yönlerin ve geometrik cisimlerin önemi nedir?
Değerlendirme	1.) İyi bir kroki nasıl olmalıdır? 2.) Sizlerden aşağıdaki hikâyeyi anlayana kadar okuduktan sonra Scratch programını kullanarak dijital bir oyun geliştirmenizi bekliyorum. “Öğretmen bütün öğrencilerden bir hafta içerisinde kroki ile ilgili araştırma yapıp, evlerinin bulunduğu mahalleyi içerecek şekilde krokilerin de yer aldığı bir rapor hazırlamalarını istedi. Elif, eve gelince raporu hazırlamak için bir çalışma planı hazırladı. Planı, yapacağı işleri zamanlarını belirtecek şekilde oluşturdu. Krokinin ne olduğu ve nasıl çizildiği ile ilgili üst kat komşuları Mimar Ali amca ile röportaj yaparak, notlarını aldı. Röportaj sırasında Ali amcanın eşi Seda teyze onlara sıkma meyve suyu ve kurabiye ikram etti. Ali amcanın söylediklerinden, “Bir yerin kuş bakışı görüntüsünün kabataslak ve ölçüsüz olarak kâğıda çizilmesine kroki denir. Kroki çizimlerinde kare, dikdörtgen, üçgen, çember gibi geometrik şekilleri kullanırız” ifadesi hemen aklına girdi. Elif, komşuları Ali amca ve eşine teşekkür ettikten	1.) Önceki derste okuduğunuz hikâyede konumuzla ilgili neler öğrendiğinizi birkaç cümleyle anlatır mısınız? 2.) Birinci seçilen oyuna neler eklemek ve neler çıkarmak isterdiniz?

	sonra eve döndü. Öğrendiklerini düşünerek; evinin, okulunun, parkın ve diğer önemli alanların yer aldığı mahallesinin krokisini geometrik şekilleri kullanarak çizdi. Krokinin bir köşesine ana yönleri içeren yön oklarını ve krokinin altına da kullanılan şekillerin ne anlama geldiğini yazdı. Ödevini bir haftada tamamlayarak raporu öğretmenine teslim etti.”	
	BÖLÜM 3	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Ders planı TYS modeli ile araştırmacının doktora tezinde uygulanmak üzere araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Plan, 15+40+40 dakikalık üç ders saati için hazırlanmıştır.	

	UYGULAMA PLANI 4. KAZANIM	
	BÖLÜM 1	
Süre	15’+40’+40’	
Ders	Hayat Bilgisi	
Sınıf	3	
Ünite Adı	Evimizde Hayat	
	BÖLÜM 2	
Çalışma Alanı	**Sınıf Dışı Çevrimiçi (15’)**	**Sınıf İçi Yüz Yüze (40’+40’)**
Kazanımlar	4. Evde üzerine düşen görev ve sorumlulukları yerine getirir.	4. Evde üzerine düşen görev ve sorumlulukları yerine getirir.
Öğrenme Öğretme Yöntem ve Teknikleri	Sunuş Yoluyla Öğrenme, Buluş Yoluyla Öğrenme, Soru Cevap	Soru Cevap, Kubaşık Öğrenme, Sunuş Yoluyla Öğrenme
Kullanılan Araç Gereçler	Bilgisayar, Tablet, Cep Telefonu, Kamera, Mikrofon, Ders Kitabı Syf. 69-71	Akıllı Tahta, Bilgisayar, Tablet, Ders Kitabı (69-71)
	Öğrenme-Öğretme Süreci	
Çalışma Alanı	Sınıf Dışı	Sınıf İçi
Konu	4.) Ev İşlerine Yardım Edelim	4.) Ev İşlerine Yardım Edelim
Giriş	1.) Geçen dersimizde anlamadığınız bir konu varsa, çekinmeden sorunuz. 2.) Evde kimlerle yaşıyoruz? Evdeki düzeni nasıl sağlıyoruz, kim hangi görevi yerine getiriyor? 3.) Anneniz görevlerini yerine getirmezse hangi sorunlarla karşılaşırsınız? 4.) Bu dersimizde evimizdeki görev ve sorumluluklarımızı konu edinen dijital bir oyun geliştireceğiz.	1.) Bir önceki dersten anlamadığınız ve anlatmamı istediğiniz bir bölüm var mı? 2.) Evdeki görevlerin yerine getirilmesi neden önemlidir? 3.) Ders kitabı sayfa 71’deki etkinliği birlikte yapalım mı? 4.) Bu dersimizde yaptığınız dijital oyunları birlikte kontrol edeceğiz.
Gelişme	1.) Şimdi Scratch programı üzerinden bir dijital oyun	1.) Önceki derste yaptığımız gibi üç grup oluşturacağım.

İzlenecek Oyun https://scratch.mit.edu/projects/977436543/ https://scratch.mit.edu/projects/965867143/	izleyeceksiniz. Bu oyunda evimizdeki görev ve sorumluluklarımızla ilgili örnekleri dikkatlice gözlemlemenizi, unutmamanızı istiyorum.	Hazırladığınız oyunu gruptaki arkadaşınızla karşılıklı izleyip kodlarına bakmanızı istiyorum. 2.) Oyunun evimizdeki görev ve sorumluluklarımızı iyi anlatma durumuna göre, 1 ile 5 arasında puan vermenizi bekliyorum. 3.) Grup içerisinde en yüksek puanı alan birer çalışma diğer gruplarla izlenip kodlarına bakılacak. 4.) Oyunun evimizdeki görev ve sorumluluklarımızı iyi anlatma durumuna göre, 1 ile 5 arasında puan vermenizi bekliyorum. 5.) En yüksek puanı alan çalışma Scratch TYS stüdyosunda yayımlanacak.
Sonuç	1.) Bu derste evdeki görev ve sorumluluklarımızla ilgili bilgiler elde ettik. İzlediğiniz oyuna başka hangi soruları eklemek isterdiniz? 2.) Açıklanmasını istediğiniz bir konu var mı? Buradan veya sınıftaki derste sorabilirsiniz.	1.) Bu dersimizde evimizdeki sofra hazırlama, bitki yetiştirme, evcil hayvanları besleme, bakım, onarım ve bahçe bakımı gibi görevlerin kimler tarafından yapılacağını öğrendik. Bunlar dışında başka hangi görev ve sorumlulukları öğrendiniz? 2.) Dünkü hikâyede anne ve babanın görevi bir arada verilmişti. Bu görevlerden hangileri daha çok babalar, hangileri daha çok anneler tarafından yapılır?
Değerlendirme	1.) Ev içerisinde kimler, hangi görevleri yerine getirir? düşünüp notlar almanızı istiyorum. 2.) Sizlerden aşağıdaki hikâyeyi anlayana kadar okuduktan sonra Scratch programını kullanarak dijital bir oyun geliştirmenizi bekliyorum. “Öğretmen, öğrencilerden evdeki görev ve sorumluluklarının neler olduğunu, kimler tarafından yapıldığını içeren bir sunu hazırlamalarını ve iki hafta içerisinde teslim etmelerini istedi. Zeynep, eve gelince kendisine bir çalışma planı hazırladı. Bu plan doğrultusunda ilk hafta kendi gözlemlerine göre evdeki görev ve sorumluluklarını yazdı. İkinci hafta anne ve babası ile görüşerek, onların kendinden beklentilerinin neler olduğunu söylemelerini istedi. Söylenenleri not alarak,	1.) Bu dersimizde 1. seçilen oyunun hangi özelliklerini beğendiniz? 2.) İkinci seçilen oyunda neleri eksik gördünüz? 3.) Öğrendiklerinizden sonra nasıl bir oyun geliştirmeyi düşünürdünüz?

	sunumunu aşağıdaki biçimde tamamladı. Benim Sorumluluklarım •Küçük kardeşimle ilgilenirim. •Çamaşırlarımı katlarım. •Anneme ev işlerinde yardım ederim. •Çiçekleri sularım. •Evdeki çöpleri atarım. •Bilmediklerimi aileme sorarım. •Evcil hayvanımın bakımını ben yaparım. •Sofranın hazırlanmasına yardım ederim. •Yatağımı düzeltirim. •Saçımı tararım. •Ödevlerimi yaparım. •Ayakkabılarımı temizlerim. •Misafirleri karşılarım. •Okul çantamı ayarlarım. •Oyuncaklarımı toplarım. **Anne-Babamın Sorumlulukları** •Dış pencereleri silerler. •Yemek pişirirler. •Faturaları yatırırlar. •Tehlikeli işleri yaparlar. •Hasta aile üyelerinin ilaçlarını verir ve takip ederler. •Para kazanırlar. •Tamir yaparlar. •Alışveriş yaparlar. • Arızalanan musluk veya prizleri onarırlar. •Ütü yaparlar. •Evi süpürürler. •Kombiyi ayarlarlar. • Çamaşır ve bulaşık makinelerini doldurup çalıştırırlar.”
BÖLÜM 3	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Ders planı TYS modeli ile araştırmacının doktora tezinde uygulanmak üzere araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Plan, 15+40+40 dakikalık üç ders saati için hazırlanmıştır.

UYGULAMA PLANI 5. KAZANIM	
BÖLÜM 1	
Süre	15’+40’+40’
Ders	Hayat Bilgisi
Sınıf	3
Ünite Adı	Evimizde Hayat

BÖLÜM 2		
Çalışma Alanı	**Sınıf Dışı Çevrimiçi (15')**	**Sınıf İçi Yüz Yüze (40'+40')**
Kazanımlar	5. Evde kullanılan alet ve teknolojik ürünlerin hayatımıza olan katkılarına örnekler verir.	5. Evde kullanılan alet ve teknolojik ürünlerin hayatımıza olan katkılarına örnekler verir.
Öğrenme Öğretme Yöntem ve Teknikleri	Sunuş Yoluyla Öğrenme, Buluş Yoluyla Öğrenme, Soru Cevap	Soru Cevap, Kubaşık Öğrenme, Sunuş Yoluyla Öğrenme
Kullanılan Araç Gereçler	Bilgisayar, Tablet, Cep Telefonu, Kamera, Mikrofon, Ders Kitabı Syf. 72-74	Akıllı tahta, Bilgisayar, Tablet, Ders Kitabı (72-74)
Öğrenme-Öğretme Süreci		
Çalışma Alanı	Sınıf Dışı	Sınıf İçi
Konu	5.) Teknolojinin Getirdiği Kolaylıklar	5.) Teknolojinin Getirdiği Kolaylıklar
Giriş	1.) Geçen dersimizde anlamadığınız bir konu varsa, çekinmeden sorunuz. 2.) Evimizde elektrik enerjisi olmadan kullandığımız hangi aletler bulunmaktadır? 3.) Elektrik enerjisi ile kullandığımız hangi aletler bulunmaktadır? 4.) Bu dersimizde evimizdeki alet ve teknolojik ürünleri konu edinen dijital bir oyun geliştireceğiz.	1.) Bir önceki dersten anlamadığınız ve anlatmamı istediğiniz bir bölüm var mı? 2.) Dünkü hikâyede hangi alet ve teknolojik ürünleri öğrendiniz? Orada olmayıp bildiğiniz başka alet ve ürün varsa söyler misiniz? 3.) Ders kitabı sayfa 74'teki etkinliği birlikte yapalım mı? 4.) Bu dersimizde yaptığınız dijital oyunları birlikte kontrol edeceğiz.
Gelişme İzlenecek Oyun https://scratch.mit.edu/projects/965351537/	1.) Şimdi Scratch programı üzerinden bir dijital oyun izleyeceksiniz. Bu oyunda evimizdeki alet ve teknolojik ürünler ile ilgili soruları doğru cevaplayıp, unutmamanızı bekliyorum.	1.) Önceki derste yaptığımız gibi üç grup oluşturacağım. Hazırladığınız oyunu gruptaki arkadaşınızla karşılıklı izleyip kodlarına bakmanızı istiyorum. 2.) Oyunun konuya uygun olma durumuna göre, 1 ile 5 arasında puan vermenizi bekliyorum. 3.) Grup içerisinde en yüksek puanı alan birer çalışma diğer gruplarla izlenip kodlarına bakılacak. 4.) Oyunun konuya uygun olma durumuna göre, 1 ile 5 arasında puan vermenizi bekliyorum. 5.) En yüksek puanı alan çalışma Scratch TYS stüdyosunda yayımlanacak.
Sonuç	1.) Bu derste evimizdeki alet ve teknolojik ürünler ile ilgili bilgiler elde ettik. İzlediğiniz oyuna başka hangi soruları eklemek isterdiniz? 2.) Açıklanmasını istediğiniz bir konu var mı? Buradan veya sınıftaki derste sorabilirsiniz.	1.) Bu derste evimizde kullandığımız alet ve teknolojik ürünlerin neler olduğunu ve hangi amaç için kullanıldıklarını öğrendik. Bu alet ve ürünleri daha çok kim kullanmalıdır?

		2.) Evimizdeki alet ve teknolojik ürünleri görevleri ile birlikte sıralayabilir misiniz?
Değerlendirme	1.) Evdeki alet ve teknolojik ürünler nelerdir, hangi amaçlar için kullanırız? 2.) Sizlerden aşağıdaki hikâyeyi anlayana kadar okuduktan sonra Scratch programını kullanarak dijital bir oyun geliştirmenizi bekliyorum. "Öğretmen, öğrencilerden evlerinde kullandıkları alet ve teknolojik ürünlerin hayatımıza sağladıkları katkıların neler olduğunu içeren bir tablo hazırlamalarını ve bu tabloyu bir hafta içerisinde kendisine teslim etmelerini istedi. Eymen, eve gelince tablosunu nasıl hazırlayacağını düşünerek bir çalışma planı hazırladı. Önce annesinden şu anda evde kullanılan araç gereçler olmadan işlerin nasıl yapıldığını anlatmasını istedi. Annesi; evdeki araç gereçler olmadan önce ev işlerinin çok zor olduğunu, çamaşırların ve bulaşıkların önceden elle yıkandığını, eskiden telefonların yalnızca sesli görüşme amacıyla kullanıldığını anlattı. Kardeşi ağladığı için annesi sohbeti yarım bırakmak zorunda kalınca, Eymen de konu ile ilgili olarak evdeki araç gereçleri gözlemledi, adlarını ve kullanım amaçlarını bildiklerini not defterine yazdı. Bilmediklerini de annesinin işi olduğu için babasına sormak için ayrı not aldı. Babası müsait olduğunda öğretmeninin verdiği ödevi, kendi yaptığı hazırlıkları babasıyla paylaştı. Babası önce Eymen'in bildiği araç gereçlerin doğru ifade edilip edilmediğini kontrol etti. Yaptığı kontrolde telefonun eğlence aracı, oyun konsolunun iletişim aracı, fritözün ise hamur yoğurma aracı olmadığını belirtti ve Eymen'in hatalarını düzeltti. Daha sonra Eymen'in bilmediği araç gereçlerin adlarını ve kullanım amaçlarını birlikte konuşarak belirlediler. Sohbet bittiğinde Eymen'in tablosu erkenden tamamlanmıştı.	1.) Önceki derste okuduğunuz hikâyede Eymen'in hazırladığı listeye neler eklemek istersiniz? 2.) Eymen'in listesinde ilk kez duyduğun alet ve teknolojik ürün var mı? Varsa bize hangisi veya hangileri olduğunu söyler misin? 3.) Birinci seçilen oyuna neler eklemek isterdiniz?

	•Kombi: Doğalgazla çalışan, evimizi ısıtan ve sıcak su sağlayan cihazdır. •Derin Dondurucu: Yiyeceklerin uzun süre saklanmasını sağlar. •Fritöz: Yağda kızartma yapmak için kullanılır. •Klima: Evin havasını serinletir veya ısıtır. •Modem: İnternet bağlantısını sağlar. •Tablet: Oyun oynamaya, araştırma yapmaya, müzik dinlemeye vb. yarar. •Akıllı saat: İletişim kurmayı ve zamanı takip etmeyi sağlar. •Mikser: Birden fazla gıdayı karıştırmak için kullanılır. •Su arıtıcısı: Temiz su kullanmamızı sağlar. •Fırın: Yiyecekleri pişirmemizi sağlar. •Çamaşır makinesi: Kirli çamaşırları temizlememizi sağlar. •Elektrik süpürgesi: Odaları süpürmemizi sağlar. •Pense: Tamirat işlerinde kullanılır. •Tornavida: Vidaları söküp takmamızı sağlar. •Çekiç: Çivi gibi cisimleri çakmak için kullanılır. •Ütü: Giysilerin kırışıklıklarını açmak için kullanılır.”	
BÖLÜM 3		
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Ders planı TYS modeli ile araştırmacının doktora tezinde uygulanmak üzere araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Plan, 15+40+40 dakikalık üç ders saati için hazırlanmıştır.	

UYGULAMA PLANI 6. KAZANIM		
BÖLÜM 1		
Süre	15’+40’+40’	
Ders	Hayat Bilgisi	
Sınıf	3	
Ünite Adı	Evimizde Hayat	
BÖLÜM 2		
Çalışma Alanı	**Sınıf Dışı Çevrimiçi (15’)**	**Sınıf İçi Yüz Yüze (40’+40’)**
Kazanımlar	6. Evdeki kaynakların etkili ve verimli kullanımına yönelik özgün önerilerde bulunur.	6. Evdeki kaynakların etkili ve verimli kullanımına yönelik özgün önerilerde bulunur.

Öğrenme Öğretme Yöntem ve Teknikleri	Sunuş Yoluyla Öğrenme, Buluş Yoluyla Öğrenme, Soru Cevap	Soru Cevap, Kubaşık Öğrenme, Sunuş Yoluyla Öğrenme
Kullanılan Araç Gereçler	Bilgisayar, Tablet, Cep Telefonu, Kamera, Mikrofon, Ders Kitabı Syf. 75-81	Akıllı tahta, Bilgisayar, Tablet, Ders Kitabı (75-81)
	Öğrenme-Öğretme Süreci	
Çalışma Alanı	Sınıf Dışı	Sınıf İçi
Konu	6.) Evdeki Kaynaklarımız	6.) Evdeki Kaynaklarımız
Giriş	1.) Geçen dersimizde anlamadığınız bir konu varsa, çekinmeden sorunuz. 2.) Giyeceklerimizi ve ayakkabımızı kullanırken nelere dikkat etmeliyiz? 3.) Gelir, gider, bütçe, israf, tasarruf kelimeleri hakkında neler biliyorsunuz? 4.) Bu dersimizde evimizdeki kaynakları etkili ve verimli kullanmayı konu edinen dijital bir oyun geliştireceğiz.	1.) Bir önceki dersten anlamadığınız ve anlatmamı istediğiniz bir bölüm var mı? 2.) Dünkü hikâyede çocuklar, neden aile bütçesine katkı yapmak için çalışma yaptılar? 3.) İsraf, tasarruf ile ilgili bildiğiniz atasözü varsa söyler misiniz? 4.) Ders kitabı sayfa 79-81'deki etkinliği birlikte yapalım mı? 5.) Bu dersimizde yaptığınız dijital oyunları birlikte kontrol edeceğiz.
Gelişme İzlenecek Oyun https://scratch.mit.edu/projects/977515720/ https://scratch.mit.edu/projects/830732104/	1.) Şimdi Scratch programı üzerinden bir dijital oyun izleyeceksiniz. Bu oyunu izlerken; gelir, gider, bütçe, tasarruf, israf kelimelerini düşünmenizi, ekrana gelen sorulara verdiğiniz cevapları unutmamanızı bekliyorum.	1.) Önceki derste yaptığımız gibi üç grup oluşturacağım. Hazırladığınız oyunu gruptaki arkadaşınızla karşılıklı izleyip kodlarına bakmanızı istiyorum. 2.) Oyunun konuya uygun olma durumuna göre, 1 ile 5 arasında puan vermenizi bekliyorum. 3.) Grup içerisinde en yüksek puanı alan birer çalışma diğer gruplarla izlenip kodlarına bakılacak. 4.) Oyunun konuya uygun olma durumuna göre, 1 ile 5 arasında puan vermenizi bekliyorum. 5.) En yüksek puanı alan çalışma Scratch TYS stüdyosunda yayımlanacak.
Sonuç	1.) Bu derste evimizdeki kaynakları etkili ve verimli kullanma ile ilgili bilgiler elde ettik. İzlediğiniz oyuna başka hangi soruları eklemek isterdiniz? 2.) Açıklanmasını istediğiniz bir konu var mı? Buradan veya sınıftaki derste sorabilirsiniz.	1.) Bu dersimizde evimizde bulunan kaynakların nasıl etkili ve verimli kullanılacağını öğrendik? Öğrendiklerinizi birkaç cümleyle ifade eder misiniz? 2.) Gelir, gider, bütçe, tasarruf, israf kelimelerinden ne anladığınızı açıklar mısınız?

		3.) İlkbahar mevsiminin hangi aylarında, hangi kaynaklar daha ucuz veya daha pahalıdır?
Değerlendirme	1.) Evimizdeki kaynaklar nelerdir, etkili ve verimli kullanmak için neler yapmalıyız? 2.) Sizlerden aşağıdaki hikâyeyi anlayana kadar okuduktan sonra Scratch programını kullanarak dijital bir oyun geliştirmenizi bekliyorum. "İbrahim ve Fatma okulda öğrendikleri evdeki kaynaklarımız konusuna yönelik olarak öğretmenlerinin ödev vermesini beklemeden, ailelerinin bütçesine katkıda bulunmak üzere araştırma yapmaya karar verdiler. Önce içerisinde bulundukları ilkbahar mevsiminde evlerinde tüketilen kaynakları belirlediler. Belirledikleri kaynakların listesi ile birlikte anne ve babalarının yanına gittiler. Listelerini onlara gösterip Mart, Nisan ve Mayıs aylarında bu kaynaklarla ilgili yaptıkları harcama tutarlarını kendileriyle paylaşmalarını istediler. Mayıs ayı bitince yapılan harcamaları gösteren tablo ve grafikler hazırladılar. Bu tablo ve grafiklere bakarak kaynakların üç aylık verilerini inceledikten sonra, diğer mevsimlerde israfı önlemek ve giderleri azaltmak için şu önerilerde bulundular. •Meyve ve sebzeleri mevsiminde tüketmeliyiz. •Tasarruflu ampuller kullanmalıyız. •Gereksiz yanan lambaları kapatmalıyız. •Suyu boşa harcamamalıyız. •Tabağımıza yiyebileceğimiz kadar yemek almalıyız. •Ekmeği günlük tüketeceğimiz kadar almalıyız. •Bayat ekmekleri köfte harcında veya tatlılarda kullanmalıyız. •Kullanmadığımız elektrikli aletlerin fişini prizden çekmeliyiz. •Buzdolabının kapağını uzun süre açık tutmamalıyız. •Elektrikli alet alırken enerji verimliliği yüksek olanları tercih etmeliyiz.	1.) Önceki derste okuduğunuz hikâyede İbrahim ve Fatma'nın unuttuğu bir şeyler varsa eklemek ister misiniz? 2.) Bu dersimizde 1. seçilen oyunun hangi özelliklerini beğendiniz? 3.) İkinci seçilen oyunda neleri eksik gördünüz? 4.) Öğrendiklerinizden sonra nasıl bir oyun geliştirmeyi düşünürdünüz?

	•Çamaşır ve bulaşık makinelerini tam doldurduktan sonra çalıştırmalıyız. •Damlatan muslukları tamir etmeliyiz. •Kuru gıdaları bozulmayacak şekilde muhafaza etmeliyiz. •Hava sıcak olduğunda kombiyi kapatmalıyız.”	
	BÖLÜM 3	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Ders planı TYS modeli ile araştırmacının doktora tezinde uygulanmak üzere araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Plan, 15+40+40 dakikalık üç ders saati için hazırlanmıştır.	

	UYGULAMA PLANI 7. KAZANIM	
	BÖLÜM 1	
Süre	15’+40’+40’	
Ders	Hayat Bilgisi	
Sınıf	3	
Ünite Adı	Evimizde Hayat	
	BÖLÜM 2	
Çalışma Alanı	**Sınıf Dışı Çevrimiçi (15’)**	**Sınıf İçi Yüz Yüze (40’+40’)**
Kazanımlar	7. Planlı olmanın kişisel yaşamına olan katkılarına örnekler verir.	7. Planlı olmanın kişisel yaşamına olan katkılarına örnekler verir.
Öğrenme Öğretme Yöntem ve Teknikleri	Sunuş Yoluyla Öğrenme, Buluş Yoluyla Öğrenme, Soru Cevap	Soru Cevap, Kubaşık Öğrenme, Sunuş Yoluyla Öğrenme
Kullanılan Araç Gereçler	Bilgisayar, Tablet, Cep Telefonu, Kamera, Mikrofon, Ders Kitabı Syf. 82-85	Akıllı Tahta, Bilgisayar, Tablet, Ders Kitabı (82-85)
	Öğrenme-Öğretme Süreci	
Çalışma Alanı	Sınıf Dışı	Sınıf İçi
Konu	7.) Planlı Hayat Çok Rahat	7.) Planlı Hayat Çok Rahat
Giriş	1.) Geçen dersimizde anlamadığınız bir konu varsa, çekinmeden sorunuz. 2.) Sürekli oyun oynasaydınız veya sürekli ders çalışsaydınız hangi durumlarla karşılaşabilirdiniz? 3.) Bir gün içerisinde hangi işlerinize ne kadar zaman ayırırsınız? 4.) Bu dersimizde hayatımızı planlı yaşamayı konu edinen dijital bir oyun geliştireceğiz.	1.) Bir önceki dersten anlamadığınız ve anlatmamı istediğiniz bir bölüm var mı? 2.) Dünkü hikâyede Mete Gazoz’un kim olduğunu merak edip araştırdınız mı? 3.) Ders kitabı sayfa 84-85’teki etkinliği birlikte yapalım mı? 4.) Bu dersimizde yaptığınız dijital oyunları birlikte kontrol edeceğiz.
Gelişme İzlenecek Oyun https://scratch.mit.edu/projects/955404758/	1.) Şimdi Scratch programı üzerinden bir dijital oyun izleyeceksiniz. Bu oyunda planlı olmanın bize sağlayacağı katkıları ve ilgili	1.) Önceki derste yaptığımız gibi üç grup oluşturacağım. Hazırladığınız oyunu gruptaki arkadaşınızla karşılıklı izleyip

	oldukları rakamları ve uyarıları not alarak, unutmamanızı bekliyorum.	kodlarına bakmanızı istiyorum. 2.) Oyunun konuya uygun olma durumuna göre, 1 ile 5 arasında puan vermenizi bekliyorum. 3.) Grup içerisinde en yüksek puanı alan birer çalışma diğer gruplarla izlenip kodlarına bakılacak. 4.) Oyunun konuya uygun olma durumuna göre, 1 ile 5 arasında puan vermenizi bekliyorum. 5.) En yüksek puanı alan çalışma Scratch TYS stüdyosunda yayımlanacak.
Sonuç	1.) Bu derste planlı olmanın faydaları ile ilgili bilgiler elde ettik. İzlediğiniz oyuna başka hangi soruları eklemek isterdiniz? 2.) Açıklanmasını istediğiniz bir konu var mı? Buradan veya sınıftaki derste sorabilirsiniz.	1.) Bu derste bir günümüzü veya haftamızı nasıl planlayacağımızı öğrendik. Sizce Muhammed nasıl bir plan yapmış olabilir? Tahmin edebilir misiniz? 2.) Planlı olmazsanız hangi durumlarla karşılaşırsınız?
Değerlendirme	1.) Sabah uyandığınız andan uyuyana kadar olan zaman dilimlerinde yapacağınız işlerin planını yapar mısınız? 2.) Sizlerden aşağıdaki hikâyeyi anlayana kadar okuduktan sonra Scratch programını kullanarak dijital bir oyun geliştirmenizi bekliyorum. “Öğretmen öğrencilerinden aileleriyle birlikte bir haftalık, hafta sonlarını da kapsayan günlük yaşam planı hazırlamalarını ve bu planı uygularken nelerle karşılaştıklarını içeren bir rapor hazırlamalarını istedi. Muhammed, eve gelince öğretmenin verdiği görevi ailesi ile paylaştı. Birlikte bir haftalık planlarını öncelik sırasına dikkat ederek hazırladılar. Muhammed, planda belirlenen kurallara uymak için yoğun çaba gösterdi. Hafta tamamlanınca, önceden zorlandığı konular dahil tüm görev ve sorumluluklarını eksiksiz tamamladığını gördü. Sorumluluğunu yerine getirdiği için hem kendisi hem de ailesi mutlu oldu. Hatta kendisini mutlu edecek şeyler için daha fazla zamanı kaldığı görünce, önceden plan yapmadığı için pişmanlık	1.) Muhammed’in planına uygun bir plan da sen hazırlar mısın? 2.) Birinci seçilen oyuna neler eklemek isterdiniz?

	duydu. Bundan sonra planlı yaşamaya ve hazırladığı planlara kararlılıkla uyacağına dair kendine söz verdi. Tıpkı Olimpiyat Şampiyonu Mete Gazoz gibi, o da planlı olmanın başarının anahtarı olduğunu fark etti.”
BÖLÜM 3	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Ders planı TYS modeli ile araştırmacının doktora tezinde uygulanmak üzere araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Plan, 15+40+40 dakikalık üç ders saati için hazırlanmıştır.

UYGULAMA PLANI 8. KAZANIM		
BÖLÜM 1		
Süre	15’+40’+40’	
Ders	Hayat Bilgisi	
Sınıf	3	
Ünite Adı	Evimizde Hayat	
BÖLÜM 2		
Çalışma Alanı	**Sınıf Dışı Çevrimiçi (15’)**	**Sınıf İçi Yüz Yüze (40’+40’)**
Kazanımlar	8. İstek ve ihtiyaçlarını karşılarken kendisinin ve ailesinin bütçesini korumaya özen gösterir.	8. İstek ve ihtiyaçlarını karşılarken kendisinin ve ailesinin bütçesini korumaya özen gösterir.
Öğrenme Öğretme Yöntem ve Teknikleri	Sunuş Yoluyla Öğrenme, Buluş Yoluyla Öğrenme, Soru Cevap	Soru Cevap, Kubaşık Öğrenme, Sunuş Yoluyla Öğrenme
Kullanılan Araç Gereçler	Bilgisayar, Tablet, Cep Telefonu, Kamera, Mikrofon, Ders Kitabı Syf. 86-92	Akıllı Tahta, Bilgisayar, Tablet, Ders Kitabı (86-92)
Öğrenme-Öğretme Süreci		
Çalışma Alanı	Sınıf Dışı	Sınıf İçi
Konu	8.) Paramı Harcarken	8.) Paramı Harcarken
Giriş	1.) Geçen dersimizde anlamadığınız bir konu varsa, çekinmeden sorunuz. 2.) Ailenizin verdiği harçlığı nasıl kullanıyorsunuz? 3.) İstek ve ihtiyaç kavramları hakkında neler biliyorsunuz? Hangisi sizce daha önemlidir? Neden? 4.) Bu dersimizde paramızı harcarken dikkat edeceğimiz istek ve ihtiyaçlarımızı konu edinen dijital bir oyun geliştireceğiz.	1.) Bir önceki dersten anlamadığınız ve anlatmamı istediğiniz bir bölüm var mı? 2.) Dünkü hikâyede Miraç ve Sevda ile ilgili neler söylemek istersiniz? Hikâyede geçenler dışında hangi istek ve ihtiyaçlarımız vardır? 3.) Ders kitabı sayfa 87-88’deki etkinlikleri birlikte yapalım mı? 4.) Bu dersimizde yaptığınız dijital oyunları birlikte kontrol edeceğiz.
Gelişme İzlenecek Oyun	1.) Şimdi Scratch programı üzerinden bir dijital oyun izleyeceksiniz. Bu	1.) Önceki derste yaptığımız gibi üç grup oluşturacağım.

https://scratch.mit.edu/projects/977379235/	oyunda aile bütçemizi korumaya dikkat eden ve etmeyen bireylerin davranışlarınızı göreceksiniz. Sizlerden kimin ihtiyaçlarını karşılamaya, kimin isteğini karşılamaya çalıştığını anlamanızı bekliyorum.	Hazırladığınız oyunu gruptaki arkadaşınızla karşılıklı izleyip kodlarına bakmanızı istiyorum. 2.) Oyunun konuya uygun olma durumuna göre, 1 ile 5 arasında puan vermenizi bekliyorum. 3.) Grup içerisinde en yüksek puanı alan birer çalışma diğer gruplarla izlenip kodlarına bakılacak. 4.) Oyunun konuya uygun olma durumuna göre, 1 ile 5 arasında puan vermenizi bekliyorum. 5.) En yüksek puanı alan çalışma Scratch TYS stüdyosunda yayımlanacak.
Sonuç	1.) Bu derste paramızı harcarken nelere dikkat etmemiz gerektiği ile ilgili bilgiler elde ettik. İzlediğiniz oyuna başka hangi soruları eklemek isterdiniz? 2.) Açıklanmasını istediğiniz bir konu var mı? Buradan veya sınıftaki derste sorabilirsiniz.	1.) Bu derste aile bütçemize katkı sağlamak için istek ve ihtiyaçlarımızı nasıl kullanmamız gerektiğini öğrendik. Bütün isteklerinizi karşılasaydınız mutlu olur muydunuz? Neden? 2.) Bundan sonra ailenizin bütçesini oluşturmasına yardım edebilir misiniz? Nasıl?
Değerlendirme İzlenecek Oyun Çarkıfelek https://scratch.mit.edu/projects/958894360/ Labirent https://scratch.mit.edu/projects/954280227/	1.) Bütçe, gelir, gider, israf, tasarruf, istek ve ihtiyaç kelimelerini duyunca aklınıza gelenleri söyler misiniz? 2.) Sizlerden aşağıdaki hikâyeyi anlayana kadar okuduktan sonra Scratch programını kullanarak dijital bir oyun geliştirmenizi bekliyorum. “Miraç ve Sevda okulda istek ve ihtiyaçlarını karşılarken kendilerinin ve ailelerinin bütçelerine zarar vermemek için neler yapılabileceği ile ilgili bir sunu hazırlamak üzere öğretmenleri tarafından görevlendirildiler. İkiz kardeş olan Miraç ve Sevda eve geldiklerinde önce ihtiyaç ve istek kavramlarının ne anlama geldiğini, annelerine sorunca, o da “Hadi birlikte alışverişe gidelim, geldikten sonra konuşuruz.” dedi. Markete girdiklerinde çikolataları, şekerlemeleri gören Miraç’ın gözleri parıldadı ve her birinden bir düzine alıp sepete koydu. Sevda ise uçlu kalemi bozulduğu, silgisi küçüldüğü için bir kalem, bir	1.) Birinci seçilen oyuna neler eklemek isterdiniz? 2.) Ders kitabı 89-92’deki sorulardan yanlış yaptığın var mı? Varsa nedenlerini söyler misin? 3.) Genel tekrar. 4.) Başarı testi, ölçekler (Son Test).

	de silgi alıp sepete koydu. Anneleri haftalık yiyecek ve temizlik malzemesi ihtiyaçlarını alıp ödeme için kasaya yöneldiler. Eve dönerlerken, yolda çöplerden bir şeyler toplayan üstü başı perişan birkaç kişi gördüler. Sevda ve annesi onların durumuna üzülürken; Miraç'ın daha fazla çikolata ve şeker almadığı için annesine sitem ederken söylediklerini duyduklarında eve varmışlardı. Aldıkları ürünleri yerleştirdikten sonra Miraç ve Sevda annesinin yanına gelerek, ödevleri ile ilgili neler konuşacağını merakla beklediler. Anne sözlerine şu şekilde başladı. "Herkesin istek ve ihtiyaçları vardır. Önemli olan ihtiyaçlar karşılandıktan sonra isteklerin karşılanmasıdır. Karnımız açken, Miraç gibi şekerleme almayı düşünmek doğru bir davranış değildir. İhtiyaçlarımızı karşılarken de ailemizin bütçesine zarar vermeyecek şekilde dikkatli davranmalıyız. Aile büyüklerimizin çalışarak kazandığı para ailemizin geliri; ihtiyaçlarımızı karşılamak için yaptığımız harcamalar ise giderlerimizdir. Gider ve gelirlerimizin yer aldığı liste ise ailemizin bütçesidir. Eğer giderlerimiz gelirlerimizden fazla olursa borçlu olup ihtiyaçlarımızı karşılayamaz duruma gelebiliriz. Bugün yaptığımız alışverişi düşünerek hangisi istek, hangisi ihtiyaç, söyleyin bakalım. Hangi durumlarda bütçemiz zarar görürdü?"
BÖLÜM 3	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Ders planı TYS modeli ile araştırmacının doktora tezinde uygulanmak üzere araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Plan, 15+40+40 dakikalık üç ders saati için hazırlanmıştır.

Ek 10. Kontrol Grubu Ders Planları

UYGULAMA PLANI 1. KAZANIM	
BÖLÜM 1	
Süre	40'+40'+40'
Ders	Hayat Bilgisi
Sınıf	3
Ünite Adı	Evimizde Hayat
BÖLÜM 2	
Çalışma Alanı	Sınıf
Kazanımlar	1. Aile büyüklerinin çocukluk dönemlerinin özellikleri ile kendi çocukluk döneminin özelliklerini karşılaştırır.
Öğrenme Öğretme Yöntem ve Teknikleri	Anlatım, tümevarım, inceleme, soru cevap
Kullanılan Araç Gereçler	Bilgisayar, akıllı tahta, ders kitabı
Öğrenme-Öğretme Süreci	
Konu	1.) Albümlerimize Bakalım
Giriş Gelişme Sonuç Değerlendirme	1. Başarı testi, ölçekler (Ön Test). 2. Ailenizdeki büyüklerin eski fotoğraflarını incelediniz mi? Öğrencilerin görüş ve deneyimlerini paylaşmaları sağlanır. 3. Anne, babamızın ve diğer büyüklerimizin de bir zamanlar çocuk oldukları hakkında konuşulur. Fotoğraflar incelendiğinde, onların da bir zamanlar çocuk oldukları açıkça görülebilir. Anne, babamızın ve diğer büyüklerimizin çocukluk zamanlarında ne tür giysiler giydikleri, hangi oyunları nasıl oynadıkları hakkında konuşulur. Aile büyüklerinin geçmişte oynadığı oyunlar, günlük yaşam etkinlikleri ve geleneksel uygulamalara dair görseller gösterilir. Aile büyüklerinin doğdukları ve büyüdükleri yerler, yapmaktan hoşlandıkları işler, oynadıkları oyunlar ve dönemin teknolojik imkânları gibi konular ele alınır (Sayfa 58-60) 4. Ders kitabındaki 61–62. sayfalarda yer alan etkinlikler sınıf ortamında rehber eşliğinde uygulanır.
BÖLÜM 3	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Aile büyüklerinin doğdukları ve büyüdükleri yerler, yapmaktan hoşlandıkları işler, oynadıkları oyunlar ve dönemin teknolojik imkânları gibi konular ele alınır.

UYGULAMA PLANI 2. KAZANIM	
BÖLÜM 1	
Süre	40'+40'+40'
Ders	Hayat Bilgisi
Sınıf	3
Ünite Adı	Evimizde Hayat
BÖLÜM 2	
Çalışma Alanı	Sınıf
Kazanımlar	2. Komşuluk ilişkilerinin ailesi ve kendisi açısından önemine örnekler verir.
Öğrenme Öğretme Yöntem ve Teknikleri	Anlatım, tümevarım, inceleme, soru cevap

Kullanılan Araç Gereçler	Bilgisayar, akıllı tahta, ders kitabı
	Öğrenme-Öğretme Süreci
Konu	2.) Komşularımız
Giriş Gelişme Sonuç Değerlendirme	1.) Öğrencilere "Komşu kime denir?" sorusu yöneltilerek kavramla ilgili ön bilgiler paylaşmaları sağlanır. 2.) Komşuluk ne demektir? Komşularla karşılaşıldığında selamlaşma, nezaket ve yardımseverlik gibi olumlu davranışların önemi açıklanır. Yeni taşınan bir komşuya hoş geldin ziyareti yapmak, ihtiyaçları varsa yardımcı olmak gibi örnekler üzerinden olumlu davranışlar tartışılır. Komşularımızı rahatsız edebilecek herhangi bir davranıştan kaçınmamız gerektiği anlatılır. Komşuluk ilişkilerinin sağlıklı bir şekilde yürütülmesi için gerekli hak ve yükümlülükler bağlamında ele alınır (Sayfa 63-64). 3.) Ders kitabının 65. sayfasında yer alan etkinlik, öğrencilerle birlikte uygulanır ve içerdiği kazanımlara vurgu yapılır.
	BÖLÜM 3
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Ders planı, komşuluk ilişkilerinin karşılıklı hak ve sorumluluklara dayalı olarak nasıl geliştirilebileceğini öğrencilerin yaşantılarına dayalı etkinliklerle öğretmeyi amaçlamaktadır.

UYGULAMA PLANI 3. KAZANIM	
	BÖLÜM 1
Süre	40'+40'+40'
Ders	Hayat Bilgisi
Sınıf	3
Ünite Adı	Evimizde Hayat
	BÖLÜM 2
Çalışma Alanı	Sınıf
Kazanımlar	3. Evinin bulunduğu yerin krokisini çizer.
Öğrenme Öğretme Yöntem ve Teknikleri	Anlatım, tümevarım, inceleme, soru cevap
Kullanılan Araç Gereçler	Bilgisayar, akıllı tahta, ders kitabı
	Öğrenme-Öğretme Süreci
Konu	3.) Evimin Yerini Tarif Ediyorum
Giriş Gelişme Sonuç Değerlendirme	1.) Öğrencilere 'Evinizin adresini tarif eder misiniz?' sorusu yöneltilir ve öğrencilerin deneyimlerini paylaşmaları sağlanır. 2.) Krokinin tanımı yapılır, kullanım alanlarına değinilir ve çizim süreci örneklerle açıklanır. Kroki çizimine ilişkin görseller ve metinler kullanılarak, öğrencilerin konuyu daha iyi kavraması

	sağlanır (Sayfa 66). 3.) Ders kitabının 67 ve 68. sayfalarında yer alan etkinlikler öğrencilerle birlikte yapılır ve çizim becerileri desteklenir.
BÖLÜM 3	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Evinin yakın çevresinde bulunan belirgin mekânlardan hareket edilir.

UYGULAMA PLANI 4-5. KAZANIM	
BÖLÜM 1	
Süre	40'+40'+40'
Ders	Hayat Bilgisi
Sınıf	3
Ünite Adı	Evimizde Hayat
BÖLÜM 2	
Çalışma Alanı	Sınıf
Kazanımlar	4. Evde üzerine düşen görev ve sorumlulukları yerine getirir. 5. Evde kullanılan alet ve teknolojik ürünlerin hayatımıza olan katkılarına örnekler verir.
Öğrenme Öğretme Yöntem ve Teknikleri	Anlatım, tümevarım, inceleme, soru cevap
Kullanılan Araç Gereçler	Bilgisayar, akıllı tahta, ders kitabı
Öğrenme-Öğretme Süreci	
Konu	4.) Ev İşlerine Yardım Edelim. 5.) Teknolojinin Getirdiği Kolaylıklar
Giriş Gelişme Sonuç Değerlendirme	1.) Odanızdaki eşyaları kim topluyor?' sorusu yöneltilerek öğrencilerin konuya dair deneyimlerini paylaşmaları sağlanır. 2.) Ders kitabının 69. sayfasındaki görsel inceletilir ve görseldeki durum üzerine öğrencilerin görüşleri alınır. 3.) Evdeki görev ve sorumluluklarımız üzerine konuşulur. Görev ve sorumluluklara örnekler verilir. Öğrenciler konuşturulur (Sayfa 70). 4.) Etkinlik yapılır (Sayfa 71). 5.) Evde en çok kullandığınız elektronik eşya hangisidir? Öğrenciler konuşturulur. 6.) Görsel incelenir. Öğrenciler konuşturulur (Sayfa 72). 7.) Günlük yaşamı kolaylaştıran alet ve teknolojik ürünler ele alınır ve öğrencilerin deneyimleriyle ilişkilendirilir. Bu araçların kullanım koşulları ve dikkat edilmesi gereken noktalar açıklanır. (Sayfa 72-73). 8.) Etkinlik yapılır (Sayfa 74).

BÖLÜM 3	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Evdeki sorumluluklar kapsamında sofra hazırlama, bitki yetiştirme, evcil hayvan bakımı, evde bakım-onarım işleri ve bahçe düzenlemesi gibi konular örnek olaylar eşliğinde ele alınır.

UYGULAMA PLANI 6. KAZANIM	
BÖLÜM 1	
Süre	40'+40'+40'
Ders	Hayat Bilgisi
Sınıf	3
Ünite Adı	Evimizde Hayat
BÖLÜM 2	
Çalışma Alanı	Sınıf
Kazanımlar	6. Evdeki kaynakların etkili ve verimli kullanımına yönelik özgün önerilerde bulunur.
Öğrenme Öğretme Yöntem ve Teknikleri	Anlatım, tümevarım, inceleme, soru cevap
Kullanılan Araç Gereçler	Bilgisayar, akıllı tahta, ders kitabı
Öğrenme-Öğretme Süreci	
Konu	6.) Evdeki Kaynaklarımız
Giriş Gelişme Sonuç Değerlendirme	1.) Evinizde günde kaç ekmek tüketiyorsunuz?" sorusu yöneltilerek öğrencilerin dikkatini konuya çekmeleri sağlanır. 2.) Ders kitabının 75–77. sayfalarındaki görseller incelenir, öğrencilerin görsellerle ilgili gözlemleri ve deneyimleri sınıf ortamında paylaşmaları sağlanır. 3.) Evdeki kaynakların etkili ve verimli kullanımının önemi üzerinde durulur. Kullanılan eşyalar, malzemeler, enerji ve gıda kaynaklarının israf edilmemesi gerektiği vurgulanır. Elektrik, su, para, giyecek ve yiyeceklerin tasarruflu kullanımı örneklerle açıklanır. Özellikle ekmek israfının önlenmesi ve fazla gıda maddelerinin değerlendirilmesine yönelik öneriler sunulur (syf. 78). 4.) Öğrencilerle birlikte 79–81. sayfalardaki etkinlikler uygulanır.
BÖLÜM 3	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Plan kapsamında; elektrik, su, para, giyecek ve yiyecek gibi kaynakların doğru kullanımı çeşitli örnekler ve görsellerle somutlaştırılır. Özellikle ekmek israfının önlenmesi ve ihtiyaç fazlası gıda maddelerinin değerlendirilmesi gibi güncel sorunlara odaklanılır.

	Etkinliklerde öğrencilerin tablo ve grafik okuma, yorumlama ve veriyle düşünme becerileri desteklenir. Planın sonunda her öğrenciden "Kendi evim için 3 tasarruf önerisi" yazması istenir.

UYGULAMA PLANI 7. KAZANIM	
BÖLÜM 1	
Süre	40'+40'+40'
Ders	Hayat Bilgisi
Sınıf	3
Ünite Adı	Evimizde Hayat
BÖLÜM 2	
Çalışma Alanı	Sınıf
Kazanımlar	7. Planlı olmanın kişisel yaşamına olan katkılarına örnekler verir.
Öğrenme Öğretme Yöntem ve Teknikleri	Anlatım, tümevarım, inceleme, soru cevap
Kullanılan Araç Gereçler	Bilgisayar, akıllı tahta, ders kitabı
Öğrenme-Öğretme Süreci	
Konu	7.) Planlı Hayat Çok Rahat
Giriş Gelişme Sonuç Değerlendirme	1.) Öğrencilere "Bir gün boyunca yaptığınız işlere ne kadar zaman ayırıyorsunuz?" sorusu yöneltilerek derse giriş yapılır. 2.) Ders kitabının 82–83. sayfalarındaki görseller incelenir, öğrenciler gözlemlerini paylaşır. 3.) Günlük plan yapmanın ve bu plana uymanın yaşamımıza nasıl katkı sağladığı üzerinde durulur. Örnek bir günlük plan hazırlanır ve öğrencilerden bu planı evlerinde görünür bir yere asmaları istenir. 4.) Oyun oynama, ders çalışma, kitap okuma, dinlenme, uyuma, beslenme, aile ve arkadaşlarla kaliteli zaman geçirme, kitle iletişim araçlarını kullanma gibi faaliyetlerin planlanmasının sağladığı kolaylıklar vurgulanır. 5.) Ders kitabının 84–85. sayfalarındaki etkinlik sınıf ortamında uygulanır.
BÖLÜM 3	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Oyun oynama, ders çalışma, kitap okuma, dinlenme, uyuma, beslenme, aile ve arkadaşlarla nitelikli zaman geçirme ve kitle iletişim araçlarını bilinçli kullanma gibi faaliyetlerin planlanması

	ile planlı yaşam alışkanlığının öğrencilere kazandırılması hedeflenir Öğrencilere zaman yönetimi ve yaşam düzeni bilinci kazandırılarak, akademik ve sosyal başarıları desteklenir.

UYGULAMA PLANI 8. KAZANIM	
BÖLÜM 1	
Süre	40'+40'+40'
Ders	Hayat Bilgisi
Sınıf	3
Ünite Adı	Evimizde Hayat
BÖLÜM 2	
Çalışma Alanı	Sınıf
Kazanımlar	8. İstek ve ihtiyaçlarını karşılarken kendisinin ve ailesinin bütçesini korumaya özen gösterir.
Öğrenme Öğretme Yöntem ve Teknikleri	Anlatım, tümevarım, inceleme, soru cevap
Kullanılan Araç Gereçler	Bilgisayar, akıllı tahta, ders kitabı
Öğrenme-Öğretme Süreci	
Konu	8.) Paramı Harcarken
Giriş Gelişme Sonuç Değerlendirme	1.) Öğrencilere "Aile bütçesi nedir, nasıl oluşur?" sorusu yöneltilerek dersin temeli atılır. 2.) Aile gelir ve giderlerinin nelerden oluştuğu öğrencilere anlattırılır ve aile bütçesinin nasıl planlandığı açıklanır. 3.) Ders kitabının 86. sayfası incelenerek bütçenin dengeli yönetimi üzerine konuşulur. 4.) Öğrencilere, istek ve ihtiyaç ayrımı hakkında örnekler verilerek konu somutlaştırılır. 5.) Ders kitabındaki 87–88. sayfa etkinlikleri sınıfça yapılır. 6.) Ünite genelinin değerlendirilmesi için "Ünitemizde Neler Öğrendik?" bölümü (syf. 89–92) uygulanır. 7.) Başarı testi, ölçekler (Son Test).
BÖLÜM 3	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Bu uygulama planı ile öğrencilerin istek ve ihtiyaçları ayırt etme, bütçe bilinci geliştirme ve sorumlu tüketim alışkanlıkları kazanma becerileri hedeflenmiştir. Ünitenin tamamına yönelik kavramlara vurgu yapılmış, öğrencilerin günlük yaşamla ilişki kurarak aktif katılımı sağlanmıştır.

Ek 11. Araştırmacı Günlüğü

Tarih: …../…../ ……

Yapılandırılmış Araştırmacı Günlüğü

1. Bugünkü/Bu haftaki etkinlikler ile ilgili duygu ve düşüncelerim…….

2. Bugünkü/ Bu haftaki etkinliklerde öğrencilerin yapmakta güçlük çektikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir?

3. Bugünkü/ Bu haftaki etkinliklerde öğrencilerin severek gerçekleştirdikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir?

Ek 12. Araştırmacı Günlüğüne İlişkin Notlar

Tarih: 22/11/2024

Yapılandırılmış Araştırmacı Günlüğü

1. İlk çevrim içi dersimizi Zoom programı aracılığıyla tüm öğrencilerin katılımı sınıf öğretmeninin sunumu ile yaptık. Dersimizin kaydı öğrencilerin istedikleri zaman ulaşabilmesi için Google Classroom Dijital Hayat Bilgisi (GCDHS) ortamında "Evimizde Hayat 1. Ders Albümlerimize Bakalım" ismiyle paylaşıldı. Paylaşımla ilgili olarak Google Classroom panosu, Scratch TYS yorumlar bölümü ve Whatsapp veli grubundan gerekli bilgilendirmeler yapıldı. Öğrencilerin Covid-19 salgını sürecinde yoğun olarak kullandıkları çevrim içi derslere uzun zaman sonra ulaşmaktan dolayı olumlu duygular içerisinde oldukları gözlendi. Bu durumun sebebinin daha çok sınıf ortamından farklı bir şekilde ders yapma duygusundan kaynaklandığı değerlendirildi. Değerlendirmeyi destekler nitelikte sınıf öğretmeninin mesajı "*Bu arada şunu paylaşayım geçmiş yıllarda yaptığım kazanım değerlendirmelerde genelde çocuklar Hayat bilgisinde hata yapıyorlardı. Hatta zümrelerimle konuştuğumuz zaman da çoğunun bu şekilde olduğunu yorumluyorduk. Ancak bu yıl ya hatasız ya da tek hata yapıyorlar. Bunda ters yüz uygulamanın etkisi olduğunu düşünüyorum*." şeklinde olmuştur.
2. Bugünkü etkinliklerde öğrencilerin yapmakta güçlük çektikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir? İnternet kalitesinden kaynaklanan birkaç küçük sıkıntı dışında bir sıkıntı yaşanmadı.
3. Bugünkü etkinliklerde öğrencilerin severek gerçekleştirdikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir? Öğrencilerin Zoom programını teknik olarak çok iyi kullandıkları, öğretmenlerinin öğrencilere sağlamış olduğu bilgileri (ekranı kalp emojisi ile doldurmak vb.) çok profesyonelce kullandıkları gözlendi.

Tarih: 27/11/2024

Yapılandırılmış Araştırmacı Günlüğü

1. İlk yüz yüze dersimizi sınıf ortamında tüm öğrencilerin katılımı sınıf öğretmeninin sunumu ile yaptık. Çevrim içi derste anlaşılmayan bölümler varsa, bunlar sorularak hatırlama ve kavrama basamaklarından sonraki basamakları ele alacak şekilde dersin işlenişine geçildi. Deney grubu ders planlarında yüz yüze olacak şekilde hazırlanan sunumlar ve içerikler aktarıldı. Öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeyleri yüksek olduğu için üst bilişsel basamaklara yönelik içeriklerde başarılı oldukları gözlendi. Diğer derste öğrencilerin 1. Kazanıma yönelik olarak hazırladıkları ve Scratch TYS stüdyosu ortamında paylaştıkları dijital oyunlar sarı, kırmızı ve mavi takımdaki öğrenciler için takım takım derecelendirildi. Üç takımın kendi oyunlarını, kendi içerisinde değerlendirmeleri bittikten sonra her takımın birincileri için son derecelendirme yapılarak, mevcut kazanımla ilgili en iyi oyunu hazırlayan sınıf birincisi belirlendi. Puanlama oyunlar izlendikten sonra sınıf öğretmeni tarafından dağıtılan boş kartlara ismi en çok yazılan öğrenci birinci olacak şekilde gerçekleştirildi. Sınıfın birincisi seçilen öğrenci Scratch TYS stüdyosundan ve sınıf panosundan ilan edildi.
2. Bugünkü etkinliklerde öğrencilerin yapmakta güçlük çektikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir? Oyunlar arası geçişlerde zaman kayıpları yaşandı. Derecelendirmenin ilk günü olduğu için öğrencilerin yapılan çalışmanın anlaşılmasına yönelik yoğun soruları oldu. Sorular, araştırmacı ve sınıf öğretmeni tarafından yanıtlandı.
3. Bugünkü etkinliklerde öğrencilerin severek gerçekleştirdikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir? Öğrencilerin yoğun uğraşı sonrasında hazırladıkları dijital oyunların sınıf ortamında arkadaşlarıyla paylaşılması çok hoşlarına gitti. Çalışmayı yetiştiremeyen öğrencilerin de diğer kazanıma yönelik hazırlıklara motive oldukları görüldü.

Tarih: 29/11/2024

Yapılandırılmış Araştırmacı Günlüğü

1. İkinci çevrim içi dersimizi Zoom programı aracılığıyla tüm öğrencilerin katılımı sınıf öğretmeninin sunumu ile yaptık. Dersimizin kaydı öğrencilerin istedikleri zaman ulaşabilmeleri amacıyla GCDHS ortamında "Evimizde Hayat 2. Ders Komşularımız" ismiyle paylaşıldı. Paylaşımla ilgili olarak Google Classroom panosu, Scratch TYS yorumlar bölümü ve Whatsapp veli grubundan gerekli bilgilendirmeler yapıldı.
2. Bugünkü etkinliklerde öğrencilerin yapmakta güçlük çektikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir? Zoom programının bağlantı probleminden dolayı 19:30 olarak planlanan ders 15 dakika geç başladı. Öğrencilerin sunum sırasında ekrana dokunmatik ekran özelliklerinden dolayı çizgiler çizmeleri sunumun işlevselliğine kısmen zarar verdi.
3. Bugünkü etkinliklerde öğrencilerin severek gerçekleştirdikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir? Öğrencilerin Zoom programını teknik olarak çok iyi kullandıkları, öğretmenin söz hakkı vermesi için yoğun çaba gösterdikleri gözlendi.

Tarih: 04/12/2024

Yapılandırılmış Araştırmacı Günlüğü

1. İkinci yüz yüze dersimizi sınıf ortamında tüm öğrencilerin katılımı sınıf öğretmeninin sunumu ile yaptık. Çevrim içi derste anlaşılmayan bölümler varsa, bunlar sorularak hatırlama ve kavrama basamaklarından sonraki basamakları ele alacak şekilde dersin işlenişine geçildi. Deney grubu ders planlarında yüz yüze olacak şekilde hazırlanan sunumlar ve içerikler aktarıldı. Öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeyleri yüksek olduğu için üst bilişsel basamaklara yönelik içeriklerde başarılı oldukları gözlendi. Diğer derste öğrencilerin 2. Kazanıma yönelik olarak hazırladıkları ve Scratch TYS stüdyosu ortamında paylaştıkları dijital oyunlar sarı, kırmızı ve mavi takımdaki öğrenciler için takım takım derecelendirildi. Üç takımın kendi oyunlarını, kendi içerisinde değerlendirmeleri bittikten sonra her takımın birincileri için son derecelendirme yapılarak, mevcut kazanımla ilgili en iyi oyunu hazırlayan sınıf birincisi belirlendi. Puanlama oyunlar izlendikten sonra sınıf öğretmeni tarafından dağıtılan boş kartlara ismi en çok yazılan öğrenci birinci olacak şekilde gerçekleştirildi. Sınıfın birincisi seçilen öğrenci GCDHS panosundan, Scratch TYS stüdyosundan ve sınıf panosundan ilan edildi.
2. Bugünkü etkinliklerde öğrencilerin yapmakta güçlük çektikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir? Bazı öğrencilerin kazanımla oyunu bağdaştırmakta problem yaşadıkları gözlendi. Bazı öğrenciler duygusal faktörlerden etkilenmeden oy kullanmakta güçlük çekti. Kazanma ve kaybetmenin olağan olduğu bu süreçte gerçekten hak edenlerin oylanması gerektiği ile ilgili açıklamalar yapıldı.
3. Bugünkü etkinliklerde öğrencilerin severek gerçekleştirdikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir? Scratch kullanımında iyi olan öğrencilerin, zorluk çeken arkadaşlarına yardım etme konusunda istekli oldukları gözlendi. Scratch programı öğretiminde araştırmacı tarafından ilerleyen aşamalarda öğrenileceği ifade edilen kodların (metinden ses çevirme vb.) kullanımında istekli oldukları gözlendi.

