



**SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE EĞİTSEL
OYUN KULLANIMININ ÖĞRENCİLERİN
KÜLTÜREL MİRASA DUYARLILIĞINA
VE DERSE YÖNELİK TUTUMUNA
YANSIMASI**

Yüksek Lisans Tezi

İlayda Nur KARALAR

Eskişehir 2025

**SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE EĞİTSEL OYUN KULLANIMININ
ÖĞRENCİLERİN KÜLTÜREL MİRASA DUYARLILIĞINA VE DERSE
YÖNELİK TUTUMUNA YANSIMASI**

İlayda Nur KARALAR

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Temel Eğitim Ana Bilim Dalı

Sınıf Eğitimi Programı

Danışman: Prof. Dr. Ömür GÜRDOĞAN BAYIR

Anadolu Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Kasım 2025

Eskişehir

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

İlayda Nur KARALAR'ın "Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyun Kullanımının Öğrencilerin Kültürel Mirasa Duyarlılığına ve Derse Yönelik Tutumuna Yansıması" başlıklı tezi 29/09/2025 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek "Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri uyarınca, Temel Eğitim Ana Bilim dalında Sınıf Eğitimi Programında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

	<u>Ünvanı Adı Soyadı</u>	<u>İmza</u>
Üye (Danışman) :	Prof. Dr. Ömür GÜRDOĞAN BAYIR	
Üye :	Prof. Dr. Melis YEŞİLPINAR UYAR	
Üye :	Dr. Öğr. Üyesi Mediha GÜNER ÖZER	

Prof. Dr. Nafiz Öncü CAN

Anadolu Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

ÖZET

SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE EĞİTSEL OYUN KULLANIMININ ÖĞRENCİLERİN KÜLTÜREL MİRASA DUYARLILIĞINA VE DERSE YÖNELİK TUTUMUNA YANSIMASI

İlayda Nur KARALAR

Temel Eğitim Ana Bilim Dalı

Sınıf Eğitimi Programı

Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Kasım 2025

Danışman: Prof. Dr. Ömür GÜRDOĞAN BAYIR

Bu araştırmanın amacı ilkokul Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin kültürel mirasa duyarlılıkları ve derse yönelik tutumları üzerindeki yansımalarını incelemektir. Karma araştırma yaklaşımlarından gömülü deneysel desenle tasarlanan bu çalışmanın nicel bölümü ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel desenle yürütülmüştür. Araştırmanın deney grubunda Sosyal Bilgiler dersi eğitsel oyunlarla işlenirken, kontrol grubunda süregelen öğretim yöntemleri takip edilmiştir. Nitel bölümde her ders sonunda öğrenci günlükleri toplanmış, süreç sonunda ise yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiştir.

Nicel veriler Mann Whitney U testi, nitel veriler ise tematik analiz yöntemi ile analiz edilmiştir. Bulgulara göre deney ve kontrol grubu öğrencilerinin son test puanları arasında anlamlı bir farklılık gözlenmemiştir. Nitel verilerden elde edilen bulgular öğrencilerin eğitsel oyunları eğlenceli ve öğretici bulduklarını, bu oyunların kültürel mirasla ilgili farkındalıklarını artırdığını ve derse olan ilgilerini geliştirdiğini göstermektedir. Öğrenciler kültürel mirası geçmişe ait değerler, gelenekler ve el sanatları gibi unsurlarla tanımlamış; bu mirası gelecek nesillere aktarabileceklerini belirtmişlerdir. Araştırma sonucunda eğitsel oyunların öğrencilerin kültürel mirasa duyarlılık ve derse yönelik tutumlarını geliştirmeye katkı sağladığı söylenebilir.

Anahtar Sözcükler: Sosyal Bilgiler, Eğitsel Oyun, Kültürel Mirasa Duyarlılık, Tutum.

ABSTRACT

THE REFLECTION OF THE USE OF EDUCATIONAL GAMES IN SOCIAL STUDIES LESSONS ON STUDENTS' SENSITIVITY TO CULTURAL HERITAGE AND THEIR ATTITUDES TOWARD THE COURSE

İlayda Nur KARALAR

Department of Primary Education

Programme in Classroom Education

Graduate School of Anadolu University, November 2025

Supervisor: Prof. Dr. Ömür GÜRDOĞAN BAYIR

This study examines the reflection of educational games in primary school Social Studies on students' sensitivity to cultural heritage and their attitudes towards the course. Using an embedded mixed methods design, the quantitative part employed a quasi-experimental pretest-posttest control group design. The experimental group was taught with educational games, while the control group followed ongoing instructional methods. Qualitative data included student diaries and semi-structured interviews.

Quantitative data were analyzed using the Mann-Whitney U test, while qualitative data were analyzed through thematic analysis. According to the findings, no significant difference was observed between the post-test scores of the experimental and control group students. The qualitative findings revealed that students found educational games both enjoyable and instructive, that these games enhanced their awareness of cultural heritage, and increased their interest in the course. Students defined cultural heritage through elements such as values from the past, traditions, and handicrafts, and stated that they could transmit this heritage to future generations. As a result of the study, it can be said that educational games contributed to the improvement of students' sensitivity to cultural heritage and their attitudes toward the course.

Keywords: Social Studies, Educational Game, Value, Sensitivity to Cultural Heritage.

TEŞEKKÜR

Bu tez çalışmasının ortaya çıkmasında katkı sağlayan birçok değerli kişi olmuştur.

Araştırma sürecinde bilgi ve deneyimleriyle bana rehberlik eden, akademik ve manevi desteğini her zaman yanımda hissettiren değerli danışmanım Prof. Dr. Ömür GÜRDOĞAN BAYIR'a en içten teşekkürlerimi ve saygılarımı sunarım.

Teşekkürlerin az kalacağı bilgiye ulaşma yolculuğumda bana rehberlik eden, düşünce dünyamı zenginleştiren, tüm değerli hocalarıma en içten şükranlarımı sunuyorum. Bugün sahip olduğum bakış açısında, geleceğe dair umutlarımda sizlerin emeği büyüktür.

Tez jürimde yer alarak değerli görüş ve katkılarını sunan Prof. Dr. Melis YEŞİLPINAR UYAR ve Dr. Öğr. Üyesi Mediha GÜNER ÖZER hocalarıma teşekkür ederim.

En zorlu anlarda bile desteğini esirgemeyen sevinçlerimi çoğaltıp yorgunluklarımı hafifleten tüm arkadaşlarıma da gönülden teşekkür ederim. Bu süreçte aynı yolu benimle birlikte yürüyen ve desteğini daima hissettiren İlayda FİDAN'a ayrıca teşekkür ederim.

Her daim yanımda duran, sabrı, desteği ve inancıyla bana güç veren Ömer Can TOPÇU'ya ise sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Özellikle bu zorlu süreç boyunca sabırları, anlayışları ve koşulsuz destekleriyle yanımda olan sevgili annem Nuran KARALAR'A ve sevgili babam Atilla KARALAR'a ne kadar teşekkür etsem azdır. Her zaman yanımda olan ve beni her zaman destekleyen sevgili kardeşim Sude Nur KARALAR'a çok teşekkür ederim.

İlayda Nur KARALAR

Eskişehir, 2025

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

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

.....

İlayda Nur KARALAR

ÜRETKEN YAPAY ZEKÂ KULLANIM BEYANI

Bu tezi hazırlarken ChatGPT üretken yapay zekâ programlarından destek aldığımı beyan ederim. Tezin hazırlığı aşamasında üretken yapay zekâ programlarından çeviri desteği aldım. Üretken yapay zekâ programlarından aldığım bilgilerin doğruluğunu kontrol ettiğimi bildiririm.

Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

.....

İlayda Nur KARALAR

İÇİNDEKİLER

Sayfa

BAŞLIK SAYFASI.....	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
TEŞEKKÜR	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ	vi
ÜRETKEN YAPAY ZEKÂ KULLANIM BEYANI.....	vii
İÇİNDEKİLER	viii
TABLolar DİZİNİ.....	xi
ŞEKİLLER DİZİNİ	xii
KISALTMALAR DİZİNİ	xiii
1 GİRİŞ.....	1
1.1 Sorun	1
1.2 Amaç.....	3
1.3 Önem	3
1.4 Sınırlılıklar	5
1.5 Tanımlar.....	5
2 ALAN YAZIN.....	7
2.1. Sosyal Bilgiler.....	7
2.1.1 Sosyal bilgiler programının yapısı	9
2.1.2 Sosyal bilgiler dersinde değer eğitimi	12
2.1.3 Kültürel mirasa duyarlılık	14
2.2 Değer Eğitimi	15
2.2.1 Değer telkini (Değerlerin doğrudan öğretimi).....	19

2.2.2 Değer belirginleştirme (Değer açıklama).....	19
2.2.3 Değer analizi	19
2.2.4 Ahlaki muhakeme	20
2.2.5 Adil topluluk okulları.....	21
2.2.6 Karakter eğitimi	21
2.3. Eğitsel Oyun	22
2.3.1 Eğitsel oyunların öğrenme sürecinde kullanımı.....	24
2.3.2 Eğitsel oyunların temel aldığı kuramlar	25
2.3.3 Eğitsel oyun tasarımı süreci	27
2.3.4 Değer eğitiminde eğitsel oyun	29
2.4 İlgili Araştırmalar	30
2.4.1 Yurt içinde yapılan çalışmalar	30
2.4.1.1 Eğitsel oyun konusunda yapılan çalışmalar	30
2.4.1.2 Değer eğitimi konusunda yapılan çalışmalar	33
2.4.1.3 Kültürel mirasa duyarlılık konusunda yapılan çalışmalar....	35
2.4.2. Yurt dışında yapılan çalışmalar	36
2.4.2.1 Eğitsel oyun konusunda yapılan çalışmalar	36
2.4.2.2 Değer eğitimi konusunda yapılan çalışmalar	37
2.4.2.3 Kültürel miras konusunda yapılan çalışmalar	38
3 YÖNTEM.....	41
3.1 Araştırma Modeli.....	41
3.2 Çalışma Grubu.....	43
3.3 Veri Toplama Araçları.....	44
3.4 Verilerin Toplanması	48
3.5 Uygulama Süreci.....	49
3.6 Veri Analizi	55

3.6.1 Nicel verilerin analizi	55
3.6.2 Nitel verilerin analizi.....	60
3.7 Geçerlik ve Güvenirlik.....	61
3.7 Araştırmacı Rolü.....	63
4 BULGULAR VE YORUM.....	64
4. 1 Deney ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin Kültürel Mirasa Duyarlılık Son Test Puanlarına İlişkin Bulgular.....	64
4. 2 Deney ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği Son Test Puanlarına İlişkin Bulgular	65
4. 3 Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyun Kullanımının, Öğrencilerin Kültürel Mirasa Duyarlılıklarına ve Ders Tutumlarına Yansımaları	66
5 SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER.....	85
5.1 Sonuç	85
5.2 Tartışma	86
5.3 Öneriler	89
KAYNAKÇA	91
EKLER	
ÖZ GEÇMİŞ	

TABLÖLAR DİZİNİ

Sayfa

Tablo 1.1 Sosyal Bilgiler Dersi Öğrenme Alanlarına Göre Değerlerin Dağılımı	13
Tablo 2.1 Öğrencilerin Kişisel Bilgileri.....	44
Tablo 2.2 Görüşme Takvimi.....	47
Tablo 2.3 Deney ve Kontrol Grubu Uygulama Planı.....	49
Tablo 2.4 Eğitsel Oyun Uygulama Takvimi.....	50
Tablo 3.1 Kültürel Mirasa Duyarlılık Ölçeği.....	56
Tablo 3.2 Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği.....	57
Tablo 3.3 Kültürel Mirasa Duyarlılık Ölçeği Ön Test Puanlarına İlişkin Mann Whitney U Testi.....	58
Tablo 3.4 Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği Ön Test Puanlarına İlişkin Mann Whitney U Testi.....	59
Tablo 4.1 Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Kültürel Mirasa Duyarlılık Son Test Puanlarına İlişkin Mann Whitney U Testi Sonuçları.....	64
Tablo 4.2 Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği Son Test Puanlarına İlişkin Mann Whitney U Testi Sonuçları.....	65

ŞEKİLLER DİZİNİ

Sayfa

Şekil 2.1 Motivasyonel Değer Türleri, Daha Yüksek Mertebeden Değer Türleri ve İki Kutuplu Değer Boyutları Arasındaki İlişkilerin Teorik Modeli.....	17
Şekil 2.2 Girdi-Süreç-Çıktı-Oyun Modeli	27
Şekil 3.1 Müdahale Deseni Araştırma Sürecine Uyarlanması	42
Şekil 4.1 Eğitsel Oyunlarla Öğrenme Süreci.....	67
Şekil 4.2 Öneriler.....	72
Şekil 4.3 Öğrenme Sürecinin Öğrenciye Yansımaları	75
Şekil 4.4 Kültürel Miras Tanımı	77
Şekil 4.5 Kültürel Mirasa İlişkin Öğrenme	79
Şekil 4.6 Kültürel Mirasın Yaşama Yansıması.....	82

KISALTMALAR DİZİNİ

KMDÖ	: Kültürel Mirasa Duyarlılık Ölçeği
MEB	: Millî Eğitim Bakanlığı
N	: Veri sayısı
p	: Anlamlılık düzeyi
SPSS	: Statistical Package for the Social Sciences (Sosyal Bilimler İçin İstatistik Programı)
SBDTÖ	: Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği
t	: Test istatistiği değeri
TDK	: Türk Dil Kurumu

1 GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın problemine, amaç ve önemine, sınırlılıklarına ve kullanılan kavramların tanımlarına değinilmiştir.

1.1 Sorun

Geleceğin toplumları, yalnızca bilgiye sahip bireylerle değil, aynı zamanda değerlerle donanmış bireylerle şekillenir. Günümüzde yetişen çocukların, kültürel köklerinden kopmadan, yaşadıkları topluma karşı bilinçli ve sorumlu bir şekilde büyümeleri büyük önem taşır. Bu çerçevede, özellikle çocuklara hem bilgi hem beceri hem de değer kazandıran ve ilkokuldan itibaren verilen sosyal bilgiler eğitimi, bireylere toplumsal kimlik kazandırmak ve kültürel mirası gelecek nesillere aktarmak açısından merkezi bir role sahiptir.

Eğitim süreçlerinin niteliği ve işletiliş biçimi, bireylerin etkili ve bilinçli vatandaşlar olarak yetişmesinde kritik bir rol oynar. Türk Milli Eğitimi'nin amaçları, etkili vatandaşlar yetiştirme sorumluluğunu öğretim programlarına yüklemekte ve çağdaş vatandaşlık becerilerini; bilgiye ulaşma, bilgiyi amaçlara uygun kullanma ve analiz edebilme yetilerini kapsamaktadır (Kaya, 2008). Bu sorumluluğu ilkokul düzeyinde en fazla üstlenen derslerden biri sosyal bilgiler dersidir (Safran, 2025). Sosyal bilgiler öğretiminde yer alan beceri ve değerlerin kazandırılmasında, eğitsel oyunlar öğrencilerin sürece katılımını sağlayan ve öğrenmeyi destekleyen etkili bir araç olarak öne çıkmaktadır; çünkü sosyal bilgiler, insana ve topluma temas eden, insani ilişkilerin ve sosyal yönün ön planda olduğu bir anlayışa sahiptir ve bu yönüyle oyunların ruhuna uygundur (Er ve Karadeniz, 2021). Dolayısıyla, eğitsel oyunlar, sosyal bilgiler dersinin temel amaçlarını gerçekleştirmede etkili bir yöntem olarak değerlendirilebilir.

Eğitim sistemi, yetiştirdiği bireylerin hem en iyi donanımda hem de en iyi karaktere ve bilince sahip olmasını ister (Kurtdeğede-Fidan ve Öner, 2018). Değerler kuşaktan kuşağa eğitim yoluyla aktarılmaktadır. Öğrencilere gerekli bilgi, beceri, tutum kazandırma, değer aktarımı ve kültürel farkındalık sağlanmasında sosyal bilgiler dersi kritik bir noktadadır. Öğretim programlarında öğrencilere kazandırılması gereken değerler bulunmaktadır. Sosyal bilgiler dersinde kazandırılması gereken değerlerden birisi de Kültürel Mirasa duyarlılık değeridir. Bu değerın amacı kültürel miras öğelerinin gelecek kuşaklara aktarılmasını sağlamaktır (Millî Eğitim Bakanlığı [MEB], 2018).

Sosyal bilgiler dersi kapsamında kültürel değerlere ilişkin içerikler, ağırlıklı olarak “Kültür ve Miras” öğrenme alanı çerçevesinde ele alınmaktadır. Bu öğrenme alanı, öğrencilerin Türk kültürünü şekillendiren temel unsurları tanımalarını, kültürel değerlerin korunması yoluyla milli bilincin geliştirilmesini ve bu bilincin sürdürülebilirliğini kavramalarını amaçlamaktadır (Çengelci, 2012). Bu hedeflere ulaşılmasında kullanılacak öğretim yöntemlerinin çeşitlendirilmesi önemli görülmektedir.

Kültürel mirasa duyarlılığın bir değer olarak geliştirilmesi kültürün korunarak geleceğe aktarılmasında kritik bir rol oynamaktadır. (Halaç vd., 2021). İlkokul öğrencilerinin kültürel mirasa duyarlılıklarını geliştirilmesinde, yalnızca bilgi aktarımı yeterli olamayabilir; öğrencilerin konuyla etkileşim kurmaları ve deneyimlemeleri de önemlidir. Mevcut öğretim yöntemleri çoğunlukla öğrencilerin konu hakkında bilgi sahibi olmalarına odaklanmakta, öğrencilerin değerleri içselleştirmeleri ve olumlu tutum geliştirmeleri açısından sınırlı kalabilmektedir. Bu bağlamda eğitsel oyunlar sürece öğrenme sürecine aktif katılımı teşvik ederek öğrencilerin derse yönelik olumlu tutum geliştirmelerine ve kültürel mirasa karşı duyarlılıklarını pekiştirmelerine yardımcı olabilecek bir yöntem olarak değerlendirilebilir (Abdelbary vd., 2025; İspir, 2024; Leow ve Ch’ng, 202; Kayhan, 2024; Yenice, 2016; Yıldırım, 2015). Dolayısıyla, öğrencilerin kültürel mirasa duyarlılıklarını artıracak ve sosyal bilgiler dersine yönelik tutumlarını etkili biçimde destekleyecek öğretim yöntemlerinin belirlenmesi araştırmanın temel sorununu oluşturmaktadır.

Alan yazında, eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarı ve derse yönelik tutumlarının (Altun, 2024; Biter ve Çalışkan, 2019; Brezovszky vd., 2019; Chee vd., 2013; Erkan, 2019; Forkides, 2018; İspir, 2024; Kayhan, 2024; Klepper, 2003; Kurt, 2024; Yıldırım, 2015; Yıldız, 2022), sosyal-duygusal gelişim ve değerlerinin (Açık, 2020; Akdeniz, 2023; Altunel, 2022; Balcı, 2022; Gündüz vd., 2017; Hong, 2011; Izgar, 2020; Keskin ve Öğretici, 2013; Taşdemir, 2018; Tosun, 2024), kültürel mirasa duyarlılık ve sorumluluklarının (Abdelbary vd., 2025; Leow ve Ch’ng, 2021; Öğütveren, 2025) incelenmesine dair çeşitli çalışmalar bulunmaktadır. Bununla birlikte, ilkökul düzeyinde eğitsel oyunlarla işlenen sosyal bilgiler dersinde kültürel mirasa duyarlılık değerinin geliştirilmesi ve öğrencilerin derse yönelik tutumlarının incelenmesi konusunda herhangi bir çalışma bulunmamaktadır. Bu eksiklik, araştırma açısından önemli bir boşluğu göstermekte ve söz konusu boşluğun giderilmesini gerekli kılmaktadır. Dolayısıyla, bu araştırma, ilkökul öğrencilerinin kültürel mirasa duyarlılıklarını geliştirmek ve derse

yönelik tutumlarını artırmak amacıyla sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunlardan yararlanmanın etkilerini incelemeyi hedeflemektedir.

1.2 Amaç

Araştırmanın amacı eğitsel oyun kullanılarak yapılan öğretimin ilkökul dördüncü sınıf öğrencilerin kültürel mirasa duyarlılıklarına ve sosyal bilgiler dersine yönelik tutumlarına olan yansımalarını incelemektir. Araştırmanın problem cümlesi “İlkokul sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin kültürel mirasa duyarlılığa ve derse yönelik tutumlarına yansıması nasıldır?” olarak belirlenmiştir. Bu amaç doğrultusunda şu sorulara yanıtlar aranmıştır.

Eğitsel oyunlarla desteklenen sosyal bilgiler öğretiminin uygulandığı deney grubu ile mevcut öğretim programının uygulandığı kontrol grubunun;

1. Kültürel Mirasa Duyarlılık Ölçeği toplam ölçek ve alt boyutlarına ilişkin son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
2. Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği toplam ölçek ve alt boyutlarına ilişkin son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
3. Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyun kullanımının, öğrencilerin kültürel mirasa duyarlılıklarına ve ders tutumlarına yansımaları öğrenci görüşlerine göre nasıldır?

1.3 Önem

Sosyal bilgiler derslerinin okullarda yer almasının temel amacı, bireyleri yaşadıkları devletin istediği vatandaş profiline göre yetiştirmektir (Safran, 2015). Bu nedenle, sosyal bilgiler derslerinin içeriği, toplumun benimsediği değerler ve kurallar çerçevesinde şekillendirilmektedir. Sosyal bilgiler dersi, öğrencilerin yaşadıkları toplumun kültürel ve tarihi değerlerini tanımalarına yardımcı olurken, aynı zamanda vatandaşlık bilinci ve kültürel mirasa duyarlılık gibi temel değerlerin kazandırılmasına da imkân sunan bir ders olarak öne çıkmaktadır. Başka bir deyişle sosyal bilgiler dersi değer eğitiminin gerçekleştirilmesinde ön plana çıkan derslerden biridir.

Değer eğitiminin temelinde iki ana amaç vardır; bunlardan ilki tüm insanların özellikle de genç bireylerin nitelikli bir karakter gelişimi sağlayarak yaşam doyumlarını artırmalarını sağlamaktır, ikinci amaç ise bireylerin kazandıkları değerler yoluyla toplumsal iyiliğe katkıda bulunmaktır (Akbaş, 2008). Sosyal bilgiler dersi ise amaçları bakımından bu hedeflere ulaşmaya en uygun derslerden biridir. Sosyal Bilgiler dersi ile

ilkokuldan itibaren öđrencilere doğrudan ya da örtük programlarla değeri eğitimi gerçekleştirilmektedir. Öğrencilere kazandırılması beklenen değeri ise öğretim programlarında belirtilmekte ve bu değerielerin çeşitli etkinliklerle desteklenmesi beklenmektedir.

Sosyal bilgiler dersi değeri eğitiminin etkili biçimde gerçekleştirilebilmesi için uygun içerik alanlarına sahiptir. Özellikle 4. sınıf düzeyinde yer alan “Kültür ve Miras” öğrenme alanı ile öğrencilerin geçmiş ve bugün arasında bağ kurmaları, milli ve kültürel değeriye yönelik farkındalık geliştirmeleri amaçlanmaktadır (MEB, 2018). İlkokul düzeyinde kültürel miras eğitiminin etkili yöntemlerle sunulması öğrencilerin daha duyarlı bireyler olarak yetişmelerinde önemli rol oynamaktadır. Eğitsel oyunlar ise bu değerielerin öğrencilere eğlenceli bir şekilde ve doğal bir ortamda kazandırılmasını mümkün kılmaktadır.

Günümüz eğitim anlayışında öğrencilerin edindikleri bilgileri içselleştirebilmeleri ve yaşamlarına aktarabilmeleri ve süreç içerisinde aktif rol oynamaları amaçlanmaktadır. Eğitsel oyunların öğrenme ve öğretme sürecinde kullanılması sınıf ortamının daha eğlenceli hale getirerek öğrencileri daha aktif kılar (Aslan, 2019). Bu bağlamda eğitsel oyunlar öğrencilerin öğrenme sürecine etkin bir şekilde katılımlarını sağlamakta derse yönelik olumlu tutum geliştirmelerine ve öğrenmeleri daha kalıcı hale getirebilmektedir.

Bu çalışma, eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin kültürel mirasa duyarlılıkları ve sosyal bilgiler dersine karşı geliştirdikleri tutumları üzerine yansımalarını incelemeyi amaçlamaktadır. Elde edilecek bulguların ilkokul düzeyinde sosyal bilgiler öğretiminin niteliğini artırmaya yönelik uygulamalara katkı sağlayacağı öngörülmektedir. Ayrıca bu çalışma eğitsel oyunların kültürel değerielerin kazandırılmasında nasıl bir rol üstlenebileceğini ortaya koyarak öğretmenlere alternatif öğretim yöntemleri konusunda rehberlik edebilecek niteliktedir.

İlkokul Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyunların kullanılmasının öğrencilerin kültürel mirasa duyarlılıkları ve derse yönelik tutumlarına yansımalarını belirlemeyi amaçlayan bu çalışma;

- İlkokul sosyal bilgiler derinde eğitsel oyunların kullanılmasının öğrencilerin Kültür ve Miras öğrenme alanında kazandırılması beklenen Kültürel Mirasa Duyarlılık değeriine etkisinin belirlenmesi,

- İlkokul sosyal bilgiler dersinde süregelen yöntemler ile eğitsel oyunların kullanımının öğrencilerin kültürel mirasa duyarlılığına etkisinin karşılaştırılması,
- İlkokul sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyun kullanılmasının süregelen yöntemlerle karşılaştırıldığında öğrencilerin derse yönelik tutumlarına etkisinin karşılaştırılması,
- Öğrencilerin öğrenme sürecine ilişkin yaşantılarını, deneyimlerini ve bu süreçte ortaya çıkan öğrenme özelliklerini yansıtmaları,
- Öğrencilerin öğrenme sürecinin geliştirilmesine yönelik önerilerini ortaya koyarak uygulamaların iyileştirilmesi için yol gösterici bilgiler sağlaması nedeni ile önemlidir.

1.4 Sınırlılıklar

- Araştırma 2024-2025 eğitim öğretim yılı birinci döneminde, Eskişehir Tepebaşı ilçesinde bulunan bir ilkokulda öğrenim görmekte olan 4. sınıf öğrencileri ile sınırlıdır.
- Uygulanan etkinlikler ilkokul 4. sınıf sosyal bilgiler dersi kapsamında “Kültür ve Miras” öğrenme alanı ile sınırlı tutulmuştur.

1.5 Tanımlar

Sosyal Bilgiler: Sosyal bilgiler, bireylerin hem evrensel hem de ulusal değerlere bağlı olarak, programda öngörülen temel becerileri yaşamlarında kullanabilen, çok yönlü düşünebilen ve disiplinler arası bilgi birikimiyle geleceğe yönelik sağlıklı kararlar alabilen bilinçli yurttaşlar olarak yetişmelerini hedefleyen dinamik bir öğrenme alanı (Çatak, 2021).

Oyun: Oyun, çocuğun hem kendini tanıma ve ifade etme sürecine katkı sağlayan hem de çevresiyle sağlıklı bir etkileşim kurmasına imkân tanıyan; fiziksel, bilişsel, duyuşsal ve sosyal gelişimini çok yönlü olarak destekleyen, aynı zamanda yaşamı anlamlandırmasına yardımcı olan doğal ve etkili bir öğrenme aracı (Er ve Karadeniz, 2023).

Eğitsel Oyun: Eğitsel oyunlar, öğrencilerin belirli kurallar çerçevesinde gönüllü olarak katıldıkları ve süreçten keyif aldıkları, öğretim hedefleri doğrultusunda yapılandırılmış, öğrenmeyi teşvik edici planlı etkinlikler (Tural, 2005).

Kültürel Mirasa Duyarlılık: Kültürel mirasa duyarlılık, geçmiş kuşaklar tarafından günümüze aktarılan ve evrensel değer taşıdığı kabul edilen somut ve soyut kültürel

unsurlara karşı farkındalık geliştirme, bu mirası koruma, sahiplenme ve gelecek nesillere aktarma yönünde bilinçli bir tutum sergileme süreci (Halaç ve Demir, 2017).



2 ALAN YAZIN

2.1. Sosyal Bilgiler

Sosyal bilgiler, insan etkinlikleri sonucu oluşan toplumsal gerçeklikleri anlamaya yönelik, kanıta dayalı ilişkiler kurma süreci ve bu süreç sonunda elde edilen dinamik bilgileri kapsayan bir alan olarak tanımlanmaktadır (Sönmez, 2010). Buna karşılık sosyal bilimler, bireylerin evrensel ve ulusal değerleri içselleştirerek, programda öngörülen becerileri günlük yaşamlarına yansıtabilmelerini ve çok disiplinli bilgi birikimiyle geleceklere yön verebilecek nitelikli yurttaşlar olarak yetiştirmelerini amaçlayan geniş bir çalışma alanıdır (Şimşek, 2021).

Sosyal Bilgiler Ulusal Konseyi (NCSS) (1994) sosyal bilgiler tanımı ise şöyledir (aktaran Şimşek, 2021); Sosyal bilgiler, sosyal ve beşerî bilimlerin vatandaşlık yeterliklerini geliştirmek amacıyla kaynaştırılan bir çalışma alanıdır. Sosyal bilgiler dersi ise vatandaşlık konularını ve tarih, coğrafya, psikoloji, sosyoloji, hukuk, ekonomi siyaset bilimi, antropoloji gibi bilimleri içermektedir. Disiplinler arası yapısı ve kapsamlı içeriğiyle sosyal bilgiler, özellikle ilköğretim kademesinde öğrencileri toplumsal yaşama hazırlamada merkezi bir rol üstlenmektedir.

İlköğretimin ilk basamağını oluşturan ilköğretiler, öğrencilerin iyi yurttaşlar olması için gerekli olan bilgiler, beceriler ve tutumların kazandırılmasında oldukça önemlidir. İlköğretim basamağında edinilen bilgi, beceri, değer ve tutumlar öğrencileri topluma hazırlamaktadır. Öğrencilerin toplumsal yaşama hazırlanmalarına önemli ölçüde katkı getiren derslerin başında sosyal bilgiler dersi gelmektedir. Bu ders toplumla ilişkili konulara odaklanan, sağlıklı ve etkili sosyal ilişkilerin geliştirilmesine önemseyen ve öğrencilerin donanımlı bireyler olarak topluma katılmasını destekleyen bir derstir (Gürdoğan-Bayır, 2015). Özetle sosyal bilgiler dersi ilköğretim kademesinden itibaren öğrencileri toplumsal yaşama hazırlayan, programlarda belirlenen bilgi, beceri ve değerlere sahip, toplum sorunlarıyla ilgili, etkin vatandaşlar yetiştirilmesinde oldukça önemli bir role sahip olan bir derstir.

Sosyal bilgilere ilişkin farklı tanımlamaların yapılması, bu disiplinin öğretime yönelik çeşitli kuramsal yaklaşımların şekillenmesine zemin hazırlamıştır. Barr, Barth ve Shermis (2013), sosyal bilgiler öğretime dair yaklaşımları üç temel kategori altında sınıflandırmaktadır.

- **Vatandaşlık aktarımı olarak sosyal bilgiler:** Bu alandaki en geleneksel yaklaşım olarak kabul edilmektedir. Bu yaklaşımın temel amacı, toplumun köklü kurumları, değerleri ve inanç sistemlerini öğrencilerin benimsemelerini sağlayarak mevcut toplumsal yapının sürekliliğini korumaktır (Öztürk, 2015). Başka bir ifadeyle, kültürel değerlerin yeni kuşaklara aktarılması ve bireylerin bu değerler doğrultusunda tutum, inanç ve davranışlarla donatılması hedeflenmektedir (Gültekin, 2008).

Bu öğretim yaklaşımında öğretmen, merkezî bir konumda yer almakta ve hâkim kültür tarafından kabul gören bilgi, değer ve tutumları öğrencilere aktaran bir otorite rolü üstlenmektedir (Barr vd., 2013). Bu perspektife göre, sosyal bilgiler programlarının içeriği egemen güçlerin belirlediği toplumsal normlara dayalı olarak yapılandırılmakta; yetişkinlerin, genç kuşağa hangi bilgi ve değerlerin aktarılması gerektiğini en iyi bilen taraf olduğu varsayılmaktadır. Öğrencilerin geçmişe dair bilgi edinmeleri bu bağlamda yalnızca bir bilgi aktarımı değil, aynı zamanda geçmişle gurur duyma, sorumluluk bilinci geliştirme, toplumsal değerlere uygun davranışlar sergileme ve otoriteye saygı gibi yönelimlerin inşa edilmesine de hizmet etmektedir (Safran, 2015).

- **Sosyal bilimler olarak sosyal bilgiler:** Etkili vatandaşlık eğitimi için en iyi hazırlığın sosyal bilimlerin bilgi, beceri ve değerlerinin öğrencilere kazandırılmasıyla mümkün olacağı varsayımına dayanmaktadır. Bu yaklaşım çerçevesinde öğrencilerin; sosyal bilimlerin temel kavramlarını, genellemelerini ve kuramsal yapılarını anlayarak yorumlama becerisi geliştirmeleri hedeflenir (Öztürk, 2015). Bu doğrultuda sosyal bilgiler öğretiminin içeriği, sosyal bilimciler tarafından önemli görülen temel problemler, bulgular ve perspektifleri kapsayacak biçimde yapılandırılmalıdır.

Bu yaklaşıma göre, nitelikli yurttaşların yetişmesi; bireylerin dünyayı sosyal bilimcilerin kavramsal çerçevesinden anlamaları ve toplumsal karar süreçlerinde bu düşünsel çerçeveyi rehber edinmeleri ile mümkün olabilir. Öğrencilerin sosyal bilimsel akıl yürütme becerilerini geliştirmeleri, onların ileride toplumun yapısal sorunlarını analiz edebilen, işleyişi yorumlayabilen ve çözüm üretebilen bireyler olmalarına katkı sağlayacaktır (Barr vd., 2013; Safran, 2015).

- **Yansıtıcı düşünme olarak sosyal bilgiler:** Bu yaklaşımın odak noktası problem çözme ve karar verme becerileridir. Temelinde John Dewey'in düşünceleri yer almaktadır. Öğrencilerin kendilerini etkisi altına alan problemler üzerinde

düşünceleri, çözüm yolları aramaları ve karar vermelerini amaçlar. Bu yaklaşım öğrencilerin hem bireysel hem de kamusal problemleri tanımlayıp bunlara yönelik çözümlerde çok yönlü düşünebilmeleri, bilgi ve araştırmaya dayalı bir yaklaşım izleyebilecekleri öğrenme-öğretme sürecine önem verir; bu süreçte önceden belirlenmiş ve kesinlikle uyulması gereken sabit bir içerik bulunmamaktadır (Gültekin, 2008; Öztürk, 2015).

2.1.1 Sosyal bilgiler programının yapısı

Sosyal bilgiler ile ilkokul dördüncü sınıftan itibaren öğrenciler toplumsal yaşama hazırlanmaktadır. 2018 Sosyal Bilgiler Öğretim Programında yetkinlikler, genel amaçlar, dersin özel amaçları, kazandırılmak istenen temel beceriler, değerler ve kavramlar gibi öğeler bulunmakta ve bununla ilişkilendirilen öğrenme alanlarını ve kazanımlarını içermektedir.

MEB (2018), Sosyal bilgiler dersi özel amaçlarını şöyle ifade etmiştir:

1. Türkiye Cumhuriyeti vatandaşı olarak vatanını ve milletini seven, haklarını bilen ve kullanan, sorumluluklarını yerine getiren, millî bilince sahip birer vatandaş olarak yetişmeleri,
2. Atatürk ilke ve inkılaplarının, Türkiye Cumhuriyeti'nin sosyal, kültürel ve ekonomik kalkınmasındaki yerini kavrayıp demokratik, laik, millî ve çağdaş değerleri yaşatmaya istekli olmaları,
3. Hukuk kurallarının herkes için bağlayıcı olduğunu, tüm kişi ve kuruluşların yasalar önünde eşit olduğunu gerekçeleriyle bilmeleri,
4. Türk kültürünü ve tarihini oluşturan temel öge ve süreçleri kavrayarak millî bilincin oluşmasını sağlayan kültürel mirasın korunması ve geliştirilmesi gerektiğini kabul etmeleri,
5. Yaşadığı çevre ile dünyanın genel coğrafi özelliklerini tanıyarak insan ile çevre arasındaki etkileşimi açıklamaları ve mekânı algılama becerilerini geliştirmeleri,
6. Doğal çevrenin ve kaynakların sınırlılığının farkına varıp çevre duyarlılığı içerisinde doğal kaynakları korumaya çalışmaları ve sürdürülebilir bir çevre anlayışına sahip olmaları,
7. Doğru ve güvenilir bilgiye ulaşma yollarını bilen bireyler olarak eleştirel düşünme becerisine sahip olmaları,
8. Ekonominin temel kavramlarını anlayarak kalkınmada ve uluslararası ekonomik ilişkilerde millî ekonominin yerini kavramaları,

9. Çalışmanın toplumsal yaşamdaki önemine ve her mesleğin gerekli ve saygın olduğuna inanmaları,

10. Farklı dönem ve mekânlara ait tarihsel kanıtları sorgulayarak insanlar, nesneler, olaylar ve olgular arasındaki benzerlik ve farklılıkları belirlemeleri, değişim ve sürekliliği algılamaları,

11. Bilim ve teknolojinin gelişim sürecini ve toplumsal yaşam üzerindeki etkilerini kavrayarak bilgi ve iletişim teknolojilerini bilinçli kullanmaları,

12. Bilimsel düşünmeyi temel alarak bilgiye ulaşma, bilgiyi kullanma ve üretmede bilimsel ahlakı gözetmeleri,

13. Toplumsal ilişkileri düzenlemek ve karşılaştığı sorunları çözmek için temel iletişim becerileri ile sosyal bilimlerin temel kavram ve yöntemlerini kullanabilmeleri,

14. Katılımın önemine inanmaları, kişisel ve toplumsal sorunların çözümü için görüşler belirtmeleri,

15. İnsan hakları, ulusal egemenlik, demokrasi, laiklik, cumhuriyet kavramlarının tarihsel süreçlerini ve günümüz Türkiye'si üzerindeki etkilerini kavrayarak yaşamını demokratik kurallara göre düzenlemeleri,

16. Millî, manevi değerleri ile evrensel değerleri benimseyerek erdemli insan olmanın önemini ve yollarını bilmeleri,

17. Ülkesini ve dünyayı ilgilendiren konulara duyarlılık göstermeleri,

18. Özgür birer birey olarak fiziksel, duygusal özelliklerinin; ilgi, istek ve yeteneklerinin farkına varması amaçlanmaktadır.

Millî Eğitim Bakanlığı Sosyal bilgiler dersiyle; öğrencilerin vatandaşlık bilinci kazanmalarını, milli ve kültürel değerleri benimsemelerini, hukuka ve demokrasiye duyarlı bireyler olarak yetişmelerini hedeflemektedir. Ayrıca çevre bilinci, tarihsel ve ekonomik farkındalık, bilimsel düşünme, iletişim ve katılım becerileri gibi çeşitli alanlarda donanımlı bireyler olmalarını amaçlamaktadır.

2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı, öğrencilerin bireysel ve toplumsal yaşamlarında karşılaştıkları olayları çok boyutlu bir bakış açısıyla analiz edebilmelerine katkı sağlamak amacıyla yedi temel öğrenme alanı etrafında yapılandırılmıştır. Bu öğrenme alanları: Birey ve Toplum, Kültür ve Miras, İnsanlar, Yerler ve Çevreler, Bilim, Teknoloji ve Toplum, Üretim, Dağıtım ve Tüketim, Etkin Vatandaşlık ve Küresel Bağlantılar şeklindedir (MEB, 2018). Programda her bir öğrenme alanına ilişkin açıklamalar detaylı olarak sunulmuştur.