03/12/2024

Yapılandırılmış Araştırmacı Günlüğü

1. Üçüncü çevrim içi dersimizin velilerden gelen istek doğrultusunda Salı günleri yapılmasına karar verildi. Zoom programı aracılığıyla tüm öğrencilerin katılımı sınıf öğretmeninin sunumu

ile yaptık. Dersimizin kaydı öğrencilerin istedikleri zaman ulaşabilmeleri amacıyla GCDHS ortamında “Evimizde Hayat 3. Ders Evimin Yerini Tarif Ediyorum (Kroki)” ismiyle paylaşıldı. Paylaşımla ilgili olarak Google Classroom panosu, Scratch TYS yorumlar bölümü ve Whatsapp veli grubundan gerekli bilgilendirmeler yapıldı.

2. Bugünkü etkinliklerde öğrencilerin yapmakta güçlük çektikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir? Söz hakkı alan bir öğrencinin ses sisteminden kaynaklı problem dışında herhangi bir güçlük çekilmedi.
3. Bugünkü etkinliklerde öğrencilerin severek gerçekleştirdikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir? Öğrencilerin derse katılım ve çevrim içi derse yönelik istek noktasında severek etkileşim kurdukları gözlendi.

10/12/2024

Yapılandırılmış Araştırmacı Günlüğü

1. Dördüncü çevrim içi dersimizi Zoom programı aracılığıyla tüm öğrencilerin katılımı sınıf öğretmeninin sunumu ile yaptık. Dersimizin kaydı öğrencilerin istedikleri zaman ulaşabilmeleri amacıyla GCDHS ortamında “Evimizde Hayat 4. Ders "Ev İşlerine Yardım Edelim (Sorumluluklarımız)” ismiyle paylaşıldı. Paylaşımla ilgili olarak Google Classroom panosu, Scratch TYS yorumlar bölümü ve Whatsapp veli grubundan gerekli bilgilendirmeler yapıldı.
2. Bugünkü etkinliklerde öğrencilerin yapmakta güçlük çektikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir? Bir öğrencinin ses sisteminde geçici bir problem vardı, velisi tarafından birkaç dakika içerisinde çözüldü. Bunun dışında herhangi bir problem gözlenmedi.
3. Bugünkü etkinliklerde öğrencilerin severek gerçekleştirdikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir? Öğrencilerin söz hakkı alma konusunda oldukça istekli oldukları gözlendi.

Tarih: 11/12/2024

Yapılandırılmış Araştırmacı Günlüğü

1. Üçüncü yüz yüze dersimizi sınıf ortamında tüm öğrencilerin katılımı sınıf öğretmeninin sunumu ile yaptık. Çevrim içi derste anlaşılmayan bölümler varsa, bunlar sorularak hatırlama ve kavrama basamaklarından sonraki basamakları ele alacak şekilde dersin işlenişine geçildi. Deney grubu ders planlarında yüz yüze olacak şekilde hazırlanan sunumlar ve içerikler aktarıldı. Öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeyleri yüksek olduğu için üst bilişsel basamaklara yönelik içeriklerde başarılı oldukları gözlendi. Diğer derste öğrencilerin 3. Kazanıma yönelik olarak hazırladıkları ve Scratch TYS stüdyosu ortamında paylaştıkları dijital oyunlar sarı, kırmızı ve mavi takımdaki öğrenciler için takım takım derecelendirildi. Üç takımın kendi oyunlarını, kendi içerisinde değerlendirmeleri bittikten sonra her takımın birincileri için son derecelendirme yapılarak, mevcut kazanımla ilgili en iyi oyunu hazırlayan sınıf birincisi belirlendi. Puanlama oyunlar izlendikten sonra sınıf öğretmeni tarafından dağıtılan boş kartlara ismi en çok yazılan öğrenci birinci olacak şekilde gerçekleştirildi. Sınıfın birincisi seçilen öğrenci GCDHS panosundan, Scratch TYS stüdyosundan ve sınıf panosundan ilan edildi.
2. Bugünkü etkinliklerde öğrencilerin yapmakta güçlük çektikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir? Bazı öğrencilerin oylama ile ilgili düşüncelerinden dolayı isteksiz oldukları gözlendi. Sınıf öğretmeni kazanma ve kaybetmenin olağan bir durum olduğunu ifade etti.
3. Bugünkü etkinliklerde öğrencilerin severek gerçekleştirdikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir? Öğrencilerin öğrendikleri farklı konuları bir oyunda sunmaları heyecan vericiydi.

Tarih: 17/12/2024

Yapılandırılmış Araştırmacı Günlüğü

1. Beşinci çevrim içi dersimizi Zoom programı aracılığıyla tüm öğrencilerin katılımı sınıf öğretmeninin sunumu ile yaptık. Dersimizin kaydı öğrencilerin istedikleri zaman ulaşabilmeleri amacıyla GCDHS ortamında "Evimizde Hayat 5. Ders Teknolojinin Getirdiği Kolaylıklar (Ev Aletleri)" ismiyle paylaşıldı. Paylaşımla ilgili olarak Google Classroom panosu, Scratch TYS yorumlar bölümü ve Whatsapp veli grubundan gerekli bilgilendirmeler yapıldı.
2. Bugünkü etkinliklerde öğrencilerin yapmakta güçlük çektikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir? Bazı öğrencilerin bağlantılarından kaynaklı ses problemi yaşandı. Bazı öğrencilerin çevrim içi ders sırasında ekranı çizdikleri gözlendi.
3. Bugünkü etkinliklerde öğrencilerin severek gerçekleştirdikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir? Öğrencilerin sınıf ortamı dışında farklı bir ortamda arkadaşlarıyla bir arada olmanın verdiği heyecanın tavırlarına yansıdığı gözlendi.

Tarih: 19/12/2024

Yapılandırılmış Araştırmacı Günlüğü

1. 18/12/2024 tarihinde yapılması planlanan yüz yüze dördüncü dersimiz, "Tutum, Yatırım ve Türk Malları Haftası" etkinlikleriyle çakışmasından dolayı 19/12/2024 tarihinde gerçekleştirilmiştir. Çevrim içi derste anlaşılmayan bölümler varsa, bunlar sorularak hatırlama ve kavrama basamaklarından sonraki basamakları ele alacak şekilde dersin işlenişine geçildi. Deney grubu ders planlarında yüz yüze olacak şekilde hazırlanan sunumlar ve içerikler aktarıldı. Öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeyleri yüksek olduğu için üst bilişsel basamaklara yönelik içeriklerde başarılı oldukları gözlendi. Diğer derste öğrencilerin 4. Kazanıma yönelik olarak hazırladıkları ve Scratch TYS stüdyosu ortamında paylaştıkları dijital oyunlar sarı, kırmızı ve mavi takımdaki öğrenciler için takım takım derecelendirildi. Üç takımın kendi oyunlarını, kendi içerisinde değerlendirmeleri bittikten sonra her takımın birincileri için son derecelendirme yapılarak, mevcut kazanımla ilgili en iyi oyunu hazırlayan sınıf birincisi belirlendi. Puanlama oyunlar izlendikten sonra sınıf öğretmeni tarafından dağıtılan boş kartlara ismi en çok yazılan öğrenci birinci olacak şekilde gerçekleştirildi. Bu haftaya özel sınıfın birincisi seçilen iki öğrenci GCDHS panosundan, Scratch TYS stüdyosundan ve sınıf panosundan ilan edildi.
2. Bugünkü etkinliklerde öğrencilerin yapmakta güçlük çektikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir? Öğretmenin bir önceki derste kazanma ve kaybetmenin olağan bir durum olduğuna dair açıklamalarının etkisi ile öğrencilerin oyun hazırlama ve oylama konusundaki isteksizliklerinin azaldığı gözlendi.
3. Bugünkü etkinliklerde öğrencilerin severek gerçekleştirdikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir? Öğrencilerin kazanımla ilgili olarak daha çok "sürükle bırak" yöntemini kullanarak oyun geliştirdikleri gözlendi.

Tarih: 24/12/2024

Yapılandırılmış Araştırmacı Günlüğü

1. Altıncı çevrim içi dersimizi Zoom programı aracılığıyla tüm öğrencilerin katılımı sınıf öğretmeninin sunumu ile yaptık. Dersimizin kaydı öğrencilerin istedikleri zaman ulaşabilmeleri amacıyla GCDHS ortamında "Evimizde Hayat 6. Ders Evdeki Kaynaklarımız" ismiyle paylaşıldı. Paylaşımla ilgili olarak Google Classroom panosu, Scratch TYS yorumlar bölümü ve Whatsapp veli grubundan gerekli bilgilendirmeler yapıldı.
2. Bugünkü etkinliklerde öğrencilerin yapmakta güçlük çektikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir? Herhangi bir güçlük gözlenmedi.

3. Bugünkü etkinliklerde öğrencilerin severek gerçekleştirdikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir? Öğrencilerin ve öğretmenin 6. Kazanıma dair hazırlanan dijital oyunu beğendikleri gözlendi.

Tarih: 26/12/2024

Yapılandırılmış Araştırmacı Günlüğü

1. 25/12/2024 tarihinde yapılması planlanan yüz yüze beşinci dersimiz, öğrencilerin sağlık taraması etkinliği ile çakışmasından dolayı 26/12/2024 tarihinde gerçekleştirilmiştir. Çevrim içi derste anlaşılmayan bölümler varsa, bunlar sorularak hatırlama ve kavrama basamaklarından sonraki basamakları ele alacak şekilde dersin işlenişine geçildi. Deney grubu ders planlarında yüz yüze olacak şekilde hazırlanan sunumlar ve içerikler aktarıldı. Öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeyleri yüksek olduğu için üst bilişsel basamaklara yönelik içeriklerde başarılı oldukları gözlendi. Diğer derste öğrencilerin 5. Kazanıma yönelik olarak hazırladıkları ve Scratch TYS stüdyosu ortamında paylaştıkları dijital oyunlar sarı, kırmızı ve mavi takımdaki öğrenciler için takım takım derecelendirildi. Üç takımın kendi oyunlarını, kendi içerisinde değerlendirmeleri bittikten sonra her takımın birincileri için son derecelendirme yapılarak, mevcut kazanımla ilgili en iyi oyunu hazırlayan sınıf birincisi belirlendi. Puanlama oyunlar izlendikten sonra sınıf öğretmeni tarafından dağıtılan boş kartlara ismi en çok yazılan öğrenci birinci olacak şekilde gerçekleştirildi. Haftanın birincisi; GCDHS panosundan, Scratch TYS stüdyosundan ve sınıf panosundan ilan edildi. Öğrencinin avatarı Scratch stüdyonun profil resmi olarak kaydedildi.
2. Bugünkü etkinliklerde öğrencilerin yapmakta güçlük çektikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir? Hava şartlarından dolayı hastalanan öğrencilerin kazanıma yönelik oyun geliştiremedikleri gözlendi.
3. Bugünkü etkinliklerde öğrencilerin severek gerçekleştirdikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir? Öğrencilerin oyun kurgulamada ilerledikleri gözlendi. Örnek çalışmaların dışında kendi yaratıcılıklarını ortaya çıkardıkları görüldü. Özellikle metinden sese ve sürükle bırak işlemlerinin daha çok ele alındığı gözlendi.

Tarih: 30-31/12/2024

- 30/12/2024 tarihi için planlanan çevrim içi ders ve 31/12/2024 tarihi için planlanan yüz yüze dersler, sınıf öğretmeninin hastalanmasından dolayı gerçekleştirilemedi.

Tarih: 02/01/2025

Yapılandırılmış Araştırmacı Günlüğü

1. 30/12/2024 tarihinde yapılması planlanan Yedinci çevrim içi dersimizi sınıf öğretmeninin hastalığından dolayı 02/01/2025 tarihinde Zoom programı aracılığıyla tüm öğrencilerin katılımı sınıf öğretmeninin sunumu ile yaptık. Dersimizin kaydı öğrencilerin istedikleri zaman ulaşabilmeleri amacıyla GCDHS ortamında "Evimizde Hayat 7. Ders Planlı Hayat Çok Rahat" ismiyle paylaşıldı. Paylaşımla ilgili olarak Google Classroom panosu, Scratch TYS yorumlar bölümü ve Whatsapp veli grubundan gerekli bilgilendirmeler yapıldı.
2. Bugünkü etkinliklerde öğrencilerin yapmakta güçlük çektikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir? Bazı öğrencilerde bağlantı probleminden kaynaklı iletişim güçlüğü dışında bir sorun yaşanmadı.
3. Bugünkü etkinliklerde öğrencilerin severek gerçekleştirdikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir? Çevrim içi derste öğrencilerin derse katılma ile ilgili yoğun istek içerisinde oldukları

gözlendi. Öğrencilerin ve öğretmenin 7. Kazanıma dair hazırlanan dijital oyunu beğendikleri gözlendi.

Tarih: 03/01/2025

Yapılandırılmış Araştırmacı Günlüğü

1. 31/12/2024 tarihinde yapılması planlanan yüz yüze altıncı dersimiz, sınıf öğretmeninin hastalığından dolayı 03/01/2025 tarihinde gerçekleştirilmiştir. Çevrim içi derste anlaşılmayan bölümler varsa, bunlar sorularak hatırlama ve kavrama basamaklarından sonraki basamakları ele alacak şekilde dersin işlenişine geçildi. Deney grubu ders planlarında yüz yüze olacak şekilde hazırlanan sunumlar ve içerikler aktarıldı. Öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeyleri yüksek olduğu için üst bilişsel basamaklara yönelik içeriklerde başarılı oldukları gözlendi. Diğer derste öğrencilerin 6. Kazanıma yönelik olarak hazırladıkları ve Scratch TYS stüdyosu ortamında paylaştıkları dijital oyunlar sarı, kırmızı ve mavi takımdaki öğrenciler için takım takım derecelendirildi. Üç takımın kendi oyunlarını, kendi içerisinde değerlendirmeleri bittikten sonra her takımın birincileri için son derecelendirme yapılarak, mevcut kazanımla ilgili en iyi oyunu hazırlayan sınıf birincisi belirlendi. Puanlama oyunlar izlendikten sonra sınıf öğretmeni tarafından dağıtılan boş kartlara ismi en çok yazılan öğrenci birinci olacak şekilde gerçekleştirildi. Haftanın birincisi; GCDHS panosundan, Scratch TYS stüdyosundan ve sınıf panosundan ilan edildi. Öğrencinin avatarı Scratch stüdyonun profil resmi olarak kaydedildi.
2. Bugünkü etkinliklerde öğrencilerin yapmakta güçlük çektikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir? Hava şartlarından dolayı hastalanan öğrencilerin kazanıma yönelik oyun geliştiremedikleri gözlendi.
3. Bugünkü etkinliklerde öğrencilerin severek gerçekleştirdikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir? Öğrencilerin oyun kurgulamada ilerledikleri gözlendi. Örnek çalışmaların dışında kendi yaratıcılıklarını ortaya çıkardıkları görüldü. Özellikle metinden sese ve sürükle bırak işlemlerinin daha çok ele alındığı gözlendi.

Tarih: 06/01/2025

Yapılandırılmış Araştırmacı Günlüğü

1. Sekizinci çevrim içi dersimizi 06/01/2025 tarihinde Zoom programı aracılığıyla tüm öğrencilerin katılımı sınıf öğretmeninin sunumu ile yaptık. Dersimizin kaydı öğrencilerin istedikleri zaman ulaşabilmeleri amacıyla GCDHS ortamında “Evimizde Hayat 8. Ders Paramı Harcarken” ismiyle paylaşıldı. Paylaşımla ilgili olarak Google Classroom panosu, Scratch TYS yorumlar bölümü ve Whatsapp veli grubundan gerekli bilgilendirmeler yapıldı.
2. Bugünkü etkinliklerde öğrencilerin yapmakta güçlük çektikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir? Bazı öğrencilerde bağlantı probleminden kaynaklı iletişim güçlüğü dışında bir sorun yaşanmadı.
3. Bugünkü etkinliklerde öğrencilerin severek gerçekleştirdikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir? 8. Kazanıma dair oyunla birlikte genel tekrar amacıyla hazırlanan labirent ve çarkıfelek oyunları öğrencilerin ilgisini çekti.

Tarih: 07/01/2025

Yapılandırılmış Araştırmacı Günlüğü

1. Yedinci yüz yüze dersimizi sınıf ortamında tüm öğrencilerin katılımı sınıf öğretmeninin sunumu ile yaptık. Çevrim içi derste anlaşılmayan bölümler varsa, bunlar sorularak hatırlama ve kavrama basamaklarından sonraki basamakları ele alacak şekilde dersin işlenişine geçildi.

Deney grubu ders planlarında yüz yüze olacak şekilde hazırlanan sunumlar ve içerikler aktarıldı. Öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeyleri yüksek olduğu için üst bilişsel basamaklara yönelik içeriklerde başarılı oldukları gözlendi. Diğer derste öğrencilerin 7. Kazanıma yönelik olarak hazırladıkları ve Scratch TYS stüdyosu ortamında paylaştıkları dijital oyunlar sarı, kırmızı ve mavi takımdaki öğrenciler için takım takım derecelendirildi. Üç takımın kendi oyunlarını, kendi içerisinde değerlendirmeleri bittikten sonra her takımın birincileri için son derecelendirme yapılarak, mevcut kazanımla ilgili en iyi oyunu hazırlayan sınıf birincisi belirlendi. Puanlama oyunlar izlendikten sonra sınıf öğretmeni tarafından dağıtılan boş kartlara ismi en çok yazılan öğrenci birinci olacak şekilde gerçekleştirildi. Haftanın birincisi; GCDHS panosundan, Scratch TYS stüdyosundan ve sınıf panosundan ilan edildi. Öğrencinin avatarı Scratch stüdyonun profil resmi olarak kaydedildi.

2. Bugünkü etkinliklerde öğrencilerin yapmakta güçlük çektikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir? Çalışma sırasında öğrencilerin herhangi bir güçlük çekmedikleri gözlendi.
3. Bugünkü etkinliklerde öğrencilerin severek gerçekleştirdikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir? Öğrencilerin oyun kurgulamada ilerledikleri gözlendi. Kendilerine güvenlerinin artmasından dolayı farklı oyunlar gerçekleştirmeye yöneldikleri gözlendi.

Tarih: 08/01/2025

- Kontrol grubu öğrencileriyle 2. ve 3. ders saatlerinde başarı testi, hayat bilgisi dersi tutum ölçeği ve e-öğrenme hazırbulunuşluk ölçeklerinin son test uygulaması gerçekleştirildi.

Tarih: 10/01/2025

Yapılandırılmış Araştırmacı Günlüğü

1. Sekizinci ve son yüz yüze dersimizi sınıf ortamında tüm öğrencilerin katılımı sınıf öğretmeninin sunumu ile yaptık. Çevrim içi derste anlaşılmayan bölümler varsa, bunlar sorularak hatırlama ve kavrama basamaklarından sonraki basamakları ele alacak şekilde dersin işlenişine geçildi. Deney grubu ders planlarında yüz yüze olacak şekilde hazırlanan sunumlar ve içerikler aktarıldı. Öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeyleri yüksek olduğu için üst bilişsel basamaklara yönelik içeriklerde başarılı oldukları gözlendi. Diğer derste öğrencilerin 8. Kazanıma yönelik olarak hazırladıkları ve Scratch TYS stüdyosu ortamında paylaştıkları dijital oyunlar sarı, kırmızı ve mavi takımdaki öğrenciler için takım takım derecelendirildi. Üç takımın kendi oyunlarını, kendi içerisinde değerlendirmeleri bittikten sonra her takımın birincileri için son derecelendirme yapılarak, mevcut kazanımla ilgili en iyi oyunu hazırlayan sınıf birincisi belirlendi. Puanlama oyunlar izlendikten sonra sınıf öğretmeni tarafından dağıtılan boş kartlara ismi en çok yazılan öğrenci birinci olacak şekilde gerçekleştirildi. Haftanın birincisi; GCDHS panosundan, Scratch TYS stüdyosundan ve sınıf panosundan ilan edildi. Öğrencinin avatarı Scratch stüdyonun profil resmi olarak kaydedildi.
2. Bugünkü etkinliklerde öğrencilerin yapmakta güçlük çektikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir? Herhangi bir güçlük gözlenmedi.
3. Bugünkü etkinliklerde öğrencilerin severek gerçekleştirdikleri bölümler oldu mu? Varsa nelerdir? Öğrencilerin oyun kurgulamada ilerledikleri gözlendi. Kendilerine güvenlerinin artmasından dolayı farklı oyunlar gerçekleştirmeye yöneldikleri gözlendi.

Tarih: 13/01/2025

- Deney grubu öğrencileriyle 1. ve 2. ders saatlerinde başarı testi, hayat bilgisi dersi tutum ölçeği ve e-öğrenme hazırbulunuşluk ölçeklerinin son test uygulaması gerçekleştirildi. 3 ve 4.

Derslerde planlanan öğrenci görüşmeleri yapıldı. Planlanan 8 görüşmeden, o gün okula gelmeyen 2'si dışında kalan 6 öğrenciyle görüşme gerçekleştirildi.

Tarih:14/01/2025

- Deney grubu öğrencileriyle 3. ders saatinde başarı testinin son test uygulaması gerçekleştirildi. Çalışmada aktif görev alan sekiz öğrencinin velileri, önceki gün okulda bulunmadığı için görüşülemeyen iki öğrenci ve sınıf öğretmeni ile yarı yapılandırılmış görüşme formları üzerinden görüşme çalışması gerçekleştirildi.

Tarih:17/01/2025

- Çalışmada yoğun gayret gösteren öğrencilere ve sınıf öğretmenine teşekkür belgesi takdim edildi.

Ek 13. Öğrenci Görüşme Formu

Merhaba, ben Mehmet DAĞ. Öncelikle araştırma ile ilgili desteklerinizden dolayı sonsuz teşekkür ederim. "İlkokul hayat bilgisi öğretiminde eğitsel dijital oyunla desteklenen TYS modelinin öğrenci başarısına, tutumuna ve e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluğuna etkisinin incelenmesi" kapsamında hazırlanan etkinliklerle ilgili olarak sizlerle görüşme yapmak istiyorum. Yapacağımız görüşme yaklaşık 20 dakika sürecek. Görüşmemiz sırasında ifade ettiğiniz açıklamalar araştırma dışında kesinlikle kullanılmayacaktır. İzniniz olursa ifadelerinizi daha ayrıntılı ve net olarak kullanabilmek adına görüşmemizi kayıt altına almak istiyorum. Görüşmemiz başlamadan önce sormak istediğiniz bir şey yoksa sorularımı sormaya geçmek istiyorum.

Öğrencilere Yönelik Yarı Yapılandırılmış Görüşme Soruları

1. Etkinlikler başlamadan önce bu çalışma hakkında neler düşündüğünüzü birkaç cümle ile anlatır mısınız?

2. Eğitsel dijital oyun etkinliklerini nasıl bulduğunuzu birkaç cümle ile anlatır mısınız?

3. Hayat bilgisi dersinde eğitsel dijital oyunları kullanırken neler yaptığınızı birkaç cümle ile anlatır mısınız?

4. Hayat bilgisi dersini dijital oyunlarla işlemek için kullandığınız TYS modelini nasıl bulduğunuzu birkaç cümle ile anlatır mısınız?

5. Hayat Bilgisi dersini, TYS modeli sunumlarıyla dijital oyunlar hazırlayarak işlemek size neler kazandırdı? Birkaç cümle ile anlatır mısınız?

   a. Bu çalışmanın başarınıza etkisi ne şekilde oldu? Birkaç cümle ile anlatır mısınız?
   b. Bu çalışmanın derse yönelik tutumunuza etkisi ne şekilde oldu? Birkaç cümle ile anlatır mısınız?
   c. Bu çalışmanın e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluğunuza etkisi ne şekilde oldu? Birkaç cümle ile anlatır mısınız?

6. Hayat Bilgisi dersini, TYS modeli sunumlarıyla dijital oyunlar hazırlarken arkadaşlarınızla iş birliği yaptınız mı? Yaptıysanız size katkılarını birkaç cümle ile anlatır mısınız?

7. Etkinlikler tamamlandıktan sonra bu çalışma hakkında neler düşündüğünüzü birkaç cümle ile anlatır mısınız?

8. Bu çalışmanın diğer derslerde de kullanılmasını ister misiniz?

9. Sorular dışında eklemek istediğiniz herhangi bir şey var mı? Varsa nelerdir?

Ek 14. Öğrenci Görüşmelerine İlişkin İçerikler

Ö1-G…… K…..

Araştırmacı: Merhaba G…….

Ö1: Merhaba.

Araştırmacı: Nasılsın canım?

Ö1: İyiyim. Siz nasılsınız?

Araştırmacı: Ben de iyiyim. Teşekkür ederim. G……., şimdi biz hayat bilgisi, Evimizde Hayat ünitesini dijital oyunlarla hazırladık. Öğretmeniniz TYS modeli ile Zoom'dan dersleri videoya çekti. Sonradan Google Classroom'a yükledik. Dijital oyunların nasıl hazırlandığını anlatan videoları Google Classroom'a yüklemiştim. O videoları izledikten sonra okula gelince de oylama yaptınız. O oylamalarla hayat bilgisini daha iyi öğrenecek hızlı işler yaptınız, değil mi? Hızlı çalışmalar. Bununla ilgili seninle bir görüşme gerçekleştireceğiz. Süre sorunumuz yok. Sorular bittikten sonra eğer "Tamam." dersen görüşmemizi sonlandıracağız. Hazırsan başlayalım mı?

Ö1: Hı hı.

Araştırmacı: G……., şimdi etkinliklere hiç başlamadan Eylül ayında Scratch'ı, Ters Yüz Modeli, Evimizde Hayat ünitesini ilk duyunca düşüncelerin neydi? Birkaç cümleyle anlatır mısın?

Ö1: Öğretmenim, ben çok... Ben hiç hayatımda da robotik kodlama yapmadığım için bayağı heyecanlanmıştım ve sevinmiştim.

Araştırmacı: Yani heyecanın sevinç heyecanı mıydı, korku heyecanı mıydı?

Ö1: Sevinç.

Araştırmacı: "İlk kez robotik kodlama ya da kodlama yapacağım." diye mi sevindin?

Ö1: Evet.

Araştırmacı: Peki Ters Yüz Modeli hiç duymuş muydun?

Ö1: Yok. Hiç duymadım.

Araştırmacı: Hiç duymamıştın. Ne öğrendin peki duyunca? Yani ters yüz neymiş? Videoları önceden öğrenip, dersin önemli yerlerini başta öğrenip sonra uygulama yapmak gibi bir şey mi acaba?

Ö1: Hı hı,

Araştırmacı: Evet. Peki. Başka söyleyeceğin var mı, heyecanın dışında neler hissettin?

Ö1: Başka da bir şey hissetmedim.

Araştırmacı: Hissetmedin, “Bir an önce başlayalım mı?” diye düşündün.

Ö1: Evet.

Araştırmacı: Peki G……., eğitsel dijital oyun etkinliklerini nasıl buldun? Mesela başladık öğrenmeye, uygulamaya. Bu etkinlikleri nasıl buldun? Birkaç cümleyle anlatır mısın?

Ö1: Eğlenceli buldum ve keyifli.

Araştırmacı: Mesela ne seni keyiflendirdi? Hangi aşamalardan keyif aldın?

Ö1: Özellikle robotik kodlamaların, sürükleyip hareket etmesi beni çok sevindirdi.

Araştırmacı: Evet, mesela çok güzel oyunlar yaptığınız için ben seni çağırdım. Orada hangi oyunları daha çok uyguladın? Sürükle bırak, değil mi? Başka?

Ö1: Sürükle bırak, çarkıfelek, soru sorma, labirent gibi oyunlar.

Araştırmacı: Bunlar eğlenceliydi, değil mi sence?

Ö1: Evet, bayağı eğlenceliydi.

Araştırmacı: Şimdi G……., hayat bilgisi dersinde eğitsel dijital oyunları kullanırken neler yaptın? Kendin yaptığın şeyleri anlatır mısın? Mesela Scratch'ı kullanarak neler yaptın? Kazanımları aklında canlandır. Hangi oyunları geliştirdin? Mesela tanışmayla ilgili hangi oyunu gerçekleştirdin? Çocukluk dönemleriyle ilgili bir oyunumuz vardı ya. Ne yaptın orada mesela? Düşün, krokiyi düşün.

Ö1: Mesela krokide soru sorma yaptım.

Araştırmacı: Hangi soruları soruyordun krokide?

Ö1: Mesela fırın vardı, market vardı ve okul vardı. Bir tane de postane vardı.

Araştırmacı: Hangi soruları soruyordun?

Ö1: İşte market, postanenin neresinde?

Araştırmacı: Evet, hangi yönleri konuşuyorduk orada?

Ö1: Kuzey, güney, batı ve doğu.

Araştırmacı: Bunları oyunda soruyorlardı ve cevaplandırıyorlardı değil mi?

Ö1: Evet.

Araştırmacı: Başka neler söylemek istersin? Hangi oyunlar yaptığını, aklında en çok yapmayı istediğin oyunu da anlat istersen.

Ö1: En çok yapmak istediğim bir tane araba oyunu.

Araştırmacı: Araba oyunu yaptın mı? Yapmayı düşünüyor musun?

Ö1: Hı hı.

Araştırmacı: Size gönderdiğim kodlarda araba oyunu vardı sanki.

Ö1: Hı hı.

Araştırmacı: Onları gerçekleştirebilirsin. Peki. Şimdi G……., hayat bilgisi dersini dijital oyunlarla işlemek için biz video çektik ya, Ters Yüz Modelde. Bu modeli nasıl buldun, faydalı mıydı? O videoların faydasını gördün mü sen?

Ö1: Hı hı. Bayağı faydalıydı.

Araştırmacı: Ne faydasını gördün?

Ö1: Mesela çocuklara eğlenme faydası, oyun yapma faydası.

Araştırmacı: Mesela hangi aşamada kullandın videoları sen? Oyunları hazırlarken bilmediğin yerleri öğrenmek için mi? Yoksa biz istediğimiz için mi?

Ö1: Bilmediğim yerleri öğrenmek için.

Araştırmacı: Mesela hangi oyunu videolardan öğrendin? Tümünü mü, bazılarını mı?

Ö1: Yani birçoğunu.

Araştırmacı: Birçoğunu o Ters Yüz Modeldeki videolardan öğrendin, doğru mu? O zaman Ters Yüz Model faydalı mı sence?

Ö1: Hı hı.

Araştırmacı: Videolarla dersi dinlemek, başta hazırlanmak faydalı mı?

Ö1: Evet.

Araştırmacı: Peki. Şimdi hayat bilgisi dersini TYS modeliyle hazırladık ya sunumlarımızı, bu dijital oyunları hazırlayarak işlemek sana neler kazandırdı? Mesela şu an bitmiş bir çalışmamız var ya, bu çalışma sonrasında sen neler kazandın? Hangi başarılar ya da hangi davranışlar elde ettin?

Ö1: Mesela kendime güvenim daha da arttı.

Araştırmacı: Evet.

Ö1: Kendime güvenim daha da arttı ve bu oyunlarda çok güzel şeyler yapabileceğimi öğrendim.

Araştırmacı: İleride de kendi başına yapabileceğini anladın değil mi?

Ö1: Hı hı.

Araştırmacı: Şu an temelin oluştu, o zaman ileride kendin oyunlarını gerçekleştirebileceksin. Peki bu çalışmamız senin başarına katkı sağladı mı?

Ö1: Hı hı.

Araştırmacı: Hayat bilgisi başarına. Başarın arttı mı, yoksa aynı mı durdu, yoksa geriledi mi?

Ö1: Arttı.

Araştırmacı: Peki motivasyonunu yani derse karşı tutumunu etkiledi mi? Hayat bilgisi sevgin arttı mı?

Ö1: Hı hı, daha da arttı.

Araştırmacı: Evet. Peki dijital öğrenme ya da e-öğrenmeye yönelik temelin, hazırbulunuşluğun oluştu mu kodlamayla ilgili?

Ö1: Hı hı.

Araştırmacı: Artık kendine güveniyor musun? Kendin oyununu yapabilirsin bundan sonra.

Ö1: Evet.

Araştırmacı: İnşallah. Evet. Ne söyleyecektin, söyleyebilirsin rahat bir şekilde. Vaktimiz var, sorun yok.

Ö1: Bir de bir de şey, bu oyunlarda en önemli, benim en dikkatimi çeken şey benim yaptığım oyunlardan birisi.

Araştırmacı: Hangisi?

Ö1: Şimdi sizin kedinin süt toplama oyununuz vardı ya süt aşağı gidiyordu.

Araştırmacı: Evet, evet.

Ö1: Ben de onu yolcu toplamayla değiştirdim.

Araştırmacı: Evet, yeni bir oyun keşfettin.

Ö1: Hı hı.

Araştırmacı: Evet, çok güzel. Peki G……., hayat bilgisi dersini TYS modeli sunumlarıyla dijital oyunlar hazırlarken arkadaşlarınla iş birliği yaptın mı? Birilerine yardım ettin mi?

Ö1: Hı hı.

Araştırmacı: Ya da bir arkadaşından yardım aldın mı?

Ö1: Bayağı yardım ettim.

Araştırmacı: Kimlere yardım ettin? Hangi konularda yardım ettin mesela?

Ö1: Mesela şöyle yapamadıkları şeylere yardım ettim. Mesela çarkıfeleği birçok kişi yapamıyordu. Ben de yapamayanlara hep yardım ettim.

Araştırmacı: Hı hı.

Ö1: Çünkü çarkıfeleğin soru sorması, dönmesine yardım ettim. Sonra çarkıfelek tamamlanıyordu.

Araştırmacı: Kime yardım ettiğini hatırlıyor musun?

Ö1: Yok.

Araştırmacı: Peki bu yardım etmen arkadaşlık ilişkilerini geliştirdi mi? Arkadaşlarının sana olan sevgisine etki etti mi? Etti değil mi?

Ö1: Hı hı.

Araştırmacı: Peki bundan sonra bu çalışma etkinlikleri bitirdik ya bu çalışma hakkında neler düşünüyorsun? Faydalı mıydı? İyi miydi? Zararlı mıydı? Düşüncelerin ne?

Ö1: Faydalı olması.

Araştırmacı: Faydalı mıydı sence?

Ö1: Hı hı.

Araştırmacı: Peki bu çalışmayı diğer derslerde de kullansak olur mu? Matematikte, Türkçe'de, Fen bilimlerinde, İngilizce'de. Faydalı olur mu sence? Sesli söyleyebilir misin?

Ö1: Evet.

Araştırmacı: Faydalı olur değil mi? Mesela en çok hangi derste kullanılsa iyi olur?

Ö1: İngilizce ve matematik.

Araştırmacı: Bunlar zor öğrenildiği için mi?

Ö1: Hı hı.

Araştırmacı: Güzel. G……. benim sorularım bu kadar. Senin eklemek istediğin bir sözün varsa?

Ö1: Yok.

Araştırmacı: Peki teşekkür ederim katıldığın için. Şimdi sen sınıfa geçebilirsin.

Ö2- Ö…. N……. H…….

Araştırmacı: Ö….. merhaba, hoş geldin.

Ö2: Hoş bulduk.

Araştırmacı: Nasılsın?

Ö2: İyiyim.

Araştırmacı: Şimdi seninle Scratch‘ta oyun geliştirdik ya biz beraber.

Ö2: Evet.

Araştırmacı: Öğretmenin de Ters Yüz Modelde Zoom'dan ders yaptı.

Ö2: Evet.

Araştırmacı: Sonra başka bir gün Scratch‘ta hazırladığımız oyunları arkadaşlarınızın oylamasıyla puanladık. Değil mi?

Ö2: Evet.

Araştırmacı: Bununla ilgili şimdi seninle görüşme yapacağız. Görüşmemizin süresi belli değil. Ne kadar sürerse içinden geçtiği şekilde cevap vereceksin. Şimdi etkinlikler başlamadan önce, biz Scratch'a başlamadan önce bu çalışmayı ilk duyduğun zaman ne düşündün?

Ö2: İlk duyduğum zaman içimden Scratch ilk geldiğinde çok zorlanacağımı düşündüm.

Araştırmacı: Zorlanacağını düşündün. Başka?

Ö2: Başka çok kolay değil de çok zor sandım. Ama kolaymış.

Araştırmacı: Zor sandın ama kolaymış. Şimdi eğitsel dijital oyun etkinliklerini nasıl bulduğunu anlatır mısın? Oyun başladı. Nasıl buldun çalışmayı?

Ö2: Çok güzel buldum.

Araştırmacı: Güzel buldun. Eğlendin mi?

Ö2: Çok.

Araştırmacı: Eğlenirken başka neler yaşadın?

Ö2: Eğlenirken başka mutluluk duydum.

Araştırmacı: Mutluluk duydun. Peki. Hayat bilgisi dersinde bu oyunları kullanırken neler yaptığını birkaç cümleyle anlatır mısın mesela? Neler gerçekleştirdin?

Ö2: Labirent, sürükle bırak gibi oyunlar.

Araştırmacı: Labirent, sürükle bırak. Başka mesela hiç kimsenin yapmadığı bazı oyunlar yaptın mı?

Ö2: Birkaç tane yaptım.

Araştırmacı: Ne mesela?

Ö2: Mesela şu anda aklıma gelmiyor da.

Araştırmacı: Sağlıklı beslenmeyle ilgili bir oyunun vardı ben öyle hatırlıyorum. Yukarıdan yemekler aşağı doğru geliyordu.

Ö2: Evet.

Araştırmacı: Bir de böyle bir kuş vardı sanki. Neydi oyunun adı?

Ö2: Ona ben katkı yapmıştım.

Araştırmacı: Neydi onun adı?

Ö2: Kuş oyunu gibi bir şey koymuştuk.

Araştırmacı: Kuş oyunu. Peki. Başka söyleyeceğim var mı?

Ö2: Yok.

Araştırmacı: Peki. Şimdi hayat bilgisi dersinde dijital oyunlarla yaptığımız ve öğretmenin de Ters Yüz Modelde Zoom'dan ders yaptığı modeli nasıl buldun?

Ö2: Çok iyi buldum.

Araştırmacı: İyi buldun.

Ö2: Çok.

Araştırmacı: Mesela neler yapıldı bir anlatır mısın?

Ö2: Zoom dersi mi?

Araştırmacı: Mesela Zoom'dan ders yapıldı mı?

Ö2: Yapıldı.

Araştırmacı: Ne anlatıldı orada?

Ö2: Orada Scratch ile ilgili neler yapacağımızı, onlar anlatıldı.

Araştırmacı: Neyle alakalı.

Ö2: Sizin yaptığınız oyunları gösterdi.

Araştırmacı: Evet. Peki Google Classroom sınıfımızda ne vardı?

Ö2: Google Classroom sınıfımızda pek aklıma gelmiyor.

Araştırmacı: Orada videolar var mıydı?

Ö2: Vardı.

Araştırmacı: Oyunların nasıl yapıldığını mı anlatıyordu? Başka bir şey mi anlatıyordu?

Ö2: Oyunların nasıl yapıldığını.

Araştırmacı: İzledin mi onları hiç?

Ö2: Evet. İzledim.

Araştırmacı: İzledin değil mi?

Ö2: Evet.

Araştırmacı: Peki. Hayat bilgisi dersinde TYS modeli sunumlarıyla dijital oyunlar hazırlayarak işlemek sana neler kazandırdı? İleride mesela bununla ilgili neler yaşayacaksın sence?

Ö2: Bilmiyorum aslında.

Araştırmacı: Hiçbir şey, o konuda bilgin yok.

Ö2: Yok.

Araştırmacı: İleride mesela bu oyunları arkadaşlarınla dördüncü sınıfa geçtiğinde başka sınıftaki öğrenciler bilecek mi bu oyunları? Başka sınıftaki öğrenciler bu konuyla ilgili bilgi sahibi mi? Scratch oyunuyla ilgili, ters yüz ile ilgili hiç ders gören arkadaşın var mı başka sınıflarda?

Ö2: Yok.

Araştırmacı: Yok değil mi? Siz ilksiniz. Peki bu ilk olmak sana nasıl bir katkı sağlayabilecek?

Ö2: Yani şey, güzel.

Araştırmacı: Daha başarılı olacaksın.

Ö2: Evet.

Araştırmacı: Onlara da öğreteceksin belki değil mi?

Ö2: Hı hı.

Araştırmacı: Peki. Bu çalışma yaptığımız bu Scratch oyunu, Ters Yüz Modelle Zoom'daki ders ve sınıfta yaptığımız oylamalar başarına ne şekilde etki etti? Hayat bilgisi başarına etki etti mi?

Ö2: Etti.

Araştırmacı: Nasıl? Daha mı iyi öğrendin?

Ö2: Daha iyi öğrendim.

Araştırmacı: Evet. Hangi üniteydi o?

Ö2: Hangi konunun?

Araştırmacı: Hayat bilgisinin hangi ünitesiyle ilgili oyun geliştirdik biz?

Ö2: Şeyle alakalı.

Araştırmacı: Evimizde Hayat mıydı acaba?

Ö2: Evimizde Hayat.

Araştırmacı: Evet. Peki bu çalışmanın derse yönelik tutumuna etkisi oldu mu?

Ö2: Oldu.

Araştırmacı: Nasıl? Daha çok motive oldun mu?

Ö2: Oldum.

Araştırmacı: Nasıl mesela? Ne, neler yaşadın? Nasıl motive oldun? Birkaç cümleyle anlatır mısın?

Ö2: Ya şey. Aslında eğlenceliydi.

Araştırmacı: Eğlenceliydi. Yani severek geldin mi?

Ö2: Hı hı.

Araştırmacı: Oyunları severek hazırladın?

Ö2: Evet.

Araştırmacı: Evet. Peki bu çalışma e-öğrenmeye, yani dijital öğrenmeye yönelik senin bilgilerini, hazırbulunuşluğunu etkiledi mi?

Ö2: Çok.

Araştırmacı: Artık kendin kodlamaları rahat yapabiliyor musun? Belki bizden daha iyi bile yapabilirsin değil mi?

Ö2: Hı hı.

Araştırmacı: Evet. Başka mesela, nasıl etkisi oldu sana?

Ö2: İyi yapmanın etkisi bayağı oldu. Herkes benden yardım istedi.

Araştırmacı: Evet, güzel oyunlar geliştirirken herkes senden yardım istedi. Bu da senin derse yönelik tutumunu artırdı mı?

Ö2: Evet.

Araştırmacı: Peki. Peki dijital oyunlar hazırlarken arkadaşlarına iş birliği yaptın mı?

Ö2: Hı hı.

Araştırmacı: Az önce de söylemiştin "Ben onlara yardım ettim." demiştin. Başka kimlerle iş birliği yaptın? Hangi arkadaşlarınla hatırlıyor musun?

Ö2: Kim benden yardım istediyse.

Araştırmacı: İsim hatırlıyor musun?

Ö2: Yok.

Araştırmacı: Kim istediyse yardım ettin mi?

Ö2: Hı hı.

Araştırmacı: Stüdyoya oyun eklemeyi, oyun hazırlamayı öğrettin arkadaşlarına.

Ö2: Hı hı.

Araştırmacı: Peki. Etkinlikleri tamamladıktan sonra yaptığımız bu çalışmayı tavsiye eder misin? Ne düşünüyorsun bu çalışma hakkında? Güzel miydi? Herkes uygulasın mı?

Ö2: Güzeldi. Bence herkes uygulasın.

Araştırmacı: Uygulasın. Peki diğer derslerde uygulanmasını ister misin?

Ö2: Matematik Türkçe gibi mi?

Araştırmacı: Evet.

Ö2: Bence Türkçe dersinde falan uygulansın.

Araştırmacı: Uygulansın. Matematikte?

Ö2: Matematik de olur da tüm dersler bence olur.

Araştırmacı: Tüm derslerde de olabilir mi?

Ö2: Nasıl olacağını bilmiyorum ama bence olabilir.

Araştırmacı: Yani mesela Scratch oyunu, TYS modeli, Zoom'dan ders, sınıfta oylama. Bu şekilde bütün dersleri de uygulayabiliriz değil mi?

Ö2: Evet.

Araştırmacı: Tavsiye edersin?

Ö2: Hı hı.

Araştırmacı: Başka eklemek istediğin bir şey var mı?

Ö2: Yok.

Araştırmacı: Bu çalışmayla ilgili son cümlelerin nedir?

Ö2: Bu çalışmayla ilgili son cümlelerim şey. Bence eğlenceli bir uygulamaydı.

Araştırmacı: Evet. Peki. Teşekkür ederim Ö….. .

Ö3- E…… E…..

Araştırmacı: E…… E…. hoş geldin. Hoş geldin.

Ö3: Hoş bulduk.

Araştırmacı: Biraz yaklaş. Şimdi biz sınıfınızda, Evimizde Hayat ünitesiyle ilgili öğretmenin Ters Yüz Modelle Zoom'dan ders yaptı.

Ö3: Evet.

Araştırmacı: Scratch'ta oyun geliştirdik.

Ö3: Evet.

Araştırmacı: Oyunların nasıl hazırlandığını Google Classroom'daki videolardan anlattık.

Ö3: Evet.

Araştırmacı: Sınıfta oylama yaptık.

Ö3: Hı hı

Araştırmacı: Şimdi bu çalışmayla ilgili bir görüşme yapacağız, hazırsan.

Ö3: Hı hı

Araştırmacı: İstediğimiz kadar süremiz var, süre sorunumuz yok.

Ö3: Tamam.

Araştırmacı: Şimdi seninle bir sohbet ortamında şu sorulara cevap aramak istiyoruz. Bu etkinliklere biz başlamadan önce, hiç Scratch'a, Zoom'daki derse başlamadan önce bu çalışmayı ilk duyduğunda bu çalışma hakkında neler düşündün? Mesela Scratch, TYS modeli, Evimizde Hayat ünitesiyle ilgili

Scratch oyunu geliştireceğimizi duyunca neler hissettin? Aklından neler geçti? Heyecanlandın mı, korktun mu, mutlu oldun mu ya da bu ne acaba diye düşündün mü?

Ö3: Düşündüm.

Araştırmacı: Ne düşündün?

Ö3: "Nasıl bir şey?" diye.

Araştırmacı: Nasıl bir şey olduğunu merak ediyordun.

Ö3: Hı hı.

Araştırmacı: Hiç önceden duymamış mıydın Scratch'ı?

Ö3: Çünkü ben dijital ekranla çok ilgilenmediğim için.

Araştırmacı: İlgilenmedin ama çok güzel oyunlar geliştirdin.

Ö3: Evet.

Araştırmacı: Kendini iyi geliştirdin. O zaman sen bu konuyu başta ne olduğunu bilmesen de arkadaşlarından çok ileri düzeyde gelişerek, bu korkudan kurtuldun değil mi?

Ö3: Evet.

Araştırmacı: Evet. Şimdi başka söyleyeceğin var mı neler düşündüğünle ilgili?

Ö3: Yok.

Araştırmacı: Peki eğitsel dijital oyun etkinliklerini nasıl buldun? Scratch'taki oyunları nasıl buldun?

Ö3: Güzel.

Araştırmacı: Nasıl mesela birkaç cümleyle anlat. Neleri güzeldi?

Ö3: Oradaki kodların hareket ettirebilmesi, istediğimiz şeyi yapması, konuşması…

Araştırmacı: Evet. İstediğin şeyi yapması ve konuşması hoşuna gitti değil mi?

Ö3: Evet.

Araştırmacı: Peki eğitsel dijital oyunları kullanırken neler yaptın? Hangi oyunları gerçekleştirdin?

Ö3: Kazanımlardaki oyunları. Bazen de ara ara kendimin yaptığı.

Araştırmacı: Kendin de oyun geliştirdin. Peki hangi tür oyunları yaptın? Mesela sürükle bırak mı?

Ö3: Sürükle bırak yaptım. Çarkıfelek yaptım. Labirenti ilk kere yaptım.

Araştırmacı: Labirenti ilk kez mi yaptın?

Ö3: Evet, ilk kere yaptım.

Araştırmacı: Sohbet, konuşma, tanışma yaptın mı?

Ö3: Onu da yaptım.

Araştırmacı: Başka?

Ö3: İlk zaten yaptığım oyun konuşmaydı.

Araştırmacı: Konuşma mıydı?

Ö3: Evet.

Araştırmacı: Peki zıplamalar, hareket yürüme falan?

Ö3: Hareket, yürüme falan yaptım.

Araştırmacı: Yaptın. Güzel miydi?

Ö3: Evet.

Araştırmacı: Evet.

Ö3: Kardeşim de zaten benimle oynamak istiyor.

Araştırmacı: O da mı oyun istiyor? Öğrettin mi ona da?

Ö3: Evet.

Araştırmacı: İyi aferin.

Ö3: Kendisi zaten tableti elimden alıyor, kendisi yapıyor.

Araştırmacı: Ben şeyde görmüştüm, Zoom'daki derste.

Ö3: Hı hı. Zaten ben olmasam da kendisi direkt görüşebilir.

Araştırmacı: Görüşebilir. Aferin, ne güzel. Adı ne?

Ö3: Saygın.

Araştırmacı: Saygın. Ne güzel ismi varmış. Gidince yerime öp kardeşini.

Ö3: Tamam.

Araştırmacı: Başka söyleyeceğin yoksa diğer soruya geçeyim mi?

Ö3: Evet.

Araştırmacı: Şimdi öğretmenin bu dijital oyunları anlatmak için evde Zoom'dan çevrimiçi ders yaptı ya, biz ona TYS modeli diyoruz.

Ö3: Hı hı.

Araştırmacı: Bununla ilgili neler hissettin? Mesela o çevrimiçi dersler hoşuna gitti mi?

Ö3: Evet. Özellikle de şu saat 19:30'u beklemek çok zor oldu. Ben daha erken bir saat olmasını şey yapıyordum çünkü çok fazla bekliyordum.

Araştırmacı: Heyecanla beklemek senin iyice sabrını sınadı.

Ö3: Hı hı

Araştırmacı: Peki, başka? Ders başlayınca neler hissettin?

Ö3: Kendimi özel hissettim.

Araştırmacı: Özel hissettin. Evet, başka?

Ö3: Başka da bir şey yok.

Araştırmacı: Peki, teşekkür ederim. Diğer soruya geçeyim.

Ö3: Hı hı.

Araştırmacı: Hayat bilgisi dersinde TYS modeli sunumlarıyla dijital oyunları hazırlamak, işlemek size neler kazandırdı? Neler kazandın bu oyunları hazırlarken? Mesela büyüdüğünde ya da kardeşinle ilişkinde sana neler kazandırmış olabilir? Hayat bilgisi dersiyle ilgili sana neler kazandırmış olabilir?

Ö3: Yani daha çok yardımcı oldu hayat bilgisi dersinde. Önceden hayat bilgisi dersinde daha çok yanlışım çıkıyordu. Şimdi azaldı.

Araştırmacı: Yanlışların azaldı, evet. Başka?

Ö3: Yok.

Araştırmacı: Yok. Peki. Bu çalışma senin başarını artırdı mı?

Ö3: Artırdı.

Araştırmacı: Nasıl mesela? Daha çok hangi alanda artırdı? Soruları çözerken mi ya da konuşurken mi?

Ö3: Soruları çözerken.

Araştırmacı: Soruları çözerken, evet. Derse yönelik tutumuna etkisi oldu mu bu çalışmanın?

Ö3: Hı hı

Araştırmacı: Nasıl? “Heyecanlandım.” demiştin az önce.

Ö3: Hı hı.

Araştırmacı: Tamam. Başka?

Ö3: Yine aynı şey oldu.

Araştırmacı: Yine mutlu oldun değil mi? Zevkle dersi işledin.

Ö3: Evet.

Araştırmacı: Peki bu dijital öğrenme ya da e-öğrenmeye yönelik bilgini artırdı mı senin? Mesela bundan sonra dijital oyunları, dijital çalışmaları daha rahat yapabileceğine inanıyor musun?

Ö3: Hı hı.

Araştırmacı: Hazırbulunuşluğunu artırdı o zaman.

Ö3: Evet.

Araştırmacı: Peki. Başka söyleyeceğin var mı?

Ö3: Yok.

Araştırmacı: Peki hayat bilgisi dersini, TYS modeli sunumlarla dijital oyunlar hazırlarken arkadaşlarınla iş birliği yaptın mı?

Ö3: Bir kere yaptım.

Araştırmacı: Kimle yaptın?

Ö3: Defne.

Araştırmacı: Defne ile ne yaptın ona? Yardımcı mı oldun?

Ö3: Bir keresinde yardımcı oldum, bir keresinde de ortak bir şey yaptık.

Araştırmacı: Birlikte yaptınız.

Ö3: Hı hı.

Araştırmacı: Ne güzel. Hangi oyunu yaptınız?

Ö3: Çarkıfelek.

Araştırmacı: Birlikte çarkıfelek oyununu yaptınız.

Ö3: Evet.

Araştırmacı: Mutlu oldun mu, beraber çalışmaktan?

Ö3: O tabletini getirmemişti diye ben de onu yanıma aldım, birlikte yaptık.

Araştırmacı: Birlikte yaptınız. Çok güzel bir davranış. İş birliğinizi artırmış o zaman. Ne güzel. Peki, etkinlikleri tamamladık ya biz bugün.

Ö3: Evet.

Araştırmacı: Bu çalışma hakkında son kararın ne mesela? İyi bir şey mi? Tavsiye eder misin? Yoksa hiç o kadar iyi bir sonuç yok diye.

Ö3: İyi.

Araştırmacı: Tavsiye eder misin?

Ö3: İyi.

Araştırmacı: İyi değil mi? Bundan sonra da böyle çalışmaların olmasını ister misin?

Ö3: Evet.

Araştırmacı: İstersin. Diğer derslerde kullanılmasını ister misin? Mesela matematikte, fende.

Ö3: Evet.

Araştırmacı: Türkçe'de?

Ö3: Çok isterim.

Araştırmacı: Çok istersin. Neden? Faydalı mı olur?

Ö3: Hı hı.

Araştırmacı: Evet. Başka? Kardeşine de öğreteceğini söyledin.

Ö3: Evet.

Araştırmacı: Tamam. Başka bununla ilgili söyleyeceğim bir söz var mı? Çalışmayla ilgili.

Ö3: Yok.

Araştırmacı: Tamam. E….. teşekkür ederim.

Ö4- M……. T……

Araştırmacı: M……. hoş geldin.

Ö4: Hoş buldum.

Araştırmacı: Nasılsın?

Ö4: İyiyim.

Araştırmacı: Şimdi biz hayat bilgisi dersinde eğitsel dijital oyunla desteklenen TYS modelinin başarınıza, derse yönelik tutumunuza ve e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluğunuza etkisini incelemek için Scratch'ta oyun geliştirdik. Öğretmenin Zoom'dan çevrim içi TYS modelinde akşamları ders yaptı. Ve okula geldiğimiz zaman da o oyunlarımızın arkadaşlarımızın karşısında sunumlarını yaptık, oylama yaptık ve hayat bilgisi dersimizi bu şekilde işledik. Evimizde Hayat ünitesini değil mi?

Ö4: Evet.

Araştırmacı: Nasıl genel anlamda hoşuna gitti mi çalışmamız?

Ö4: Çok hoşuma gitti.

Araştırmacı: Çok hoşuna gitti. Şimdi sana çalışmayla ilk bazı sorular soracağım onlardan aklına ne geliyorsa birkaç cümleyle bana cevaplayacaksın olur mu? Şimdi biz ilk başlarken daha sen bu Scratch ile ilgili Zoom'daki dersle ilgili ya da hayat bilgisiyle ilgili Evimizde Hayat ünitesini bilmeden önce çalışmada ilk Scratch'ı, TYS'yi duyunca neler düşündün? Hiç başlamadan önce?

Ö4: Kodlama yapacağımızı, oyun oynayacağımızı filan düşündüm.

Araştırmacı: Evet. Oyun oynayacağımızı düşündün, kodlama yapacağımızı düşündün. Önceden Scratch'ı falan duymuş muydun?

Ö4: Yok.

Araştırmacı: Korktun mu, "Acaba nasıl olacak?" diye endişe duydun mu?

Ö4: Hayır.

Araştırmacı: Yapabileceğine inandın mı? Yapabildin ve inandığını gerçekleştirdiğin ki şu an sınıfımızda sekiz öğrenciyle görüşüyoruz bunlardan biri de sensin. Çok güzel çalışmalar yapmıştın. Bu çalışmaları yapan arkadaşlarınla şu an görüşüyoruz. Bunlardan biri de sensin. Peki oyunları geliştirirken bu etkinlikleri, dijital oyun etkinliklerini nasıl buldun?

Ö4: Güzel buldum.

Araştırmacı: Mesela neler öğrendin?

Ö4: Kodlamaları öğrendim.

Araştırmacı: Hangi teknikleri öğrendin?

Ö4: Nasıl yani?

Araştırmacı: Mesela oyunu geliştirirken hangi teknikleri öğrendin? Sağa sola doğru yukarı aşağı hareketi öğrendin mi, zıplamayı öğrendin mi?

Ö4: Hı hı.

Araştırmacı: Başka hangi teknikleri öğrendin ya da hangi oyunları öğrendin?

Ö4: Bir sürü oyun öğrendim ki.

Araştırmacı: Mesela aklına gelen ilk üç tanesini söyler misin?

Ö4: Bir tane çarkıfelek, sürükle bırak, bir de labirent.

Araştırmacı: Bu üçünü beğendin mi?

Ö4: Hı hı.

Araştırmacı: Peki bunları nasıl buldun, yani ders için iyi miydi bunlar?

Ö4: Hı hı.

Araştırmacı: Peki. Hayat bilgisi dersinde eğitsel dijital oyunları kullanırken neler yaptınız? Mesela sınıfta, evde bu oyunları nasıl geliştirdiniz, neler yaptın evde kendin için düşün?

Ö4: Bakarak, sonra?...

Araştırmacı: Mesela Google Classroom'daki videoları izledin mi, oyunların nasıl hazırlandığını?

Ö4: Evet.

Araştırmacı: Evde onları izledin, sonra neler yaptın?

Ö4: Sonra onunla ilgili oyun yaptım.

Araştırmacı: Kendin mi yaptın?

Ö4: Hı hı.

Araştırmacı: Sonra

Ö4: Sonra da onları eksikse geliştirdim.

Araştırmacı: Geliştirdin, sınıfa gelince ne yaptın peki?

Ö4: Oylamayı yaptık.

Araştırmacı: Sundun mu arkadaşlarına?

Ö4: Hı hı.

Araştırmacı: Oylamalardan, kim birinci olduysa o haftanın birincisi o oldu değil mi, kazanımın birincisi.

Ö4: Hı hı.

Araştırmacı: Peki. Hayat bilgisi dersini dijital oyunlarla işlemek için kullandığımız o Zoom'daki ders var ya TYS'de öğretmen akşamları ders anlattı, çevrimiçi dersi nasıl buldun onu?

Ö4: Eğlenceli buldum. Güzel buldum.

Araştırmacı: Yani okuldaki dersle, bir de evde internetten akşamları derse bağlanmak, dersi işlemek güzel miydi?

Ö4: Hı hı.

Araştırmacı: Eğlenceliydi. Peki akşam olması seni etkiledi mi?

Ö4: Yok.

Araştırmacı: Derse isteyerek katıldın mı?

Ö4: Hı hı.

Araştırmacı: Hepsine katıldın mı, sekiz derse de?

Ö4: Hı hı

Araştırmacı: Aferin.

Ö4: Bir tanesine katılamamıştım. Onda da başka bir yerdeydik.

Araştırmacı: Sonradan izledin mi? O videoları Google Classroom'a yükledik ya. Onu istediğin zaman izleyeceğini biliyorsun değil mi? Katılmadığın dersi.

Ö4: Hı hı.

Araştırmacı: Google Classroom'a biz bütün videoları yükledik. Öğretmenin anlattığı videoları da. Peki hayat bilgisi dersini TYS modeli sunumlarıyla dijital oyunlar hazırlayarak işlemek sana neler kazandırdı?

Ö4: Hayat bilgisi dersinde ilerlemiş oldum, sonra kodlamayı öğrenmiş oldum.

Araştırmacı: TYS modelini, nasıl kullanıldığını anladın mı?

Ö4: Anladım.

Araştırmacı: Nasıl yaptık TYS modelini? Yani öğretmen nasıl ders anlattı? Evinize mi geldi? Yoksa?

Ö4: Zoom'dan

Araştırmacı: Zoom'dan bağlantı yaptı. Size link mi gönderdi? Nasıl bağlandın?

Ö4: Link gönderdi Whatsapp'tan

Araştırmacı: Hı hı.

Ö4: Biz de onunla bağlandık.

Araştırmacı: Peki onda ne anlattı?

Ö4: Scratch'ta yapacaklarımızı, sonra oylama yapacağımızı.

Araştırmacı: Peki hayat bilgisi dersinin önceki ön bilgilerini verdi mi size mesela?

Ö4: Verdi.

Araştırmacı: Krokiyi anlatmadan önce, krokinin birkaç kazanımını ya da kavramını anlattı mı?

Ö4: Anlattı.

Araştırmacı: O zaman siz çevrim içi dersle önceden ön bilgileri aldınız?

Ö4: Sonra da ona göre geliştirdik.

Araştırmacı: Uygulama yapıp geliştirdiniz değil mi? Güzel bir modeldi değil mi bu TYS?

Ö4: Hı hı.

Araştırmacı: Peki bu çalışmalar senin başarına etki etti mi?

Ö4: Evet.

Araştırmacı: Hayat bilgisi başarına mı etki etti?

Ö4: Evet, bir de kodlama başarıma.

Araştırmacı: Bir de kodlama başarına. Yani kendinin geliştiğini hissediyorsun değil mi?

Ö4: Hı hı.

Araştırmacı: Peki derse yönelik tutumuna etki etti mi? Yani kendine güvenin arttı mı, mutlu oldun mu?

Ö4: Evet.

Araştırmacı: Hayat bilgisi ile ilgili tutumun değişti mi?

Ö4: Hı hı.

Araştırmacı: Etkiledi mi, bu olumlu mu etkiledi, olumsuz mu?

Ö4: Olumlu etkiledi.

Araştırmacı: Olumlu etkiledi. Peki bu çalışma senin e-öğrenmeye yönelik, yani kodlamaya, dijital oyun geliştirmeye yönelik hazırbulunuşluğuna etki etti mi, bilgilerin arttı mı?

Ö4: Arttı.

Araştırmacı: Kodlama bilgilerin arttı değil mi?

Ö4: Hı hı.

Araştırmacı: Zoom'a nasıl bağlanacağınla ilgili, elektronik ortamda ders işlemeyle ile ilgili bilgilerin arttı mı?

Ö4: Evet.

Araştırmacı: Arttı, Peki. Hayat bilgisi dersini TYS modeli sunumlarıyla dijital oyunlar hazırlarken arkadaşlarınla hiç iş birliği yaptın mı, beraber hazırladınız mı ya da birbirinize yardımcı oldunuz mu?

Ö4: Evet, Azra'yla birlikte yapmıştık.

Araştırmacı: Azra'yla birlikte oyun mu yaptınız?

Ö4: Hı hı.

Araştırmacı: Hangi oyunu yaptınız?

Ö4: Bir kez ben ona yardım etmiştim, bir kez de o tabletini getirememişti ben de onunla yapmıştım. Yardım etmiştim.

Araştırmacı: Beraber yardımlaştınız. Güzel mi peki bu iş birliği?

Ö4: Evet.

Araştırmacı: O zaman bu olumlu etki etmiş, sizin iş birliği yapmanıza.

Ö4: Hı hı.

Araştırmacı: Tamam. Etrafında arkadaşlarından iş birliği yapanları gördün mü?

Ö4: Yok.

Araştırmacı: Görmedin mi? Peki.

Ö4: Esila ile Melis'i gördüm bir tek.

Araştırmacı: Yardımlaşıyorlar mıydı?

Ö4: Hı hı.

Araştırmacı: Demek ki bu iş birliğini de artıran bir çalışma değil mi?

Ö4: Hı hı.

Araştırmacı: Peki, şimdi biz etkinlikleri tamamladık bugün. Her şey bitti, bu çalışmamız bitti daha doğrusu. Bu çalışma hakkında neler düşünüyorsun? İyi miydi, olumlu muydu, tavsiye eder misin? Ya da hiç gerek yok mu bu çalışmaya?

Ö4: Tavsiye ederim. Yani

Araştırmacı: Ne yönden tavsiye edersin?

Ö4: Böyle daha çok kodlama gelişmesi için. Sonra hayat bilgisi dersinin gelişmesi için, oyun yapmayı öğrenebilmek için.

Araştırmacı: Hı hı.

Ö4: Başka da aklıma bir şey gelmiyor.

Araştırmacı: Yani bu tavsiye edeceğin bir çalışma oldu değil mi sizin için?

Ö4: Evet.

Araştırmacı: Peki bu çalışma diğer derslerde de kullanılsın mı, matematikte, fen bilimlerinde, Türkçe'de, Scratch ve Zoom'daki TYS başka derslerde de kullanılmasını tavsiye eder misin?

Ö4: Matematikte kullanılmasın, çünkü matematik ve Türkçe'de kullanılmaması gerek bizim bu çalışmanın.

Araştırmacı: Neden?

Ö4: Çünkü onlarda okuma var. Okumayı Scratch'ta çok yapamayacağım için.

Araştırmacı: Niye konuşma baloncuklarıyla ya da metinden sese çevirmeyle olur mu?

Ö4: Bilmiyorum.

Araştırmacı: Olabilir. Sen ama Türkçe ve matematik derslerinde kullanılmasını istemiyorsun.

Ö4: Hı hı

Araştırmacı: Peki diğer derslerde.

Ö4: Diğer dersler olabilir.

Araştırmacı: Mesela hangi derslerde en çok olabilir? Hayat bilgisi dışında.

Ö4: Fen ve İngilizce'de olabilir.

Araştırmacı: Olabilir peki. Şimdi sorularla ilgili benim söyleyeceklerim bunlar. Senin unuttuğun ya da söylemek istediğin bir şey var mı çalışma hakkında?

Ö4: Yok

Araştırmacı: Tavsiye eder misin herkese bu çalışmayı yapmayı?

Ö4: Hı hı.

Ö5- M… B……

Araştırmacı: M… Merhaba, hoş geldin.

Ö5: Hoş bulduk.

Araştırmacı: Nasılsın canım?

Ö5: İyiyim.

Araştırmacı: Şimdi seninle burada toplanma sebebimiz, biz ilk hayat bilgisi dersinde dijital oyunlarla, Scratch oyunuyla, TYS modelini kullanarak bir çalışma gerçekleştirdik. Bu çalışma senin başarına, derse yönelik tutumuna, bir de e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluğuna ne derecede etki etti, onunla ilgili bir görüşme yapacağız. Uygun görürsen, sesimizi kaydedeceğim.

Ö5: Olur.

Araştırmacı: Peki, teşekkür ederim. Şimdi görüşmemizde süre sorunu yok, istediğimiz kadar görüşmemiz sürebilir. Ne zaman biterse, sıkılırsan o zaman bırakabiliriz. Şimdi sana bir soru soracağım. Şimdi biz bu TYS modeliyle ilgili, Scratch ile ilgili çalışmaya başlamadan önce bu kelimeleri ilk duyduğunda neler hissettin, neler düşündün?

Ö5: Böyle ilk duyduğumda değişik bir şey gibi geldi, böyle hayatımda ilk kez oyun kodlama şey yapacaktım. Scratch oyununu zaten yaz tatilinin son günlerinde öğrenmiştik. Teyzem öğretmen, BİLSEM öğretmeniydi, bize tavsiye etti. Biz de uygulamasını yükledik. Öyle.

Araştırmacı: İlk başta heyecanlandın mı bu oyunu duyunca?

Ö5: Hı hı.

Araştırmacı: Peki. Şimdi eğitsel dijital oyun etkinliklerini nasıl buldun?

Ö5: Eğlenceliydi.

Araştırmacı: Mesela ilk başta biz şöyle başladık hatırlarsan. "Scratch'ta nasıl üye olunur, kuklalar nasıl sağa sola yukarı aşağı gider, zıplama nasıl olur?" Bunlarla ilgili hem oyunları size verdik hem de Google Classroom'da bu oyunların nasıl hazırlandığını yükledik değil mi?

Ö5: Evet.

Araştırmacı: Oradaki videoları izledin mi?

Ö5: Bazılarını izledim, bazılarını izlemedim.

Araştırmacı: Hangisine ihtiyacın varsa onları izledin o zaman.

Ö5: Hı hı.

Araştırmacı: Peki. Şimdi ilk başta bir heyecan kapladı mı içini? Yani mutluluk heyecanı mıydı, korku muydu? Nasıl bir heyecan hissettin?

Ö5: Mutluydum.

Araştırmacı: Yani "İyi olacak bir şey." diye düşündün değil mi?

Ö5: Hı hı.

Araştırmacı: Peki.

Ö5: Annem demişti ki, "Kodlama öğrenirsen ileride çok büyük başarıların olur."

Araştırmacı: Evet.

Ö5: "Minecraft'ı sen bir daha kodlarsın." dedi.

Araştırmacı: Evet, ne güzel. Annenin öyle tavsiyesi olması güzel. Bu etkinlikleri eğlenceli buldun, doğru mu?

Ö5: Evet. Eğlenceliydi.

Araştırmacı: Peki, hayat bilgisi dersinde eğitsel dijital oyunları kullanırken neler yaptın?

Ö5: Çarkıfelek yaptım. Sürükle bırak yaptım.

Araştırmacı: Başka? İyi düşün, vaktimiz var.

Ö5: Bir keresinde ben pinball yapmayı denemiştim de. Çizgi koymuşum en alta ama en altta değince olmuyordu, gizlemiyordu. "Şu kuklaya değiyorsa gizle." demiştim de olmamıştı.

Araştırmacı: Neden olmamıştı sence?

Ö5: Bilmiyorum.

Araştırmacı: Çözebildin mi?

Ö5: Yok, çözemedim. Tam kodumu yapmıştım.

Araştırmacı: O Google Classroom'da 12. ders olması lazım. Pinball oyunun videosunu birkaç kere daha izle istersen. Hala duruyor oyun, tamam mı?

Ö5: Tamam.

Araştırmacı: Evet.

Ö5: Ben zaten o pinball şeyine (videosuna) baktım, ondan yaptım.

Araştırmacı: Videoya bakarak yaptın?

Ö5: Hı hı.

Araştırmacı: Evet.

Ö5: Videoya bakarak yaptım.

Araştırmacı: Evet. Peki bu hayat bilgisi dersini dijital oyunlarla işlemek için kullandığımız o Zoom'daki öğretmenin yaptığı TYS modeli, onu nasıl buldun?

Ö5: O da güzeldi.

Araştırmacı: Güzel miydi?

Ö5: Evet, arkadaşlarımızla görüşüyorduk. Öğretmenimiz bize söz hakkı veriyordu.

Araştırmacı: Evet.

Ö5: Eğlenceliydi.

Araştırmacı: Eğlenceliydi değil mi?

Ö5: Hı hı.

Araştırmacı: Sınıftaki ders mi, TYS modelindeki ders mi? Yoksa ikisi birlikte mi?

Ö5: İkisi de güzeldi.

Araştırmacı: İkisi birlikte daha güzel değil mi? Biz zaten hem ters yüzü yaptık hem de sınıfta canlı ders yaptık değil mi?

Ö5: Hı hı.

Araştırmacı: İkisi beraber daha faydalı diyorsun. Peki hayat bilgisi dersini TYS modeli sunumlarla dijital oyunlar hazırlayarak işlemek sana neler kazandırdı?

Ö5: Böyle annem de diyordu "İleride çok güzel şeyler yaparsın." diye. Daha güzel bir ders oldu.

Araştırmacı: Evet.

Ö5: Daha iyi şeyler öğrendik. Eğlenerek öğrendik böyle.

Araştırmacı: Mutlu oldun değil mi?

Ö5: Hı hı. Kendi oyunlarımı da yaptım. Komik oyunlar yaptım zaten.

Araştırmacı: Evet. Paylaşımlarını arada gördüm ben de.

Ö5: Hı hı.

Araştırmacı: Çok güzel oyunlar yapmıştın. Bu çalışmaların senin başarına etkisi oldu mu? Hayat bilgisi başarına.

Ö5: Oldu.

Araştırmacı: Nasıl bir etkisi oldu sence? İyi mi?

Ö5: İyi oldu.

Araştırmacı: Olmasaydı mı daha başarılı olurdun, olduğu için mi daha başarılısın?

Ö5: Olduğu için daha başarılı oldum zaten. Hayat bilgisi kolay bir dersti, zorlanmıyordum. Bu Scratch olunca daha da eğlenceli geldi.

Araştırmacı: Daha da eğlenceli geldi ve daha başarılı oldun diyebilir miyiz?

Ö5: Evet.

Araştırmacı: Evet. Peki motivasyonuna, tutumlarına etkisi oldu mu? Hayat bilgisi dersini daha çok sevdin mi?

Ö5: Daha çok sevdim. Daha eğlenceliydi hayat bilgisi dersi.

Araştırmacı: Evet. Derse yönelik tutumunu etkiledi o zaman.

Ö5: Hı hı.

Araştırmacı: Derse isteyerek katıldın?

Ö5: Evet.

Araştırmacı: Peki bu çalışma e-öğrenmeye yönelik, yani dijital öğrenme diyoruz ya. Buna yönelik senin bilgilerini artırdı mı? Hazırbulunuşluğunu artırdı mı?

Ö5: Evet. Böyle ilk Scratch oyunu yaptığımızda ben yapamam. “Çok görevimiz var.” diye düşündüm. Ondan sonra bir öğrendim. Çok kolaylaştı. Daha iyi.

Araştırmacı: Şu an temelin oluştu değil mi?

Ö5: Hı hı.

Araştırmacı: Daha da ilerletebilecek misin?

Ö5: İlerletirim. Dördüncü sınıfta daha güzel oyunlar yaparım.

Araştırmacı: Evet. Buna inanıyorum ben de. Çünkü senin benden daha güzel oyunlar yaptığını ben gördüm.

Ö5: Evet.

Araştırmacı: Evet. Tebrik ederim seni. Peki hayat bilgisi dersini TYS modeli sunumlarıyla dijital oyunlar hazırlarken arkadaşlarınla hiç iş birliği yaptın mı? Birlikte oyun geliştirdiniz mi?

Ö5: Bir kere yapmıştık.

Araştırmacı: Kiminle?

Ö5: Arkadaşım Azra'yla yapmıştık.

Araştırmacı: Hı hı.

Ö5: Birlikte bir konuşma oyunu yapmıştık. Bir o blok yapmıştı bir ben.

Araştırmacı: Birlikte yaptınız?

Ö5: Hı hı.

Araştırmacı: Şey oldu mu peki? Yapamayan bir arkadaşına yardımcı oldun mu?

Ö5: Oldum birkaç kere.

Araştırmacı: Kimlere yardımcı oldun? Hatırlıyor musun?

Ö5: Pek hatırlamıyorum. Bir arkadaşımın sorunu vardı. Bunu ben düzeltmiştim. Melis'in miydi? Masal'ın mıydı?

Araştırmacı: Hı hı.

Ö5: Bir sorunu vardı. Onu ben düzeltmiştim.

Araştırmacı: Düzelttin?

Ö5: Hı hı.

Araştırmacı: Sen kimseden yardım istedin mi peki? İş birliği yapmak için?

Ö5: Bazen S… bir şey bulamıyordum. S… da bana... Sordum S…'ya. O da gösteriyordu. Bir sefer çarkıfelek yaparken o bana yardım etmişti. Sürükle bırak yaparken de. O ilk yaptığım zamanlar bana yardım etmişti.

Araştırmacı: S… kardeşim değil mi? İkizsiniz. İkizsiniz değil mi siz?

Ö5: Evet.

Araştırmacı: Peki etkinlikleri biz bugün tamamladık, bitti.

Ö5: Hı hı.

Araştırmacı: Bu çalışma hakkında neler düşünüyorsun? Yaptığımız bu Scratch, Zoom'daki TYS dersi, sınıfta yaptığımız oylamalar, oyunlarımızı arkadaşlarımıza sunmamız.

Ö5: Hepsi eğlenceliydi. Arkadaşım son derste birinci oldu. Ben de bir keresinde grubun birincisi olmuştum.

Araştırmacı: Hı hı.

Ö5: Eğlenceliydi hepsi. İleride de daha güzel oyunlar yapmak istiyorum.

Araştırmacı: Hangi oyunları mesela? Minecraft mı demiştin az önce?

Ö5: Hı hı Minecraft gibi bir şey. Bir tane oyun görmüştüm.

Araştırmacı: Hı hı.

Ö5: Türkiye Minecraft'ı yapmıştı.

Araştırmacı: Evet. Sen ne düşünüyorsun o zaman?

Ö5: Hı hı.

Araştırmacı: İnşallah. Peki, bu çalışmanın diğer derslerde de kullanılmasını ister misin?

Ö5: Evet isterim. Diğer dersler de eğlenceli olur.

Araştırmacı: Mesela hangi derslerde? Matematikte, Türkçe'de, fen bilimlerinde.

Ö5: Hepsinde olsa iyi olurdu. Bir de ben matematiği bazen anlayamıyorum. Matematikte olsa iyi olurdu.

Araştırmacı: Olursa matematikte neye katkı sağlar sence?

Ö5: Matematik.

Araştırmacı: Daha eğlenceli mi olur? Anlamadığın şeyleri daha mı iyi anlarsın?

Ö5: Anlamadığım şeyleri daha iyi anlarım. Hem daha eğlenceli olur. Yine eğleniriz.

Araştırmacı: Evet. O zaman diğer derslerde de tavsiye ediyorsun. Ama matematikte daha çok tavsiye ediyorsun. Doğru mu?

Ö5: Matematikte olsa daha iyi olur.

Araştırmacı: Peki, çalışmamızı bitirdik. Seninle görüşmemizin de sonlarına doğru geldik. Başka eklemek istediğin, söylemek istediğin bir söz var mı?

Ö5: Önce böyle düşünmüyordum ben okulda olacağını. Zaten yaz tatilinde başlamıştık. Scratch'a çok yabancı değildim. S… kendisi keşfetmişti oyunu. Teyzem tavsiye etmişti. S… da keşfetmişti. Yuvarlak bir dekor seçmişti. Ondan sonra başlata tıklandığında böyle dön dön dön yapıyor. Sanki dünyaya dolaşıyormuş gibi.

Araştırmacı: Evet.

Ö5: Öyle değişik bir şey yapmıştı. Eğlenceliydi Scratch oyunu. Keşke diğer okullarda da böyle olsa.

Araştırmacı: Evet. İnşallah diğer okullarda da olur. Teşekkür ederim. M…, var mı bir isteğin?

Ö5: Yok.

Araştırmacı: Teşekkür ederim görüşme için. Kendine iyi bak. Görüşmeyi sonlandırıyorum.

Ö6- S… B…..

Araştırmacı: S... hoş geldin.

Ö6: Hoş bulduk.

Araştırmacı: Nasılsın canım?

Ö6: İyiyim.

Araştırmacı: Şimdi seninle hayat bilgisi dersinde biz eğitsel dijital oyunlarla desteklenen TYS modelinin sizin başarınıza, derse yönelik tutumunuza, e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluğunuza etkisini ölçmek için bir çalışma yaptık. O çalışma da bugün bitti.

Ö6: Evet.

Araştırmacı: Bu çalışmayla ilgili seninle bir sohbet etmek istiyorum. Hazırsan başlayalım.

Ö6: Olur.

Araştırmacı: S…şimdi biz Scratch'a, TYS eğitimine başlamadan önce bu kelimeleri ilk duyduğunda neler düşündün, neler hissettin?

Ö6: Neyleri?

Araştırmacı: Mesela Scratch 'da biz çalışmaya hiç başlamadık ya, anne babalarınızla toplantı yaptık. Sonradan anne babalarınızla öğretmeniniz böyle bir çalışma yapacağımızı söyleyince neler düşündün?

Ö6: Zaten ben Scratch'ı teyzemden öğrenmiştim yaz tatilinde. O zamanlar birkaç projede yapmıştım, hala eski tabletimde uygulamasını yapıyorum.

Araştırmacı: Hı hı.

Ö6: Sonra işte okulda da bunun eğitimi gelince daha ayrıntılı bilgi sahibi oldum bu konuda.

Araştırmacı: Yani, ilk duyunca heyecanlandın mı, korktun mu, sevindin mi?

Ö6: Yani sevindim, çünkü kendi oyunumu tasarlamayı çok istiyordum.

Araştırmacı: Peki "Yazın gördüğün o projeleri yaptım." diyorsun ya,

Ö6: Hı hı.

Araştırmacı: O projelerden sonra projelerdeki her şeyi öğrenmiş miydin yoksa bizim bu çalışmalarımızla daha iyi mi öğrendin?

Ö6: Daha iyi, daha iyi öğrendim. Mesela "Kenara geldiyse sek", "Eğer ise" bloklarını hiç bilmiyordum.

Araştırmacı: Onları bizimle yaptığımız çalışmadan öğrendin?

Ö6: Hı hı.

Araştırmacı: Başka? Zıplamayı biliyor muydun?

Ö6: Yok zıplamayı bilmiyordum, yön tuşlarıyla da bir proje yapmayı denemiştim de tablet olduğu için olmamıştı.

Araştırmacı: Ama şu an rahat yapabiliyorsun değil mi?

Ö6: Deneye deneye hareket ve görünüm bölümünden birkaç kod yazmayı öğrenmiştim.

Araştırmacı: Evet. Peki Google Classroom'da bizim oyunların nasıl hazırlandığını anlatan videolar var.

Ö6: Evet.

Araştırmacı: Onları izledin mi?

Ö6: İzledim birden, 18'e kadar olan bölümü. Diğerlerini de kendi oyunumu yapacağım için diğerlerini izlemedim.

Araştırmacı: Ama ön bilgileri, temel bilgileri oradan öğrendin değil mi? Kenara geldiyse sek, zıplamayı falan oralara bakarak geliştirdin.

Ö6: Evet. Birden sekize kadar olan videoları izleyerek temel bilgileri aldım.

Araştırmacı: Evet. Peki eğitsel dijital oyun etkinliklerini nasıl buldun?

Ö6: Eğitsel dijital oyun yani Scratch gibi mi?

Araştırmacı: Evet, Scratch oyununda hayat bilgisini işlemeyi nasıl buldun?

Ö6: Güzeldi aslında hayat bilgisi.

Araştırmacı: Zevkli miydi?

Ö6: Hı hı. Zevkliydi.

Araştırmacı: Yorucu muydu?

Ö6: Yani biraz yorucuydu. Üç projeyi son günde yaptım.

Araştırmacı: Son günde yaptın. Ama demek ki iyi öğrenmişsin ki üç projeyi yetiştirebildin son günde.

Ö6: Hı hı.

Araştırmacı: Evet, eğlenceli miydi?

Ö6: Evet, eğlenceliydi. Ama küçük kardeşim tableti isteyince biraz sorun oluyordu.

Araştırmacı: Tablette yapıyordun değil mi oyunlarını?

Ö6: Hı hı.

Araştırmacı: Oyun geliştirirken sana gelip rahatsızlık mı veriyordu?

Ö6: Hı hı

Araştırmacı: Evet. Ama ona rağmen çok güzel oyunlar yaptın.

Ö6: Hı hı.

Araştırmacı: Ben gördüm bütün oyunlarını. Çok beğendim. Ellerine sağlık. S…, şimdi hayat bilgisi dersinde eğitsel dijital oyunları kullanırken neler yaptın? Hangi çalışmaları yaptın? Böyle anlatabilir misin?

Ö6: İşte kazanımların dışında mı?

Araştırmacı: Kazanımlarla ilgili, kazanımların dışında, Scratch'la neler yaptın?

Ö6: Kazanımların içinde aslında çoğu oyunu kendi aklımdan geldi. Ondan sonra bir tane çarkıfelek oyununu da sizden kopyaladım. Ondan sonra onun dışında...

Araştırmacı: Mesela kendin geliştirdiğin hangi oyunlar vardı?

Ö6: Bir tane "Pizzacı" oyunum vardı. Ondan sonra bir tane "Şehir" oyunum vardı.

Araştırmacı: Evet. O "Pizzacı" oyununu tamamladın mı? Ben "Biraz yorulacaksın ama yaparsan çok güzel olur." diye not yazmıştım.

Ö6: Hı hı.

Araştırmacı: Bitirdin mi?

Ö6: Yok, bitirmedim.

Araştırmacı: Onu bitirirsen çok güzel bir oyun olur.

Ö6: Tamam.

Araştırmacı: Labirent oyunu öğrendin mi?

Ö6: Evet, labirent oyununu okulda yapmıştık.

Araştırmacı: Krokiden mesela kendin çok güzel bir oyun yapmıştın.

Ö6: Evet.

Araştırmacı: Bir tuşa basınca başka bir ortama giriyordu. O oyunu nasıl geliştirdin?

Ö6: O oyunu da sürükle bırak yöntemiyle aklıma gelmişti.

Araştırmacı: Hı hı. Arkadaşların da sürükle bırak yapmıştı ama senin o oyunun sürükle bırak ile beraber bir tuşa basınca başka bir ortama da geçiyordu, o çok güzeldi.

Ö6: Evet, haritayı aklımda tutmaya benzer bir şey yapmıştım.

Araştırmacı: Çok hoşuma gitmişti. Başka neler yaptın? Hatırlıyor musun? Yeterli mi bunlar?

Ö6: Daha hatırladığım bir şey yok ama "Sınırsız Puan" oyununu da biraz zor yapmıştım.

Araştırmacı: Evet, o da zorlamıştır. Peki, başka söyleyeceğim bir şey yoksa diğer soruya geçeyim.

Ö6: Tamam, diğer soru.

Araştırmacı: Şimdi hayat bilgisi dersini dijital oyunlarla işlemek için kullandığımız TYS modeli var ya Zoom'daki dersimiz ya da Google Classroom'daki videolarımız. Bunları nasıl buldun? Faydalı mıydı?

Ö6: Aslında evet, yeni başladığımda Google Classroom'dakiler çok işime yaradı.

Araştırmacı: O senin temelini güçlendirdi mi? Bilgini artırdı değil mi?

Ö6: Evet.

Araştırmacı: Peki, öğretmenin Zoom'dan yaptığı o Ters Yüz Modeldeki online dersler?

Ö6: Aslında onlar da işime yaradı. En çok da hikayeler ve konu anlatımı sayesinde daha iyi oyunlar yaptım.

Araştırmacı: Evet. Hayat bilgisi dersiyle ilgili bilgilerin arttı mı?

Ö6: Evet.

Araştırmacı: Arttı değil mi? Peki, hayat bilgisi dersini TYS modeli sunumlarıyla, dijital oyunlarla hazırlayarak işlemek,

Ö6: Efendim?

Araştırmacı: Zoom'daki dersle, dijital oyunlar hazırlayarak hayat bilgisi dersini işlemek sana neler kazandırdı? Hangi faydaları elde ettin sence?

Ö6: İşte, İlk başta odaklanmamı sağladı.

Araştırmacı: Derse odaklanmanı mı sağladı?

Ö6: Evet o projeler. Sonra tabletteki oyuna ayırma süremi de biraz azalttı. Scratch ödevini yapmakta daha iyi odaklandım. Ondan sonra...

Araştırmacı: Peki, bu çalışma senin başarını artırdı mı hayat bilgisi dersinde?

Ö6: Yani evet. Başlamadan önce, bir iki yanlışım çıkıyordu ama bundan sonra çok azaldı.

Araştırmacı: Bunda Scratch'ın faydası var mı sence?

Ö6: Aslında evet olabilir. Konu özetlerini geçerek yaptım oyunları da.

Araştırmacı: Bir şeyin faydası var mı? Zoom'daki öğretmenin yaptığı TYS online dersin, Zoom'daki dersin faydası var mı başarında?

Ö6: İşte evet. Ondaki erken konu anlatımları da işime yaradı biraz.

Araştırmacı: "İşine yaradı, öğretmen önceden bilgi verdiği için daha rahat öğrenebildin." değil mi? Peki, Google Classroom'daki videoların da faydası oldu mu?

Ö6: Evet oldu.

Araştırmacı: Baştakiler mi oldu sadece?

Ö6: Dediğim gibi ve oyun yapma konusunda da labirent ve çarkıfelekte işime yaradı.

Araştırmacı: Yaradı değil mi? Hangi videolarda onlar hatırlıyor musun?

Ö6: Kaçıncı video olduğunu hatırlamıyorum ama...

Araştırmacı: Labirent ve çarkıfeleğin videoları değil mi? Onların faydası oldu sana?

Ö6: Hı hı.

Araştırmacı: Evet. Peki, bu çalışma senin derse yönelik tutumunu, kendine güvenini, tutumlarını etkiledi mi hayat bilgisine karşı?

Ö6: Aslında evet.

Araştırmacı: İyi mi kötü mü?

Ö6: İyi etkiledi. Mesela “Paralarımız” konusunda ilk başta neredeyse tüm paramı harcıyordum.

Araştırmacı: Evet, sekizinci kazanım. Şimdi?

Ö6: Şimdi o kadar harcamıyorum, daha çok kumbarama atıyorum paramı.

Araştırmacı: Neye önem veriyorsun, isteğine mi, ihtiyacına mı?

Ö6: Yani ihtiyacıma da önem veriyorum ama birazcık da istek.

Araştırmacı: Evet, ama istek mi daha çok olmalı, ihtiyaç mı?

Ö6: İhtiyaç.

Araştırmacı: Evet, İhtiyaçlarımız için yeterince kenarda paramız olmalı değil mi?

Ö6: Evet.

Araştırmacı: O zaman senin bu derse yönelik tutumuna katkı sağladı?

Ö6: Hı hı.

Araştırmacı: Peki, dijital öğrenme ya da e-öğrenmeye yönelik senin bilgilerini, hazırbulunuşluğunu artırdı mı bu bizim çalışmamız? Yani kodlama, bilgin arttı mı? Zoom’a girme, Zoom’dan ders öğrenme, Google Classroom'a girme, oradan öğrenme bilgilerin arttı mı, azaldı mı?

Ö6: Önce Scratch'taki hız çok arttı.

Araştırmacı: Bilgin arttı?

Ö6: Hı hı. Ondan sonra Zoom’da ders işleme, derse girme mi?

Araştırmacı: Hı hı. Mesela Zoom’daki kodlama, şey Zoom’daki emojiler uçuyor ya havada. Sen arkada fon değiştiriyordun videoda. Onlar gelişti mi?

Ö6: Evet.

Araştırmacı: Zoom’u kullanma bilgin gelişti değil mi?

Ö6: Hı hı. Zaten daha önceden de biz bir BİLSEM hazırlık dersi görüyorduk canlı Zoom’dan. O zaman da emoji göndermeyi biliyordum ben. O zamandan öğrendim.

Araştırmacı: Evet. Google Classroom senin bilgilerini artırdı mı, dijital öğrenme bilgilerini, yani öğrenmene katkı sağladı değil mi?

Ö6: Hı hı. Evet.

Araştırmacı: Evet. Şimdi S…, hayat bilgisi dersini, TYS modeli sunumlarıyla dijital oyunları hazırlarken arkadaşlarınla iş birliği yaptın mı? Oyunları hazırlarken. Hiç kimseyle iş birliği yaptın mı?

Ö6: Yani arkadaşlarımdan nasıl yapacağım konusunda biraz fikir aldım.

Araştırmacı: Evet.

Ö6: Sonra ailemden, kardeşim M…'den biraz...

Araştırmacı: İş birliği yaptın. Peki kimseye yardımcı oldun mu yapamadığı bir konuda? Oyunlarda, kodlarda bir hatası olan ya da anlamadığını söyleyen bir arkadaşına yardımcı oldun mu?

Ö6: Evet oldum. Mesela geçen gün geziye gitmeden önce Masal'a yardımcı olmuştum. Sonra Ecem'e yardımcı olmuştum.

Araştırmacı: Evet. Peki bu iş birliği yapmak sana güven kattı mı? derse yönelik tutumunu artırdı mı?

Ö6: Evet.

Araştırmacı: Kendine güvenin arttı değil mi?

Ö6: Hı hı.

Araştırmacı: Çünkü insan bir şey başarınca bir de birilerine yardımcı olunca mutlu oluyor bence.

Ö6: Hı hı.

Araştırmacı: Sence de öyle mi?

Ö6: Evet.

Araştırmacı: Aferin.

Ö6: Başkalarınınkine yardım ettim, “Ben kendim de yapabilirim.” diyorum.

Araştırmacı: Evet. Aynen öyle. Şimdi etkinlikleri tamamladıktan sonra bitti ya bizim bugün etkinliklerimiz.

Ö6: Evet.

Araştırmacı: Neler hissediyorsun? Bu çalışma hakkında neler düşünüyorsun?

Ö6: Aslında hem sevindim hem de üzüldüm.

Araştırmacı: Hangi açıdan sevindin, hangi açıdan üzüldün?

Ö6: Sevinmemin sebebi yani daha ek ödev olmayacak, üzülmemin sebebi Scratch ödevini yapmayı seviyordum.

Araştırmacı: Evet ama iki sevinçle üzüntü değil, ikisini bir arada yaşıyorsun şu an.

Ö6: Hı hı.

Araştırmacı: Ama Scratch'ı kendini artık öğrendiğin için kendine güvenin arttığı için Scratch'ı kendi başına çok daha güzel bir şekilde geliştirebilirsin.

Ö6: Evet.

Araştırmacı: Ödev olmadığı için de istediğin zaman istediğin kadar yaparsın. Değil mi?

Ö6: Hı hı.

Araştırmacı: Peki bu çalışmayı bizim diğer derslerde kullanmamızı ister misin? Matematikte, Türkçe'de, fen bilimlerinde?

Ö6: Aslında olabilir.

Araştırmacı: İyi mi olur yoksa olsa da olur, olmasa da olur mu?

Ö6: İyi olur aslında.

Araştırmacı: Eğlenceli olur değil mi?

Ö6: Hı hı.

Araştırmacı: Tavsiye edersin. En çok hangi ders için olsa iyi olur sence ve sebebi ne?

Ö6: Bence matematik.

Araştırmacı: Neden?

Ö6: Çünkü çoğu arkadaşım matematikten hoşlanmıyorlar, bence geliştirmeliler.

Araştırmacı: Evet hoşlanmadığı için onları eğlenceli hale getirebilirsin.

Ö6: Hı hı.

Araştırmacı: Evet güzel. Peki bu sorularım bitti. Senin eklemek istediğin bir şey var mı? Söylemek istediğin son cümlelerin varsa onları dinleyelim.

Ö6: Yok.

Araştırmacı: Bu oyunla bu çalışmayla ilgili memnun kaldın değil mi?

Ö6: Hı hı.

Araştırmacı: Peki teşekkür ederim. Görüşmek üzere.

Ö6: Tamam görüşürüz.

Araştırmacı: Görüşürüz canım.

Ö7- D…. D…..

Araştırmacı: D…. merhaba.

Ö7: Merhaba.

Araştırmacı: Nasılsın canım?

Ö7: İyiyim.

Araştırmacı: D…. biz şimdi hayat bilgisi dersinde eğitsel dijital oyunlar hazırladık ya Scratch'la. Bunları da videolar çekerek, öğretmenin ve ben videoları Google Classroom'a yükleyerek sizinle paylaştık.

Ö7: Hı hı.

Araştırmacı: Bu çalışmamızın senin başarına, derse yönelik tutumuna, e-öğrenmeye hazırbulunuşluğuna etkisini ölçtük biz bu çalışmayla. Şimdi sen hazırsan süre sorunumuz yok, aklına gelenleri bizimle paylaşacak şekilde bir görüşme yapacağız. Hazır mısın?

Ö7: Hazırım.

Araştırmacı: İlk sorumla başlayabilir miyim?

Ö7: Evet.

Araştırmacı: D…. şimdi etkinlikler başlamadan önce bu çalışma hakkında neler düşünüyordun? Scratch'ı, ters yüzü ilk duyduğun zaman ne düşündün?

Ö7: Kodlamayı öğreneceğimizi, eğlenceli olacağını.

Araştırmacı: Eğlenceli olacağını düşündün. Pek korku var mıydı içinde? "Bunu yapabilir miyim, acaba zor mu, yok değil mi?" diye. Çünkü geçmişte kodlamayla ilgili çalışmamışsın. Korku ve heyecan ya da sevinç hangisi daha ağır bastı?

Ö7: Sevinç.

Araştırmacı: Sevinç değil mi? Peki. Peki eğitsel dijital oyun etkinliklerini nasıl buldun birkaç cümleyle anlatır mısın?

Ö7: Güzel.

Araştırmacı: Başka?

Ö7: Öğretici.

Araştırmacı: Öğretici.

Ö7: Bu kadar.

Araştırmacı: Bu kadar, peki. D…. şimdi hayat bilgisi dersinde eğitsel dijital oyunları kullanırken neler yaptığımızı birkaç cümleyle anlatır mısın? Mesela oyunları hazırlarken neler yaptın?

Ö7: Çarkıfelek, labirent, kroki. Bu kadar.

Araştırmacı: Konuşma balonu, tanışma şeyleri falan var mıydı?

Ö7: Vardı.

Araştırmacı: Kroki var dedin. Sürükle bırak var mıydı?

Ö7: Vardı.

Araştırmacı: Vardı. Bunlar eğlenceli miydi?

Ö7: Eğlenceli.

Araştırmacı: Evet. Peki hayat bilgisi dersini dijital oyunlarla işlemek için kullandığımız o video TYS modeli var ya videolardan önce izleyip sonra sınıfta uygulamak.

Ö7: Hı hı.

Araştırmacı: Bunu nasıl buldun? Faydalı mıydı?

Ö7: Faydalıydı.

Araştırmacı: Hangi şeyleri yaptın mesela? Sen videolardan ne öğrendin? Hangi konularda yardımcı oldu sana?

Ö7: Kroki de yardımcı oldu.

Araştırmacı: Nasıl yardımcı oldu? Anlamadığın bir konu vardı krokide onu izleyerek nasıl hazırlandığını mı öğrendin yoksa?

Ö7: Hı hı.

Araştırmacı: Efendim?

Ö7: Evet.

Araştırmacı: Evet, peki. Başka söyleyeceğin var mı?

Ö7: Yok.

Araştırmacı: D…. peki hayat bilgisi dersini TYS modeli sunumlarıyla dijital oyunlar hazırlayarak işlemek sana neler kazandırdı? Hangi yeteneklerin gelişti sence?

Ö7: Hayat bilgisi dersinde başarılı olmak.

Araştırmacı: Oyun geliştirme yeteneğin oluştu mu?

Ö7: Oluştu.

Araştırmacı: Peki bu çalışma senin başarına etki etti mi?

Ö7: Etti.

Araştırmacı: Hayat bilgisi başarına?

Ö7: Evet.

Araştırmacı: Etti. Yani emin misin, değil misin başarının etki ettiğinden?

Ö7: Eminim.

Araştırmacı: Eminsin. Peki derse yönelik tutumunu artırdı mı? Hayat bilgisi dersini işlemekle ilgili tutumunu etkiledi mi olumlu anlamda?

Ö7: Etkiledi.

Araştırmacı: Etkiledi. Peki dijital öğrenme ya da e-öğrenme ile ilgili hazırbulunuşluğun yani temelin oluştu mu? Kendi kodlarını artık yapabiliyor musun?

Ö7: Yapabiliyorum.

Araştırmacı: Oyunlarını geliştirebiliyor musun?

Ö7: Evet.

Araştırmacı: Yapabiliyorsun. D…. dijital oyunları hazırlarken hiç arkadaşlarına iş birliği yaptın mı? Birine yardım ettin mi? Birinden yardım aldın mı?

Ö7: Hatırlamıyorum.

Araştırmacı: Hatırlamıyor musun? Birine yardım ettin mi hiç iyice düşün. Vaktimiz var. Birilerine yardım ettiğini ben görmüştüm çünkü. Hatırlamıyor musun?

Ö7: Hatırlamıyorum.

Araştırmacı: Peki "Yardım etmek." bu konuda ne düşünürsün? Yardım etmek arkadaşlık ilişkilerini olumlu etkiler mi?

Ö7: Olumlu etkiler.

Araştırmacı: Yardım etmek. Yardım istedin mi peki kimseden? Oyunları hazırlarken?

Ö7: Hatırlamıyorum.

Araştırmacı: Hatırlamıyorsun. Hatırlarsan tekrar cevaplandırabilirsin. Peki etkinlikleri tamamladık ya biz geçen hafta. Artık Scratch oyunu programı şu an bitti. Neler düşünüyorsun bu çalışma hakkında?

Ö7: Güzeldi. Eğitici, öğreticiydi.

Araştırmacı: Evet. Arkadaşlarına tavsiye eder misin başka sınıftaki arkadaşlarına?

Ö7: Ederim.

Araştırmacı: İleride de uygulanabilir değil mi?

Ö7: Hı hı.

Araştırmacı: Peki D…. bu çalışmayı diğer derslerde de kullanmak ister misin? Matematik, fen, Türkçe gibi, İngilizce gibi.

Ö7: Olur.

Araştırmacı: Olur mu? Faydalıysa o diğer derslerde de kullanabilir değil mi?

Ö7: Evet.

Araştırmacı: Evet. D…. benim sorularım bu kadar. Eklemek istediğin bir şey varsa

Ö7: Yok.

Araştırmacı: Teşekkür ederim katıldığın için.

Araştırmacı: Başarılar dilerim. İyi tatiller şimdiden. Tamam mı canım?

Ö7: Tamam.

Araştırmacı: Geçebilirsin sınıfına canım.

Ö8- M……. T… Y…..

Araştırmacı: T… hoş geldin.

Ö8: Hoş buldum.

Araştırmacı: Nasılsın canım?

Ö8: İyiyim.

Araştırmacı: Seninle bugün burada görüşme sebebimiz, biz ilkokul hayat bilgisi öğretiminde eğitsel dijital oyunlarla desteklenen, yani Scratch'la yaptığımız TYS modelinin sizin başarınıza, derse yönelik tutumunuza ve e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluğunuza etkisini ölçmek için bir çalışma yaptık. Bu çalışmamız da bugün itibariyle sona erdi. Bununla ilgili görüşme yapıyoruz şu an. Hazırsan süre sorunumuz yok.

Ö8: Tamam.

Araştırmacı: İstediğimiz kadar konuşabiliriz. Sana sorularım olacak. O sorularla ilgili aklına ne geliyorsa onları söyleyip cevaplandırabilirsin. Tamam mı?

Ö8: Tamam.

Araştırmacı: T…cığım şimdi biz etkinliklere başlamadan önce, bu çalışmaya başlamadan önce sen Scratch'ı, TYS modelini, hayat bilgisi Evimizde Hayat ünitesini duyunca neler düşündün?

Ö8: İlk baktığımda öyle gerçek oyunlar gibi düşündüm. Ama biz farklı oyunlardan yaptık. Mesela aklımda çarkıfelek, labirent falan yoktu.

Araştırmacı: Nasıl oyunlar vardı?

Ö8: Mesela böyle bir soru soracak o. O da onun sorusuna bir şey verecek ve savaş oyunu olacak.

Araştırmacı: Ha, Savaş oyunu ve soru cevap oyunu bekliyordun.

Ö8: Hı hı.

Araştırmacı: Ama bizim oyunlarımız daha çok eğlenceli miydi? Yoksa beklentin savaş oyunu olduğu için eğlencesiz miydi?

Ö8: Baktığıma göre daha eğlenceliydi.

Araştırmacı: Eğlenceliydi. Peki. İlk başta Scratch'ı duyunca biliyor muydun Scratch'ın ne olduğunu?

Ö8: Yok.

Araştırmacı: Korktun mu? Yapabilirim, yapamam, bu ney diye?

Ö8: Evet.

Araştırmacı: Kendine güvenin tam ne aşamadaydı?

Ö8: Orta aşamadaydı.

Araştırmacı: Hiç önceden oyun geliştirmiş miydin?

Ö8: Yok.

Araştırmacı: Peki Ters Yüz Sınıfı duyunca bu nedir diye düşündün mü?

Ö8: Hı hı.

Araştırmacı: Ne sence? Hani öğretmenin Zoom'dan ders yapıyordu da siz internetten bağlanıyordunuz. Orada önceden mesela kroki ile ilgili küçük bilgiler veriyordu. Ertesi gün okulda da yüz yüze krokinin tamamen ayrıntısını anlatıyordu değil mi?

Ö8: Hı hı.

Araştırmacı: İşte TYS buydu, bunu da yaptık. Hatta o videoları biz nereye yükledik? Google Classroom'a baktın mı hiç?

Ö8: Evet.

Araştırmacı: İzledin mi?

Ö8: Hı hı.

Araştırmacı: Şimdi eğitsel dijital oyun etkinliklerini nasıl buldun?

Ö8: Güzel buldum.

Araştırmacı: Birkaç cümleyle anlatır mısın neyi güzel buldun, neler yaptın?

Ö8: İlk baktığımda zor gibi geldi ama az geliştirdim kendimi.

Araştırmacı: Nasıl geliştirdin?

Ö8: Kendi hesabımda bir şeyler yaptım baktım. Ondan sonra sizin Google Classroom'dan baktım. Baktığımda sonra da "Bir oyun yapayım." dedim.

Araştırmacı: Hı hı.

Ö8: Çarkıfeleği yaptım.

Araştırmacı: Çarkıfeleği yaptın. Başka?

Ö8: Labirenti de sonra yaptım.

Araştırmacı: Evet.

Ö8: Şey, Ters Yüz Sınıfa (Scratch TYS Stüdyoya) yolladım o oyunları. Ondan sonra da soru sorma şeyini buldum. Çarkıfelekte o soruları artık soruyorum.

Araştırmacı: Soruları soruyorsun. Şeyi yaptın mı peki? Sürükle bırak.

Ö8: "Sürükle Bırak" ı yaptım.

Araştırmacı: Metinden sese.

Ö8: Onu yapamadım.

Araştırmacı: Onu yapamadın.

Ö8: Bakacağım daha.

Araştırmacı: Yukarı aşağı hareket, sağa sola boşluk tuşuna basarak zıplamayı yaptın mı?

Ö8: Hı hı.

Araştırmacı: Evet. Bunları yapabildin değil mi? Peki T… hayat bilgisi dersinde eğitsel dijital oyunları kullanırken neler yaptığını söyledin. Bunları nasıl bulmuştun bu oyunları? Eğlenceli mi?

Ö8: Evet.

Araştırmacı: Şimdi çarkıfeleği yaptığını söyledin. Labirenti yaptığını söyledin.

Ö8: Krokiyi de yaptım.

Araştırmacı: Krokiyi yaptığını söyledin. Peki kendinin kazanımlara hiç bakmadan geliştirdiğin oyunun oldu mu?

Ö8: Yok.

Araştırmacı: Hiçbir oyun geliştirdin mi kafandan?

Ö8: Yok bir tane geliştirmiştim.

Araştırmacı: Hangisiydi? Nasıl yapmıştın?

Ö8: Öyle şey "Ben" vardı işte onunla top sektiriyordum.

Araştırmacı: Top sektirmeyi sen yapmıştın değil mi?

Ö8: Hı hı.

Araştırmacı: Çok güzeldi. Orada kodları bulmakta zorlandın mı?

Ö8: Evet. Ama sonra Google Classroom'dan baktım artık basit geliyor.

Araştırmacı: Evet aferin sana. T… hayat bilgisi dersini dijital oyunlarla işlemek için kullandığımız bu Ters Yüz Model vardı ya öğretmenin Zoom'dan anlattığı. Benim Google Classroom'a yüklediğim videolar. Bunlarla ilgili ne düşünüyorsun? Faydalı mıydı?

Ö8: Bana göre büyüdüğümüzde belki çoğu zaman ihtiyacımız olabilir. O yüzden faydalı gibi geldi.

Araştırmacı: Yani buradaki amacımız ne? İstediğin zaman açık izlemek mi?

Ö8: Yok mesela büyüdüğümüzde ya da hayat bilgisi dersinde başarılı olmak amacımız.

Araştırmacı: Evet. Yani bu Ters Yüz Modelde Google Classroom'a yüklediğimiz videolar var ya.

Ö8: Evet.

Araştırmacı: Onları hangi amaç için kullanacağız?

Ö8: Onları sonra oyun yapmak için kullanacağız.

Araştırmacı: Peki öğretmenin anlattığı videoları hiç izledin mi?

Ö8: Hangisi?

Araştırmacı: Mesela Zoom'dan ders yaptı ya.

Ö8: Evet.

Araştırmacı: Onları sonradan hiç izledin mi?

Ö8: Hı hı.

Araştırmacı: O ne işine yarayacak?

Ö8: O da mesela ne yapacağımızı bildiğimiz için, o şeyde Scratch'ta ne yapacağımızı bilmemiz için ve o oyunlarda başarılı olmamız için.

Araştırmacı: Başarılı olman için, anlamadığın yeri bir daha öğrenmen için değil mi?

Ö8: Hı hı.

Araştırmacı: Anlamadığın bir oyun varsa o videoyu izleyerek nasıl yapıldığını birkaç kere bakarak öğrenebildin değil mi?

Ö8: Evet.

Araştırmacı: Peki hayat bilgisi dersini TYS modeli sunumlarıyla, dijital oyunlar hazırlayarak işlemek, yani Scratch'tan oyunlar hazırlayarak hayat bilgisini işlemek sana neler kazandırdı? Ya da ileride neler kazandıracak sence?

Ö8: Mesela ileride...

Araştırmacı: Şu an neler kazandırdı, önce onu söyle.

Ö8: Şu an hayat bilgisi dersimizde işlediğimiz konularda başarılı olmamı sağladı.

Araştırmacı: Başarılı oldun mu sence?

Ö8: Evet.

Araştırmacı: Evet. İleride neler kazandırabilir?

Ö8: İleride de mesela, ileride hayat bilgisi dersinde mesela bunlarla ilgili bir şey geldiğinde sınavlarda onu hatırlayarak yapabilirim.

Araştırmacı: Peki büyüyünce? Hayat bilgisi dersi yok, başka dersler göreceksin ya da hayatında başka işler yapacaksın, o zaman bu sana fayda sağlayacak mı?

Ö8: Büyüyünce de oyun yapmak için sağlar.

Araştırmacı: Evet, kendi oyununu yapabileceğin için katkı sağlar.

Ö8: Hı hı.

Araştırmacı: Peki bu çalışma senin hayat bilgisi başarına etkisi oldu mu?

Ö8: Evet.

Araştırmacı: Arttı mı?

Ö8: Çok arttı.

Araştırmacı: Çok arttı. Motivasyonuna, yani hayat bilgisine olan tutumuna etki etti mi?

Ö8: Evet.

Araştırmacı: Hayat bilgisini daha çok mu seviyorsun şu an Scratch'tan?

Ö8: Şu an hayat bilgisini çok seviyorum.

Araştırmacı: Şimdi Türkçe'de öğretmen anlatıyor ama hayat bilgisini öğretmen Zoom'dan anlatıyor.

Ö8: Evet.

Araştırmacı: Scratch'tan oyun yapıyor, sen de yapıyorsun, oylama yapıyorsun. Hangisi daha zevkli?

Ö8: Bence hani şeyler geliyor ya sorular işte orada değdirmeden tutmamız.

Araştırmacı: O hayat bilgisinin bu oyunlarla yapılması daha mı eğlenceli?

Ö8: Evet.

Araştırmacı: O zaman bu senin derse yönelik tutumunu artırıyor.

Ö8: Hı hı.

Araştırmacı: Peki e-öğrenme ya da dijital öğrenme? Zoom'dan ders yaptık, Google Classroom'da videoları yükledik. Scratch'ta oyun geliştirdik. Bu çalışma senin temelini sağlamlaştırdı mı? Hazırbulunuşluğunu artırdı mı?

Ö8: Artırdı.

Araştırmacı: Kodlamayla ilgili daha mı güçlü bilgiye sahipsin?

Ö8: Evet.

Araştırmacı: Başta var mıydı bu kadar bilgin?

Ö8: Yoktu.

Araştırmacı: Yoktu değil mi?

Ö8: Evet.

Araştırmacı: Peki sen hayat bilgisi dersinde bu TYS modeli sunumlarıyla oyun hazırlarken hiçbir arkadaşınla iş birliği yaptın mı? Yani birine yardım ettin mi yapamadığı bir oyunla ilgili?

Ö8: Yardım ettim.

Araştırmacı: Ya da birinden yardım istedin mi?

Ö8: İstediğimi hatırlamıyorum ama ettim.

Araştırmacı: Yardım ettin. Kime yardım ettin? Hangi konuda yardım ettin?

Ö8: Esila'ya "Sürükle Bırak" ta.

Araştırmacı: Ne yapamıyordu o?

Ö8: "Sürükle Bırak" ı nasıl yapacağını bilmiyordu. Ben de söylüyordum. Bir de hani o soru soruyor ya işte orayı gösterdim.

Araştırmacı: Esila'ya mı gösterdin?

Ö8: Hı hı.

Araştırmacı: Evet. Bu da sana ne kattı? Ne kazandırdı sana bu yardımcı olmak? Kendine güvenin arttı mı?

Ö8: Evet.

Araştırmacı: "Ben bu işi öğrendim artık başkasına da faydalı oluyorum." diye düşündün mü?

Ö8: Evet.

Araştırmacı: O zaman bu senin derse yönelik tutumunu artırmış diyebilir miyiz?

Ö8: Evet.

Araştırmacı: Peki. T… şimdi biz etkinlikleri bugün itibariyle bitirdik ya artık Scratch'ı kendi kendinize yapacaksınız. Öğrendiniz çünkü. Bu çalışma hakkında neler düşünüyorsun?

Ö8: Güzel bir çalışmaydı.

Araştırmacı: Hı hı.

Ö8: Mesela bir zaman Scratch'a girdiğimde o şeylere bakarak hatırlayabileceğim. Ve güzel bir şey olacak anım da olacak.

Araştırmacı: Evet güzel bir anın olacak.

Ö8: Hı hı.

Araştırmacı: İleride büyüyünce "Ben ilkokul 3.sınıfta Scratch'ta oyun geliştirmiştim. Esila'ya yardımcı olmuştum ona da öğretmiştim. Öğretmenimle görüşme yapmıştım." diyebilirsin değil mi?

Ö8: Hı hı.

Araştırmacı: Peki T… bu çalışmanın başka derslerde de uygulanmasını ister misin?

Ö8: Evet.

Araştırmacı: Hangi derslerde ve sebebi ne?

Ö8: Türkçe'de daha başarılı olması için.

Araştırmacı: Türkçe'de daha başarılı olması için Scratch'ı ve TYS'yi kullanmayı tavsiye edersin. Doğru mu?

Ö8: Hı hı.

Araştırmacı: Peki T… sorularım bitti ama senin eklemek istediğin bu çalışmayla ilgili söylemek istediğin son cümlelerin varsa alabilirim.

Ö8: Yok.

Araştırmacı: Yok. Teşekkür ederim katıldığın için. Sınıfa geçebilirsin. İnşallah tekrar görüşürüz. Karne günü. Tamam mı canım? Hadi görüşürüz.

Ö8: Görüşürüz.

Araştırmacı: Görüşmeyi sonlandırıyorum

Ek 15. Öğretmen Görüşme Formu

Merhaba, ben Amasya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sınıf Eğitimi Programında Doktora Öğrencisi, aynı zamanda Malatya İl Millî Eğitim Müdürlüğünde görevli Mehmet DAĞ. Öncelikle araştırma ile ilgili desteklerinizden dolayı sonsuz teşekkür ederim. "İlkokul hayat bilgisi öğretiminde eğitsel dijital oyunla desteklenen ters yüz sınıf modelinin öğrenci başarısına, tutumuna ve e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluğuna etkisinin incelenmesi" kapsamında planlanan çalışmalarla ilgili olarak sizlerle görüşme yapmak istiyorum. Yapacağımız görüşme yaklaşık 20 dakika sürecek. Görüşmemiz sırasında ifade ettiğiniz açıklamalar araştırma dışında kesinlikle kullanılmayacaktır. İzniniz olursa ifadelerinizi daha ayrıntılı ve net olarak kullanabilmek adına görüşmemizi kayıt altına almak istiyorum. Kayıtlar benden başkası tarafından dinlenmeyecektir. Görüşmemiz başlamadan önce sormak istediğiniz bir şey yoksa sorularımı sormaya geçmek istiyorum.

Öğretmenlere Yönelik Yarı Yapılandırılmış Görüşme Soruları

1. Hayat Bilgisi dersinin, eğitsel dijital oyunlarla desteklenen TYS modeli ile işlenmesi hakkındaki düşüncelerinizi birkaç cümle ile anlatır mısınız?

   a. Çalışmaya başlamadan önce eğitsel dijital oyunlarla ilgili düşünceleriniz:
   b. Çalışma bittikten sonra eğitsel dijital oyunlarla ilgili düşünceleriniz:
   c. Çalışmaya başlamadan önce TYS modeli ilgili düşünceleriniz:
   d. Çalışma bittikten sonra TYS modeli ilgili düşünceleriniz:

2. Hayat Bilgisi dersinin, eğitsel dijital oyunlarla desteklenen TYS modeli ile işlenmesinin öğrencilere etkisi ile ilgili gözlemleriniz birkaç cümle ile anlatır mısınız?

   a. Öğrencilerin başarısına etkisi ne şekilde oldu? Birkaç cümle ile anlatır mısınız?
   b. Öğrencilerin tutumuna etkisi ne şekilde oldu? Birkaç cümle ile anlatır mısınız?
   c. Öğrencilerin e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluğunuza etkisi ne şekilde oldu? Birkaç cümle ile anlatır mısınız?
   d. Varsa başka etkilerini birkaç cümle ile anlatır mısınız?

3. Bu çalışmanın diğer derslerde de kullanılmasını tavsiye eder misiniz? Birkaç cümle ile nedeni anlatır mısınız?

4. Sorular dışında eklemek istediğiniz herhangi bir şey var mı? Varsa nelerdir?

Ek 16. Öğretmen Görüşmesine İlişkin İçerikler

Öğretmen- İ….. Ş… Sınıf Öğretmeni

Araştırmacı: İ….. Hocam merhaba.