Birey ve Toplum öğrenme alanı, psikoloji, sosyoloji ve sosyal psikoloji gibi sosyal bilim disiplinlerinden yararlanılarak tasarlanmış disiplinler arası bir yapıya sahiptir. Bu alan, öğrencilerin birey olarak kendilerini tanımalarını ve ait oldukları toplumsal yapıyı kavramalarını sağlayacak biçimde "ben" ve "biz" bilincini geliştirmeye yönelik öğrenme kazanımlarını içermektedir.

Kültür ve Miras öğrenme alanı ise tarih disiplininden beslenmekte olup, öğrencilerin kültürel öğeleri tanımaları, toplumlar arası kültürel farklılıkları fark etmeleri ve Türk kültürünün dünya kültürel mirası içerisindeki yerini anlamalarını hedeflemektedir. Ayrıca bu alan, öğrencilere kültürel değerlerin korunması ve geliştirilmesi doğrultusunda milli bilinç kazandırmayı amaçlamaktadır.

İnsanlar, Yerler ve Çevreler öğrenme alanında insanın doğal ve beşerî çevresiyle kurduğu ilişkiler ön plana çıkmakta; öğrencilerin bu etkileşimleri neden-sonuç ilişkisi çerçevesinde analiz edebilmeleri ve bu sayede geleceğe dair bilinçli bireysel ve toplumsal bakış açıları geliştirebilmeleri amaçlanmaktadır. Öğrencilerin bu öğrenme alanı aracılığıyla özellikle gözlem yapma, araştırma yürütme, harita okuryazarlığı, çevresel farkındalık ve mekânsal algı gibi temel becerileri kazanmaları hedeflenmektedir.

Bilim, Teknoloji ve Topluma alanında öğrencilerin yaratıcı, eleştirel ve bilimsel düşüncenin bilim ve teknolojiadaki gelişmelerin temeli olduğunu farkına varmaları bilim ve teknolojinin gelişim sürecini ve bunun toplumsal yaşam üzerindeki etkilerini kavrayarak bilgiye ulaşmada teknolojiyi kullanma becerisi edinmeleri beklenmektedir.

Üretim, Dağıtım ve Tüketim öğrenme alanı, öğrencilerin ekonomik süreçleri kavramalarını ve bu süreçlere ilişkin bilinçli bireyler olarak sorumluluk geliştirmelerini amaçlamaktadır. Bu bağlamda öğrencilerin üretim, dağıtım ve tüketim ilişkilerine dair temel kavramları öğrenmeleri ve bu süreçlerde girişimci bir bakış açısı geliştirerek tüketici olarak bilinç kazanmaları hedeflenmektedir.

Etkin Vatandaşlık öğrenme alanı ise bireylerin toplumsal yaşamda aktif rol alabilmeleri için gerekli olan vatandaşlık bilincinin geliştirilmesini hedeflemektedir. Bu alan, sosyoloji, siyaset bilimi ve hukuk gibi sosyal bilim disiplinlerinden beslenerek yapılandırılmıştır. Öğrencilerin toplumsal yapıların işleyişini, bu yapıların bireyler ve kültürler üzerindeki etkilerini, tarihsel süreç içinde geçirdiği dönüşümleri kavramaları amaçlanmaktadır. Ayrıca örgütlü devlet yapısının toplumsal sorunlara çözüm üretmedeki rolünü ve demokratik rejimlerde egemenliğin halka ait olduğu anlayışı çerçevesinde birey

haklarının ve toplumsal düzenin nasıl sağlandığını öğrenmeleri beklenmektedir. Bu öğrenme alanı aynı zamanda öğrencilerin toplumsal hizmetlere katılım yollarını ve yönetimi etkileme amacıyla kullanılabilecek demokratik araçların işleyişini anlamalarını desteklemektedir.

Küresel Bağlantılar öğrenme alanı, günümüz dünyasında bilgi, teknoloji, sermaye, düşünceler, küresel ve siyasi sınırların aşıldığı küresel etkileşimleri kavramayı merkeze almaktadır. Bu bağlamda öğrencilerin, devletlerin iş birliği ve rekabet içinde olduğu çok boyutlu küresel ilişkileri anlayarak, dünyadaki güncel gelişmeleri takip edebilen, karşılaştığı sorunlara çözüm üretebilen, sorumluluk sahibi ve bilinçli bireyler olarak yetişmeleri hedeflenmektedir.

Programda yer alan bu yedi öğrenme alanı aracılığıyla; öğrencilerin araştırma yapma, gözlem, harita okuryazarlığı, çevre okuryazarlığı, dijital okuryazarlık, finansal okuryazarlık, eleştirel düşünme, empati kurma, iletişim ve iş birliği gibi temel becerileri kazanmaları beklenmektedir. Bununla birlikte, öğrencilere barış, adalet, özgürlük, bağımsızlık, aile bütünlüğüne değer verme, bilimsellik, dürüstlük, çalışkanlık, duyarlılık ve dayanışma gibi temel değerlerin benimsenmesi amaçlanmaktadır (MEB, 2018).

2.1.2 Sosyal bilgiler dersinde değer eğitimi

Sosyal bilgilerin konusu inanlar ve yaşamaları olup bireylerin kendisini ve diğer insanları daha iyi anlamasına yardımcı olmaktadır (Yel ve Aladağ, 2014). Eğitim genelinde özellikle de sosyal bilgiler eğitimi bağlamında bireylerin demokratik değer, tutumlar ve inançlar geliştirmelerini, mevcut değerlerin farkına varmalarını ve bu değerlerin diğer insanlarla ve çevreleri arasındaki etkileşimlerinin bilincine ulaşmalarını destekleme sorumluluğu bulunmaktadır (Akbaş, 2015).

Sosyal bilgiler dersi amaçları ile değer eğitiminin amaçları örtüşmekte ve değer eğitiminin gerçekleşmesi için uygun içerik alanını oluşturmaktadır. Bu bağlamda sosyal bilgiler dersinde sürecin değer temelli olmasından kaynaklı olarak değer eğitimi doğrudan ya da dolaylı olarak verilebilmektedir (Yaşar ve Çengelci, 2012). Sosyal Bilgiler hedef ve içeriğine göre öğretme-öğrenme süreçlerinde değer eğitiminin verilmesi gerekmektedir Sosyal bilgiler dersinde değer odaklı öğretme ve öğrenme sürecinin olması konuların etik yönlerinin ve toplumsal değerlerin bu süreç içine yansıtılmasını gerektirmektedir (Çengelci-Köse, 2021).

Millî Eğitim Bakanlığı'nın (2018) öğretim programlarında, değer eğitimi ayrı ve bağımsız bir konu alanı olarak değil, bütüncül bir yaklaşımla programın geneline entegre edilmiş biçimde ele alınmaktadır. Bu anlayış doğrultusunda, değerlerin yalnızca belirli derslerde değil, tüm öğretim süreci boyunca farklı disiplinler aracılığıyla öğrencilere kazandırılması hedeflenmektedir. Öğretim programlarında yer alan ve toplumun kültürel yapısını yansıtan temel değerler, “kök değerler” olarak adlandırılmakta; bunlar arasında adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik ve yardımseverlik gibi değerler yer almaktadır.

Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nda ise değer eğitimi daha sistematik bir biçimde yapılandırılmış; kazanımlar ile değerler arasında doğrudan ilişki kurulmuştur. Bu doğrultuda program kapsamında toplam 18 değer belirtilmiş ve bunların öğretim sürecine kazandırılması öngörülmüştür. Bu değerler: adalet, aile birliğine önem verme, bağımsızlık, barış, bilimsellik, çalışkanlık, dayanışma, dürüstlük, estetik, eşitlik, özgürlük, saygı, sevgi, sorumluluk, tasarruf, vatanseverlik ve yardımseverlik ve duyarlılıktır. Özellikle 4. sınıf düzeyinde bu değerler, öğrenme alanlarıyla ilişkilendirilerek yapılandırılmış ve programdaki kazanımlar aracılığıyla öğrencilere kazandırılması hedeflenmiştir (MEB, 2018).

Tablo 1.1'de dördüncü sınıf sosyal bilgiler dersi öğrenme alanlarına göre değerlerin dağılımına yer verilmiştir.

Tablo 1.1

Sosyal Bilgiler Dersi Öğrenme Alanlarına Göre Değerlerin Dağılımı

Öğrenme Alanı	Değerler
Birey ve Toplum	Saygı, Sorumluluk
Kültür ve Miras	Aile Birliğine Önem Verme, Kültürel Mirasa Duyarlılık, Vatanseverlik
İnsanlar, Yerler ve Çevreler	Doğal Çevreye Duyarlılık
Bilim, Dağıtım ve Tüketim	Sorumluluk, Tasarruf
Etkin Vatandaşlık	Sorumluluk, Bağımsızlık
Kültürel Bağlantılar	Kültürel Mirasa Duyarlılık, Saygı

Kaynak: MEB, 2018

Tablo1.1’de görüldüğü üzere 2018 Sosyal Bilgiler Öğretim Programında, belirlenen öğrenme alanları ile kazandırılması beklenen değerler arasında açık bir ilişki kurulmuştur. Program öğrencilerin hem bireysel hem de toplumsal sorumluluklarını fark etmelerini ve bu doğrultuda tutum geliştirmelerini hedefleyen değer temelli bir yaklaşıma sahiptir. Özellikle 4. sınıf düzeyinde yer alan öğrenme alanlarında; saygı, sorumluluk, aile birliğine önem verme, tasarruf, vatanseverlik, doğal çevreye duyarlılık, kültürel mirasa duyarlılık gibi değerlerin öğrencilere kazandırılması hedeflenmiştir.

Bu noktada belirlenen değerlerden biri olan kültürel mirasa duyarlılık, tarihsel bilgi edinmenin yanında öğrencilerin kültürel anlamda gelişmelerine ve toplumsal değerlere karşı bilinç kazanmalarına destek olan çok yönlü bir değerdir. Programa göre bu değer “Kültür ve Miras” ve “Küresel Bağlantılar” öğrenme alanlarında kazandırılması beklenmektedir (MEB, 2018).

2.1.3 Kültürel mirasa duyarlılık

Kültür, toplumların uzun yıllar boyu oluşturdukları kendisine özgü olan ve gelecek nesillere aktardığı maddi manevi tüm değerlerdir. Bu değerlerin nesilden nesile aktarılmasında kültürel miras kavramı ortaya çıkmaktadır. Kültürel miras, atalarımızdan miras aldığımız, bireysel ve toplumsal açıdan değer verdiğimiz için korumaya karar verdiğimiz insan davranışları ve iletişim biçimlerinin izleri ile ifadeleri olarak tanımlanır (De Troyer ve Vermeersch, 2005).

Geçmişe dair izler denildiğinde çoğunlukla arkeoloji ve tarihi kalıntılar akla gelse de kültürel miras bireyin kimliği, kültürü ve tarihiyle ilgili somut ve somut olmayan tüm değerleri ve varlıkları kapsamaktadır (Sidekli ve Karaca, 2013). UNESCO’nun (1972) yaptığı sınıflandırmada kültürel miras; somut kültürel miras ve somut olmayan kültürel miras olarak iki başlıkta incelenmektedir. Kültürel mirasın maddi boyutu somut eserleri, objeleri, anıtları, binaları, yerleşim yerlerini, toplumsal tarih açısından önemli yapıları, aynı zamanda günlük yaşamda kullanılan eşyaları, elbiseleri, silahları, resim ve heykelleri içerir. Maddi olmayan kültürel miras ise geleneksel kültür, popüler kültür, folklor, dil, din, müzik, dans, sözlü tarih, gelenekler, geleneksel sanatlar destanlar, masallar, ninniler, türküler, şiirler, kına geceleri sünnet düğünü gibi özel günler ve değer olarak kabul edilen gelenekleri kapsar (Avcı ve Memişoğlu 2016; UNESCO, 2003; Selanik-Ay ve Kurtdede-Fidan, 2013; Sidekli ve Karaca, 2013). McKercher ve du Cros’a göre (2002), somut kültürel miras, yerler ve nesneler gibi unsurlarla bir toplumun maddi kültürünü

yansıtırken; somut olmayan kültürel miras ise inançlar, gelenekler ve bilgi birikimi gibi ögeler aracılığıyla toplumun manevi kültürünü temsil eder. Başka bir deyişle somut kültürel miras, toplulukların ve grupların çevreleri, doğa ve tarih ile kurdukları etkileşimler sonucu sürekli dönüşüme uğrar ve böylece bireylere kimlik ile süreklilik hissi kazandırarak kültürel çeşitliliğin oluşmasına katkı sağlar (Külcü, 2015).

Bu değerler yalnızca tarihsel birikimin izlerini yansıtmakla kalmayıp hem bireylerin kimlik oluşturma süreçlerine hem de toplumsal aidiyet duygusunun gelişiminde belirleyici bir rol oynamaktadır. Toplumun yaşam tarzı ve düşünce yapısını yansıtan, düşünsel birikimini yansıtan nesneler ve geleneklerden meydana gelmektedir (Selanik-Ay ve Kurtde-Fidan, 2013). Bu kültürel yapı bireylerin kimliğini şekillendiren ve toplumsal aidiyet duygusunu pekiştiren ve geçmiş ve bugün arasında köprü kuran temel bir unsur niteliği taşımaktadır. Dolayısıyla bu mirasın korunması, yaşatılması ve aktarılması bireylerin kültürel kimliğinin gelişmesinde önemlidir.

Kültürel miras konusunda duyarlılık oluşturma en etkili yolu ülkenin geleceğini temsil eden çocukların erken yaşlardan itibaren bu konuda eğitilmelerinden geçmeleridir (Halaç vd., 2025). Bu bağlamda kültürel mirasın yalnızca korunması değil, aynı zamanda eğitim yoluyla aktarılması da toplumlar için oldukça önemlidir. Eğitim süreci ve kültür arasında karşılıklı bir etkileşim bulunmaktadır, kültür eğitim süreciyle kazanılan içeriği oluşturur, eğitim ise bu içeriği kazandıran süreçtir (Çengelci, 2012; Güvenç, 2019). Öğrenciler eğitim süreci ile içinde bulundukları toplumu tanır, kültürünü öğrenirler. Özellikle erken yaşlarda verilen kültürel miras eğitimi, bireylerin kimlik gelişimini desteklerken geçmiş ile bugün arasında bağ kurmalarını sağlar. İlkokul dönemi, çocukların, değer yargılarının, tutumlarının ve kimliklerinin şekillendiği bir evredir. Bu nedenle kültürel farkındalığın oluşturulmasında ve kültürel miras eğitiminin verilmesinde ilkökul önemli bir eğitim aşamasıdır (Çengelci, 2012). Bu nedenle kültürel miras eğitiminin ilkökul döneminde verilmesi öğrencilerin kültürel mirasa duyarlı, saygılı ve bilinçli yurttaşlar olarak yetiştirilmesine olanak sağlar. Dolayısıyla kültürel mirasın eğitimi hem bireyler hem de toplum için büyük önem arz etmektedir.

2.2 Değer Eğitimi

Değer, kullanıldığı bağlama göre farklı anlamlara gelebilen bir kavramdır. Bir şeyin önemini belirlemeye yarayan soyut ölçü, bir şeyin değdiği karşılık; fehamet, kadir, kıymet (TDK, 2024), bireylerin davranışlarında yol gösterici rol oynayan toplumsal ya da

evrensel inançlardır. Bireylerin her eyleminin ardında değer bulunmaktadır. Değer insanı diğer varlıklardan ayıran seçme, uygulama, değerlendirme, yargıda bulunma ve sorumluluk alma gibi özelliklere sahip olup insanla anlam kazanan bir kavramdır (Çınar, 2019). Bu nedenle değere yönelik birçok farklı tanım bulunmaktadır.

Schwartz'a (1994) göre değerler, bireylerin ya da sosyal varlıkların yaşamlarına rehberlik eden ilkelerdir. Toplumun fertlerine nelerin önem gösterdiğini, neyin tercih edilmesi gerektiğini belirterek nasıl bir yaşam sürmesi gerektiğini gösterir (Akbaş, 2008). Değerler insan ve toplum arasında ilişki kurarak bireylerin toplum içinde yaşamasını sağlar. Değer bireyin sosyal ve kültürel çevreye göre değişen, kişinin algı, duygu, düşünce davranış ve tutumlarını etkileyen aynı zamanda sosyal yaşamı düzenleyen kurallar, standartlar ve inançlar bütünü olarak da ifade edilebilir (Uzun ve Özdem, 2020 s. 110).

Değerler, istenilen, faydalı ve beğenilen unsurları belirleyen; toplumsal davranışlardan hangisinin iyi ya da kötü, hangi tutumların arzulandığını gösteren ölçütler veya düşüncelerdir, bireylerin görüşlerinde, tutumlarında, eylemlerinde standart veya ölçü olarak ortaya çıkarlar (Kılcan ve Akbaba, 2013). Toplumsal yaşam için değerler, hem toplum için önemli ve gerekli olan değerlerin oluşması hem de bu değerlerle birlikte toplumsal yaşamda düzenin sağlanması açısından önem taşımaktadır.

Değerin tanımlanmasında olduğu gibi sınıflandırılmasında da görüş birliğine varılamamıştır. Değerlerin sınıflaması ilk kez Spranger (1928) yılında yapılmış ve insanların baskın değerlerine göre bilimsel, ekonomik, estetik, sosyal, dini ve politik olarak altı kişilik tipine ayırmıştır (Kağan ve Yılmaz, 2020). İlerleyen yıllarda Güngör (1998) Spranger'in sınıflandırmasına Ahlaki Değerler boyutunu ekleyerek yeni bir sınıflandırma oluşturmuştur.

Rokeach (1973) değerlerin sınıflandırılmasında değerleri koruyan, geliştiren ve aktaran sosyal kurumları dikkate almıştır (akt. Schwartz, 1994, s. 20-21). Değerleri amaçsal ve araçsal değerler başlıkları altında ele almış ve araçsal değerleri amaçsal değerlere ulaşma yolu olarak belirtmiştir. Amaçsal değerler yaşamın temel hedeflerini kapsayan ve insan hayatına yön veren mutlu olma, özgür olma, eşitlik gibi değerlerken araçsal değerler cesaretli olma, mantıklı olma gibi davranış tarzlarını içermektedir.

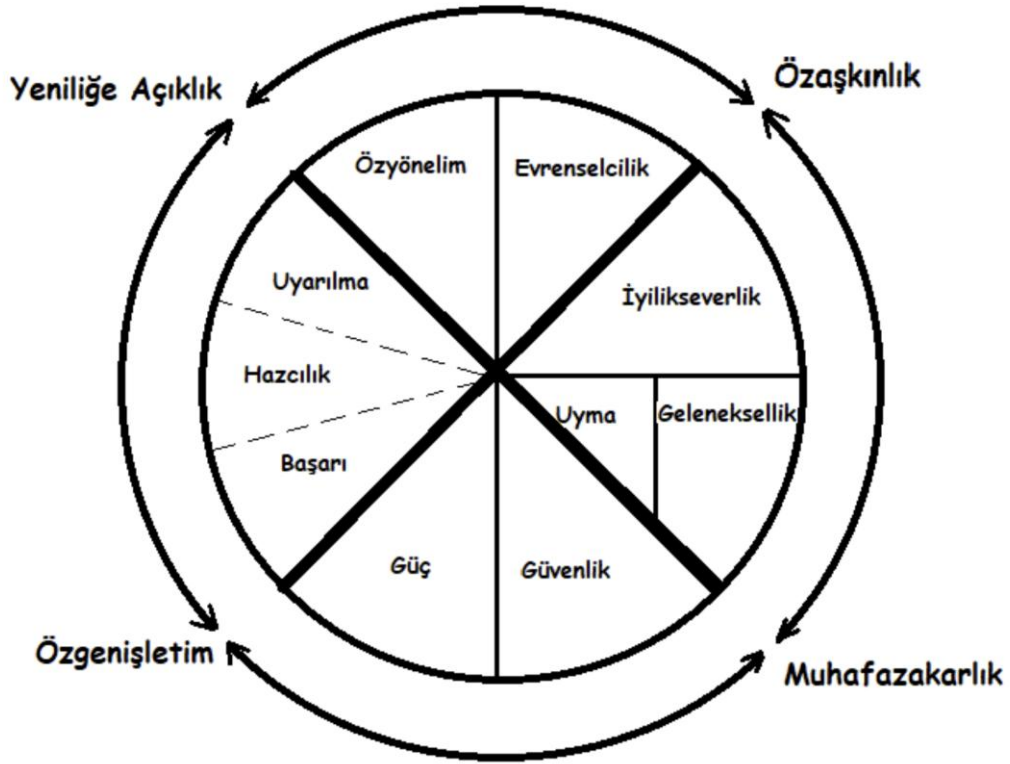
Nelson (1974) değerleri bireysel değerler, sosyal değer ve grup değerleri olarak üç başlık altında sınıflandırmıştır. Bireysel değerler bireyin kişisel tercihleriyle ilişkiliyken, sosyal değerler toplumu şekillendiren ve toplum tarafından kabul gören değerlerdir, grup

değerleri ise belirli bir topluluğun üyeleri tarafından (örneğin aile, dini veya siyasi gruplar) kabul görülen değerlerdir (Kağan, 2020; Naylor ve Diem, 1987)

Schwartz, Rokeach (1973)'ın listesinden de yararlanarak değerleri belirlemiş olduğu boyutlarla birlikte güç, başarı, öz yönelim, haz duyma, uyarılma, evrenselcilik, iyilikseverlik, gelenek, uyuma ve güvenlik olmak üzere on grupta ele almıştır (Schwartz, 1994, s. 21).

Şekil 2.1

Motivasyonel Değer Türleri, Daha Yüksek Mertebeden Değer Türleri Ve İki Kutuplu Değer Boyutları Arasındaki İlişkilerin Teorik Modeli



Kaynak: Schwartz, 1994

Şekilde görüldüğü gibi belirlenen değerler model üzerinde birbiri ile uyumlu olanlar yakın, uyumsuz olanlar ve birbiriyle ilişkisiz olanlar ters olacak şekilde verilmiştir. Model üzerinde kalın çizgiler arasında kalan çizgiler, temel çatışma eksenini temsil etmekte özgenişletim ve özaşkınlık birinci çatışma eksenini yeniliğe açıklık ve muhafazakarlık ikinci çatışma eksenini oluşturmaktadır. (Kağan, 2020; Scwhartz, 1994).

Akbaş (2004) ise Türk Milli Eğitim Sistemi Temel Amaçlarına göre bir sınıflandırma yapmıştır. Türk Milli Eğitim Sisteminin Temel Amaçları içerisinde yer alan 23 değeri belirlemiştir. Bu değerleri geleneksel, demokratik, çalışma-iş değerleri, bilimsel ve temel değerler olarak beş ana temada sınıflandırmıştır.

Değerler eğitimi değerler hakkında öğretim yapılmasıdır ve insanın olduğu her yerde gerçekleştirilebilir. Değerler eğitimiyle faydalı bireyler yetiştirmek amacı ile değerler nesilden nesile aktarılır. Değerler eğitiminin amacı bireyin kendisine ve çevresine olan sorumluluklarının farkına varması, hoşgörü, sevgi, saygı gibi davranış ve duyguların kazandırılmasıdır. İyi-kötü, doğru-yanlış gibi kavramların öğrenilmesi ve bu kavramlar arasında doğru tercihlerde bulunabilmesini sağlamak değer eğitiminin temel amacıdır (Bozkurt, 2017).

Değerler insan davranışlarına yön veren en önemli faktörlerin başında gelmektedir, bu nedenle değerler eğitiminin yalnızca aile ve sosyal çevre içerisinde yapılması yeterli değildir (Aktepe ve Tahiroğlu, 2016). Toplumların devamlılıklarını sağlamak, kendilerini toplumsal çözümlerden korumak ve tüm bireylerin insani gelişimini desteklemek amacıyla değerler eğitimine ihtiyaç duyulmuştur (Şimşek, 2021).

Okullar bireyin toplumsal yaşama uyum sağlamasına yardımcı olurlar. Değerler, eğitim ve öğretim programlarının temel yapısıdır ve bireylerin günlük yaşamlarında karşılaştığı sorunlara etkili çözümler geliştirmelerine katkı sağlar. Eğitim politikaları yalnızca akademik başarıyı artırmayı ya da belirli bilgi ve becerilere sahip bireyler yetiştirmeyi amaçlamaz. Aynı zamanda kök değerleri benimsemiş olumlu tutum ve davranışlar sergileyen bireyler yetiştirmeyi de hedefler (MEB, 2018; Yalçın ve Güleç, 2022). Öğrencilerin, toplumun temel değerlerinin en iyi şekilde edinmesi beklenmektedir. Bu bağlamda sınıf içi eğitsel oyunlar çocukların hem eğlenmesini hem de öğrenmesini sağlayan en etkili öğrenme ortamlarıdır (Bozkurt, 2017). Özellikle öğretmenler öğrencilere rol model olmalı ve toplumun değerlerini öğrencilerine uygun yöntemlerle öğrencilere aktarmalıdır.

Değerler eğitimi için literatürde değer gerçekleştirme, değer açıklama, değer analizi, ahlaki muhakeme gibi çeşitli yaklaşımlar bulunmaktadır (Akbaş, 2008). Bu yaklaşımlar ile öğretim programlarında belirlenen bilgi beceriler kazandırılmasının yanında toplum için gerekli olan değerlerimizin aktarılması amaçlanmaktadır. Halstead ve Taylor'a

(2000) göre değer eğitimin yöntemlerinin etkili olabilmesi için teknik ve yaklaşımların birbirinden bağımsız değil, bütüncül bir şekilde uygulanması gerekmektedir.

2.2.1 Değer telkini (değerlerin doğrudan öğretimi)

Değer eğitimi yaklaşımlarının en eskisi olduğu bilinmektedir. Belirlenen değerlerin çocuklara doğrudan aktarılmasını kapsar. Bireylerin kişisel özelliklerinden çok toplumun değerlerini ön plana alır (Alver ve Kesicioğlu, 2020). Yaklaşımın temelinde yetişkinlerin değerleri çocuklara aşılayarak çocukların davranışlarını şekillendirebilecekleri inancı yatmaktadır (Halstead ve Taylor, 2000). Herkes tarafından doğru kabul edilen değerlerin aktarılmasında doğrudan yapılan davranışların pekiştirilip yanlış yapılan davranışların cezalandırılmasıyla davranışçı öğrenme kuramlarının ilkelerinin benimsendiği söylenebilir (Aslan, 2019 s.158; Keskin, 2016).

2.2.2 Değer belirginleştirme (Değer Açıklama)

Değer belirginleştirme yaklaşımı, bireylerin yaşamlarında önemli olanın neyin olduğunu belirleme sürecinde, belirli değerlerin kendi başına düşünülmesinden ziyade hangi değerlerin daha öncelikli olduğunu düşünme sürecine dayanır (Aktepe ve Tahiroğlu, 2016; Çengelci-Köse, 2021). Raths, Harmin ve Simon (1978), değerlerin açıklanması yaklaşımını üç basamak üzerine kurmuştur. Bu basamaklar seçme, ödüllendirme ve davranmadır (akt. Aktepe ve Tahiroğlu). Seçme basamağında öğrencilerin alternatiflerin arasından değerleri özgürce seçmeleri ve her alternatifin olası sonuçlarını düşünmeleri söz konusudur. Ödüllendirme basamağında öğrencinin belirlediği değerden mutlu olması ve belirlediği değer çevresine açıklayabilmesi söz konusudur. Davranma basamağında ise öğrencinin kendi seçtiği değere uygun davranış sergilemesi ve yaşamında bununla tutarlı olması gerekir (Akbaş, 2008).

2.2.3 Değer analizi

Değer analizi yaklaşımında öğrencilere mantıksal, rasyonel ve bilimsel düşünme ile değer konusunda karşılaşılan sorunlara çözüm üretme söz konusudur (Aktepe ve Tahiroğlu, 2016). Bu yaklaşımda öğrencilere sosyal problemler içeren yaşanmış bir ya da birden çok hikâye verilir ve sorular sorularak hikâyede gerçekleşen olaya ilişkin sorunlar çözdürülmeye çalışılır. Değer analizinin bilimsel problem çözme aşamalarıyla benzerlik gösteren aşamaları şu şekildedir (Welton ve Mallan, 1999):

1. Problemin belirlenmesi

2. Problem ve alternatif çözüm yollarının ortaya koyulması
3. Her seçeneğe dair kanıtlar toplanarak olası sonuçların öngörülmesi
4. Elde edilen kanıtların analiz edilmesi ve uzun vadeli etkilerinin tahmin edilmesi
5. Ortaya çıkabilecek durumun yeniden ifade edilmesi
6. Her bir seçeneğe ilişkin muhtemel sonuçların analiz edilmesi ve açıklanması
7. Alternatifler içinden en uygun olanın seçilerek harekete geçilmesi

Değer analizi yaklaşımı öğrencilere yalnızca bilgi düzeyinde kalmayan, uygulanabilir ve sistematik bir yöntemle öğrenme süreci sunar. Bu açıdan değer analizi yaklaşımı bilişsel, duyuşsal ve psikomotor alanları bütünleştirerek öğrencilere mantıklı düşünme, akıl yürütme ve sistemli düşünme gibi üst düzey düşünme becerilerini kullanarak değer kazandırmayı sağlayan bir yaklaşımdır (Alver ve Kesicioğlu, 2020).

Bu yaklaşımda tercih edilen öğretim yöntemleri çoğunlukla bireysel ve grup çalışmaları, kütüphane ve saha araştırmaları ile akılcı sınıf tartışmalarını kapsamaktadır (Keskin, 2016). Bu yöntemler sosyal bilgiler derslerinde kullanılan yöntemlerdir.

2.2.4 Ahlaki muhakeme

Ahlaki ikilem, Kohlberg'in ahlaki gelişim kuramını açıklamak amacıyla ortaya koyduğu iki farklı değer çatıştığı gerçek yaşam problemleridir. Ahlaki muhakeme yöntemi, değer eğitimi ve ahlaki değerler arasında ilişki kurarak, ahlaki ikilemler aracılığıyla değerlerin kazandırılmasını temel alır (Alver ve Kesicioğlu, 2019).

Ahlaki muhakeme yaklaşımında öğrencilere örnek olaylar sunularak grup çalışmaları yaptırılır, ahlaki ikilemler ortaya konur ve öğrenciler bu kapsamda düşünerek tartışır, sağlıklı bir değere ulaşmaya gayret ederler (Aktepe ve Tahiroğlu, 2016). Bu yaklaşımda öğretmen, öğrencilere ahlaki ikilemler içeren örnek durumlar sunarak, onların bu ikilemleri çözme süreçlerine destek olma görevini üstlenir. Burada esas olan öğrencinin ulaştığı çözüm değil, çözüme ulaşırken kullandığı yol ve neden o karara vardığıdır. Bu yaklaşım ahlaki ikilemi anlatma, öğrencilerden geçici tepkiler önermelerinin istenmesi, öğrencilerin akıl yürütmelerini tartışabilmeleri amacıyla gruplara ayrılması, muhakemenin tartışılması ve bir sonuca ulaşılması aşamalarını kapsamaktadır (Savage ve Armstrong, 1996 akt. Keskin, 2016).

2.2.5 Adil topluluk okulları

Kohlberg'in adil topluluk okulları yaklaşımı demokrasi ve eşitlik ilkelerini temel alır. Okul yönetiminde eğitimin tüm paydaşları söz sahibidir. Adil topluluk okullarında, geliştirilebilir ve sürdürülebilir okul normlarının oluşturulmasında okul yönetimi, öğretmenler ve öğrenciler dahil edilerek sorumlulukların herkes tarafından paylaşıldığı demokratik okul süreci oluşturulmaya çalışılır (Kurtde Fidan, 2019). Yaklaşımın temelinde kuralları, normları, düşünceleri açıkça tartışılabileceği böylece demokratik bir ortam oluştuğunda davranışın daha kolay benimseneceği anlayışı vardır (Aktepe ve Tahiroğlu, 2016, s. 375). Bu okullarda demokratik toplum değerinin kazanılması hedeflenmekte, öğrencilere gerçeklik duygusunu yaşama imkânı sağlamakta ve erken yaşta sorumluluk kazandırılmaktadır (Alver ve Kesicioğlu, 2019).

2.2.6 Karakter eğitimi

Lickona'ya (1991) göre karakter eğitimi, erdemli bireyler ve toplumlar oluşturmak için yapılan çabalardır (Akt. Kurtde-Fidan, 2019). Bireylerin yaşamı boyunca kazandığı ya da kazanacağı değerleri bilmesinin yanında kavraması, önemsemesi ve onlara uygun şekilde hareket etmesini sağlamak amacıyla gerçekleştirilen uygulama olarak da tanımlanabilir (Alver ve Kesicioğlu, 2020).

Rusnak (1998) tarafından etkili bir karakter eğitimi uygulamasının gerçekleşmesi için gerekli olan ilkeler şöyle belirtilmiştir (Akt. Aslan, 2019):

1. Karakter eğitimi, sadece belirli derslerle sınırlı tutulmamalı, tüm derslerin içerisine entegre edilerek çok yönlü bir öğrenme süreci olarak değerlendirilmelidir.
2. Karakter eğitimi yalnızca bilgi düzeyinde kalmamalı ve öğrencilerin de öğrendiklerini yaşantılarında davranışlara dönüştürmeleri desteklenmelidir.
3. Okullarda pozitif bir okul iklimi oluşturtulmalı, böylece öğrencilere rol modeller sunulmalı örnek olunmalıdır.
4. Karakter eğitimi okulların misyonlarından biri haline getirilmelidir.
5. Etkili bir karakter eğitimi için öğretmenler önemli bir role sahip olmakta mevcut programlarının sınırının dışına çıkarak karakter eğitimine uygun öğrenme ortamları tasarlanmalıdır.

6. Etkili bir karakter eğitimi için etkinlikler sınıf içi etkinliklerle sınırlandırılmamalı; okulu, okulun personelleri okulun bulunduğu bölgedeki toplumun tamamını kapsayacak kapsamda yürütülmelidir.

Karakter eğitiminin etkili bir şekilde verilebilmesi bilgi kazandırmanın yanında bilgilerin davranışa dönüşmesine yönelik kapsamlı bir yaklaşım gerektirmektedir. Bu doğrultuda karakter eğitime tüm derslerde bütüncül bir şekilde yer verilmeli okul iklimi ve toplumsal etkileşimlerle desteklenmelidir (Sırrı, 2015). Değer eğitiminin etkili bir şekilde uygulanmasında, öğrencilerin bilgileri davranışa dönüştürmelerini destekleyen yöntemler önem taşımaktadır, bu bağlamda eğitsel oyunlar derslerde etkili bir araç olarak öne çıkmaktadır.

Karakter ve değer eğitiminin gerçekleştirilmesinde bu yaklaşımların yanı sıra öğrencileri etkin hale getirecek farklı yöntem ve tekniklerden de yararlanmak önem taşımaktadır. Drama, tartışma, problem çözme, işbirliğine dayalı öğrenme gibi pek çok güncel yaklaşım bu süreçte kullanılabilir. Öğrencilerin öğrenmesinde eğlenmeyi de sağlayan ve değer eğitiminde kullanılacak yöntemlerden biri de eğitsel oyunlardır.

2.3. Eğitsel Oyun

Oyun çocuğun doğasında olan, çeşitli öğrenme ortamları sunarken aynı zamanda kendini ifade etmesine olanak sağlayan etkinliklerdir. Oyun bütün çocuklar için önemlidir, özellikle okul öncesi ve ilkökul dönemindeki çocuklar için oyun eğlenerek öğrenme aracıdır. Aynı zamanda oyun çocuklar için sosyalleşme aracıdır. Oyunlar çocukların toplum ve ahlak kurallarına uyum göstermesine yardımcı olur, çocuklar evde ve okulda neyin doğru neyin yanlış olduğunu görürken kuralla uymanın zorunlu olduğunu oyun ile anlayabilir (Yavuzer, 2019).

Eğitsel oyun belirli amaçlar kapsamında yeni bilgiler edinmek, edinilen bilgileri pekiştirmek ve farklı ortamlarda çeşitli öğrenmeler gerçekleştirmeyi sağlamak için amaçlı olarak gerçekleştirilen eğlenerek öğrenmeyi sağlayan oyunlardır. Öğrencilere çeşitli bilgi ve beceri kazandırmayı hedefleyen oyunlara eğitici oyun denmekte ve bu oyunlarda dikkat toplama, düşünme, araştırma yapma, taktik belirleme ve uygulama, bilgileri keşfetme, sorgulama, etkili iletişim kurma, etkin katılım, rol paylaşımı, kurallara uyum sağlama ve iş birliğine dayalı öğrenme gibi beceriler üzerinde durulmakta ve oyunların farklı düzeylerdeki öğrenciler için etkili olduğu gözlenmektedir (Güneş, 2015). Oyunların kendi yapısı içinde düzenlenmesi eğitim-öğretim ortamlarında planlı ve sistemli biçimde

kullanılması onları etkili bir eğitsel araç haline getirmektedir (Er ve Karadeniz, 2023). Bu anlamda eğitsel oyun, oyunların eğitsel amaçlarla kullanılmasıdır.

Oyunlar strateji, puzzle, kart, rol oynama, yarış/rekabet, aksiyon, eğitsel, macera, savaş/mücadele, spor gibi birçok türe ayrılabilir. Bu oyun türlerinin birçoğunda kazanımlara yönelik düzenlemeler yapılabilir, dijital ortamlara aktararak eğitsel amaçlarla kullanılabilir (Çetin, 2013). Bu şekilde öğrenciler öğrenme süreci içinde aktif olurken aynı zamanda zevk almalarını sağlayarak kalıcı öğrenmeler gerçekleştirilebilmektedir.

Eğitsel oyunlarda amaç oyun oynamaktan daha çok oyun aracılığıyla çocuğu eğitmektir (Bahar, 2020). Bu noktada oyunların belirli noktalara dikkat edilmesi gerekmektedir. Oyunların kendi içlerinde sahip olduğu özelliklerin eğitimsel hedef ve amaçlarla uyumlu olması belirlenen hedeflere ulaşmada büyük önem taşımaktadır (Er, Karadeniz, 2023). Böylece eğitsel oyunlar eğitim süreci içerisinde belirlenen amaçlara ulaşmaya yardımcı olan, bilgi ve becerilerin öğretilmesinde ve geliştirilmesinde etkili olan faaliyetler olarak tanımlanabilmekte ve öğretim süreçlerini anlamlı ve kalıcı hale getirebilmektedir.

Eğitsel oyunlar farklı amaç ve bağlamlara göre çeşitli türlere ayrılmaktadır. Her tür, öğrencilerin öğrenme sürecinde aktif katılımını ve beceri kazanımını farklı şekillerde destekler. Hem eğitim sisteminin aşamalı ve hiyerarşik yapısı hem de eğitsel oyunların çok yönlülük ve çeşitliliğe sahip bir yapıya olması böyle bir sınıflandırma yapılmasını gerektirmektedir (Er ve Karadeniz, 2023). Güllü (2019) eğitsel oyunları oynama veya oynatılma amaçlarına göre üç şekilde sınıflandırmıştır.

- Eğlence amaçlı eğitsel oyunlar: Temel olarak keyifli vakit geçirmeye yöneliktir, genellikle rekabet içermeyen, düşünme, çabukluk ve koordinasyon becerilerini ön plana çıkaran oyunlardır. Kazanmak ve kaybetmek önemli değildir.
- Eğitim amaçlı eğitsel oyunlar: Öğrenme hedeflerini gerçekleştirmek amacıyla tasarlanmış oyunlardır. Oyun bu hedeflere ulaşmada bir araç olarak kullanılır.
- Sağlık amaçlı eğitsel oyunlar: Fiziksel etkinliği ön plana çıkararak bireylerin hem bedensel sağlıklarını geliştirmelerine hem de psikolojik rahatlama sağlamlarına katkıda bulunan oyunlardır.