Öğretmen: Merhaba.

Araştırmacı: Hoş geldiniz.

Öğretmen: Teşekkür ederim.

Araştırmacı: Öncelikle bu çalışmayı başından sonuna kadar işin mutfağında bütün yükü paylaştığınız için teşekkür ederim.

Öğretmen: Ben teşekkür ederim hocam.

Araştırmacı: Çok gayretli bir çalışma oldu. Bu da sizin gayretiniz sayesinde oldu. Değerli hocam, şimdi çalışmamızı biliyorsunuz. Scratch'la biz Ters Yüz Modeli kullanarak oyunlar geliştirdik. Hayat bilgisi Evimizde Hayat ünitesi ile ilgili.

Öğretmen: Hı hı.

Araştırmacı: Bununla ilgili size birkaç sorum olacak. Başlayalım eğer uygunsa.

Öğretmen: Tamam, başlayalım hocam.

Araştırmacı: Hayat bilgisi dersinin eğitsel dijital oyunlarla desteklenen TYS modeliyle işlenmesi hakkındaki düşüncelerinizi birkaç cümleyle söyler misiniz?

Öğretmen: Hı hı. Yani benim meslekte 19. yılım. Bu 19 yıl içinde özellikle hayat bilgisi dersinde çocukların hep böyle yaptığımız bu süreç değerlendirmelerde, kazanım değerlendirmelerde hep böyle eksik kalıyorlardı. Eksik kaldıklarını görüyorduk.

Araştırmacı: Hı hı.

Öğretmen: Biz bunu öğretmen arkadaşlarımızla da konuşurken şey diyorduk. "Yani neden hani diğer derslerde daha hani genelde daha zor olduğu düşünülür. Çocukların hayat bilgisi dersini daha rahat yapmaları beklenir." Ama şeylerde değerlendirmelerde bunun tam tersini biz görüyorduk. Ben bunu hep şey diye yorumluyordum. Hani hayat bilgisi hayatın içinden bir ders. Her çocuk işte yetiştiği aileye göre yorumlayabiliyor.

Araştırmacı: Hı hı.

Öğretmen: Hani ona göre soruları değerlendirebiliyor. O yüzden de hani şeyler olabiliyor bu konuda. Eksiklikler, daha doğrusu eksikliklerin bundan kaynaklandığını düşünüyordum. Ama bu TYS modelini kullandıktan sonra bununla ilgili fikrim değişti. Yani biz bunu değiştirebiliyormuşuz. Onu gördüm. Bence yani çok olumlu ve verimli.

Araştırmacı: Tavsiye edersiniz.

Öğretmen: Evet, kesinlikle. Hatta sadece hayat bilgisi değil de belki şöyle. Hani sayısal derslerde belki daha farklı olabilir bu konuda. Hani şu anda tam bir yorum yapamıyorum. Ama bu tarz, çocuklarla sohbet edebilip konuşabileceğimiz derslerde uygulanabilecek bir model.

Araştırmacı: Evet.

Öğretmen: Etkili olur yani. Öyle düşünüyorum.

Araştırmacı: Başka sözünüz var mı bu konuyla ilgili?

Öğretmen: Yok.

Araştırmacı: Çalışmaya başlamadan önce eğitsel dijital oyunlarla ilgili düşünceleriniz nelerdi?

Öğretmen: Yani çalışmaya başlamadan önce ben şöyle olumlu yaklaşıyordum. Zaten çocukları şu şeyde, şu dönemde hani böyle tabletten, telefondan, ekrandan ya da böyle dijitallikten istesek de uzak tutamıyoruz. Hani bundan uzak tutan belki de aile sayısı beş parmağı geçmeyecek kadardır. Benim etrafımda öyle söyleyeyim.

Araştırmacı: Hı hı.

Öğretmen: Belki bunlardan biri de benim. Hani ben kendi çocuğumu, iki çocuğum var. Bir tanesini mesela üç yaşına kadar ben sıfır ekranlı. Ama sonrasında böyle yavaş yavaş, yavaş yavaş. Hani o da mecburen o sosyal yaşamın gerekliliklerinden kaynaklı maruz kaldı. Ama ikinci çocuğum tam tersi mesela o kadar şey yapamadım. Nasıl diyeyim? Çünkü niye? Diğeri büyümüştü. Artık onu bilinçli kullanabilmeye başlamıştı ama öbürü küçük. “Ben de istiyorum…”

Araştırmacı: Evet.

Öğretmen: “Neden ben de yok?” Hani o tarz bir duruma girince ne yaptım? Bu sefer hani en azından dijitale maruz kalıyor…

Araştırmacı: Hı hı.

Öğretmen: Bunun faydalı eğitsel olanlarına maruz kalsın istedim. Hani ben bu konuda şey biraz daha araştırdım.

Araştırmacı: Hı hı.

Öğretmen: Öğrencilere de aynı şekilde bununla ilgili etkinlikler yaptırmaya çalıştım. Hani özellikle eğitsel dijital oyunlarda. Hani belki şey değil, Scratch değil ama farklı uygulamalarda.

Araştırmacı: Evet.

Öğretmen: İşte bir "Wordwall" ya da daha farklı uygulamalar... Onlarla çocuklarla sürekli bu dijital oyunları şey yaptık, geliştirdik, oynadık.

Araştırmacı: Evet. Çalışmamızı bitirdikten sonraki düşünceniz ne aşamada dijital oyunla ilgili? Öğretmen: Yani şöyle zaten olumsuz bakmıyordum.

Araştırmacı: Hı hı.

Öğretmen: "Şimdi daha perçinlendi." diyebilirim.

Araştırmacı: Olumlu ve seviyesi arttı?

Öğretmen: Olumlu yönde. Zaten çok olumsuz bakmıyordum ama burada şey çok önemli. Hani o dijital oyunda nasıl diyeyim ailenin gözetiminde olması.

Araştırmacı: Evet.

Öğretmen: Ya da biz mesela sınıfta uyguluyorsak öğretmenin bunu çok iyi gözetlemesi gerekiyor. Çünkü çok farklı bir alan, derya deniz diyebilirim. Yani çocuklar orada çok farklı şeylere de kayabilir.

Araştırmacı: Evet.

Öğretmen: Kontrol altında olması önemli.

Araştırmacı: Evet. Aynı sorum Ters Yüz Model için de geçerli. Öncesindeki düşünceleriniz neydi? Sonrasında ne?

Öğretmen: Yani öncesinde uygulama yapmadığım için sadece ben bunu şey olarak biliyordum. Kitap üstündeki, kâğıt üstündeki bilgilerle biliyordum. Evet yani şey gibi bu, eğitim programlarındaki birçok model gibi uygulamadan, okuduğumuz bir şey. Evet faydalı görünüyordu ama uyguladıktan sonra kesinlikle bunun çok büyük olumlu yönde etkisi olduğunu düşünüyorum. Dediğim gibi ilk soruda da söylemiş olduğum gibi bence özellikle böyle çocukların kendini ifade edebileceği derslerde uygulanırsa çok daha büyük verim alınır.

Araştırmacı: Google Classroom'u kullanmamızın bir şeyi oldu mu? Modele, Ters Yüz Modelde hazırladığımız videoları Google Classroom'a yükledik ya?

Öğretmen: Tabii ki, tabii.

Araştırmacı: Öğrenciler ortak bir sınıfta buluştular ve videoları izlediler.

Öğretmen: Tabii orada mesela ortak izlemeleri, onun dışında yorum da yapabiliyorlar.

Araştırmacı: Evet.

Öğretmen: Sanki...

Araştırmacı: Sanal bir sınıf gibi.

Öğretmen: Somut olan sınıfımızı sanal bir sınıfa taşımış olmak onlar için de bir farklılık sonuçta. Ama güzel bir farklılık.

Araştırmacı: Evet, faydalı olduğunu düşünüyorsunuz?

Öğretmen: Tabii ki faydalı.

Araştırmacı: Hayat bilgisi dersinin eğitsel dijital oyunlarla desteklenen TYS modeliyle işlenmesinin öğrencilere etkisiyle ilgili gözlemlerinizi birkaç cümleyle anlatın diyeceğim ama, başarı, tutum ve e-öğrenmeye yönelik ya da dijital öğrenmeye yönelik hazırbulunuşlukları. Üç başlık altında.

Öğretmen: Yani başarı konusunda zaten o ilk soruda ben aslında bunu cevaplamış oldum.

Araştırmacı: Arttı demiştiniz.

Öğretmen: Yani kesinlikle. Çünkü diyorum ya 19. yılım ve ben her tema sonunda mutlaka bir değerlendirme yaparım.

Araştırmacı: Hı hı.

Öğretmen: Bazen haftalık bazen aylık ve bu çok başarılı dediğim çocuklarda bile hep hatalar hayat bilgisi dersinde olurdu. Ve ben hani şaşırırdım. "Neden? Mesela okudum. Ya bu soru ne var? Bunu yapabilir diye düşündüğüm bir soru." Çok da başarılı olmasına rağmen kaçırabiliyordu. Ama bu modeli uyguladıktan sonra özellikle bir ünitede yaptık biz bunu. Bu ünitede gördüğüm o işte, değerlendirmelerde başarı noktasında çocuklar ya hep full yaptılar o soruları ya da tek soru hani. O da hani o bilmediğinden değil. Ya işte dikkati dağıldı ya da başka yetiştiremedi, hızlı yaptı. Hep o nedenlerle. Yani bir de hayat bilgisi dersi genelde hep son şeyde geliyordu. Hani son sırada geliyordu. Ama ona rağmen mesela bazen hani ilk başlarda süreyi ayarlayamayan çocuklar bile o hayat bilgisi dersinde sona kalmış olsa da hızlıca yapmalarına rağmen hep doğru yaptılar.

Araştırmacı: Doğru yaptılar.

Öğretmen: Hı hı.

Araştırmacı: Derse yönelik tutum ve motivasyonları ile ilgili?

Öğretmen: Motivasyon da şöyle hani dijital olması işte böyle tabletle uğraşıyor olmaları çocukların çok sevdiği şeyler bunlar. O anlamda tabii ki motive etti. Hatta bana işte "Öğretmenim tabletleri ne zaman getireceğiz? ..." ki ben çok kontrollü bir şekilde hani verdim.

Araştırmacı: Evet.

Öğretmen: Hani başka bir şey yapmalarına da müsaade etmedim. Başka bir uygulamaya girmelerine, başka bir yerde bunu hani ne bileyim başka bir şeyle uğraşmalarına… Ona rağmen hep böyle çok büyük bir hevesle yaptılar.

Araştırmacı: Evet motive bir şekilde.

Öğretmen: Evet.

Araştırmacı: Kendi oyunlarını yapmalarının etkisi oldu mu?

Öğretmen: Şimdi kendi oyunu tabii ki. Birbirlerine mesela hani orada tamam yorum yapabiliyorlar ama açıp işte birbirlerine göstermeleri, orada birbirlerine yorum yapmaları, bilmeyenlerin ya da yapamayanların. Diyelim ki işte biri diyor ki "Ben şu oyunda şurayı yaptım ama şu sürüklemeyi bir türlü başaramadım." Öbürü diyor ki "İşte ben sana göstereyim hemen."

Araştırmacı: İş birliği.

Öğretmen: İş birliği tabii ki. Yani hani o anlamda da çok büyük katkı sağlıyor.

Araştırmacı: Kodlamayla ilgili e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluk seviyeleriyle ilgili artış oldu mu kodlama bilgisinde?

Öğretmen: Kesinlikle çünkü mesela ben hani tamam zaten dijital ortamda çalışan bir öğretmenim çocuklara bunu yönlendiririm. Mutlaka işte atıyorum bir Canva'da işte bir afiş tasarlamayı çocuk yapabiliyor ya da işte bir logo poster işte oylama yapıyor. Çocuk ona nasıl oy vereceğini biliyor ama bu çok farklıydı hani kodlamaya yönelik olduğu için. Çocukların bence o bilişsel o anlamdaki bilişsel şeylerine katkı sağladı.

Araştırmacı: Altyapıları.

Öğretmen: Altyapıları kesinlikle oluştu tabii. Yani ben mesela hani şey bazen benim anlamadığım, yani ben çünkü sonuçta çok fazla onlar kadar haşır neşir olmadım. Bazen takıldığım yerde çok iyi olduğunu düşündüğüm öğrencilerden yardım istedim. Yani bu bile şey hani bizim için bir veri.

Araştırmacı: Evet. Aynen onlar bizden daha alfa kuşağı olduğu için daha hazırlar her şeye.

Öğretmen: Tabii.

Araştırmacı: Varsa başka bir etkileri var mı şeyin? Yani bu tutumuna, başarısına ve hazırbulunuşluğu dışında başka etkisi oldu mu çalışmanın?

Öğretmen: Yani işbirlikli çalışma diyebilirim. Mesela yardımlaşma hani biraz önce söyledim ya.

Araştırmacı: Evet.

Öğretmen: Tamam mesela biz derslerde bunu yapmaya çalışıyoruz. Ben mesela bunu çok yaparım. Çocuk diyelim ki, atıyorum bir ukulele çaldırdığım zaman kalabalık olunca bireysel her biriyle tek tek ilgilenmek bazen olmuyor. Haliyle ben yapabilen çocuktan yardım istiyorum.

Araştırmacı: Evet.

Öğretmen: Aynı şekilde burada da hani şey oldu.

Araştırmacı: İş birliği.

Öğretmen: İş birliği tabii. Bir de şey olayı bu işte grupları hani oylama kısmında mesela ilk başta şeydi. Önce bunun farkında değillerdi. İşte arkadaşı olduğu için oy verenler oldu. Ya da işte kırmızı grup, mavi grup, sarı grup.

Araştırmacı: Hı hı.

Öğretmen: İşte sarı gruptaki arkadaşını mesela çok seviyor. İstiyor ki o arkadaşı birinci olsun. Ama sonra şeyin farkına varınca işte o üç grup arasında da bir yarışma olduğunu fark edince kendi arkadaşına oy vermeyi öğrendi. Biraz stratejik düşünmeyi öğrendi aslında.

Araştırmacı: Evet.

Öğretmen: Onu söyleyeyim.

Araştırmacı: Farklı bir stratejiyle kendini yönlendirebildi. Peki bu çalışmamızın diğer derslerde de kullanılmasını tavsiye eder misiniz?

Öğretmen: Evet.

Araştırmacı: Hayat bilgisi dışında.

Öğretmen: Söylediğim gibi yani hayat bilgisi dışında özellikle çocukların kendini ifade edebilecekleri derslerde. Şimdi sayısal mesela matematik dersi için şey yapamıyorum şu anda bunu. Belki onun için de çok iyi olacak.

Araştırmacı: Evet. Kullanım amacını oluştururs a.

Öğretmen: Amacına uygun kullanılırsa belki o da katkı sağlayacak. Sadece burada tek şey şu. Çok fazla kullanılmaması gerekiyor.

Araştırmacı: Evet.

Öğretmen: Şimdi ben bunu şeyden deneyimlediğimiz için hani uzaktan eğitim döneminde, o pandemide yaşadığımız için belli bir süre sonra çocuk sürekli hani o ekrandan öğrenmeye şey endekslenirse o şeyi gidiyor. Çekiciliği gidiyor dersin.

Araştırmacı: Hı hı.

Öğretmen: Mesela biz bunu haftada bir gün işte bir ders saati yaptık. Çocuklar için bu şeydi.

Araştırmacı: Cazipti.

Öğretmen: Cazipti. Ama ben bunu her gün yapmaya kalkarsam o cazipliği gidecek ve o dikkatini de vermeyecek, öğrenmeyecek. Hani bunun böyle güzel bir planlama dahilinde dönüşümlü olabilir. Hani mesela bir ünitede işte hayat bilgisinde bir ünitede bu kullanılır. O haftada bir gün olduğu için işte diğer ay mesela diyelim ki matematiğe ya da işte konulara göre.

Araştırmacı: Evet.

Öğretmen: Çocukların mesela zor öğreneceğini düşündüğümüz ya da işte zorlandığını düşündüğümüz konularda uygulanabilir.

Araştırmacı: Öğrenme kayıpların olduğu alanlarla da uygulanabilir.

Öğretmen: Aynen hani onu böyle tespit edip güzel bir şekilde ona göre bir uygulama yapılabilir bence.

Araştırmacı: Değerli Hocam, benim sorularım bu kadar. Sizin bu sorular dışında eklemek istediğiniz bir sözünüz varsa dinlemek isterim.

Öğretmen: Yok, teşekkür ediyorum. Güzel bir süreçti.

Araştırmacı: Evet.

Öğretmen: Farklı bir deneyim oldu benim için de.

Araştırmacı: Evet, benim için de.

Öğretmen: Çocuklar için de. Yani mesela bir daha böyle bir çalışma yapacak olsak daha farklı güzel planlamalar da olabilir.

Araştırmacı: Mesela?

Öğretmen: Ben kendi açımdan hani bunu şey yapıyorum. Mesela nasıl?

Araştırmacı: Dijital oylama gibi mi? Geçen sanki öyle bir sözünüz oldu.

Öğretmen: Dijital oylama. Evet, yani dijital bir şeyse, konu dijitalse mesela oylamayı evet dijital ortamda yapılsa daha hoş olur. Ama bunda da biraz şey yani şartlar, süre, o kısıtlama olduğu için hani yapamadık.

Araştırmacı: Hı hı.

Öğretmen: Tamamen hani şey geleneksellikten çıkıp onu dijitale çevirebilirdik.

Araştırmacı: Evet.

Öğretmen: Öyle.

Araştırmacı: Teşekkür ederim.

Öğretmen: Ben teşekkür ederim.

Araştırmacı: Emekleriniz için tekrar.

Öğretmen: Sizin de emeğinize sağlık.

Araştırmacı: Çok şanslıyım, teşekkür ederim. Faydalı olduğunu düşünüyoruz. İnşallah ülke adına da hayırlı bir sonuç elde edilir.

Öğretmen: İnşallah.

Araştırmacı: Tavsiye ederiz en azından ülkemiz adına. Böyle bir çalışma yaptık.

Ek 17. Velilere Yönelik Yarı Yapılandırılmış Görüşme Soruları

Merhaba, ben Amasya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sınıf Eğitimi Programında Doktora Öğrencisi, aynı zamanda Malatya İl Millî Eğitim Müdürlüğünde görevli Mehmet DAĞ. Öncelikle araştırma ile ilgili desteklerinizden dolayı sonsuz teşekkür ederim. "İlkokul hayat bilgisi öğretiminde eğitsel dijital oyunla desteklenen ters yüz sınıf modelinin öğrenci başarısına, tutumuna ve e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluğuna etkisinin incelenmesi" kapsamında planlanan çalışmalarla ilgili olarak sizlerle görüşme yapmak istiyorum. Yapacağımız görüşme yaklaşık 20 dakika sürecek. Görüşmemiz sırasında ifade ettiğiniz açıklamalar araştırma dışında kesinlikle kullanılmayacaktır. İzniniz olursa ifadelerinizi daha ayrıntılı ve net olarak kullanabilmek adına görüşmemizi kayıt altına almak istiyorum. Kayıtlar benden başkası tarafından dinlenmeyecektir. Görüşmemiz başlamadan önce sormak istediğiniz bir şey yoksa sorularımı sormaya geçmek istiyorum.

1. Etkinlikler başlamadan önce bu çalışma hakkında neler düşündüğünüzü birkaç cümle ile anlatır mısınız?

2. Eğitsel dijital oyun etkinliklerini nasıl bulduğunuzu birkaç cümle ile anlatır mısınız?

3. TYS modelini nasıl bulduğunuzu birkaç cümle ile anlatır mısınız?

4. Hayat Bilgisi dersinin, TYS modeli sunumlarıyla dijital oyunlar hazırlanarak işlenmesi çocuğunuza neler kazandırdı? Birkaç cümle ile anlatır mısınız?

   a. Bu çalışmanın başarılarına etkisi ne şekilde oldu? Birkaç cümle ile anlatır mısınız?
   b. Bu çalışmanın tutumlarına etkisi ne şekilde oldu? Birkaç cümle ile anlatır mısınız?
   c. Bu çalışmanın e-öğrenmeye yönelik hazırbulunuşluklarına etkisi ne şekilde oldu? Birkaç cümle ile anlatır mısınız?

5. Etkinlikler tamamlandıktan sonra bu çalışma hakkında neler düşündüğünüzü birkaç cümle ile anlatır mısınız?

6. Bu çalışmanın diğer derslerde de kullanılmasını ister misiniz?

7. Sorular dışında eklemek istediğiniz herhangi bir şey var mı? Varsa nelerdir?

Ek 18. Veli Görüşmelerine İlişkin İçerikler

V1- S….. K….. (G……. K…… in velisi)

Araştırmacı: S….. Hanım merhaba, nasılsınız?

V1: İyiyim hocam, sağ olun. Siz nasılsınız?

Araştırmacı: Ben de iyiyim, teşekkür ederim. Öncelikle çocuğunuz G……. K…….. öğrencimiz çok güzel çalışmalar yaptı. Bu süreçte veli olarak sizin katkılarınızın çok büyük olduğunu biliyorum. Çünkü veli ayağı bizi bu şekilde yorumlara sevk ediyor. Teşekkür ederim katkılarınız için.

V1: Sağ ol hocam, evet teşekkür ederim.

Araştırmacı: Şimdi biz hayat bilgisi dersini, Scratch oyunu ve Ters Yüz Modelle bir arada sunarak çocuklarımızın başarısını, tutumunu ve e-öğrenme, yani dijital öğrenme hazırlık bulunuşluklarını test etmek için bir çalışma yaptık. Bu çalışmamız da bu hafta itibariyle sonlandı. Çocukların akademik başarılarını ölçeceğiz. Şimdi görüşme boyutunda da sizin fikirlerinizi almak için bugün burada toplandık. Müsaadeniz varsa sorulara başlayalım.

V1: Tabii hocam.

Araştırmacı: Şimdi etkinlikler başlamadan önce biz veli toplantısı yaptığımız zaman gelmiş miydiniz?

V1: Evet.

Araştırmacı: Orada Scratch'ı...

V1: Yok şey mi, bu dönemin mi?

Araştırmacı: Eylül ayı başında...

V1: Yok hocam o zaman ben şehir dışındaydım.

Araştırmacı: O zaman biz şöyle bir şey yapmıştık, velilerimize Scratch, Ters Yüz Model ve hayat bilgisi dersiyle ilgili bir çalışma yapacağımızı söylemiştik. Bunu ilk duyduğunuzda ya da çocuktan ilk duyduğunuzda neler düşündünüz bu çalışmayla ilgili?

V1: Ben ürktüm.

Araştırmacı: Ürktünüz?

V1: Çünkü G……. kadar hani tabletle ya da şeyle haşır neşir olmadığım için hani dedim "Bize de biz de bir şeyler yapacağız." falan diye. Ama oğlum maşallah kendi her şeyi hallediyor. Ben anlamıyorum da zaten bana gösteriyor. Sadece bazen fikir ediniyor "Ne yapabilirim?" diye.

Araştırmacı: Hı hı.

V1: Ben de ona “Bu şekilde yapabilirsin.” Tabii benim dediğimi yapmıyor. Kendi bildiğini yapıyor ama.

Araştırmacı: Hı hı.

V1: O şekilde. Ama şey anlamında güzel şeyler kattı G……. 'e. G……. mesela bazen bakıyorum siz örnekler attığınızda…

Araştırmacı: Hı hı.

V1: Hani girip de videoları izlemeden yapabiliyor.

Araştırmacı: Evet gelişti o zaman.

V1: Evet. G……. mesela açıyor içeriğine bakıyor. “Ha şu kodlamayı yapmışlar.” falan. Kendi kendine üretebiliyor onu.

Araştırmacı: İlk baştaki o 18 videomuzu izledi mi?

V1: Evet hepsini izledi.

Araştırmacı: Tamam o zaman çok güzel. Başka fikriniz var mı bu konuda?

V1: Yok hocam ben yani iyi. G……. açısından güzel.

Araştırmacı: Güzel oldu. Peki eğitsel dijital oyun etkinliklerini nasıl buldunuz? Mesela G……. 'ün hazırladığını, bizim paylaştığımız etkinlikleri.

V1: Güzel buldum yani. Yani en azından bir kendisi için de bir katkısı var bu oyunların.

Araştırmacı: Hı hı.

V1: Çünkü kodlama, robotik kodlama var. Çünkü sonuçta hem zihinsel hem her şeyi çalıştıran bir şey yani. O yüzden ben yani iyi buldum.

Araştırmacı: İyi buldunuz. Yani eğitsel olduğuna kanaat getirdiniz değil mi?

V1: Tabii ki

Araştırmacı: Herhangi bir savaş içeriği yoktu çünkü.

V1: Hayır hayır.

Araştırmacı: Peki Ters Yüz Modeli nasıl buldunuz? Biz videoları çekip Google Classroom’da ekledik.

V1: Hı hı.

Araştırmacı: Öğretmen Zoom'dan ders yaptı İ….. Hanım.

V1: Yok gayet iyiydi. Çünkü niye ben mesela bazen takıldığım şeyleri ben de izliyorum. Bütün şey Zoom derslerinde ben de vardım bu arada.

Araştırmacı: Katıldınız.

V1: Arka planda vardım yani.

Araştırmacı: Evet ne güzel.

V1: Ondan sonra yok güzeldi. En azından çocuklara gerçekten de bir şeyleri güzel anlatmışsınız anlamışlar ki.

Araştırmacı: Evet.

V1: Yani benim anlayamadığım şeyleri o anlayabiliyor yani.

Araştırmacı: Evet ne mutlu bize. Bir de Ters Yüz Sunumlarla hazırladığımız oyunların işlenmesi çocuklarınıza neler kazandırdı? Mesela G……. 'e neler kazandırdı? Güven duygusu boyutuyla, derse yönelik tutum, başarı boyutuyla…

V1: Tabii ki.

Araştırmacı: Neler kazandı?

V1: En azından hayat bilgisini böyle görsel olarak yapmamız. Mesela “tasarruf” kelimesini bilmiyordu.

Araştırmacı: Hı hı.

V1: Bir ara bir kitapta okudu.

Araştırmacı: Hı hı.

V1: Mesela “Tasarruflu ampuller ne demek anne?” dedi.

Araştırmacı: Evet.

V1: Ben ona mesela “Işığın hani daha böyle şey olduğunu.” söyledim. Mesela planlı olmak.

Araştırmacı: Hı hı.

V1: Evimizde yani hayat bilgisiyle olan bütün şeyleri en azından hem işleyerek, hem görsel olarak hem zekâ olarak her şeyi öğrendi yani.

Araştırmacı: Öğrendi.

V1: Ben memnun kaldım. Daha çok aklında kalmıştır.

Araştırmacı: Hayat bilgisi başarısına o zaman olumlu etki kattı.

V1: Evet.

Araştırmacı: Derse yönelik tutumunu etkiledi mi?

V1: Hı hı.

Araştırmacı: Derse karşı tutumu değişti mi önceki zamanı düşünerek? Ya da G……. bu dersi yaparken motive miydi son derece? Diğer şeylere?..

V1: Motiveydi.

Araştırmacı: Motiveydi. Peki. Dijital öğrenmeye yönelik temeli oluştu mu?

V1: Evet.

Araştırmacı: Kodlamaya yönelik.

V1: Tabii ki.

Araştırmacı: Peki. Bu etkinlikleri biz geçen hafta itibariyle hatta bu hafta itibariyle tamamladık. Sonuç olarak fikriniz nedir? Bu çalışmanın verimliliği, faydası? Etkinliğin tamamlanmış süreci kafanızda tasarlayarak bu çalışma hakkında son düşünceleriniz nedir? Faydalı buldunuz mu?

V1: Ben faydalı buldum. Güzel bir uygulama.

Araştırmacı: Evet.

V1: Yani çocuğum da buna karşı güzel şeyler öğrendi.

Araştırmacı: Hı hı.

V1: Benim için bir sorun yok yani.

Araştırmacı: Diğer derslerde kullanılmasını bu çalışmanın hem Scratch hem TYS ister misiniz?

V1: Bilmem ki. G……. ister mi?

Araştırmacı: G……. istedi. G…….. O Türkçe ve matematikte, İngilizce ve matematikte istedi.

V1: Tamam bir şey diyemem. Onun isteği benim için önemli.

Araştırmacı: Tamam. Sorularımız bu kadar S….. Hanım. Eklemek istediğiniz, kafanızda farklı farklı bir cümle varsa dinleyebiliriz.

V1: Teşekkür ederim.

Araştırmacı: Var mı başka bir soru?

V1: Yok, başka yok.

Araştırmacı: Görüşmemizi sonlandırayım, müsaadenizle.

V2- T…….. ve N…… H……. (Ö….. N…… H…….'un velileri)

Araştırmacı: T…….. Bey, N…….. Hanım hoş geldiniz.

V2: Teşekkürler.

Araştırmacı: Öncelikle burada bulunma sebebimiz bizim Scratch'la yaptığımız çalışmada öğrencimiz Ö….. N……. En çok oyun geliştiren, en aktif öğrencilerden biri olduğu için biz sekiz öğrenciyi seçtik.

V2: Evet.

Araştırmacı: Bunların içerisinde Ö….. N…… da var. Ö….. 'le görüştük, şimdi velileriyle de görüşüp çalışmamızın içeriğiyle ilgili birkaç görüşme sorumuz olacak.

V2: Evet.

Araştırmacı: Müsaadenizle o sorularla başlayalım. Süre problemimiz yok. İstediğimiz zaman tamamlayabiliriz. İzninizle başlıyorum sorulara.

V2: Tabi hocam.

Araştırmacı: Şimdi biz hayat bilgisi dersini Scratch'la, bir de Ters Yüz Modeli öğretmen Zoom'dan anlattı. Oyunların hazırlandığı videoları Google Classroom'a yükledik. Zoom'dan canlı ders, sonra Google Classroom'a yükleyerek öğrencilerin ihtiyaç duyduğu zaman izleyecekleri videoları yükledik. Ve Scratch'ta da oyunları öğrencilerle paylaştık. Hayat bilgisi dersini zevkle hale getirmek adına.

V2: Evet hocam.

Araştırmacı: Şimdi etkinlikler başlamadan önce biz bir veli toplantısı yaptık. Bu toplantıda tam olarak ilk duyduğunuzda bu kavramları ne hissettiniz, neler düşündünüz?

V2: Scratch, şöyle söyleyeyim, benim üç tane çocuğum var. Diğer çocuklarım da Scratch'ı biliyor.

Araştırmacı: Evet.

V2: Ben daha önceden bahsetmiştim.

Araştırmacı: Hı hı.

V2: Ö….. N…… için erken olduğunu düşünmüştük. Ama sizin tabi bu bir resmi prosedür içerisinde bu Scratch'ı anlatmış olmanız, okulla da beraber ilintili olarak derslere paralel gideceği için çok heyecanlandık.

Araştırmacı: Evet.

V2: Ben Ö….. 'e birkaç anlattım önce. Fiili olarak, “Mutfağın kapısını aç, ocağa git, tencereye koy, sütü koy, “

Araştırmacı: Hı hı.

V2: İşte “Kaşığı koymadık, karıştıramadık” gibi.

Araştırmacı: Hı hı.

V2: Bunu normal bir kodlamayı ben fiilen yaptırdım. Aksaklıkları gördüm. Zihninde bir şeylerin belirlenmesini istemiştim. Orada kendisi zaten çağrışım yapıyordu bana sürekli. “Baba sen ne yapıyorsun akşamları çalışınca?” bana. Dedim “İşte oğlum.” yazılımdan bahsedince. Sizin de bu Scratch’ı demiş olmaz, diğer çocuklarda da. Bizlerde de bir heyecan yaratmış oldu. Teşekkür ederim bu meyanda da.

Araştırmacı: Biz teşekkür ederiz.

V2: Akşamları online olarak çok aktif bir saatlik ders, müteakibinde proje uygulamaları. Ö….. N…… da inanılmaz derecede heyecanlandı.

Araştırmacı: Hı hı.

V2: Hatta biz diğer projelere falan da sürekli bakıyoruz. Hatta yurtiçi ve yurtdışı projeleri vardı Scratch’ta. İşte onların dilini Türkçe ‘ye çevirdim, tek tek anlattım. Çok heyecanlandı. Bu hayat bilgisi dersinde birebir hem İ….. Hocamın hem sizin böyle paralel de beraber gidişiniz destek olduğunu düşünüyorum. Ö….. N…… da şu anda istekli ve hevesli.

Araştırmacı: Evet

V2: Hatta “Arkadaşlarıma da yardımcı olayım. Baba başka proje yapalım, baba şunu da yapalım. “, kuzeni var kuzenine anlatmaya çalışıyor.

Araştırmacı: Hı hı.

V2: O şekilde hocam biz heyecanlandık. İnşallah tabi ilkokul üçüncü sınıftaki bir öğrenci, bir Finlandiya'daki, bir Polonya'daki, bir Almanya'daki öğrenciyle beraber dokuz yaşında bir yazılıma başlamaları, ilerisi için muhteşem bir gelişim olacak inşallah.

Araştırmacı: Evet. Zaten öğrencimiz de BİLSEM öğrencisi.

V2: Evet, BİLSEM öğrencisi.

Araştırmacı: Şimdi eğitsel dijital oyun etkinliklerimizi nasıl buldunuz? Faydalı, eğitsel miydi gerçekten? Biz elimizden geldiğince savaş içeriklerinin olmadığı,

V2: Evet.

Araştırmacı: Öğrencilerin olumsuz yöne sürüklemeyecek oyunlar, çarkıfelek, labirent gibi oyunları tercih ettik. Bununla ilgili fikirleriniz? Eğitsel olarak gerçekten bu oyunlar eğitsel miydi? Onunla ilgili fikrinizi almak isterim.

V2: Hocam şöyle, şimdi bu sizin sayenizde bu dijital dünyaya bir giriş yaptı. Metaverse dediğimiz alemde. Şu anda sürekli sabahları kalkınca "Baba şunu böyle yapsak nasıl olur? Baba şu yazılımda bu nasıl olabilir?" şeklinde. Zaten kendisi cep telefonumuz var. Tablet var, bilgisayar var. Oradan dijital dünyaya bir aşinalığı var. Oyunlar anlamında.

Araştırmacı: Evet.

V2: Ama onun tam algoritmasını çözemiyor Hocam. "Bu oyunda nasıl yapılmış?" Yani bu "Background" dediğimiz. Bu arka tarafta ne var onu bilmiyordu. İşte Bu Scratch'ta da bence iki tarafı da birbirine entegre etmiş oldu. Yani normal gerçek hayatta. Hayat bilgisi dersiyle. Hayat bilgisi dersinin tabii "Şey" anlamında demiyorum ama bu oyunlarda şu anda "Mütemmim cüz" dediğimiz. İki tarafa da entegre edip. Bilgi dağarcığında bambaşka dünyalara yelpaze açmış oldunuz. Ben çok hoşuma gitti hocam. Biz beraber yapıyoruz hatta. Geçen de dedim "Ben yapmayacağım. Sen bir yap ben kontrol edeyim." Sonra yapmış kontrol etmiş eksikleri var. Bunları da tamamlamış. Gittim dedim "Tamam oğlum bu olmuş sıkıntı yok". Dedi "Ama baba şöyle de yapabiliriz." O da hoşuna gitti. Tabii şiddet içerikli olmadığı için zevkle yapıyor Hocam.

Araştırmacı: Hı hı.

V2: Diğer oyunlarda zaten çok şiddete meyilli bir çocuk değil.

Araştırmacı: Hı hı.

V2: Akşamları yapıyor. Hatta diğer arkadaşlarını da herhalde tek tek anladığım kadarıyla onları düzeltmiş. Dedim "Oğlum belki alınabilirler. Mehmet öğretmeniniz düzeltse daha iyi olur."

Araştırmacı: Hı hı.

V2: "Hocanızdan da destek alalım." falan. O şekilde hocam. Yani bence çok çok iyi olacak hocam. Bu şu anda dört aylık bir çalışma neticesinde bu basamağa gelmişse hocam bir yazın veya üç yıl sonrasını ben tahayyül edemiyorum hocam bu çocukların.

Araştırmacı: Evet.

V2: Yani İnşallah daha iyi olacak.

Araştırmacı: İnşallah. Evet. Şimdi "TYS modeliyle dijital oyunlar hazırlayarak işlemek çocuğunuza neler kazandırdı." dedim. Zaten ifade ettiniz.

V2: Yani burada….

Araştırmacı: Eklemek istediğiniz bir şey var mı?

V2: Şimdi sınıfın hocam yani sizin anlatmış olduğunuz bir defa bir videoya bakıyor hocam. Hatta çok hızlı geçiyor bazen. Baba diyor "İki çarpıda (2X) bakalım". Diyorum "Yok oğlum, yani tam anla. Yani konuyu anlamamız lazım."

Araştırmacı: Hı hı.

V2: Sonra sizin sınıfta hocam tek tek bir bakıyor hocam. "Hangi arkadaşım ne yapmış?" Diyorum ki "Oğlum bu arkadaşlarından diyorum birebir kopya mı alacaksın? Hayır baba fikir ediniyorum." diyor.

Araştırmacı: Ne güzel.

V2: Fikir ediniyor hocam. Ondan sonra Scratch'ın kendi sitesinden bakıyor hocam.

Araştırmacı: Hı hı.

V2: Mesela çarkıfelekle ile ilgili bayağı baktı hocam. Orada yanlış yapılan bazı kodlamalar var hocam. Onları çalıştırıp baktı. Diyor ki "Bak baba burada bu yanlış burada bu yanlış."

Araştırmacı: Buldu mu o yanlışı?

V2: Yanlışları buldu hocam.

Araştırmacı: Evet çok güzel.

V2: Şimdi algoritmada hocam. Yani bu çocuğun bu arka tarafta işte o Background'ındaki hocam zihinsel gelişimi tamamlanmış oldu.

Araştırmacı: Hı hı

V2: Yani bir dokuz yaşındaki bir çocuk bu yazılımı nasıl daha iyi tölere edebilir, nasıl daha böyle rantable yapabilir şu anda onu anladı hocam.

Araştırmacı: Hı hı.

V2: Ben dedim ki "Oğlum maksat hasıl oldu burada. Yani buradan itibaren sen diğer başka proje yapmak ister misin? Burada projelere bakmadan. Hiç bakmadan yapabilir misin?" Zaten hocam yazılım deyince sizler daha iyi bilirsiniz.

Araştırmacı: Estağfurullah.

V2: Yazılımda önce bir kopyalama yap. Kopyala yapışır, kopyala yapışır. Şu anda bütün o blokların Bütün işte o parametrelerin işte ne anlama geldiğini, işlerin nasıl yapılacağını o işin mantığını anladı hocam.

Araştırmacı: Hı hı.

V2: Mantığını anladıktan sonra diğerlerinin hepsinin hemen hemen üzerine koyar. Hem Ters Yüz Sınıfından baktı hem Scratch'tan baktı. Daha sonra dedi ki "Baba Avrupa'da bu işleri nasıl yapmışlar?" dedi. Dedim "Oğlum İngilizce belki tam anlamayabilirsin." Baba onu.." dedi "Google Çeviri'den hemen bir bakalım." dedi. Beraber bir baktık. Hatta oradaki işte bazı şeyler vardı, isimler falan vardı. Yani aradan sadece kopyalayıp da isimleri değiştirip entegre etmedi.

Araştırmacı: Hı hı.

V2: Meraklı olarak diyor ki "Baba ben bu projede bunu düşündüm, ama diyor şöyle de olabilir."

Araştırmacı: Hı hı.

V2: Yani biraz daha hocam sizin önderliğinizde dört aylık bir süreç daha yapılırsa, yani inanın bu çocuklar 4. sınıfa böyle bambaşka ufuklarla bambaşka diyarlarda girecekler hocam. Öyle hissediyorum.

Araştırmacı: Evet.

V2: Yani bu Ters Yüz Sınıfını sürekli tabi altta bir tane önceden kütüphane olurdu ya hocam.

Araştırmacı: Hı hı.

V2: Elinde bir ansiklopedi. Şu anda sürekli bakabileceği, işte bir oyunda bir sıkıntı olursa tekrar geri dönüş yapıp videolardan takip edebileceği, kendini takviye edebileceği bir sistem var. Yani ben de yanındayım. Evet biraz yoğun çalışma tempomuz var ama genelde birebirde değil ama ihtiyacı olduğunda. Ben sürekli nüks ediyorum. Hatta sizin geri dönüşleriniz var.

Araştırmacı: Hı hı.

V2: Sizin oyunları ciddiye aldığınızda Ters Yüz Sınıfına koyduğunuz işte hem videolarda hem çocukların kodlamalarını siz geri dönüş yaptığınız zaman "Baba bak öğretmenim bak biraz daha kendine gelişebilirsin. Aferin, eline sağlık" falan gibi.

Araştırmacı: Hı hı.

V2: Onu da gördüğü için hocam ciddiye alındığını, yani neticede çocuk ama tabi bir yazılımcı yani geleceğin yazılımcıları. İnşallah da öyle olur hocam.

Araştırmacı: İnşallah.

V2: O yüzden hem bu sınıfı hem Scratch'ın o kendi domeninde kayıtlı olan bütün programlara bakıyoruz hocam.

Araştırmacı: Evet çok güzel. Şimdi bu çalışma çocuğunuzun başarısına nasıl bir etki sağladı? Neler kazandırdı? Hayat bilgisi başarısını artırdı mı sizce? Hayat bilgisi başarısını.

V2 (Anne): Yani hayat bilgisi zaten bilgisayarla uğraşan bir çocuk olduğu için uğraştığı şeyi verimli almak da hoşuna gitti. Yani bir şeyleri yapmayı, başarmayı görünce hoşuna gitti. Eşimin dediği gibi siz de alta notlar düşünce daha da hoşuna gitmeye başladı.

Araştırmacı: Evet.

V2 (Anne): Yani şey...

Araştırmacı: Klasik bir ders anlatımından bir de sevdiği bir şey entegre edince.

V2 (Anne): Evet ki biz bazı şeyleri de kaçırdık Zoom derslerinde kaçırdık yani.

Araştırmacı: Sonradan izleyebildiniz mi?

V2 (Anne): Sonradan izledik. Hani birebir katılamadık sonradan izledik.

Araştırmacı: Evet.

V2 (Anne): Ona rağmen iyiydi yani.

V2: Yani burada tabi hocam ben şunu diyorum. Tabii yurtdışında bir araştırma yapıyorlar. Bir profesör öğrencilerin beyin dalgasına bir elektrot bağlıyorlar. Ve kontrol ediyorlar. Derse ne kadar çalışıyor? Uykuyla ders arasında %5'lik bir puan farkı var hocam. Yani derste insanların beyni %20 çalışırken uyurken %15 çalışmış.

Araştırmacı: Hı hı.

V2: "Bu şekilde olmaz." dedi. Nasıl olabilir? İşte çeşitli varyasyonlar deniyorlar hocam.

Araştırmacı: Hı hı.

V2: En son etkileşimli dersi buluyorlar. Şimdi Ö….. N…… 'ın hayat bilgisinin klasik teorikteki dersini pratiğe dönüştürmesi, o interaktif karşılıklı olarak eğitimde bazı modellerin oluşturulması, o patern dediğimiz çocuğun kafasında bazı hocam şeyler var şu anda. Algoritmalar tam oturmuş şekilde. Diyor ki "Baba ben şu oyunda şu şekilde davranabilirim."

Araştırmacı: Hı hı.

V2: İşte bu oyunda şu şekilde davranabilirim. Yani hayat bilgisi dersine zaten aktif bir katkısı oluyor. Matematikte farklı bir bence ivmelenmesi oluyor hocam.

Araştırmacı: Hı hı.

V2: Şu anda "Daha çok şey." diyor. Mesela daha önceden hocam bir zaman problemimiz vardı. Algı problemimiz vardı. Dikkat problemimiz vardı. Çocuklar bir şey üretmediğini düşündüğü için…

Araştırmacı: Hı hı.

V2: Bunlar klasik böyle otuz yıllık, kırk yıllık millî eğitimimizin bir eğitim modelinde çocukların bir basma kalıp olarak yetiştirildiğini biz de hissediyorduk. Çocuk da aynı şekilde. Ama bu şekilde olunca çocuk kendine değer verildiğini hissediyor hocam. Ortaya bir ürün çıktığı için farklı bir şey. Bir de şu anda hemen hemen yani biz artık çocukların kuşağı olarak tamamen dijitale doğru angaje oldukları için…

Araştırmacı: Hı hı.

V2: Ö….. N…… diyor ki "Baba ben okumam lazım ki oyunuma geçeyim." diyor. Şimdi buradan bir katkınız var hocam. İkinci olarak çocuklar şu anda tek bir açıdan değil, dört beş açıdan farklı olarak değerlendiriyorlar. Böyle yani satrancına bile katkısı oldu hocam.

Araştırmacı: Hı hı.

V2: Diyor ki "Baba ben proaktif olarak 3-4 hamle sonrasını düşünmem lazım." diyor. "Neden bunu böyle yaptın?" dedim. Şu anda mesela geçen sizin verdiğiniz çarkta çarka baktı falan. Dedi ki "Baba bu renkler bana bir şey çağrıştırıyor." dedi. "Ne o oğlum?" dedim. "Zekâ küpü" dedi.

Araştırmacı: Hı hı.

V2: Rubik küp. "Onu alalım mı?" dedim. Baba "Ben bunu alsam Scratch'ta yapabilir miyim? İşte Scratch'ta bunu çözdürebilir miyim?" dedi. Çünkü bu yani bazı kapıları açmış oldu.

Araştırmacı: Evet ufku genişledi.

V2: O yüzden bu klasik bizim yani özün özü bu klasik eğitim anlayışından interaktif eğitim anlayışına dönüştürmeniz. Çocuklar da birebir işte sizin konumunuz itibariyle değer verdiğiniz için çocukların yaşı itibariyle, evet İ….. Hocamız sağ olsun ilgileniyor ama şimdi bu çocukları yani dokuz yaşındaki bir çocuğa elinizi atmanız hocam. Onda bambaşka gerçekten zihninde, belleğinde yerler açmış oldu hocam. Onu öyle görüyorum. Yani hayat bilgisinde, bırakın hayat bilgisi, Türkçe, işte beden eğitimi, müzikte bile bambaşka şeyleri var hocam.

Araştırmacı: Evet.

V2: Geçen ukulele bizde çalıyorlar. Ukulelenin Scratch'ta diyor "Baba bunu çaldırabilir miyiz, acaba yapabilir miyiz? "diyor.

Araştırmacı: Evet.

V2: Yani sizin belki tabii diğer velilerden de öğrencilerden de bir gözlemleriniz vardır muhakkak. Tecrübeniz var. Ama biz Ö….. de yani biz maksadın hasıl olduğunu hocam değerlendiriyoruz.

Araştırmacı: Çok güzel.

V2: Gerçekten yani İ….. Hoca'nın da katkıları işte anne babalar olarak bizim çocuğumuzun yanında oluşumuz. İşte bunun için biz tablet almıştık.

Araştırmacı: Hı hı.

V2: Dedi ki "Baba ben tabletle yapamıyorum. Ne yapalım? Bilgisayar almamız lazım." Bilgisayar alınca çocuk hem kendine bir onure olmuş hissetti hocam, bir de bir ürün çıkınca orada kendini şu anda mutlu ve değerli hissediyor.

Araştırmacı: Ne güzel. "O zaman zaten derse yönelik tutumu artmış." diye düşünebiliriz.

V2: Evet, tabi tabi.

Araştırmacı: "Dijital öğrenme özellikleri arttı." dediniz?

V2: Evet hocam.

Araştırmacı: Şimdi çalışmayı biz bu hafta itibariyle bitirdik. Çalışmanın faydalı olduğunu bittikten sonra düşündüğünüzü ifade ettiniz.

V2: Kesinlikle evet.

Araştırmacı: Diğer derslerde kullanılmasını tavsiye eder misiniz? Bu TYS ve Scratch'ın.

V2: Kesinlikle hocam. Mesela bir matematikte yani hesap makinesi kullanan bir çocuğun normal dört işlemi kâğıt üzerine yapan bir çocuk arasında çok büyük fark var.

Araştırmacı: Hı hı.

V2: Ama burada hocam artık zaman pratik olma zamanı. Geçen bu matematikle ilgili bir çarpma bölmeyi yaptık.

Araştırmacı: Hı hı.

V2: Ama şimdi diğer arkadaşlarıyla tam aynı seviyede gitmediği için dedi ki "Baba ben sıkılıyorum."

Araştırmacı: Hı hı.

V2: Dedik "Ne yapalım?" Mental aritmetik zekâ için bir hocamız var. Onunla görüştüm. Hocam diyor ki "Bu çocuk bir girişimci." Bir şeyler dedim. Hocam dedim ki "Bu hem öğretmen, veli ve öğrenci. Üçlü saç ayağında olması gereken bir şey." dedim.

Araştırmacı: Hı hı.

V2: Bir tarafa eksik olursa yine olmaz. Öğretmenimiz gerçekten aklı başında bir öğretmenimiz. Gerçekten dört dörtlük çalışıyor. Sınıfta da dedim "Güzel... Çocuklar bir yazılımdan filan bahsediyor." Bir saatlik bir deneme yaptılar hocam. Dedim ki "Hocam böyle böyle". Dedi ki "Ne kadar güzel bir

imkân. Siz para vermiş olsanız, zaman ayırmış olsanız, çocuk kendi arkadaşlarıyla ivmelenmediği için dedi bunu tam sinerji olarak dönüştüremeyebilir. Bu basmakalıp olarak kalabilir."

Araştırmacı: Hı hı.

V2: "Yani bir birimlik enerjide bir birimlik ürün alabilirsin. Ama bunu nasıl bir organizasyon yaptıysanız bu çocuğa bir birimlik hizmet vermişsiniz. Örnek veriyorum bir dönemde de. Bu çocuktan on birimlik ürün almışsınız." dedi. Dedim "Hocam sizden de bu şekilde karşıdan bir dönüş olması, geri besleme olması bizim için de gerçekten çok kıymetli." Dedi ki "Çocuğunuzun mental aritmetik zekada çok başarılı olacağını ben değerlendiriyorum." dedi. "Ama ne yapıyorsanız ona devam edin." dedi.

Araştırmacı: Hı..

V2: Yani bu şekilde Hocam da Scratch'a da biraz uzakmış. Tecrübeli bir hocamız. 35 yıllık bir öğretmenlik safahatı vardı. Yani oradan da geri dönüş almak, böyle kıdemli bir öğretmenimizden. Bu da bizi onure etti hocam.

Araştırmacı: Evet.

V2: Yani Ö….. N…… da inşallah hocam hani yani bir dört aylık mesela bir hayat bilgisini takviye etmiş oldunuz. Dört aylık da matematiği takviye etmiş olsanız hocam? Tabii sizin eğitim metodolojiniz çok farklı.

Araştırmacı: Hı hı.

V2: Şimdi biz dışarıdan girdiyi yapabiliriz ama sizin rahleyi tedrisatınızdan geçmesi lazım bu çocukların.

Araştırmacı: Hı hı.

V2: Şu anda biz onu yaşadık hocam. Ete kemiğe bürünmüş bir şekilde. Biz bunun hasılasını aldık hocam.

Araştırmacı: Evet.

V2: Matematikte olabilir, Türkçe'de olabilir, halk oyunlarında olabilir hocam. Bu ritmik hareketler falan.

Araştırmacı: Evet.

V2: Gerçekten yani ben çok daha başarılı olacağına hocam. İnanıyorum.

Araştırmacı: Hı hı.

V2: Sizin önderliğinizde, sizin tecrübenizle. İnşallah daha iyi olur. Çünkü çocuklara bir de sizin geçişiniz çok önemli hocam. Biz mesela daha önceden başka öğretmenlerimle de görüştük. Onları hani tecrübesiz diye de adlandırabiliriz. Sizin geçişleriniz, işte onlara sempatik davranmanız, böyle gerçekten

bir babacan tavırla yaklaşmanız, şu anda bu yazılıma 15 yaşında başlayan bir çocuğa göre biz zaten "1-0" öndeyiz.

Araştırmacı: Evet.

V2: Bir de hocam sizin bu babacan tavrınız ve gerçekten böyle muazzam bir iklimde konuları anlatışınız çocuklara da hocam tam muhakkak etkili oldu. İki katı yani şu an iki sıfır öndeyiz.

Araştırmacı: Teşekkür ederiz.

V2: İnşallah da bu şekilde devamı olur.

Araştırmacı: Teşekkür ederiz. Sorularım bu kadardı.

V2: Tamam hocam.

Araştırmacı: Vaktinizi aldım. Başka eklemek istediğiniz bir şey varsa.

V2: Yani benim devam ederse bizim için online de olabilir.

Araştırmacı: Şu an çalışmanın birinci ayağı bitti. Yani bu tezle ilgili aşama bitti ama diğer aşamayı düşüneyim ben.

V2: Tamam inşallah Hocam.

Araştırmacı: Olursa değerlendirebiliriz.

V2: Doktora tezi değil mi?

Araştırmacı: Evet doktora tezi.

V2: Yani tabi hocam siz burada bir girizgâh açmış oldunuz.

Araştırmacı: Hı hı.

V2: Buradan bir Yeşilyurt'ta da bu iş dallanıp budaklanabilir. Oradan bir Malatya'ya da belki...

Araştırmacı: Hı hı.

V2: Yani emin olun ben Finlandiya'daki eğitim modelini araştırdım Hocam. Siz bu işe başlayınca dedim ki yani biz evet Finlandiya'da bir ilkokul çağında falan Almanya'da, Hollanda'da Danimarka'da hocam Fransa'da en son işte Norveç'e, İsveç'te falan da vardı. Onları tek tek araştırdım hocam. Dedim ki "Biz yani gerçekten burada atmış olduğumuz taş ürküttüğümüz kuşa değecek mi? "

Araştırmacı: Hı hı.

V2: Yani tablet alınacak, bilgisayar alınacak, evet bir maddi, bir masraf var ama bir dedim yani bizim vaktimiz mesele. Onların şu anda yapmış olduğunu yani ülke çapında hocam. Bakanlık düzeyinde

yapmış olduğunu siz burada bir eğitim gönüllüsü olarak bir eğitim neferi olarak tek başınıza hocam bu sancağı gerçekten kaldırdınız hocam.

Araştırmacı: Sizlerle beraber.

V2: İnşallah hocam bizim talebimiz bu işi Yeşilyurt'ta yapmanız. Yani bütün çocukların faydalanması.

Araştırmacı: İnşallah.

V2: İnşallah bir ArGe çalışmasıyla bir ekip bir team olarak geçiyor hocam.

Araştırmacı: Hı hı.

V2: Yani team leader olarak sizin tim lideri olarak bir ekip kurmanız bunu bütün Malatya'daki öğrencilere aşılamanız, ilkokul değil hocam ortaokulda, lisede gerçekten bu yazılım dersini almaları hocam. Bir deep learning öğrenmeleri, bir machine learning öğrenmeleri şey bir NLP var hocam şu anda yapay zekâ.

Araştırmacı: Hı hı.

V2: Şu an ona giden bir süreç inanılmaz hızlı. Yani bir kartopu gibi hocam. Geometrik bir artışla gidiyorlar.

Araştırmacı: Hı hı.

V2: Yani 2-4-4-8 oluyor o şekilde. İnşallah hocam yani bir girizgâh açmış oluruz. Geç değil ama bu çocuklar için şu anda belki de tam zamanıydı. İnşallah daha da artmasını, derslerin de online olması hocam hani akşamlarda devam etmesi. Bizim için harikulade bulunmaz bir şey olur.

Araştırmacı: İnşallah.

V2: İnşallah sizin için yani vaktiniz yeterli mi bilmiyorum ama?

Araştırmacı: Onu bir değerlendireceğiz İ….. hocamla beraber.

V2: Teşekkür ederiz. Emeklerinize sağlık.

Araştırmacı: Sağ olun.

V2: Sağ olun.

Araştırmacı: Görüşürüz.

V3- G…. Y…… (E….. E……'nin velisi)

Araştırmacı: G…. Hanım hoş geldiniz.

V3: Hoş buldum.

Araştırmacı: Biliyorsunuz Eylül ayındaki veli toplantısına katılmış mıydınız?

V3: Katıldım.

Araştırmacı: Orada, Scratch, Ters Yüz Model ve hayat bilgisi, Evimizde Hayat ünitesiyle ilgili bir çalışma yapacağımızı dile getirmiştik.

V3: Evet.

Araştırmacı: Şimdi bununla ilgili sizinle görüşeceğiz. Süre sorunumuz yok.

V3: Hı hı.

Araştırmacı: Sorularıma eğer müsaadeniz olursa başlamak istiyorum.

V3: Tabii ki müsaade sizin.

Araştırmacı: Şimdi biz bu veli toplantısını yaparken, etkinliklere daha başlamadan önce bu kavramları ilk duyduğunuzda neler düşündünüz? Mesela Scratch, Ters Yüz Modeli, hayat bilgisinde kullanılacağını duyunca neler düşündünüz? Birkaç cümleyle…

V3: Açıkçası herhangi bir şey, bir olgu oluşmadı kafamda.

Araştırmacı: Ne olduğunu?..

V3: İçeriğinin hakkında bir bilgim yoktu.

Araştırmacı: Hı hı. Zaman içerisinde anlayacağınızı düşünerek beklediniz.

V3: Aynen.

Araştırmacı: Eğitsel dijital oyun etkinliklerimizi nasıl buldunuz? Fayda, zarar, maliyeti boyutuyla... Yani eğitsel oyun, bizim dijital oyun dediğimiz genelde savaş ya da farklı şeyler olurdu. Bizim hazırladığımız oyunları gözlemlediyseniz?..

V3: Daha masum onlara göre. İçeriği daha farklı, kıyaslanamaz bile. Yalnızca benim şeyim şu oldu, ekran süresi olması, ekrana maruz kalması oldu. O kadar.

Araştırmacı: Ekranı biraz daha kısaltabilseydik daha mı iyi olurdu?

V3: Evet. Yani bence hiç vermeyen biri olarak değerlendiriyorum ama ben bunu kendimce.

Araştırmacı: Tableti normalde vermiyorsunuz?

V3: Hiç vermiyordum. Sizin projeniz ile beraber eline geçti.

Araştırmacı: Evet. Peki, Ters Yüz Modeli nasıl buldunuz? Şimdi biz oyunların nasıl hazırlandığını ben...

V3: Az çok şey yaptım, gördüm. Biraz daha çocuğun kendinin oyunu hazırlıyor olması daha motive edici.

Araştırmacı: Hı hı.

V3: Çocuk açısından belirleyici olması güzel bir şey. Bütün şey o şu anda. Etken o.

Araştırmacı: Evet.

V3: Bu anlamda iyi bir şey.

Araştırmacı: Çocuk mesela öğrenemediği bir konuyu videoyu açıp istediği zaman izledi mi?

V3: Evet.

Araştırmacı: Zoom'daki ders de dahil.

V3: Aynen öyle. Onlardan zaten daha fazla...

Araştırmacı: Katkı buldu.

V3: Evet. Katkısı oldu. Bu yanda olumlu.

Araştırmacı: Peki, hayat bilgisi dersinin bu Ters Yüz Modelle hazırladığımız dijital oyunları düşünürseniz çocuğunuza neler kazandırdı?