Öğütveren (2025, s.14) ise yaptığı çalışmada eğitsel oyun türlerini farklı bir bakış açısıyla ele alarak şu şekilde açıklamıştır;

- Masa oyunları: Masa üzerinde oynanan, stratejik düşünme, problem çözme ve sosyal becerileri geliştirmeye yardımcı olan oyunlardır.
- Dijital oyunlar: Dijital cihazlar üzerinden oynan, interaktif içeriklerle öğrenmeyi destekleyen oyunlardır.
- Açık hava oyunları: Fiziksel aktiviteyi teşvik eden, açık havada oynanan ve öğrencilerin motor becerilerini geliştiren oyunlardır.
- Yaratıcı oyunlar: Hayal gücü ve yaratıcılığı geliştiren oyunlardır. El sanatları, lego ve kukla gibi etkinlikleri içerir.
- Rol yapma oyunları: Çocukların senaryolar oluşturarak farklı rollere büründükleri oyunlardır. Empati kurma ve dil becerilerini geliştirir, sosyal ilişkileri güçlendirme açısından önemlidir.
- Eğitsel kart oyunları: Öğrencilerin kelime dağarcıklarını geliştiren matematiksel becerileri güçlendiren ve hafızalarını desteklemeye yardımcı olan oyunlardır.
- Müzik ve hareket oyunları: Ritmik becerileri ve koordinasyonu geliştiren oyunlardır.

Bu türlerin her biri, oyunların öğrenme sürecindeki farklı katkılarını ortaya koymaktadır. Eğitsel oyunların öğrenme sürecine nasıl dahil edilmesi gerektiğini bilmek önemlidir. Çünkü eğitsel oyunlarda eğlenmenin yanı sıra öğrenme de gerçekleşmelidir.

2.3.1 Eğitsel oyunların öğrenme sürecinde kullanımı

Oyun ortamı öğrencilerin kendilerini daha rahat ifade edebilmelerini, birbirleriyle etkileşim kurarak sosyalleşmeleri, oyunun öznesi olarak aktif öğrenme ortamı içerisinde yaratıcılıklarını geliştirerek problem çözme becerileri kazanmaları yönlerinden fayda sağlar (Kukul, 2013). Bu nedenle eğitim sürecinde oyunların kullanılması hem çocukların bilgi ve beceri kazanmalarına hem de öğrenmeyi kalıcı hale getirmelerine yardımcı olmaktadır (Güneş, 2015; Yıldırım, 2015).

Eğitsel oyunlarının öğrenme sürecinde kullanımı, öğretim yöntem ve tekniklerini zenginleştirmekte öğrenme deneyimlerini geliştirmektedir. Eğitsel oyunlar öğrencilerin aktif katılımını teşvik ederek öğrenme sürecini daha etkili ve eğlenceli hale getirmektedir. Aynı zamanda öğrenmeyi de amaçlamakta ve öğrencilerin soyut kavramları somutlaştırmasına yardımcı olmaktadır (Doğan vd., 2023; Özer, 2020).

Günlük yaşamda oynan pek çok oyun, öğretim amacı taşıdığı sürece sınıf ortamında da oynanabilmektedir (Yel vd. 2015). Böylece oyun, eğlenceli bir etkinlik olmaktan çıkarak

eğitsel bir öğrenme aracına dönüşmektedir. Bu noktada oyun seçiminde öğrencilerin içinde bulundukları gelişim dönemleri ve yaş durumları, cinsiyetleri, oyundaki oyuncu sayısı, öğrencilerin oyunlara karşı yetenek seviyeleri, öğretmenin oyundaki amacı, oyunun oynanacağı dersin özelliği ve çevresel koşullar dikkate alınmalıdır (Güneş, 2004). Tüm bu unsurlar dikkate alındığında oyun öğrencilerin öğrenme sürecini zenginleştiren bir yöntem olarak değerlendirilebilir.

Eğitsel oyunlar öğretim sürecinin farklı aşamalarında etkili biçimde kullanılabilir. Örneğin dersin giriş bölümünde dikkat çekmek amacıyla oyunlara yer verilebilir; gelişme bölümünde hedeflenen kazanımlar oyun yoluyla desteklenebilir; sonuç bölümünde öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesi sağlanabilir, değerlendirme aşamasında ise sürecin tamamını kapsayan oyunlar tasarlanıp uygulanabilir (Biter, 2019). Eğitsel oyunların yalnızca dersin her aşamasında değil, aynı zamanda sınıf ve okul dışındaki farklı öğrenme ortamlarında da kullanılabilmesi, öğrencilerin yaparak yaşayarak öğrenmelerini, duysal deneyimlerle bilgiye ulaşmalarını ve iş birliğine dayalı bir anlayışla öğrenme motivasyonlarını artırmalarını mümkün kılmaktadır (Er ve Karadeniz, 2021). Dolayısıyla, eğitsel oyunlar öğretim sürecini bütüncül biçimde destekleyen önemli bir yöntem olarak değerlendirilebilir.

2.3.2 Eğitsel oyunların temel aldığı kuramlar

Eğitsel oyunların etkili bir şekilde tasarlanması ve uygulanabilmesi için belirli kuramsal temellere dayanması gerekmektedir. Oyunların, önceden belirlenmiş kurallar çerçevesinde yapılandırılması önemlidir (Sir, 2013). Bu bağlamda eğitsel oyunlar, öğrenme kuramlarından davranışçı, bilişsel ve yapılandırmacı yaklaşımlar doğrultusunda ele alınabilir.

- Davranışçı Kuram, öğrencilerin istenen davranışları kazanmasını ve davranış değişikliklerini sağlamayı amaçlar. Bu kuram, sürekli tekrar ve olumlu davranışların pekiştirilmesine vurgu yapar. Uyarıcı-tepki döngüsü üzerinden öğrenme, ödül veya ceza yoluyla gerçekleşir ve küçük adımlar, bireysel hız ve bire bir öğretim ile pekiştirme temel ilkeleri arasındadır (Çağlar ve Erdem, 2017). Dolayısıyla eğitim ortamının uygun şekilde düzenlenmesi, öğrencilerin davranışlarındaki gözle görülür değişiklikler için kritik bir rol oynar (Güneş, 2015).
- Bilişsel Kuram, öğrenmeyi yalnızca uyarıcı-tepki ilişkisi ile açıklamak yerine, bilgiyi zihinde işleme süreçleri üzerinden değerlendirir. Bu yaklaşım, belleğin ve bilişsel

işlevlerin öğrenmedeki önemini ön plana çıkarır ve sosyal öğrenme, amaçlı öğrenme, bireysel farklılıklar ve motivasyon gibi unsurları içerir (Çağlar ve Erdem, 2017, s.303). Piaget'e göre oyun, problem çözme ve yaratıcı düşünme süreçleri yoluyla çocukların bilişsel gelişimine katkıda bulunur (Bozkurt, 2017, s.22). Ayrıca Piaget (1962), oyun sırasında çocuğun mevcut zihinsel yapılarını yeni deneyimlerle bütünleştirerek bilgiyi özümleme ve uyum süreçleriyle düzenlediğini ifade eder. Bu mekanizma, problem çözme ve yaratıcı düşünme becerilerinin gelişmesini destekler ve eğitsel oyun tasarımında bilişsel hedeflerin belirlenmesinde yol gösterici bir çerçeve oluşturur. Bu anlayış, oyun temelli etkinliklerde de kendini gösterir. Öğrencilerin zihinsel şemalarının kapsamlı ve gelişmiş olması, bilgilerin daha kolay özümsemesini sağlar ve eğitim sürecinde zihinsel şemaları destekleyen oyunlara öncelik verilmektedir (Güneş, 2015).

- Yapılandırmacı Kuram, bireyin yeni bilgileri önceden sahip olduğu bilgilerle bütünleştirerek öğrenmesini açıklar. Eğitsel oyun tasarımı sırasında öğrencilerin önceki bilgileri ile yeni bilgilerin uyumlu bir biçimde bir araya getirilmesi, öğrenmeyi kolaylaştırır (Sir, 2013). Ayrıca yapılandırmacı yaklaşım, öğrenmeyi yalnızca bilişsel değil, aynı zamanda sosyal bir süreç olarak ele alır. Vygotsky (2016), oyunun sadece bilişsel gelişimi yansıtmakla kalmayıp, çocukların sosyokültürel bağlamdaki etkileşimleri yoluyla öğrenmelerini desteklediğini belirtir. Öğrenciler, rol ve etkinlikler aracılığıyla toplumsal ve kültürel öğeleri deneyimleyip bunları günlük yaşamlarına aktarabilirler. Bu yaklaşım, öğrenmenin sosyal bir süreç olduğunu ve iş birliği ile etkileşimin öğrenme üzerindeki belirleyici etkisini ortaya koyar. Sosyal yapılandırmacılık, bireyin öğrenme potansiyelinin diğer bireylerle etkileşim yoluyla ortaya çıktığını kabul eder ve oyun tabanlı öğrenme, gerçeğe yakın ortamlar aracılığıyla problem çözme becerisini geliştirmek için bu kapsamda değerlendirilebilir (Çağlar ve Erdem, 2017).

Yapılandırmacı kuram çerçevesinde öğrenme süreçlerine katılım ve iş birliği planda tutulurken, eğitsel oyunların etkili olabilmesi için öğrencilerin motivasyon artıracak tasarım unsurlarının da dikkate alınması gerekir. Bu noktada motivasyon unsurlarını tasarım ilkeleri oyunların öğrenme hedeflerine ulaşmalarını destekleyen önemli bir araç olarak öne çıkmaktadır.

Motivasyonel Tasarım Modeli, öğrenme ortamlarının içsel motivasyonu artıracak şekilde tasarlanmasının önemini vurgular. Malone ve Lepper (1987) motivasyonu bireysel ve

kişilerarası boyutlarda ele alır. Bireysel motivasyon, meydan okuma, merak, kontrol ve fantezi unsurlarını içerirken; kişilerarası motivasyon iş birliği, rekabet ve tanınma ile etkileşimi güçlendirir. Garris vd. (2002) de oyun temelli öğrenmede, hedeflerin açık olması, geri bildirimin sık ve yapıcı olması, öğrencinin kontrol sahibi olması ve etkinliğin çekici olması gibi unsurların içsel motivasyonu ve öğrenmeye katılımı artırdığını belirtmektedir. Bu çerçevede, eğitsel oyun tasarımında bu unsurların dikkate alınması, öğrencilerin motivasyonunu artırarak öğrenme sürecini destekler.

Motivasyonel tasarım ilkeleri, öğrencilerin öğrenmeye aktif katılımını ve içsel motivasyonunu artırmayı hedefler. Bu ilkeler doğrultusunda tasarlanan oyunlar, öğrenme sürecini daha etkili kılmakta ve öğrencilerin derse olan ilgisini artırmaktadır.

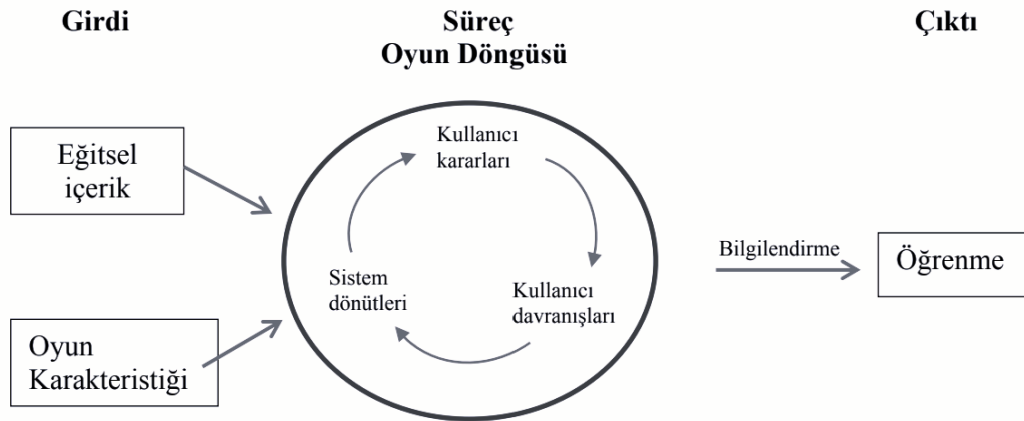
Bu kuramsal çerçeve, eğitsel oyun tasarımında motivasyon unsurlarının dikkate alınmasının önemini ortaya koymaktadır. Bu kuramsal çerçeve, eğitsel oyun tasarımında bilişsel ve sosyokültürel gelişimi destekleyen öğelerin yanı sıra motivasyon unsurlarının önemini de ortaya koymaktadır. Bir sonraki bölümde ise, eğitsel oyunların öğrenme sürecini destekleyecek biçimde tasarlanması ve temel bileşenleri ele alınacaktır.

2.3.3 Eğitsel oyun tasarımı süreci

Eğitsel amaçlarla tasarlanan oyunların öğrenme sürecini desteklemesi oyun tasarımının doğru şekilde işleyişine bağlıdır. Bu doğrultuda Garris, Ahlers ve Driskel (2002 s. 445) tarafından geliştirilen Girdi-Süreç-Çıktı Oyun Modeli, oyun yoluyla öğrenmenin nasıl olacağını ortaya koymaktadır. Şekil 2’de bu model sunulmuştur.

Şekil 2.2

Girdi-Süreç-Çıktı-Oyun Modeli



Kaynak: Garris vd., 2002, s.44

Şekil 2’de verilen bu modele göre oyun başladığında oyun döngüsü başlar. Oyun döngüsünün iki ana bileşeni eğitsel içerik ve oyun karakteristiğidir. Oyuncu döngü içinde oyunun yapısını keşfeder ve öğretimsel içerikle karşılaşır. Oyun oyuncu tarafından tamamlandığında eğitsel içerik alınmış ve öğretim gerçekleşmiştir (Garris vd., 2002). Oyun döngüsünün işleyişi anlaşılırken oyun yapısını oluşturan temel unsurların ve bileşenlerin bilinmesi de önemlidir.

Oyunlarda belirli bileşenlerin varlığı önemlidir. Bu bağlamda oyun tasarımında yer alan temel unsurlar ve bileşenler oyunların yapısını ve işleyişini anlamak açısından önemli bir çerçeve sunar. Prensky’e göre (2001), bir oyunda mutlaka bulunması gereken altı temel unsur şunlardır;

- Kurallar: Oyunu diğer oyunlardan ayıran temel unsurlardır; oyuncu sayısı, roller ve davranış biçimleri gibi öğelerle oyuncuların belirli yolları takip etmesini sağlar.
- Hedef ve Amaçlar: Oyuncuların ulaşmayı hedeflediği sonuçları belirler ve strateji geliştirmelerini, oyuna motive olmalarını destekler.
- Çıktılar ve Geri Bildirimler: Oyuncuların ilerlemelerini ve yaptıkları eylemlerin sonuçlarını görmelerine imkân verir; böylece başarı ve hatalardan öğrenmeyi kolaylaştırır.
- Çatışma / Yarışma / Meydan Okuma / Rekabet: Oyunda çözülmesi gereken problemler veya engelleri ifade eder ve oyuncuların dikkatini, motivasyonunu ve yaratıcılığını artırır.
- Etkileşim: Oyuncuların hem oyun sistemiyle hem de diğer oyuncularla olan etkileşimlerini kapsar ve oyun deneyimini sosyal ve dinamik hâle getirir.
- Hikâye: Oyunun teması, anlatısı veya konusu etrafında şekillenir ve oyuncuların oyunla bağ kurmasını, deneyimi daha anlamlı hâle getirmesini sağlar.

Benzer şekilde, güncel çalışmalarda oyunlaştırma bileşenleri de oyun deneyimi ve öğrenme etkisini artıran yapılar olarak tanımlanmıştır. Sezgin vd. (2018), oyunlaştırma bileşenlerini oyun mekanikleri, oyun dinamikleri, estetik, oyunsal dönüştürme olarak tanımlamıştır. Bu unsurlar;

- Oyun mekanikleri: Bir oyunun yapısal unsurlarını oluşturan öğelerdir; bunlar arasında puanlar, ödüller, sosyal alanlar, takımlar, seviyeler, liderlik tabloları, rozetler, meydan okuma etkinlikleri, istek ve şans gibi bileşenler yer alır.

- Oyun dinamikleri: Oyunun işleyişini ve katılımcı etkileşimini şekillendiren unsurlardır; geribildirim ve destek, sınırlamalar, ilerleme, ilişkiler, anlatıcı, alışveriş, iş birliği, kurtarma gibi öğeler bu kapsamdadır.
- Estetik: Sanat, güzellik ve görsel unsurlar oyun alanının simetrisi, uygun yerleştirilmiş görseller, kullanılan renkler oyun deneyimine katkı sunan ortamlardır.
- Oyunsal dönüştürme: Günlük veya dönemsel yaşam deneyimlerinin, yarışma, keşif, senaryolaştırma ya da iş birliğine dayalı etkinlikler aracılığıyla yeni düşünme biçimlerine dönüştürülmesidir (Kapp, 2012; Sezgin vd., 2018).

Eğitsel oyun ortamlarının oluşturulmasında planlama oldukça önemlidir. Özellikle öğretmenin rolü oynatacağı oyunun amaçlarını iyi bir şekilde belirleyerek oyunun amacı ve hedef davranış arasında tutarlı bir ilişki kurması gerekmektedir (Kukul, 2013). Oynatılacak oyunun sınıf düzeyine uygun olması, kuralların önceden belirlenmesi ve öğrencilere açıklanması, gerekirse uygulamalı olarak gösterilmesi ve yönergelerin verilerek oyunun yönlendirilmesi dikkat edilecek diğer noktalardır (Er ve Karadeniz, 2023). Bu doğrultuda, planlanmış ve doğru şekilde tasarlanmış eğitsel oyunlar, sadece öğrenme sürecini desteklemekle kalmaz; aynı zamanda öğrencilerin değerler eğitimi gibi özel öğrenme alanlarında da etkin bir araç olarak kullanılabilir.

2.3.4 Değer eğitiminde eğitsel oyun

Oyunlar, çocukların dünyasında merkezi konumdadır bu nedenle öğretmenlerin oyun temelli ve değer odaklı bir yaklaşım benimsemeleri önem taşımaktadır (Öğütveren, 2025). Eğitsel oyunları değerlerle bütünleştirilmesi, değerlerin öğretimini etkili bir şekilde kazandırılmasını sağlamaktadır (Bozkurt, 2019). Bu nedenle ilköğretim çağındaki çocuklara değer kazandırmada eğitsel oyunlar etkili bir araç olarak kullanılabilir (Izgar, 2020).

Eğitsel oyunlar öğrencilerin sosyal ve duygusal gelişimlerini destekleyen ve değerlerin içselleştirilmesine imkân sağlayan bir öğretim aracıdır. Oyunlar öğrencilere değerleri deneyimleme, içselleştirme ve uygulama fırsatları sunmaktadır (Gündüz vd., 2017). Dolayısıyla oyun temelli öğrenme süreçlerinde öğrencilerin bilişsel kazanımların yanında duyuşsal ve sosyal kazanımlar elde etmeleri de mümkün olmaktadır. Literatürde oyunlarla öğrencilere saygı, sevgi, adalet, dayanışma, yardımlaşma, dürüstlük, eşitlik,

sorumluluk, estetik ve barış gibi değerler kazandırılabilceği vurgulanmaktadır (Oğuz-Haçat ve Topal, 2021).

Değerlerin kazandırılmasında öğretmenler tarafından hazırlanan eğitsel oyunların kullanılması, öğrencilerin değerleri benimsemelerine ve günlük hayatlarında davranışlarına dönüştürmelerine katkı sağlar (Aslan, 2019). Değerler çocuklar için soyut kavramlardır, oyunlar çocuklara somut bir yaşantı imkânı sağlayabilmektedir (Izgar, 2020). Bu nedenle değer eğitimi sırasında oyunların kullanımı öğrenme sürecini destekleyen bir yöntem olarak değerlendirilmektedir. Değerler eğitsel oyunlarla çocuklara somut bir şekilde aktarıldığında, çocuklar değerleri daha etkili bir şekilde öğrenip benimseyebileceklerdir (Değer, 2024).

Sonuç olarak, eğitsel oyunlar öğretim süreçlerine katılımı artırarak öğrencilerin değer öğrenme sürecinde aktif rol almalarını sağlamaktadır. Eğitsel oyunların çocukların saygı, yardımseverlik, hoşgörü gibi sosyal değerleri geliştirmekte önemli rol oynadığı söylenebilir (Gündüz vd., 2017; Oğuz-Haçat ve Topal, 2021). Bu bağlamda eğitsel, oyunların eğitim ortamlarında daha fazla kullanılması öğrencilerin değerleri etkili öğrenmesine katkı sağlar.

2.4 İlgili Araştırmalar

Bu bölümde alanyazında yer alan yurt içinde ve yurt dışında yapılan çalışmalara yer verilmiştir.

2.4.1 Yurt içinde yapılan çalışmalar

Bu bölümde, yurt içinde gerçekleştirilen araştırmalar; eğitsel oyunlar, değer eğitimi ve kültürel mirasa duyarlılık konularına odaklanan çalışmalar kapsamında incelenmiştir.

2.4.1.1 Eğitsel oyun konusunda yapılan çalışmalar

Yıldırım (2015) çalışmasında ortaokul 6. sınıf öğrencilerinde eğitsel oyun ve dönüt-düzeltilme uygulamalarının öğrenme düzeyi ve kalıcılık üzerine etkisini incelemiştir. Araştırma, üç gruplu deneysel desenle yürütülmüştür. Araştırma sonucunda eğitsel oyunların öğrenme düzeyini artırdığı ve bilgilerin uzun süreli kalıcılığını desteklediği, eğitsel oyunlarla birlikte dönüt-düzeltilme uygulamasının öğrenmenin derinleşmesi ve kalıcılığın güçlenmesi açısından daha etkili olduğu belirlenmiştir.

Yenice vd. (2016) yaptıkları çalışmada eğitsel oyunların beşinci sınıf öğrencilerinin fen öğrenimine yönelik motivasyonları üzerine etkisini incelemişlerdir. Çalışma 43 öğrenci

ile ön test son test kontrol gruplu yarı deneysel desen ile gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonucunda fen öğretiminde eğitsel oyun uygulamasının öğrencilerin fen öğrenmeye yönelik motivasyonunu olumlu yönde etkilediği belirtilmiştir.

Erkan (2019) çalışmasında, dördüncü sınıf Sosyal Bilgiler dersinde uygulanan eğitsel oyunlar ve dijital oyun yöntemlerinin öğrencilerin akademik başarıları ve derse yönelik tutumlarına etkisini incelemeyi amaçlamıştır. Araştırma, deney ve kontrol gruplu yarı deneysel desenle yürütülmüştür. Araştırma sonucunda, başarı düzeyleri açısından gruplar arasında anlamlı fark bulunmadığı, ancak tutum puanları açısından deney grubu lehine anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir.

Zing (2019) çalışmasında, sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunların, ilköğrencilerinin küresel vatandaşlığa ilişkin algı ve görüşleri üzerindeki etkisini incelemeyi amaçlamıştır. Araştırma karma yöntem desenlerinden tek gruplu gömülü desenle yürütülmüş, 22 öğrencinin katılımıyla kişisel bilgi formu küresel vatandaşlık algı ölçeği ve yarı yapılandırılmış görüşmelerle veriler elde edilmiştir. Araştırma sonucunda eğitsel oyun temelli öğretimin öğrencilerin küresel sorunlara karşı duyarlılık kazandırdığı küresel sorumluluk bilincini geliştirdiği belirlenmiştir.

Balcı (2022) çalışmasında, Sosyal Bilgiler dersinde uygulanan eğitsel oyunların ortaokul 5. Sınıf öğrencilerinin sosyal duygusal gelişimine etkisini incelemeyi amaçlamıştır. Araştırma ön test- son test kontrol gruplu yarı deneysel desenle yürütülmüştür. Araştırmanın çalışma grubu deney grubunda 23 kontrol grubunda 21 öğrenci olmak üzere toplam 44 öğrenciden oluşmaktadır. Veriler kişisel bilgi formu, kontrol listesi ve Sosyal-Duygusal Gelişim Ölçeği ile toplanmıştır. Araştırma sonucunda eğitsel oyunlar ile yürütülen Sosyal Bilgiler dersinin öğrencilerin sosyal duygusal gelişim düzeylerini anlamlı biçimde artırdığı belirlenmiştir.

Yıldız (2022) çalışmasında, ilköğ 3. sınıf hayat bilgisi dersinde eğitsel oyun temelli etkinliklerin öğrencilerin akademik başarı, derse yönelik tutum ve motivasyonlarına etkisi incelenmiştir. Araştırma, yarı deneysel desen ile yürütülmüş ve 16 deney, 15 kontrol toplam 31 öğrenci çalışmaya katılmıştır. Veri toplama araçları olarak akademik başarı testi, tutum ölçeği ve motivasyon ölçeği kullanılmıştır. Bulgular, eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarılarını olumlu etkilediğini, ancak derse yönelik tutum ve motivasyon üzerinde anlamlı bir etkisinin olmadığını göstermiştir.

İspir (2024) çalışmasında, ilkokul 4. sınıf Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarı ve derse yönelik tutumlarına etkisi incelenmiştir. Araştırma, ön test-son test eşleştirilmiş kontrol gruplu yarı deneysel desen ile yürütülmüş ve 16 deney, 16 kontrol toplam 32 öğrenci çalışmaya katılmıştır. Veri toplama araçları olarak akademik başarı testi ve Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği kullanılmıştır. Bulgular, eğitsel oyun yönteminin öğrencilerin akademik başarılarını ve derse yönelik tutumlarını olumlu yönde etkilediğini göstermiştir.

Kayhan (2024) çalışmasında, hayat bilgisi dersinde eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarı ve derse yönelik tutumlarına etkisi incelenmiştir. Araştırma, yarı deneysel desen ile yürütülmüş ve 65 üçüncü sınıf öğrencisi çalışmaya katılmıştır. Veri toplama araçları olarak akademik başarı testi ve tutum ölçeği kullanılmıştır. Sonuçlar, eğitsel oyun yönteminin ders tutumunu olumlu etkilediğini, ancak akademik başarı üzerinde anlamlı bir etkisi olmadığını göstermiştir.

Tosun (2024) tarafından yürütülen araştırmada, birinci sınıf öğrencilerinin iletişim, iş birliği ve kurallara uyma gibi temel sosyal becerilerinin eğitsel oyunlar aracılığıyla geliştirilmesi amaçlanmıştır. Araştırma, eylem araştırması deseniyle yürütülmüş olup çalışma grubunu 33 birinci sınıf öğrencisi oluşturmuştur. Veri toplama sürecinde dereceli puanlama anahtarı, gözlem formu ve sosyal beceri değerlendirme formu kullanılmış; ayrıca öğretme-öğrenme süreci boyunca yapılan gözlemler ve öğretmen görüşmeleri ile nitel veriler elde edilmiştir. Bulgular, öğrencilerin iletişim, iş birliği ve kurallara uyma becerilerinde anlamlı gelişmeler gösterdiğini ortaya koymuştur. Bununla birlikte, öğrencilerin eğitsel oyunlara karşı olumlu tutumlar sergilediği, oyun sürecinden mutlu ve motive oldukları belirlenmiştir. Ancak mekân yetersizliği ve sınıf mevcudunun fazlalığı, uygulama sürecinde karşılaşılan güçlükler arasında yer almıştır.

Kurt (2024) çalışmasında, eğitsel oyun tasarlamının öğrencilerin eleştirel düşünme becerileri, fen öğrenme motivasyonları ve akademik başarıları üzerindeki etkisini incelemiştir. Araştırma, tek grup ön test-son test deseni ile yürütülmüştür. Çalışma grubunu, Bartın ilinde bir ortaokulda öğrenim gören 29 altıncı sınıf öğrencisi oluşturmuştur. Veri toplama araçları olarak Marmara Eleştirel Düşünme Eğilimleri Ölçeği, Fen Bilimleri Motivasyon Ölçeği ve Kuvvet ve Hareket Başarı Testi kullanılmıştır. Uygulama sürecinde öğrenciler, öğretmen rehberliğinde Kuvvet ve Hareket konusuna yönelik eğitsel oyunlar tasarlamış ve oyunlarını sınıf ortamında oynamışlardır. Analizler sonucunda, eğitsel oyun tasarlama sürecinin öğrencilerin

eleştirel düşünme, motivasyon ve başarı düzeyleri üzerinde istatistiksel olarak anlamlı bir artış sağladığı belirlenmiştir.

Altun (2024) çalışmasında, eğitsel oyunlarla desteklenen öğretim sürecinin öğrencilerin akademik başarıları ve derse yönelik tutumlarına etkisini incelemiştir. Araştırma, kontrol gruplu ön test-son test deseni ile yürütülmüştür. Çalışma grubunu, 2023-2024 eğitim-öğretim yılında bir devlet ortaokulunda öğrenim gören 6. sınıf öğrencileri oluşturmuştur. Veri toplama aracı olarak başarı testi ve tutum ölçeği kullanılmıştır. Araştırma sonucunda, eğitsel oyun yöntemiyle ders işlenen grubun akademik başarı ve tutum puanlarının kontrol grubuna göre anlamlı düzeyde yüksek olduğu belirlenmiştir.

2.4.1.2 Değer eğitimi konusunda yapılan çalışmalar

Keskin ve Öğretici (2013) ilköğretim 6. sınıf öğrencilerinde sosyal bilgiler dersinde duyarlılık değerini kazandırmaya yönelik etkinliklerin etkisini incelemiştir. Araştırma, eylem araştırması deseniyle yürütülmüş, veri toplama aracı olarak görüşme ve doküman analizi kullanılmıştır. Araştırma sonuçları, uygulanan etkinliklerin öğrencilerin duyarlılık değerine ilişkin farkındalıklarını artırdığını göstermiştir.

Gündüz vd. (2017) çalışmalarında okul öncesi dönemdeki çocuklara eğitsel oyunlar oynatılarak onların kazandıkları değerleri incelemeyi amaçlamıştır. Araştırma eylem araştırması deseniyle yürütülmüştür. Çalışma grubu 23 okul öncesi öğrencisinden oluşmaktadır. Bireysel görüşmeler ve gözlemleri ile veriler toplanmıştır. Araştırma sonucunda, eğitsel oyunların bilişsel, duygusal, sosyal ve bedensel gelişimlerine olumlu katkı sağladığı ve saygı, nezaket, mutluluk, yardımseverlik, hoşgörü, sorumluluk, sabır, aidiyet, duyarlılık, cesaret, adalet ve iyilik gibi değerleri kazanmalarına yardımcı olduğu belirlenmiştir.

Biter ve Çalışkan (2019) çalışmasında ortaokul 7. Sınıf sosyal bilgiler dersinde farklılıklara saygı, sorumluluk ve özgürlük değerlerinin eğitsel oyunlar aracılığıyla kazandırılmasını amaçlamıştır. Araştırma eylem araştırması deseniyle yürütülmüş Şırnak'ta 7. sınıfta öğrenim gören 26 öğrenci, sosyal bilgiler öğretmeni ve araştırmacı öğretmen araştırmanın çalışma grubunu oluşturmuştur. Verilerin toplanmasında ön test-son test anketleri, öğrenme sürecinde yapılan gözlemler ve katılımlılarla yapılan görüşmelerden yararlanılmıştır. Araştırma sonucunda eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılmış öğretimin öğrenme ve öğretme sürecine olumlu etkileri olduğu, öğrencilerin farklılıklara

saygı, özgürlük ve sorumluluk değerlerini geliştirdiği, bilginin akılda kalma süresini artırdığı ve derse karşı olumlu tutumlar oluşturduğu belirlenmiştir.

Izgar (2020) çalışmasında, ilkokul öğretim programlarında yer alan adalet, dostluk, dürüstlük, sabur, sorumluluk, dayanışma ve eşitlik değerleri kapsamında tasarlanan eğitsel oyunların öğrencilerin bilişsel yapılarına etkisini incelemeyi amaçlamıştır. Araştırma nitel araştırma yöntemi ve durum çalışması deseniyle yürütülmüştür. Çalışma grubu 2., 3. ve 4. sınıf öğrencileri ile sınıf öğretmenlerinden oluşmaktadır. Veri toplama araçları olarak kelime ilişkilendirme testi ve yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Araştırma sonucunda, eğitsel oyunların öğrencilerin bilişsel yapılarını olumlu yönde etkilediği ve öğretmen görüşlerine göre oyunların öğretim programı kazanımlarıyla ilişkili olduğu belirlenmiştir.

Altunel (2022) çalışmasında ortaokul 7. sınıf öğrencilerin sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunlar yoluyla kök değerlerin kazandırılmasını incelemiştir. Çalışma eylem araştırması deseniyle yürütülmüş, çalışma grubu 2020-2021 eğitim öğretim yılında 7. sınıfta öğrenim gören öğrencilerden oluşmaktadır. Araştırma verileri gözlem, video kayıtları, öğretmen ve öğrenci günlükleri, odak grup görüşmeleri ile ön ve son algı metinleri ile toplanmıştır. Araştırma sonucunda eğitsel oyunların kök değerlerin tanınmasına ve davranışa yansıtılmasına olumlu katkı sağladığı, öğrencilerin değerleri daha iyi kavradığı ve algılarını geliştirdiği belirlenmiştir.

Akdeniz (2023) çalışmasında ilkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin yardımlaşma, dürüstlük ve adalet değerlerine yönelik tutumlarının geliştirilmesinde eğitsel ve geleneksel çocuk oyunlarının etkisini incelemiştir. Araştırma deneysel desenle dördüncü sınıf öğrencileriyle yürütülmüştür. Verilerin toplanmasında adaletli davranış ölçeği, dürüst davranış ölçeği, yardımsever davranış ölçeği ve kişisel bilgi formu kullanılmıştır. Araştırma sonucunda oyunlarla desteklenen beden eğitimi ve oyun dersinin öğrencilerin adalet, yardımlaşma ve dürüstlük tutumlarını olumlu yönde etkilediği belirlenmiştir.

Öğütveren (2025) tarafından yürütülen çalışmada altıncı sınıf sosyal bilgiler dersinde uygulanan eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarıları, derse yönelik tutumları ve değer kazanımları üzerindeki etkileri incelenmiştir. Araştırma gömülü karma desenle yürütülmüş, çalışmanın araştırma grubunu 6. sınıfta öğrenim gören 60 öğrenci oluşturmuştur. Nicel boyutta ön test- son test kontrol gruplu yarı deneysel desen, nitel boyutta ise öğrenci günlükleri ve değer gözlem formları kullanılmıştır. Araştırma sonuca

deney grubunun akademik başarı ve tutum puanlarının kontrol grubuna göre anlamlı biçimde yüksek olduğu, öğrencilerin eğitsel oyunları eğlenceli ve öğretici buldukları, sürecin öğrenmenin kalıcılığına ve değer kazanımlarına katkı sağladığı belirlenmiştir.

2.4.1.3 Kültürel mirasa duyarlılık konusunda yapılan çalışmalar

Taşdemir (2018) çalışmasında MEB tarafından hazırlanmış 6. sınıf sosyal bilgiler ders kitabı kültürel mirasa duyarlılık değeri açısından incelenmiştir. Araştırma nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizi ile tarama modelinde yürütülmüş, örnekleme Sevgi Yayınları'na ait 6. sınıf Sosyal Bilgiler ders kitabı oluşturmıştır. Verilerin analizinde içerik analizi tekniği kullanılmıştır. Araştırma sonucunda, kültür ve miras öğrenme alanında kültürel miras unsurlarına ayrıntılı ve öğrenci seviyesine uygun şekilde yer verildiği; diğer öğrenme alanlarında ise bu unsurlara çok az değinildiği belirlenmiştir. Kitap genelinde Türk kültür öğelerine önem verildiği ve geçmişten bugüne süren kültürel değerlere yer verildiği görülmüştür.

Açık (2020) çalışmasında ilkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin sosyal bilgiler dersinde “Kültürel Mirasa Duyarlılık” ve “Vatanseverlik” değerlerinin biyografi ile öğretim sürecinde yaşadıkları deneyimleri incelemiştir. Araştırma durum çalışması deseniyle yürütülmüş, çalışma grubunu Zonguldak ili Devrek ilçesinde 4. sınıfta öğrenim gören 24 öğrenci oluşturmıştır. Veri toplama aracı olarak yarı yapılandırılmış görüşme formu ve biyografi ile öğretimden elde edilen öğrenci ürünleri kullanılmıştır. Araştırma sonucunda öğrencilerin vatanseverliği en çok “vatanı korumak” ve “vatanı sevmek”, kültürel mirasa duyarlılığı ise “korumak, sahip çıkmak” olarak tanımladıkları; kültürel mirasların korunmasını gelecek nesillere aktarım açısından önemli gördükleri belirlenmiştir. Ayrıca öğrenciler biyografilerle yapılan değer öğretimi uygulamalarını sevdiklerini ve bu yöntemle değer farkındalıklarının arttığını ifade etmişlerdir.

Yılmaz (2023), çalışmasında, ilkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin kültürel mirasa duyarlılık düzeyleri incelemiştir. Araştırma karma yöntemle yürütülmüş, nicel boyutta 592 öğrenciye Kültürel Mirasa Duyarlılık Ölçeği uygulanmış nitel boyutta ise 19 öğrenciyle yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonucunda öğrencilerin kültürel mirasa duyarlılıklarının genel olarak yüksek olduğu, kız öğrencilerin daha yüksek duyarlılık gösterdiği, düzenli olarak kitap, dergi ve gazete okuyan öğrencilerin duyarlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu ve öğrencilerin genellikle

yaşadıkları şehirdeki tarihi eserleri tanıdıkları ve kültürel miras öğelerinin korunmasına yönelik sorumluluk gösterdikleri belirtilmiştir.

Mert (2023) çalışmasında, ilkokul 4. sınıf Sosyal Bilgiler dersinde Web 2.0 araçlarının öğrencilerin tarihsel empati becerilerine ve kültürel mirasa duyarlılıklarına etkisini incelemiştir. Araştırma karma yöntemle yürütülmüş, çalışma grubunu Afyonkarahisar’da öğrenim gören 17 ilkokul öğrencisi oluşturmuştur. Veri toplama aracı olarak Tarihsel Empati Ölçeği, Kültürel Mirasa Duyarlılık Ölçeği, öğrenci günlükleri ve yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Araştırma sonucunda, tarihsel empati becerilerinde anlamlı farklılık görülmezken kültürel mirasa duyarlılığın aktarma boyutunda ve toplam puanında son test lehine anlamlı farklılık bulunmuş, öğrenciler süreci eğlenceli ve kalıcı öğrenmeye katkı sağlayıcı olarak değerlendirmiştir.

Belek (2025) çalışmasında dördüncü sınıf sosyal bilgiler dersinde “Kültür ve Miras” öğrenme alanında yürütülen sanal müze etkinliklerinin öğrencilerin derse yönelik tutumları üzerindeki etkisini incelemiştir. Araştırma, ön test-son test deneysel desen doğrultusunda 100 dördüncü sınıf öğrencisiyle yürütülmüştür. Uygulama sürecinde Milli Kültür ve Çocuk Oyunları temaları doğrultusunda çeşitli sanal müze etkinlikleri uygulanmıştır. Araştırma sonucunda, etkinliklerin öğrencilerin derse yönelik tutumlarını olumlu etkilediği ve tutum puanlarında anlamlı bir artış sağladığı belirlenmiştir.

2.4.2. Yurt dışında yapılan çalışmalar

Bu bölümde, yurt dışında gerçekleştirilen araştırmalar; eğitsel oyunlar, değer eğitimi ve kültürel miras konularına odaklanan çalışmalar kapsamında incelenmiştir.

2.4.2.1 Eğitsel oyun konusunda yapılan çalışmalar

Klepper (2003) çalışmasında dördüncü sınıf öğrencilerinin kelime öğretiminde eğitsel oyunlar ve geleneksel çalışma yapraklarının etkisini incelemiştir. Araştırma deneysel desende yürütülmüş ve çalışma grubunu dördüncü sınıf öğrencileri oluşturmuştur. Verilerin toplanmasında kelime öğrenme testleri kullanılmıştır. Araştırma sonucunda eğitsel oyunların kelime öğrenme düzeyine geleneksel yöntemler karşısında belirgin bir üstünlük sağlamadığı belirlenmiştir

Chee vd. (2013) çalışmalarında, Singapur’daki bir ortaokulda oyun tabanlı vatandaşlık eğitimi programının etkisini incelemeyi amaçlamıştır. Araştırma deneysel desenle yürütülmüş, 42 ortaokul öğrencisi çalışma grubunu oluşturmuştur. Öğrenci yazılı ödevleri ve performans değerlendirmeleri ile veriler toplanmıştır. Araştırma sonucunda oyun

tabanlı öğrenmenin öğrencilerin yönetim ve vatandaşlık anlayışını geliştirdiği ve geleneksel yöntemle öğrenen kontrol grubuna göre daha iyi performans gösterdikleri belirlenmiştir.

Qian ve Clark (2016) çalışmalarında oyun tabanlı öğrenme alanında gerçekleştirilen araştırmaları incelemişlerdir. Araştırma literatür taraması yöntemiyle yürütülmüştür. Araştırma sonucunda oyun tabanlı öğrenme yaklaşımının öğrencilerin 21. Yüzyıl becerilerini desteklediği, öğrenme sürecine yönelik tutumlarını olumlu etkilediği ve beceri gelişiminde önemli rol oynadığı belirlenmiştir.

Forkides (2018) çalışmasında dijital oyunların matematik öğretiminde kullanımının öğrencilerin başarıları ve motivasyonları üzerindeki etkilerini incelemiştir. Yunanistan'daki üç farklı okulda, 1., 4. ve 6. sınıf düzeylerinden 201 ilkokul öğrencisi ile deney-kontrol gruplu olarak yürütülmüştür. Araştırma sonucunda dijital oyun destekli öğretimin öğrencilerin hem akademik başarılarını hem de motivasyonlarını artırdığı ayrıca ders sürecine ilişkin görüşlerinin kontrol grubuna kıyasla daha olumlu olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Brezovszky ve arkadaşları (2019) tarafından gerçekleştirilen çalışmada, oyun temelli öğrenme ortamlarının öğrencilerin matematikte sayı bilgisi üzerindeki etkisi incelenmiştir. Araştırma, 4., 5. ve 6. sınıf düzeylerinde toplam 1168 öğrencinin katılımıyla, deney ve kontrol gruplu desenle yürütülmüştür. Araştırma sonucunda, deney grubundaki öğrencilerin matematiksel başarılarının ve sayı bilgisi düzeylerinin kontrol grubuna göre anlamlı biçimde daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

2.4.2.2 Değer eğitimi konusunda yapılan çalışmalar

Tatto vd. (2001) çalışmasında, Meksika'da değerler eğitimi politikalarının incelenmesini amaçlamıştır. Araştırmada, son yıllarda Meksika'da demokrasiyi güçlendirme ve modernleşme süreçlerinin, eğitim yoluyla aktarılması gereken değerler üzerindeki etkileri ele alınmıştır. Çalışmada, eğitim politikaları ve değerler eğitimi uygulamaları hakkında politika yapıcılar ve eğitim elitleri ile yapılan bir anket kullanılmıştır. Bulgular, değerler eğitimi yaklaşımlarında bölgesel farklılıklar ve benzerlikler olduğunu göstermiştir. Araştırma, Meksika bağlamında değerler eğitimi politikalarının anlaşılmasına ve gelecekte politika diyalogunun başlatılmasına katkı sağlamıştır.

Gill ve Jaswal (2007) çalışmasında, 5–7 yaş aralığındaki çocuklara yönelik “Değer Öğretimi” programının etkisi incelenmiştir. Araştırma, Hindistan'ın Ludhiana kentinde

rastgele seçilen bir okulda öğrenim gören 450 çocuk ile yürütülmüştür. Hikâye, şarkı, tartışma ve sanat etkinlikleri aracılığıyla on bir evrensel değer kazandırılmasının hedeflendiği program kapsamında, veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından geliştirilen sosyo-demografik form ve “Değer Öğretimi” anketi kullanılmıştır. Bulgular, deney grubunda ebeveynlerin eğitim düzeyinin değer öğrenimiyle anlamlı bir ilişki göstermediğini ancak kontrol grubunda özellikle 7 yaşındaki çocuklarda ebeveyn eğitiminin değer öğrenimiyle anlamlı şekilde ilişkili olduğunu ortaya koymuştur. Ayrıca ebeveyn mesleği ile değer öğrenimi arasında anlamlı bir ilişki bulunmamıştır.

Lovat (2009) çalışmasında Avustralya Hükümeti’nin Değerler Eğitimi Programı kapsamında yürütülen iki büyük proje raporlanmıştır. Araştırmanın amacı, değerler eğitiminin öğretim ve okul süreçlerinde merkezi bir rol oynadığını ve öğrencilerin bütüncül gelişimi için öğretmen-öğrenci ilişkilerinde güven, saygı ve özenin önemini ortaya koymaktır. Bulgular, değerler eğitiminin kaliteli öğretimle birlikte ele alınması gerektiğini, öğretim ortamında olumlu ve destekleyici ilişkilerin akademik başarıyı artırmada kritik bir rol oynadığını göstermiştir. Araştırma, değerler eğitiminin öğretim ve müfredatın tüm boyutlarında açık bir şekilde uygulanmasının öğrencilerin başarı ve gelişimine katkı sağladığını vurgulamıştır.

Hong vd. (2011) çalışmasında, dijital oyun tabanlı öğrenme ortamında ahlaki değerlerin kazandırılması amaçlanmıştır. Araştırmada, öğrencilerin oyun sırasında kendi keşiflerini yapmalarına olanak tanımayan çoğu çevrimiçi ahlaki oyun yerine, öğrencilerin uygun ahlaki değerleri keşfetmelerini ve benimsemelerini destekleyen “To Do or Not to Do” adlı etkileşimli çevrimiçi oyun geliştirilmiştir. Veriler Kısmi En Küçük Kareler (PLS) yöntemiyle analiz edilmiştir. Bulgular, öğrencilerin oyunla ilgili davranış niyetlerinin davranış kontrolü, öz-değer, oyun tutumu, öznel normlar ve ebeveynlik tarzı tarafından anlamlı şekilde etkilendiğini göstermiştir.

2.4.2.3 Kültürel miras konusunda yapılan çalışmalar

Curtis ve Seymour (2004) çalışmasında ilkokul öğrencilerinin kültürel miras öğrenimine yönelik tutumlarını geliştirmek amacıyla kültürel kaynakların derslere entegrasyonu incelenmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu, 4, 5, 6, 7 ve 8. sınıfta öğrenim gören 226 deney grubu ve 147 kontrol grubu öğrencileri oluşturmuştur. Veri toplama aracı olarak öğrencilerin kültürel kaynaklara yönelik tutumlarını ölçen ön test ve son test uygulamaları kullanılmıştır. Araştırma sonucunda, kültürel kaynakları derslerde kullanan öğrencilerin

tutumlarının olumlu yönde geliştiği, kontrol grubunda ise anlamlı bir değişiklik gözlenmediği belirlenmiştir.

Aerila vd. (2016) çalışmasında okul öncesi dönemde kültürel miras eğitiminin öğrencilerin çevrelerine ve tarihe yönelik ilgileri üzerindeki etkisi incelenmiştir. Araştırma, Finlandiya’da yürütülmüş olup, 14 okul öncesi öğrencisiyle gerçekleştirilmiştir. Uygulama kapsamında öğrenciler yerel bir tarihi ev müzesine götürülmüş ve sonrasında okul ortamında sanat temelli etkinlikler yapılmıştır. Veriler öğrencilerin gezi sonrası yazdıkları hikâyeler ve ürettikleri el işi çalışmaları aracılığıyla toplanmıştır. Bulgular hikâye yazma etkinliklerinin öğrencilerin müze deneyimlerini özgürce ifade etmelerine olanak sağladığını, el işi ürünlerinin ise deneyimlerin bilişsel olarak yansıtılmasına katkı sunduğunu göstermiştir. Sonuç olarak, aktif katılım ve sanatsal etkinliklerle desteklenen kültürel miras eğitiminin, öğrencilerin deneyimlerinden anlam çıkarma süreçlerini güçlendirdiği belirlenmiştir.

Leow ve Ch’ng (2021) çalışmasında dijital teknolojiler kullanılarak kültürel miras öğrenimini desteklemeye yönelik izleyici merkezli dijital uygulamalar incelenmiştir. Araştırma, Lambert’in (2013) dijital hikâye anlatımı çerçevesi kullanılarak yürütülmüş, Çin’in Ningbo kentindeki yaklaşık 800 yıllık Sanjiangkou kültürel miras alanı sanal gerçeklik (VR) ortamında yeniden oluşturulmuştur. Çalışma grubunu VR deneyimine katılan 61 kişi oluşturmuştur. Katılımcılar deneyim sonrasında kişisel anlatılar hazırlamış ve bunlar “İlgi Çekici”, “Yansıtıcı”, “Bağlantı Kuran” ve “Açıklayıcı” ayrıntılar olmak üzere sınıflandırılmıştır. Araştırma sonucunda, sanal gerçeklik tabanlı dijital hikâye anlatımının katılımcıların kültürel mirasla etkileşimini artırdığı, öğrenme sürecine aktif katılımı sağladığı ve kültürel miras deneyimlerine yönelik farkındalık kazandırdığı belirlenmiştir.

Abdelbary vd. (2025) çalışmalarında öğrencilerin eğitsel oyun tercihleri ile kültürel miras, toplumsal ve eğitimsel gelişim ile sürdürülebilir kalkınma arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırmada karma yöntem kullanılmış, veri toplama aracı olarak anket uygulanmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu farklı ülkelere gelen 104 öğrenci oluşturmuştur. Araştırma sonucunda eğitsel oyunların öğrencilerin kültürel miras farkındalığını, toplumsal ve eğitimsel gelişimlerini ve sürdürülebilir kalkınma konusundaki duyarlılıklarını artırdığı belirlenmiştir.

Alan yazın incelendiğinde, eğitsel oyunların öğrenciler üzerinde çok boyutlu etkiler sağladığı görülmektedir. Çalışmalar eğitsel oyunların akademik başarı ve derse yönelik tutumları, sosyal-duygusal gelişim ve değer kazanımlarını, kültürel mirasa duyarlılık ve sorumluluğu, ayrıca fen ve matematik öğrenme motivasyonunu desteklediğini ortaya koymaktadır. Araştırmalar, nicel ve nitel yöntemlerle yürütülmüş olup, farklı yaş gruplarında ve çeşitli öğrenme alanlarında uygulamaları kapsamaktadır. Bununla birlikte, özellikle kültürel mirasa duyarlılık etkilerin incelendiği çalışmaların sayısının sınırlı olduğu, uzun vadeli etkilerin ise yeterince araştırılmadığı görülmektedir. Genel olarak alan yazın, eğitsel oyunların öğrencilerin bilişsel ve duyuşsal kazanımlarına katkı sağladığını göstermekte, ancak bazı boyutlarda daha fazla araştırmaya ihtiyaç duyulduğu da anlaşılmaktadır.



3 YÖNTEM

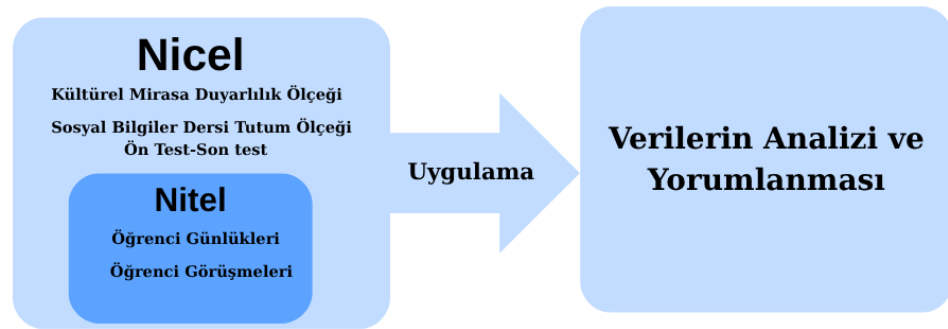
Bu bölümde araştırmanın modeli, çalışma grubu, kullanılan veri toplama araçları, uygulama süreci, verilerin toplanması ve analizi, geçerlik ve güvenirlik çalışmaları ile araştırmacının rolü ele alınmıştır.

3.1 Araştırma Modeli

Bu araştırmada, dördüncü sınıf sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyun yöntemi ile yapılan öğretimin öğrencilerin kültürel mirasa duyarlılıkları ve derse yönelik tutumlarına yansımaları incelemek amacıyla karma araştırma yöntemi kullanılmıştır. Karma yöntem yaklaşımı hem nicel hem de nitel veri toplama ve analiz tekniklerinin bir arada kullanıldığı araştırma türüdür. Bu yaklaşım, araştırma problemlerinin çok boyutlu ve kapsamlı biçimde ele alınmasını mümkün kılar (Yıldırım ve Şimşek, 2021). Karma yöntemin temel gücü, yalnızca nicel bulgularla sonuçları açıklamakla kalmayıp bu sonuçların arka planındaki nedenleri nitel veriler aracılığıyla ortaya koyabilmesidir (McMillan ve Schumacher, 2009). Böylece farklı veri türlerinden elde edilen bulguların birbiriyle desteklenmesi araştırmanın geçerlik ve güvenirliğini artırmaktadır.

Araştırmada, karma yöntem desenlerinden müdahale deseni tercih edilmiştir. Bu desen bir deney ya da müdahale programına nitel verinin dahil edilmesiyle, uygulamanın etkilerini çok yönlü biçimde incelemeyi amaçlayan bir karma yöntem desendir (Creswell, 2021). Bu araştırmada da temel ağırlık nicel verilerde olup nicel boyutta eğitsel oyunlarla yapılan öğretimin öğrencilerin kültürel mirasa duyarlılıkları ve sosyal bilgiler dersine yönelik tutumları üzerindeki etkisi ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel desen çerçevesinde incelenmiştir. Nitel boyutta ise öğrencilerin müdahale sürecine ilişkin deneyimlerini incelemek, öğrenmelerine dair kapsamlı bir bakış açısı edinmek ve nicel sonuçlara açıklık kazandırmak amacıyla nitel veriler, öğrenci günlükleri ve yarı yapılandırılmış görüşmeler aracılığıyla toplanmıştır.

Müdahale Deseni Araştırma Sürecine Uyarlanması



Araştırmanın nicel boyutunda, ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel desen kullanılmıştır. Bu modelde, biri deney, diğeri kontrol grubu olmak üzere iki ayrı grup oluşturulmakta ve her iki gruba da uygulama öncesinde ve sonrasında ölçme işlemleri eş zamanlı olarak gerçekleştirilmektedir (Karasar, 2022). Söz konusu model, grupların bağımsız değişken müdahalesi öncesinde benzer başlangıç seviyelerine sahip olup olmadığını belirlemek amacıyla ön testler, bağımsız değişkenin etkisini değerlendirmek amacıyla ise son testler aracılığıyla veri toplama imkânı sağlamaktadır.

Bu araştırmada deney grubuna, sosyal bilgiler dersinin öğretiminde eğitsel oyun yöntemi entegre edilerek uygulamalar gerçekleştirilmiş; kontrol grubunda ise mevcut öğretim programına uygun biçimde yalnızca ders kitapları ve öğretmen materyalleri kullanılarak süregelen yöntemlerle ders işlenmiştir. Her iki gruba uygulanan Kültürel Mirasa Duyarlılık Ölçeği ve Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği hem ön test hem de son test olarak kullanılarak deneysel sürecin etkileri analiz edilmiştir.

Araştırmanın nitel boyutunda öğrenci günlükleri ve yarı yapılandırılmış görüşmeler yoluyla veriler elde edilmiştir. Öğrenci günlükleri müdahale süreci ilişkin olarak öğrencilerin yansıtma yapmalarını sağlamak, müdahale sürecindeki deneyimlerinin özelliklerini incelemek ve bu sürecin içerik öğrenmelerine olan yansımalarına dair derinlemesine içgörü elde etmek amacıyla kullanılmıştır. Yine günlükler aracılığıyla öğrencilerin müdahale sürecine yönelik düşünce ve duyguları ile karşılaştıkları güçlüklerle yönelik veriler elde edilmiştir. Ayrıca, sürecin sonunda öğrencilerle yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Yapılan görüşmeler aracılığıyla, öğrencilerin eğitsel oyun temelli müdahale sürecinde edindikleri bilgileri nasıl anlamlandırdıkları, bu bilgileri günlük yaşama nasıl transfer edebilecekleri, müdahale

sürecinin etkililiğine ilişkin algıları ve süreçte kullanılan oyunların öğrenme üzerindeki etkilerine dair görüşleri ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır.

3.2 Çalışma Grubu

Araştırmanın yürütüleceği okulun belirlenmesi amacıyla basit seçkisiz örnekleme stratejisi kullanılmıştır (Büyüköztürk, 2012). Bu kapsamda araştırma İç Batı Anadolu bölgesinde yer alan bir devlet okulunda yürütülmüştür. Dördüncü sınıf düzeyinde dört farklı şubede öğrenim gören toplam 98 öğrenci bulunmaktadır. Okulda sadece ilkokul öğrencileri öğrenim görmektedir. Eğitim faaliyetleri ikili öğretim şeklinde yürütülmektedir. Okul orta ve orta-üst sosyoekonomik düzeyde öğrencilerin öğrenim gördüğü bir eğitim ortamına sahiptir. Okul, öğrencilerin grup çalışmaları ve eğitsel oyun etkinliklerine etkin bir şekilde katılabileceği dersliklere sahiptir. Sınıf mevcutları öğrencilerin bireysel etkinlikler ve grup etkinliklerine etkin katılımını mümkün kılacak düzeydedir.

Çalışma grubunun belirlenmesinde amaçlı örnekleme stratejilerinden ölçüt örneklemeden yararlanılmıştır (Yıldırım ve Şimşek 2021). Ölçüt örnekleme katılımcıların, problemle ilgili olarak belirlenen niteliklere uygun kişi veya durumlardan oluşturulmasıdır (Büyüköztürk, 2012). Bu bağlamda araştırmaya katılacak öğrenciler için belirlenen ölçütler şunlardır:

- i. Öğrencilerin ilkokul dördüncü sınıfa devam ediyor olmaları,
- ii. Sınıf öğretmenlerinin araştırmaya katılmaya istekli olmaları,
- iii. Öğrencilerin araştırmaya gönüllü olarak katılmaları,
- iv. Ailelerinin araştırmaya katılımlarına onay vermesidir.

Belirlenen ölçütler doğrultusunda, araştırmaya okulda öğrenim gören 4/B ve 4/C sınıflarının öğretmenleri gönüllü olarak katılmayı kabul etmişlerdir. Deney ve kontrol grubunun belirlenmesi amacıyla kura yöntemi kullanılmış; kura sonucunda 4/B sınıfı deney grubu, 4/C sınıfı ise kontrol grubu olarak belirlenmiştir.

Araştırma kapsamında Eskişehir Milli Eğitim Müdürlüğünden, sınıf öğretmeninden, öğrencilerden ve velilerden yazılı izin alınmıştır. Araştırmanın deney grubunda 24, kontrol grubunda 21 öğrenci yer almaktadır. Araştırmanın deney grubuna yönelik bilgiler Tablo 2.1’de belirtilmiştir.

Tablo 2.1*Öğrencilerin Kişisel Bilgileri*

Öğrenci kod ismi	Cinsiyet	Kardeş sayısı	Ailedeki birey sayısı	Anne öğrenim durumu	Baba öğrenim durumu	Anne mesleği	Baba mesleği
Yaren	Kız	2	3	Ortaokul	Üniversite	Ev hanımı	Çiftçi
Bora	Erkek	2	4	Üniversite	Üniversite	Öğretmen	Müdür
Oğuzhan	Erkek	2	4	Lise	Lise	İşçi	İşçi
Feyza	Kız	2	6	Yüksekokul	Yüksekokul	Odyometrist	Zabıta
Deniz	Kız	2	4	Üniversite	Lise	Hemşire	Güvenlik
Taha	Erkek	2	4	Lise	Lise	Ev hanımı	Memur
Eda	Kız	3	4	Üniversite	Lise	Memur	Memur
Fatih	Erkek	3	5	Üniversite	Lise	Ev Hanımı	Mobilyacı
Harun	Erkek	2	4	Lise	Lise	En hanımı	Kaynakçı
Nilay	Kız	1	3	Üniversite	Lise	Muhasebeci	Serbest Meslek
Kerem	Erkek	2	4	Lise	Lise	Ev hanımı	Serbest meslek
Ela	Kız	1	4	Lise	Lise	Kuaför	Güvenlik görevlisi
Duru	Kız	2	4	Lise	Lise	Ev Hanımı	Serbest Meslek
Rabia	Kız	2	3	Okuma yazma bilmiyor	Okuma yazma bilmiyor	Ev Hanımı	Esnaf
Hasan	Erkek	2	4	Lise	Lise	Ev Hanımı	Çiftçi
Mert	Erkek	2	4	Lise	Lise	Esnaf	Esnaf
Melih	Erkek	2	4	İlkokul	İlkokul	Serbest meslek	Serbest meslek
Buse	Kız	1	3	Lise	Lise	Ev Hanımı	Berber
Ebru	Kız	1	3	Üniversite	Üniversite	Emekli	Emekli
Emir	Erkek	2	4	Lise	Üniversite	Ev Hanımı	Nakliyatçı
Derya	Kız	2	5	Lise	Lise	İşçi	İşçi
Alper	Erkek	2	4	Üniversite	Üniversite	İşçi	Kargocu
Zehra	Kız	2	4	Lise	Lise	Ev hanımı	Emekli Asker
Berke	Erkek	1	2	Üniversite	Ortaokul	Ev hanımı	Esnaf

Tablo 2.1’de görüldüğü üzere araştırmaya katılan öğrencilerin kişisel bilgileri çeşitliliğe sahiptir. Öğrencilerin kardeş sayıları ve ailedeki birey sayıları benzerlik gösterirken anne baba eğitim durumları ve meslekleri çeşitlilik göstermektedir.

3.3 Veri Toplama Araçları

Araştırma verilerin toplanmasında kişisel bilgi formu, öğrencilere İlkokul Öğrencilerine Yönelik Kültürel Mirasa Duyarlılık Ölçeği (Halaç vd., 2012), Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği (Demir ve Akengin, 2010), öğrenci günlüğü ve yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Kullanılan veri toplama araçları ve özellikleri aşağıda başlıklar halinde açıklanmıştır.

Kişisel Bilgi Formu

Deney ve kontrol gruplarına ait kişisel bilgilerin toplanabilmesi için araştırmacı tarafından kişisel bilgi formu oluşturulmuştur. Bu formda cinsiyet, kardeş sayısı, ailede yaşayan kişi sayısı, anne ve babanın eğitim durumu ve meslekleri gibi kişisel bilgilere yer verilmiştir (EK-8).

Kültürel Mirasa Duyarlılık Ölçeği

Araştırmada, ilkokul öğrencilerinin kültürel mirasa duyarlılık düzeylerini ölçmek amacıyla Halaç, Gürdoğan Bayır ve Çengelci Köse (2021) tarafından geliştirilen “İlkokul Öğrencilerine Yönelik Kültürel Mirasa Duyarlılık Ölçeği” (EK-9) kullanılmıştır. Dört dereceli likert tipi olarak yapılandırılan ölçek, toplam 13 maddeden oluşmaktadır. Ölçeğin “Merak Duyma”, “Geleceğe Aktarma” ve “Koruma” olmak üzere üç alt boyutu bulunmaktadır. Ölçekten alınabilecek puan aralığı 13 ile 52 arasında değişmektedir. Yüksek puanlar, öğrencilerin kültürel mirasa yönelik duyarlılıklarının daha yüksek olduğunu göstermektedir. Puan aralıkları yorumlama şu şekilde sınıflandırılmıştır: 13–25 puan arası düşük, 26–38 puan arası orta, 39–52 puan arası ise yüksek düzeyde kültürel mirasa duyarlılık olarak kabul edilmektedir.

Ölçeğin geliştirme sürecinde yapılan geçerlilik ve güvenirlik analizleri, aracın ilkokul düzeyinde kullanılabilirliğini desteklemektedir. Yapılan Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) örneklem yeterliliği testi sonucu .85 olarak bulunmuştur. Öte yandan Bartlett küresellik testi .01 düzeyinde anlamlı çıkmıştır. Üç faktörden oluşan ölçek yapısının toplam varyansın %47.335’ini açıkladığı belirtilmiştir. Çok faktörlü ölçeklerde varyans değerinin %40 ile %60 arasında açıklanması yeterli görülmektedir (Çokluk vd., 2014). Ölçeğin bütününe ilişkin Cronbach Alpha güvenirlik katsayısı .79 olarak belirlenmiş olup bu değer psikometrik açıdan yeterli düzeydedir (Halaç vd, 2012). Alt boyutlara ilişkin güvenirlik katsayıları sırasıyla: Merak Duyma için .75, Geleceğe Aktarma için .58 ve Koruma için .53 olarak tespit edilmiştir. Güvenirlik katsayısının .70 ve üzeri olması genellikle kabul edilebilir düzeyde güvenirlik sağlarken; literatürde .40’ın altındaki katsayılar güvenilir kabul edilmemektedir (Halaç vd., 2021; Büyüköztürk, 2024).

Kültürel Mirasa Duyarlılık Ölçeği’nin bu araştırma bağlamındaki iç tutarlılığı yeniden incelenmiş ve ölçeğin tümüne ilişkin güvenirlik katsayısı deney grubu için .70, kontrol grubu için ise .82 olarak hesaplanmıştır. Bu değerler, araştırma bağlamında kullanılan ölçeğin güvenilir olduğunu ortaya koymaktadır.

Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği

Araştırmada, öğrencilerin sosyal bilgiler dersine yönelik tutumlarını belirlemek amacıyla Demir ve Akengin (2012) tarafından geliştirilen “Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği” (EK-10) kullanılmıştır. Ölçek, beşli likert tipi derecelendirme sistemi ile yapılandırılmış olup toplam 26 maddeden oluşmaktadır. Maddelerin 15’i olumsuz, 11’i ise olumlu şekilde formüle edilmiştir. Ölçek Öğrenme İsteği, Sosyal Bilgiler Dersinden Hoşlanma, Öğretmenden Kaynaklı Tutumlar, Sosyal Bilgiler Sevgisi olmak üzere dört alt boyuttan oluşmaktadır. Bu faktörler toplam varyansın %61,553’ünü açıklamaktadır. Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) değeri .906 olup, Bartlett küresellik testi sonucu 2431.319 olarak bulunmuş ve .001 düzeyinde anlamlı çıkmıştır. Ölçeğin bütünü Cronbach Alpha güvenirlik katsayısı .932 olarak belirlenmiştir. Alt boyutlara ilişkin güvenirlik katsayıları ise Öğrenme İsteği (.91), Sosyal Bilgiler Dersinden Hoşlanma (.83), Öğretmenden Kaynaklı Tutumlar (.76) ve Sosyal Bilgiler Sevgisi için (.72) hesaplanmıştır. Bu sonuçlar, ölçeğin hem bütünü hem de alt boyutlarının yüksek düzeyde iç tutarlılığa sahip olduğunu göstermektedir. Büyüköztürk (2024) psikolojik testlerin güvenirlik katsayısı için .70 ve üzeri değerlerin kabul edilebilir düzeyde olduğunu belirtilmektedir. Bu araştırma kapsamında kullanılan ölçeğin Cronbach Alpha güvenirlik katsayısı, deney grubu için .836, kontrol grubu için ise .858 olarak hesaplanmıştır. Bu veriler doğrultusunda, ölçme aracının araştırma bağlamında güvenilir olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Yarı Yapılandırılmış Görüşme

Katılımcıların etkinliklere ilişkin deneyimlerini, öğrenme sürecindeki duygu ve düşüncelerini ortaya çıkarmak üzere yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler için açık uçlu dört sorudan oluşan bir yarı yapılandırılmış görüşme formu (EK-11) kullanılmıştır. Bu sorular öğrencilerin sosyal bilgiler dersinde kültürel mirasa ilişkin öğrenmeleri ve bu öğrenmelerini yaşamlarına aktarmalarına yönelik görüşleri, süreç boyunca derslerde oynanan oyunlara ilişkin görüşleri ve derse yönelik önerilerini kapsamaktadır. Yapılan görüşmelerde herhangi bir veri kaybının yaşanmasını engellemek için ses kayıt cihazı kullanılarak veri kaydı yapılmıştır. Görüşmeler ise okul kütüphanesinde gerçekleştirilmiştir. Görüşme takvimi Tablo 3’te verilmiştir.

Tablo 2.2*Görüşme Takvimi*

Kod İsim	Tarih	Yer	Süre
Feyza	18.11.2024	Öğrenci Kütüphanesi	10.50
Eda	18.11.2024	Öğrenci Kütüphanesi	9.06
Mert	18.11.2024	Öğrenci Kütüphanesi	13.57
Harun	18.11.2024	Öğrenci Kütüphanesi	14.12
Nilay	18.11.2024	Öğrenci Kütüphanesi	11.22
Ela	18.11.2024	Öğrenci Kütüphanesi	17.46
Oğuzhan	18.11.2024	Öğrenci Kütüphanesi	10.00
Zehra	18.11.2024	Öğrenci Kütüphanesi	14.43
Bora	18.11.2024	Öğrenci Kütüphanesi	17.28
Ebru	18.11.2024	Öğrenci Kütüphanesi	8.58
Derya	22.11.2024	Öğrenci Kütüphanesi	8.19
Taha	22.11.2024	Öğrenci Kütüphanesi	10.14
Hasan	22.11.2024	Öğrenci Kütüphanesi	11.26
Kerem	22.11.2024	Öğrenci Kütüphanesi	8.04
Deniz	22.11.2024	Öğrenci Kütüphanesi	10.20
Duru	22.11.2024	Öğrenci Kütüphanesi	8.44
Berke	22.11.2024	Öğrenci Kütüphanesi	13.25
Emre	22.11.2024	Öğrenci Kütüphanesi	12.17
Alper	22.11.2024	Öğrenci Kütüphanesi	12.55
Fatih	22.11.2024	Öğrenci Kütüphanesi	11.40
Melih	22.11.2024	Öğrenci Kütüphanesi	9.21
Buse	22.11.2024	Öğrenci Kütüphanesi	8.19
Rabia	22.11.2024	Öğrenci Kütüphanesi	9.26
Yaren	22.11.2024	Öğrenci Kütüphanesi	16.18

Tabloda 2.2’de görüldüğü gibi görüşmeler 18.11.2024-22.11.2024 tarihlerinde yapılmıştır. Öğrencilerle yapılan görüşmeler 8.04 ile 17.46 dakika arasında değişiklik

göstermiştir. Toplamda 279,17 dakika görüşme yapılmış olup görüşmeler öğrenci kütüphanesinde gerçekleştirilmiştir.

Görüşmelerde, önceden hazırlanmış soru formu doğrultusunda tüm öğrencilere aynı sorular aynı sırayla yöneltilmiş, böylece veri toplama sürecinde standartlık ve karşılaştırılabilirlik sağlanmıştır. Görüşme ortamı, öğrencilerin kendilerini rahat hissedecekleri biçimde düzenlenmiş; heyecanlanan veya kaygı hisseden öğrencilere, bu sürecin bir sınav olmadığı ve verilen yanıtların doğru ya da yanlış olarak değerlendirilmediği hatırlatılmıştır.

Öğrenci Günlükleri

Müdahale sürecinde öğrencilerin bireysel deneyimlerini, düşüncelerini ve duygularını yansıtabilmelerini sağlamak amacıyla öğrenci günlükleri (EK-12) kullanılmıştır. Bu günlüklerde açık uçlu sorular aracılığıyla öğrencilerin müdahale sürecine ilişkin farkındalıkları, karşılaştıkları güçlükler ve öğrenme sürecindeki deneyimleri kaydedilmiştir. Araştırmada, öğrenci günlükleri yalnızca veri toplamak için değil, aynı zamanda öğrencilerin süreci yansıtmaya ve kendi öğrenmelerini değerlendirme fırsatı bulmaları amacıyla da kullanılmıştır. Toplanan veriler, nitel analiz sürecinde öğrencilerin deneyimlerini bütüncül bir biçimde anlamak ve tematik olarak analiz etmek için temel oluşturmuştur.

3.4 Verilerin Toplanması

Veri toplama süreci yedi hafta sürmüştür. İlk hafta, öğrencilerin kültürel mirasa duyarlılık düzeyleri ile sosyal bilgiler dersine yönelik tutumlarını belirlemek amacıyla ön test olarak Kültürel Mirasa Duyarlılık Ölçeği ve Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği uygulanmıştır. Sonraki beş hafta boyunca deney grubunda eğitsel oyunlar kullanılarak müdahale işlemi gerçekleştirilmiş; kontrol grubuna ise süregelen öğretim süreçleri devam etmiştir. Yedinci haftanın sonunda ise her iki gruba da ön test olarak uygulanan ölçme araçları son test olarak yeniden uygulanmıştır. Ayrıca süreç sonunda deney grubu öğrencileriyle yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılarak eğitsel oyunlarla gerçekleştirilen öğretime dönük deneyimleri incelenmiştir.

Tablo 2.3*Deney ve Kontrol Grubu Uygulama Planı*

Ders	Grup	Ön Test	Uygulama	Son Test	Değerlendirme
Sosyal Bilgiler	Deney Grubu Nicel Boyut	Kültürel Mirasa Duyarlılık Ölçeği	Eğitsel Oyunla Öğretim Planı	Kültürel Mirasa Duyarlılık Ölçeği	
		Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği		Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği	
	Deney Grubu Nitel Boyut		Öğrenci Günlükleri		Yarı Yapılandırılmış Görüşme
	Kontrol Grubu	Kültürel Mirasa Duyarlılık Ölçeği	Süregelen Ders Planı	Kültürel Mirasa Duyarlılık Ölçeği	
		Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği		Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği	

3.5 Uygulama Süreci

Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin kültürel mirasa duyarlılığı ve derse yönelik tutumlarına olan yansımaları incelemeyi amaçlayan bu araştırmada eğitsel oyunların uygunluğunun kontrol edilmesi sürecinde beş alan uzmanı ile görüşülmüştür. Alan uzmanlarının görüşleri doğrultusunda eğitsel oyunlarda gerekli düzenlemeler yapılarak son haliyle şekillendirilmiştir. Araştırmanın gerçekleştirileceği okul ve sınıf belirlendikten sonra, gerekli izinler alınarak okul yönetimi ve sınıf öğretmenlerine sınıfta uygulanacak ders planları hakkında bilgilendirme yapılmıştır. Ayrıca derslerin araştırmacı tarafından yürütülmesi ve süreç boyunca izlenecek yol hakkında öğrencilere de bilgi verilmiştir.

Araştırmacı denel işleme başlamadan önce sınıfta gözlem yaparak öğrencilerin araştırmacıya alışmalarını sağlanmış, gerçekleştirilen gözlemlerden sonra öğrencilere kişisel bilgi formu uygulanmış, sonrasında ise Kültürel Mirasa Duyarlılık Ölçeği ve Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği ön test olarak uygulanmasıyla uygulama süreci başlamıştır.

Araştırmanın uygulama süreci 4.10.2024-22.11.2025 tarihleri arasında toplam yedi hafta süre ile gerçekleşmiştir. Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyun kullanımına ilişkin uygulama 11.10.2024-8.11.2024 tarihleri arasında 13 ders saati boyunca sürmüştür. Eğitsel oyun takvimi tabloda gösterilmiştir. Eğitsel oyunların uygulama takvimi Tablo 2.4’te verilmiştir.

Tablo 2.4

Eğitsel Oyun Uygulama Takvimi

Konu	Süre (dk)	Eğitsel Oyun	Tarih	Oyun No
1 Aile Tarihim	40	Aile Sepeti	11.10.2024	1
		Bilmece Çemberi	11.10.2024	2
2 Aile Tarihim	80	Geçmişte Biz	16.10.2024	3
		Doğru Yanlış Köşesi	16.10.2024	4
3 Kültürümüzün Öğeleri	40	Kültür Adası	19.10.2024	5
4 Kültürümüzün Öğeleri	80	Eskişehir Kültür Hazine Avı	23.10.2024	6
5 Ailem Çocukken	40	Geleneksel Oyunlar	25.10.2024	7
6 Ailem Çocukken	80	Nerede o eski oyunlar?	30.10.2024	8
7 Kurtuluş Destanımız	40	İşgal Haritası	1.11.2024	9
8 Kurtuluş Destanımız	80	Milli Mücadele Yolculuğu	6.11.2024	10
9 Kurtuluş Destanımız	40	Kahramanı Bul	8.11.2024	11
		Çark Çevirme	8.11.2024	12

Araştırmacı tarafından geliştirilen oyunlar 24 öğrenciden oluşan deney grubuna her hafta çarşamba ve cuma günleri, toplam üç ders saati olmak üzere 5 hafta boyunca toplam 13 ders saatinde işlenmiştir.

Uygulamanın ilk dersinde 2018 Sosyal Bilgiler Öğretim Programı’nda yer alan “Kültür ve Miras” öğrenme alanına çerçevesinde, “Aile Tarihim” konusuna yönelik “Sözlü, yazılı, görsel kaynaklar ve nesnelerden yararlanarak aile tarihi çalışması yapar.” kazanımını gerçekleştirmek amacıyla “Aile Sepeti” ve “Bilmece Çemberi” oyunları oynatılmıştır. Aile Sepeti oyununda, her öğrenciye bir aile kavramı verilmiştir. Oyun sırasında yalnızca kendisine verilen kavram veya “aile sepeti” denildiğinde ayağa kalkmaları gerekmektedir. Kurallar gereği, yanlış zamanda ayağa kalkan öğrenciler

oyundan elenmektedir. Oyunun bu yapısı, öğrencilerin dikkatlerini odaklamalarını ve hızlı tepki vermelerini teşvik etmektedir. Bilmece Çemberi oyununda ise öğrenciler bir çember oluşturur ve top müzik eşliğinde sırayla elden ele dolaştırılır. Müzik durduğunda top elinde olan öğrenciye bir bilmece sorulur. Eğer öğrenci bilmecenin cevabını veremezse, oyundan elenir. Bu kural, öğrencilerin hem dikkat ve odaklanmasını hem de tarihi kaynakları tanıma ve sınıflandırma becerilerini pekiştirmelerini sağlamaktadır. Her iki oyun aracılığıyla öğrencilerin aile birliğine önem verme ve kültürel mirasa duyarlılık gibi değerler kazanmaları hedeflenmiştir. Eğitsel oyunların uygulanmasında görseller, top ve akıllı tahta gibi araç-gereçler kullanılmıştır.

Uygulamanın ikinci dersinde, Sosyal Bilgiler Öğretim Programında yer alan “Kültür ve Miras” öğrenme alanında bulunan “Aile Tarihim” konusunda “Ailesi ve çevresindeki millî kültürü yansıtan öğeleri araştırarak örnekler verir.” kazanımına yönelik olarak “Geçmişte Biz” ve “Doğru Yanlış Köşesi” oyunlarına yer verilmiştir. Geçmişte biz oyunu dersin geliştirme aşamasında doğru yanlış köşesi oyunu ise ölçme değerlendirme aşamasında kullanılmıştır. Geçmişte Biz oyunu, öğrencilerin 3–4 kişilik gruplara ayrılarak rastgele dağıtılmış görselleri (telefon, kilim, köstekli saat, karne vb.) aile tarihi çalışmasında nasıl kullanabileceklerini sınırlı bir süre içinde tartışıp açıklamalarını sağlayan bir grup bazlı eğitsel oyundur. Her grup bir temsilci seçer; temsilci görselleri tahtada grup isimlerinin altına yerleştirir ve açıklama yapar. Bu mekanizmalar, öğrencilerin analiz, sınıflandırma, iş birliği ve problem çözme becerilerini geliştirmelerini sağlarken, aile birliği ve kültürel mirasa duyarlılık değerlerini pekiştirir. Ayrıca süre, rastgele dağıtım ve temsilci unsurları, öğrencilerin motivasyonunu artıran ve aktif katılımı teşvik eden oyun öğeleri olarak işlev görmektedir. Doğru Yanlış Köşesi oyunu, sınıfta belirlenen doğru ve yanlış köşelerine öğrencilerin öğretmenin sorularına göre yönlendirildiği ve yanlış köşeye gidenlerin oyundan elendiği bir değerlendirme oyunudur. Öğrenciler her turda tekrar ortaya geçerek oyuna devam eder ve son soruya kadar oyunda kalanlar oyunu kazanır. Bu mekanizma, öğrencilerin dikkat, hızlı karar verme, bilgiyi uygulama ve sınıf içi etkileşim becerilerini geliştirmesini sağlar. Ayrıca oyun, süre sınırlaması, elenme mekanizması ve köşe seçimi gibi oyun unsurlarıyla öğrencilerin motivasyonunu artırır ve öğrenmeyi eğlenceli hâle getirilmektedir. Her iki oyunda da öğrencilerin aile birliğine önem verme ve kültürel mirasa duyarlılık değerlerini pekiştirmek amacıyla oyun kartları, görseller ve doğru-yanlış tabelaları gibi araçlardan yararlanılmıştır. Bu yönleriyle her iki oyun da eğitsel oyun niteliği taşımaktadır.