V3: Daha belki akılda kalıcı olması, daha hani... Belki ifadesi de daha kolay oldu.

Araştırmacı: Hı hı.

V3: Sözel olarak ifade edemediğini oyuna yansıttı belki.

Araştırmacı: Hı hı.

V3: Bu açıdan iyi.

Araştırmacı: Öğrencinin başarısına etkisi nasıl oldu? Mesela hayat bilgisi başarısına.

V3: Açıkçası bunu...

Araştırmacı: Başarı testi de uyguladık. Onu biz analizini sonradan paylaşacağız sizinle ama...

V3: Aynen öyle. Ben o...

Araştırmacı: Evde gözlemlerinize göre... İsteyerek katıldı mı derse?

V3: İsteyerek katıldı. Hani yapamadığını da isteyerek... Şey, kendini zorladı, yapamadığında da.

Araştırmacı: Hı hı.

V3: Ama yani onu şey... Açıkçası yorum yok o konuda.

Araştırmacı: Sonucu paylaşacağız sizlere. Derse yönelik tutumu ve dijital öğrenmeye yönelik hazırbulunuşlukları, kodlama bilgisi arttı mı? Motivasyonu nasıldı?

V3: Motive.

Araştırmacı: Motivesi yüksekti.

V3: Evet, evet. Motivesi yüksek. Hani şeyde... Etkisinin de kendi adına olumlu olduğunu düşünüyorum. Akılda kalıcılık fazla.

Araştırmacı: Hı hı.

V3: Hani bir şeye odaklanmış şekilde sonuçta. Kodlamalara.

Araştırmacı: Hı hı.

V3: O yüzden olumlu.

Araştırmacı: Kodlama bilgisi arttı mı? Hazırbulunuşluk düzeyi kodlamayla ilgili?

V3: Evet. Daha hani seri yapabiliyor.

Araştırmacı: Geçmişte var mıydı bu?

V3: Yok.

Araştırmacı: Yoktu. Tablette vermediğiniz için.

V3: Yok. Aynen öyle. Kıyaslama yapamıyorum o yüzden de.

Araştırmacı: Evet. Şimdi biz etkinlikleri bu hafta itibariyle bitirdik.

V3: Hı hı.

Araştırmacı: Çalışmayı tamamladık. Bu çalışma hakkındaki düşünceleriniz son olarak nelerdir? Yani böyle bir çalışma Ters Yüz Modelle dijital oyunu çocuklara geliştirmek ve hayat bilgisi dersiyle ilişkilendirmek sizce?

V3: Yani dediğim gibi kontrol kendilerinde olduğu için belki biraz daha lider konumundalar.

Araştırmacı: Hı hı.

V3: O anlamda kendini ifade etmesi, içinden gelenleri ekrana yansıtması daha kolay diye düşünüyorum.

Araştırmacı: Evet.

V3: Bunun bir kolaylığı olmuştur.

Araştırmacı: Evet. Diğer derslerde kullanılmasını tavsiye eder misiniz? Evet. Bu samimi olarak.

V3: Ben dijitale biraz karşıyım.

Araştırmacı: Dijitale karşısınız.

V3: Dijitale karşıyım. Evet ya kusura bakmayın. Kendim de şeyim bu konuda. Ben de sosyal medyayı çok kullanmıyorum. Hatta hiç denecek kadar belki diğer insanlara göre az kullanıyorum. Geri kafalıyım belki.

Araştırmacı: Yok olmaz.

V3: Ne kadar az dijital o kadar ilginç.

Araştırmacı: Biz de zaten bu yola çıkarken masum dediniz ya az önce masum oyunlarla.

V3: Evet.

Araştırmacı: Böyle kötü düşünülen bir dijital ortamın masum oyunlarla nasıl güzelleştirilebileceği felsefesiyle çıktık. Çocuklardan gözlemlediğim şu an için başardık ama bunun takibi bundan sonra veli olarak sizde olacak.

V3: Hı hı.

Araştırmacı: Üyeliklerle ilgili de artık paylaşımlarımızı size ileteceğiz. Bakalım sonuç?..

V3: Sizin de elinize sağlık. Teşekkür ederiz.

Araştırmacı: Veli olmasa zaten hiçbir şey olmazdı. Siz de evde elinizden gelen bütün desteği gösterdiniz.

V3: Yani.

Araştırmacı: Ben de teşekkür ederim. Eğer eklemek istediğiniz bir şey yoksa...

V3: Yok.

Araştırmacı: ...bizim görüşmemiz bu kadar.

V3: Evet. Çok teşekkür ediyorum.

Araştırmacı: Ben teşekkür ederim.

V3: Sağ olun. Mehmet bey.

Araştırmacı: Ben teşekkür ederim. Sağ olun.

V4- İ…… ve M….. T… (M……. T……..'in velileri)

Araştırmacı: Hoş geldiniz.

V4: Hoş bulduk.

Araştırmacı: Şimdi biz hayat bilgisi dersimizi Scratch'la ve Ters Yüz Modelle geliştirecek bir çalışma yaptık. Bu çalışmamızı da bu hafta itibariyle bitirdik.

V4: Hı hı.

Araştırmacı: Bu çalışmayla biz Eylül ayında ilk toplantı yaptığımızda, veli toplantısında burada mıydınız, görüştük mü?

V4: Evet.

Araştırmacı: Orada Scratch'ı, Ters Yüz Modelle, hayat bilgisi ile işleyeceğimizi duyunca neler düşündünüz? Birkaç cümleyle anlatabilirsiniz.

V4: Yani nasıl bir şey olacağını açıkçası hiç bilmiyordum.

Araştırmacı: Evet.

V4: Yani tam şey yapamadık. Yani merak ediyorduk nasıl bir şey olacağıyla alakalı.

Araştırmacı: Korku var mıydı?

V4: Yok, korku yok. Merak vardı artık.

Araştırmacı: Merak, aynen.

V4: Çünkü Scratch daha önce kullanmadık. Biz de öğretmeniz.

Araştırmacı: Hı hı.

V4: Ama nasıl bir şey olacak diye işin açıkçası daha çok merak vardı.

Araştırmacı: Merak vardı. Peki eğitsel dijital oyunlarımızı geliştirmeye başlama süreciyle ilgili ilk başlarda düşünürseniz etkinliklerimizi nasıl buldunuz?

V4: Ben ilk olarak baktığımda "Şimdi teknolojik olarak çocuk acaba daha bağımlı olur mu, derslerine engel olur mu?" diye düşünüyordum.

Araştırmacı: Hı hı.

V4: Ama gayet severek yaptı, aslında dersine de engel olmadı.

V4 (Anne): Tableti daha çok Scratch için almaya başladı mesela.

Araştırmacı: Evet.

V4 (Anne): O yönden güzel.

Araştırmacı: Eskiden başka amaçlar için…

V4 (Anne): Evet daha farklı hani izlemek istiyordu, şey yapmak istiyordu ama mesela M……. 'da bu yıl değişim olarak gördüğüm, böyle film izlemek yerine daha hani vakti boş olduğunda Scratch ile ilgilenmeye başladı.

Araştırmacı: Ne güzel.

V4 (Anne):O yönden M……. 'a bence büyük artısı oldu. Yaparken de eğleniyordu. Ve yaparken çok eğleniyordu. Hatta bazen ben zorla kaldırıyordum "Yeter artık, dersine kalk." diye. O da "Bunu yapmam lazım, arkaya şunu koymam lazım, şu kaldı arkadaşıma yardım etmem lazım işte arkadaşların yapamadıkları varmış. Onunkini işte yapacağım."

Araştırmacı: Hı hı.

V4 (Anne): Hani bu şekilde böyle

Araştırmacı: Motiveydi yani.

V4 (Anne): Tabletten bence evet biraz uzaklaştırmayı sağladı Scratch M……. için.

Araştırmacı: En azından kendi oyunlarını yaptı.

V4 (Anne): Kesinlikle kendi kurdu aynen.

Araştırmacı: Ters Yüz Modeli nasıl buldunuz? Mesela Zoom'dan öğretmen ders yaptı? Ben dijital oyunların hazırlanışının videolarını Google Classroom'a yükledim. Öğretmenin Zoom dersini sonradan Classroom'a yükledik.

V4: O konuda biz aslında birazcık da M……. 'a bıraktık olayı gibi.

Araştırmacı: İzledi mi hiç?

V4: Yani bu konuda biz daha dış plandaydık.

Araştırmacı: Evet. Serbest bıraktınız.

V4 (Anne-Baba): Serbest bıraktık. Hep M……. 'a öğretmen şey yaptığı zamanı. Sorumluluk olarak. Aslında sorumluluğunu da bildi.

Araştırmacı: Sorumluluğu evet.

V4: Ve burada o sizin "Haftanın Ürünü" nü seçmenizde, en iyi ürünü seçmenizde kaçırdığı zaman üzülüyordu.

Araştırmacı: Evet.

V4 (Anne-Baba): İnanılmaz hırslandı. Hırslandı yani. "Tüh be 1 puanla kaçırdım."

Araştırmacı: Evet.

V4 (Anne-Baba): Son 2'yi de hep 1 puanla kaçıyor. “Ama herkes arkadaşına puan vermeye başladı.” dedi. İlk önce bir öyle bir canı çok sıkıldı. Birkaç kez ağladı. Ama dedim “Hani daha iyisini yaparsan böyle bir şey olmayacak. Evet tabii ki hani öyle de olabilir. Mesela en çok kızlar. Hani bazı öğrenci vardır işte daha sevdiği arkadaşına şey yapabilir. Ama sen çok iyi bir ürün çıkarırsan?” dedim.

Araştırmacı: Hı hı.

V4 (Anne): “O zaman böyle bir şey olmayacak. Çünkü çok beğenecekler ve sana verecekler.” Sonra da gerçekten öyle oldu.

Araştırmacı: Oldu.

V4 (Anne): M……. birinci oldu. İnanılmaz mutlu oldu.

Araştırmacı: Mutlu oldu değil mi? Ne güzel. Şimdi sorumun cevabını aslında aldım ama sırası gelmişken tekrar farklı fikriniz varsa eklemek isterseniz diye tekrar sorayım. Şimdi M……., bu dersi dijital oyunları hazırlayarak işledik ya. Neler kazandı? “Sorumluluk kazandı. Kendi sorumluluğunun kendi yönetti. Zevkle yaptı...”

V4 (Anne): Evet özgüvenli bence.

Araştırmacı: Hayat bilgisi başarısı arttı mı sizce?

V4 (Anne): Evet bence arttı.

Araştırmacı: Şimdi analizleri yapmadık yapınca sizlerle de paylaşacağız ama sizin gözleminiz arttığı yönünde mi?

V4 (Anne): Arttı. Evet bence arttı. Çünkü zaten şey daha yanlış çıkarırdı M……. mesela dönem başına baktığında. Şimdi mesela deneme ben de yapıyorum kendim. M……. full yapıyor.

Araştırmacı: Full yapıyor? Maşallah. Derse yönelik tutumu yüksek mi?

V4 (Anne): Evet.

Araştırmacı: Bu çalışmalar için?

V4 (Anne-Baba): Evet kesinlikle. Sabah kalkar kalkmaz “Scratch yapacağım ben.” diyen birisi.

Araştırmacı: Maşallah.

V4 (Anne): Yok M……. çok zevk aldı.

Araştırmacı: e-öğrenme, dijital öğrenme ya da kodlama altyapısı hazırbulunuşluğu arttı değil mi? Şu an bir temeli oluştu sizce?

V4: Kesinlikle.

Araştırmacı: Evet. Şimdi bu çalışmayı biz bu hafta tamamladık. Çalışmanın bitiş süreciyle ilgili başından sonuna kadar düşünürseniz. Düşünceleriniz çalışmayla ilgili nedir?

V4 (Anne): Üzüldüm.

Araştırmacı: Bitişine mi?

V4 (Anne): Bitişine üzüldüm.

Araştırmacı: Devamını mı beklediniz?

V4 (Anne): Evet devamı olabilirdi. Yani en azından yılı bitirebilirdik.

Araştırmacı: Evet. Bu da bir üniteyle sınırlı olduğu için ünitenin bitişiyle bitmesi tuhaf oldu. Bir velimiz daha söyledi. İ….. Hoca ile bunu konuşabiliriz eğer gerekirse…

V4 (Anne): Hı hı.

Araştırmacı: Bu bir tezin süreciydi ama ileri aşamada farklı bir düşünceye de girebiliriz.

V4 (Anne): Hani tam şimdi, çocuklar aslında bir şeyler öğrenmişken yarıda kesme gibi bir şey oluyor.

Araştırmacı: Evet.

V4 (Anne-Baba): Üstüne koyabilecekleri dönem bence bu dönem. Mesela tam olayı kavradılar. Aynen çünkü olayı kavradılar.

Araştırmacı: Onu değerlendirelim biz İ….. Hoca ile. Bir velimiz daha söyledi bunu bir konuşalım. İ….. Hoca da inşallah kalırsa.

V4 (Anne): Kalırsa.

Araştırmacı: İnşallah kalacak. Bu çalışmanın diğer derslerde uygulanmasını tavsiye eder misiniz? Matematikte, fende, İngilizce'de, Türkçe'de?

V4 (Anne): Evet. Olur. Olabilir bence.

Araştırmacı: Scratch ve TYS karışımı?

V4 (Anne): Evet. Olabilir.

Araştırmacı: Veli olarak sizinle paylaşmam gereken sorular bunlardı. Sizin eklemek istediğiniz, "Şunu da söylemek istiyorum." dediğiniz bir söz varsa.

V4 (Anne): "Ben emeklerinize sağlık." diyorum. Çocuklarımızı böyle kodlamayla tanıştırdınız. Benim yazın bir M…….'a böyle bir ders aldırma şeyim olmuştu, ama bir deneme dersiydi sadece. Çok şey

yapmamıştım. O zaman çok eğlenmişti, hoşuna gitmişti. Sonra tekrar İ….. Hocam da böyle bir şeyle gelince hoşumuza gitti gerçekten. Emeklerinize sağlık.

Araştırmacı: Ben de size teşekkür ederim.

V4 (Anne): Güzel oldu bence.

Araştırmacı: Yani bunun veli ayağı çok önemliydi. Siz evde sorumluluk duygusunu geliştirerek bir süreç işletmişsiniz.

V4 (Anne): Hı hı.

Araştırmacı: Diğer velilerimizle ilgilenerek siz aynı zamanda ilgilenmişsiniz. Çok güzel bir sonuç elde ettiniz.

V4 (Anne-Baba): Yani biz M…….'ın çok güzel bir ürün çıkartmasından ziyade kendi emeğiyle bir şeyler yapmasını bekliyorduk. Evet, M……. tamamen bireysel yaptı hepsini. Bazen takıldığında yardım aldığı oldu. Ondan sonra kendisi yapmaya başladı. Videoları zaten izleyince, izleyince çok rahat.

Araştırmacı: Evet. Sizden duymak çok güzel. Sorumluluk duygusunu verdi, kendi yaptı. Bu en önemli ürünümüz aslında.

V4 (Anne): Evet. Bize sadece en son yaptıktan sonra getirip gösterdi. İzletti bize. "Biz güzel olmuş işte." Hani yorumumuzu yaptık.

Araştırmacı: Evet.

V4 (Anne-Baba): Kötü olmuş da diyemedik. Çünkü sürecin nasıl olduğunu, ona göre bir şeydi… Ortaya bir ürün koymak ve bu konuda verilen dönütler onu çok mutlu etti bence. Aynen, bence de.

Araştırmacı: Evet

V4 (Anne-Baba): Bir de beğenilen bir ürün olunca. Evet, bu birinci olduğundaki... Yazdığınız mesajlar, geri dönütleri vermeniz… Evet. Onları çok mutlu etti. "Mehmet öğretmenim böyle yorum yaptı." diye çok mutlu oldu.

Araştırmacı: Evet, ne güzel. Sevindim bunları da…

V4 (Anne): Bizim çok hoşumuza gitti.

Araştırmacı: Teşekkür ederim katılımınız için. Söylemek isteyeceğiniz bir söz yoksa... Değerli vaktinizi aldım.

V4 (Anne): Çok sağ olun hocam. Emeklerinize sağlık.

Araştırmacı: Sizin de emeğinize sağlık. Beraber yaptık.

V4 (Anne): İnşallah devamı gelirse mutlu oluruz.

Araştırmacı: İnşallah. Biz de görüşelim İ….. Hocayla. Teşekkür ederim.

Araştırmacı: Tamam.

V5-V6 A…. B…….. (M… ve S… B……..'nun velisi)

Araştırmacı: A…. Bey, hoş geldiniz.

V5-V6: Hoş bulduk.

Araştırmacı: Biz sizlerle, daha doğrusu çocuklarla hayat bilgisi dersini Scratch ve Ters Yüz Modelle ilintili bir şekilde bir çalışma yaptık. Bu çalışmada çocukların başarısını, tutumunu ve dijital öğrenme ya da e-öğrenmeyle ilgili hazırbulunuşluklarını test edecek bir çalışma yaptık. O çalışmamız da bu hafta bitti. Bu çalışmayla ilgili size birkaç sorum olacak. Süre sorunumuz yok. O sorulara müsaadenizle başlayabilirsek sorayım.

V5-V6: Tabii ki.

Araştırmacı: Şimdi biz ilk veli toplantısını yaptığımızda okulda mıydınız?

V5-V6: Evet, oradaydık.

Araştırmacı: Orada Scratch'ı, Ters Yüz Modeli... Hayat bilgisini duyunca bu Scratch, özellikle Ters Yüz Modeliyle ilintili olarak ilk aklınıza gelen düşünceleriniz nelerdir? İlk anı hatırlarsanız, veli toplantısında bu çalışmanın nasıl olacağını düşünüyorsunuz?

V5-V6: Evet, daha önce kodlamayla ilgili az çok kulak dolgunluğum vardı ama nasıl olacak, nasıl bitecek hiçbir fikrim yoktu. İnsanlar bunu, bu eğitimi çocuklarına ücret karşılığında yapıyorlar.

Araştırmacı: Evet.

V5-V6: Tabii ki bunu duyduğuma memnun oldum. Böyle bir şeyin okulda olması ve millî eğitim tarafından yönlendirilmesini çok olumlu buldum.

Araştırmacı: Ters Yüz Modeli duymuş muydunuz?

V5-V6: Yok onu bilmiyorum.

Araştırmacı: Orada dijital oyun hazırlanması videoları vardı. Onları Google Classroom'a yükledik.

V5-V6: Evet.

Araştırmacı: Öğretmen Zoom'dan ders yaptı. Sonradan Google Classroom'a yükleyerek çocukların kaçırdığı dersleri ya da öğrenmek istedikleri dersi istediği zaman, istediği yerde izleyip bilgi edinmesini amaçlamıştık. O zaman Ters Yüz Modeli bu ana kadar duymamıştınız?..

V5-V6: Duymamıştım.

Araştırmacı: Ama Scratch'ı, kodlamayı...

V5-V6: Kodlamayı biliyordum. Scratch'ı da BİLSEM de eğitiminin verildiğini duymuştum. Bizimkiler BİLSEM'e gitmiyordu ama öyle bir şey olduğunu duymuştum.

Araştırmacı: Anladım. Peki, bu eğitsel dijital oyun etkinliklerimiz başladı. Belli bir aşama gitti. Bu süreçlerde, ilk başlarda eğitsel dijital oyunları hazırlarken bu etkinlikleri nasıl buldunuz? Çocukların çalışmaları, bizim anlatımlarımız, bu etkinliklerle ilgili düşünceleriniz nedir? Başladığı andan itibaren.

V5-V6: Yani o etkinlikler, bizim çocuklar özellikle tablete aşinaydılar. Bilgisayarla araları vardı.

Araştırmacı: Hı hı.

V5-V6: Bu başka bir kapı açtı. Pasif olarak değil, aktif olarak bir şeyler yapmaya başladılar. Yani orada video seyretmek veya oyun oynamak dışında kendileri bir şeyler tasarlamaları, kurgulamaları nasıl diyeyim…

Araştırmacı: Evet.

V5-V6: Farklı bir şeye girdiklerinin göstergesi.

Araştırmacı: Kendi kurgularına göre oyun geliştirdiler.

V5-V6: Evet.

Araştırmacı: Ters Yüz Modelimizi nasıl buldunuz? Zoom'daki ders ve bizim oyunların nasıl hazırlandığını anlattığımız videoların Google Classroom'daki sürecine bakabildiniz mi?

V5-V6: O videoların başında birkaç tanesini ben de seyrettim. Ama benim bu konularda hiç şeyim yok, yani.

Araştırmacı: Faydalı buldunuz mu?

V5-V6: Tabii ki faydalı buldum. Çocuklar oradan bakıp yapıyorlar, öğreniyorlar. Bir şeyleri de geliştiriyorlar. Elle tutulur, gözle görülür bir şeyler yapıyorlar.

Araştırmacı: Evet.

V5-V6: Tabii ki çok olumlu.

Araştırmacı: Bu sözleriniz S… ve M… için ortak sözler değil mi?

V5-V6: Nasıl diyeyim. S… bu konularda biraz daha yetenekli. Hem ilgisi hem yeteneği daha fazla. Zaten kendisi mimar olmak istiyor.

Araştırmacı: Öyle mi? Maşallah.

V5-V6: Bir şeyler tasarlamaktan hoşlanıyor. M… daha sözel ağırlıklı düşünüyor. Yine resim konusunda onun da bir bilgisi var ama resme şey olarak, sanatsal resim olarak bir eğilimi var.

Araştırmacı: Evet.

V5-V6: Ama bilgisayar üzerinden S…'nın daha bir yeteneği ve ilgisi var.

Araştırmacı: Dijital oyunlarla, bizim bu Ters Yüz Model sunumlarımızla yaptığımız bu çalışma çocuğunuza neler kazandırdı? S… için neler kazandırdı, M… için neler kazandırdı? Başarı, tutum ve hazırbulunuşluk anlamında.

V5-V6: Başarı anlamında sanıyorum...

Araştırmacı: Hayat bilgisi başarısı olarak düşünelim.

V5-V6: Hayat bilgisi bir yönlendirme şeyi kazandı. Nasıl diyeyim, bir ırmak yatağı kazandırmış oluyor.

Araştırmacı: Hı hı.

V5-V6: Yani günümüzde her şey bilgisayar, hatta yapay zekâya doğru evriliyor. Yani herkes bir ekran üzerinden çalışma eğiliminde olduğu için hangi mesleği yaparsa yapsın, mutlaka bir tasarım, bir kurgu şeyine girecek yani.

Araştırmacı: Evet.

V5-V6: Mesela bizim meslekte de öyle. Eskiden kâğıtlara yazdığımız, kafamızda daha önceden tasarladıklarımızı önce elle not aldığımız bir düzenek vardı. Şu anda tamamen ekran üzerinden işlemler görülüyor, kâğıt üzerinden değil. İşte elektronik imzalar, hatta yapay zekâ öyle ilerledi. Temel bilgileri giriyoruz biz bilgisayara, bizim için bir dava dilekçesi çıkarıyor.

Araştırmacı: Evet, o kadar hızlı bir süreç.

V5-V6: O öyle bir süreç ki onu yönlendirebilecek bir şey. Yani programlama dediğimiz şey, kodlama dediğimiz şey, o sürecin nasıl diyeyim, sermayesinin üretilmesi.

Araştırmacı: Evet.

V5-V6: Hani nasıl, işte yatırım dediğimiz şey nedir? Mesela bir sermaye makinesini kullanıp bir üründen başka bir ürünü çıkarmak.

Araştırmacı: Hı hı.

V5-V6: Ama asıl üretim sermaye üretimidir asıl üretim, o makineyi yapabilmek. İşte bilgisayarı da bir makine olarak zaten düşünürsek, bilgisayar üzerinden bir şeyleri tasarlamak, bilgisayarın tasarımını yönlendirebilmek asıl yatırım.

Araştırmacı: Evet.

V5-V6: Ee tabii, onun için de en önce insana yatırım yapmak gerekir.

Araştırmacı: Evet.

V5-V6: Sizin yaptığınız şey bu, insana yatırım yapıyorsunuz. Yani bu ekonominin de temeli aynı zamanda.

Araştırmacı: Evet. Çocukların derse yönelik tutumu, motivasyonu bu süreçte yüksek miydi?

V5-V6: Bizimkilerin yüksekti evet. Çok ilgililerdi.

Araştırmacı: Derslerde de görüyordum ben, Zoom'daki derslerde. Hiç benim bile bilmediğim bazı özellikleri keşfetmişler bilgisayardan. Müthişti yani. Şimdi biz etkinlikleri bu hafta itibariyle tamamladık.

V5-V6: Bundan sonra olmayacak mı?

Araştırmacı: Şu an uygulama olarak bitti ama İ….. Hocamla onu karşılaştıracağız tekrar. Bu tamamlandığı süreçte çalışmayla ilgili son fikirleriniz ne? Yani başından sonuna kadar düşünürseniz, bu çalışmanın faydası, düşünceleriniz bu boyutta nasıl dile getirilebilir?

V5-V6: Bunun faydası az önce söylediğim gibi temelde eğitim yapmanız önemli. İnsana yatırım yapmanız önemli. Daha sonra bunun çocuğun ileriki hayatında çok faydalı olacağını düşünüyorum.

Araştırmacı: O altyapı değil mi?

V5-V6: O altyapının bir şeyleri bilgisayarda tasarlamanın, onu yürütmenin, yönetmenin, çocuğun hayatında olumlu bir katkıları olacağını düşünüyorum. Yani yaptığınız faaliyet çok olumlu.

Araştırmacı: Evet.

V5-V6: Yani insanlar bunu çocuklarına öğretebilmek için özel eğitimler aldırmak istiyorlar. Ülkemizde de çok bilinen, çok yapılan bir eğitim değil ama gelecek bu yönde.

Araştırmacı: Evet.

V5-V6: Gelecek ekranların arkasında.

Araştırmacı: O zaman diğer derslerde de kullanılmasını tavsiye eder misiniz bu çalışmaların?

V5-V6: Yani mümkünse olabilir.

Araştırmacı: Zorlandıkları dersler?

V5-V6: Ne kadar mümkün olabilir diğer derslerin uygulaması konusunda? Tasarımla ilgili dersler de olabilir belki.

Araştırmacı: Evet.

V5-V6: O dersler hala geleneksel yöntemlerle idare ediliyor.

Araştırmacı: Alfa kuşağı dediğimiz bu kuşağa. Daha teknolojiyle haşır neşir olduğunu düşünürsek, bence de bu etkinliklerin artırılarak sürdürülmesi gerekir. A…. bey teşekkür ederim.

V5-V6: Rica ederim.

Araştırmacı: Benim sorularım bu kadardı. Sizin eklemek istediğiniz bir söz varsa.

V5-V6: Çok sağ olun. İlgi gösterdiğiniz için.

Araştırmacı: Ben de katıldığınız için arka planda çocuklarla biz bir şekilde ilgilendik. Siz evde bizim eksik bıraktığımız her şeyi tamamladınız. Veli olarak ben de size teşekkür ederim. Emeklerinize sağlık. İnşallah çocuklarımız daha güzel yarınlarla karşılaşırlar.

V5-V6: O zaman biz müsaade alalım.

Araştırmacı: Tamam. Görüşmeyi sonlandırıyorum müsaadenizle.

V7- T…. D…. (D…. D…..'ın velisi)

Araştırmacı: Evet, T….. Hanım hoş geldiniz.

V7: Hoş bulduk.

Araştırmacı: Şimdi biz Scratch programıyla beraber Ters Yüz Modelle videolar çekip, Google Classroom'da da paylaşarak, çocuklar istedikleri zaman izlesinler…

V7: Evet.

Araştırmacı: Oyunlarını geliştirsinler, hayat bilgisi dersinde diye bir çalışma yaptık.

V7: Hı hı.

Araştırmacı: Bu çalışmada ilk veli toplantısına katılmış mıydınız? Çalışmanın tam olarak ilk adını koyduğumuz Eylül ayında.

V7: Evet, evet katıldım hocam.

Araştırmacı: Orada Scratch'ı, Ters Yüz Modeli duyunca neler düşündünüz?

V7: Yani şöyle, çocuklar için faydalı bir şey olduğunu düşündüm.

Araştırmacı: Hiç duymuş muydunuz önceden?

V7: Yani arkadaş gönderiyordu kodlama olarak.

Araştırmacı: Evet.

V7: Hani "Çocuk için yararlı falan." diyordu. Yoksa öyle farklı bir bilgim yoktu.

Araştırmacı: Bir korku var mıydı?

V7: "Yani yapabilir mi?" diye düşünüyordum ki D…. bayağı ileri gitti.

Araştırmacı: Maşallah.

V7: Yani kendi kendine yapmak istedi, heveslendi.

Araştırmacı: Peki hazırladığımız öğrencilerin, bizim hazırladığımız eğitsel dijital oyunları nasıl buldunuz?

V7: Güzeldi hocam, yani çocukların seviyesine göreydi.

Araştırmacı: Yani eğitseldi değil mi gerçekten?

V7: Evet. Yani soru cevap şeklinde oldu, hani çocuklar konuyu kavradılar.

Araştırmacı: Evet, hayat bilgisinin konusunda katkı sağladı.

V7: Evet, hayat bilgisinin, neyin olduğunu hem oyunla kavradılar hem sınıfta hem Zoom üzerinden sonuçta.

Araştırmacı: Evet, pekiştirdiler.

V7: Pekiştirdiler. Çocuklar yani full çekiyorlar hayat bilgisinde.

Araştırmacı: Maşallah. Peki Ters Yüz Modeli faydalı buluyor musunuz? O Google Classroom'a yüklediğimiz videolar, Zoom'daki ders?

V7: Zaten çoğunu biz oradan D…. izleyerek öğrendi.

Araştırmacı: İzleyerek öğrendiniz.

V7: Tabi D…. izledi onları. Biraz telefondan açtığımız için şeylerde sıkıntı yaşadık ama güzeldi.

Araştırmacı: Maşallah. Telefonda açıldığı halde bu kadar güzel oyunlar yaptıysa?

V7: Yani büyüttük, bir şeyler yaptık ama yine de telefondan açtım ben.

Araştırmacı: Evet.

V7: O da tablet üzerinden kendisi uyguladı yani.

Araştırmacı: Evet çok güzel. Güzel. Bu çalışmalar çocuğunuza neler kazandırdı? Başarı anlamında, tutum anlamında bir de dijital öğrenmeyle ilgili, e-öğrenmeyle ilgili hazırbulunuşluk temel seviyesinin oluşması ile ilgili.

V7: Hocam şöyle ben çok D…. 'ye tablet vermiyordum açıkçası.

Araştırmacı: Hı hı.

V7: Hani şimdi verdikten sonra da baktım ki çocuk gerçekten bir şeylere hevesleniyor. Eline alınca "Ben bunu yapabilirim." diyor. Kendi kendine oyun kurmaya başladı. Yani yayınlamadığımız, hani D…. 'nin kendi kendine uğraştığı oyunlarımız var.

Araştırmacı: Evet, yayınlamadığınız oyunlar duruyor?

V7: Yani birkaç tane böyle yapmış.

Araştırmacı: Evet.

V7: Çok hevesli. D…. 'ye bıraksam yani daha farklı şeyler yapacak.

Araştırmacı: Derse yönelik tutumu, motivasyonu yüksek olacak.

V7: İşte okul arası olduğu için biraz şey yaptık. Yani yapmak isterse yapabileceğini zannediyorum.

Araştırmacı: Evet, motivasyonu yüksek.

V7: Yani güzel.

Araştırmacı: "Hayat bilgisi başarısı full oldu." diyorsunuz.

V7: Evet.

Araştırmacı: Kodlama bilgisi oluştu mu tam olarak?

V7: Kodlama bilgisi işte bir tane oyunumuz var. Geçen gün paylaştık mı bilmiyorum ama.

Araştırmacı: Adı neydi?

V7: Hemen oturdu kendisi yaptı. Hocam şu an hatırlamıyorum. Ama paylaştığı...

Araştırmacı: Paylaşsa hatırlardım.

V7: Paylaştık herhalde. "Çok iyiydi yazmıştınız."

Araştırmacı: Öyle mi? O paylaşmadıklarını da görüyorum. Onların sayfalarını...

V7: Var, bir şeyler yapıyor. Bazen çok şey olmayınca ben kendim siliyorum.

Araştırmacı: Evet.

V7: Çok yer kaplayınca sildiğim oldu yani.

Araştırmacı: Maşallah.

V7: Çocuğun haberi olmadan.

Araştırmacı: Şimdi etkinliklerimiz bu hafta bitti. Scratch ve Ters Yüz Modelle bu hayat bilgisi ünitemizle beraber bitti. Çalışmayı nasıl buldunuz? Sonunu düşünerek. Fayda, maliyeti olarak düşünürseniz.

V7: Güzeldi hocam. Şöyle çocuklar en azından bir şeyleri başarabilmenin mutluluğunu yaşadılar. Birinci, ikinci olayı değil de.

Araştırmacı: Hı hı.

V7: Çocuk diyor ki "Ben yapmışım demek ki. Arkadaşlarım da beni seçti. Oyunum güzel." Çocuk da bir başarı şeyi oluştu.

Araştırmacı: Evet.

V7: "Ben başardım." diyor.

Araştırmacı: Ne güzel.

V7: Ve devamını sağlamak istiyor. "Ben yine yapacağım. Yine tekrar yapmak istiyorum." gibisinden.

Araştırmacı: Evet. Diğer derslerde tavsiye eder misiniz? Matematik, fen, İngilizce gibi. Diğer derslerde de Scratch ve Ters Yüz Modelinin uygulanmasını tavsiye eder misiniz?

V7: Yani olabilir. Çünkü faydası var.

Araştırmacı: Faydası var değil mi?

V7: Faydası var. Evet. Hocam

Araştırmacı: T….. Hanım benim sorularım bu kadardı. Sizin eklemek istediğiniz, söylemek istediğiniz bir şey.

V7: Hocam teşekkür ederiz. Bizi kodlamayla tanıştırdığınız için.

Araştırmacı: Ben de size teşekkür ederim.

V7: Gerçekten D….'yle ilgili güzel bir deneyim oldu.

Araştırmacı: Evet.

V7: Elinize sağlık.

Araştırmacı: Sizin de. Veli olarak arka planda siz isimsiz kahramansınız.

V7: Yani ben D…. çok heveslenince inanın ki o bir haftalık tatilimizin hepsini biz fark etmişsinizdir Scratch'a verdik.

Araştırmacı: Evet.

V7: Çocuğu hiç gezdirmedim.

Araştırmacı: Evet.

V7: Bu 15 tatilde gezdirerek geçireceğiz.

Araştırmacı: İnşallah.

V7: Biz memnun kaldık. Siz de bizden bir ricanız varsa söyleyin hocam.

Araştırmacı: Teşekkür ederim. İyi tatiller dilerim.

V7: Çok teşekkür ederim. Sağ olun. Allah razı olsun.

Araştırmacı: Sağ olun. Allah razı olsun. Sağ olun.

V7: Kolay gelsin.

Araştırmacı: Teşekkürler.

V8- G….. Y…… (M…… T… Y…..'ın velisi)

Araştırmacı: G….. Hanım hoş geldiniz.

V8: Teşekkür ederim.

Araştırmacı: Biz Scratch programını kullanarak Ters Yüz Modelle hayat bilgisi dersinde Evimizde Hayat ünitesinde öğrencilerle beraber bir çalışma yaptık. Burada çocukların başarısını, tutumunu, bir de e-öğrenme ya da dijital öğrenmeyle ilgili başarılarını ölçmek amacıyla bir çalışma yaptık. Bu çalışma da sonlandı. Şimdi bu konuyla ilgili size bazı sorularım olacak. Süre problemimiz yok, istediğiniz kadar bir süremiz var. Şimdi müsaadeniz olursa ilk sorudan başlamak istiyorum.

V8: Evet hocam.

Araştırmacı: Bizim Eylül ayında yaptığımız ilk toplantıya katılmış mıyız, veli toplantısına?

V8: Evet katılmıştık.

Araştırmacı: Etkinliklere hiç başlamadan önce Scratch'ı, Ters Yüz Modeli bu çalışmayı duyduğunuzda neler düşündünüz? Korku, heyecan, mutluluk?

V8: Vallahi ben oğlumun yapabileceğini biliyordum hocam. Çünkü bu yönü hep vardı. Hep logolarla falan bir şeyler yapıyor. Ana sınıfından bu yana. Yani kendi yaptı. Biz hiç bizim bilgimiz yoktu.

Araştırmacı: Bilginiz yoktu. Karışmadınız mı?

V8: Yok hiç karışmadık. Kendisi yapıyordu.

Araştırmacı: Endişe duydunuz mu bir veli olarak?

V8: Yok.

Araştırmacı: Acaba faydalı olur mu değil mi diye?

V8: Faydalı olacağını düşündük.

Araştırmacı: Düşündünüz?

V8: Evet onu düşünmüştüm.

Araştırmacı: Peki hazırladığımız dijital oyunları izlediniz çocuğunuzun, sınıftakilerin. Genelde baktınız mı? Nasıl buldunuz? Faydalı olduğunu düşünüyor musunuz?

V8: Evet ben faydalı olduğunu düşünüyorum. Özellikle oğluma çok oldu.

Araştırmacı: Hı hı.

V8: Tablette sürekli ona yöneldi. Kendi kendine yapmaya, geliştirmeye çalıştı.

Araştırmacı: Ne tür oyunlar yaptılar? Savaşlı?

V8: Yok savaşlı yapmadı, zihinsel.

Araştırmacı: Evet

V8: Zekâ oyunu daha çok.

Araştırmacı: Evet daha çok öğrencilerin eğitimine yönelik oyunlardı. Biz de onu zaten sağlamak için yönlendirme de yaptık.

V8: Evet.

Araştırmacı: Bir de biz çocukların yapamadığı videoları ya da hazırlayacakları videoları, oyunları geliştirmek için videolar yüklemiştik Google Classroom'a.

V8: Evet.

Araştırmacı: Öğretmen Zoom'dan ders yaptı. Bunları biz Google Classroom sınıfına yükledik. Çocuklar oradan faydalansın ve Ters Yüz Modelinden yararlansın diye. Bu Ters Yüz Modeli nasıl buldunuz? Çocuklar o videolardan öğrendiler mi?

V8: Evet benim oğlum çok öğrendi.

Araştırmacı: Faydalı oldu mu?

V8: Bayağı etkilendi. Hem de anlıyordu hocam.

Araştırmacı: Hepsini izledi değil mi?

V8: Evet izledi.

Araştırmacı: İzleyip uyguladı?

V8: Evet yani.

Araştırmacı: Peki hayat bilgisi dersinde bu TYS modelini kullanarak yaptığımız dijital oyunlar çocuğunuza neler kazandırdı? Hayat bilgisi başarısına neler kazandırdı?

V8: Sınavlarında bayağı etkili oldu hocam. Mutlaka benimki çok uzun soruları yapmıyordu. Mesela onları yanlışsız yapmaya başladı.

Araştırmacı: Yanlışsız yapmaya başladı?

V8: Geliştirdi kendini hocam.

Araştırmacı: Derse yönelik tutumu arttı mı?

V8: Evet arttı.

Araştırmacı: İsteyerek mi katılıyor?

V8: Evet katılıyor. Zaten kendi o Zoom'a mutlaka katılmak için can atıyor.

Araştırmacı: Maşallah.

V8: Eve geliyor, saatini veriyor. Kendini ona göre ayarlıyor.

Araştırmacı: Oyunları da zevkle yapıyordu?

V8: Evet tabi.

Araştırmacı: Kodlama bilgisi arttı mı?

V8: Arttı.

Araştırmacı: Başta var mıydı bu bilgisi?

V8: Yok hiç yoktu.

Araştırmacı: Hiç yoktu ilk kez oluştu?

V8: Evet.

Araştırmacı: Çok güzel, o zaman bayağı aktif ileride bir kodlayıcımız oluştu.

V8: Hayırlısı hocam. Böyle şeyleri zaten çok iyi oynuyorlar. Her zaman zekâ oyunlarını oynuyorlar. Bulmacaları olsun çok iyi oynuyorlar. Anaokulundan beri böyle.

Araştırmacı: Ben de T… da bunu hissettim. Gerçekten hiç kimsenin yapmadığı oyunları düşünüp farklı şeyler de yapıyordu.

V8: Kendi kendine de yapıyor. Hiç bizim bilgimiz yok yani.

Araştırmacı: Onu mutlaka daha da ilerletmesi lazım.

V8: İnşallah daha da ilerletir.

Araştırmacı: Şimdi G….. Hanım biz etkinlikleri bu hafta tamamladık. Modelle ilgili, çalışmamızla ilgili fikirleriniz neler? Beklentiniz karşılandı mı?

V8: Karşılandı hocam. Biz sevdik.

Araştırmacı: Olumlu mu oldu?

V8: Evet hocam çocuğun gelişiminde olsun, bize bayağı etkileri oldu.

Araştırmacı: Olumlu anlamda mı?

V8: Evet olumlu anlamda oldu. Kendi de daha çok oyunlardan falan uzaklaşıp oyunlarını kendi kurdu. Mesela çok telefona, tablete bakmadı. O yönden de çok iyi oldu.

Araştırmacı: Başkasının oyunu oynayacağına kendi oyun yaptı.

V8: Evet. Kendi oyununu kurdu. Daha iyi oldu.

Araştırmacı: Bizim de amacımız çocuk başkasının oyununu oynamak yerine kendi oyununu oynasın...

V8: Halen de onları düşünüyor. “Kendim yapayım” diye.

Araştırmacı: “Nasıl yapayım?” diye, maşallah. Peki bu çalışmamızı diğer derslerde matematikte, İngilizce’de fende ya da Türkçe’de kullanmasını tavsiye eder misin?

V8: Ederiz hocam.

Araştırmacı: Hayırlı olur, faydalı olur değil mi?

V8: Evet hocam. Benim çocuğum zaten matematiği çok seviyor. Matematiğe ayrı bir sevgisi var.

Araştırmacı: Burada kodlamada aslında matematikle ilgili şeyler de var. Ben videolarda anlattım. Toplama, çıkarma, bölme işlemlerini yapabilir. Onu söyleyin bir baksın. Yapar muhakkak.

V8: O matematik hastası, öyle diyeyim size hocam.

Araştırmacı: Evet. G….. Hanım benim sorularım bu kadar. Eklemek istediğiniz bir şey varsa. V8: Yok çok teşekkür ederiz.

Araştırmacı: Ben teşekkür ederim.

V8: Çok iyi böyle etkinlikleri bekleriz okulumuzda.

Araştırmacı: İnşallah, inşallah. Biz de veli olarak destekleriniz için teşekkür ederiz.

V8: Çok sağ olun hocam.

Araştırmacı: Siz de sağ olun. Vaktinizi aldım. Teşekkürler.

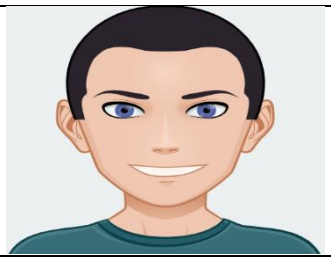
V8: Önemli değil kolay gelsin.

Araştırmacı: Çok sağ olun. Görüşürüz.

Ek 19. 3. Sınıf Hayat Bilgisi Dersi Evimizde Hayat Ünitesi Başarı Testi

SORULAR

S-1) Öğretmeni dokuz yaşındaki Zeynep'ten aşağıda yer alan tablodaki sorumlu ve sorumsuz davranışlardan kaçar tanesinin yanlış olduğunu bulmasını istemiştir.

	
Sorumlu Davranış	**Sorumsuz Davranış**
Küçük kardeşimle ilgilenirim.	Bilmediklerimi aileme sorarım.
Eşyalarımı annem toplar.	Okul çantamı babama hazırlatırım.
Çamaşırlarımı katlarım.	Eşyalarımı arayınca bulamam.
Anneme ev işlerinde yardım ederim.	Evcil hayvanımın bakımını ben yaparım.
Dış pencereleri silerim.	Evdeki tehlikeli işleri ben yaparım.
Çiçekleri sularım.	Kardeşimin ilacını anneme sormadan ben veririm.
Evdeki çöpleri atarım.	Babamın çantasındaki belgeleri okumam.
Yemeği pişiririm.	Sofranın hazırlanmasına yardım ederim.

Sizce Zeynep aşağıdaki seçeneklerden hangisini işaretlemiştir?

A)	Sorumlu : 2 Sorumsuz: 4	B)	Sorumlu : 2 Sorumsuz: 3	C)	Sorumlu : 3 Sorumsuz: 4	D)	Sorumlu : 3 Sorumsuz: 5

S-2) Aile içerisindeki sorumluluklarımızdan yapabileceklerimizi bulup, yanlarındaki harfleri soldan sağa sıralayınca ortaya çıkan şifre, aşağıdakilerden hangisi ile ilgilidir?

A Faturaları yatırmak	Y Tamir yapmak	S Saçını taramak
D Para kazanmak	İ Yatağını toplamak	I Ütü yapmak
N Çöpü atmak	Z Alışveriş yapmak	M Yemek yapmak
O Çiçek sulamak	N Musluğu değiştirmek	P Ödev yapmak

ŞİFRE:

A) Yerleşim yerleri ile ilgili bir kavram

B) Planlama ile ilgili bir kavram.

C) Bitkilerle ile ilgili bir kavram.

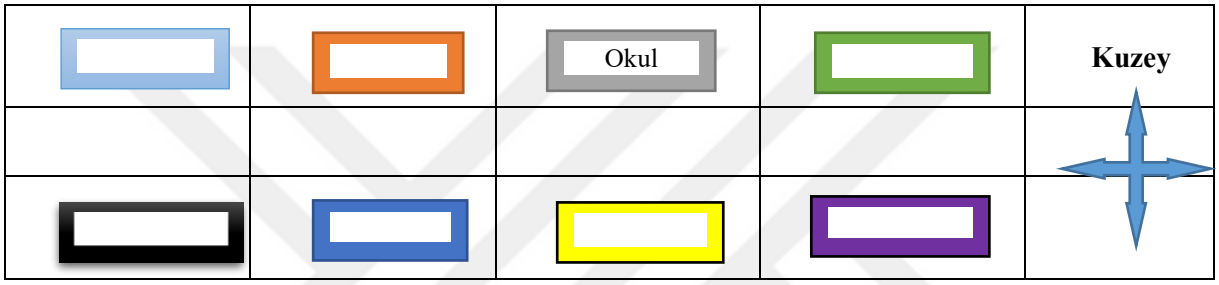
D) Sorumlulukla ilgili bir kavram

S-3) Öğretmen tahtaya çizdiği tabloda evde yapmamız gereken sorumlulukları yazmış, araya da bilerek birkaç tane yanlış cümle eklemiştir. Konuyu iyi anladığınızı göstermek için doğru ifadelerin yazılı olduğu rakamların tam verildiği seçeneği aşağıda işaretler misiniz?

1-Ayakkabılarımı temizlemek.	**2-** Prizi değiştirmek.	**3-**Misafirleri karşılamak.	**4-**Çamaşır makinesini çalıştırmak
5- Kombinin ayarlarını değiştirmek.	**6-**Sofranın kurulmasına yardım etmek.	**7-**Kıyafetlerimi katlamak.	**8-** Okul çantasını ayarlamak.

A) 1-2-3-4-5 B) 1-2-3-6-7 C) 1-3-5-6-7 D) 1-3-6-7-8

S-4) Aşağıda verilen yönergeye göre Elif'in evi ile ilgili aşağıdakilerden hangisi söylenemez?



Yönerge:

a. Okulun doğusunda park, güneyinde camii bulunmaktadır.

b. Caminin batısında eczane vardır.

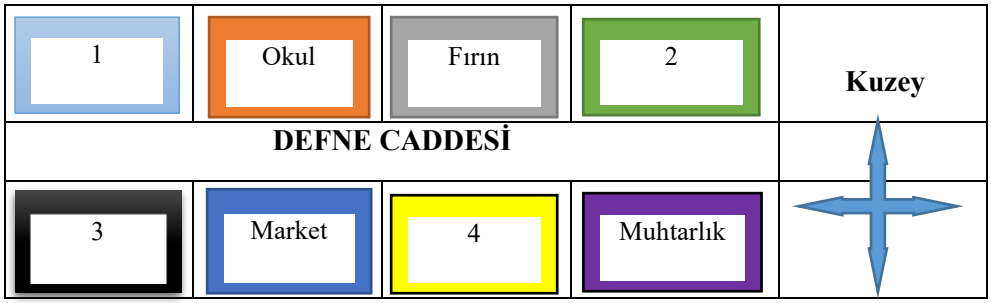
c. Parkın güneyinde kütüphane vardır.

ç. Eczanenin batısında Aile Hekimi vardır.

A) Caminin doğusundadır. B) Okulun batısındadır.

C)Aile hekimliğinin kuzeyindedir. D) Parkın batısındadır.

S-5) Aşağıda verilen bilgilere göre hangi numaralarda kimlerin oturduğu doğru olarak verilmiştir?



Sultan'ın evi: Suzan'ın evinin güneyindedir.

Ramazan'ın evi: Muhtarlığın kuzeyindedir.

Miyase'nin evi: Marketin doğusundadır.

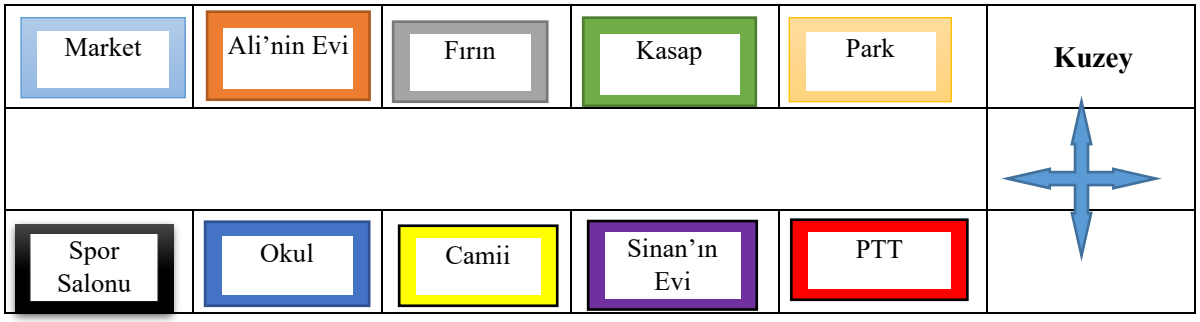
Suzan'ın evi: Okulun batısındadır.

A) Sultan : 4
Ramazan: 1
Miyase :3
Suzan : 2

B) Sultan : 3
Ramazan: 2
Miyase :4
Suzan :1

C) Sultan : 2
Ramazan: 1
Miyase :4
Suzan :3

D) Sultan : 1
Ramazan: 2
Miyase :3
Suzan :4



S-6) Aşağıda verilen bilgilere göre, büyüklerimizin çocukken <u>oynayamadıkları</u> oyun sayısı kaç tanedir?

OYUNLAR	**BÜYÜKLERİMİZİN ÇOCUKKEN OYNADIĞI OYUNLAR**	**BİZİM OYNADIĞIMIZ OYUNLAR**
Misket		
Yedi Tuğla		
Seksek		
Çelik Çomak		
Badminton		
Sudoku		
Dijital Oyun		

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

S-7) Öğretmen, Şeyma'dan dedesinin veya ninesinin çocukluklarına ait eşyaları ertesi gün okula getirmesini istedi. Aşağıdaki eşyalardan kaç tanesi bu isteğe <u>uygun değildir</u>?



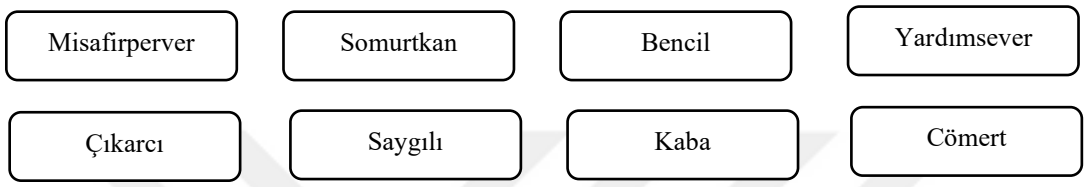
A) 2 B) 3 C) 4 D) 1

S-8) Şevval, okuldan eve dönerken yolda başıboş sokak köpeklerinin saldırısına uğradı. Korku içinde komşuları Cansu teyzesinin kapısını çalarak, kendisini kurtardı. Cansu teyzesi, korku içindeki Şevval ile annesi gelene kadar ilgilendi.

Yukarıdaki olayı ifade eden en doğru atasözü aşağıdakilerden hangisidir?

A) Kötü komşu insanı mal sahibi yapar.
B) Aç kurt bile komşusuna dalamaz.
C) Komşu, komşunun külüne muhtaçtır.
D) Komşuda pişer, bize de düşer.

S-9) Komşularımız ile iyi ilişkiler kurmak için aşağıdaki davranışlardan kaç tanesini hiç kullanmamalıyız?



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

S-10) Aşağıdaki tabloda, komşularımıza karşı davranışlarımızdan olumlu ve olumsuz olanlar görülmektedir. Verilen sıra numarası **(S.N.)** bölümünde hangi numarada yer alan bilgiler yer değiştirilirse tablodaki yanlışlık düzeltilmiş olur?

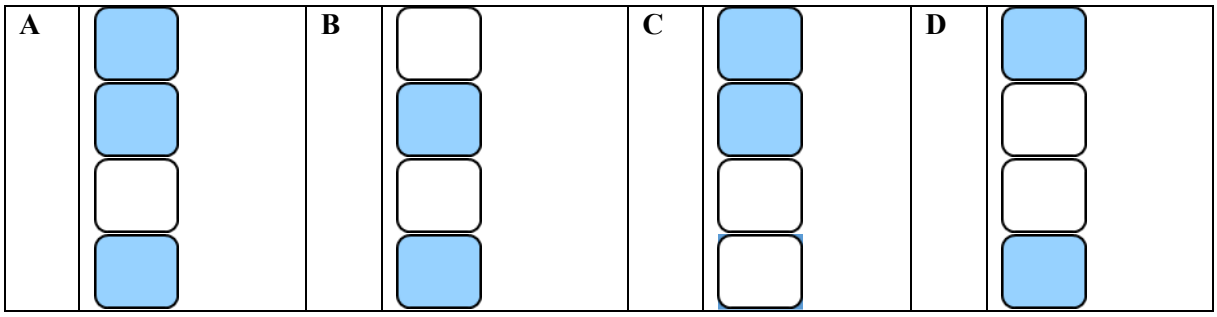
Komşularımıza Karşı Davranışlarımız		
Olumlu	**S.N.**	**Olumsuz**
Komşularımla selamlaşırım.	**1**	Yüksek sesle müzik dinlerim.
Yaşlı komşularımıza yardım ederim.	**2**	Bana selam verildiğinde selam veririm.
Sabah 07:30'da tamirat işlerine başlarım.	**3**	Elektrikli süpürgeyi 22:00 den sonra çalıştırmam.
Komşularıma ikramda bulunurum.	**4**	Yemekten kalan fazla yiyecekleri komşuma ikram ederim.

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

S-11) Babası, Eymen'den aşağıdaki teknolojik ürünlerin hayatımıza sağladığı katkılar ile ilgili tablodaki kutucuklardan doğru olan veya olanları renkli kalemle boyayıp kendisine göstermesini istemiştir.

Kutucuk	**Teknolojik Ürün Adı**	**Hayatımıza Sağladığı Katkı**
	Fritöz	Hamur yoğurmak için kullanılır.
	Mikser	Birden çok gıdayı karıştırmak için kullanılır.
	Kombi	Odamızı aydınlatır.
	Derin Dondurucu	Yiyeceklerin uzun süre saklanmasını sağlar.

Eymen, babasının verdiği görevi tamamlayınca hangi seçenekteki şekil oluşmuş olur?



S-12) Aşağıda verilen teknolojik ürünler ve bunların gerçek kullanım amaçlarının eşleştirilmesinden hangisi veya hangilerinde yanlışlık yapılmıştır?

Teknolojik Ürün	**Kullanıcı Amacı**
Telefon	Eğlence
Mikser	Beslenme
Oyun konsolu	İletişim
Arıtıcı	Temizlik

A) Telefon B) Telefon-Mikser C) Telefon-Oyun Konsolu D) Mikser- Oyun Konsolu

S-13) Fatma'nın ailesinin Mart ve Nisan aylarındaki giderlerini gösteren tablolar aşağıda verilmiştir.

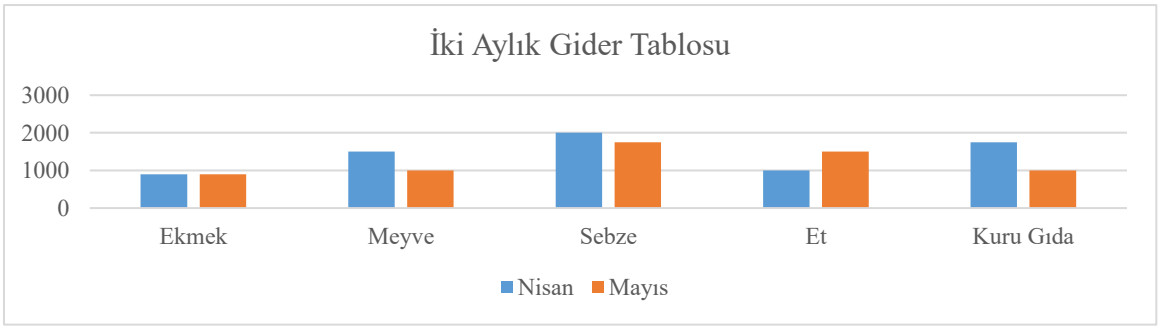
Mart Ayındaki Giderler	
Gider Türü	**Tutar (TL)**
Yakıt	1250
Aydınlatma	300
Su	120
Gıda	4000
Diğer	2000

Nisan Ayındaki Giderler	
Gider Türü	**Tutar (TL)**
Yakıt	750
Aydınlatma	250
Su	150
Gıda	3500
Diğer	1250

Ailenin, Nisan ayında Mart ayına göre tasarruf sağladığı tutar ve nedeni hangi seçenekte doğru olarak verilmiştir?

A) 1760 TL – Havaların ısınması B) 1770 TL – Havaların ısınması ve günlerin uzaması

C) 1780 TL – Günde iki öğün yemek yemeleri D) 1800 TL – Fiyatların ucuzlaması



S-14) Yukarıdaki grafikte İbrahim'in ailesinin iki aylık mutfak harcamaları verilmiştir. Bu grafiğe göre Mayıs ayında bir önceki aya göre azalan harcamalar hangi seçenekte doğru olarak verilmiştir?

A) Ekmek-Meyve-Sebze B) Meyve-Sebze-Et

C) Meyve-Sebze-Kuru Gıda D) Ekmek-Sebze-Et

S-15) Aşağıda verilen sarmal şekilde yer alan ifadeleri kullanan kişi hangi seçenekteki özelliğe sahiptir?



A) Dürüsttür B) Sabırlıdır C) Heyecanlıdır D) Planlıdır

S-16) Muhammed, Salı günü için aşağıda görüldüğü gibi yarım günlük bir planlama yapmıştır. Bu planlamada yaptığı ilk yanlışlık kaçıncı sırada verilmiştir?