Uygulamanın üçüncü dersinde Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programının “Kültür ve Miras” öğrenme alanında “Kültürümüzün Öğeleri” konusunda “Ailesi ve çevresindeki millî kültürü yansıtan öğeleri araştırarak örnekler verir.” kazanımına yönelik “Kültür Adası” oyununa yer verilmiştir. Kültür Adası oyunu, öğrencilerin 3 gruba ayrılarak oyun küpü ile harita üzerinde piyonlarını ilerlettikleri, soru adalarında doğru yanıt vererek veya bilgi adalarından bilgi kartları çekerek Kültür Adası’na ilk ulaşmayı hedefledikleri eğitsel bir oyundur. Oyun sürecinde öğrenciler iş birliği, dikkat, hızlı karar verme ve bilgiyi uygulama becerilerini aktif olarak kullanmakta, grup içi etkileşim ve sorumluluk bilinci gelişmektedir. Soru ve bilgi adaları mekanizması, öğrencilerin kültürel mirasa duyarlılık ve aile birliğine önem verme değerlerini pekiştirmesini sağlar. Ayrıca oyun, adım adım ilerleme ve etkileşimli materyaller (oyun tahtası, piyonlar, bilgi kartları) gibi oyun unsurları ile öğrencilerin motivasyonunu artırmakta ve öğrenmeyi daha etkileşimli ve somut hâle getirmektedir. Ders sürecinde dikkat çekmek için kolonya ve lokum ikramı yapılmış, geliştirme aşamasında akıllı tahta üzerinden sanal müze gezisi yapılmış sonrasında oyun tahtası ve piyonlardan yararlanılarak kültür adası oyunu oynanmıştır. Ders sonunda öğrencilerden ödev olarak kültür öğelerine yönelik olarak aileleri ile bir müze gezisi yapmaları ve gördüklerini raporlaştırmaları istenmiştir.

Uygulamanın dördüncü dersinde Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programının “Kültür ve Miras” öğrenme alanında “Kültürümüzün Öğeleri” konusunda “Ailesi ve çevresindeki millî kültürü yansıtan öğeleri araştırarak örnekler verir.” kazanımında “Eskişehir Kültür Hazine Avı” oyunu kullanılmıştır. Eskişehir Kültür Hazine Avı oyunu, öğrencilerin dört kişilik gruplara ayrılarak sınıfın çeşitli noktalarına yerleştirilmiş soru ve ipucu kartlarını takip ederek hazineye ulaşmayı hedefledikleri eğitsel bir oyundur. Oyunda her kart bir soru ve ipucu içermekte olup, öğrenciler ipuçlarını çözerek bir sonraki karta adım adım ilerlemektedir. Bu mekanizma, öğrencilerin iş birliği, dikkat, problem çözme ve hızlı karar verme becerilerini geliştirmesini sağlarken, oyunun içeriği Eskişehir kültürü ve aile bağlarına dair bilgilerle öğrencilerin kazanıma yönelik öğrenmelerini pekiştirmektedir. Oyun sürecinde akıllı tahta, görseller, renkli kalem ve kağıtlar ile oyun kartları gibi materyaller kullanılarak öğrenme daha etkileşimli ve somut hâle getirilmiştir. Kazanım doğrultusunda akıllı tahta, görseller, renkli kalem ve kağıtlar ve oyun kartlarından yararlanılmıştır.

Uygulamanın beşinci dersinde Sosyal Bilgiler Öğretim Programının “Kültür ve Miras” öğrenme alanının “Ailem Çocukken” konusunda “Geleneksel çocuk oyunlarını değişim

ve süreklilik açısından günümüzdeki oyunlarla karşılaştırır.” kazanımına yönelik olarak öğrencilere geleneksel oyunlar oynatılmıştır. Bu kapsamda öğrencilere, aşık oyunu, körebe, yağ satarım bal satarım oyunları oynatılarak kültürel mirasa duyarlılık, zaman ve kronolojiyi anlama, değişim ve sürekliliği algılama değer ve becerilerinin kazandırılması amaçlanmıştır. Öğrenciler bu ders öncesinde sahip oldukları aşık kemiklerini getirmiş ders sırasında aşık oyununu bu şekilde oynamışlardır. Oyun kapsamında; topaç, mendil, top, akıllı tahta gibi araçlar kullanılmıştır. Ders sonunda öğrencilere aile büyüklerinden geçmişte oynadıkları oyunlardan birini oynayıp öğrenerek bir röportaj yapma ödevi verilmiştir.

Uygulamanın altıncı dersinde, Sosyal Bilgiler Öğretim Programı’nın “Kültür ve Miras” öğrenme alanında, “Ailem Çocukken” konusunda “Geleneksel çocuk oyunlarını değişim ve süreklilik açısından günümüzdeki oyunlarla karşılaştırır.” kazanımını desteklemek amacıyla “Nerede O Eski Oyunlar?” oyunu oynanmıştır. Bu oyun, öğrencilerin dörder kişilik gruplara ayrılarak sınıfın ortasına yerleştirilen iki kutudan geçmişteki ve günümüzdeki çocuk oyunlarının isimlerinin yazılı olduğu kartları çekmeleri ve oyunlar arasındaki benzerlik ile farklılıkları listelemeleri üzerine kurulmuş eğitsel bir oyundur. Oyunun yapısı, öğrencilerin analiz, karşılaştırma, iş birliği ve eleştirel düşünme becerilerini aktif olarak kullanmalarını sağlar; ayrıca süre sınırlaması ve grup çalışması gibi oyun öğeleri, katılımı ve motivasyonu artırır ve öğrencilerin zaman ve kronoloji kavramını algılamalarına yardımcı olur. Dersin geliştirme aşamasında öğrenciler, oyunların özelliklerini karşılaştırabilmek için gruplar halinde geçmişteki ve günümüzdeki oyunlar için kısa reklamlar ve tanıtım kartları hazırlayıp sunmuşlardır. Ölçme değerlendirme aşamasında ise öğrenciler, oyunu oynayarak ve geleneksel oyunları analiz ederek kültürel mirasa duyarlılık ve tarih bilinci kazanmaları açısından desteklenmiştir.

Uygulamanın yedinci dersinde Sosyal Bilgiler Öğretim Programının “Kültür ve Miras” öğrenme alanında bulunan “Kurtuluş Destanımız” konusunda “Millî Mücadele kahramanlarının hayatlarından hareketle Millî Mücadele’nin önemini kavrar.” kazanımına yönelik olarak “İşgal Haritası” oyununa yer verilmiştir. İşgal Haritası oyunu, öğrencilerin üç gruba ayrılarak her gruba bir Türkiye haritası ve işgalci güçlerin bayraklarının verilmesi ile başlar. Öğretmen her turda bir bölge ismi söyler ve öğrenciler, doğru işgalci gücü harita üzerinde doğru şekilde yerleştirerek gösterir; her tur için 2 dakika süre tanınır. Süre sonunda tüm gruplar haritalarını aynı anda kaldırır ve yerleştirmeler kontrol edilir. Her doğru yerleştirme için öğrencilere bir bayrak verilir ve

en çok bayrağı toplayan grup oyunu kazanır. Bu mekanizma, öğrencilerin tarih bilgisini uygulama, analiz, dikkat, hızlı karar verme ve iş birliği becerilerini geliştirmesini sağlarken, Millî Mücadele ve vatanseverlik değerlerini pekiştiren bir eğitsel oyun deneyimi sunar. Süre sınırlaması, yarışma ve görsel materyallerin kullanımı, öğrencilerin aktif katılımını ve motivasyonunu artıran oyun unsurları olarak işlev görmektedir. Bu süreçte ders materyali olarak akıllı tahta, görseller, Türkiye haritası ve bayraklardan yararlanılmıştır.

Uygulamanın sekizinci dersinde, Sosyal Bilgiler Öğretim Programı'nın “Kültür ve Miras” öğrenme alanında, “Kurtuluş Destanımız” konusunda “Millî Mücadele kahramanlarının hayatlarından hareketle Millî Mücadele'nin önemini kavrar.” kazanımını desteklemek amacıyla “Millî Mücadele Yolculuğu” oyununa yer verilmiştir. Millî Mücadele Yolculuğu oyunu, öğrencilerin dörder kişilik gruplara ayrılarak tahtaya asılan Samsun, Amasya, Erzurum, Sivas ve Ankara duraklarını içeren harita üzerinde piyonlarını ilerlettikleri bir eğitsel oyundur. Oyun, Atatürk'ün Samsun'a çıkışıyla başlar ve her durakta öğretmen, yolculuk senaryosuna uygun sorular sorar; doğru yanıt veren gruplar bir sonraki durağa geçerken, yanlış yanıt verenler bir sonraki soruya kadar bekler. Bu mekanizma, öğrencilerin tarihî süreci canlandırarak anlamalarını ve olayların kronolojisini fark etmelerini desteklemektedir. Oyun boyunca kullanılan harita, piyonlar ve sorular gibi etkileşimli materyaller, öğrencilerin sürece aktif katılımını sağlar ve öğrenmeyi somut hâle getirir. Ayrıca senaryo temelli ilerleme, öğrencilerin vatanseverlik ve kültürel mirasa duyarlılık değerlerini fark etmelerini ve bu kavramlar üzerinde düşünmelerini teşvik eder.

Uygulamanın dokuzuncu dersinde Sosyal Bilgiler Öğretim Programının “Kültür ve Miras Öğrenme alanında bulunan “Kurtuluş Destanımız” konusunda “Millî Mücadele kahramanlarının hayatlarından hareketle Millî Mücadele'nin önemini kavrar.” kazanımında “Kahramanı Bul” ve “Çark Çevirme” oyunlarına yer verilmiştir. Kahramanı Bul oyunu, öğrencilerin üç gruba ayrılarak tahtaya asılan büyük Türkiye haritası üzerinde oynanan bir eğitsel oyundur. Her gruba bir zil ve kahramanların biyografilerini içeren kahraman kartları dağıtılır; öğrenciler kartları inceleyerek soruya hazırlanır. Öğretmen bir bölge ismi vererek, o bölgenin işgal altında olduğunu belirtir ve kahramanın bulunmasını komut eder. Gruplar arasında kahramanı ilk bulan zile basar ve kahramanı tanıtır; doğru yanıtlar harita üzerine kartın yapıştırılması ve puan kazanmayı sağlarken, yanlış yanıtlar puan kaybına yol açar. Bölgedeki tüm kahramanlar bulunduğunda bölge

işgalden kurtulur ve bölgeyi kurtaran gruba ekstra puan verilir. Bu mekanizma, öğrencilerin tarih bilgilerini uygulama, analiz, dikkat, hızlı karar verme ve iş birliği becerilerini aktif olarak kullanmalarını sağlar. Örnek sorular, Millî Mücadele'nin çeşitli bölgelerindeki önemli kahramanların tanınmasını ve dönemin olaylarını anlamayı destekler. Bu yönleriyle Kahramanı Bul, öğrencilerin kazanıma yönelik öğrenmelerini somutlaştıran ve motivasyonu artıran bir eğitsel oyun örneğidir.

Çark çevirme oyununda öğrenciler üçer kişilik gruplara ayrılır ve her grup bir Millî Mücadele kahramanı rolünü üstlenir. Oyun alanında her grubun bir piyon ve çark bulunur. Çarkı çevirerek Millî Mücadele rotasında duraklara ilerlerler. Her durakta sorular, öğrencilerin temsil ettikleri kahramanların bilgi ve kararlarına dayalı olarak cevaplanır. Doğru yanıtlar grupları bir sonraki durak için ilerletirken, yanlış yanıtlar grubu bir adım geride bırakır veya ek görevle karşılaştırır. Çarkta yer alan bonus ve sürpriz kartlar rastgelelik ve motivasyon sağlar. Bu yapı, öğrencilerin tarihî bilgiyi uygulamalarını, dikkat ve analiz becerilerini kullanmalarını ve iş birliği içinde hızlı karar vermelerini destekler. Aynı zamanda Millî Mücadele'nin önemini kavramalarını ve vatanseverlik değerlerini pekiştirmelerini sağlar. Harita, piyonlar, çark ve sorular gibi materyaller süreci somut ve etkileşimli hâle getirir.

Uygulama boyunca kültürel öğelere vurgu yapılmış öğrencilerin de kültürlerini tanımaları ve duyarlılık kazanmalarına yönelik olarak hazırlanan eğitsel oyunlar dersin çeşitli aşamalarında kullanılmıştır. Süreç boyunca derslerin işlenmesi, hazırlanan ders planları doğrultusunda gerçekleştirilmiş, ayrıca sınıf içinde etkinliklerin yapılmasında öğrencilere eşit şekilde söz hakkı verilerek tüm sınıfın katılım sağlamasına özen gösterilmiştir.

3.6 Veri Analizi

Bu bölümde verilerin analizi nicel verilerin analizi ve nitel verilerin analizi olarak iki başlık altında sunulmuştur.

3.6.1 Nicel verilerin analizi

Verilerin analize hazırlanması sürecinde verilerin normal dağılım özelliği test edilmiştir. Bu kapsamda Shapiro-Wilk normallik testi uygulanmıştır. Bu testin, özellikle örneklem sayısının 50'nin altında olduğu çalışmalarda normalliği değerlendirmek için uygun bir yöntem olduğu belirtilmektedir (Büyüköztürk, 2012).

Shapiro-Wilk testinin yanı sıra, normallik varsayımını desteklemek amacıyla çarpıklık (Skewness) ve basıklık (Kurtosis) katsayıları da incelenmiştir. George ve Mallery (2016),

Skewness ve Kurtosis değerlerinin ± 1 aralığında olmasının çoğu psikometrik uygulama için yeterli olduğunu, ± 2 aralığındaki değerlerin ise bağlamsal olarak kabul edilebilir düzeyde olduğunu ifade etmektedir. Kültürel Mirasa Duyarlılık Ölçeğinden elde edilen verilere ilişkin betimsel değerler ve Shapiro Wilk testi sonuçları Tablo 3.1’ de belirtilmiştir.

Tablo 3.1

Kültürel Mirasa Duyarlılık Ölçeği

Boyut	Grup	Test	N	$\bar{x}$	Medyan	ss	Çarpıklık	Basıklık	Varyans	Shapiro Wilk p
Merak	Deney Grubu	Ön	24	3,340	3,333	,372	-,490	1,178	,139	,258
		Son	24	3,312	3,333	,355	-,145	-,367	,126	,443
	Kontrol Grubu	Ön	21	3,388	3,333	,535	-,264	-1,152	,139	,033
		Son	21	3,468	3,500	,348	-194	-1,007	,121	,335
Aktarma	Deney Grubu	Ön	24	3,406	3,500	,381	-,439	-,037	,146	,195
		Son	24	3,645	3,750	,409	-1,581	1,971	,168	,000
	Kontrol Grubu	Ön	21	3,461	5,500	,593	-,924	,002	,352	,003
		Son	21	3,333	3,250	,629	-1,375	2,427	,396	,008
Koruma	Deney Grubu	Ön	24	3,722	3,833	,335	-,918	-,293	,133	,000
		Son	24	3,722	4,000	,363	-1,017	-,319	,132	,000
	Kontrol Grubu	Ön	21	3,746	4,000	,420	-1,488	1,018	,177	,000
		Son	21	3,703	4,000	,386	-2,966	10,402	,150	,000
Toplam	Deney Grubu	Ön	24	44,590	45,000	3,787	,031	,117	14,348	,565
		Son	24	45,409	46,000	3,698	-,245	-,447	13,682	,753
	Kontrol Grubu	Ön	21	45,421	47,000	5,620	-,564	,517	31,591	,153
		Son	21	46,368	46,000	3,759	-,714	,702	14,135	,501

Tablo 3.1’de görüldüğü üzere; Kültürel Mirasa Duyarlılık Ölçeği ön test ve son test toplam ve alt boyut puanlarının hem deney hem de kontrol grubu için normal dağılım özelliği göstermediği belirlenmiştir ($n < 30$; $p < .05$). Sosyal bilgiler dersi tutum ölçeğinden

elde edilen verilere ilişkin betimsel değerler ve Shapiro Wilk testi sonuçları Tablo 3.2’de belirtilmiştir.

Tablo 3.2

Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği

Boyut	Grup	Test	N	$\bar{x}$	ss	Medyan	Çarpıklık	Basıklık	Varyans	Shapiro-Wilk p
Öğrenme isteği	Deney Grubu	Ön	24	4,217	,566	4,285	-1,157	1,844	,321	,060
		Son	24	4,494	,386	4,571	-,895	1,223	,149	,076
	Kontrol Grubu	Ön	21	5,451	,447	4,714	-,594	-1,014	,200	,013
		Son	21	4,360	,464	4,428	-1,024	2,435	,216	,049
Sosyal Bilgiler Dersinden Hoşlanma	Deney Grubu	Ön	24	4,083	,478	4,125	-,081	-,594	,229	,491
		Son	24	4,239	,507	4,312	-,625	,457	258	,202
	Kontrol Grubu	Ön	21	4,226	,604	4,500	-,567	-,687	,365	,090
		Son	21	4,071	,598	4,125	-,198	-,481	,359	,460
Öğretmen Kaynaklı Tutumlar	Deney Grubu	Ön	24	4,666	,466	4,833	-1,885	3,004	,217	,000
		Son	24	4,791	,387	5,000	-2,042	3,234	,150	,000
	Kontrol Grubu	Ön	21	4,841	,255	5,000	-1,286	,049	,065	,000
		Son	21	4,634	,533	4,833	-2,170	5,577	,285	,000
Sosyal Bilgiler Sevgisi	Deney Grubu	Ön	24	4,291	,530	4,300	-,467	-,320	,282	,172
		Son	24	4,583	,510	4,800	-1,508	2,525	,261	,000
	Kontrol Grubu	Ön	21	4,838	,403	5,000	-2,961	8,733	,162	,000
		Son	21	4,390	,594	4,400	-,629	-,715	,354	,013
Toplam	Deney Grubu	Ön	23	111,909	9,576	113,000	-,487	,179	91,706	,275
		Son	24	117,000	9,319	120,000	-1,301	1,390	86,857	,009

Tablo 3.2 (Devam)*Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği*

Kontrol Grubu	Ön	19	117,4211	9,979	120,000	-1,020	,304	99,591	,020
	Son	21	112,368	9,598	113,000	-491	,243	92,135	,760

Tablo 3.2’de görüldüğü üzere; Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği ön test ve son test toplam ve alt boyut puanlarının hem deney hem de kontrol grubu için normal dağılım özelliği göstermediği belirlenmiştir. ($n < 30$; $p < .05$).

Küçük örneklem büyüklüğüne ($n < 30$) sahip deneysel çalışmalarda, puanların normal dağılım göstermesi zor olabileceğinden, parametrik test varsayımları sınırlı hale gelebilmektedir. Bu nedenle, ilgili literatürde önerildiği üzere (Büyüköztürk vd., 2020), bu çalışmada parametrik olmayan istatistiksel analiz tekniklerinden yararlanılmıştır. Bu kapsamda, gruplar arası ve grup içi farklılaşmaları test etmek amacıyla parametrik olmayan testlerden Wilcoxon işaretli sıralar testi ve Mann-Whitney U testi kullanılmıştır. Mann-Whitney U testi, bağımsız iki grubun puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığını ortaya koymak için tercih edilmektedir. Aynı grubun ön test ve son test puanları arasındaki değişimi değerlendirmek amacıyla ise Wilcoxon İşaretli Sıralar testinde ise, ilişkilendirilmiş iki ölçüm arasındaki farklılıkların anlamlılığı test edilmektedir (Büyüköztürk, 2024).

İstatistiksel yöntemlerin belirlenmesinin ardından deney ve kontrol gruplarının başlangıç düzeyinde birbirine denk olup olmadığının belirlenmesi gerekmektedir. Bu amaçla Tablo 3.3’te deney ve kontrol grubu öğrencilerinin Kültürel Mirasa Duyarlılık Ölçeği ön test puanlarına ilişkin Mann Whitney U testi sonuçları verilmiştir.

Tablo 3.3*Kültürel Mirasa Duyarlılık Ölçeği Ön Test Puanlarına İlişkin Mann Whitney U Testi*

Alt Boyut	Grup	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	z	p
Toplam	Deney	24	21,85	524,50	224,500	-,628	,530
	Kontrol	21	24,31	510,50			
Merak	Deney	24	22,42	538,00	228,00	-,322	,748
	Kontrol	21	23,67	497,00			

Tablo 3.3 (Devam)*Kültürel Mirasa Duyarlılık Ölçeği Ön Test Puanlarına İlişkin Mann Whitney U Testi*

Aktarma	Deney	24	21,90	525,50	225,00	-,613	,540
	Kontrol	21	24,96	509,50			
Koruma	Deney	24	21,83	524,00	224,00	-,713	,476
	Kontrol	21	24,33	511,00			

Tablo 3.3'te görüldüğü üzere KMDÖ ön test puanlarına göre merak, aktarma ve koruma boyutlarında deney grubu ile kontrol grubu öğrencileri arasında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmamaktadır ($p > ,05$). Tablo 3.4'te Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği ön test puanlarına ilişkin Mann Whitney U testi sonuçları verilmiştir.

Tablo 3.4*Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği Ön Test Puanlarına İlişkin Mann Whitney U Testi*

Alt Boyut	Grup	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	z	p
Toplam	Deney	23	18,26	420,00	144,00	-1,888	,059
	Kontrol	19	25,42	483,00			
Öğrenme İsteği	Deney	24	20,29	487,00	187,00	-1,485	,138
	Kontrol	21	26,10	548,00			
Sosyal Bilgiler Dersinden Hoşlanma	Deney	24	20,85	500,50	200,50	-1,176	,240
	Kontrol	21	25,45	534,50			
Öğretmen Kaynaklı Tutumlar	Deney	24	20,29	487,00	187,00	-1,594	,111
	Kontrol	21	26,10	548,00Z			
Sosyal Bilgiler Sevgisi	Deney	24	16,21	389,00	89,00	-3,889	,000
	Kontrol	21	30,76	646,00			

Tablo 3.4'e göre SBDTÖ Ön test puanlarına göre deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilerin ön test puanları arasında öğrenme isteği, sosyal bilgiler dersinden hoşlanma, öğretmen kaynaklı tutumlar boyutları arasında anlamlı bir fark bulunmamaktadır ($p > ,05$). Ancak sosyal bilgiler sevgisi boyutunda kontrol grubu öğrencileri lehine anlamlı bir fark olduğu tespit edilmiştir. Bu bulgu söz konusu boyut açısından grupların başlangıçta eş

değer olmadığını ortaya koymaktadır. Dolayısıyla araştırmanın iç geçerliliğini korumak ve bulguların yorumunu sağlıklı şekilde gerçekleştirebilmek için sosyal bilgiler sevgisi boyutu analizlere dahil edilmemiştir. Ayrıca ön test ve son testlerde eksik verisi bulunan katılımcılar, istatistiksel analizlerde yanlılığa yol açabileceğinden, yalnızca eksik verinin bulunduğu analizlerden çıkarılmıştır. Bu işlem, analizlerin geçerlik ve güvenilirliğini artırmak amacıyla yapılmıştır.

3.6.2 Nitel verilerin analizi

Araştırmada nitel verilerin analizi sürecinde, öğrencilerle yapılan yarı yapılandırılmış görüşmeler ve öğrenci günlüklerinden elde edilen veriler birlikte ele alınmıştır. Verilerin analizinde tematik analiz yöntemi kullanılmıştır. Bu yöntem katılımcıların deneyimlerine ilişkin anlamlı örüntülerin ortaya çıkmasına olanak sağlayan esnek bir analiz yaklaşımıdır (Braun ve Clarke, 2019). Araştırma verilerinin tematik analizi Braun ve Clarke (2019) tarafından önerilen tematik analiz adımları takip edilmiştir. Aşağıda bu aşamalar adım adım açıklanmıştır.

1. Araştırmacının veriye aşına olması: Araştırmacı aynı zamanda verileri de topladığı için verilerin yapısına ilişkin kuramsal duyarlılığa sahiptir. Araştırmacı görüşme kayıtları ve öğrenci günlükleri yazıya aktarmış, herhangi bir kodlama amacı gütmeksizin araştırmacı verilere derinlemesine dalarak ilk izlenimleri edinmiştir. Yine bu süreçte araştırmacı araştırma amaçlarıyla ilgili olabilecek dikkat çekici alıntılar belirlemiştir. Nitel veri analizinin güvenilirlik ve geçerliliğini artırmak amacıyla süreç adım adım yürütülmüş, metinler anlamlı birimlere ayrılarak açık kodlar oluşturulmuştur.
2. İlk kodların oluşturulması: Verilerden elde edilen anlamlı ifadeler renkli kalemle işaretlenmiş, araştırmacı araştırma sorularına yanıt verebilecek veri özelliklerine etiketler atayarak kodlama işlemini gerçekleştirmiştir. Bu kapsamda somut ve soyut kodlama stratejileri birlikte kullanılmıştır. Kodlar öğrencilerin oyunlara yönelik görüşlerinden, öğrenme deneyimlerinden, derse yönelik tutumlarından ve kültürel mirasa ilişkin algılarından türetilmiştir. Bu kapsamda üretilen kodlar “daha iyi öğrenme”, “bilgi edinme”, “geçmiş öğrenme”, “empati kurma”, “halk oyunu oynama”, “misafirlere ikramda bulunma” vb. biçimindedir.
3. Temaların aranması: Bu aşamada oluşturulan bütün kodlar incelenmiş ve birbiriyle ilişkileri üzerine düşünceler oluşturulmuştur. Kodlar benzer anlam örüntülerinin bir araya getirilmesiyle gruplandırılmış, olası temalar

belirginleştirilmeye çalışılmış ve araştırmanın özünü yansıtan aday temalar oluşturulmuştur. Başlangıçta temalar “kültürel mirasa ilişkin görüşler”, “değer ve beceri”, “sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyun kullanımı” ve “öneriler” olarak belirlenmiştir. Fakat tez danışmanının getirdiği uzman görüşü sonrasında bu temalarda değişikliğe gidilmiştir. Bu temalardan bazıları “kültürel mirasa ilişkin öğrenme”, “kültürel mirasın yaşama yansıması” olarak belirlenmiştir. Bu süreçte alt temalar ve ana temalar tanımlanmış, böylece öğrencilerin hem öğrenme süreci hem de kültürel mirasa duyarlılığa ilişkin deneyimleri bütüncül olarak yansıtılmıştır.

4. Temaların gözden geçirilmesi: Her tema veri setiyle uyumluluk bakımından yeniden incelenmiş, benzer alt temalar birleştirilmiş, bazıları yeniden adlandırılmıştır. Örneğin, “oyun deneyimleri” ve “öğrenme deneyimleri” temaları “Eğitsel Oyunlarla Öğrenme Süreci” başlığı altında birleştirilmiştir. “Kalıcı öğrenme”, “bilgi edinme” kodları uzman görüşü ile “derse ilişkin tutum” temasından çıkarılmış, “öğrenme deneyimleri” teması altına alınmıştır. “Sevilen oyunlar” ve “hoşa gitmeyen oyunlar” kodları oyun deneyimleri alt teması altına alınmıştır. Temaların doğruluğu ve tutarlılığı tez danışmanı tarafından gözden geçirilmiş oluşturulan temalar ve kodlar üzerinde mutabakat sağlanmıştır.
5. Temaların tanımlanması ve adlandırılması: Bu aşamada araştırmacı temalara son şeklini vererek ayrıntılandırmıştır. Çalışmada “eğitsel oyunlarla öğrenme süreci”, “öğrenme sürecinin öğrenciye yansımaları” “öneriler” temaları ve “oyun deneyimleri”, “öğrenme deneyimleri”, derse ilişkin tutum”, kültürel mirasa duyarlılık”, “kültürel miras tanımı”, “kültürel mirasa ilişkin öğrenme” ve kültürel mirasın yaşama yansıması” alt temaları belirlenmiştir. Kodlar, alt temalar ve temalar yorumlanarak kavramsal çerçeveler tanımlanmış, verilerin ne anlama geldiği açıklanmıştır.
6. Raporun yazılması: Son aşamada elde edilen temalar bir araya getirilerek araştırma bulguları öğrenci ifadelerinden doğrudan alıntılarla desteklenmiş ve alan yazınla ilişkilendirilerek yorumlanmıştır.

3.7 Geçerlik ve Güvenirlik

Araştırmada elde edilen verilerin geçerlik ve güvenilirliğini sağlamak amacıyla çeşitli önlemler alınmıştır. Müdahale sürecinde kullanılacak eğitsel oyunlar ve ders planlarının geçerlik ve güvenilirliği, beş alan uzmanı tarafından değerlendirilmiş ve uzman görüşlerine

göre gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Bu değerlendirme, oyunların ve ders planlarının eğitimsel amaca uygunluğunu ve içeriğin doğruluğunu güvence altına almıştır.

Araştırmada kullanılan Kültürel Mirasa Duyarlılık Ölçeği ve Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeğinin geçerlik ve güvenirliği hem deney hem de kontrol grubu için belirlenmiş, iç tutarlılık ise Cronbach Alfa katsayısı ile ölçülmüştür. Nicel verilerin analizine geçilmeden önce, verilerin normal dağılım özelliği Shapiro-Wilk normallik testi ile değerlendirilmiş ve gruplar arası karşılaştırmalarda parametrik olmayan Mann-Whitney U testi uygulanmıştır. Bu adımlar, nicel verilerin güvenilir ve geçerli bir şekilde analiz edilmesini sağlamıştır. Ölçeklerin geçerlik ve güvenirlik bilgileri veri toplama araçları başlığında, nicel verilerin güvenirliği ile ilgili bilgiler ise veri analizi bölümünde ayrıntılı olarak sunulmuştur.

Nitel veriler açısından araştırmada inandırıcılık, aktarılabilirlik, tutarlılık ve teyit edilebilirlik gibi nitel araştırma ölçütlerine uygunluk gözetilmiştir. Bu süreç hem etik ilkelere bağlı kalmayı hem de verilerin güvenilir biçimde analiz edilmesini sağlamıştır. Araştırmanın güvenirliğini artırmak amacıyla Lincoln ve Guba'nın (1985) dört ölçütü dikkate alınmıştır:

- **İnandırıcılık:** Araştırma süreci boyunca katılımcıların görüşlerinin doğru ve tutarlı biçimde yansıtılabilmesi için doğrudan alıntılara yer verilmiştir. Kodlama ve tema oluşturma süreci verilerle sürekli karşılaştırılmış, temaların veri setiyle uyumu kontrol edilmiştir.
- **Aktarılabilirlik:** Araştırmanın yürütüldüğü bağlam, katılımcı özellikleri, veri toplama süreci ve analiz adımları ayrıntılı biçimde betimlenmiştir. Bu sayede, benzer bağlamlarda çalışan araştırmacıların elde edilen bulguları kendi ortamlarına uyarlayabilmeleri amaçlanmıştır. Bulguların sunumunda doğrudan alıntılara yer verilmiş, böylece okuyucunun katılımcıların perspektifine yaklaşması sağlanmıştır.
- **Tutarlılık:** Araştırma süreci boyunca veri toplama, kodlama ve tema oluşturma adımları sistematik biçimde yürütülmüştür. Kodlama işlemleri farklı zamanlarda yeniden gözden geçirilmiş ve aynı veriler üzerinde tutarlılık denetimi yapılmıştır. Uzman görüşü alınarak temalar arasında kavramsal bütünlük korunmuştur. Bu süreç, verilerin güvenilir bir biçimde çözümlenmesini sağlamıştır.
- **Teyit Edilebilirlik:** Kodlama süreci bir uzman tarafından incelenmiş, ayrıca öğrenci günlüklerinden elde edilen verilerle görüşme verileri karşılaştırılarak veri

çeşitlemesi yapılmıştır. Araştırmacı elde edilen bulguları doğrudan öğrenci ifadelerinden alıntılarla desteklemiş, yorumların kişisel önyargılardan bağımsız olarak veriye dayalı biçimde yapılmasına özen göstermiştir.

3.7 Araştırmacı Rolü

Araştırmanın uygulama sürecine geçilmeden önce, araştırmacı tarafından okul idaresi ve sınıf öğretmenleriyle bilgilendirme toplantıları düzenlenmiştir. Bu kapsamda, ilgili İl Millî Eğitim Müdürlüğü'nden resmi izin, araştırmaya katılan öğrencilerin velilerinden ise yazılı onam formları alınmıştır. Aynı şekilde, uygulamanın gerçekleştirildiği okullarda görev yapan öğretmenler ve okul yöneticileri de sürece ilişkin bilgilendirilmiş ve yazılı onayları temin edilmiştir.

Araştırmacı, deneysel uygulamaya başlamadan önce sınıf ortamında gözlemlerde bulunmuş ve sınıfın doğal işleyişine müdahale etmeden bir süre derse gözlemci olarak katılmıştır. Bu süreçte amaç, öğrencilerin araştırmacıya alışmalarını sağlamak ve sınıf dinamiklerini daha yakından tanımaktır. Sınıfın doğal yapısının korunmasına dikkat edilmiş, öğrencilerin araştırmacının varlığına alışması ve sürece yabancılaşmaması hedeflenmiştir.

Deneysel işlem sürecine geçilmesiyle birlikte, araştırmacı öğretmen rolünü üstlenmiş ve beş hafta boyunca sosyal bilgiler derslerini kendisi işlemiştir. Bu süreçte sınıf öğretmeni de fiziksel olarak sınıfta bulunmuş, ancak ders akışına müdahale etmemiştir. Bu yöntemle uygulama sürecinin kontrollü ve tutarlı biçimde yürütülmesi sağlanmıştır. Deneysel uygulamanın tamamlanmasının ardından deney grubundaki öğrencilerle yarı yapılandırılmış bireysel görüşmeler gerçekleştirilmiştir.

4 BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde araştırma problemi doğrultusunda toplanan verilerin analizi sonucunda elde edilen bulgular ve bu bulgulara ilişkin yorumlara yer verilmiştir.

4. 1 Deney ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin Kültürel Mirasa Duyarlılık Son Test Puanlarına İlişkin Bulgular

DeneySEL süreç içerisinde Sosyal Bilgiler dersinde eğİtsel oyun kullanımının öğrencilerin kültürel mirasa duyarlılık düzeylerine etkisini ortaya koymak amacıyla uygulanan son test verilerinin normal dağılmadığı belirlenmiş bu nedenle parametrik olmayan testlerden Mann Whitney U testi kullanılmıştır. Buna göre ortaya çıkan sonuçlar Tablo 4.1’te sunulmuştur.

Tablo 4.1

Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Kültürel Mirasa Duyarlılık Son Test Puanlarına İlişkin Mann Whitney U Testi Sonuçları

Alt Boyut	Grup	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	z	p
Toplam	Deney	24	22,60	542,50	242,500	-,218	,828
	Kontrol	21	23,45	492,50			
Merak	Deney	24	20,44	490,50	190,500	-1,413	,158
	Kontrol	21	25,93	544,50			
Aktarma	Deney	24	26,25	630,00	174,000	-1,834	,067
	Kontrol	21	19,29	405,00			
Koruma	Deney	24	21,71	521,00	221,000	-,793	,428
	Kontrol	21	24,48	514,00			

Deney ve kontrol gruplarının Kültürel Mirasa Duyarlılık düzeylerine ilişkin son test puanları arasındaki farklılığı belirlemek amacıyla Mann-Whitney U testi uygulanmıştır. Analiz sonucunda, grupların sıra ortalamaları ve toplam puanları arasında toplam ölçek puanı ve tüm alt boyutlarda istatistiksel olarak anlamlı bir farkın bulunmadığı belirlenmiştir ($p > .05$). Bu bulgu, eğİtsel oyun yöntemi ile öğretim yapılan deney grubu ile süregelen öğretimin devam ettiği kontrol grubu arasında kültürel mirasa duyarlılık

düzeyleri bakımından son test puanları açısından anlamlı bir farklılaşma oluşmadığını göstermektedir.

Bu sonuç, deney grubunda elde edilen bazı olumlu gelişmelere rağmen, genel düzeyde kültürel mirasa duyarlılık açısından deney ve kontrol grupları arasında istatistiksel anlamda anlamlı bir fark ortaya koyacak düzeyde bir etki oluşmadığını ortaya koymaktadır. Dolayısıyla, eğitsel oyun uygulamalarının kültürel mirasa duyarlılık üzerinde gruplar arası karşılaştırma bakımından anlamlı bir fark oluşturmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

4. 2 Deney ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği Son Test Puanlarına İlişkin Bulgular

DeneySEL süreç kapsamında, Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyunların kullanımı ile öğrencilerin bu derse yönelik tutumlarının son test düzeyinde nasıl etkilendiğini ortaya koymak amacıyla toplanan verilerin dağılım özellikleri incelenmiştir. Yapılan analizler sonucunda, son test verilerinin normal dağılım göstermediği belirlenmiştir. Bu nedenle, gruplar arası karşılaştırmada parametrik olmayan istatistiksel analiz yöntemlerinden biri olan Mann Whitney U testi kullanılmıştır.

Tablo 4.2, deney ve kontrol grubu öğrencilerinin SBDTÖ'den elde ettikleri son test puanlarının sıra ortalamalarını, sıra toplamalarını ve istatistiksel anlamlılık düzeyini göstermektedir.

Tablo 4.2

Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği Son Test Puanlarına İlişkin Mann Whitney U Testi Sonuçları

Alt Boyut	Grup	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	z	p
Toplam	Deney	24	26,17	628,00	176,00	-1,732	,083
	Kontrol	21	19,28	407,00			
Öğrenme İsteği	Deney	24	24,92	598,00	206,00	-1,058	,290
	Kontrol	21	20,81	437,00			
Sosyal Bilgiler Dersinden Hoşlanma	Deney	24	25,08	602,00	202,00	-1,142	,253
	Kontrol	21	20,62	433,00			

Tablo 4.2 (Devam)

Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği Son Test Puanlarına İlişkin Mann Whitney U Testi Sonuçları

Öğretmen Kaynaklı Tutumlar	Deney	24	25,19	604,50	199,50	-1,302	,193
	Kontrol	21	20,50	430,50			

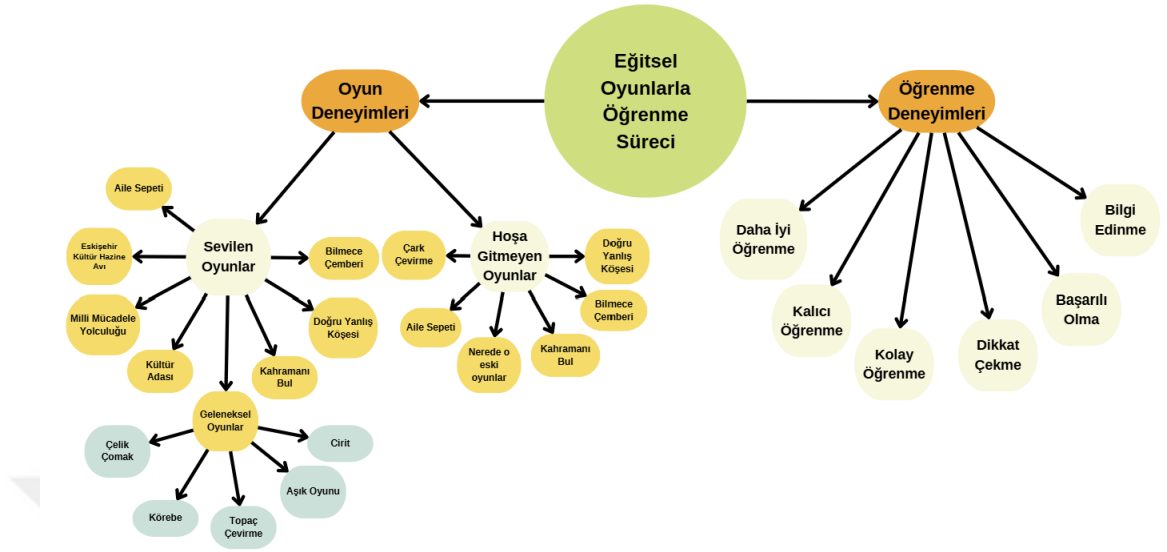
Deney ve kontrol gruplarının Sosyal Bilgiler dersine yönelik tutum düzeylerinin karşılaştırılmasına yönelik olarak gerçekleştirilen Mann Whitney U testi sonucunda, deney grubu öğrencilerinin puanlarının kontrol grubuna kıyasla daha yüksek olduğu görülmekle birlikte, toplam ölçek puanı ve “Öğrenme İsteği”, “Sosyal Bilgiler Dersinden Hoşlanma” ve “Öğretmen Kaynaklı Tutumlar” alt boyutlarında bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı belirlenmiştir ($p > .05$). Bu bulgu, eğitsel oyunlarla desteklenen öğretim sürecinin, öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersine yönelik tutumlarını olumlu yönde etkilediğini göstermesine rağmen, söz konusu etkinin deney ve kontrol grupları arasında anlamlı bir düzeyde farklılaşmadığını ortaya koymaktadır.

4. 3 Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyun Kullanımının, Öğrencilerin Kültürel Mirasa Duyarlılıklarına ve Ders Tutumlarına Yansımaları

Araştırmanın amaçlarından biri sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyun kullanımının, öğrencilerin kültürel mirasa duyarlılıklarına ve ders tutumlarına yansımaları ortaya koymaktır. Bu doğrultuda yarı yapılandırılmış öğrenci görüşmeleri ve günlükleri analiz edilmiştir. Elde edilen bulgular çerçevesinde öğrencilerin öğrenme sürecine ilişkin görüşleri Şekil 4’te verilmiştir.

Şekil 4.1

Eğitsel Oyunlarla Öğrenme Süreci



Şekil 4'te görüldüğü üzere öğrenme süreci; oyun deneyimleri ve öğrenme deneyimleri temaları altında toplanmıştır. Öğrenme deneyimleri, daha iyi öğrenme, kalıcı öğrenme, kolay öğrenme, dikkat çekme, başarılı olma, bilgi edinme alt temalarından oluşurken, oyun deneyimleri teması en sevilen oyunlar ve hoş gitmeyen oyunlar alt temasında toplanmıştır. Öğrenciler en sevilen oyunlarda Bilmece Çemberi, Aile Sepeti, Millî Mücadele Yolcuğu, Kahramanı Bul, Eskişehir Kültür Hazine Avı, Doğru Yanlış Köşesi, Geleneksel Oyunlardan aşık oyunu, topaç çevirme, körebe, çelik çomak ve cirit oyununa değinmişlerdir. Hoşa gitmeyen oyunlarda ise çark çevirme, nerede o eski oyunlar, kahramanı bul, aile sepeti, bilmece çemberi ve doğru yanlış köşesi oyunlarına değinilmiştir.

Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyun kullanarak gerçekleştirilen öğrenme sürecinde oynan oyunlar arasında en sevdiği oyunlardan Eskişehir kültür hazine avına değinen Oğuzhan görüşlerini şu şekilde ifade etmiştir: “Oyunlar eğlenceli ve güzeldi. Arkadaşlarımla grup oluşturarak konular da güzeldi. En çok Eskişehir kültür hazine avını beğendim (Oğuzhan, Ö.G., 18.11.2024)”. Oğuzhan arkadaşlarıyla grup haline oyun oynamayı beğendiğini ifade etmiş oyunları eğlenceli ve güzel bulduğunu dile getirmiştir. Benzer şekilde en sevdiği oyunlardan kahramanı bula değinen Oğuzhan görüşlerini “Kahramanı bul güzeldi... Kahramanı buluyorsun, ilk önce bulup an kazanmak. Hız şeyi vardı, o yüzden sevmiştim (Oğuzhan, Ö.G., 18.11.2024)” şeklinde açıklamış, hızlı olmaya çalıştığı için oyunu sevdiğini ifade etmiştir. Emre de benzer şekilde çok eğlendiğini “Çok eğlenceliydi,

çok eğlendim oyunlarda. Eski oyunların çok değişik olduğunu öğrendim isimlerinin mesela (Emre, Ö.G., 18.11.2024)” ifadesinde vurgulamıştır.

Öğrenci ifadeleri, eğitsel oyunların hem öğrenme sürecine eğlence kattığı hem de kültürel mirasa karşı farkındalık oluşturduğunu göstermektedir. Grup çalışmaları, hız gibi unsurların oyunlara dahil olması hem öğrencilerin motivasyonunu artırmış hem de derse yönelik olumlu tutum geliştirmelerine katkı sağlamıştır.

Sosyal Bilgiler dersinde en sevilen oyunlardan geleneksel oyunlara değinen Feyza geleneksel oyunlara yönelik görüşlerini *“Oyunlar eskilerden kalma oyunlar genelde şimdiki oyunlardan daha iyi çünkü şimdiki oyunlar hepsi internet oyunu... (Feyza, Ö.G., 18.11.2024)”* şeklinde dile getirmiştir. Feyza geçmişte oynanan oyunların günümüzdeki mobil oyunlardan daha olduğunu ifade etmiştir. Benzer olarak Harun da geçmişte oynanan oyunlara *“Eskiden olan oyunlar daha eğlenceli şu anki tablet telefonlardan falan. Çünkü dediğim gibi tableten mesela tabletlerden daha yeni oyun. Teknolojik oyunlardan daha eğlenceli. (Harun, Ö.G., 18.11.2024)”* şeklinde değinmiştir.

Öğrenci ifadeleri geleneksel oyunları teknolojik oyunlara kıyasla daha eğlenceli ve değerli bulduklarını göstermektedir. Bu durum kültürel miras öğelerinin öğrenciler tarafından ilgiyle karşılandığını ve sosyal etkileşimi artırması yönüyle de tercih edildiğini ortaya koymaktadır.

Sosyal bilgiler dersinde *hoşa gitmeyen oyunlara* ilişkin görüşlerini paylaşan Eda *“Nerede o eski oyunlar yani pek sevememişim... Grup halinde yapmıştık. Ben oyunun bireysel oynamak isterdim. Herkes bireysel oynasın isterdim çünkü yani tek bir kişi yapmıştı onu diye hatırlıyorum. (Eda Ö.G. 18.11.2024)”* ifadesinde grup halinde oynandığı için nerede o eski oyunlar oyununu sevmediğini dile getirmiştir. Duru ise çark çevirme oyununu sıkıcı bulduğunu *“Hoşuma gitmeyen olmadı ama çark çevirme biraz, çark çevirme de biraz sıkıldım o kadar. (Duru Ö.G., 22.11.2024)”* ifadesinde açıklamıştır. Oğuzhan da Duru’ya benzer şekilde çark çevirme oyunundan sıkıldığını *“Ya biraz çark çevrilmesi sıkı yani o yüzden çok sevmedim. Orada soruları birazcık zordu ama yani o çark çevirme oyununda daha fazla şey olabilirdi. Yani sadece çok çevirme değil de onun üstüne bir şeyler daha eklenebilirdi. Sadece çark çevriliyor (Oğuzhan, Ö.G. 18.11.2024)”* şeklinde ifade etmiştir.

Öğrenci ifadelerine göre bazı öğrenciler grup halinde oyunları tercih etmeyip bireysel oyunları sevdiklerini belirtirken buna bağlı olarak bazı oyunları sıkıcı bulduklarını ifade

etmiştir. Bu görüşler oyunların çeşitlendirilmesi ve öğrencilerin farklı oyunlara yönelik ihtiyaçlarını ortaya koymaktadır.

Öğrenme deneyimleri temasında ise daha iyi öğrenme, kalıcı öğrenme, kolay öğrenme dikkat çekme başarılı olma ve bilgi edinme alt temaları altında toplanmıştır. Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyunların öğrenme sürecine etkisini “*kalıcı öğrenme*” olarak ele alan öğrencilerin ifadeleri şu şekildedir.

Deniz oyunlarla yapılan öğretimin kalıcılığına değinmiş ve oyunla öğrendiğinde aklında daha çok kaldığını “*Derste ya da sınavda onları oynayarak öğrendiğimiz için daha aklımızda kaldığını ve onları bildiğimiz için doğru cevapları verdiğimizi düşünüyorum.* (Deniz, Ö.G., 22.11.2024)” şeklinde ifade etmiştir. Benzer şekilde Mert de daha iyi aklında kaldığını “*Daha iyi pekiştirmemizi gerçekleştiriyor, daha iyi aklımızda durmasını sağlıyor...* (Mert, Ö.G., 18.11.2024)” şeklinde ifade etmiştir. Bu ifadelere benzer şekilde Duru da oyunla yapılan öğretimin daha çok akılda kalıcı olduğunu “*Yazı yazmayı çok sevmiyorum ve oyunla öğrendiğimizde daha çok aklında kalıyor bence.* (Duru, Ö.G., 22.11.2024)” şeklinde ifade etmiştir. Bora ise kalıcı öğrenmeye dair görüşlerini “*Yani çocuğun kafasına kazımak için oyunla anlatım ve ne lazım bir yerden ona o oyunu tanıtmak lazım öğretmen lazım öğretmedikçe bilmez ki çocuk.* (Bora, Ö.G., 18.11.2024)” şeklinde belirtmiştir. 19.10.2024 tarihli öğrenci günlüğünde ise etkinliklerin akılda kalıcılık ve derse yönelik sevgiye etkisi “*Bence çok güzeldi böyle bir etkinlik yapmamız hem daha aklımızda kalıyor ve dersimi daha da sevdiriyor.* (G1, 19.10.2024)” olarak belirtilmiştir.

Görüldüğü gibi öğrenciler derse eğitsel oyunların kullanılmasında öğrenmelerinin daha kalıcı ve anlaşılır hale getirdiğini açıklamışlardı. Bu bağlamda eğitsel oyunların öğrencilerin öğrenme süreçlerini desteklediği ve öğrenmenin kalıcılığını artırdığı söylenebilir.

Eğitsel oyunların öğrenme sürecine katkısını “*kolay öğrenme*” olarak değerlendiren öğrencilerden Eda’nın görüşleri şu şekildedir: “*Bizim öğrenimimizi çok daha iyi etkiledi. Yani daha iyi ve daha kolay öğrendik.* (Eda, Ö. G. 18.11.2024)” Benzer şekilde kolay öğrenmeyi ele alan Oğuzhan ise “*daha hızlı öğrendiğine*” vurgu yapmıştır. Bu konuda görüşünü “*Daha hızlı şey olduğu için beynime geçtiği için daha iyi öğrendim* (Oğuzhan, Ö.G. 18.11.2024)” şeklinde dile getirmiştir. Oğuzhan, oyunlarda rekabet halinde olmanın ve hızlı hareket etme gerektirmesinin öğrenmenin daha hızlı hale getirdiğini ifade

etmiştir. Zehra ise eğitsel oyunlarla işlenen derslerin “anlaşılır” olduğunu “*Mesela anlatılıyor ve oyun oynadıkça hani böyle daha iyi oturuyor kafama. Çok iyi, böyle çok güzeldi.* (Zehra, Ö.G.,18.11.2024)” ifadeleriyle vurgulamıştır.

Harun ise “*Sosyal Bilgiler dersinde zamanın hızlı geçtiğine*” “*Hani bazı oyunlar benim için çok hızlı geçti ya sosyal bilgiler dersinde gelince zaman çok hızlı geçiyor.* (Harun, Ö.G., 18.11.2024)” ifadeleriyle değinmiştir. Benzer şekilde Derya da sosyal bilgiler dersinde eğlendiğini ve bu nedenle derste zamanın hızlı geçtiğine “*Çok eğlenceli geçiyordu zaman. Eğlenceli olduğu için de zaman hızlı geçiyordu. Sizin sayenizde çok güzel oyunlar oynamıştık bilmediğimiz mesela.* (Derya, Ö.G., 22.11.2024)” ifadeleriyle değinmiştir.

Öğrenci ifadelerinde görüldüğü üzere öğrenciler eğitsel oyunlarla işlenen sosyal bilgiler derslerinde daha kolay ve hızlı öğrendiklerini belirtmiş, bu dersleri anlaşılır bulduklarına ve sosyal bilgiler dersinde zamanın daha hızlı geçtiğine değinmişlerdir.

Öğrencilerin öğrenme deneyimlerinde öne çıkan bir diğer nokta “*daha iyi öğrenme*”dir. Oğuzhan “*Yani daha iyi anlamamıza sosyal bilgiler dersini daha çok sevmemize işe yaradı bence...* (Oğuzhan, Ö.G., 18.10.2024)” ifadesinde daha iyi anladığını ve dersi daha çok sevdiğini belirtmiştir. Benzer şekilde Buse de eğlendiğini ve oyunla daha iyi öğrendiğini “*En çok eğlenceli. Ben böyle oyunla oynayınca daha iyi öğreniyorum. O onun için benim iyi bir şeydi. Yani çok oyunlar oynayınca eskiden bu oyunlara oynuyorlarmış. Aşık oynuyorlarmış, topaç oynuyorlarmış onları* (Buse, Ö.G., 22.11.2024).” şeklinde belirtmiştir. Ela da benzer görüşlerini “*Bazen bazı öğretmenler anlatır ya işte o zaman yani çok anlattığında üç saat o zaman artık dinlemiyor oluyor ama işte oyunlar böyle katkı sağlıyor hem oynuyor hem öğreniyor derken daha çok katılıyor* (Ela, Ö.G., 18.11.2024).” şeklinde açıklamış, oyunlarla yapılan derslerde hem oynayıp hem öğrendiğine ve daha çok katılım sağlandığını belirtmiştir.

Öğrencilerin ifadeleri genel olarak değerlendirildiğinde eğitsel oyunların öğrenme sürecini desteklediği, öğrenmenin kalıcılığını artırdığı anlaşılır ve kolay öğrenme ortamı sunduğu ve öğrencilerin derse daha aktif katılım sağlamalarına olanak tanıdığı görülmektedir.

Sosyal bilgiler dersinde öğrenme deneyimlerine yönelik görüşlerinde “bilgi edinme” boyutuna değinen Duru “*Bence çok bilgili şeyler öğrendim oyunlarla ve daha çok oyunlarla daha çok öğrenebileceğimi söylemek istiyorum. Ve bence çok eğlenceli bir*

oyunlar geçirdik. Güzel öğrendim. (Duru, Ö.G., 22.11.2024)” ifadesine yer vermiş öğrenirken eğlendiğine vurgu yapmıştır. Ebru “*Şey gibi düşünüyorum ben. Oynadığımız oyunlarda daha çok bilgi kattığını ve ben mesela Eskişehir’de kültür miras odasının bir tane müzenin olduğunu bilmiyorum. Eskişehir hakkında bana çok bilgi kattı bu. (Ebru, Ö.G.,18.11.2024)*” ifadesinde oynanan oyunların kendisine daha çok bilgi kattığını belirtmiştir. Fatih de benzer şekilde “*Bütün oyunlardan bir bilmediğim bazı şeyleri öğrendim. (Fatih, Ö.G., 22.11.2024)*” ifadesinde bulunmuştur. Ela ise eğitsel oyunlarla bilgi sahibi olduğunu ve dersin bu şekilde daha eğlenceli olduğunu “*Yani bilgi sahibi oluyoruz, eğleniyoruz ve yani ders böyle daha eğlenceli böyle hani çok yazarsın, yorulursun ya öyle değil (Ela, Ö.G., 18.11.2024)*” şeklinde açıklamıştır.

Öğrenci ifadeleri, sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların öğrenme sürecine olumlu katkı sağladığını göstermektedir. Oyunlar aracılığıyla bilgi edinmekle birlikte dersin daha eğlenceli ve etkili hale geldiği vurgulanmıştır.

Öğrenciler, eğitsel oyunlar sayesinde öğrenme sürecinde akademik başarılarının geliştiğini ifade etmişlerdir. Duru bu durumu görüşlerinde “*Testlerinde 4-5 yanlışım çıkıyordu, artık fullüyorum testleri de. (Duru, Ö.G., 22.11.2024)*” şeklinde ifade etmiştir.

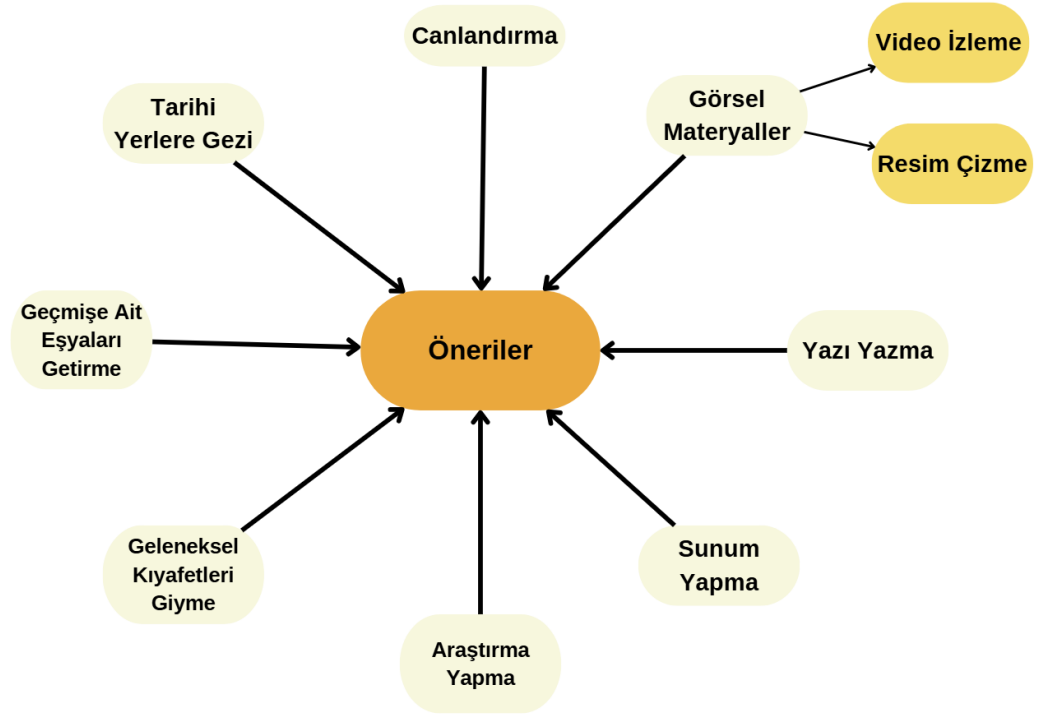
Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların öğrenme sürecini değerlendiren Rabia derslerin “*dikkat çekici*” olduğuna vurgu yapmış ve düşüncelerini “*Baya katkı sağladı (...) hani çok fazla dikkatimizi çekiyor ve fazla öğrendik. (Rabia, Ö.G., 22.11.2024)*” şeklinde ifade etmiştir.

Öğrenme sürecine yönelik öğrenci görüşleri sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların öğrenme sürecini desteklediğini, bilgilerin kalıcılığını artırdığını, öğrenmeyi kolaylaştırdığını ve öğrencileri derse aktif katılımını güçlendirdiğini göstermektedir. Bu bulgular, oyun deneyimleri ve öğrenme deneyimleri ile birlikte, dersin etkili ve ilgi çekici bir hale gelmesinde önemli rol oynadığını ortaya koymaktadır. Öğrencilerin öğrenme sürecine ilişkin bulgular değerlendirildikten sonra, öğrenme sürecinin geliştirilmesine yönelik olarak sundukları öneriler de incelenmiştir.

Deneyisel işlemin uygulandığı öğrenciler yaşadıkları öğrenme deneyimlerinden yola çıkarak sürecin daha verimli ve etkili hale gelmesine yönelik çeşitli önerilerde bulunmuşlardır. Şekil 5’te öğrencilerin öğrenme sürecine ilişkin önerileri sunulmuştur.

Şekil 4.2

Öneriler



Öğrencilerin Sosyal Bilgiler öğrenme sürecinin geliştirilmesine yönelik önerileri temasında canlandırma, tarihi yerlere gezi, geçmişe ait eşyaları getirme, geleneksel kıyafetleri giyme, araştırma yapma, sunum yapma, yazı yazma, görsel materyallerden video izleme ve resim çizmeye değinilmiştir.

Öğrenme sürecini geliştirilmesine yönelik önerilerinde “canlandırma” yapma boyutuna değinen Eda ilgili görüşlerini şu şekilde açıklamıştır: “Mesela Şerife Bacıyı ismet İnönü’yü Kazım Karabekir’i, kahraman birisini canlandırabilirdik. Mesela o canlandıracak kişi o gün çok iyi çalışırdı. Biz de ona çıkar sorular sorardık. Öyle güzel oyun oynayabilirdik. (Eda, Ö.G., 18.11.2024)”. Öğrenci ifadelerinde görüldüğü üzere öğrencilerin aktif olduğu etkinliklere vurgu yapılmıştır.

Mert ise önerilerinde görsel materyaller kullanma temasında video izlemeye değinmiş ve görüşlerini “Onunla ilgili videolar izleyebilirdik şey... O şey var ya, hani Ege Bölgesi şey işte, kültürel yemekler, kültür o tarz sofraya gibi her kültürden bir yemek (Mert, Ö.G., 18.11.2024)” şeklinde açıklamıştır. Ela ise Mert’ten farklı olarak görsel materyallerden resim çizmeyi önermiş ve görüşlerini “Başka şey yani şöyle olabilirdi mesela emin değilim eski zamanda böyle düşündüklerini bize böyle tahtaya çizimi falan bir şeyler

olabilirdi (...) Yani eski evi ev çizerdik yarısına yarısında evin içindekileri çizebilirdik. Evin içine de işte gaz lambası falan filan koyabilirdik (Ela, Ö.G., 18.11.2024)” şeklinde ifade etmiştir.

Öğrenci görüşlerine göre kültürel mirasa ilişkin öğrenme sürecinde öğrencilerin aktif, görsel ve yaratıcı yöntemleri önerdikleri görülmüştür. Öğrencilerin önerileriyle öğrencilerin farklı duyularına hitap eden etkinlik önerilerinde bulunmuşlardır.

Öğrenme sürecinin geliştirilmesine yönelik önerilerinde “*yazı yazma*” temasına değinen Harun, yazı yazıldığında daha akılda kalıcı olabileceğine “*Biraz yazı yazmalıydık. Oyun oynayarak daha aklımızda kaldı da yazı yazsak daha da şey olabilirdi... iyi, akılda kalıcı* (Harun, Ö.G., 18.11.2024)” ifadesiyle vurgu yapmıştır. Bu ifade, eğitsel oyunların öğrenmeyi desteklediğini düşündüğünü fakat yazı yazma etkinliklerinin de derse eklenmesi durumunda bilgilerin daha akılda kalıcı olacağına inandığını göstermektedir.

Öğrenme sürecinin geliştirilmesine yönelik önerilerine “*tarihi yerlere gezi*” temasında müze ziyaretleri yapılabileceğine değinen Zehra “*Müzeleri gezmek diyecektim...* (Zehra, Ö.G., 18.11.2024)” ifadesine yer vermiştir. Benzer şekilde Kerem de müzelere vurgu yapmış “*Hem müzelerle daha çok daha çok şey görürüz. Bize daha çok şey eskilerde neler kullanıyormuş, onları daha çok öğrenebiliriz.* (Kerem, Ö.G., 22.11.2024)” şeklinde ifade etmiştir.

Öğrencilerin ifadelerinde görüldüğü gibi öğrenciler önerilerinde tarihi yerlere gezi düzenleme, müze gezilerini değerlendirmişlerdir. Bu vurgu öğrencilerin merak ve bilgi edinme isteklerine doğrudan gözlem yapma ve deneyime dayalı yollara yönelik motivasyonlarını göstermektedir.

Öğrenme sürecine yönelik önerilerine *geçmişe ait eşyalar getirme* temasına değinen Zehra görüşlerini “*Böyle eskilere ait ev mesele eşyası bulmak, eşyaları getirebilirler* (Zehra, Ö.G., 18.11.2024)” şeklinde aktarmıştır. Ebru ise önerilerinde *geleneksel kıyafetler giymeye* vurgu yapmış, “*Belki şey yapılabilirdi, kültürel kıyafetlerimizden bir gün okula giyip gelebilirdik gibi etkinlikler olabilirdi.* (Ebru, Ö.G.18.11.2024)” ifadesinde görüşlerini belirtmiştir.

Fatih öğrenme sürecine yönelik önerilerinde *araştırma yapma* temasına yer vermiş görüşlerini “*Mesela şöyle yapalım, siz ödev olarak gibi değil de şöyle mesela, eve gidince telefondan araştırım. Şimdi eski atalarımız ona savaşa katılanların en sevdiği oyunları*

arasak bulabilir miyiz, telefonda Google'dan? (Fatih, Ö.G., 22.11.2024)” şeklinde ifade etmiştir:

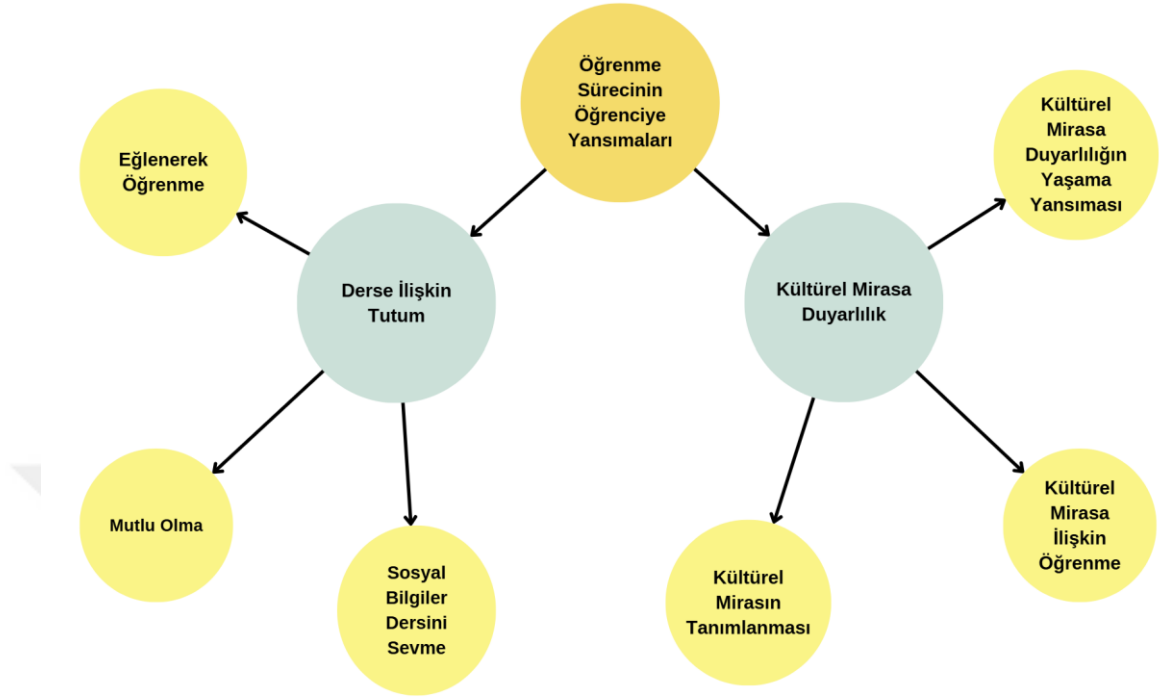
Ahmet ise öğrenme sürecine ilişkin önerilerinde sunum *yapmaya* vurgu yapmış “*İlk önce evde biraz çalışırım böyle onunla onlarla ilgili böyle konularla, sonra da biraz daha tekrarlarım. Sonra yatıp uyuyup gelirim. Arkadaşlarımın yanına güzelce anlatırım.* (Ahmet, Ö.G., 22.11.2024)” ifadelerini kullanmıştır.

Öğrencilerin ifadeleri, öğrenme sürecine yönelik olarak çeşitli ve yaratıcı öneriler getirdiklerini göstermektedir. Öğrenciler konuları somutlaştırmak, aktif katılım sağlamak ve paylaşımda bulunmak gibi süreçleri önermektedir. Bu öneriler öğrencilerin ders katılımlarını artıracabilecek olumlu tutum geliştirebilecek, kültürel mirasa duyarlılıklarını geliştirecek etkileşimli yöntemlere açık olduklarını göstermektedir.

Deneyisel işlemin ardından öğrencilerin öğrenme sürecini kültürel mirasa duyarlılık ve derse yönelik tutum gelişimi açısından nasıl değerlendirdikleri ele incelenmiştir. Bu amaç kapsamında öğrenci günlükleri ve görüşmeleri analiz edilerek öğrenme sürecinin öğrenciye yansımaları derse ilişkin tutum ve kültürel mirasa duyarlılık temaları altında ele alınmış ve Şekil 6’da sunulmuştur.

Şekil 4.3

Öğrenme Sürecinin Öğrenciye Yansımaları



Öğrenme sürecinin öğrenciye yansımaları derse ilişkin tutum ve kültürel mirasa duyarlılık temaları altında toplanmış, kültürel mirasa duyarlılık teması kültürel mirasın tanımlanması, kültürel mirasa ilişkin öğrenme ve kültürel mirasın yaşama yansıması alt temalarında ele alınmıştır. Öğrencilerin derse yönelik tutumları ise, eğlenerek öğrenme, mutlu olma, sosyal bilgiler dersini sevme alt temaları altında toplanmıştır. Ders içeriğinin işlenişinde kullanılan eğitsel oyunlar öğrencilerin derse yönelik tutumlarını ve öğrenme süreçlerini etkilemiştir.

Öğrenciler eğitsel oyunlar kullanılan derslerde eğlenerek öğrendiklerini ifade etmişlerdir. Ela eğitsel oyunlarla bilgi sahibi olurken *eğlendiğine* “*Böyle yani bilgi sahibi oluyoruz hem de eğleniyoruz.* (Ela, Ö.G. 18.11.2024)” ifadesiyle vurgu yapmıştır. Deniz de benzer şekilde dersleri hem öğretici hem de eğlenceli olduğunu “*Genelde zaten oturarak yapmadığımız için o yüzden daha çok hoşlanıyorum. Hem öğretici hem eğlenceli ben hiç sıkılmadım* (Deniz, Ö.G., 22.11.2024)” ifadesinde açıklamıştır. Benzer şekilde öğrenci günlüklerinde de eğlenmeye “*Kültürel şarkılar dinledik kültürel yemekleri gördük ve çok eğlenceliydi.* (G13, 23.10.2024)” şeklinde vurgu yapılmıştır. Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyun kullanımını heyecanlı olduğuna da vurgulayan öğrenci günlüğünde “*Ben çok eğlendim. Açıkçası çok heyecanlıydı.* (G9, 19.10.2024)” ifadeleri kullanılmıştır.

Görüldüğü gibi öğrenciler ifadelerinde eğlenmeye vurgu yaparak dersi bu anlamda değerlendirmiştir. Dolayısıyla öğrencilerin bu derslerden hoşlandıkları ifade edilebilir. Öğrencilerin dersi eğlenceli bulmasının onların tutumlarına olumlu olarak yansıdığı söylenebilir.

Eğitsel oyunlarla işlenen sosyal bilgiler dersine ilişkin tutumlarını “*Sosyal Bilgiler dersini sevmeye*” olarak açıklayan Oğuzhan “*Evet, daha da çok sevdim. Önceden sevmiyordum bunu. Siz gelmeden önce sosyal bilgiler dersini çok iyi geçeceğimi zannetmiyordum ama sosyal bilgiler dersine şeyim daha arttı yani... Sevgim arttı* (Oğuzhan, Ö.G., 18.11.2024)” ifadesinde sosyal bilgiler dersine karşı sevgisinin arttığını dile getirmiştir. Duru da benzer şekilde “*Dersime, sosyal dersini biraz daha seviyordum ama sosyal dersini ama sizinle ve oyunlarla birlikte çok daha sevmeye başladım.* (Duru, Ö.G., 22.11.2024)” ifadesinde sosyal bilgiler dersini oyunlarla birlikte daha çok sevdiğini açıklamıştır. Fatih de “*Yani sosyal bilgiler dersinin diğer derslerden daha çok eğlenceli ve daha çok böyle kolay gibi. O yüzden sosyal bilgiler dersini daha çok seviyorum diğer derslerden* (Fatih, Ö.G., 22.11.2024)” ifadesinde sosyal bilgiler dersini daha çok sevdiğine vurgu yapmıştır.

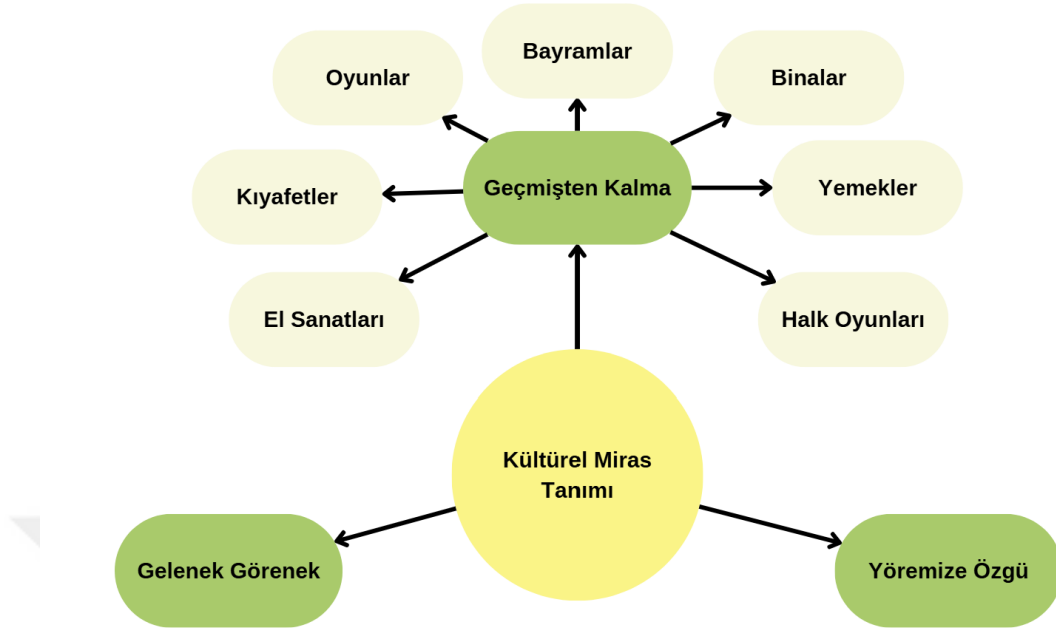
Öğrencilerin ifadelerinde görüldüğü üzere öğrenciler eğitsel oyunlarla yapılan sosyal bilgiler derslerini daha çok sevdiklerini belirtmişlerdir. Bu bağlamda eğitsel oyunların sosyal bilgiler dersine yönelik olumlu tutumlar geliştirdikleri söylenebilir.

Eğitsel oyunlarla işlenen sosyal bilgiler dersine yönelik öğrenci günlüğünde “*mutlu olma*” temasına vurgu yapılmış ve “*Çok güzeldi, eğlenceli, mutluydum. Çok güzel konular vardı* (G9, 11.10.2024)” şeklinde ele alınmıştır:

Öğrencilerin sosyal bilgiler dersine karşı tutumlarının genel olarak olumlu yönde olduğu gözlemlenmiştir. Öğrencilerin başarılarındaki artış, dersin dikkat çekici hale gelmesi öğrencilerin derse duydukları heyecan ve mutluluk eğitsel oyunların ders süresince olumlu etkisini göstermektedir. Tutumlara ilişkin bu olumlu sonuçlar, eğitsel oyunların yalnızca derse yönelik ilgiyi artırmakla kalmayıp aynı zamanda öğrencilerin kültürel mirasa duyarlılık geliştirmelerine zemin hazırladığı görülmektedir. Bu bağlamda öğrencilerin kültürel mirada bakış açıları ve kültüre mirasın tanımına ilişkin görüşleri şekil 7’de sunulmuştur.

Şekil 4.4

Kültürel Miras Tanımı



Şekil 7’de görüldüğü gibi öğrencilerin kültürel mirası tanımları gelenek görenek, yöremize özgü ve geçmişten kalan, el sanatları, kıyafetler, oyunlar, bayramlar, binalar, yemekler ve halk oyunları temaları altında toplanmıştır.

Kültürel Mirası “*geçmişten kalma*” olarak tanımlayan Feyza “*Kültürel miras böyle eski... Eskilerden kalma ama hala da kullanılan.* (Feyza, Ö.G., 18.11.2024)” ifadeleriyle tanımlamıştır. Mert de benzer şekilde kültürel miras tanımında eskiden bu zamana kadar gelen ifadesine “*Kültürel miras eskiden bu zamana kadar yürüyen eskiden bu zamanlar kalan kadar gelen eşyalar şeyler işte oyunlar, oyun havaları türküler.* (Mert, Ö.G., 18.11.2024)” şeklinde yer vermiştir. Emre ise kültürel mirası atalarımızın bize bıraktığı şeyler olarak tanımlamış ve “*Kültürel miras yani bize atalarımız bizim bize bıraktığı şeyler, eşyalar gibi benzeri şeyler kültürel miras belli.* (Emre, Ö.G., 22.11.2024)” şeklinde ifade etmiştir. İfadelerde görüldüğü gibi öğrenciler kültürel mirasa geçmişten atalarımızdan bugünlere ulaşan çeşitli öğeler olarak tanımlamışlardır. Öğrencilerin ifadelerine göre öğrenciler kültürel mirası zamansal bir devamlılık içerisinde değerlendirmekte ve kültürel mirasa ait öğeleri somutlaştırabildikleri görülmektedir.

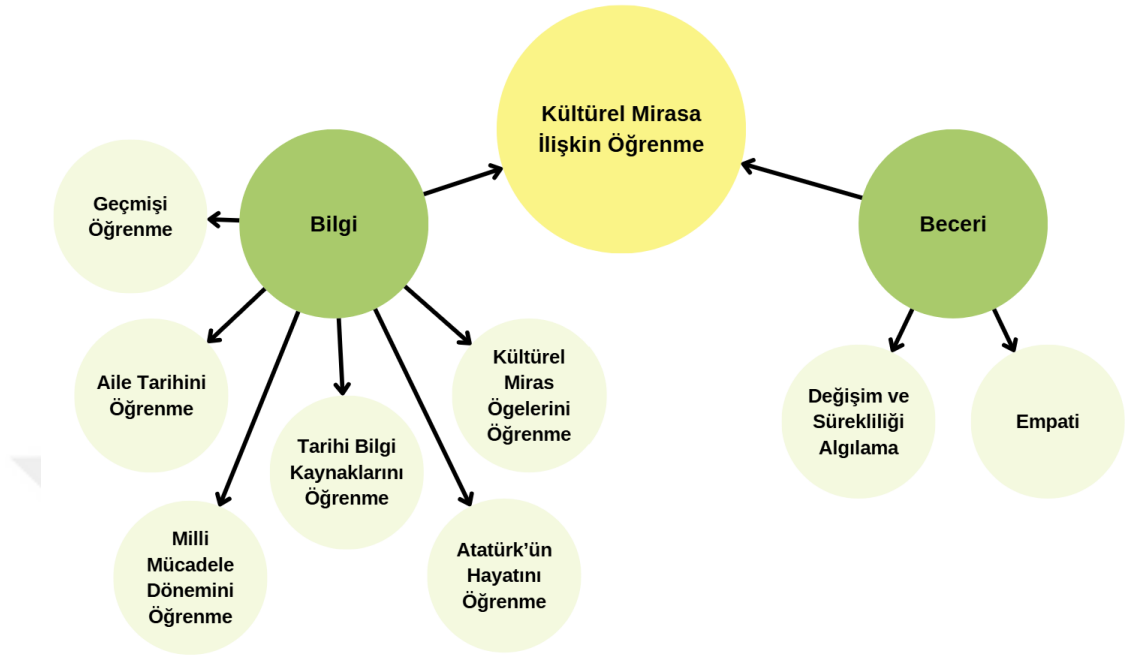
Kültürel miras tanımında “*gelenek ve görenek*” temasına değinen Bora kültürel mirası “*Gelen misafirlere şeyin çayın ay kahvenin yanında su vermek, lokumun yanında ellerine kolonya dökmek bunlar.* (Bora, Ö.G., 18.11.2024)” şeklinde ifade etmiştir. Gelenek ve göreneklerin kültürel mirasımızın bir parçası olduğu görüşündedir. Bu ifade öğrencilerin kültürel mirası günlük yaşamla ilişkilendirerek somutlaştırabildiğini ve kültürel değerlerin geleneklerin farkında olduğunu göstermektedir.