Sıra No	Zaman	Yapılacak İşler
1	07:00	Uyanıp kahvaltı yapacağım.
2	08:00	Okula gideceğim.
3	11:00	Ödevlerimi yapacağım.
4	12:00	Okuldan çıkıp mahalledeki arkadaşlarımla oynayacağım.
5	13:00	Eve gelip okul kıyafetimi çıkaracağım.
6	14:00	Öğlen yemeğimi yiyeceğim.

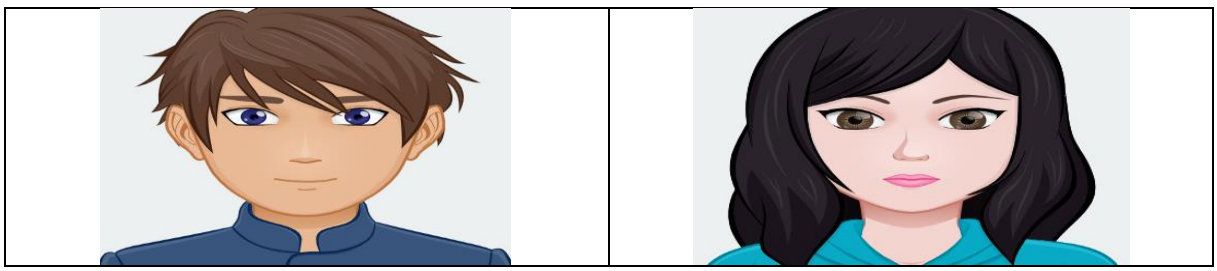
A) 1 B) 2 C) 3 D) 4

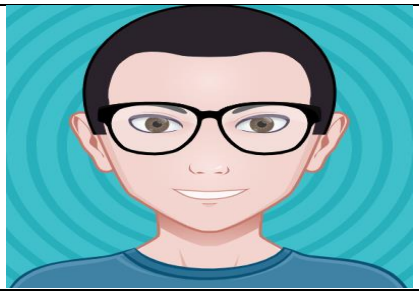
S-17) Bir insanın aşağıdakilerden hangisi veya hangileri hakkında plan yapması gereklidir?

I-Oyun Oynama II-Ders Çalışma III-Dinlenme IV-Beslenme

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

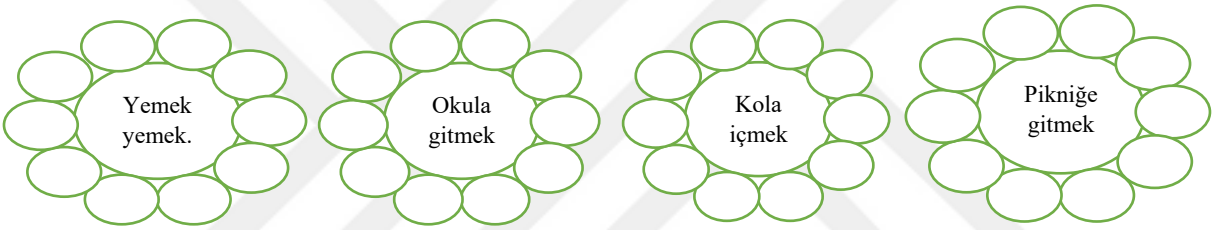
S-18) Tablodaki çocuklardan hangisi veya hangileri istek ve ihtiyaçlarımız konusunda yanlış bilgi vermiştir?



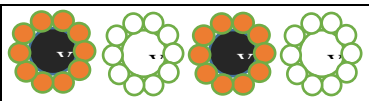
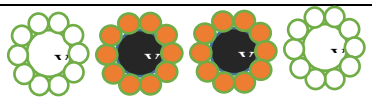
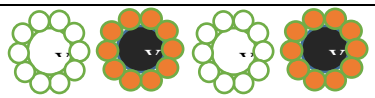
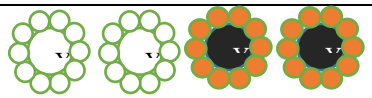
Mehmet	**Selma**
Alışverişe gitmeden önce ihtiyaç listesi hazırlarım.	Reklamda gördüğüm ürünlerin tümü zorunlu ihtiyacımızdır.
	
Osman	**Defne**
İsteklerimiz ihtiyaçlarımızdan önce gelir.	Alışveriş listesini bütçeye göre hazırlarım.

A) Selma B) Selma-Osman C) Osman D) Selma-Defne

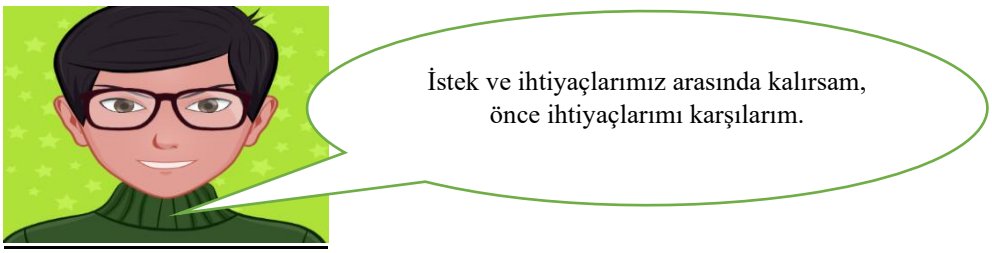
S-19) Sevda'nın annesi kızına dört çiçek resmi vererek, bunların ortasında yazan bilgileri okuyup istekleri ifade eden çiçekleri istediği renkle boyamasını istedi.



Sevda boyamayı bitirdiğinde dört çiçeğin görüntüsü hangi seçenekte doğru olarak verilmiştir.

A)		**B)**	
C)		**D)**	

S-20) Miraç aşağıdakilerden hangisini yaparsa fikriyle çelişmiş olur?



Miraç

A) Arkadaşımın penyesinin aynısından iki tane aldım. B) Artan harçlığımı anneme verdim.

C) Ayakkabım yırtılınca tamirciye götürdüm. D) Defterim bitince harçlığımla defter aldım.

CEVAPLAR

1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
C	A	D	A	B	A	B	C	B	C
11	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
B	C	B	C	D	C	D	B	D	A

Ek 20. Başarı Testi Uygulama İzni

T.C.
MALATYA VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-34259660-605.01-97972659 01.03.2024
Konu : Uygulama İzin Onayı (Mehmet DAĞ)

VALİLİK MAKAMINA

İlgi : Amasya Üniversitesi Rektörlüğü (Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı'nın) 23/02/2024 tarih E-47526769-302.08.01-181188 sayılı yazısı.

Amasya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı Sınıf Eğitimi Doktora Programı öğrencisi Mehmet DAĞ'ın yürütmekte olduğu "Evimizde Hayat Ünitesi Başarı Testi Geliştirme Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması" konulu tez çalışmasının, ilimiz Battalgazi ve Yeşilyurt ilçelerinde bulunan Ek'te belirtilen okullarda öğrenim gören 3.(üçüncü) sınıf öğrencilere uygulanması talebine ilişkin, Amasya Üniversitesi Rektörlüğü'nün ilgi yazısı ilişikte sunulmuştur.

Anket-Tez Araştırma ve Değerlendirme Komisyonumuz, 27/02/2024 tarihinde yapılan toplantıda; İlgili yasal düzenlemelerde belirtilen ilke, esas ve amaçlara aykırılık teşkil etmeyecek şekilde, denetimleri ilgili kurum müdürlüğü tarafından gerçekleştirilmek üzere, derslerin aksatılmaması, kişisel verilerin gizliliğine dikkat edilmesi kaydıyla, gönüllülük esasına göre ve araştırmacının araştırmasının bitimi tarihinden itibaren 30 gün içerisinde araştırma sonuçlarını Müdürlüğümüze bildirmesi şartı ile anket uygulaması yapmasını uygun görmüş olup, Müdürlüğümüzce de uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.

Mehmet AKGÜN
Müdür a.
İl Milli Eğitim Şube Müdürü

OLUR
Behçet BAKIR
Vali a.
İl Milli Eğitim Müdürü

Ek: Tutanak ve ekleri (34 sayfa)

Ek 21. Scratch Hazırlık Eğitimi Süreci

Scratch Hazırlık Eğitimi				
S.N.	**Kazanım**	**Konu**	**Oluşturulma Tarihi**	**Bağlantı Linki**
1	Hazırlık Eğitimi	1. Ders Genel Tanıtım, Kayıt.	20.05.2024	https://drive.google.com/file/d/16OFVTHYaJTk4XGTZM-bqeopKQRAkfH-F/view?usp=drive_link
2	Hazırlık Eğitimi	2. Ders Genel Tanıtım, Kod-Kostüm-Ses-Dekor.	26.07.2024	https://drive.google.com/file/d/1pTJoOn_8l41Ly4hwDBB-4SzM8ArWigve/view?usp=drive_link
3	Hazırlık Eğitimi	3. Ders Bağlantı İle Üye Olma.	28.06.2024	https://drive.google.com/file/d/1qWqnbEWiyJjNBXRTt2eT3vBusT8iVZca/view?usp=drive_link
4	Hazırlık Eğitimi	4. Ders Hareket	20.05.2024	https://drive.google.com/file/d/1boD-j1hAbp24stJ1_er2varbvxd0Eq5R/view?usp=drive_link
5	Hazırlık Eğitimi	5. Ders Görünüm	20.05.2024	https://drive.google.com/file/d/1DNA204b7_rMh8Xcrcaf8bh-Bg7JWXSyb/view?usp=drive_link
6	Hazırlık Eğitimi	6. Ders Sesler-Olaylar	20.05.2024	https://drive.google.com/file/d/1KAvdiWYjJL2amaDVjN02Fm3PdrV_E09s/view?usp=drive_link
7	Hazırlık Eğitimi	7. Ders Kontrol	20.05.2024	https://drive.google.com/file/d/14XidVSi9RWS_BpZFrM-5scGAg9_Bellj/view?usp=drive_link
8	Hazırlık Eğitimi	8. Ders Algılama	21.05.2024	https://drive.google.com/file/d/1nuL_vvH14GpRK30ii5LTwW1c5qhO4VqW/view?usp=drive_link
9	Hazırlık Eğitimi	9. Ders Operatörler-Değişkenler-Blok Oluşturma	21.05.2024	https://drive.google.com/file/d/1NZkofnWQxp0u1x6v5zAzJNU4YTsF9-Ox/view?usp=drive_link

10	Hazırlık Eğitimi	10. Ders Sağa-Sola, Yukarı Aşağı, Sürükle Bırak ve Fareyi Takip İşlemleri	12.06.2024	https://drive.google.com/file/d/1ePL4909f0eWkrceIM_INI25rhP98MP0E/view?usp=drive_link
11	Hazırlık Eğitimi	11. Ders Sağdan Sola, Yukarıdan Aşağı Otomatik Hareket.	13.06.2024	https://drive.google.com/file/d/1RVLkNQVKqJmHHqrZvUdOAGS0bbfBvCwW/view?usp=drive_link
12	Hazırlık Eğitimi	12. Ders Pinball	13.06.2024	https://drive.google.com/file/d/177MhOfdPEfrVqr8OYn3L4loDwtp23-Jh/view?usp=drive_link
13	Hazırlık Eğitimi	13. Ders Büyüme küçülme	27.06.2024	https://drive.google.com/file/d/1dR3hB46Io3yOPA85tqS7TV0xmQJhlszV/view?usp=drive_link
14	Hazırlık Eğitimi	14. Ders Sağa sola gitme, yukarı aşağı zıplama	27.06.2024	https://drive.google.com/file/d/16xBjnEp8_GXF4188xk5zb6lTQR3W-Kaq/view?usp=drive_link
15	Hazırlık Eğitimi	15.Ders Tanışma	23.05.2024	https://drive.google.com/file/d/15kb53FGXEWdEDNzhBBxBafsPAgqFC_aW/view?usp=drive_link
16	Hazırlık Eğitimi	16.Ders Kedi yukarı aşağı süt sola doğru	28.06.2024	https://drive.google.com/file/d/1I_UnL5dwOaBYSbsXnH7FFmaGqFqiQBvb/view?usp=drive_link
17	Hazırlık Eğitimi	17. Ders Kedi sağa sola süt aşağı doğru	28.06.2024	https://drive.google.com/file/d/1G-ZbYtI6OsGr6tnMptDs0PuRseIynT1Z/view?usp=drive_link
18	Hazırlık Eğitimi	18. Ders Kedi sürüklenebilir süt aşağı doğru	28.06.2024	https://drive.google.com/file/d/1IC4aEm-OfRd1e5TrgE47cKWUor6Ou8wn/view?usp=drive_link
19	Hazırlık Eğitimi	39. Ders Stüdyodaki Oyunları Bilgisayarına Kaydedip Kullanma	31.10.2024	https://drive.google.com/file/d/1JvZLrsdbDruQxNmMKB8U3rf2vZVjoByh/view?usp=drivesdk
20	Hazırlık Eğitimi	40. Ders Labirent Çizgilerinin Çizimi	31.10.2024	https://drive.google.com/file/d/1M40ALct6jySq3i3XIDqTTjMDT-9tMyrJ/view?usp=drivesdk

21	Hazırlık Eğitimi	41. Ders Çarkıfelek Çizimi	31.10.2024	https://drive.google.com/file/d/1MWxrnAwaR_Ci8T9mS3SqbXwtDNvsMzXC/view?usp=drivesdk
22	Hazırlık Eğitimi	42. Ders Soru Cevaplı Kroki	31.10.2024	https://drive.google.com/file/d/1hQruSCGV8S2pMZemZ9LEkzgI_XzEGaEB/view?usp=drivesdk
23	Hazırlık Eğitimi	43. Ders Çocukluk Dönemi Sürükle Bırak	31.10.2024	https://drive.google.com/file/d/1PiFOXq8jeNf6aIN3nvOMWa_benJfy9a8/view?usp=drivesdk
24	Hazırlık Eğitimi	44. Ders Labirentte Hareket	04.11.2024	https://drive.google.com/file/d/1hCjk0LvYXsnD2_ZtMyO-pwT_UzSkWJH4/view?usp=drivesdk
25	Hazırlık Eğitimi	45. Ders Çarkıfelek Soru Cevap	04.11.2024	https://drive.google.com/file/d/1sn0IZxiLA1bHt4bcXUjuZO5gPqleOJjn/view?usp=drivesdk
26	Hazırlık Eğitimi	46. Ders Oyunlarda Karşılaşılan Hataları Düzeltme 1	19.11.2024	https://drive.google.com/file/d/1DS1bsxZT0XgSMepg95F1QynlQrr4ZMyp/view?usp=drivesdk

Ek 22. Scratch Programı Kullanımı Geliştirme Süreci

Scratch Programı Kullanımı Geliştirme Eğitimi				
S.N.	**Kazanım**	**Konu**	**Oluşturulma Tarihi**	**Bağlantı Linki**
1	"HB.3.2.1. Aile büyüklerinin çocukluk dönemlerinin özellikleri ile kendi çocukluk döneminin özelliklerini karşılaştırır."	19. Ders Kazanım-1 Sohbet	24.05.2024	https://drive.google.com/file/d/1LVDVgwFuzWOnEyL_uz7uWnD3YvUxWpEt/view?usp=drive_link
		Evimizde Hayat 1. Ders Albümlerimize Bakalım	22.11.2024	https://classroom.google.com/c/NzEzODE4MDc1ODQy/a/NzM1MjIyNjU3ODg5/details
2	"HB.3.2.2. Komşuluk ilişkilerinin ailesi ve kendisi açısından önemine örnekler verir."	20. Ders Kazanım-2 Yakalanan Fareler-1	24.05.2024	https://drive.google.com/file/d/164u2Cfs8M44e7r4Wms1TX83-WMu3i3us/view?usp=drive_link
		21. Ders Kazanım-2 Yakalanan Fareler-2	24.05.2024	https://drive.google.com/file/d/1NaeuPA3Hku6B1T-5F6LAwXkr8FE_j4zn/view?usp=drive_link

			29.11.2024	
		Evimizde Hayat 2. Ders Komşularımız		https://classroom.google.com/c/NzEzODE4MDc1ODQy/a/NzIxOTQ2NjY0MTQ3/details
			24.05.2024	
		22. Ders Kazanım-3 Kroki-1		https://drive.google.com/file/d/1iFSlqUYjr4TB3Q5w5I4x1-JnwzopvXm0/view?usp=drive_link
			24.05.2024	
		23. Ders Kazanım-3 Kroki-2		https://drive.google.com/file/d/1qLwP6FBBnaHb0BkjSa6n3Gr-XyY9SjN1/view?usp=drive_link
	"HB.3.2.3. Evinin bulunduğu yerin krokisini çizer."		24.05.2024	
		24. Ders Kazanım-3 Kroki-3		https://drive.google.com/file/d/1Ltv_dH5DjQ4rPUstjUAhcriGCztD_d45/view?usp=drive_link
			04.12.2024	
3		Evimizde Hayat 3. Ders Evimin Yerini Tarif Ediyorum		https://classroom.google.com/c/NzEzODE4MDc1ODQy/a/NzIyMDU3Nzg5OTIw/details

		25. Ders Kazanım-4 Sorumluluklarımız (Yüzücü)	7.06.2024	https://drive.google.com/file/d/1QMMn0a2y-qXRJV1yj67V7Zz_JW_0uWgH/view?usp=drive_link
4	"HB.3.2.4. Evde üzerine düşen görev ve sorumlulukları yerine getirir."	Evimizde Hayat 4. Ders Ev İşlerine Yardım Edelim	10.12.2024	https://classroom.google.com/c/NzEzODE4MDc1ODQy/a/NzQwNzAwODg3NDE3/details
	"HB.3.2.5. Evde kullanılan alet ve teknolojik ürünlerin hayatımıza olan katkılarına örnekler verir."	26. Ders Kazanım-5 Yüzücü-1	7.06.2024	https://drive.google.com/file/d/1g1jV0CRRiBHd-BIrl9XXXFhP7dR6oD3N/view?usp=drive_link
5		27. Ders Kazanım-5 Yüzücü-2	7.06.2024	https://drive.google.com/file/d/1rU1Dyn73HFjGRYi-kNgIVQYEzwKAaPYf/view?usp=drive_link

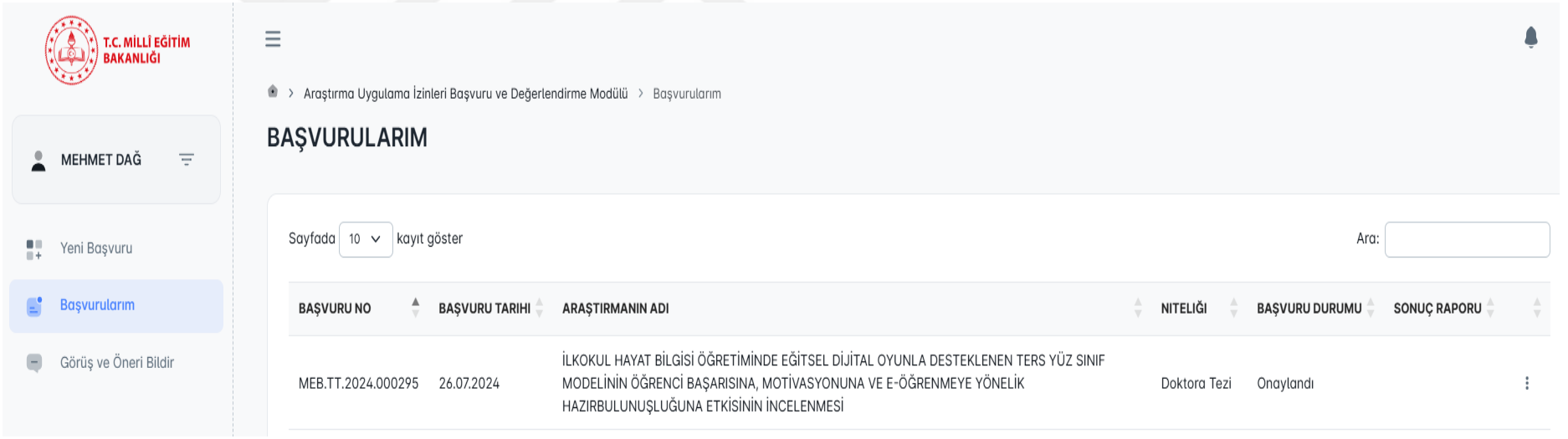
		Evimizde Hayat 5. Ders Teknolojinin Getirdiği Kolaylıklar	17.12.2024	https://classroom.google.com/c/NzEzODE4MDc1ODQy/a/NzQxOTU4NzY4NzU1/details
		28. Ders Kazanım-6 Uzay Oyunu-1	7.06.2024	https://drive.google.com/file/d/1YZS1_2GGAkYBHoEJN9kX2QT7g-DdRUIn/view?usp=drive_link
		29. Ders Kazanım-6 Uzay Oyunu-2	7.06.2024	https://drive.google.com/file/d/1g0hFjoPdIo6qKBRB50_HcW-W_GZjgiPO/view?usp=drive_link
6	"HB.3.2.6. Evdeki kaynakların etkili ve verimli kullanımına yönelik özgün önerilerde bulunur."	Evimizde Hayat 6. Ders Evdeki Kaynaklarımız	24.12.2024	https://classroom.google.com/c/NzEzODE4MDc1ODQy/a/NzQyNjkzMDQ3NjY3/details

		30. Ders Kazanım-7 Planlı Olma (Akan Sayılar-1)	11.06.2024	https://drive.google.com/file/d/1Keceuyf2mJJPqAL-EoNpKPG4sjYFccX3/view?usp=drive_link
		31. Ders Kazanım-7 Planlı Olma (Akan Sayılar-2)	11.06.2024	https://drive.google.com/file/d/1D5mfhxP_Fxs_vfqkQFA58AUrHIedNhDZ/view?usp=drive_link
7	"HB.3.2.7. Planlı olmanın kişisel yaşamına olan katkılarına örnekler verir."	Evimizde Hayat 7. Ders Planlı Hayat Çok Rahat	02.01.2025	https://classroom.google.com/c/NzEzODE4MDc1ODQy/a/NzQzMjc4NzYyMzI0/details
8	"HB.3.2.8. İstek ve ihtiyaçlarını karşılarken kendisinin ve ailesinin bütçesini	32. Ders Kazanım-8 İstek ve İhtiyaç-1	11.06.2024	https://drive.google.com/file/d/14h100P1n4-3kGLtTdlPRpuHAwWJmkAAk/view?usp=drive_link

	korumaya özen gösterir.”			
		33. Ders Kazanım-8 İstek ve İhtiyaç-2	11.06.2024	https://drive.google.com/file/d/1zVMrtffBp4oE4FoEHG8_Z5pIqOmhLPk5/view?usp=drive_link
		Evimizde Hayat 8. Ders Paramı Harcarken	06.01.2025	https://classroom.google.com/c/NzEzODE4MDc1ODQy/a/Njg3NTYzOTQyNjA0/details
		34. Ders Tüm Kazanımlar. Çarkıfelek-1	31.05.2024	https://drive.google.com/file/d/1c0XuoWDcuyXHZvMFqTPgH-CXWzqLE8bE/view?usp=drive_link
		35. Ders Tüm Kazanımlar. Çarkıfelek-2	31.05.2024	https://drive.google.com/file/d/1kYCTuW9MsbXIlknjC55i5pF6eVczSzfN/view?usp=drive_link
9	Tüm Kazanımlar	36. Ders Tüm Kazanımlar. Çarkıfelek-3	31.05.2024	https://drive.google.com/file/d/1WXiMWqFYhRJUNWZjQUqtzFy_mygYTHck/view?usp=drive_link

		37. Ders Tüm Kazanımlar. Labirent-1	31.05.2024	https://drive.google.com/file/d/10FhuYVqi_h7w-MgpExsbM6b3t3yx8gyr/view?usp=drive_link
10	Tüm Kazanımlar	38. Ders Tüm Kazanımlar. Labirent-2	31.05.2024	https://drive.google.com/file/d/1mWjj_1J-PhKu2WO78zoStght5Eu1uZ1L/view?usp=drive_link

Ek 23. Valilik Onayı



Ek 24. Scratch İle Ders Kazanımlarına Yönelik Geliştirilen Dijital Oyun Linkleri

S.N.	Kazanım	Dijital Oyunun Linki
1	1. Aile büyüklerinin çocukluk dönemlerinin özellikleri ile kendi çocukluk döneminin özelliklerini karşılaştırır.	https://scratch.mit.edu/projects/954213942/editor
2	2. Komşuluk ilişkilerinin ailesi ve kendisi açısından önemine örnekler verir.	https://scratch.mit.edu/projects/964946210/editor
3	3. Evinin bulunduğu yerin krokisini çizer.	https://scratch.mit.edu/projects/970004787/editor
4	4. Evde üzerine düşen görev ve sorumlulukları yerine getirir.	https://scratch.mit.edu/projects/965867143/editor https://scratch.mit.edu/projects/977436543/editor
5	5. Evde kullanılan alet ve teknolojik ürünlerin hayatımıza olan katkılarına örnekler verir.	https://scratch.mit.edu/projects/965351537/editor
6	6. Evdeki kaynakların etkili ve verimli kullanımına yönelik özgün önerilerde bulunur.	https://scratch.mit.edu/projects/830732104/editor https://scratch.mit.edu/projects/977515720/editor
7	7. Planlı olmanın kişisel yaşamına olan katkılarına örnekler verir.	https://scratch.mit.edu/projects/955404758/editor
8	8. İstek ve ihtiyaçlarını karşılarken kendisinin ve ailesinin bütçesini korumaya özen gösterir.	https://scratch.mit.edu/projects/977379235/editor
9	Tüm Kazanımlar (Çarkıfelek Oyunu)	https://scratch.mit.edu/projects/958894360/editor
10	Tüm Kazanımlar (Labirent Oyunu)	https://scratch.mit.edu/projects/954280227/editor

Ek 25. Deneysel Çalışmaya Dair Görseller

HAZIRLIK AŞAMASI



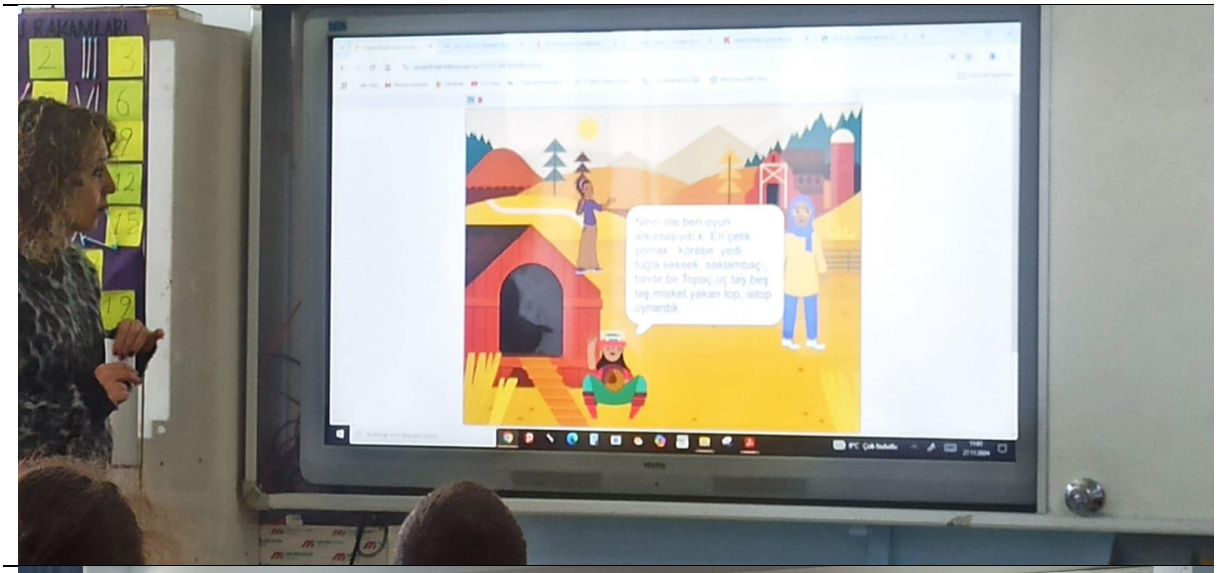



MUSTAFA KEMAL ATATÜRK
1881-1938
Scratch


SONBAHAR
İLKBAHAR
YAZ
EYLÜL
EKİM
KASIM
OCAK
ŞUBAT
MART
NİSAN
MAYIS
HAZİRAN
TEMMUZ
AĞUSTOS
Atatürk'ün izinden
EKİM CUMHURİYET

UYGULAMA AŞAMASI

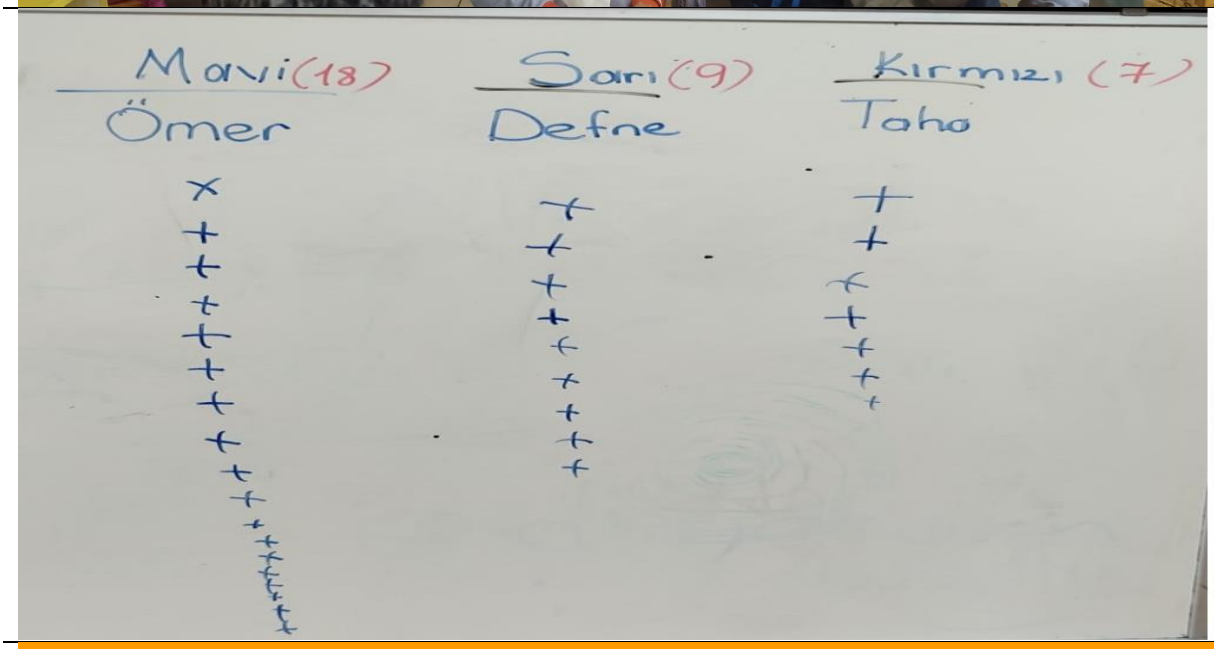
1. Kazanım









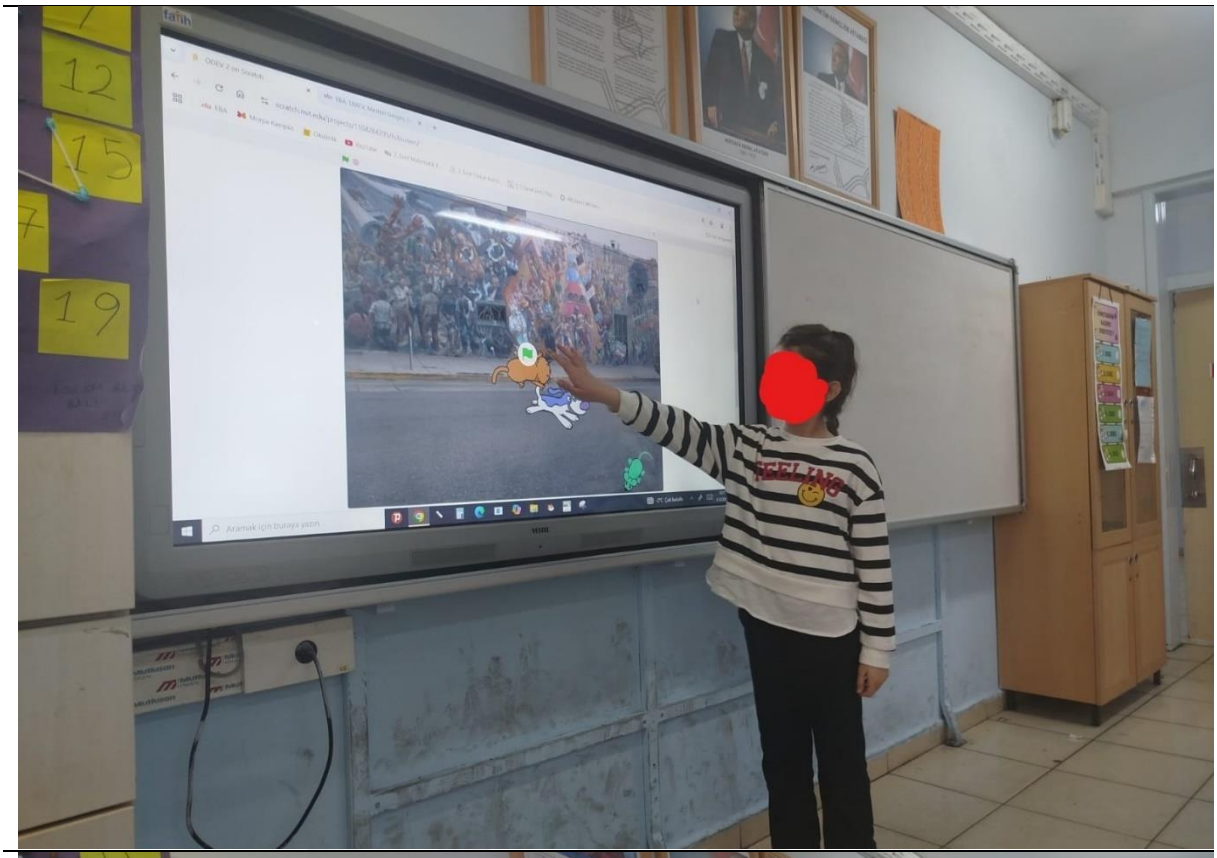

Mavi (18)
Ömer
Sarı (9)
Defne
Kırmızı (7)
Taha

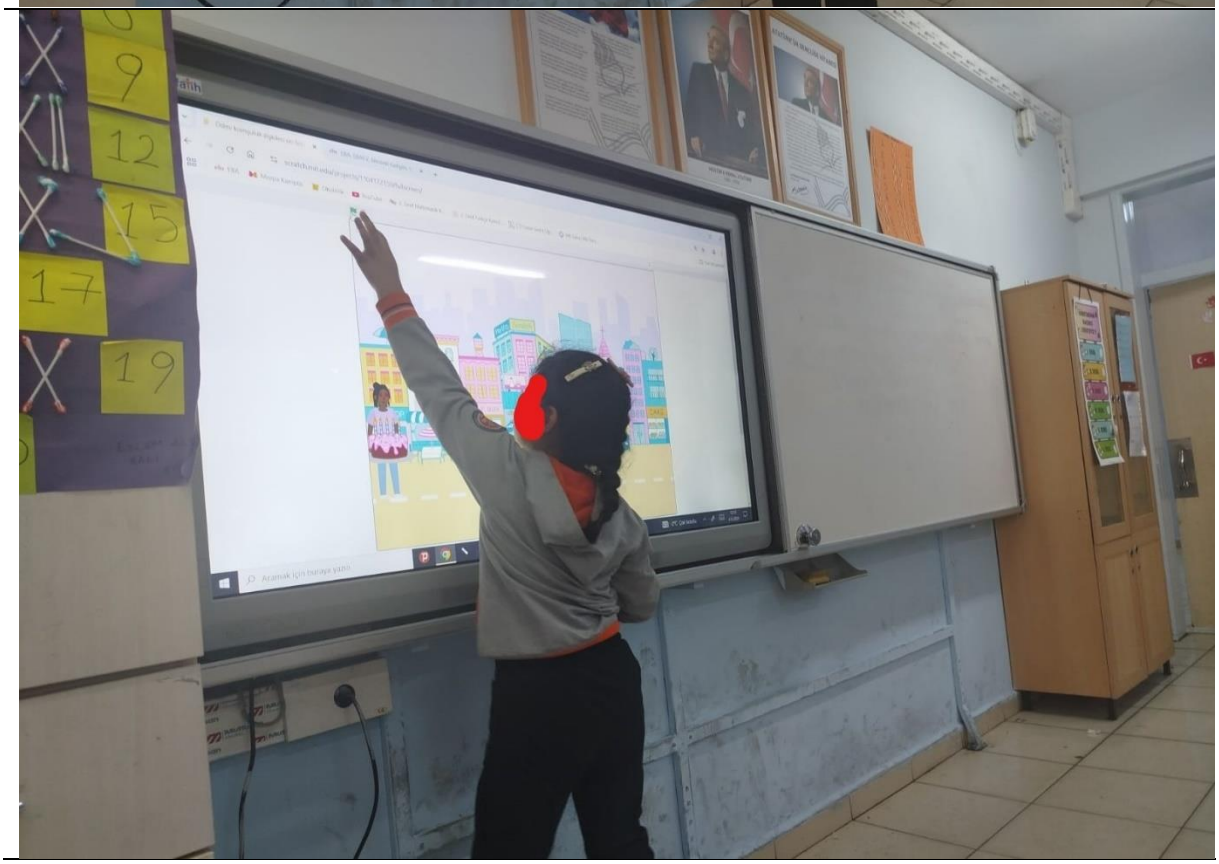

1. KAZANIM
Scratch Şampiyonu
Mavi Grup
SCRATCH
Tebrikler
SCRATCH

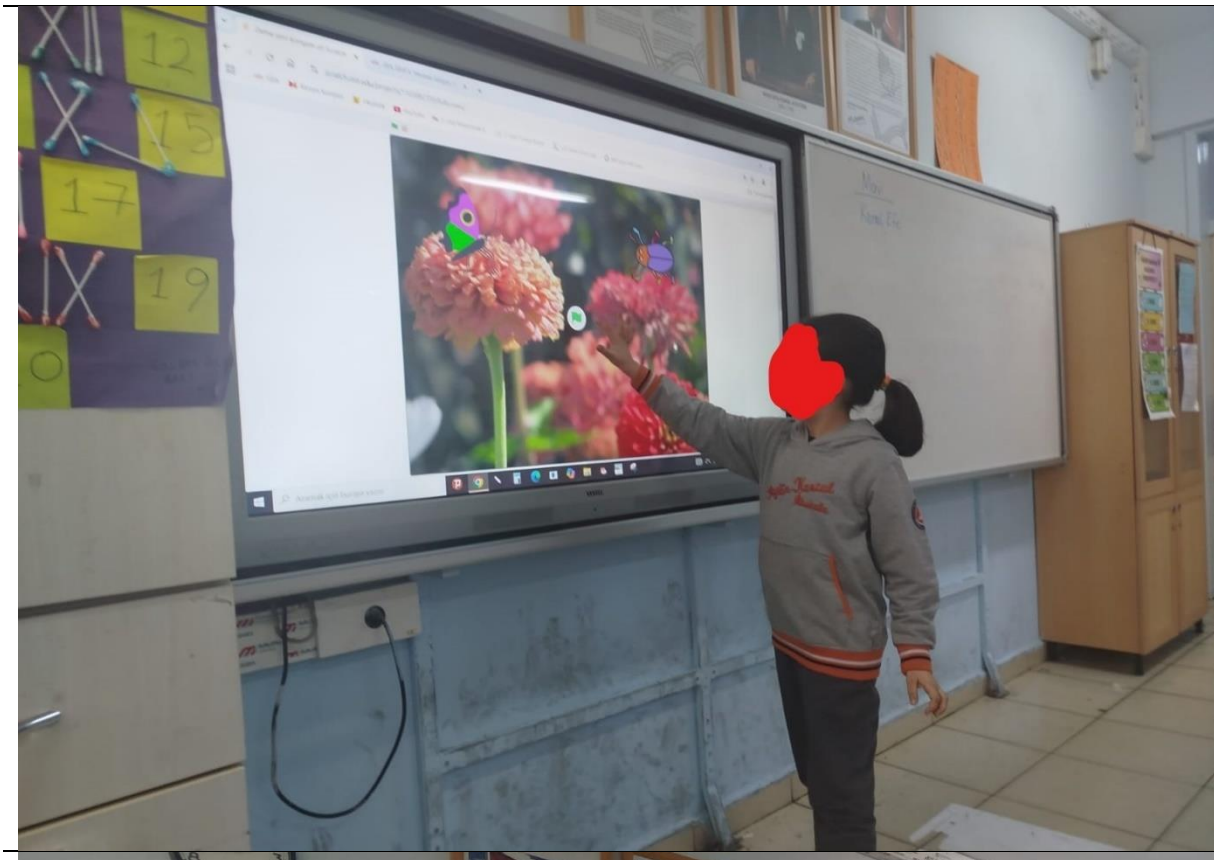
2.Kazanım






12
15
19

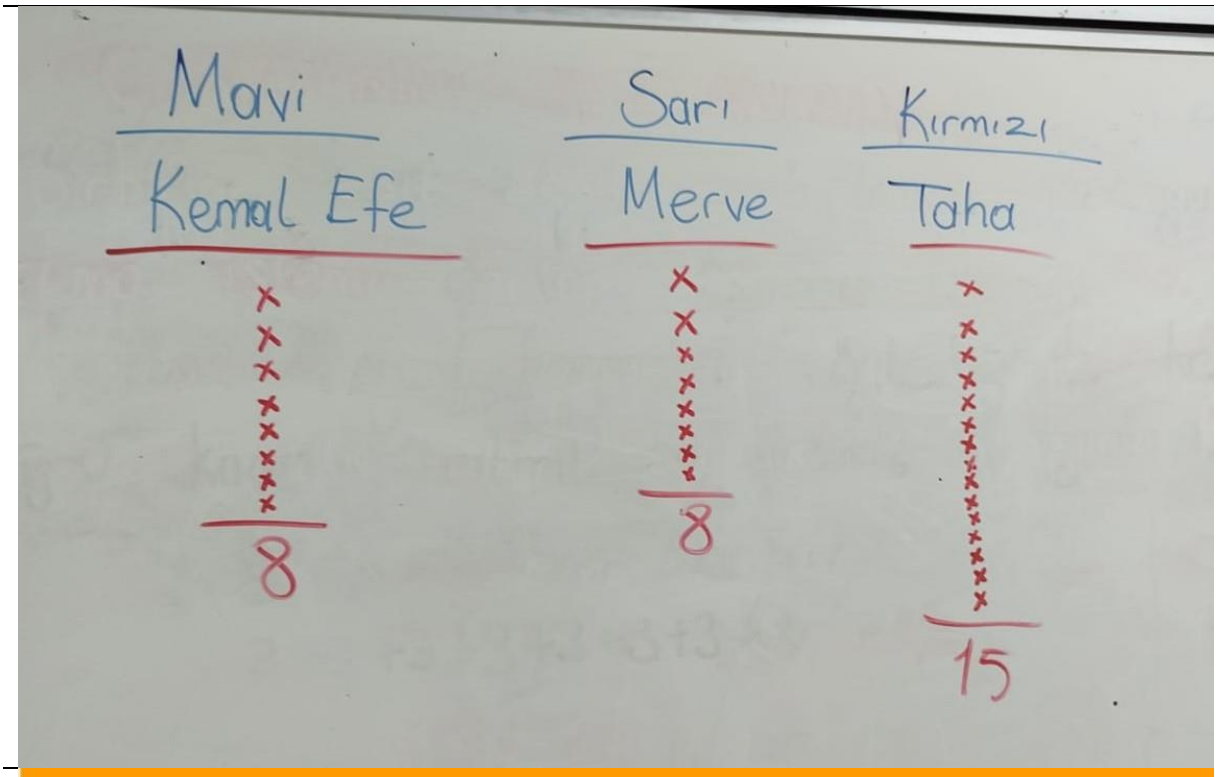

9
12
15
17
19


12
15
17
19


değişkenim
0
MerhabaKOMŞU! BEN DE SENİN İÇİN HEDİYELER ALDIM. BAKALIM SENDE SANA ALDIĞIM HEDİYELERİ BULABİLECEK MİSİN?

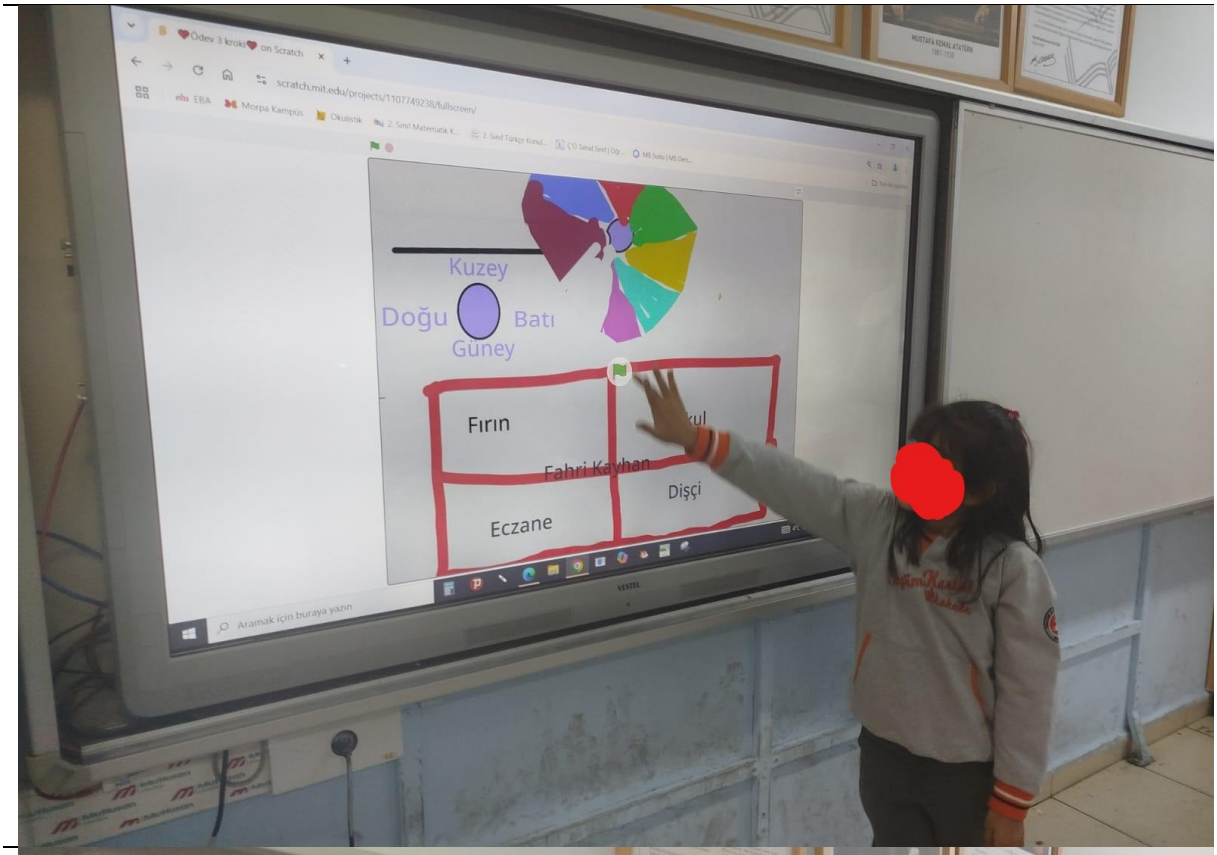

Beşir Kartal
Beşir Kartal


Beşir Kartal

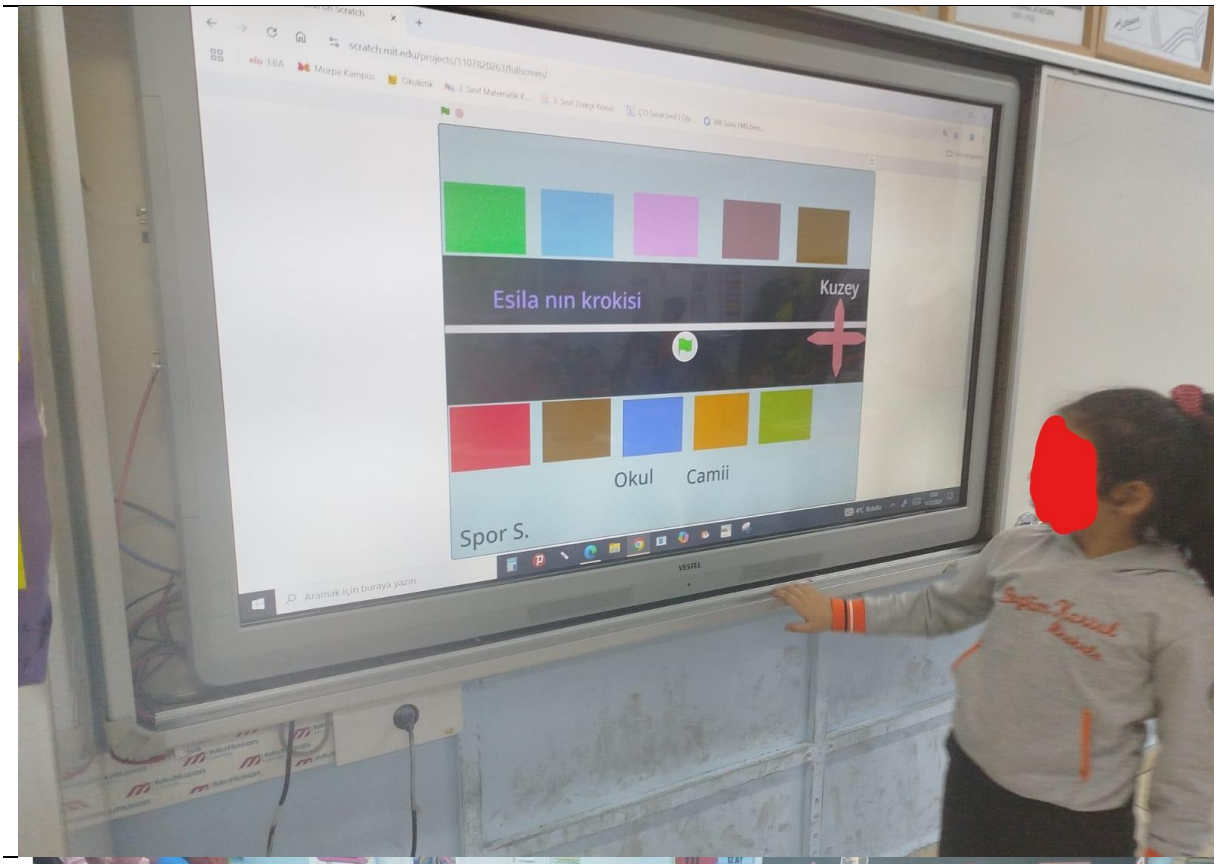

Mavi
Kemal Efe
8
Sarı
Merve
8
Kırmızı
Taha
15


2. KAZANIM
Scratch Şampiyonu
Kırmızı Grup
SCRATCH
Tebrikler
SCRATCH

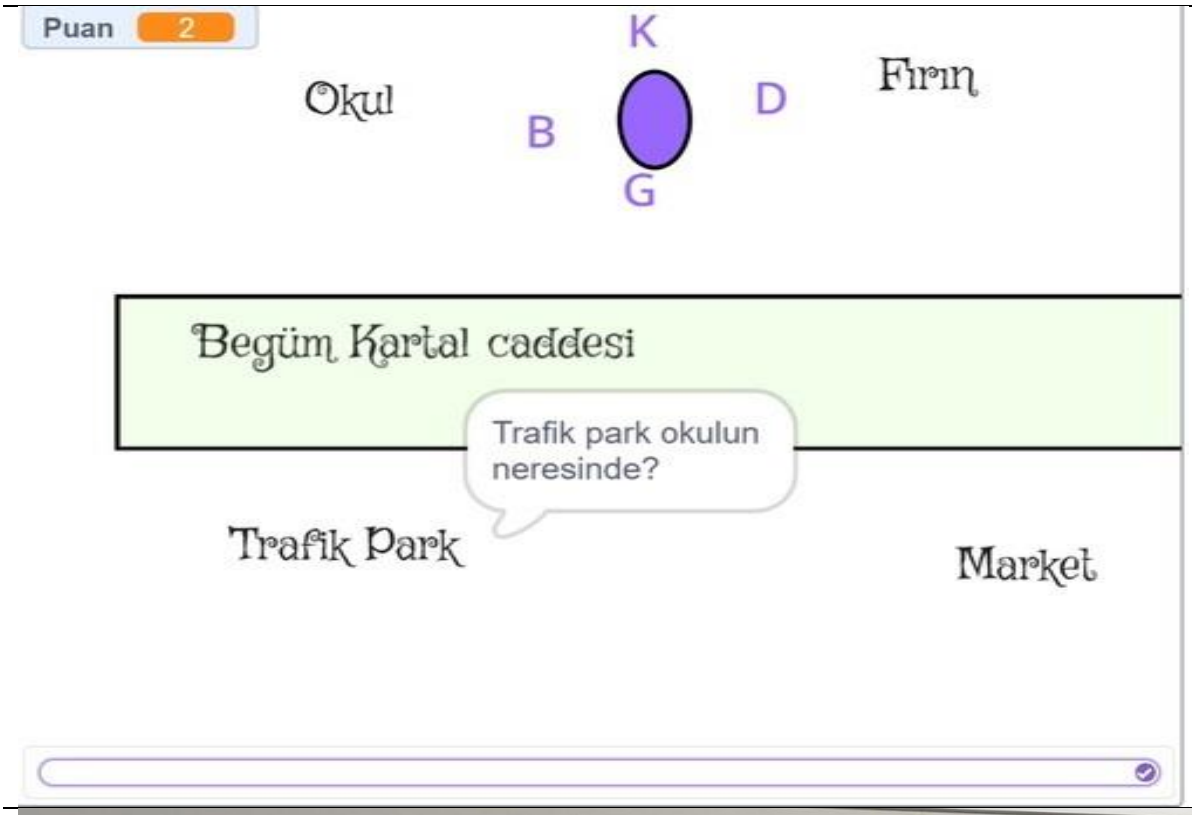
3. Kazanım


Kuzey
Doğu
Batı
Güney
Fırın
Fahri Kayhan
Dişçi
Eczane


k
d
b
g
bakkal
caffe
avm
sütçü
oyanın
evi


Esila nın krokisi
Kuzey
Okul
Camii
Spor S.