Kültürel mirası “*yöremize özgü*” olarak tanımlayan öğrenci günlüğünde “*Kültürel miraslarımızın sadece bize özgü olduğunu bir tanesine örnek vereyim ya da hepsine örnek vereyim halk oyunları el sanatları mimari eserler vb.* (G3, 19.10.2024)” ifadelerine yer verilmiştir. Benzer şekilde Bora da kültürel miras öğelerinin yöremize özgü olduğunu “*Oyunlar oynadık, bunları öğrendim, verilen içecekleri ve yemekleri yöremize özel şeyleri yöremize özgü* (Bora, Ö.G., 18.11.2024)” ifadesinde belirtmiştir. Ahmet de benzer şekilde kültürel miras öğelerinin yöresinin bize ait olduğunu “*Çünkü çok güzel danslar yapıyorlar böyle ben bir de bize ait bir şey bize bizim bize ait bir şey yani yöresi bize nasıl deniyordu yani bir hani biz yapıyoruz ya bize özel, özgü evet* (Ahmet, Ö.G., 22.11.2024)” ifadelerinde vurgulamıştır.

Görüldüğü üzere öğrenciler kültürel mirası bize özgü, yöremize özgü ifadeleriyle tanımlamışlar ve bu anlamda değerlendirmişlerdir. İfadelere göre öğrencilerin kültürel mirası yalnızca geçmişten günümüze ulaşan değerler bütünü olarak değerlendirmedikleri, yerel kimlikle bütünleştirdikleri görülmüştür. Bu çerçevede öğrencilerin kültürel mirasa yönelik öğrenmeleri ayrı bir tema olarak ele alınmıştır.

Şekil 4.5

Kültürel Mirasa İlişkin Öğrenme



Şekil 8’de görüldüğü üzere kültürel mirasa ilişkin öğrenme teması altında bilgi alt temasında öğrenciler geçmiş öğrenme, Millî Mücadele dönemini öğrenme, tarihi bilgi kaynaklarını öğrenme, Atatürk’ün hayatını öğrenme ve kültürel miras öğelerini öğrenme temalarına değinmişlerdir. Beceri alt temasında ise değişim ve sürekliliği algılama ve empati becerilerine değinilmiştir.

Kültürel mirasa ilişkin öğrenmenin bilgi temasında Zehra, geçmiş öğrenmeye “*Mesela böyle eskiye gitmek gerçekten çok güzel çünkü çok seviyorum.* (Zehra, Ö.G., 18.11.2024)” ifadesinde değinmiştir. Zehra ifadesinde geçmişe ait bilgi edinmekten hoşlandığını dile getirmiştir.

Kültürel mirasa ilişkin öğrenmenin bilgi temasında aile tarihine ise öğrenci günlüklerinde şöyle değinilmiştir; “*Ailemizin hakkındaki bilgileri hatırlamış olduk* (G1, 11.10.2024)”. Başka bir öğrenci günlüğünde ise “*Aile ve aile büyüklerimizin eskiden kullandığı eşyaları ve bizim şimdi kullandığımız eşyaların arasındaki farklardan faydalandım.* (G14, 11.10.2024)” ifadesi yer almaktadır.

Aile tarihinde *aile tarihi* ve *soy ağacına* vurgu yapan öğrenci günlüğündeki açıklama “*Soy ağacını öğrendik ailemiz kan bağı ile oluşurmuş.* (G4, 11.19.2024)” şeklindedir. Benzer şekilde başka bir öğrenci günlüğünde “*Soy ağacını öğrendim. Dersi daha iyi*

pekiştirmem (G9, 11.10.2024)” idareleriyle soy ağacını öğrendiğine ve dersi daha iyi pekiştirdiğine değinilmiştir

Kültürel mirasa ilişkin öğrenmede edinilen bilgilerde öğrenci günlüğünde tarihi bilgi kaynaklarını öğrenmeye “*Eski eşyaların bize verdiği bilgileri öğrendim.* (G9, 16.10.2024)” şeklinde değinilmiştir.

Kültürel miras öğelerini öğrenme temasında öğrenci günlüğü eski oyunları öğrenme “*Eskişehir’in geleneksel oyunlarını, Eskişehir’in yemeğini ve Eskişehir’in şarkısını öğrendim.* (G8, 23.10.2024)” şeklinde ifade edilmiştir. Kültürel miras öğelerini ele alan Harun da benzer şekilde görüşlerinde “*Mesela körebe ve yani eski oyunlarımız geleneklerimiz, mesela eski bayramlarımız* (Harun, Ö.G, 18.11.2024)” ifadesiyle eski oyunları öğrenmeye vurgu yapmıştır.

Millî mücadele dönemini öğrenme temasında öğrenci günlüğü Şanlı Urfa’nın unvanının nereden geldiğini öğrendiğini “*Mesela Şanlı Urfa’nın şanlı unvanının neden konulduğunu öğrendim.* (G5, 1.11.2024)” ifadesinde açıklamıştır.

Millî Mücadele dönemini öğrenme temasında millî mücadele kahramanlarını öğrenme değinen öğrenci günlüklerinde şu ifadeler kullanılmıştır: “*Kahramanlarımız olmasaydı “Türkiye” diye bir ülke olmayacaktı.* (G23, 8.11.2024)” ifadesinde Millî Mücadele kahramanlarına vurgu yapılmış, benzer şekilde başka bir günlükte ise “*Ali Saip Bey’in Urfalı, Şahin Bey’in Antepli, Sütçü İmam’ın Maraşlı olduğunu öğrendim* (G12, 8.11.2024)” ifadelerine yer verilmiştir. Bir diğer günlükte ise “*Bazı şehirlere gelen unvanları. Hangi kahramanların hangi şehirleri kurtardığını öğrendik.* (G4, 8.11.2024)” ifadesiyle kahramanların kurtarılmasında önemli rol aldığı şehirleri öğrendiğine vurgu yapılmıştır.

Öğrenci günlüklerinde yer alan ifadeler Kültür ve Miras öğrenme alanının öğrenciler tarafından içselleştirildiğini göstermektedir. Bu durum eğitsel oyunlarla desteklenen öğretim süreçlerinin tarihi bilinç ve millî kimlik ve kültürel mirasa duyarlılık gelişimi açısından etkili olduğunu ortaya koymaktadır.

Millî mücadele dönemini öğrenme temasında itilaf ve İttifak devletlerini öğrenmeye vurgu yapan öğrenci günlüğünde “*İttifak ve itilaf devletlerini öğrendim* (G10, 1.11.2024)” ifadesi yer almaktadır.

Kültürel mirasa ilişkin öğrenme temasında Atatürk’ün hayatını öğrenmeye değinen öğrenciler günlüklerinde “*İşgal altındaki ülkemiz ve Atatürk’ün hayatı* (G13, 1.11.2024)”

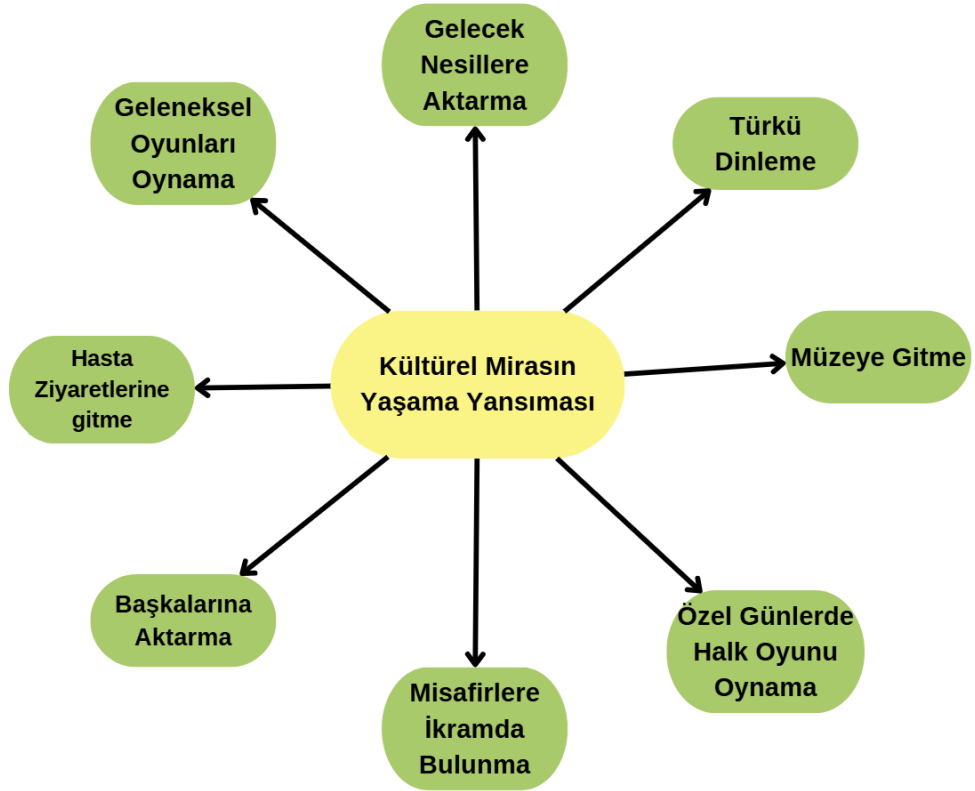
ifadesinde ülkemizin durumu ve Atatürk'ün hayatına vurgu yapılmıştır. Benzer şekilde başka bir günlükte ise *“Atatürk'ün hakkında bilgiler edindik. (G15, 1.11.2024)”* ifadesiyle yine Atatürk'ün hayatını öğrenmeye vurgu yapılmıştır.

Kültürel mirasa ilişkin öğrenmede beceri temasında değişim ve sürekliliği algılama becerisine öğrenci günlüğünde *“Eski kullanılan eşyalar. Geçmişimizin ne kadar zor olduğunu her şeyin güzelce bir kıymeti olduğunu anladım. (G2, 16.10.2024)”* ifadesinde yer verilmiştir. Kültürel mirasa ilişkin öğrenmede beceri temasında empati becerisine değinen öğrenci günlüğündeki ifade ise *“Eski zamanlardaki çocukların hangi tür oyunlar oynadıklarını, ne hissettiklerini. (G1, 25.10.2024)”* şeklindedir.

Öğrenci günlüklerinde yer alan ifadeler kültürel miras temasına yönelik çok boyutlu bir öğrenme sürecine işaret etmektedir. Öğrenciler Atatürk'ün hayatı ve Millî Mücadele dönemi gibi tarihi içerikleri öğrenerek kültürel kimliklerine dair bilgi edinmiş, farkındalık geliştirmiştir. Bununla birlikte geçmişte kullanılan eşyalardan hareketle değişim ve süreklilik becerisini kavradıkları ve oyunlarla geçmiş yaşantılarla empati yapabildikleri görülmektedir. Bu durum öğrencilerin kültürel mirası içselleştirdikleri ve yaşamlarıyla ilişkilendirebilme becerisi geliştirdikleri söylenebilir. Bu çerçevede, öğrencilerin kazandıkları bu farkındalık ve becerilerin günlük yaşamlarına nasıl yansıdığını kültürel mirasın yaşama yansıması teması altında değerlendirilmiştir.

Şekil 4.6

Kültürel Mirasın Yaşama Yansıması



Kültürel mirasın yaşama yansıması temasında öğrenciler, gelecek nesillere aktarma, türkü dinleme, müze gitme, özel günlerde halk oyunu oynama, misafirlere ikramda bulunma, başkalarına aktarma, hasta ziyaretine gitme ve geleneksel oyunları oynamaya değinmişlerdir.

Kültürel mirasın yaşama yansımasında öğrenciler geleneksel oyunları oynama temasına vurgu yapmışlardır. Feyza “*Sıkıldığımda eski oyunlardan oynayabiliriz. Bir keresinde çelik çomak oynamıştık. O kısa çubuğu çatıya çıkmıştı, şok olmuştum* (Feyza, Ö.G., 18.11.2024)” ifadesinde geleneksel oyunları oynayabileceğine değinmiştir. Benzer şekilde Oğuzhan da “*Günlük hayatının nasıl kullanırım günlük hayatımda oynarım oyunlarımızı oynarım* (Oğuzhan, Ö.G., 18.11.2024)” şeklindeki ifadesinde oyunları oynayabileceğini açıklamıştır. Kerem de benzer şekilde oyunları oynayabileceğine “*Dışarıda arkadaşlarımla oyunları oynarım* (Kerem, Ö.G., 22.11.2024)” ifadesinde yer vermiştir. Deniz de aynı doğrultuda geleneksel oyunları merak ettiğini ve öğrendiklerini oynadığını “*Hem de onları da mesela eski oyunlardan, onlardan da oynuyorum mesela öğrendiklerim oluyor, merak ettiğim oyunlar* (Deniz, Ö.G., 22.11.2024)” şeklinde ifade

etmiştir. Fatih de Deniz'e benzer şekilde oyunları öğrendikten sonra oynayacağına *“Arkadaşlarımla oynarım, oynayarak onları öğrendiğim gibi öyle ondan sonra (Fatih, Ö.G., 22.11.2024)”* ifadelerinde yer vermiştir.

Öğrenciler geleneksel oyunları günlük yaşamlarında oynayarak kültürel mirasla bağ kurmuşlardır. Bu durum kültürel değerlerin öğrenilmekle kalmayıp yaşandığını da göstermektedir.

Kültürel mirasın yaşama yansıması temasında Mert hasta ziyaretlerine gitmeye değinmiş ve fikirlerini *“Hasta ziyaretine de şey olursa ilk baş haber verimiz, biz geleceğiz şey gelebilir miyiz işte o da müsait mi? Diye öyle gider. Geçmiş olsun deriz biraz oturur kalkarız geri eve geliriz (Mert, Ö.G., 18.11.2024)”* ifadesinde dile getirmiştir.

Kültürel mirasın yaşama yansımasında başkalarına aktarmaya değinen Harun ise düşüncelerini şu şekilde ifade etmiştir *“Arkadaşlar benim onun onlara bilmeyen arkadaşlarıyla falan söylerim. Benden küçük insanlara (Harun, Ö.G., 18.11.2024).”* Bora da kültürel mirasın yaşama yansıması temasında yabancılara tanıtmaya vurgu yapmış *“Yani dışarıya bir başka bir ülkeden ya da şehirden gelen bir misafire Eskişehir'i öğretmek tanıtmak için met helvası ya da Balaban köfte ısmarlayabilirsin (Bora, Ö.G., 18.11.2024)”* ifadelerini kullanmıştır. Kültürel mirasın yaşama yansıması temasında gelecek nesillere aktarmaya değinen Hasan ise düşüncelerini *“Büyüyünce evlenirsem çocuklarım olursa eski oyunları anlatırım mesela (Hasan, Ö.G., 22.11.2024)”* şeklinde ifade etmiştir.

Öğrencilerin ifadeleri kültürel mirasın yalnızca bireysel olarak değil toplumsal paylaşım boyutunda da benimsediğini göstermektedir. Bu durum öğrencilerin kültürel mirasa duyarlılıklarının artmakta olduğunu ve bu mirası yaşatma sorumluluğu hissettiklerini göstermektedir.

Kültürel mirasın yaşama yansımasında müzeye gitmeye değinen Taha müzelere gittiğini *“Kimi zaman müzeleri geziyorum. Kimi zaman Odunpazarı evlerine gidiyorum, öyle. (Taha, Ö.G., 22.11.2024)”* ifadesinde belirtmiştir. Oğuzhan da benzer şekilde müzeye gittiğine vurgu yaparak *“Gezerim, müzelerdeki şeyleri eşyaları incelerim. Müze gezince eski zamanlardaki şeyleri öğrenebiliriz eski zamanlarda hangi kıyafetler giyiliyor gibi hani onlar. (Oğuzhan, Ö.G., 18.11.2024)”* ifadelerini belirtmiştir.

Öğrencilerin ifadelerinde görüldüğü üzere öğrenciler müze ziyaretlerinde bulunmaktadır bu bağlamda öğrencilerin bireysel ilgi ve farkındalıkları kültürel mirası öğrenmekle kalmayıp yaşamlarının bir parçası haline getirerek içselleştirdiklerini göstermektedir.

Kültürel mirasın yaşama yansıması temasında Zehra türkü dinlemeye değinmiş “*Türküler dinleyebilirim* (Zehra, Ö.G.,18.11.2024)” ifadesini kullanmıştır. Benzer şekilde Rabia da “*Ben bazı günler kullanıyorum öyle şeyleri eski müzikleri dinliyorum mesela* (Rabia, Ö.G.,22.11.2024)” diyerek müzik dinlemeye vurgu yapmıştır. Öğrenciler ifadelerinde kültürel mirasa ait türküler gibi öğelere yaşamlarında yer vererek kültürel bilince sahip olduklarını göstermektedir.

Kültürel mirasın yaşama yansımasında misafirlere ikramda bulunmaya değinen Ebru düşüncelerini “*Bazen şey misafirler bize gelince çikolata falan dağıtırız.* (Ebru, Ö.G., 18.11.2024)” şekilde dile getirmiştir. Ebru ifadesinde kültürel mirasın gelenek ve görenek boyutuna vurgu yapmıştır.

Kültürel mirasın yaşama yansımasında özel günlerde halk oyunu oynamaya değinen Duru “*Mesela gösteri olduğunda çalışırsam, bir arkadaşım ile eski tür oyunlarımızı oynayabilirim* (Duru, Ö.G., 22.11.2024)” ifadelerini kullanarak gösterilerde halk oyunları oynayabileceğini ifade etmiştir. Benzer şekilde Ahmet de “*Gösterilerde (...) Dans ederek yani eski şeyler gibi (...) Hani böyle düğünler falan olur ya o zaman işte bizi de sahneye falan çağırdılar. O zaman da oynayabiliriz* (Ahmet, Ö.G., 22.11.2024)” ifadelerinde gösteriler ve düğünler gibi özel günlerde halk oyunları oynayabileceğini belirtmiştir.

Öğrenci ifadelerinde görüldüğü üzere öğrenciler kültürel mirası oyunları oynama, başkalarına aktarma, yabancılara tanıtmaya, gelecek nesillere aktarma, türkü dinleme, gelenek ve görenekleri devam ettirme gibi yaşamlarına yansıtabileceklerini belirtmişlerdir. Bu bağlamda öğrencilerin kültürel mirasa duyarlılık değerine sahip olup yaşamlarına bu değeri yansıtabileceklerini göstermektedir.

5 SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Bu bölümde, sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların öğrencilerin kültürel mirasa duyarlılıkları ile derse yönelik tutumlarına yansımaları inceleyen araştırmanın bulgularına dayalı olarak ulaşılan sonuçlar sunulmuştur. Ayrıca bu sonuçlar, alanyazındaki benzer çalışmalarla karşılaştırılarak tartışılmış ve bulgulardan hareketle uygulayıcılara yönelik öneriler ile gelecekte gerçekleştirilecek araştırmalar için yönlendirici nitelikte çıkarımlara yer verilmiştir.

5.1 Sonuç

Araştırma sonuçları, sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyun kullanımına yönelik olarak öğrencilerin kültürel mirasa duyarlılıklarına ve derse yönelik tutumlarına yansımalarına ilişkin bilgileri kapsamaktadır. Bu doğrultuda araştırmadan elde edilen sonuçlar şöyledir:

- Deney ve kontrol gruplarının Kültürel Mirasa Duyarlılık Ölçeği son test puanları karşılaştırıldığında eğitsel oyunlarla desteklenen sosyal bilgiler öğretiminin ilkökul dördüncü sınıf öğrencileri kültürel mirasa duyarlılıkları üzerinde anlamlı bir etki yaratmadığı sonucuna ulaşılmıştır.
- Eğitsel oyunlarla desteklenen sosyal bilgiler öğretiminin; öğrencilerin tarihî süreçleri kavrama, Millî Mücadele ve Atatürk'ün hayatına ilişkin bilgi edinme, kültürel miras öğelerini tanıma; geçmişe ait kültürel unsurları kullanarak değişim ve sürekliliği algılama, empati kurma ve kültürel mirası yaşadıkları çevreyle ilişkilendirerek anlamlandırma düzeylerini artırdığı sonucuna ulaşılmıştır.
- Deney ve kontrol gruplarının Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği son test puanları karşılaştırıldığında eğitsel oyunlara dayalı sosyal bilgiler öğretiminin; ilkökul dördüncü sınıf öğrencilerinin derse yönelik tutumları üzerinde anlamlı bir etki yaratmadığı sonucuna ulaşılmıştır.
- Eğitsel oyunlarla gerçekleştirilen öğretimin, öğrencilerin sosyal bilgiler dersine yönelik motivasyon ve ilgilerini artırdığı; bilgileri daha hızlı ve etkili kavramalarını sağladığı ve öğrenme sürecinden keyif almalarını desteklediği sonucuna ulaşılmıştır.
- Öğrencilerin eğitsel oyunlara yönelik tercih farklılıklarının bulunduğu çoğunun zamanla yarışma ve grup oyunlarını, bazılarının ise bireysel oyunları daha çekici bulduğu sonucuna ulaşılmıştır.

- Eğitsel oyunlara dayalı öğretimin geliştirilmesinde canlandırma, tarihi yerlere gezi, yazı yazma, görsel materyallerden yararlanma, sunum ve araştırma gibi etkinliklerin öğrenciler tarafından önerildiği belirlenmiştir.

5.2 Tartışma

Araştırmada eğitsel oyunların ilkökul 4. sınıf öğrencilerinin kültürel mirasa olan duyarlılıkları ve sosyal bilgiler dersine yönelik tutumlarına yansımaları incelenmiştir. Araştırma sonucunda elde edilen bulgular, eğitsel oyunların ilkökul öğrencilerinin kültürel mirasa duyarlılık düzeyleri üzerinde belirli açılardan etkili olduğunu ortaya koymuştur.

Araştırmada uygulanan ön test sonuçları öğrencilerin kültürel mirasa duyarlılık düzeylerinin başlangıçta yüksek olduğunu göstermiştir. Bu durum öğrencilerin konuya karşı temel bir farkındalığa sahip olduklarını göstermektedir. Bu durum Yılmaz'ın (2023) ilkökul öğrencilerinin kültürel mirasa duyarlılıklarını incelemeyi amaçladığı çalışma sonuçlarıyla da örtüşmektedir. Bu araştırma sonuçları öğrencilerin hali hazırda duyarlı olduğu ve bu konuya yönelik ilgi ve sorumluluklarının çeşitli değişkenlerden bağımsız olarak yüksek düzeyde olduğunu göstermektedir. Buna karşın, son test sonuçları deney ve kontrol grupları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark ortaya koymamış, yani öğrencilerin kültürel mirasa duyarlılık düzeyleri başlangıçta da yüksek bulunmuştur. Bu durum araştırmanın beklenen ölçüde artış göstermemesi açısından beklenmeyen bir sonuç olarak değerlendirilebilir. Ancak nitel veriler, bu farkındalığın günlük yaşamlarına yansıdığını ve eğitsel oyun uygulamalarının öğrencilerin var olan duyarlılıklarını pekiştirdiğini göstermektedir. Bu kapsamda, kültürel miras temelli eğitsel oyun uygulamalarının etkisinin, öğrencilerin önceden göstermiş olduğu yüksek duyarlılık seviyeleri nedeniyle sınırlı biçimde gözlenmiş olabileceği söylenebilir.

Bu bulgular, eğitsel oyunların etkisinin yalnızca ölçülebilir akademik sonuçlarla sınırlı kalmayabileceğini düşündürmektedir. Kültürel mirasa duyarlılık gibi değer temelli alanlarda öğrencilerin duyarlılık ve tutum düzeylerinde değişimlerin kısa süreli uygulamalarla istatistiksel olarak belirginleşmeyeceği değerlendirilebilir. Eğitsel oyunlara dayalı öğrenme ortamları, öğrencilerin sürece aktif katılım sağlamaları, konuyla etkileşim kurmalarını ve deneyimler yoluyla anlamlandırılmalarını destekleyebilir. Bu bağlamda nitel verilerde ortaya çıkan olumlu yansımalar, eğitsel oyunların özellikle öğrencilerin ilgisini artırma, farkındalık geliştirme ve öğrenilen bilgileri yaşantıya

dönüştürme açısından katkı sağladığını düşündürmektedir. Dolayısıyla eğitsel oyunlar kısa süreli uygulamalarda nicel fark ortaya koymasa da öğrencilerin öğrenme sürecine katılımını artırma, ilgilerini yönlendirme ve kültürel mirasa karşı farkındalık geliştirme açısından etkili bir yöntem olarak değerlendirilebilir.

Nitel veriler öğrencilerin kültürel miras kavramını anlamlandırmalarına ve bu mirası yaşamlarına yansıtma ve aktarma boyutlarında anlamlı bir değişiklik olmaması, bu alanlarda gelişim sağlanması için uzun süreli ya da daha derinlemesine uygulamaların gerekli olduğunu ortaya koymaktadır.

Yapılan yarı yapılandırılmış görüşmeler ve öğrenci günlükleri, eğitsel oyunların öğrencilerin kültürel miras kavramını anlamlandırmalarında ve bu mirası günlük yaşamlarına yansıtma ve aktarma boyutlarında olumlu katkılar sağladığını göstermektedir. Öğrenciler kültürel mirası, gelenek ve görenekler, el sanatları, yöresel yemekler ve halk oyunları gibi birçok somut ve soyut öğeyle ilişkilendirmiş, bu öğeleri yaşamlarında sürdürmeye ve aktarmaya istekli olduklarını ifade etmişlerdir. Kültürel mirasla ilgili yapılan benzer çalışmalarda da öğrencilerin kültürel mirası geçmişten kalma eserler, gelenek ve görenekler, tarihi yapılar ve yemekler ve halk oyunları şeklinde tanımladıkları görülmektedir (Avcı, 2014; Ünlü, 2012; Gürdoğan-Bayır ve Çengelci-Köse, 2019; Yılmaz 2023).

Araştırma bulguları, öğrencilerin eğitsel oyunlar aracılığıyla kazandıkları kültürel miras bilgilerini günlük yaşamlarında uygulama ve aktarma eğiliminde olduklarını göstermektedir. Bu durum, Yılmaz'ın (2023) çalışmasında öğrencilerin kültürel miras öğelerini geleceğe aktarmak, ülkemize ait oldukları ve değerli oldukları için korumak gerektiğini düşündüklerini saptamasıyla uyum içindedir. Bu durum, Piaget'in özümleme ve uyum süreçleri bağlamında yorumlanabilir; öğrenciler, oyun sırasında öğrendikleri kültürel miras öğelerini mevcut zihinsel yapılarıyla bütünleştirmekte ve deneyimlerini yeniden düzenlemektedir (Piaget, 1962). Ek olarak, Vygotsky'nin sosyokültürel bakış açısı, elde edilen bulguların yorumlanmasında yol gösterici olmaktadır. Oyun sırasında öğrenciler, toplumsal ve kültürel öğeleri deneyimleyerek, roller ve etkinlikler aracılığıyla bunları anlamlandırma fırsatı bulmaktadır. Nitel veriler, öğrencilerin geleneksel uygulamalar, el sanatları, yöresel mutfak kültürü ve halk oyunlarını günlük yaşamlarında sürdürme ve aktarma eğiliminde olduklarını göstermektedir; bu durum, Vygotsky'nin

oyunun hem bilişsel hem de sosyokültürel gelişimi desteklediği görüşünü destekler niteliktedir (Vygotsky, 2016).

Sosyal Bilgiler dersi tutum ölçeği son test sonuçları, deney ve kontrol grupları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığını göstermektedir. Bu durum, deney grubunun oyunlarla yeterli süre geçirememesi, tutumların kısa süreli uygulamalarla değişmesinin güçlüğü, öğrencilerin bireysel geçmiş deneyimleri ve farklılıkları ile uygulamanın kısa süreli oluşu gibi birden fazla faktörden kaynaklanabilir. Literatürde de benzer bulgulara rastlanmaktadır; Çankaya ve Karamete (2008), İnal ve Korkmaz (2019), Yeşilbağ vd. (2020) ve Yıldız (2022) çalışmalarında, eğitsel oyun uygulamalarının öğrencilerin ders tutumları üzerinde anlamlı bir değişiklik yaratmadığı belirtilmiştir. Bu sonuç, tutum değişikliklerinin genellikle uzun süreli ve tekrarlı uygulamalar gerektirdiğini desteklemektedir.

Araştırmada nitel verilerden elde edilen bulgulara eğitsel oyunların sosyal bilgiler dersi öğrenci tutumlarında olumlu yönde değişim sağladığı ortaya koyulmuştur. Eğitsel oyunlar öğrencilerin derse karşı ilgilerini artırmakta, motivasyonlarını yükseltmekte ve öğrenme sürecini etkili ve eğlenceli hale getirmektedir (Garris vd., 2002). Araştırmanın nitel bulguları, eğitsel oyunların öğrencilerin öğrenme süreçlerine duydukları ilgiyi somut biçimde artırdığını göstermektedir. Öğrenciler eğitsel oyunlar sayesinde dersin daha ilgi çekici olduğunu bununla birlikte bilgiyi daha kalıcı, anlaşılır ve eğlenceli biçimde öğrendiklerini vurgulamışlardır. Bu sonuçlar Uygun vd. (2018) eğitsel oyun etkinliklerinin sonunda öğrencilerin sosyal bilgiler dersine olan ilgisi ve derse katılımlarının daha yüksek olduğunu ortaya koydukları çalışmasıyla da örtüşmektedir. Tüm bunların yanında her oyunun her öğrenci tarafından aynı derece ilgi çekici bulunmadığı da gözlemlenmiştir. Bu durum oyunların çeşitlendirilmesi ve öğrenci dönütlerine göre düzenlenmesi gerektiğini göstermektedir.

Bu sonuçlar alan yazındaki pek çok araştırmayla örtüşmektedir. Ögütveren'in (2025) çalışmasında da eğitsel oyunların yalnızca akademik başarıyı değil aynı zamanda derse karşı olumlu tutumu ve değer edinimini de desteklediği görülmektedir. Özellikle ilköğretim düzeyinde yapılan diğer araştırmalar da eğitsel oyunları değer eğitimiyle ilişkisini güçlendirmektedir. Akdeniz'in (2023) çalışmasında eğitsel ve geleneksel oyunların dürüstlük, yardımlaşma ve adalet gibi değerlere yönelik tutumlarda olumlu etkiler yarattığı, oyunların sadece eğlence aracı değil; değer aktarımında işlevsel bir öğrenme ortamı oluşturduğunu ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, Oğuz-Haçat ve arkadaşlarının

(2021) yürüttükleri çalışma, öğretmenlerin geleneksel oyunları değerler eğitimi açısından önemli bulduklarını ortaya koymuştur. Çalışma bulgularına göre öğretmenler, kültürel değerlerin gelecek nesillere aktarılması, çocukların saygı, yardımlaşma, sorumluluk, dürüstlük ve sevgi gibi temel değerleri geliştirmeleri, öğrenciler arasında olumlu iletişimin teşvik edilmesi ve değerlerin oyunlar aracılığıyla eğlenceli ve etkili bir biçimde kazandırılması gibi gerekçelerle geleneksel oyunları pedagojik açıdan anlamlı bulmaktadırlar.

Eğitsel oyunlar kapsamında bu bulgular Zing'in (2019) eğitsel oyunlara yürütülen Sosyal Bilgiler öğretiminin öğrencilerin küresel vatandaşlık algılarına katkı sağladığını belirttiği çalışmasıyla da örtüşmektedir. Benzer şekilde Erkan (2019), eğitsel ve dijital oyunların derse karşı tutumları anlamlı düzeyde geliştirdiğini saptarken Yenice, vd. (2019) fen bilimleri öğretiminde oyunların öğrenci motivasyonunu artırdığına dikkat çekmiştir. Diğer yandan Brezovszky vd. (2019) ve Forkides'in (2018) matematik öğretiminde yaptıkları araştırmalar oyun temelli ortamların sadece sosyal içerikli derslerde değil; bilişsel olarak yoğun derslerde de öğrenme düzeyi ve performansı artırdığını ortaya koymuştur. Bu durum eğitsel oyunların çok yönlü etkisini desteklemekte yalnızca duyuşsal alanda değil bilişsel alanlarda da etkili olduğunu göstermektedir. Tüm bu bulgular eğitsel oyunlarla öğrenmenin farklı ders ve düzeylerde tutum ve motivasyon üzerinde benzer olumlu etkiler yarattığını göstermektedir.

Eğitsel oyunlar sosyal bilgiler dersini öğrencilere göre daha ilgi çekici anlamlı ve kalıcı hale getirmekte ve olumlu tutum geliştirmelerine katkı sağlamaktadır. Bu uygulamaların etkin ve sürdürülebilir olabilmesi için planlı, öğrenci merkezli ve esnek uygulamalara ihtiyaç duyulmaktadır.

5.3 Öneriler

Araştırma sonuçlarına bağlı olarak geliştirilen öneriler “Uygulamaya Yönelik Öneriler” ve “Yapılacak Araştırmalara Yönelik Öneriler” olarak iki başlık altında belirtilmiştir.

Uygulamaya yönelik öneriler

1. Eğitsel oyunların öğrencilerin kültürel mirasa duyarlılığına ve derse yönelik yönelik tutumları kapsamında farklı dersler ve öğrenme alanlarında da eğitsel oyun uygulamalarına yer verilebilir.

2. Merak ve koruma boyutlarını geliřtirmek amacıyla öğrencilere kültürel mirasla duygusal bağ kurduracak, dramatizasyon, rol yapma, hikâye tamamlama gibi yöntemlerle zenginleřtirilmiř eđitsel oyunlar tasarlanabilir.
3. Kültürel mirasa duyarlılıđın aile ortamında da pekiřtirilmesini sađlamak amacıyla ailelerin çocuklarla birlikte katılabileceđi eđitsel oyun etkinlikleri düzenlenebilir.
4. Deđer eđitimi kapsamında eđitsel oyunların yalnızca sınıf ii etkinliklerde deđil sınıf dıřı etkinliklerde de kullanılması önerilebilir.

Yapılacak Arařtırmalara Yönelik Öneriler

1. Eđitsel oyunlarla deđer öğretilimi kapsamında farklı deđerler üzerine alıřmalar yapılabilir.
2. Öğrencilerin kültürel mirasa duyarlılıklarının geliřtirilmesi kapsamında farklı türlerde eđitsel oyunların (örneđin dijital eđitsel oyunlar) etkileri karşılařtırmalı olarak incelenebilir.
3. Eđitsel oyunların farklı kültürlerden gelen öğrenciler üzerindeki etkisi karşılařtırmalı olarak incelenebilir.
4. alıřma kısa süreli bir uygulama üzerinden yürütölmüřtür; uzun vadede eđitsel oyunların öğrencilerin kültürel mirasa duyarlılık ve derse yönelik tutumları üzerindeki etkileri izlenerek sürdürölebilir öğrenme etkileri deđerlendirilebilir.
5. Bu arařtırma yalnızca belirli deđerler üzerinde yoğunlařmıřtır; gelecekte yardımseverlik, evre bilinci, sorumluluk gibi farklı deđerlerin eđitsel oyunlar yoluyla kazandırılması üzerine alıřmalar yapılabilir.
6. Eđitsel oyunlarda eřitli oyun mekaniklerinin (ödöl sistemi, rekabet unsurları gibi) öğrencilerin derse yönelik tutumlarına etkileri nitel ve nicel yöntemlerle derinlemesine incelenmesi önerilmektedir.

KAYNAKÇA

- Abdelbary, E. M., Metawi, R. S., and Hassan, H. M. (2025). Serious games for heritage education: A survey-based study on user engagement and educational impact. *International Journal of Creative Research Thoughts (IJCRT)*, 13(7), 673–680. ISSN: 2320-2882.
- Açık, İ. (2020). *İlkokul 4. sınıf sosyal bilgiler dersinde kültürel mirasa duyarlılık ve vatanseverlik değerlerinin biyografilerle öğretimi*. (Yayın Numarası: 624080) [Yüksek Lisans Tezi, Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Aerila, J. A., Rönkkö, M. L., and Grönman, S. (2016). Field trip to a historic house museum with preschoolers: Stories and crafts as tools for cultural heritage education. *Visitor Studies*, 19(2), 144-155. <https://doi.org/10.1080/10645578.2016.1220187>
- Akbaş, O. (2004). *Türk milli eğitim sisteminin duyuşsal amaçlarının ilköğretim u. kademedeki gerçekleşme derecesinin değerlendirilmesi*. (Yayın Numarası: 190366) [Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Akbaş, O. (2008). Değerler eğitimi akımlarına genel bir bakış. *Değer Eğitimi Dergisi*, 6(16), s. 9-27.
- Akbaş, O. (2015) Sosyal bilgilerde değerler ve öğretimi. B. Tay, ve A. Öcal (Ed.) içinde *Özel öğretim yöntemleriyle sosyal bilgiler öğretimi*. Ankara: Pegem Akademi
- Akdeniz, Ö. (2023). *Geleneksel oyunlar ve eğitsel oyunların 4. sınıf öğrencilerinde adalet, yardımlaşma ve dürüstlük tutumuna olan etkisinin incelenmesi* (Yayın Numarası: 824900) [Yüksek Lisans Tezi, Manisa Celal Bayar Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Aktepe, V., ve Gündüz, M. (2019). *Karakter ve değer eğitimi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Aktepe, V., ve Tahiroğlu, M. (2016). Değerler eğitimi yaklaşımları ve etkinlik örnekleri. *The Journal of Academic Social Science Studies*(42), s. 361-384.
- Altun, A. (2024). *Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunların öğrenci başarısına etkisi* (Yayın Numarası: 915107) [Yüksek Lisans Tezi, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Altunel, S. (2022). *Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunlar yoluyla kök değerlerin kazandırılması: Bir eylem araştırması* (Yayın Numarası: 713748) [Yüksek Lisans Tezi, Kastamonu Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi
- Alver, M., ve Kesicioğlu, O. S. (2020). Karakter ve değer eğitimi yaklaşımları ve uygulamaları. M. Kağan, ve N. Yılmaz (Ed.) içinde, *Karakter ve değer eğitimi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Aslan, S. (2019). Karakter ve değer eğitiminde kullanılan, yaklaşım, yöntem ve teknikler. V. Aktepe, ve M. Gündüz (Ed.) içinde, *Karakter ve değer eğitimi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Avcı, M. (2014). Sosyal bilgiler dersinde kültürel miras eğitimine ilişkin öğrenci ve öğretmen görüşleri (Yayın Numarası: 370218) [Yüksek Lisans Tezi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi
- Avcı, M., ve Memişoğlu, H. (2016). Kültürel miras eğitimine ilişkin sosyal bilgiler öğretmenlerin görüşleri. *İlköğretim Online*, 15(1), s. 104-124.