Puan 2
K
Okul
B
D
Fırın
G
Begüm Kartal caddesi
Trafik park okulun neresinde?
Trafik Park
Market

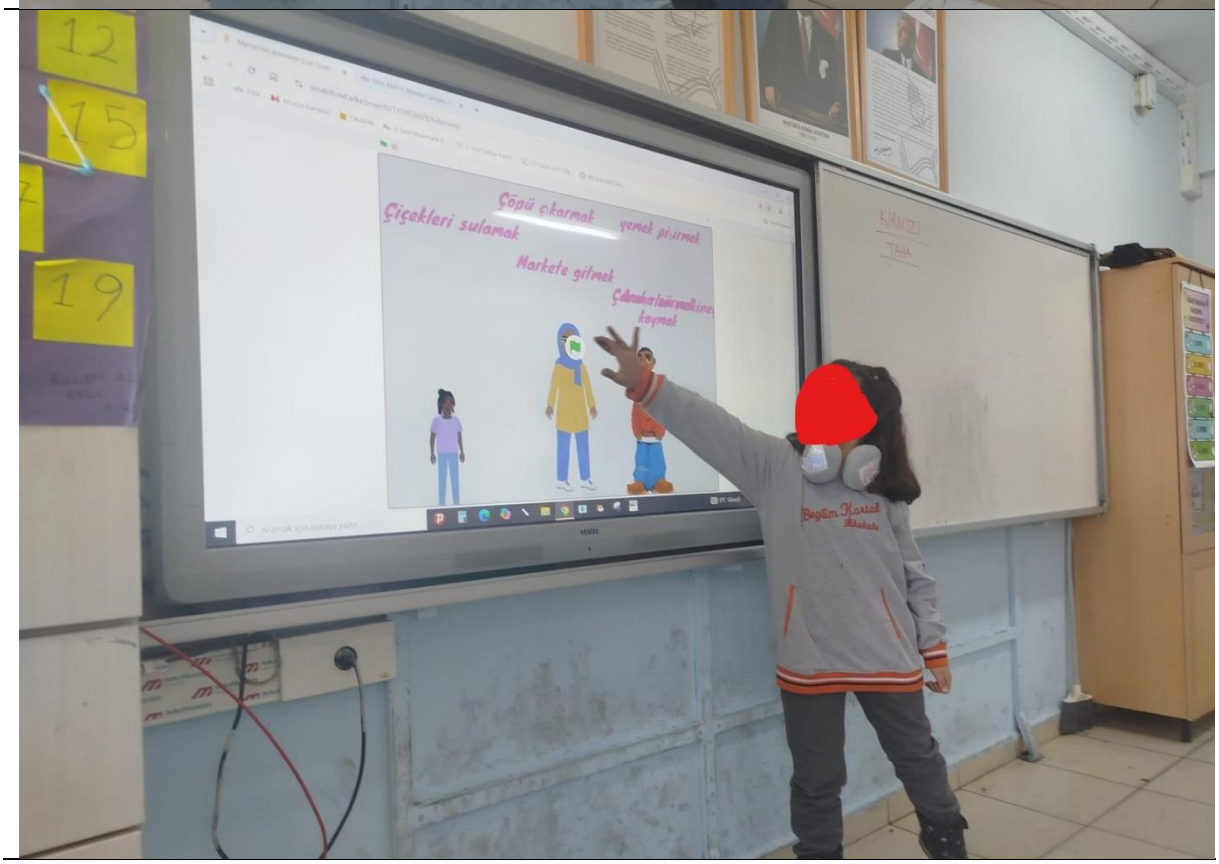

Mavi
Ecem
10
Sarı
Defne
13
Kırmızı
Göktürk
10


3. KAZANIM
Scratch Şampiyonu
Sarı Grup
Tebrikler
SCRATCH

4. Kazanım

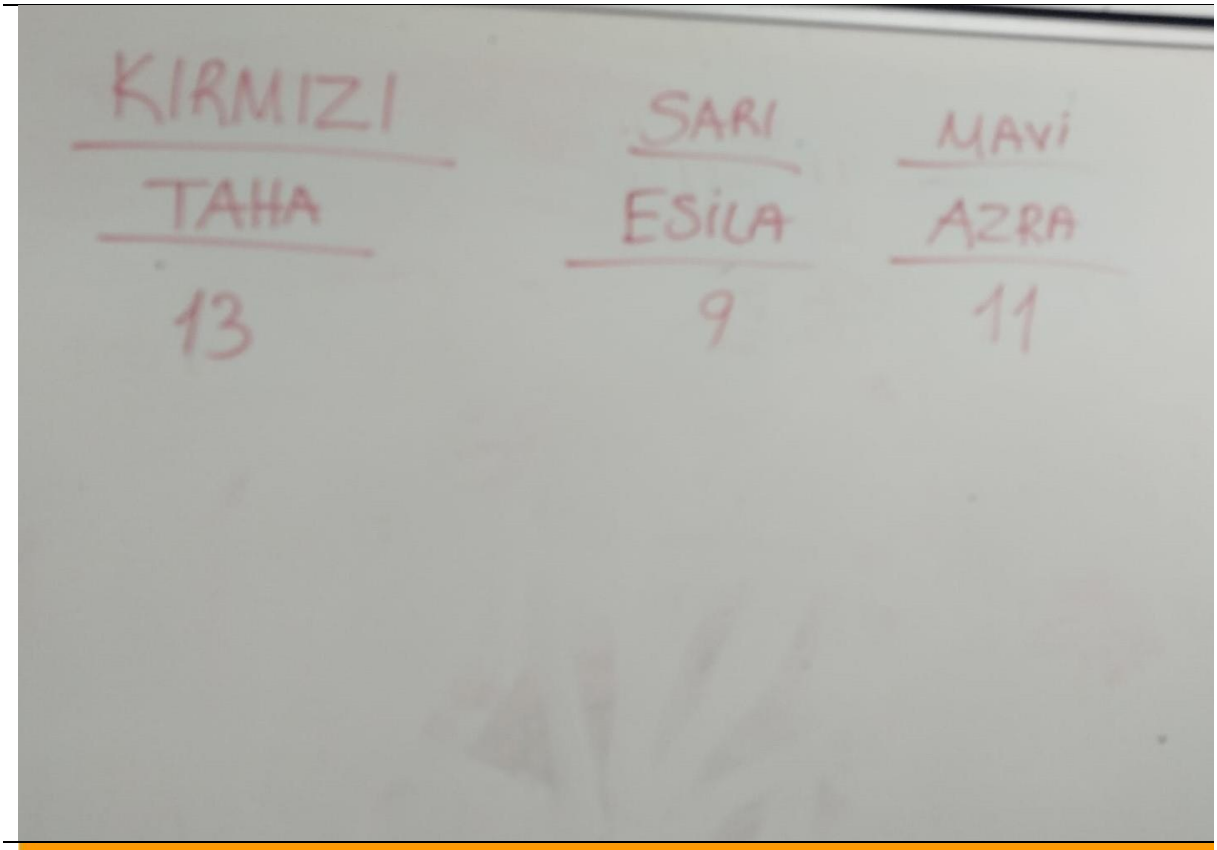

KAZANDIN


Çocuk
Kuyumcu
Baba
KIRMIZI
TAHA


Çiçekleri sulamak
Market gitmek
KIRMIZI
TAHA

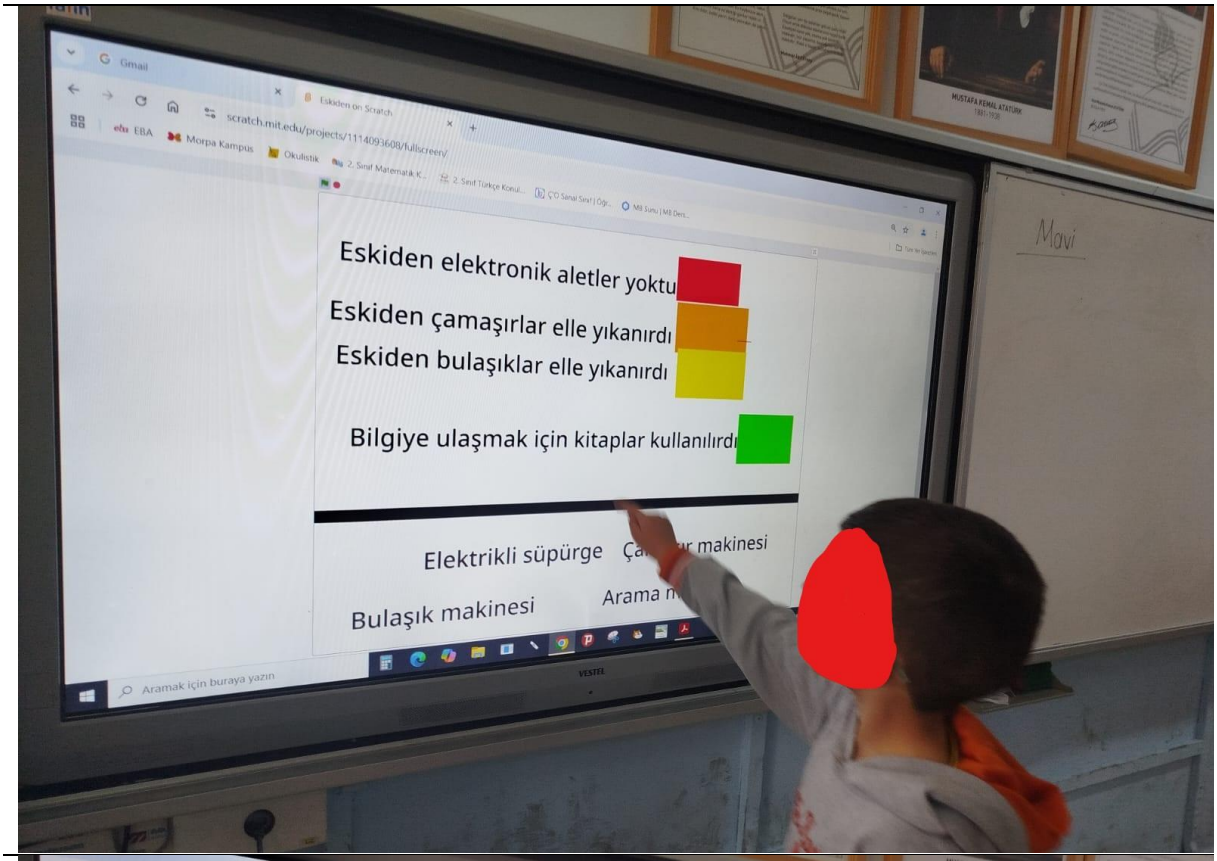

Para kazanmak
Alışveriş yapmak
Ütü yapmak
Çöpü atmak
Faturaları yatırmak
Yatağını toplamak
Ödev yapmak
Yemek yapmak
Çiçek sulamak
Tamir etmek
Ağaç boyu değiştirmek
KIRMIZI
TAHA


İLKBAHAR
MART
NİSAN
MAYIS
YAZ
HAZİRAN
TEMMUZ
AĞUSTOS

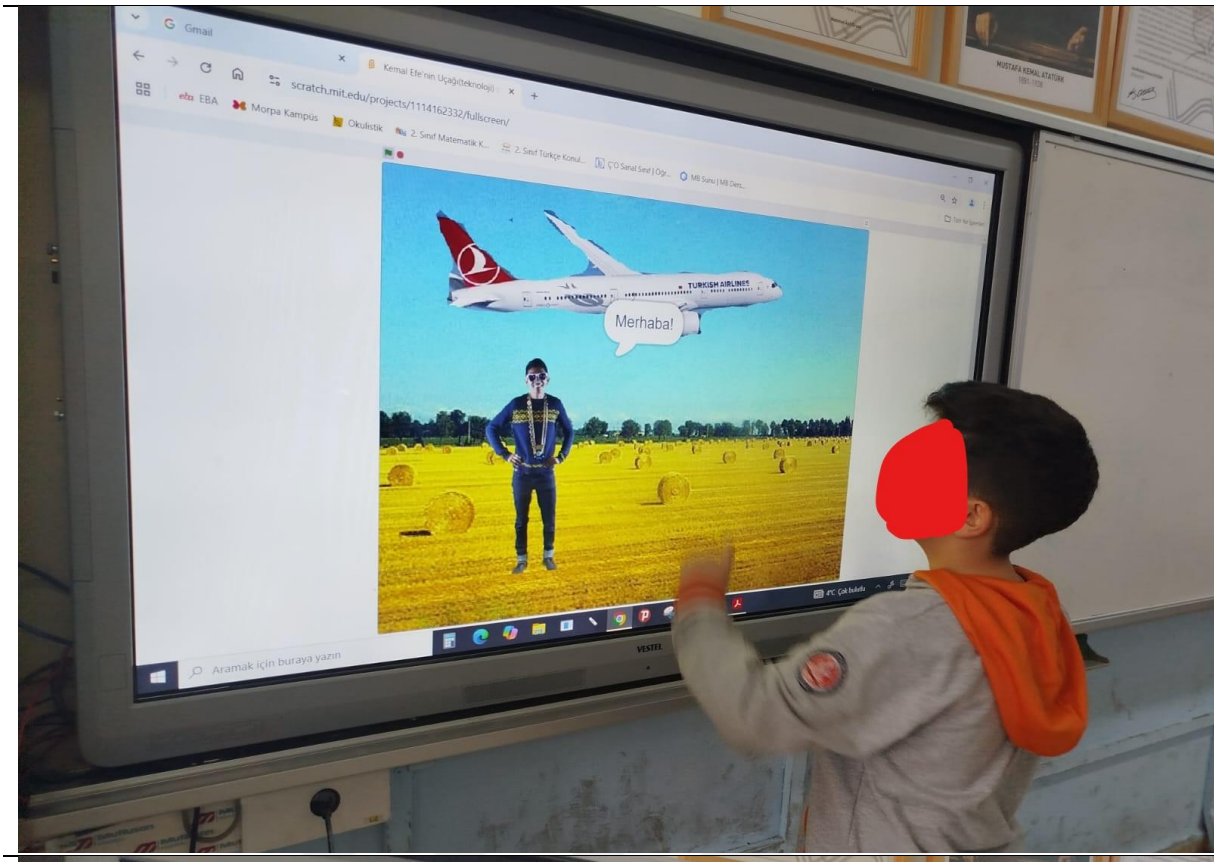

KIRMIZI
TAHA
13
SARI
ESİLA
9
MAVİ
AZRA
11


4. KAZANIM
Scratch Şampiyonu
Mavi Grup
Kırmızı Grup
Tebrikler
SCRATCH

5. Kazanım

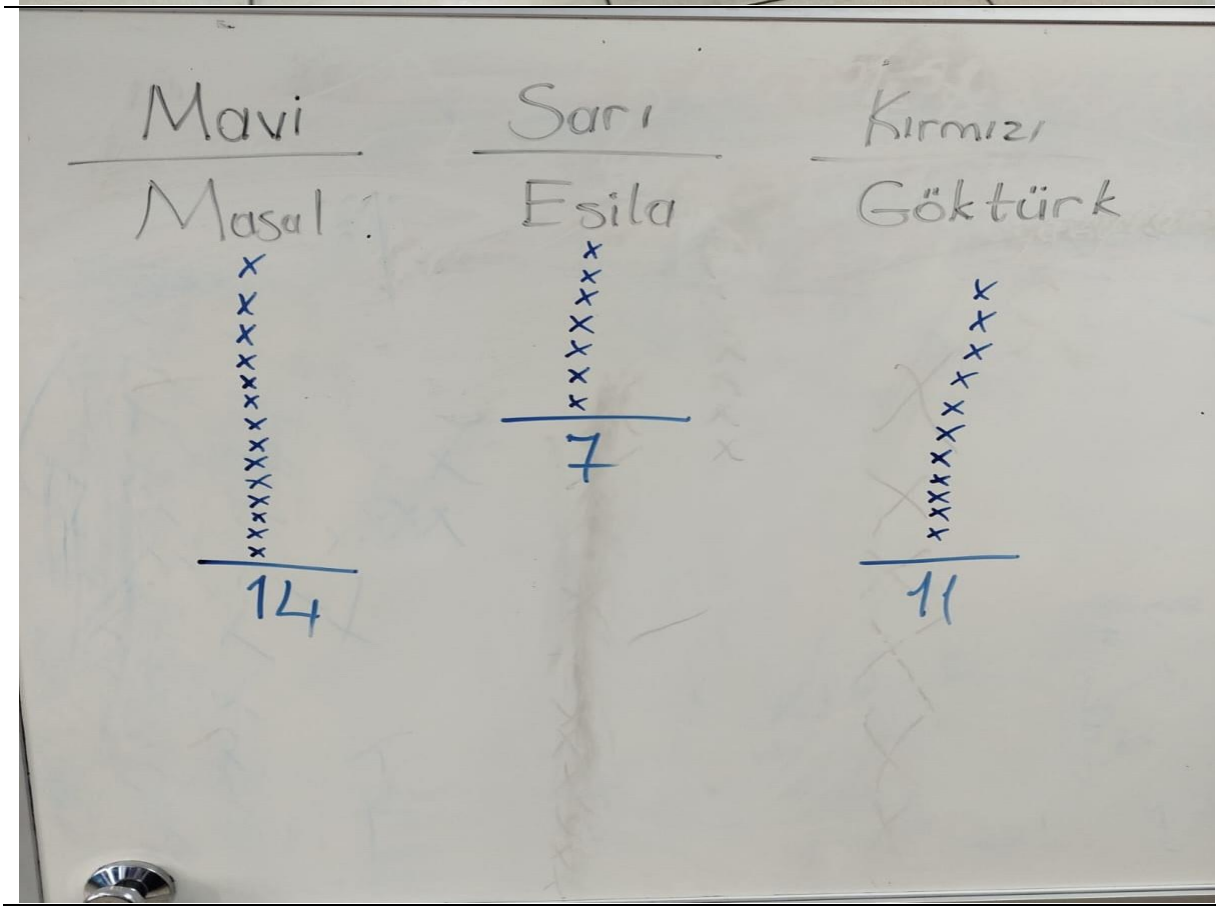

Eskiden elektronik aletler yoktu
Eskiden çamaşırlar elle yıkanırdı
Eskiden bulaşıklar elle yıkanırdı
Bilgiye ulaşmak için kitaplar kullanılırdı
Elektrikli süpürge
Bulaşık makinesi
Mavi


Puan -1
Mavi
Masa


Merhaba!

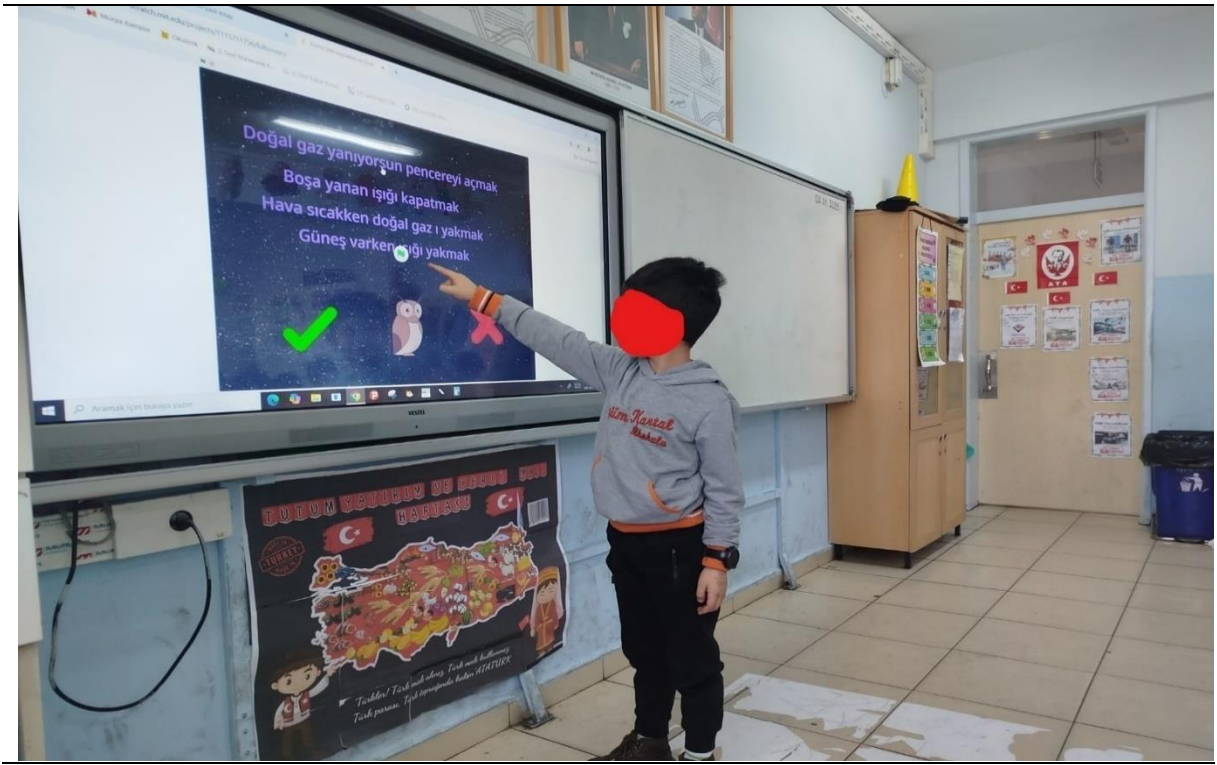

Geri teknoloji
İleri teknoloji




Mavi
Masal
14
Sarı
Esila
7
Kırmızı
Göktürk
11

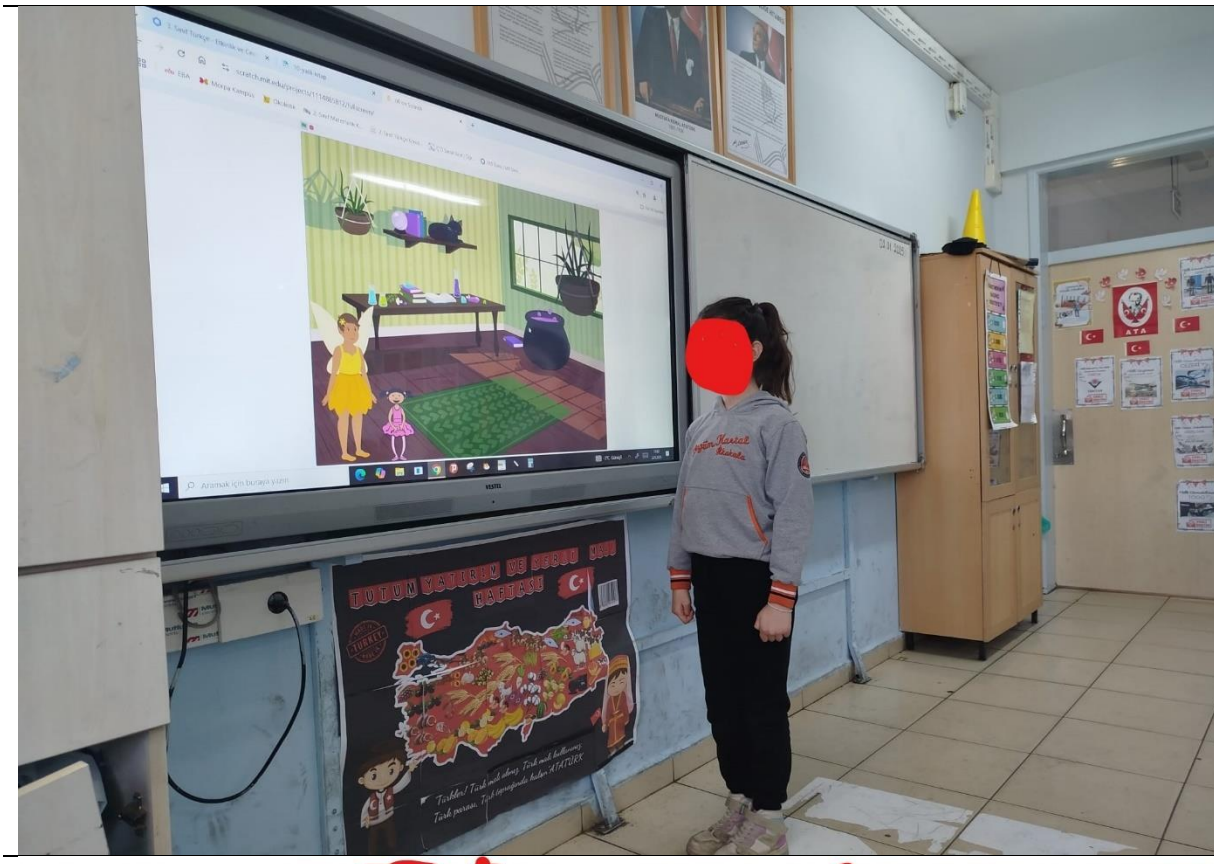

5.KAZANIM
Scratch Şampiyonu
Mavi Grup
SCRATCH
Tebrikler
SCRATCH

6. Kazanım

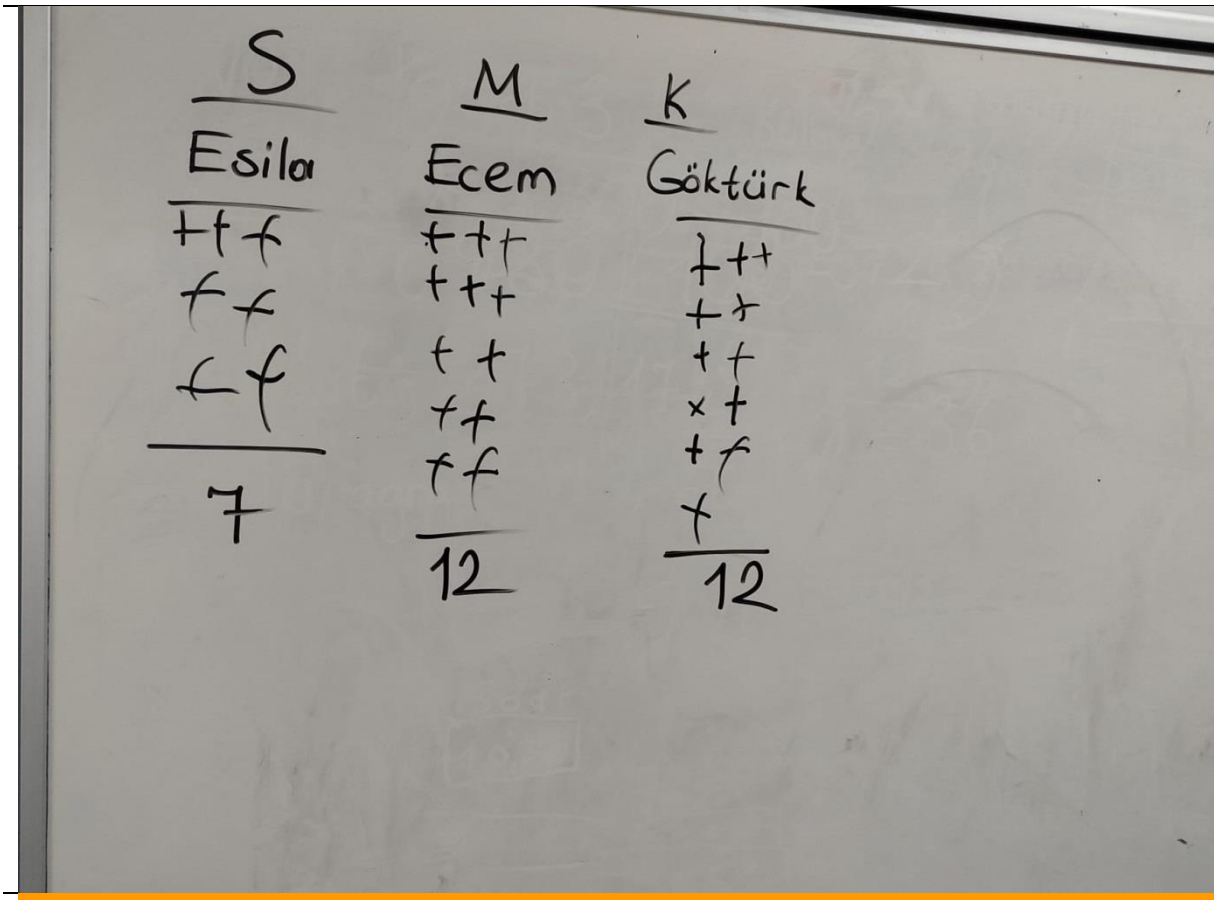

Doğal gaz yanıyorsun pencereyi açmak
Boşa yanan ışığı kapatmak
Hava sıcakken doğal gaz ı yakmak
Güneş varken ışığı yakmak


Oyun bitti


Kuru Gıda 1000 TL
Meyve 1500 TL
Yakıt 750 TL
Sebze 1750 TL
Ekmek 850 TL
Su 150 TL
Et 1500 TL
Aydınlatma 250 TL
Mart
Kuru Gıda 1750 TL
Meyve 1000 TL
Yakıt 1250 TL
Sebze 2000 TL
Ekmek 900 TL
Mayıs


TÜTÜN KULLANMA VE SİGARA İLE
MÜCADELE
Türkiye
Türk'üm! Türk'sün! diyen, Türk mal kullanır,
Türk parası, Türk tarımında, kalan ATATÜRK

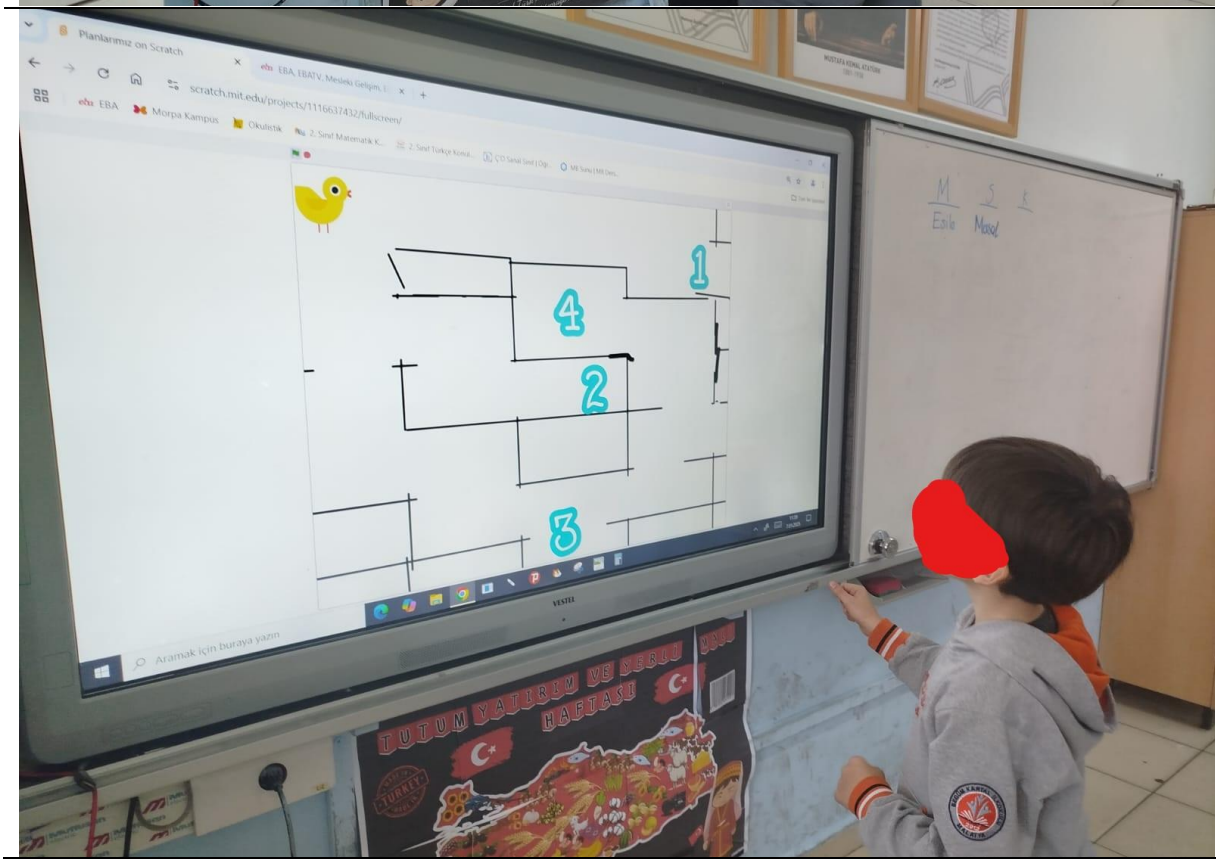

Beğüm Kantal İlkokulu
3TAŞ


S
Esila
7
M
Ecem
12
K
Göktürk
12

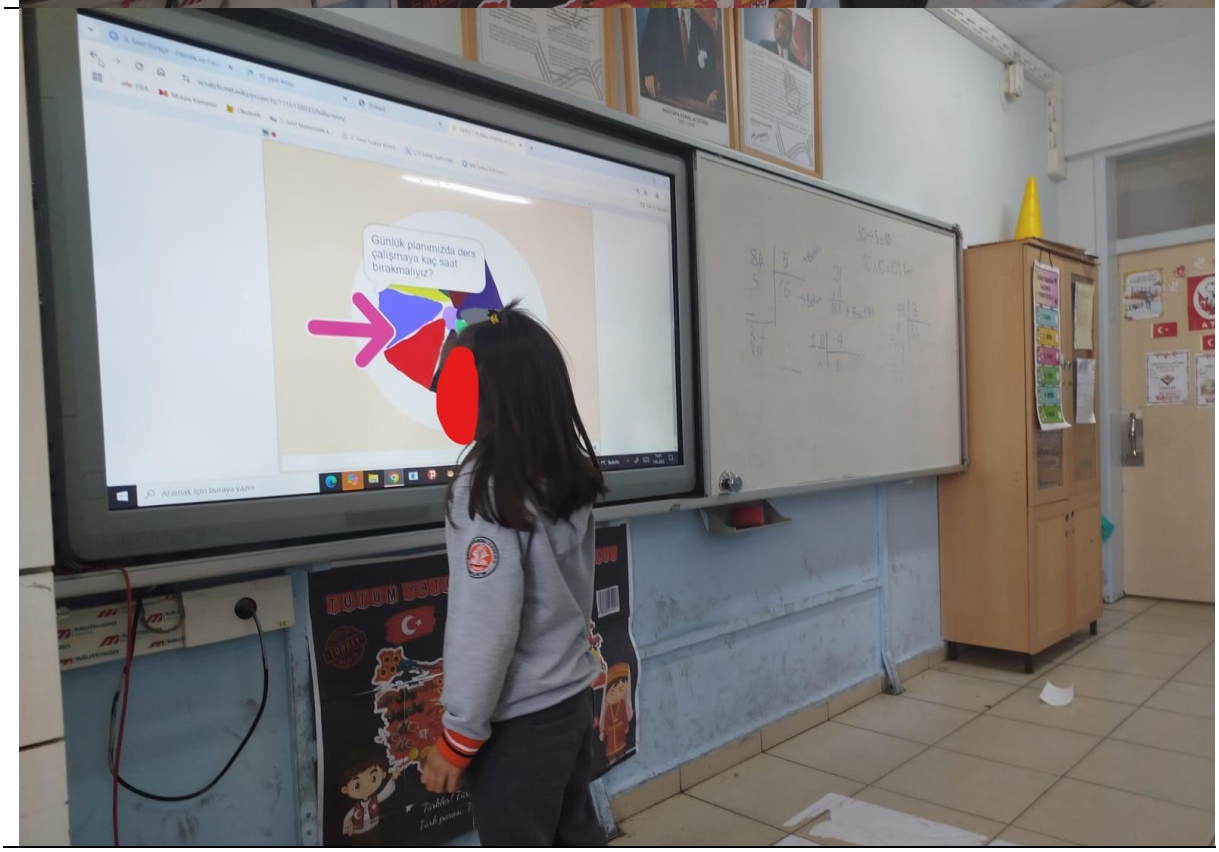

6. KAZANIM
Scratch Şampiyonu
Mavi Grup
Kırmızı Grup
Tebrikler
SCRATCH

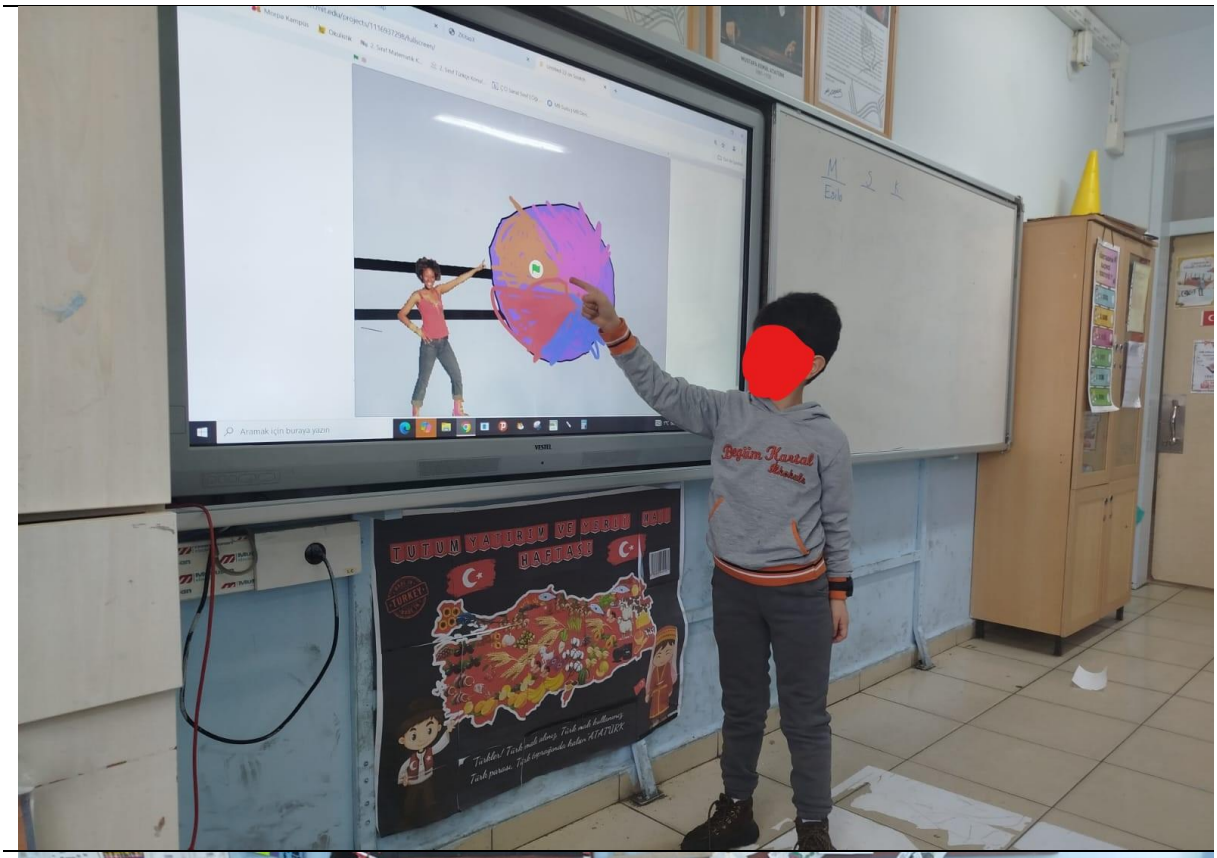
7. Kazanım


Ödev yapmak
Kardeşimle vakit geçirmek
Okula gitmemek
Ödev yapmamak
Saçımı taramak
Geç saatte yatmak
Yemek yememek
Dişimi fırçalamak
TUTUM YATIRIM VE DEVLET HAFTASI


Planlarımız on Scratch
scratch.mit.edu/projects/1116637432/fullscreen/
1
4
2
3
TUTUM YATIRIM VE DEVLET HAFTASI

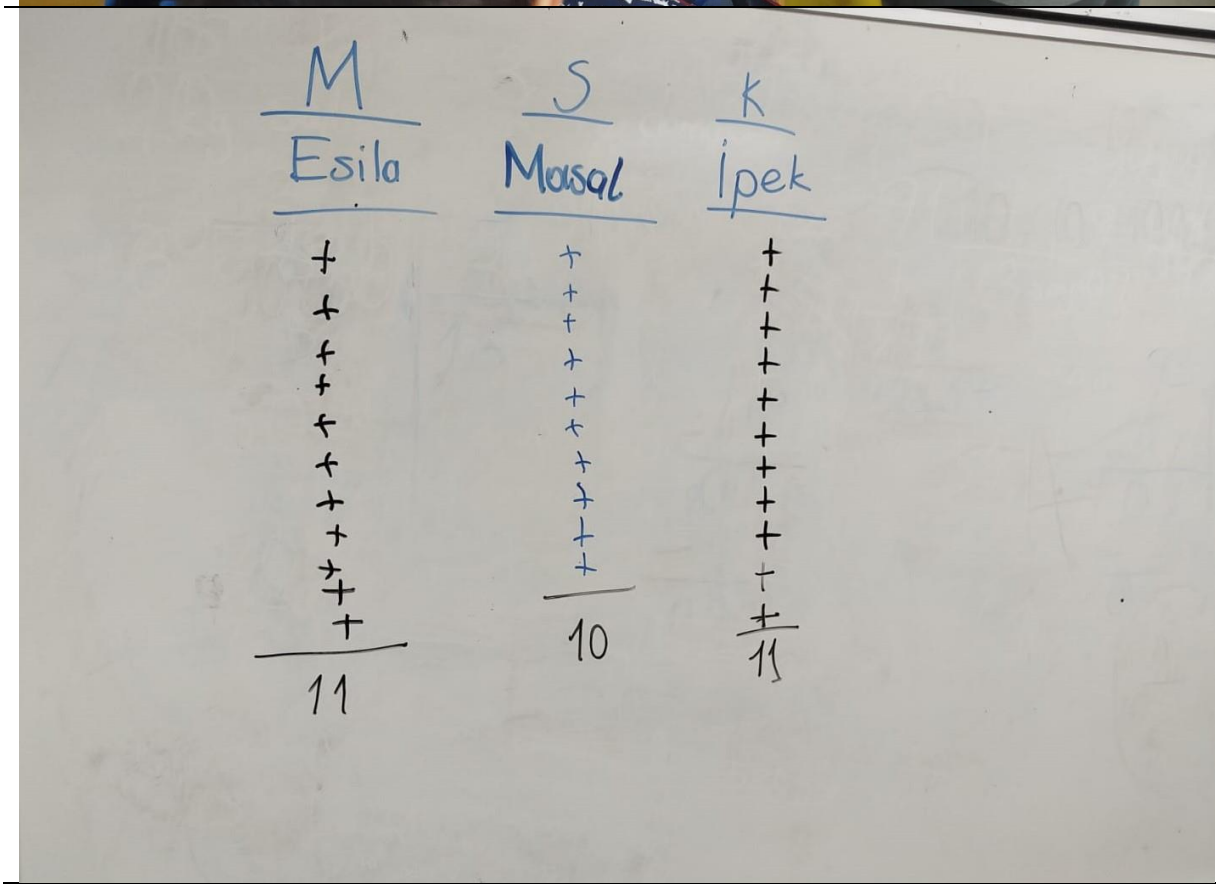

fatih
TUTUM YATIRIM VE VERGİ HAFTASI


Günlük planımızda ders çalışmaya kaç saat bırakmalıyız?


TÜTÜN YAKARIM VE SEVERİM TÜRK
KAĞITASI
TÜRKİYE

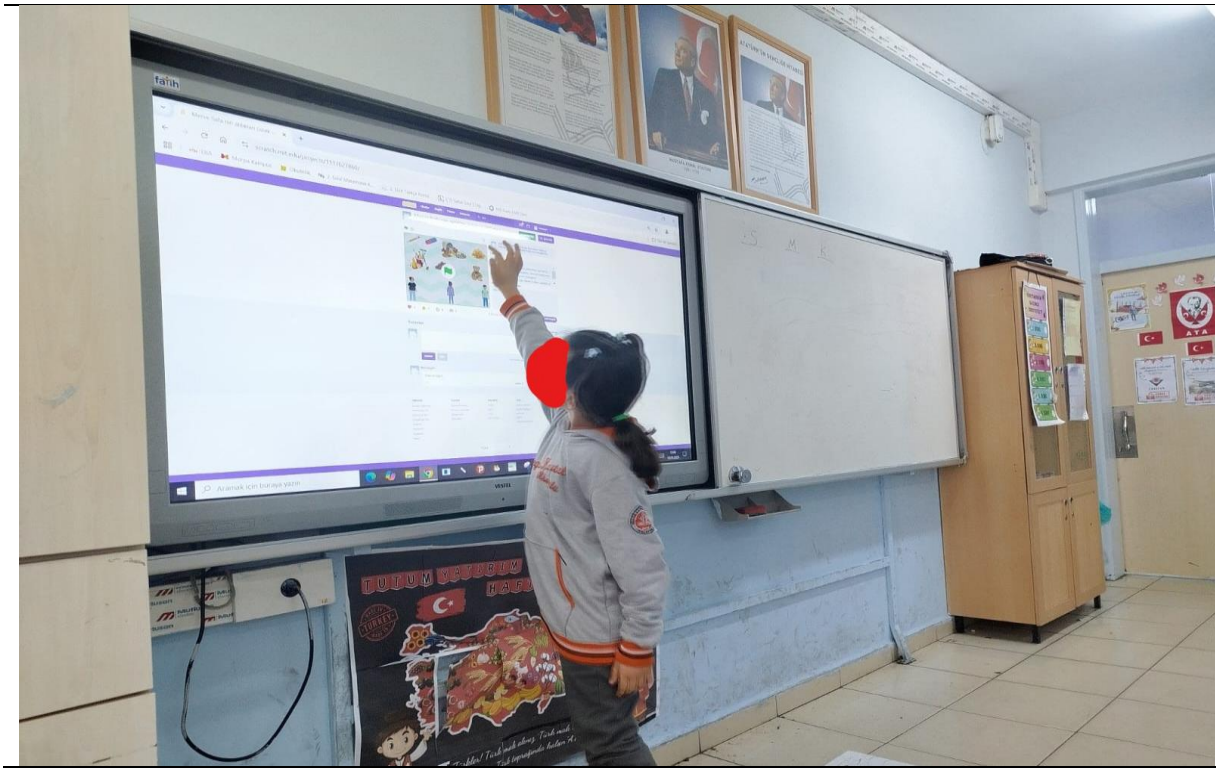





M
Esila
11
S
Masal
10
K
İpek
11

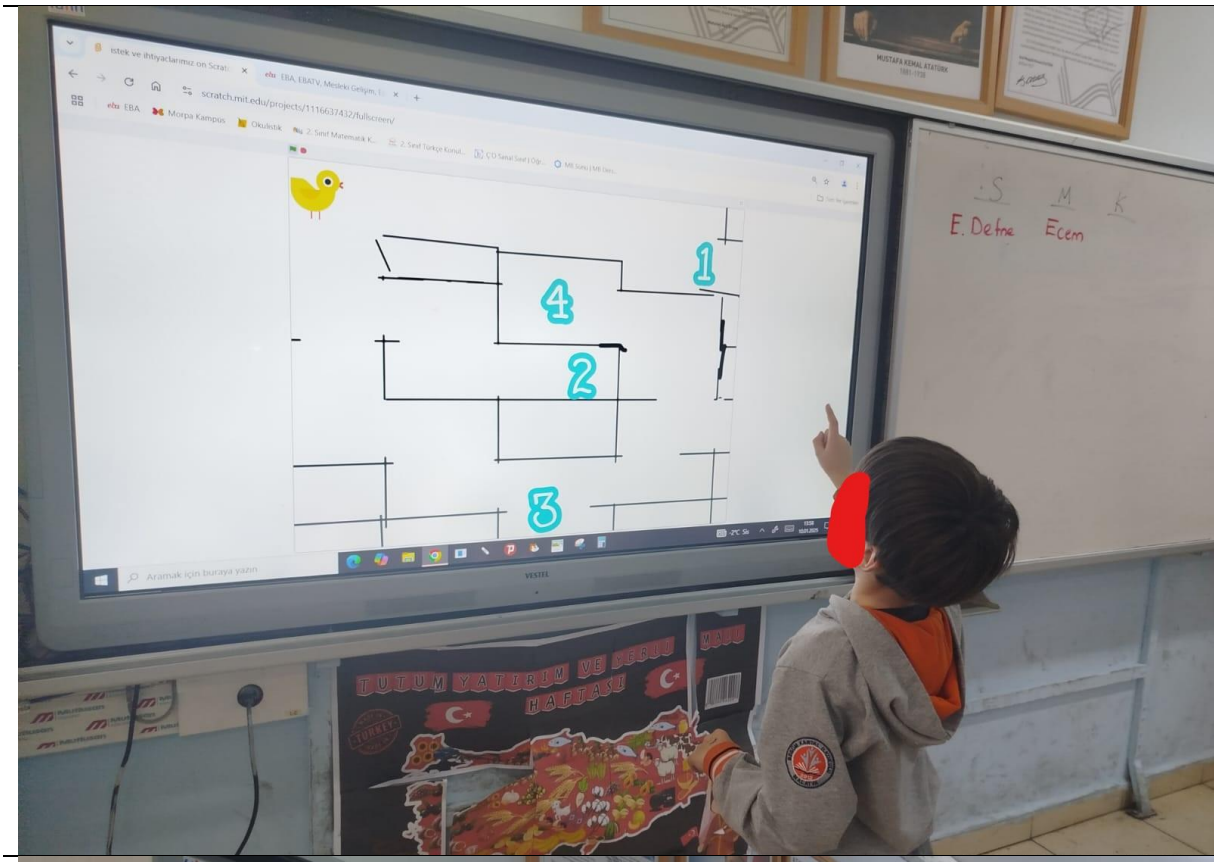

7. KAZANIM
Scratch Şampiyonu
Mavi Grup
Kırmızı Grup
Tebrikler
SCRATCH

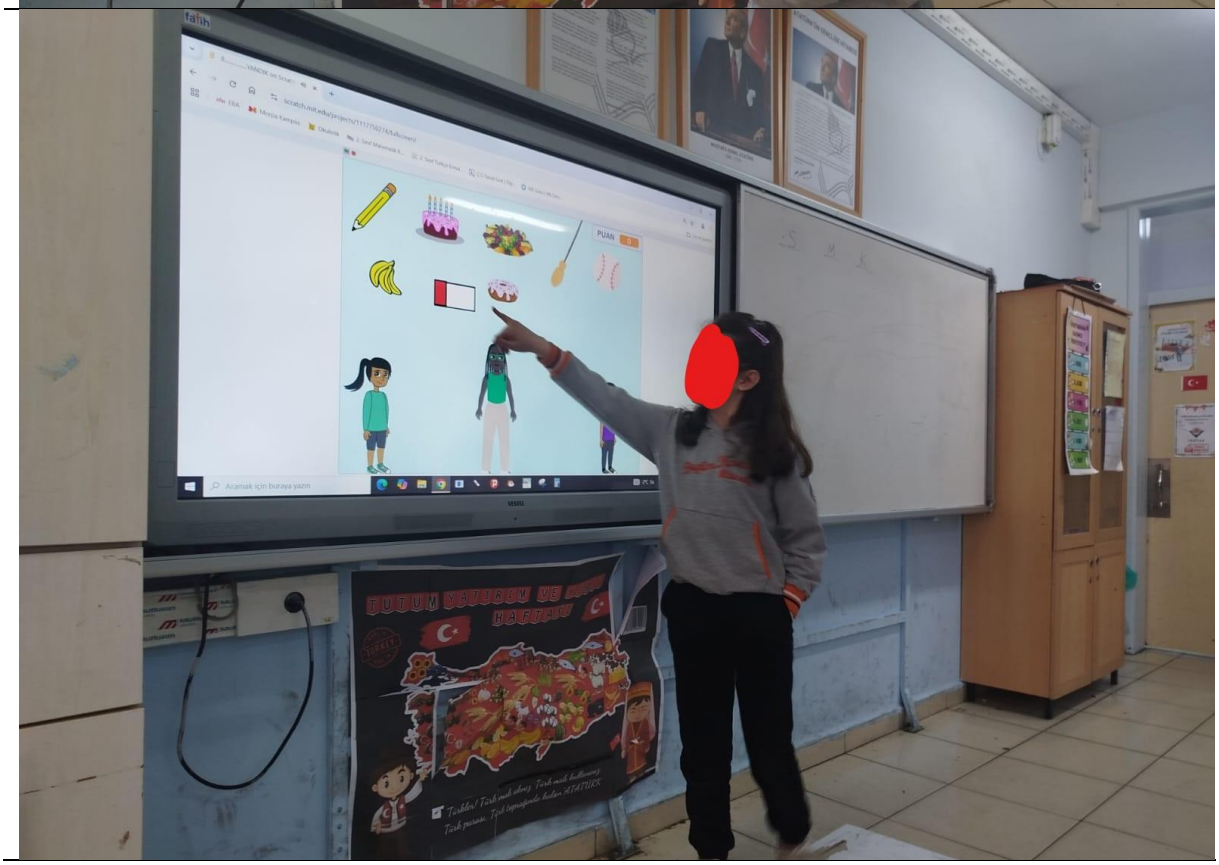
8. Kazanım




Merhaba!
Doğru
0
Makarna
Sebze Temizlik
Çikolata


fatih
puan
0
anneleri
sevda


1
2
3
4
E. Detne Ecem

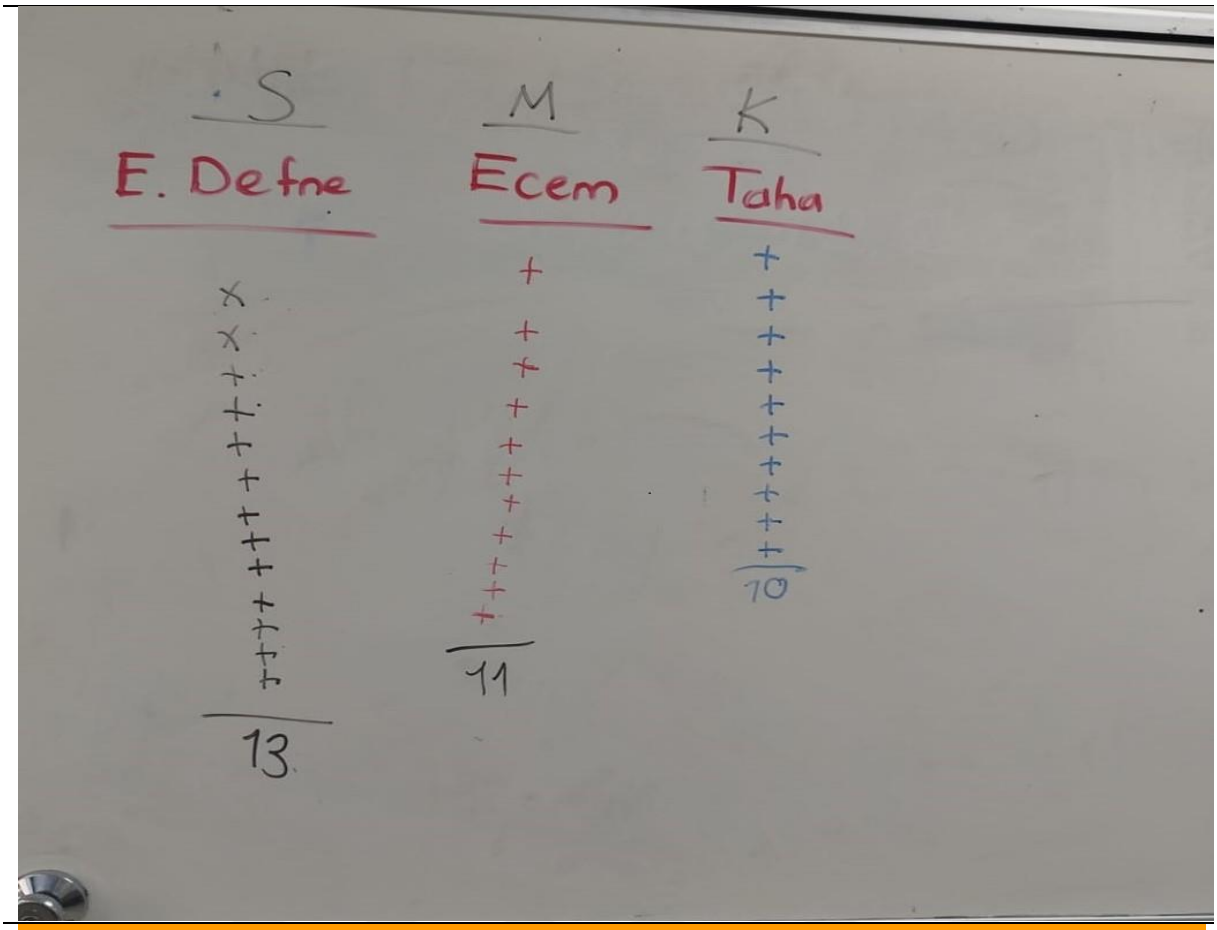

PUAN




Paramızı harcarken MR BEAST gibi harcamalıyız





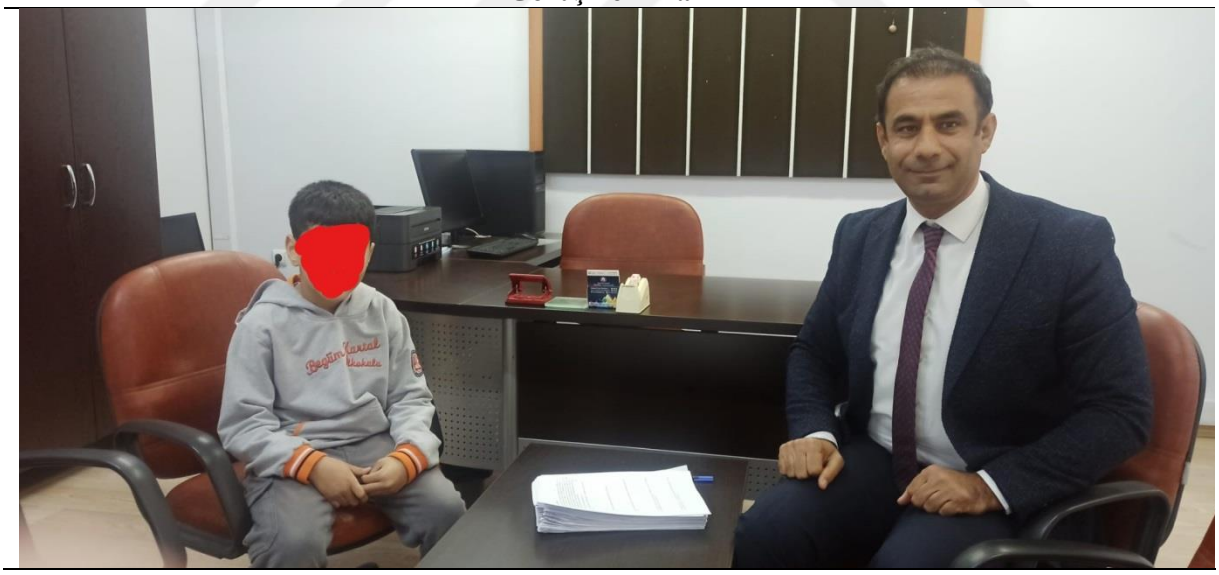

S
E. Defne
13
M
Ecem
11
K
Taha
10


8. KAZANIM
Scratch Şampiyonu
Sarı Grup
Tebrikler
SCRATCH

Kazanım Birincilerinin Tamamı



Görüşme Anları





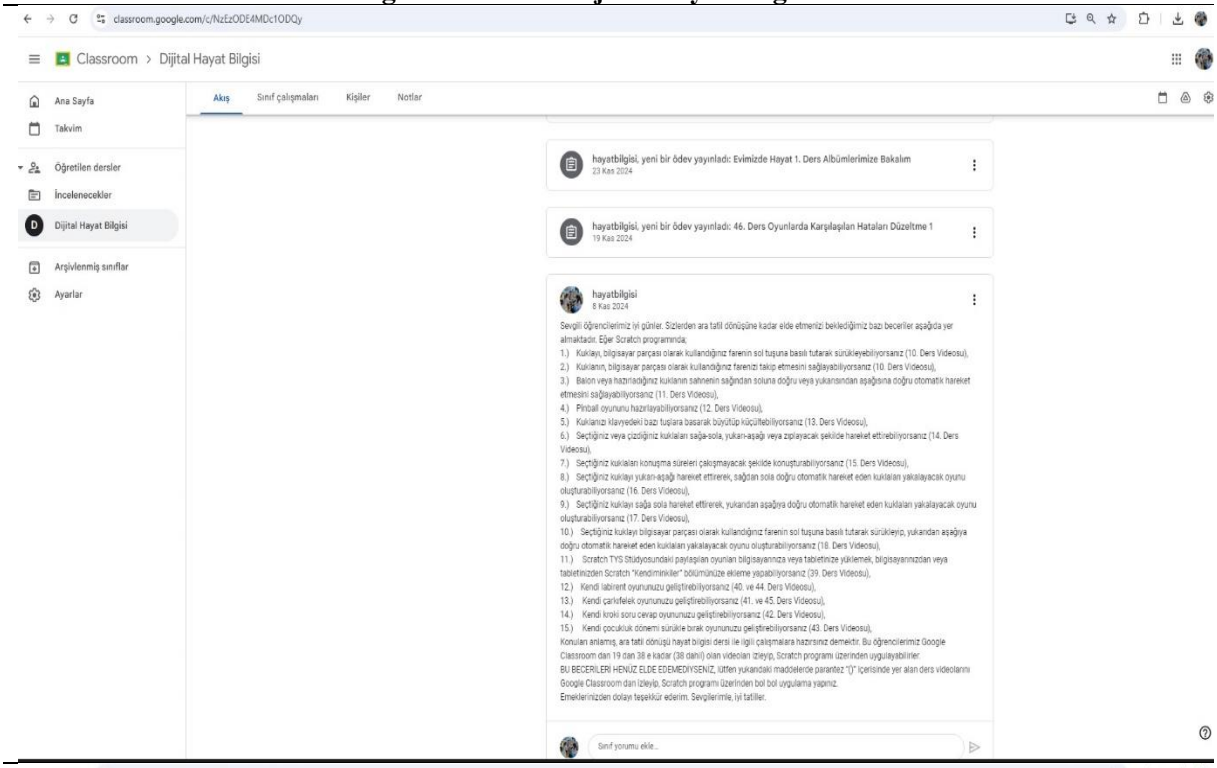
Belge Takdimi

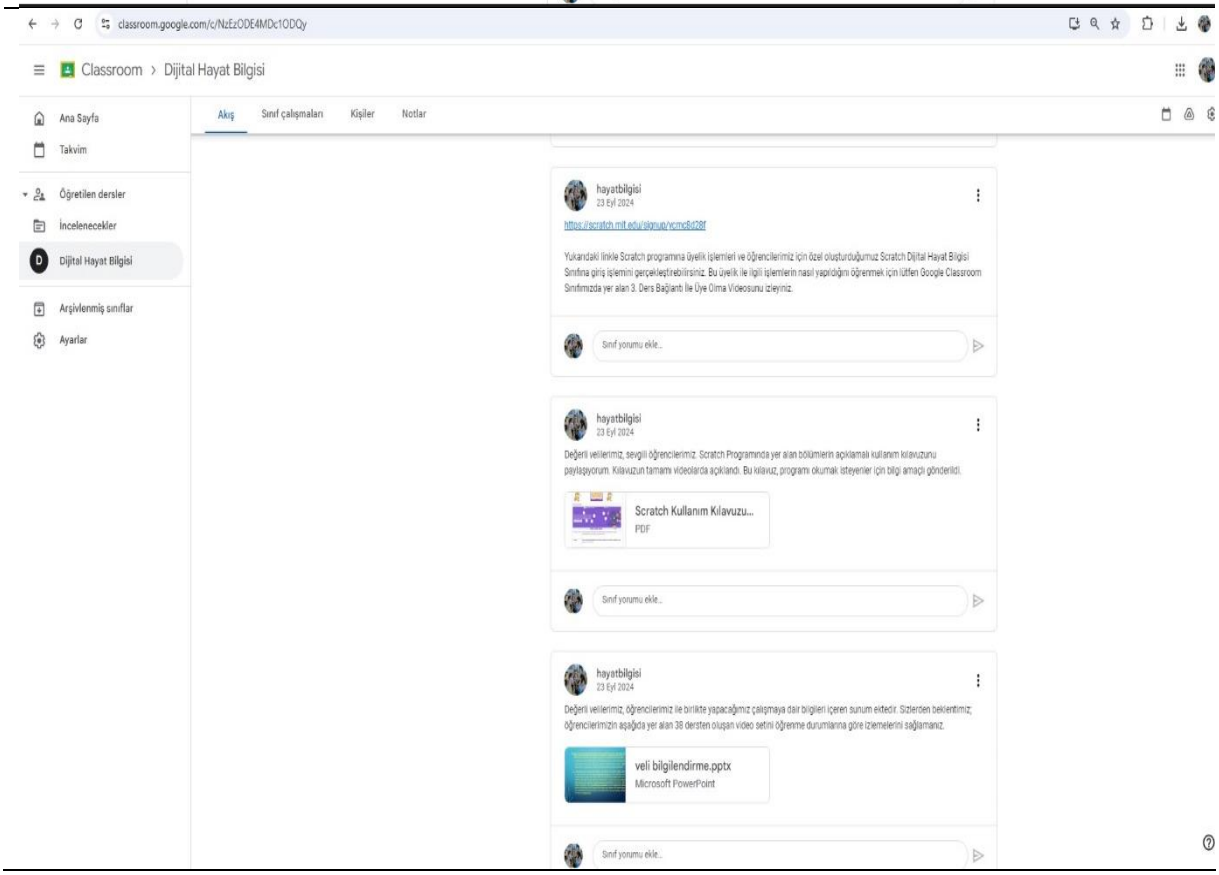


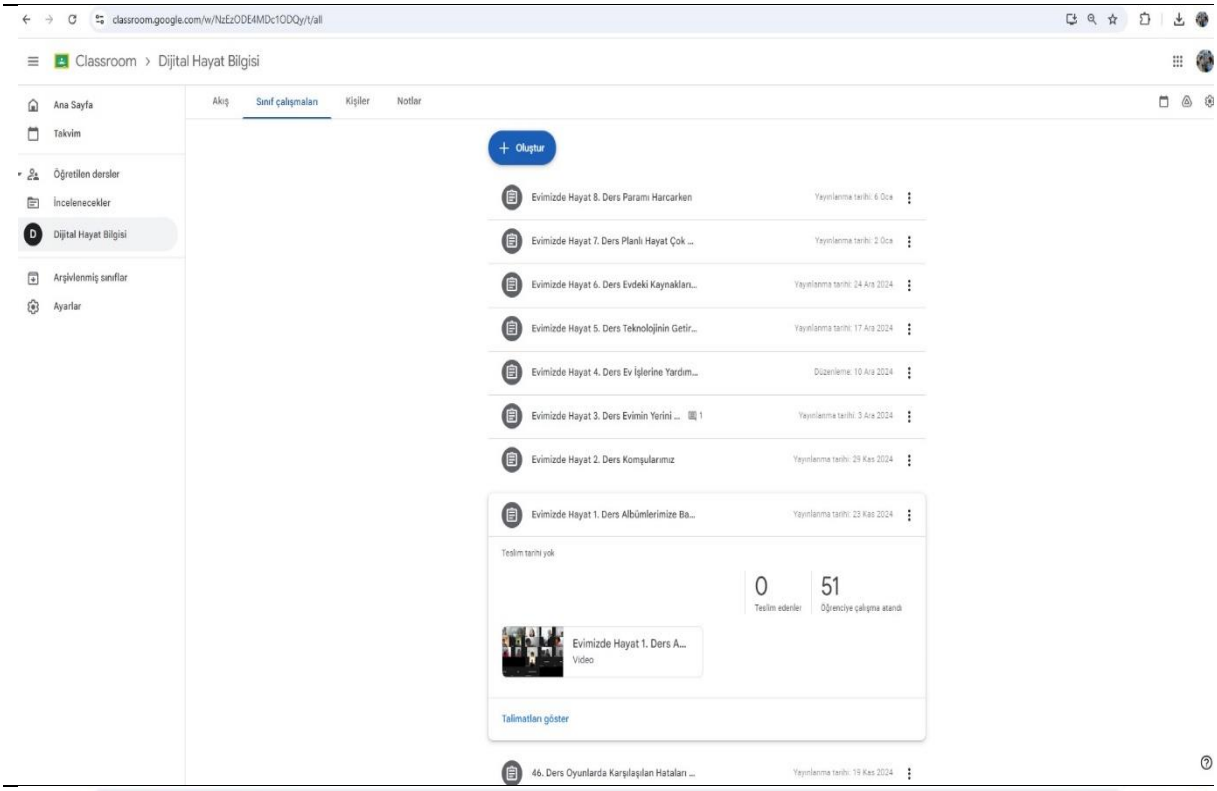


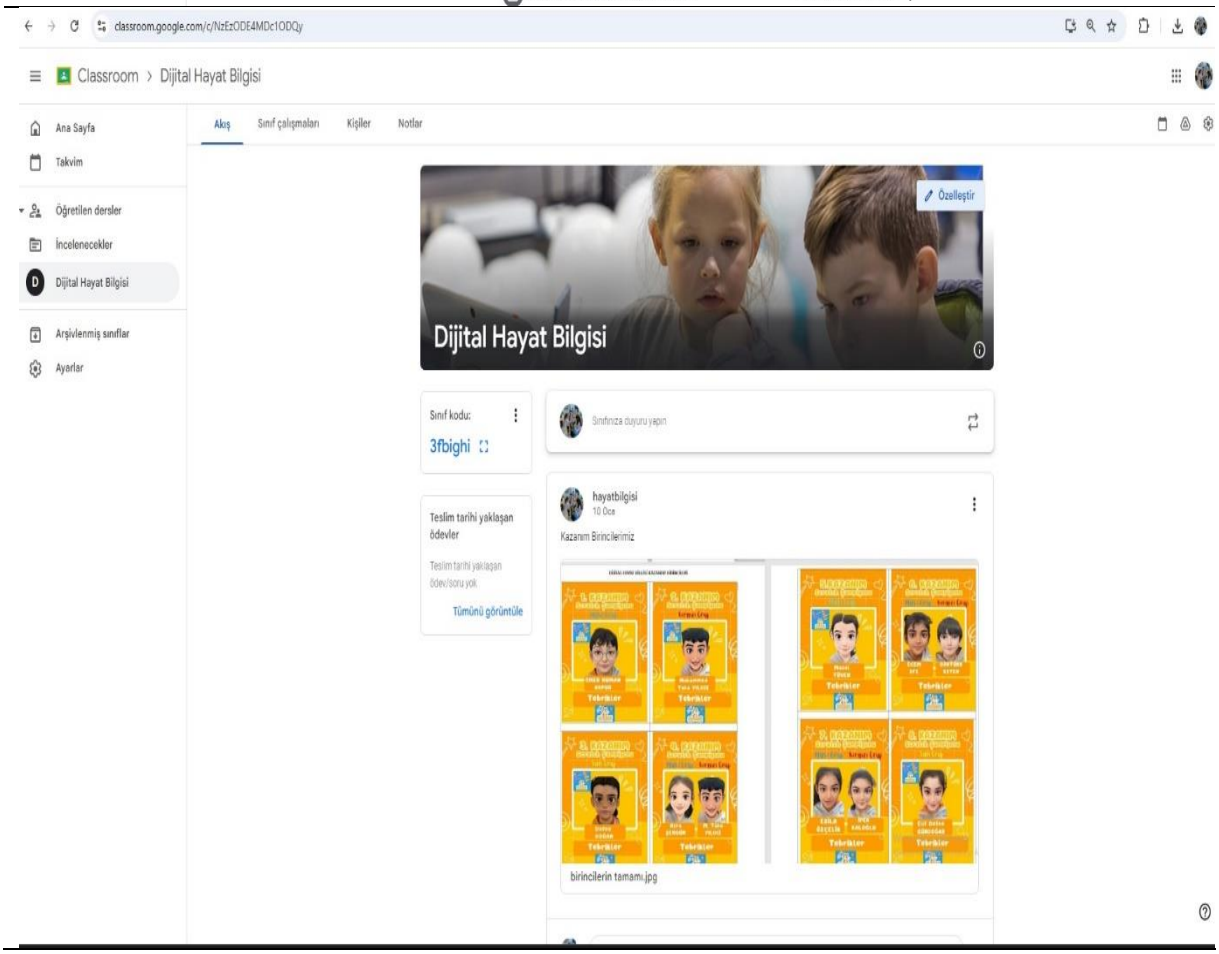


Google Classroom Dijital Hayat Bilgisi Sınıfı

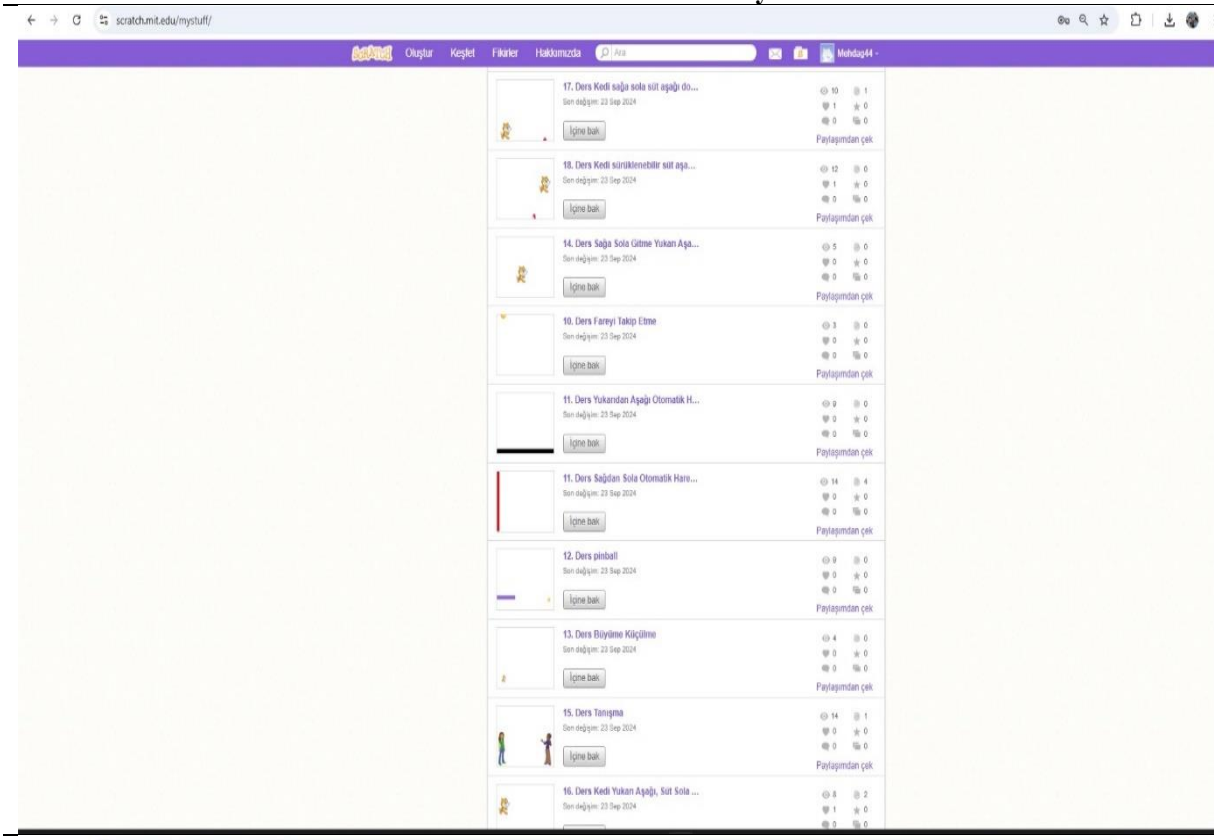


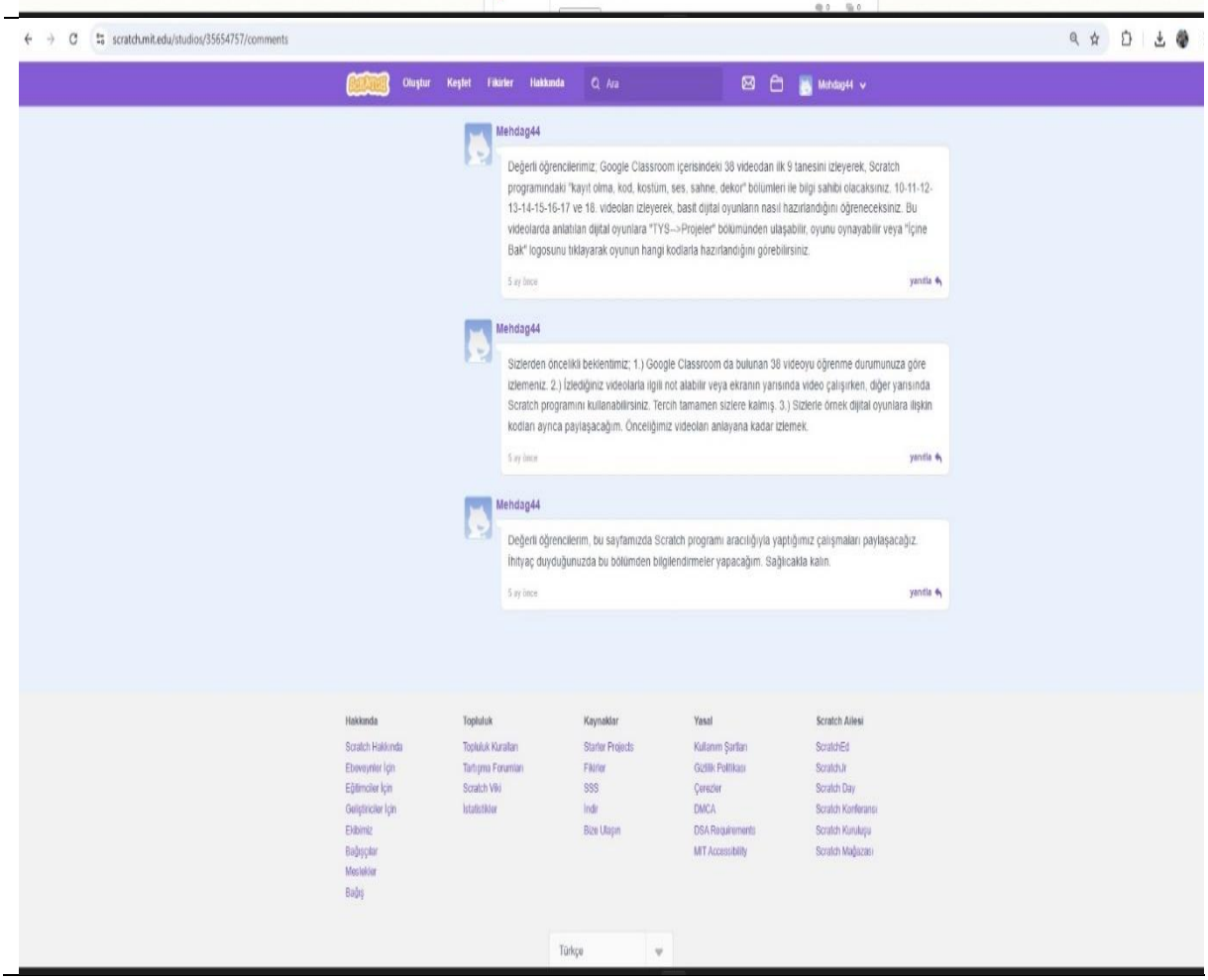


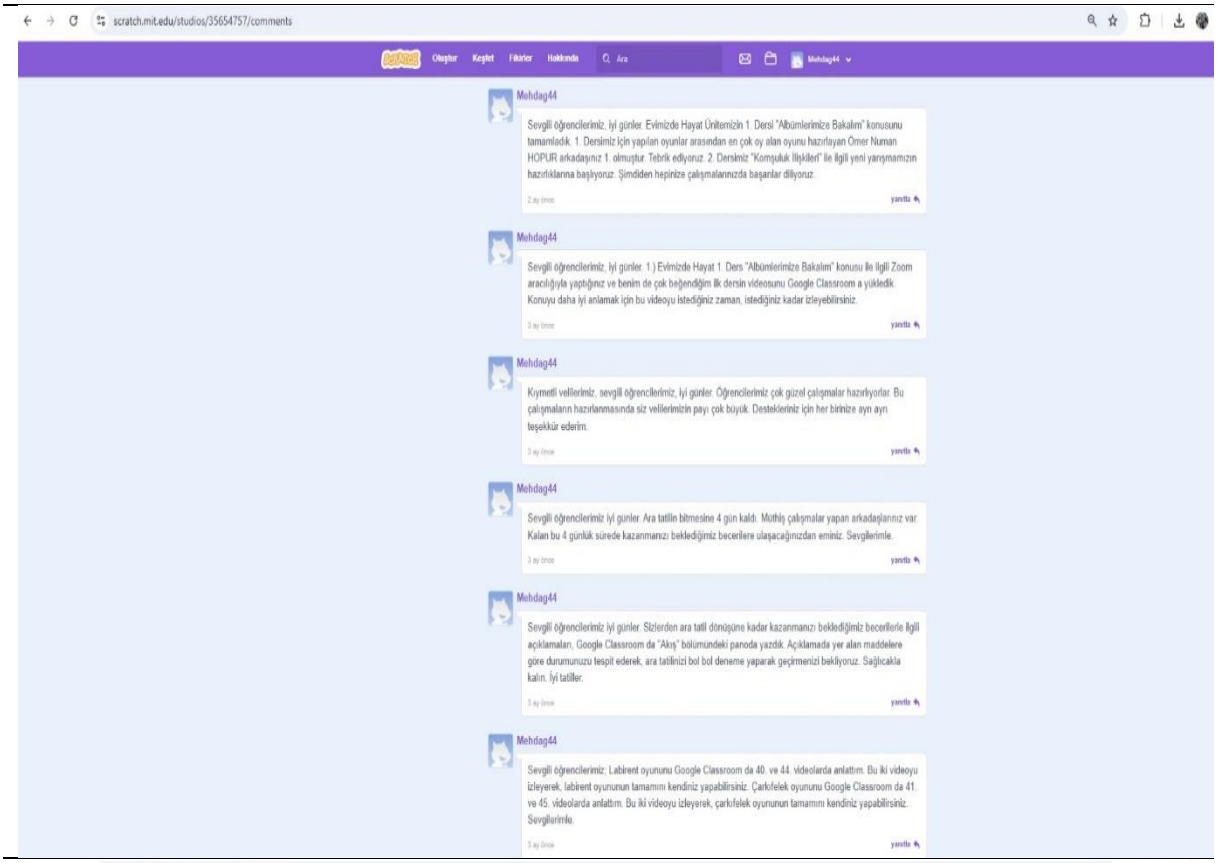

classroom.google.com/w/NzEzODE4MDc1ODQy/t/all
Classroom › Dijital Hayat Bilgisi
Ana Sayfa
Takvim
Öğretilen dersler
İncelenecekler
Dijital Hayat Bilgisi
Arşivlenmiş sınıflar
Ayarlar
Akış
Sınıf çalışmaları
Kişiler
Notlar
Oluştur
Evimizde Hayat 8. Ders Paramı Harcarken
Evimizde Hayat 7. Ders Planlı Hayat Çok ...
Evimizde Hayat 6. Ders Evdeki Kaynakları...
Evimizde Hayat 5. Ders Teknolojinin Getir...
Evimizde Hayat 4. Ders Ev İşlerine Yardım...
Evimizde Hayat 3. Ders Evimin Yerini ...
Evimizde Hayat 2. Ders Komşularımız
Evimizde Hayat 1. Ders Albümlerimize Ba...
Teslim tarihi yok
0
Teslim edenler
51
Öğrenciye çalışma atandı
Evimizde Hayat 1. Ders A...
Video
Talimatları göster
46. Ders Oyunlarda Karşılaşılan Hataları ...

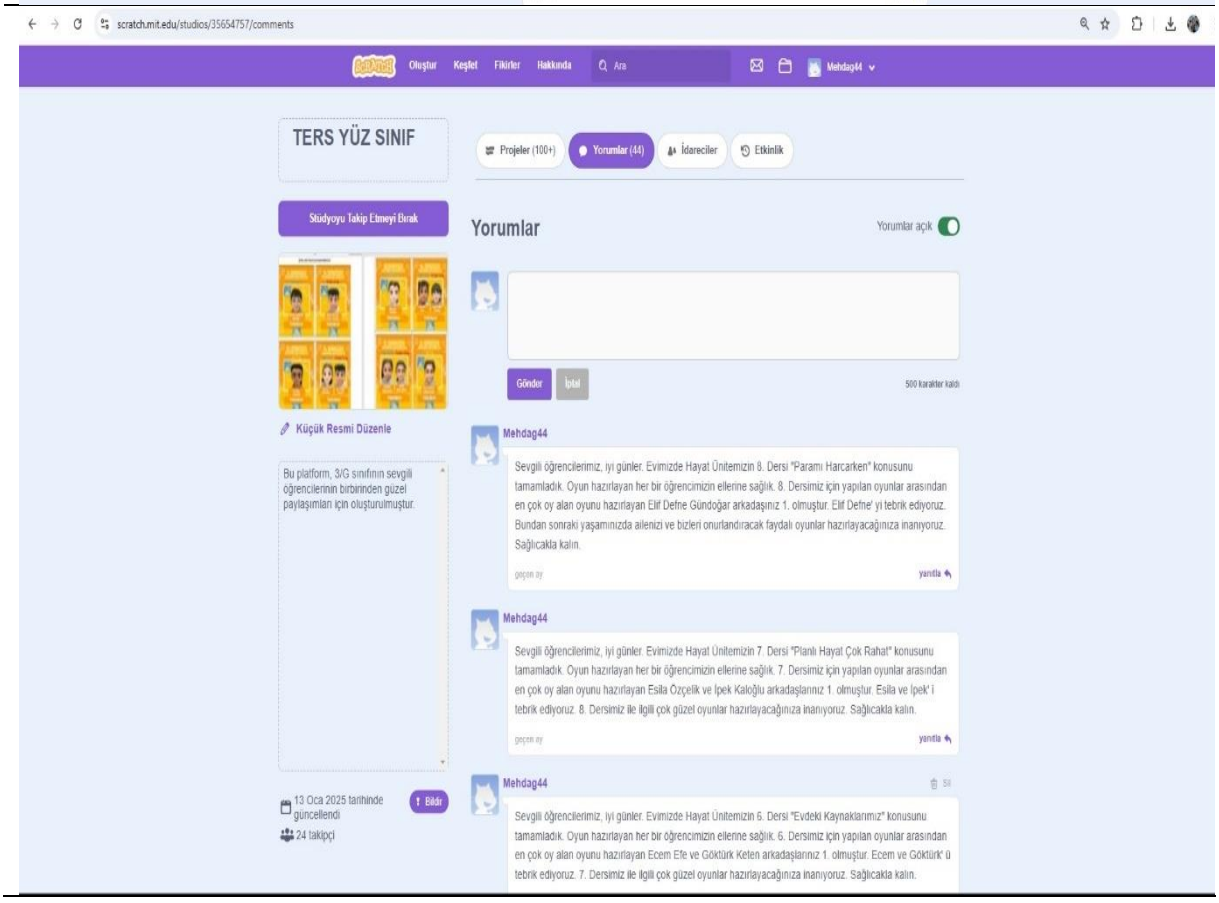

classroom.google.com/c/NzEzODE4MDc1ODQy
Classroom › Dijital Hayat Bilgisi
Ana Sayfa
Takvim
Öğretilen dersler
İncelenecekler
Dijital Hayat Bilgisi
Arşivlenmiş sınıflar
Ayarlar
Akış
Sınıf çalışmaları
Kişiler
Notlar
Özelleştir
Dijital Hayat Bilgisi
Sınıf kodu:
3fbighi
Sınıfınıza duyuru yapın
Teslim tarihi yaklaşan ödevler
Teslim tarihi yaklaşan ödev/soru yok
Tümünü görüntüle
hayatbilgisi
10 Oca
Kazanım Birincilerimiz
birincilerin tamamı.jpg

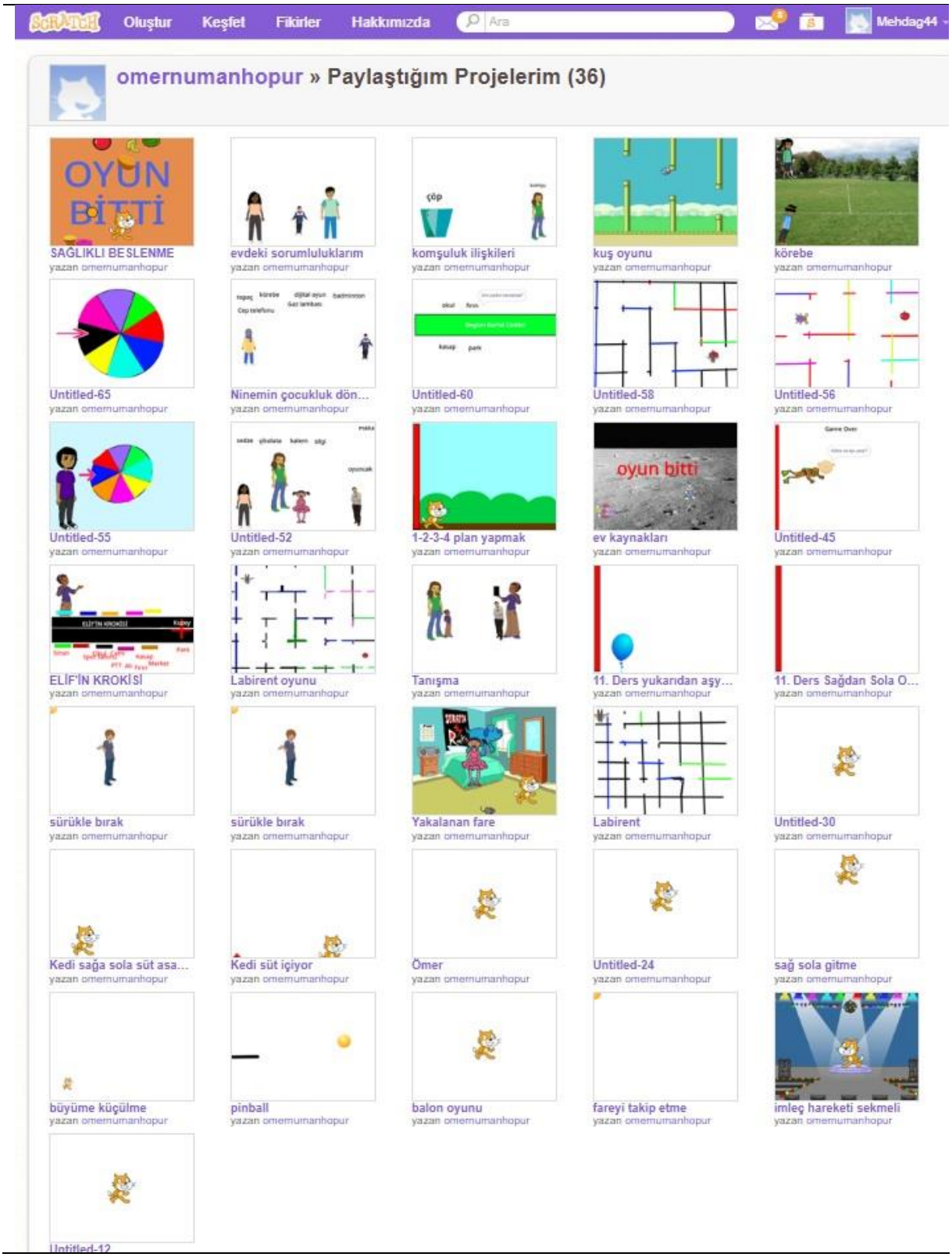
Scratch Ters Yüz Sınıf Stüdyosu

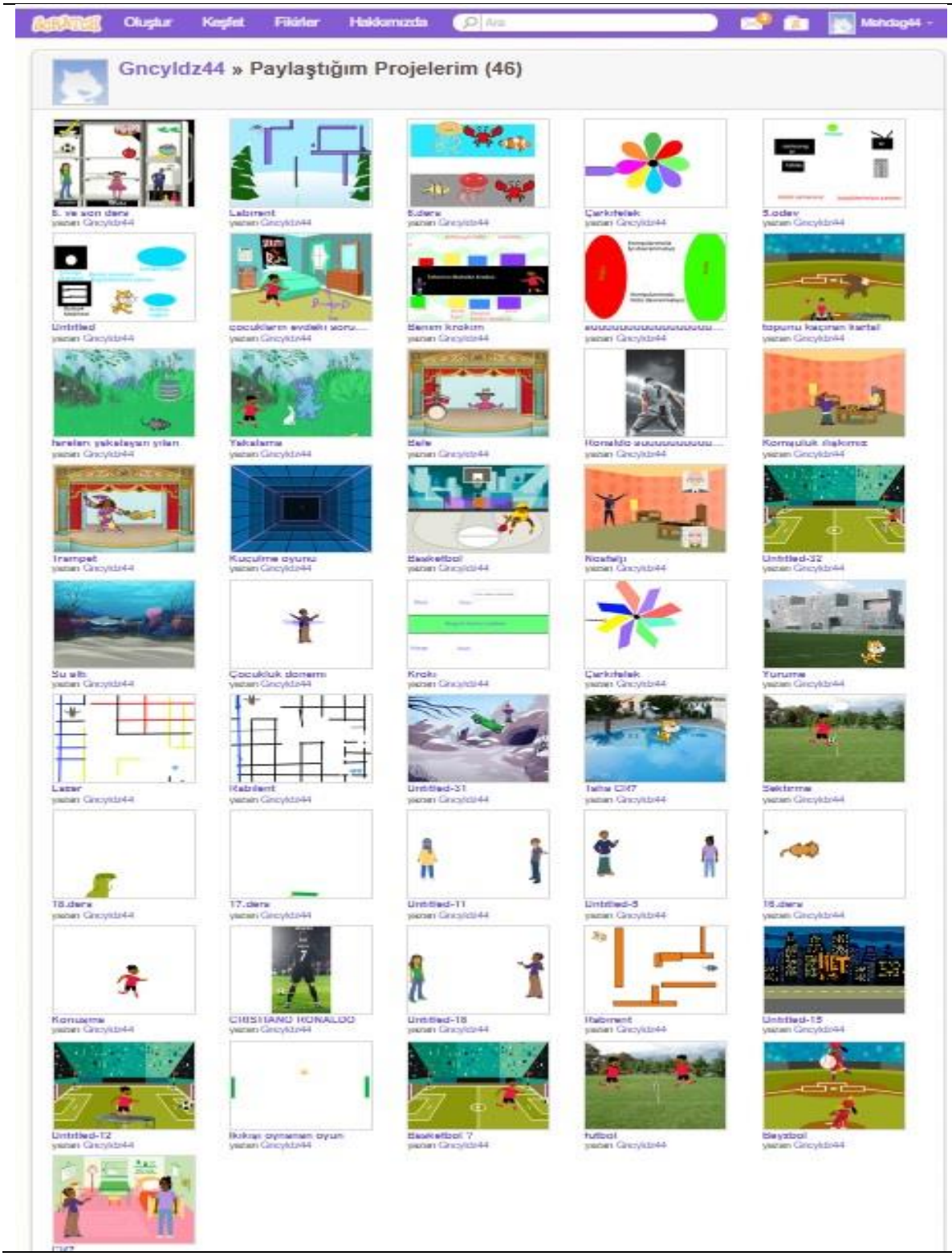


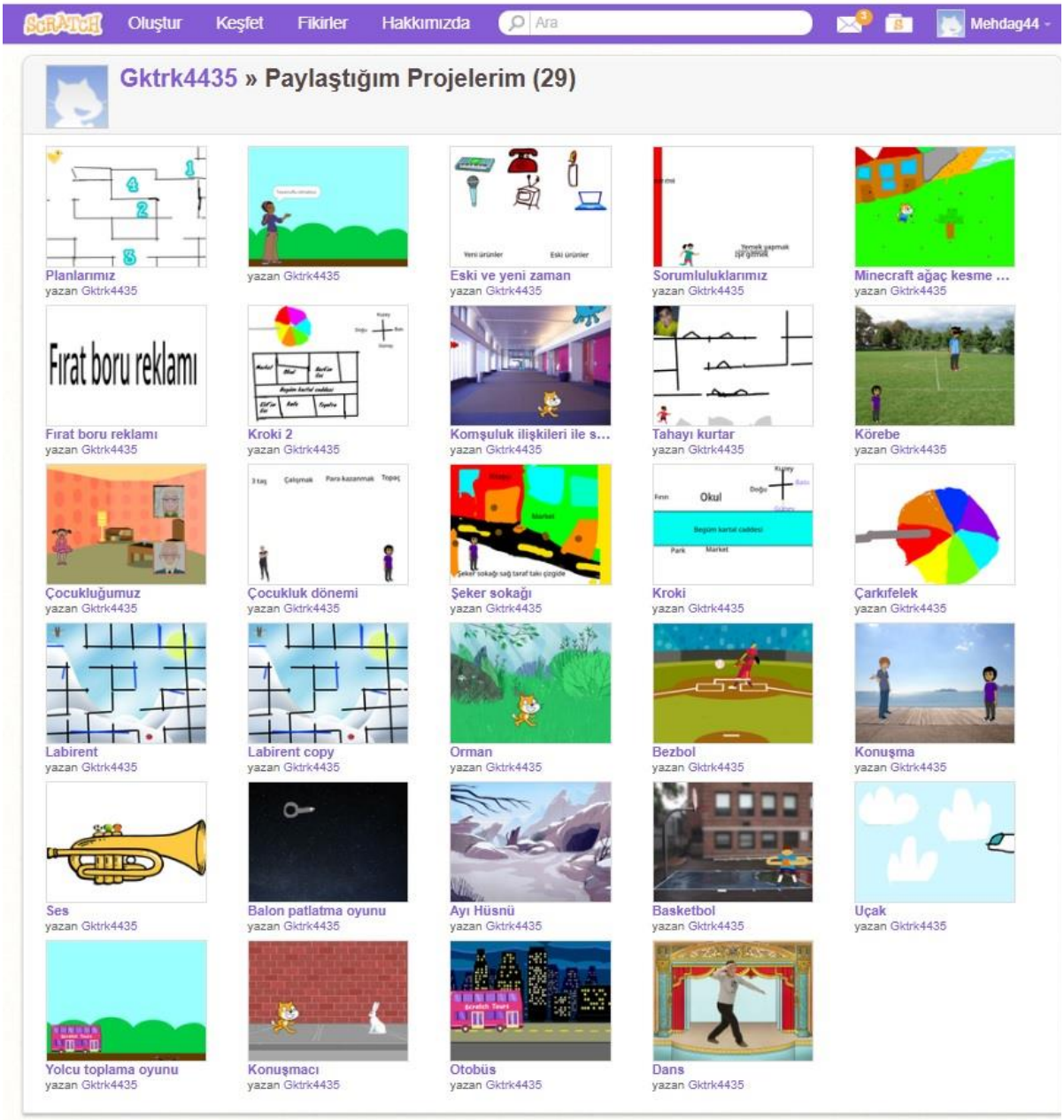


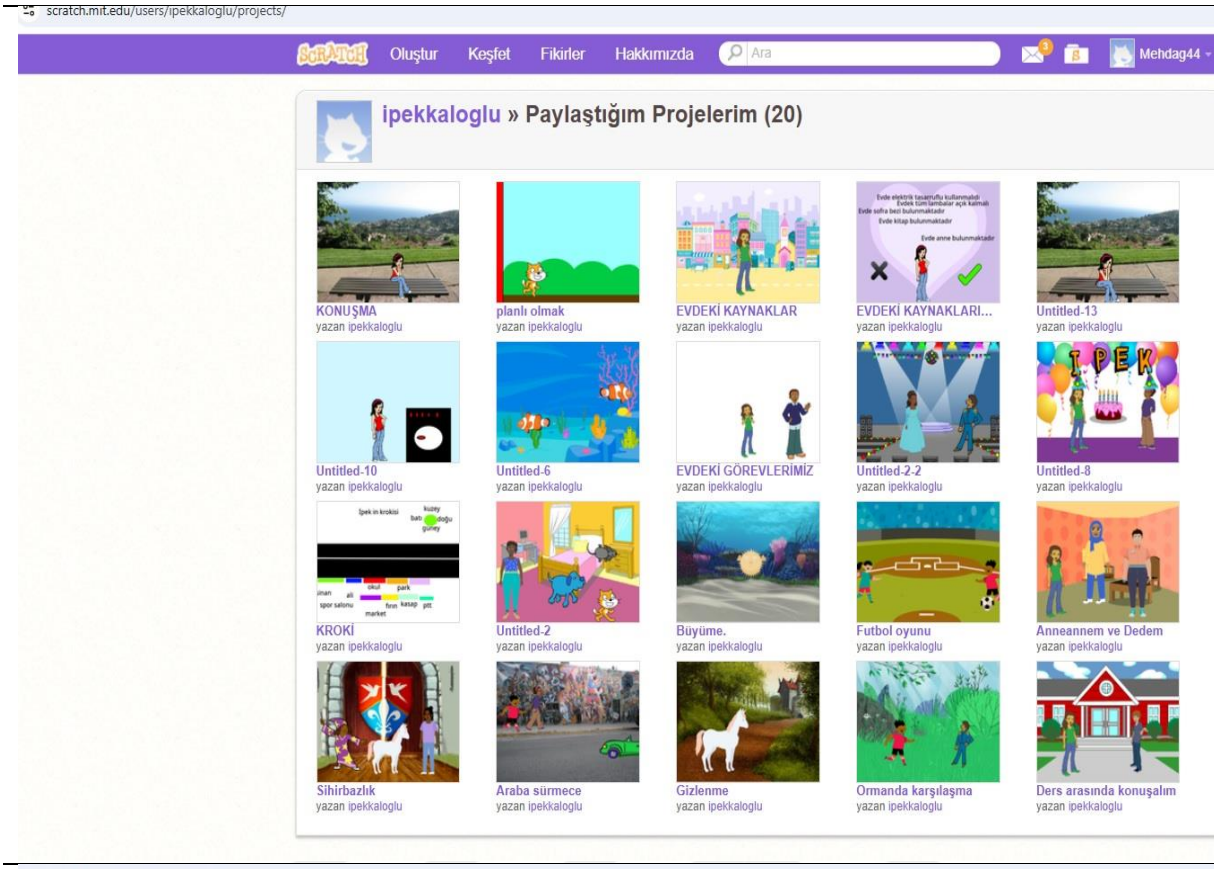

scratch.mit.edu/studios/35654757/comments
Oluştur
Keşfet
Fikirler
Hakkında
Ara
Mehdag44
Mehdag44
Sevgili öğrencilerimiz, İyi günler. Evimizde Hayat Ünitemizin 1. Dersi "Albümlerimize Bakalım" konusunu tamamladık. 1. Dersimiz için yapılan oyunlar arasından en çok oy alan oyunu hazırlayan Ömer Numan HOPUR arkadaşınız 1. olmuştur. Tebrik ediyoruz. 2. Dersimiz "Komşuluk İlişkileri" ile ilgili yeni yarışmamızın hazırlıklarına başlıyoruz. Şimdiden hepinize çalışmalarınızda başarılar diliyoruz.
yanıtla
Mehdag44
Sevgili öğrencilerimiz, İyi günler. 1.) Evimizde Hayat 1. Ders "Albümlerimize Bakalım" konusu ile ilgili Zoom aracılığıyla yaptığınız ve benim de çok beğendiğim ilk dersin videosunu Google Classroom a yükledik. Konuyu daha iyi anlamak için bu videoyu istediğiniz zaman, istediğiniz kadar izleyebilirsiniz.
yanıtla
Mehdag44
Kıymetli velilerimiz, sevgili öğrencilerimiz, İyi günler. Öğrencilerimiz çok güzel çalışmalar hazırlıyorlar. Bu çalışmaların hazırlanmasında siz velilerimizin payı çok büyük. Destekleriniz için her birinize ayrı ayrı teşekkür ederim.
yanıtla
Mehdag44
Sevgili öğrencilerimiz İyi günler. Ara tatilin bitmesine 4 gün kaldı. Muthiş çalışmalar yapan arkadaşlarınız var. Kalan bu 4 günlük sürede kazanmanızı beklediğimiz becerilere ulaşacağınızdan eminiz. Sevgilerimle.
yanıtla
Mehdag44
Sevgili öğrencilerimiz İyi günler. Sizlerden ara tatil dönüşüne kadar kazanmanızı beklediğimiz becerilerle ilgili açıklamaları, Google Classroom da "Akış" bölümündeki panoda yazdık. Açıklamada yer alan maddelere göre durumunuzu tespit ederek, ara tatilinizi bol bol deneme yaparak geçirmenizi bekliyoruz. Sağlıcakla kalın. İyi tatiller.
yanıtla
Mehdag44
Sevgili öğrencilerimiz: Labirent oyununu Google Classroom da 40. ve 44. videolarda anlattım. Bu iki videoyu izleyerek, labirent oyununun tamamını kendiniz yapabilirsiniz. Çarkıfelek oyununu Google Classroom da 41. ve 45. videolarda anlattım. Bu iki videoyu izleyerek, çarkıfelek oyununun tamamını kendiniz yapabilirsiniz. Sevgilerimle.
yanıtla

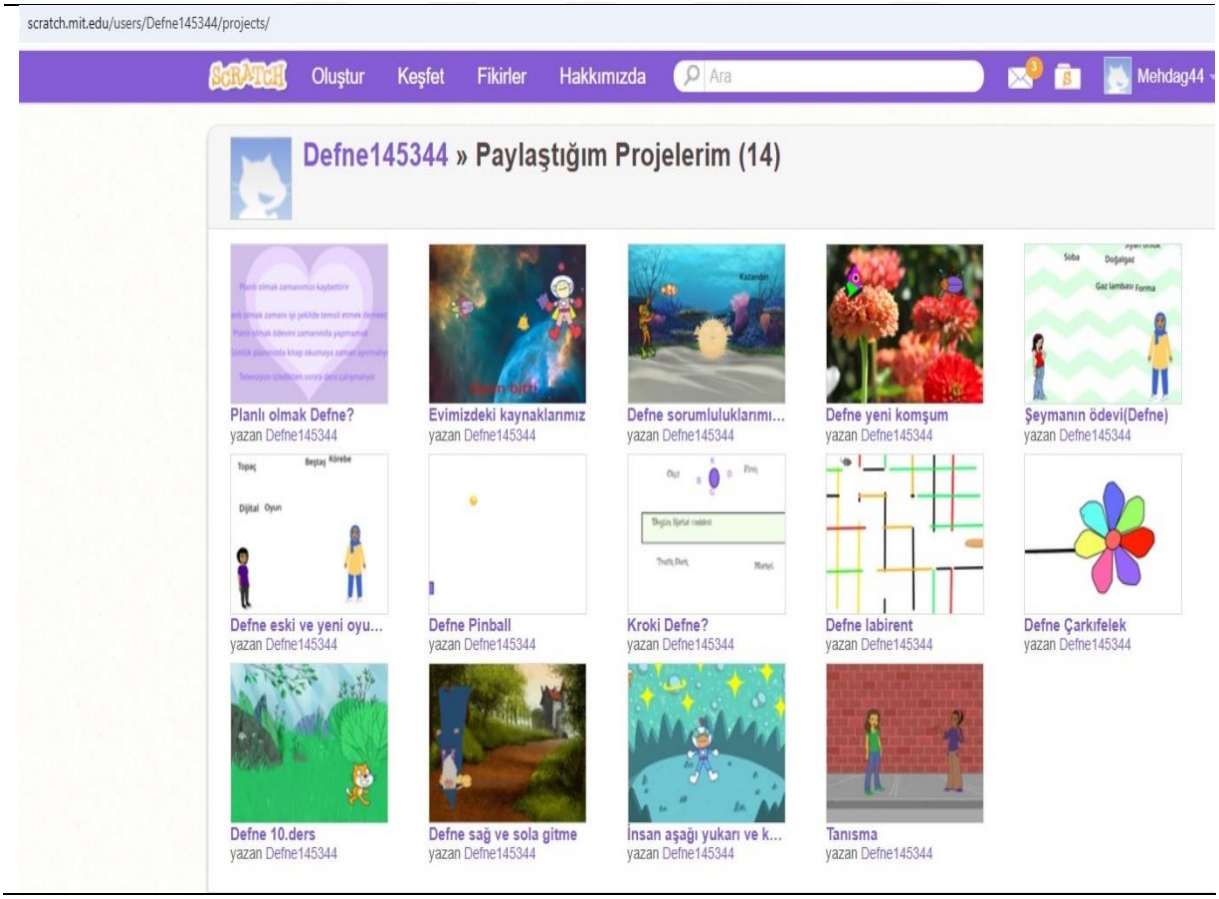

scratch.mit.edu/studios/35654757/comments
Oluştur
Keşfet
Fikirler
Hakkında
Ara
Mehdag44
TERS YÜZ SINIF
Projeler (100+)
Yorumlar (44)
İdareciler
Etkinlik
Stüdyoyu Takip Etmeyi Bırak
Yorumlar
Yorumlar açık
Gönder
İptal
500 karakter kaldı
Küçük Resmi Düzenle
Bu platform, 3/G sınıfının sevgili öğrencilerinin birbirinden güzel paylaşımları için oluşturulmuştur.
13 Oca 2025 tarihinde güncellendi
Bildir
24 takipçi
Mehdag44
Sevgili öğrencilerimiz, iyi günler. Evimizde Hayat Ünitemizin 8. Dersi "Paramı Harcarken" konusunu tamamladık. Oyun hazırlayan her bir öğrencimizin ellerine sağlık. 8. Dersimiz için yapılan oyunlar arasından en çok oy alan oyunu hazırlayan Elif Defne Gündoğar arkadaşınız 1. olmuştur. Elif Defne' yi tebrik ediyoruz. Bundan sonraki yaşaminizda ailenizi ve bizleri onurlandıracak faydalı oyunlar hazırlayacağınıza inanıyoruz. Sağlıcakla kalın.
geçen ay
yanıtla
Mehdag44
Sevgili öğrencilerimiz, iyi günler. Evimizde Hayat Ünitemizin 7. Dersi "Planlı Hayat Çok Rahat" konusunu tamamladık. Oyun hazırlayan her bir öğrencimizin ellerine sağlık. 7. Dersimiz için yapılan oyunlar arasından en çok oy alan oyunu hazırlayan Esila Özçelik ve İpek Kaloğlu arkadaşlarınız 1. olmuştur. Esila ve İpek' i tebrik ediyoruz. 8. Dersimiz ile ilgili çok güzel oyunlar hazırlayacağınıza inanıyoruz. Sağlıcakla kalın.
geçen ay
yanıtla
Mehdag44
Sil
Sevgili öğrencilerimiz, iyi günler. Evimizde Hayat Ünitemizin 6. Dersi "Evdeki Kaynaklarımız" konusunu tamamladık. Oyun hazırlayan her bir öğrencimizin ellerine sağlık. 6. Dersimiz için yapılan oyunlar arasından en çok oy alan oyunu hazırlayan Ecem Efe ve Göktürk Keten arkadaşlarınız 1. olmuştur. Ecem ve Göktürk' ü tebrik ediyoruz. 7. Dersimiz ile ilgili çok güzel oyunlar hazırlayacağınıza inanıyoruz. Sağlıcakla kalın.


SCRATCH
Oluştur
Keşfet
Fikirler
Hakkımızda
Ara
Mehdag44
omernumanhopur » Paylaştığım Projelerim (36)
OYUN BİTTİ
SAĞLIKLI BESLENME
yazan omernumanhopur
evdeki sorumluluklarım
yazan omernumanhopur
çöp
komşuluk ilişkileri
yazan omernumanhopur
kuş oyunu
yazan omernumanhopur
körebe
yazan omernumanhopur
Untitled-65
yazan omernumanhopur
Ninemin çocukluk dön...
yazan omernumanhopur
Untitled-60
yazan omernumanhopur
Untitled-58
yazan omernumanhopur
Untitled-56
yazan omernumanhopur
Untitled-55
yazan omernumanhopur
Untitled-52
yazan omernumanhopur
1-2-3-4 plan yapmak
yazan omernumanhopur
oyun bitti
ev kaynakları
yazan omernumanhopur
Untitled-45
yazan omernumanhopur
ELİF'İN KROKİSİ
yazan omernumanhopur
Labirent oyunu
yazan omernumanhopur
Tanışma
yazan omernumanhopur
11. Ders yukarıdan aşy...
yazan omernumanhopur
11. Ders Sağdan Sola O...
yazan omernumanhopur
sürükle bırak
yazan omernumanhopur
sürükle bırak
yazan omernumanhopur
Yakalanan fare
yazan omernumanhopur
Labirent
yazan omernumanhopur
Untitled-30
yazan omernumanhopur
Kedi sağa sola süt asa...
yazan omernumanhopur
Kedi süt içiyor
yazan omernumanhopur
Ömer
yazan omernumanhopur
Untitled-24
yazan omernumanhopur
sağ sola gitme
yazan omernumanhopur
büyüme küçülme
yazan omernumanhopur
pinball
yazan omernumanhopur
balon oyunu
yazan omernumanhopur
fareyi takip etme
yazan omernumanhopur
imleç hareketi sekmeli
yazan omernumanhopur
Untitled-12


Oluştur
Keşfet
Fikirler
Hakkımızda
Ara
Mehdig44
Gncyldz44 » Paylaştığım Projelerim (46)
5. ve son ders
yazan Gncyldz44
Labirent
yazan Gncyldz44
Sudoku
yazan Gncyldz44
Çarkıfelek
yazan Gncyldz44
5.ödev
yazan Gncyldz44
Untitled
yazan Gncyldz44
çocukların evdeki soru...
yazan Gncyldz44
Benim krokim
yazan Gncyldz44
uuuuuuuuuuuuuuuuuu...
yazan Gncyldz44
topunu kaçırsın kerbal
yazan Gncyldz44
hareleri yakalayan yılan
yazan Gncyldz44
Yakalama
yazan Gncyldz44
Balık
yazan Gncyldz44
Hornablo uuuuuuuuuuu...
yazan Gncyldz44
Komşuluk ilişkimiz
yazan Gncyldz44
Trampet
yazan Gncyldz44
Kuculme oyunu
yazan Gncyldz44
Basketbol
yazan Gncyldz44
Nicahiji
yazan Gncyldz44
Untitled-32
yazan Gncyldz44
Su altı
yazan Gncyldz44
Çocukluk dönemi
yazan Gncyldz44
Kroki
yazan Gncyldz44
Çarkıfelek
yazan Gncyldz44
Yürüme
yazan Gncyldz44
Lazer
yazan Gncyldz44
Labirent
yazan Gncyldz44
Untitled-31
yazan Gncyldz44
Talha Clf7
yazan Gncyldz44
Sekteme
yazan Gncyldz44
18.ders
yazan Gncyldz44
17.ders
yazan Gncyldz44
Untitled-11
yazan Gncyldz44
Untitled-5
yazan Gncyldz44
16.ders
yazan Gncyldz44
Konuşma
yazan Gncyldz44
CRISTIANO RONALDO
yazan Gncyldz44
Untitled-18
yazan Gncyldz44
Labirent
yazan Gncyldz44
Untitled-15
yazan Gncyldz44
Untitled-12
yazan Gncyldz44
Rekor oynanan oyun
yazan Gncyldz44
Basketbol 7
yazan Gncyldz44
futbol
yazan Gncyldz44
beyzbol
yazan Gncyldz44


SCRATCH
Oluştur
Keşfet
Fikirler
Hakkımızda
Ara
Mehdag44
Gktrk4435 » Paylaştığım Projelerim (29)
Planlarımız
yazan Gktrk4435
yazan Gktrk4435
Eski ve yeni zaman
yazan Gktrk4435
Sorumluluklarımız
yazan Gktrk4435
Minecraft ağaç kesme ...
yazan Gktrk4435
Fırat boru reklamı
yazan Gktrk4435
Fırat boru reklamı
Kroki 2
yazan Gktrk4435
Komşuluk ilişkileri ile s...
yazan Gktrk4435
Tahayı kurtar
yazan Gktrk4435
Körebe
yazan Gktrk4435
Çocukluğumuz
yazan Gktrk4435
Çocukluk dönemi
yazan Gktrk4435
Şeker sokağı
yazan Gktrk4435
Okul
Kroki
yazan Gktrk4435
Çarkıfelek
yazan Gktrk4435
Labirent
yazan Gktrk4435
Labirent copy
yazan Gktrk4435
Orman
yazan Gktrk4435
Bezbol
yazan Gktrk4435
Konuşma
yazan Gktrk4435
Ses
yazan Gktrk4435
Balon patlatma oyunu
yazan Gktrk4435
Ayı Hüsnü
yazan Gktrk4435
Basketbol
yazan Gktrk4435
Uçak
yazan Gktrk4435
Yolcu toplama oyunu
yazan Gktrk4435
Konuşmacı
yazan Gktrk4435
Otobüs
yazan Gktrk4435
Dans
yazan Gktrk4435


scratch.mit.edu/users/ipekkaloglu/projects/
SCRATCH
Oluştur
Keşfet
Fikirler
Hakkımızda
Ara
Mehdag44
ipekkaloglu » Paylaştığım Projelerim (20)
KONUŞMA
yazan ipekkaloglu
planlı olmak
yazan ipekkaloglu
EVDEKİ KAYNAKLAR
yazan ipekkaloglu
EVDEKİ KAYNAKLARI...
yazan ipekkaloglu
Untitled-13
yazan ipekkaloglu
Untitled-10
yazan ipekkaloglu
Untitled-6
yazan ipekkaloglu
EVDEKİ GÖREVLERİMİZ
yazan ipekkaloglu
Untitled-2-2
yazan ipekkaloglu
Untitled-8
yazan ipekkaloglu
KROKİ
yazan ipekkaloglu
Untitled-2
yazan ipekkaloglu
Büyüme.
yazan ipekkaloglu
Futbol oyunu
yazan ipekkaloglu
Anneannem ve Dedem
yazan ipekkaloglu
Sihirbazlık
yazan ipekkaloglu
Araba sürmece
yazan ipekkaloglu
Gizlenme
yazan ipekkaloglu
Ormanda karşılaşma
yazan ipekkaloglu
Ders arasında konuşalım
yazan ipekkaloglu


scratch.mit.edu/users/Defne145344/projects/
SCRATCH
Oluştur
Keşfet
Fikirler
Hakkımızda
Ara
Mehdag44
Defne145344 » Paylaştığım Projelerim (14)
Planlı olmak Defne?
yazan Defne145344
Evimizdeki kaynaklarımız
yazan Defne145344
Defne sorumluluklarımı...
yazan Defne145344
Defne yeni komşum
yazan Defne145344
Şeymanın ödevi(Defne)
yazan Defne145344
Defne eski ve yeni oyu...
yazan Defne145344
Defne Pinball
yazan Defne145344
Kroki Defne?
yazan Defne145344
Defne labirent
yazan Defne145344
Defne Çarkıfelek
yazan Defne145344
Defne 10.ders
yazan Defne145344
Defne sağ ve sola gitme
yazan Defne145344
İnsan aşağı yukarı ve k...
yazan Defne145344
Tanışma
yazan Defne145344

Deney ve Kontrol Grupları Son Test Anları

Deney Grubu



Kontrol Grubu





ÖZ GEÇMİŞ

MEHMET DAĞ

Öğrenim Bilgisi

Doktora Başlangıç bitiş tarihi (2021-2025)	Amasya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü (Temel Eğitim Ana Bilim Dalı-Sınıf Eğitimi) Prof. Dr. Asım ÇOBAN
Yüksek Lisans Başlangıç bitiş tarihi (2015-2017)	Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü (Eğitim Yönetimi) Doç. Dr. İbrahim Halil ÇANKAYA
Lisans Başlangıç bitiş tarihi (1995-1999)	Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi (Sınıf Öğretmenliği)

Eserler

A. Uluslararası hakemli dergilerde yayımlanan makaleler:

1. Çankaya, İ. H., & Dağ, M. (2017). Comparison of academic achievement levels of students beginning the elementary school at different ages. *Journal of Education and Practice, 8(*3), 140-143.
2. Dağ, M., & Karamustafaoğlu, S. (2023). "Maddenin Özellikleri" ünitesi: Başarı testi geliştirme ve öğrenci başarısını belirleme. *Milli Eğitim Dergisi, 52(*237), 221-254. https://doi.org/10.37669/milliegitim.1076053
3. Dağ, M., & Karamustafaoğlu, O. (2023). Fen lisesi öğrencilerinin öğrenme stillerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Fen Bilimleri Öğretimi Dergisi, 11(*1), 132-152. https://doi.org/10.56423/fbod.1264038
4. Dağ, M., & Kutlu Abu, N. (2023). Pandemi döneminde farklılaştırmanın özel yetenekli olan ve olmayan öğrencilerin fen başarısı ve özyeterliliğine etkisi. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi, 9(*3), 352-373.
5. Dağ, M., & Çoban, A. (2024). Ülkemizde hayat ünitesi başarı testi geliştirme: Geçerlik-güvenirlik çalışması ve öğrenci başarılarının incelenmesi. *Uluslararası Sosyal Bilimler Eğitimi Dergisi, 10(*1), 46-79. https://doi.org/10.47615/issej.1460310
6. Dağ, M., & Çoban, A. (2025). Evimizde hayat ünitesi başarı testi geliştirme ve deprem bölgesindeki öğrenci başarısını inceleme. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi, 11(*1), 16-48.

B. Uluslararası bilimsel toplantılarda sunulan ve bildiri kitaplarında (proceedings) basılan bildiriler:

1. Dağ, M., & Kutlu Abu, N. (2022). İlkokul öğrencilerinin fene yönelik başarısı ve öz yeterlikleri. *INCSOS VIII. Uluslararası Sosyal Bilimler Kongresi Bildiri Özetleri Kitabı* (s. 180). INCSOS Yayınevi.
2. Dağ, M., & Yeşilyurt, M. (2022). Content analysis of educational game research. In *Proceedings of the Tashkent 2nd International Congress on Modern Sciences* (pp. 676–690). Iksad Publications.
3. Dağ, M., & Kutlu Abu, N. (2023). *Pandemi döneminde farklılaştırmanın özel yetenekli olan ve olmayan öğrencilerin fen başarısı ve özyeterliliğine etkisi*. Bildiri, Bütünleştirici Eğitimde İyi Örnekler Sempozyumu: Notice My Ability, Steer My Future Projesi, 114–117.

C. Yazılan ulusal/uluslararası kitaplar veya kitaplardaki bölümler:

1. …

D. Ulusal bilimsel toplantılarda sunulan ve bildiri kitaplarında (proceedings) basılan bildiriler:

1. …

E. Ulusal hakemli dergilerde yayımlanan makaleler:

1. …