- Bahar, H. H. (2020). Karakter ve değer eğitiminde öğretim yöntemleri ve teknikleri. M. Kağan, ve N. Yılmaz (Ed.) içinde, *Karakter ve değer eğitimi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Balcı, S. E. (2022). *Sosyal bilgiler dersinde uygulanan eğitsel oyunların ortaokul öğrencilerinin sosyal duygusal gelişimine etkisi*. (Yayın Numarası: 743863) [Yüksek Lisans Tezi, Amasya Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi
- Barr, R., Barth, J.L., Shermis, S. S. (2013). *Sosyal bilgilerin doğası* (C. Dönmez, Çev. Ed.;1. Basım). Ankara: Pegem Akademi.
- Barth, J. L. (1997). *İlköğretim sosyal bilgiler öğretimi*. Ankara: YÖK/Dünya Bankası Milli Eğitimi Geliştirme Projesi Hizmet öncesi Öğretmen Eğitimi.
- Belek, D. (2025). *İlkokul 4. sınıf sosyal bilgiler dersi kültür ve miras öğrenme alanında yapılan sanal müze etkinliklerinin öğrencilerin sosyal bilgiler dersi tutumuna etkisinin incelenmesi*. (Yayın Numarası: 918928) [Yüksek Lisans Tezi, Bolu İzzet Baysal Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Bozkurt, E. (2017). *Çocuk oyunları ile değerler eğitimi*. [Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Brezovszky, B., McMullen, J., Veermans, K., Hannula-Sourinen, M. N., Rodrigue-Aflecht, G., Pongsakdi, N., Laakkonen, E., Lehtinen, E. (2019). Effects of a mathematics game-based learning environment on primary school students' adaptive number knowledge. *Computers ve Education*, 128, s. 63-74.
- Büyüköztürk, Ş. (2024). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı*. Ankara: Pegem Akademi.
- Büyüköztürk, Ş., Çokluk, Ö., ve Köklü, N. (2020). *Sosyal bilimler için istatistik*. Ankara: Pegem Akademi.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., ve Demirel, F. (2012). *Örnekleme yöntemleri*.
- Çağlar, Ş. ve Erdem, M. (2017). Öğretimsel mobil oyunların temele aldıkları öğrenme kuramları açısından incelenmesi: Alanyazın çalışması. H.F. Odabaşı, B. Akkoyunlu ve A. İşman (Ed.), *Eğitim teknolojileri okumaları 2017* içinde (s. 303-316). <http://www.tojet.net/books.htm>
- Çalışkan, H., ve Biter, M. (2019). Sosyal bilgiler derslerinde eğitsel oyunlarla değerler eğitimi: bir eylem araştırması. *Journal of Interdisciplinary Education: Theory and Practice*, 1(1), 1-28.
- Çankaya, S ve Karamete, A. (2008). Eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin matematik dersine ve eğitsel bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarına etkisi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(2). <https://doi.org/10.17860/efd.31845>
- Çatak, M. (2021). Programlara Göre Sosyal Bilgilerin Tarihi Gelişimi. S. Şimşek (Ed.) içinde, *Sosyal bilgiler öğretimi*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Chee, Y. S., Mehrotra, S., and Liu, Q. (2013). Effective game-based citizenship education in the age of new media. *Electronic Journal of e-Learning*, 11(1), 16–28. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1012864.pdf>
- Creswell, J. W. (2021). *Karma yöntem araştırmalarına giriş* (3. b.). (M. Sözbilir, Çev.) Ankara: Pegem Akademi.

- Creswell, J. W., ve Plano Clark, V. L. (2007). *Designing and conducting mixed methods research*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Curtis, R., and Seymour, C. (2004). Louisiana Heritage Education Program and heritage in the classroom: children's attitudes toward cultural heritage. *Journal of Social Studies Research*, 28(2), 20-24.
- Çelikkaya, T. (2019). Değerin tanımı ve sınıflandırılması. *Karakter ve değer eğitimi*. içinde Ankara: Pegem Akademi.
- Çengelci, T. (2012). Sosyal bilgiler öğretim programında somut olmayan kültürel mirasın yeri. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 25(1), s. 185-203.
- Çengelci-Köse, T. (2021). Sosyal bilgiler öğretiminde değerler eğitimi. S. Şimşek (Ed.) içinde, *Sosyal bilgiler öğretimi*. Ankara: Anı Yayıncılık
- Çetin, E. (2013). Tanımlar ve temel kavramlar. M. Ocak (Ed.) içinde, *Eğitsel dijital oyunlar*. Ankara: Pegem Akademi.
- Çınar, F. (2019). Kavramsal çerçeve. *Karakter ve değer eğitimi*. içinde Ankara: Pegem Akademi.
- Çokluk, Ö., Şekercioğlu, G., & Büyüköztürk, Ş. (2014). *Sosyal bilimler için çok değişkenli istatistik: SPSS ve LISREL uygulamaları*, Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık
- De Troyer, V., and Vermeersch, J. (2005). *Heritage in the classroom: A practical manual for teachers*. Hereduc.
- Değer, Betül. (2024) Değerler eğitiminde eğitsel oyunun önemi. *MANAS Journal of Religious Sciences*, 3(1), 1-9.
- Demir, S. B., ve Akengin, H. (2010). Sosyal bilgiler dersine yönelik bir tutum ölçeğinin geliştirilmesi: geçerlilik ve güvenirlik çalışması. *E-international journal of educational research*, 1(1), s. 26-40.
- Doğan, A., Yılmaz, T., ve Çiftçi, A. (2023). Okul öncesi öğretmenlerin okul öncesi eğitimde oyun temelli eğitim hakkında görüşleri. *Journal of Academic Social Resources*, 8(50), 2902-2907. <https://doi.org/10.29228/asrjournal.70670>
- Doğanay, A. (2015). Değer Eğitimi. C. Öztürk (Ed.) içinde, *Sosyal bilgiler öğretimi*. Ankara: Pegem akademi.
- Dönmez, C., ve Yazıcı, K. (Dü). (2015). *Sosyal bilgiler öğretimi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Er, H., ve Karadeniz, O. (2023). Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyun kullanımı. *Eğitsel oyunlarla sosyal bilgiler öğretimi*. içinde Ankara: Pegem Akademi.
- Erkan, A. (2019). *İlkokul 4. sınıf sosyal bilgiler dersinde kullanılan eğitsel oyun ve dijital oyun öğretiminin öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisi*. (Yayın Numarası: 567523) [Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Forkides, E. (2018). Digital educational games and mathematics. Results of a case study in primary school settings. *Education and Information Technologies*, 23(2), s. 851-867.
- Garris, R., Ahlers, R., and Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441-467

- George, D., and Mallery, P. (2016). *IBM SPSS statistics 23 step by step a simple guide and reference* (14th ed.). New York: Routledge.
- Gill, R., Jaswal, S. (2007). Impact of parent's education and occupation on children for learning values through teaching values programme. *Journal Of Human Ecology*, 21(3), 185-189. <https://doi.org/10.1080/09709274.2007.11905970>
- Güllü, E. (2019). *Eğitsel oyunlar*. Millî Eğitim Bakanlığı.
- Gültekin, M. (2008). Sosyal bilgiler öğretiminde yeni yaklaşımlar. Ş. Yaşar (Ed.) içinde, *Hayat bilgisi ve sosyal bilgiler öğretimi* (102-1119).
- Gündüz, M., Aktepe, V., Uzunoğlu, H., Gündüz, D. D. (2017). Okul öncesi dönemdeki çocuklara eğitsel oyunlar yoluyla kazandırılan değerler. *Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(1), 62-70. <https://doi.org/10.21666/muefd.303856>
- Güneş, F. (2015). Oyunla öğrenme yaklaşımı. *Turkish Studies*, s. 773-786. <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.8499>
- Güngör, E. (1998). *Değerler psikolojisi üzerine araştırmalar* (2. b.). İstanbul: Ötüken.
- Gürdoğan-Bayır, Ö. (2015). *İlkokul dördüncü sınıf sosyal bilgiler dersinde çatışma çözme becerilerinin gelişiminin incelenmesi*. (Yayın Numarası: 395189) [Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Gürdoğan-Bayır, Ö. ve Çengelci Köse, T. (2019). Kültürel Miras ve Korunmasına İlişkin Ortaokul Öğrencilerinin Görüşleri. *Kastamonu Education Journal*, 27(4), 1827-1840. <https://doi.org/10.24106/kefdergi.3393>
- Güvenç, B. (2019). *Kültürün ABC'si* (9 b.).
- Halaç, H. H., ve Demir, İ. (2017). Toplumsal hafızamız kültürel mirasımız. *Journal of International Social Research*, 10(52), 1141-1145. <http://dx.doi.org/10.17719/jisr.2017.1993>
- Halaç, H. H., Gürdoğan-Bayır, Ö., ve Çengelci-Köse, T. (2021). İlkokul öğrencilerine yönelik kültürel mirasa duyarlılık ölçeği'nin geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16(31), s. 197-218.
- Halaç, H. H., Gürdoğan Bayır, Ö., Çengelci Köse, T., Önel, T., Önaçan, M. B. (2025). Tarihsel oyun yolculuğu (TOY) uygulamasının ilkökul öğrencilerinin kültürel mirasa duyarlılıklarına ve kültürel miras konusundaki başarılarına etkisi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* (64), 150-166. <https://doi.org/10.9779/pauefd.1445689>
- Halstead, J. M., and Taylor, M. J. (2000). Learning and teaching about values: A review of recent research. *Cambridge Journal of Education*, 30(2), 169–202. <https://doi.org/10.1080/713657146>
- Hayal, M. A. (2015). *İlkokul 4. sınıf sosyal bilgiler dersinde bilgisayar destekli öğretimin öğrencilerin başarılarına derse yönelik tutumlarına ve kalıcılıklarına etkisi*. (Yayın Numarası: 396096) [Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Hong, C. J., Hwang, Y. M., Wang, K. C., Hsu, F. T., Chen, J. Y. ve Chan H. C. (2011). Effect of self-worth and parenting style on the planned behavior in an online moral game. *TOJET: The Turkish Online Journal Of Educational Technology*, 10(2), 82 90.

- Izgar, G. (2020). Eğitsel oyunların öğrencilerin değer kazanımlarına etkisi: Bir durum çalışması. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 18(40), 207-241. <https://doi.org/10.34234/ded.736639>
- İnal, M. ve Korkmaz, Ö. (2019). Eğitsel oyunların öğrencilerin yabancı dil olarak Türkçe öğrenmeye dönük tutumlarına ve konuşma becerilerine etkisi. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 7(4), 898-913.
- İspir, E. (2024). *Sosyal bilgiler "zaman içinde teknoloji" temasının eğitsel oyunlarla öğretiminin öğrencinin akademik başarısına ve derse tutumuna etkisi* (Yayın Numarası: 883801) [Yüksek Lisans Tezi, İnönü Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi
- Kağan, M. (2020). Değerlerin tanımı ve sınıflandırılması. *Karakter ve değer eğitimi* (s. 29-41). içinde Ankara: Pegem Akademi.
- Kağan, M., ve Yılmaz, N. (Ed). (2020). *Karakter ve değer eğitimi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Kapp, K. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. San Francisco, CA: Pfeiffer. <https://doi.org/10.1145/2207270.2211316>
- Karasar, N. (2022). *Bilimsel araştırma yöntemi* (37. b.). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Kaya, B. (2008). Sosyal bilgiler dersinde teknoloji kullanımı. *Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28(3), s. 189-205.
- Kayhan, E. (2024). *Hayat bilgisi dersinde eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarı ve tutumlarına etkisi* (Yayın Numarası: 883050) [Yüksek Lisans Tezi, Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Keskin, Y., ve Öğretici, B. (2013). Sosyal bilgiler dersinde "duyarlılık" değerinin etkinlikler yoluyla kazandırılması: nitel bir araştırma. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 11(25), 143-181.
- Keskin, Y. (2016). Değer Eğitimi. D. Dilek (Ed.) içinde, *Sosyal bilgiler eğitimi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Klepper, J. R. (2003). A comparison of fourth grade students testing scores between an independent worksheet review and a bingo game review. *Department of Teacher Education of Johnson Bible College, Master of Arts, U.S.*, 1-44. <https://eric.ed.gov/?id=ED479379>
- Kılcan, B., ve Akbaba, B. (2013). Sosyal bilgiler öğretim programında yer alan kültürel mirasa duyarlılık değerine ilişkin öğrenci algılarının incelenmesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken*, 5(3), s. 113-137.
- Kukul, V. (2013). Oyunla ilgili tarihsel gelişim ve yaklaşımlar. *Eğitsel dijital oyunlar*. içinde Ankara: Pegem Akademi.
- Kurt, E. (2024). *Fen bilimleri dersinde eğitsel oyun tasarlamının öğrencilerin eleştirel düşünme becerilerine, motivasyonlarına ve başarılarına etkisi* (Yayın Numarası: 932492) [Yüksek Lisans Tezi, Bartın Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Kurtdede-Fidan, N. (2019). Değer eğitimi yaklaşımları. A. F. Ersoy, ve P. Ünüvar (Ed.) içinde, *Karakter ve değer eğitimi*. Ankara: Anı Yayıncılık.

- Kurtdede-Fidan, N., ve Öner, Ö. (2018). Değerler eğitime yönelik yapılan lisansüstü tezlerin incelenmesi. *International Journal Of Field Education*, 4(1), s. 1-17.
- Külcü, Ö. T. (2015). Kültürel miras kavramının eğitim açısından önemi. *Akademia Disiplinlerarası Bilimsel Araştırmalar Dergisi*, 1(1), s. 27-32.
- Leow, F. T., and Ch'ng, E. (2021). Analysing narrative engagement with immersive environments: designing audience-centric experiences for cultural heritage learning. *Museum Management and Curatorship*, 36(4), 342-361.
- Lincoln, Y.S. and Guba, E.G. (1985) *Naturalistic Inquiry*. SAGE, Thousand Oaks, pp.289-331. [http://dx.doi.org/10.1016/0147-1767\(85\)90062-8](http://dx.doi.org/10.1016/0147-1767(85)90062-8)
- Lovat, T. (2009). Values Education and Quality Teaching: Two Sides of the Learning Coin. In T. Lovat and R. Toomey (Eds.). *Values Education And Quality Teaching: The double Helix Effect*, New York: Springer, 1-12. <https://doi.org/10.1007/978-1-4020-9962-5>
- Malone, T.W., and Lepper, M.R. (1987). Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning. In R.E. Snow and M.J Farr (Ed.), *Aptitude, learning, and instruction volume 3: Cognitive and affective process analyses* (pp. 223-253). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers
- McKercher, B., du Cros, H. (2002). *Cultural tourism: The partnership between*. New York: The Haworth Hospitality .
- McMillan, J. H., and Schumacher, S. (2009). *Research in education: Evidence- Based inquiry* (Cilt 7). London: Pearson.
- MEB. (2018). Sosyal bilgiler dersi öğretim programı.
- Mert, B. (2022). *Sosyal bilgiler dersinde web 2.0 araçları kullanımının öğrencilerin tarihsel empati ve kültürel mirasa duyarlılık kazanmalarına etkisinin incelenmesi*. (Yayın numarası: 835139) [Yüksek Lisans Tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi].Ulusal Tez Merkezi.
- Naylor, D. T., ve Diem, R. A. (1987). Elementary and middle school studies. *Amer School Pub*.
- Oğuz-Haçat, S., ve Topal, M. (2021). Geleneksel çocuk oyunlarının değer eğitimindeki rolünün sınıf öğretmenlerinin görüşleri açısından değerlendirilmesi. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 12(2), s. 558-575.
- Öğütveren, M. (2025). *Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyun kullanımının akademik başarıyla, derse yönelik tutuma ve değer kazandırmaya etkisi*. (Yayın Numarası: 930187) [Doktora Tezi, Atatürk Üniversitesi].Ulusal Tez Merkezi.
- Özer, F. (2020). İlkokul öğrencilerinin dijital oyun tercihlerinin eğitsel bir perspektiften incelenmesi. *Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(4), 380-398. <https://doi.org/10.34056/aujef.801943>
- Öztürk, C. (Dü.). (2015). *Sosyal bilgiler öğretimi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Prensky, M. (2001). Fun, play and games: What makes games engaging. *Digital Game-Based Learning*, 5(1), 5-31.
- Qian, M., and Clark, K. R. (2016). Game-based learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, s. 50-58.
- Rokeach, M. (1973). The nature of human values. *New York: Free Press*.

- Safran, M. (2015). Sosyal bilgiler öğretimine bakış. B. Tay, ve A. Öcal (Ed.) içinde, *Özel öğretim yöntemleriyle sosyal bilgiler öğretimi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Schwartz, S. H. (1994). Are there universal aspects in the structure and contents of human values? *Journal of Social Issues*, 50(4), s. 19-45.
- Selanik-Ay, T., ve Kurtdele-Fidan, N. (2013). Öğretmen adaylarının "kültürel miras" kavramına ilişkin metaforları. *Turkish Studies*, 8(12), s. 1135-1152.
- Sezgin, S., Bozkurt, A., Yılmaz, E. A., Van Der Linden, N. (2018). Oyunlaştırma, eğitim ve kuramsal yaklaşımlar: Öğrenme süreçlerinde motivasyon, adanmışlık ve sürdürülebilirlik. *Mehmet Akif Ersoy University Journal of Education Faculty*(45), 169-189. <https://doi.org/10.21764/maeuefd.339909>
- Sırrı, V. (2015). karakter eğitimi: Dün, bugün ve yarın. *Tarih Kültür ve Sanat Araştırmaları Dergisi*. Karabük, 4, 121-144. <https://doi.org/10.7596/taksad.v4i1.475>
- Sir, K. (2013). Eğitsel dijital oyunlarla ilgili dijital çerçeve. Ocak, M., A (Ed.) içinde, *Eğitsel dijital oyunlar kuramı tasarım ve uygulama*. Ankara: Pegem Akademi
- Sidekli, S., ve Karaca, L. (2013). Sosyal bilgiler öğretiminde yerel, kültürel miras öğelerinin kullanımına ilişkin öğretmen aday görüşleri. *Gaziosmanpaşa Bilimsel Araştırma Dergisi*, 5, s. 20-38.
- Sönmez, V. (2010). *Sosyal bilgiler öğretimi ve öğretmen kılavuzu*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Şimşek, S. (Ed.). (2021). *Sosyal bilgiler ve sınıf öğretmenleri için sosyal bilgiler öğretimi* (3. b.). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Tatto, M., Tapia, M., Varela, A., ve Rodriguez, M. (2001). Examining Mexico's Values Education In A Globally Dynamic Contest. *Journal of Moral Education*, 30 (2), 173-198.
- Taşdemir, M. (2018). *Ortaokul altıncı sınıf sosyal bilgiler ders kitabı metinlerinin kültürel mirasa duyarlılık değeri açısından incelenmesi*. (Yayın Numarası: 532586) [Yüksek Lisans Tezi, Akdeniz Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Tay, B., ve Öcal, A. (Ed.). (2015). *Özel öğretim yöntemleriyle sosyal bilgiler öğretimi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Taylor, D. T., and Diem, R. A. (1987). *Elementary and middle school social studies*. New York: Random House.
- Tosun, Ş. (2024). *İlkokul birinci sınıf öğrencilerinin temel sosyal becerilerini eğitsel oyunlarla geliştirme: Bir eylem araştırması* (Yayın Numarası: 870382) [Yüksek Lisans Tezi, Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Tural, H. (2005), İlköğretim matematik öğretiminde oyun ve etkinliklerle öğretimin erişimi ve tutuma etkisi (Yayın Numarası: 186560) [Yüksek Lisans Tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi.
- UNESCO. (1972). Convention concerning the protection of the world cultural and natural heritage. *Adopted by the General Conference at its seventeenth session Paris, 16 november*. <https://whc.unesco.org/archive/convention-en.pdf> adresinden alındı
- UNESCO. (2003). *Somut olmayan kültürel mirasın korunması sözleşmesi*. <https://www.unesco.org.tr/Pages/181/177/> adresinden alındı

- Uygun, K., Akkeyik, U., ve Öztürk, C. (2018). Eğitsel oyunların sosyal bilgiler öğretimine etkisi: Etkinlik örneği. *Araştırma ve Deneyim Dergisi*, 3(2), s. 75-92.
- Uzun, T., ve Özdem, G. (2020). Değerler eğitimi. M. Kağan, ve N. Yılmaz (Dü) içinde, *Karakter ve değer eğitimi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Ünlü, İ. (2012). İlköğretim 8. sınıf öğrencilerinin kültür algılarının incelenmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(1), 77-92.
- Vygotsky, L. S. (2016). Play and its role in the mental development of the child. *International Research in Early Childhood Education*, 7(2), 3–24. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1138861.pdf>
- Welton, D. A. and Mallan, J. T. (1999). *Children and their world: strategies for teaching social studies* (9th ed.) Boston: Houghton Mifflin Company.
- Yalçın, A., ve Güleç, S. (2022). Sosyal bilgiler ders kitapları “kültür ve miras” öğrenme alanında yer alan değerlerin incelenmesi. *Journal of Uludag University Faculty of Education*, 35(3), 741-762. <https://doi.org/10.19171/uefad.1181147>
- Yaşar, Ş. ve Çengelci, T. (2012). Sosyal bilgiler dersinde değerler eğitimi ilişkin bir durum çalışması. *Uluslararası Avrasya Sosyal Bilimler Dergisi*, 3(9), s. 1-23.
- Yavuzer, H. (2019). *Çocuk psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yel, S., ve Aladağ, S. (2014). Sosyal bilgilerde değerlerin öğretimi. M. Safran (Ed.) içinde, *Sosyal bilgiler öğretimi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Yel, S., Taşdemir, A., ve Yıldırım, K. (2015). Sosyal bilgilerde öğretim strateji, yöntem ve teknikleri. B. Tay, ve A. Öcal (Dü) içinde, *Özel öğretim yöntemleriyle sosyal bilgiler öğertimi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Yenice, N., ve Alpak Tunç, G. Y. (2019). Eğitsel oyun uygulamalarının 5. sınıf öğrencilerinin fen öğrenmeye yönelik motivasyonları üzerindeki etkisinin incelenmesi. *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 10(1), s. 88-100.
- Yeşilbağ, S., Korkmaz, Ö., Çakır, R. (2020). The effect of educational computer games on students' academic achievements and attitudes towards English lesson. *Educ Inf Technol* 25, 5339–5356 <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10216-1>
- Yıldırım, A., ve Şimşek, H. (2021). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (12. b.). Ankara: Seçkin.
- Yıldırım, B. (2015). *Eğitsel oyun ve dönüt-düzeltilmenin öğrenme düzeyi ve kalıcılığa etkisi*. (Yayın Numarası: 407553) [Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Yıldız, S., E. (2022). *Hayat bilgisi dersinde eğitsel oyun temelli etkinliklerin öğrencilerin akademik başarı, tutum ve motivasyon düzeylerine etkisinin incelenmesi* (Yayın Numarası: 751891) [Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Yılmaz, S. (2023). İlkokul öğrencilerinin kültürel mirasa duyarlılıklarının incelenmesi: Bir karma yöntem araştırması. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 24(1), s. 451-510.
- Zing, Y. (2019). *Eğitsel oyunlara dayalı sosyal bilgiler öğretiminde ilköğretim öğrencilerinin küresel vatandaşlığa ilişkin algı ve görüşleri*. (Yayın Numarası: 589662) [Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi.]. Ulusal Tez Merkezi.

EKLER

EK-1. Etik Kurul Belgesi Beyannamesi

Evrak Kayıt Tarihi: 14.05.2024

Protokol No: 733231

Tarih: 28.05.2024



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

ÇALIŞMANIN TÜRÜ:	Yüksek Lisans Tez Çalışması
KONU:	Eğitim Bilimleri
BAŞLIK:	Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyun Kullanımının Öğrencilerin Kültürel Mirasa Duyarlılığına ve Derse Yönelik Tutumuna Yansıması
PROJE/TEZ YÜRÜTÜCÜSÜ:	Doç. Dr. Ömür GÜRDOĞAN BAYIR
TEZ YAZARI:	İlayda Nur KARALAR
ALT KOMİSYON GÖRÜŞÜ:	-
KARAR:	Olumlu

EK-2. Eskişehir İl Milli Eğitim Müdürlüğünden Alınan Araştırma İzin Yazısı



İlkokulu Müdürlüğüne



Başvuru No: MEB.TT.2024.001397

Uygulama Yapılacak MEB Teşkilatının Kurum Kodu: 707841

T.C. Kimlik No:

Adı Soyadı: İLAYDA NUR KARALAR

Araştırmanın Adı: SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE EĞİTSEL OYUN KULLANIMININ ÖĞRENCİLERİN KÜLTÜREL MİRASA DUYARLILIĞINA VE DERSE YÖNELİK TUTUMUNA YANSIMASI

Araştırmanın Niteliği: Yüksek Lisans Tezi

Araştırmanın Örneklem / Çalışma Grubu: Öğrenci

Uygulama Yapılacak MEB Teşkilatı:

Uygulama Yapılacak Birim: İlkokul

Uygulama Yapılacak İl: ESKİŞEHİR

Veri Toplama Aracının Başlığı: Kültürel Mirasa Duyarlılık Ölçeği, Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği, Öğrenci Görüşme Formu, Öğrenci Günlüğü

Araştırma Uygulama İzninin Kabul Tarihi: 23.09.2024

Araştırmanın Uygulama İzninin Bitiş Tarihi: 23.09.2025

Yukarıda kimliği yazılı araştırmacı "Araştırma Uygulama İzinleri Genelgesine (2024/41)" göre belirtilen kapsamda araştırmasını yapmayı taahhüt etmiştir. Araştırmacının bilgi ve belgelerinin uygunluğu kontrol edilmiş olup araştırma uygulama izni ESKİŞEHİR İl Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından onaylanmıştır.

NOT: Okul/kurum yöneticileri tarafından "Araştırma Uygulama İzni" belgesinin ve veri toplama araçlarının (araçlardaki maddelerinin) modülde yer alan belge ve araçlarla aynı olduğu kontrol edilmelidir. Aynı olmadığı durumda araştırma uygulama izni verilmeyecektir.

* Başvuru detayını görüntülemek ve belgeyi doğrulamak için <https://arastirmaizinleri.meb.gov.tr/belge-dogrula> bağlantısını kullanınız.

EK-3. Öğretmen Gönüllü Katılım Formu

ÖĞRETMEN GÖNÜLLÜ KATILIM FORMU

Değerli Sınıf Öğretmeni,

Bu çalışma, Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyun Kullanımının Öğrencilerin Kültürel Mirasa Duyarlılığına ve Derse Yönelik Tutumuna Yansıması başlıklı bir çalışma olup, 4. sınıf Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyun uygulamalarının öğrencilerin kültürel mirasa duyarlılığına ve derse yönelik tutumuna etkisinin incelenmesi amacını taşımaktadır.

Çalışma, Doç. Dr. Ömür GÜRDOĞAN BAYIR danışmanlığında İlayda Nur KARALAR tarafından yürütülmekte ve sonuçları ile sınıf eğitiminin gelişimine ışık tutacaktır.

- Bu çalışmaya katılımınız gönüllülük esasına dayanmaktadır.
- Çalışmanın amacı doğrultusunda, sınıfınızda öğretim uygulaması yapılacak, yapılacak olan öğretim uygulamasının öncesinde ve sonrasında kültürel mirasa duyarlılık ölçeği ve sosyal bilgiler dersi tutum ölçeği, uygulama öncesinde kişisel bilgi formu, uygulamanın ardından ses kayıt cihazıyla kayıt altına alınacak olan görüşmelerle öğrencilerinizden veriler toplanacaktır.
- İsminizi yazmak ya da kimliğinizi açığa çıkaracak bir bilgi vermek zorunda değilsiniz. Araştırmada katılımcıların isimleri gizli tutulacaktır.
- Araştırma kapsamında toplanan veriler, sadece bilimsel amaçlar doğrultusunda kullanılacak, araştırmanın amacı dışında ya da bir başka araştırmada kullanılmayacak ve gerekmesi halinde sizin (yazılı) izniniz olmadan başkalarıyla paylaşılmayacaktır.
- İstemeniz halinde sizden ve sınıfınızdan toplanan verileri inceleme hakkınız bulunmaktadır.
- Sizden toplanan veriler, şifresi sadece araştırmacı tarafından bilinen bir bilgisayar ve harici bellek ile korunacak ve araştırma bitiminde arşivlenecek ya da imha edilecektir.
- Veri toplama sürecinde size rahatsızlık verebilecek herhangi bir uygulama, soru ve talep olmayacaktır. Yine de katılımınız sırasında herhangi bir sebepten rahatsızlık hissederseniz çalışmadan istediğiniz zaman ayrılabilirsiniz. Çalışmadan ayrılmanız durumunda sizden toplanan veriler çalışmadan çıkarılacak ve imha edilecektir.

Gönüllü katılım formunu okumak ve değerlendirmek üzere ayırdığınız zaman için teşekkür ederim. Çalışma hakkında sorularınızı Anadolu Üniversitesi Temel Eğitim Bölümü Sınıf Eğitimi Anabilimdalı'ndan İlayda Nur KARALAR'a yöneltebilirsiniz.

Araştırmacının Adı/Soyadı: İlayda Nur KARALAR

Adres:

Cep Tel:

E-posta:

Bu çalışmaya tamamen kendi rızamla, istediğim takdirde çalışmadan ayrılabileceğimi bilerek verdiğim bilgilerin bilimsel amaçlarla kullanılmasını kabul ediyorum. (Lütfen bu formu okuduktan sonra, doldurup imzalayarak veri toplayan kişiye teslim ediniz.)

Katılımcının Adı ve Soyadı:

Tarih:

İmza

EK-4. Öğrenci Gönüllü Katılım Formu

ÖĞRENCİ GÖNÜLLÜ KATILIM FORMU

Değerli Öğrenci,

Bu çalışma, Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyun Kullanımının Öğrencilerin Kültürel Mirasa Duyarlılığına ve Derse Yönelik Tutumuna Yansıması başlıklı bir çalışma olup, 4. sınıf Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyun uygulamalarının öğrencilerin kültürel mirasa duyarlılığına ve derse yönelik tutumuna etkisinin incelenmesi amacını taşımaktadır.

Çalışma, Doç. Dr. Ömür GÜRDOĞAN BAYIR danışmanlığında İlayda Nur KARALAR tarafından yürütülmekte ve sonuçları ile sınıf eğitiminin gelişimine ışık tutacaktır.

- Bu çalışmaya katılımınız gönüllülük esasına dayanmaktadır.
- Çalışmanın amacı doğrultusunda, yapılacak olan öğretim uygulamasının öncesinde ve sonrasında kültürel mirasa duyarlılık ölçeği ve sosyal bilgiler dersi tutum ölçeği, uygulama öncesinde kişisel bilgi formu, uygulamanın ardından ses kayıt cihazıyla kayıt altına alınacak olan görüşmelerle sizden veriler toplanacaktır.
- İsmınızı yazmak ya da kimliğinizi açığa çıkaracak bir bilgi vermek zorunda değilsiniz. Araştırmada katılımcıların isimleri gizli tutulacaktır.
- Araştırma kapsamında toplanan veriler, sadece bilimsel amaçlar doğrultusunda kullanılacak, araştırmanın amacı dışında ya da bir başka araştırmada kullanılmayacak ve gerekmesi halinde sizin (yazılı) izniniz olmadan başkalarıyla paylaşılmayacaktır.
- İstemeniz halinde sizden toplanan verileri inceleme hakkınız bulunmaktadır.
- Sizden toplanan veriler, şifresi sadece araştırmacı tarafından bilinen bir bilgisayar ve harici bellek ile korunacak ve araştırma bitiminde arşivlenecek ya da imha edilecektir.
- Veri toplama sürecinde size rahatsızlık verebilecek herhangi bir uygulama, soru ve talep olmayacaktır. Yine de katılımınız sırasında herhangi bir sebepten rahatsızlık hissederseniz çalışmadan istediğiniz zaman ayrılabilirsiniz. Çalışmadan ayrılmanız durumunda sizden toplanan veriler çalışmadan çıkarılacak ve imha edilecektir.

Gönüllü katılım formunu okumak ve değerlendirmek üzere ayırdığınız zaman için teşekkür ederim. Çalışma hakkında sorularınızı Anadolu Üniversitesi Temel Eğitim Bölümü Sınıf Eğitimi Anabilimdalı'ndan İlayda Nur KARALAR'a yöneltebilirsiniz.

Araştırmacının Adı/Soyadı: İlayda Nur KARALAR

Adres:

Cep Tel:

E-posta:

Bu çalışmaya tamamen kendi rızamla, istediğim takdirde çalışmadan ayrılabileceğimi bilerek verdiğim bilgilerin bilimsel amaçlarla kullanılmasını kabul ediyorum. (Lütfen bu formu okuduktan sonra, doldurup imzalayarak veri toplayan kişiye teslim ediniz.)

Katılımcının Adı ve Soyadı:

Tarih:

İmza

EK-5 Veli Onam Formu

Sayın Veli;

Çocuğunuzun katılacağı bu çalışma, “**Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyun Kullanımının Öğrencilerin Kültürel Mirasa Duyarlılığına ve Derse Yönelik Tutumuna Yansıması**” adıyla, 2024-2025 eğitim öğretim yılının Güz döneminde 16 Eylül -24 Kasım tarihleri arasında yapılacak bir araştırma uygulamasıdır.

Araştırmanın Hedefi: Bu araştırmanın temel amacı Eğitsel Oyun kullanılarak tasarlanan Sosyal Bilgiler dersinin öğrencilerin kültürel mirasa duyarlılığına ve derse yönelik tutumlarına yansımalarını incelemektir.

Araştırma Uygulaması: İzinleri alınmış ölçekler kullanılacaktır. Öğrencilerin uygulama ile ilgili görüşlerine başvurulacaktır.

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

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

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

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

Araştırmacı: İlayda Nur Karalar

İletişim bilgileri: Tel:

E-posta:

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

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

İsim-Soyisim İmza:

Veli Adı-Soyadı :

EK-6. Ölçek İzinleri



HAMZA AKENGİN

Kime: İlayda Nur KARALAR

7.05.2024 Sal 00:18

İlayda merhaba,
Etik kurallara uyarak " Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeğini" araştırmada kullanabilirsin. Kolaylıklar dileği ile.

Kimden: "İlayda Nur KARALAR"

Kime: "hakengin"

Gönderilenler: 3 Mayıs Cuma 2024 13:29:23

Konu: Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği İzni



SELÇUK BEŞİR DEMİR

Kime: İlayda Nur KARALAR

6.05.2024 Pzt 20:56

elbette başarılar dilerim

İlayda Nur KARALAR , 3

May 2024 Cum, 13:29 tarihinde şunu yazdı:

Sayın Selçuk Beşir DEMİR,
Değerli hocam merhaba, ismim İlayda Nur KARALAR. Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı Sınıf Eğitimi yüksek lisans öğrencisiyim. Doç. Dr. Ömür GÜRDOĞAN BAYIR hocamın danışmanlığında "Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyun Kullanımının Öğrencilerin Kültürel Mirasa Duyarlılığına ve Derse Yönelik Tutumuna Yansıması" başlıklı araştırmanın önerisini hazırlamaktayım. İzniniz dahilinde tarafınızca üretilmiş olan "Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği" aracılığıyla hedeflediğim sınıf kademesinde öğrenci tutumlarını ölçmek istiyorum. İzin vermeniz durumunda ölçeğinizi tezimde kullanmayı planlıyorum. Olumlu dönütünüz için şimdiden teşekkür ederim. Saygılarımla.

İlayda Nur KARALAR

Kültürel Mirasa Duyarlılık Ölçeği İzni



Tuba ÇENGELCİ KÖSE

Kime: İlayda Nur KARALAR

13.05.2024 Pzt 13:22

Sayın İlayda Nur KARALAR,

"İlkokul Öğrencilerine Yönelik Kültürel Mirasa Duyarlılık Ölçeği"ni tezinizde kullanabilirsiniz.

Başarılar dilerim,

Prof.Dr. Tuba CENGELCI KOSE
Anadolu Üniversitesi
Eğitim Fakültesi
Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü
Eskişehir

...



EK- 7 Örnek Ders Planı

Ders Adı	Sosyal Bilgiler
Sınıf Düzeyi	4. Sınıf
Öğrenme Kazanımları	SB.4.2.1. Sözlü, yazılı, görsel kaynaklar ve nesnelerden yararlanarak aile tarihi çalışması yapar
Öğrenme Alanı	Kültür ve Miras
Kazandırılacak Değer	Aile birliğine önem verme, Kültürel mirasa duyarlılık
Süre	40+40 dakika (2 ders saati)
Öğretim Strateji, Yöntem ve Teknikleri:	Eğitsel oyun, soru- cevap, anlatım
Araç-Gereç, Materyal:	Akıllı Tahta
Derse Giriş	
Dikkat çekme	Aile sepeti oyunu oynatılarak dikkat çekilir. Öğrencilerin her birine bir aile kavramı (anne, baba, hala, teyze, dede vb) yapışkanlı kâğıt ile öğrencilerin üzerinde yapıştırılarak aile sepeti oluşturulur. Ve kavramlar karışık şekilde birer birer söylenir. Öğrencilere yalnızca verilen kavram ya da aile sepeti dendiğinde ayağa kalkmaları gerektiği diğer kavramlarda hareket etmemeleri gerektiği açıklanır.
Güdüleme	-Aile nedir? -Anne- babanızın doğduğu yeri biliyor musunuz? Soruları sorulur. Bu derste çeşitli kaynaklar kullanarak nasıl aile tarihi çalışması yapabileceklerini öğrenecekleri açıklanır.
Gözden Geçirme	-Geniş aile kimlerden oluşur? -Akrabalarımız kimlerdir, hangi yollarla akraba olunur? -Ailemiz için önemli olaylar nelerdir?
Derse Geçiş	
	Öğrencilerden sınıfa getirilen görseli incelemesi istenir. Görseldeki aile üyelerinin kimler olabileceği üzerinde durulur.  Akrabalık ilişkileri üzerinde durularak soy ağacından bahsedilir. Bir kişinin en uzak atasından başlayarak bütün kişileri belirten çizelgeye soy ağacı dendiği açıklanır. Soy ağacı örneği gösterilerek öğrencilerle soy ağacı oluşturma etkinliği yapılır.

Aile ve akrabalarımızın bizler için önemi üzerinde durulup onları tanımanın ve geleneklerimizin öneminden bahsedilir. Ailemizi daha iyi tanımanın bir yolunun aile tarihi araştırması yapmak olduğundan bahsedilir. Aile tarihimizi araştırırken günümüzden geçmişe doğru çeşitli kaynaklardan yararlanarak gideriz. Eski fotoğraflar, eşyalar, belgeler bu kaynaklardan bazılarıdır. Bunları görsel kaynak (Fotoğraf, albüm vb.), yazılı kaynak (diploma, mektup vb.) olarak sınıflandırabilir aynı zamanda farklı nesnelerden de yararlanabiliriz (işlemeli sandık, gaz lambası, dikiş makinesi, güğüm, ibrik, şalvar bindallı gibi geleneksel kıyafetler vb.). Aile tarihimizi öğrenmenin bir yolu da sözlü tarih yöntemidir. Sözlü tarih yöntemi belirli bir konuyla ilgili olarak konu hakkında bilgi sahibi olan kişilerle görüşmeler yapmaktır.

Bilmece Çemberi Oyunu

Tahta ikiye ayrılır, tahtanın bir tarafında ön tarafında cevapların görselleri arka tarafında ise diğer bilmecelerin yazılı olduğu görseller asılır. Tahtanın diğer tarafına yazılı kaynaklar, görsel kaynaklar ve eşyalar başlıkları atılarak gruplar oluşturulur. Öğrenciler çember şeklinde dizilir ve müzik başlatılır. Çemberin bir noktasından başlayarak bir top sırayla öğrencilerin ellerinde dolaştırılır. Müzik durduğunda öğretmen ilk bilmeceyi sorar top kimin elindeyse o öğrenci bilmeceyi cevaplar ve çemberden ayrılarak müziğin yeniden durmasını bekler, müzik durduğunda yeni bilmeceyi sorar ve elindeki kaynağı doğru gruba yerleştirmesi istenir. Eğer doğru gruba yerleştirirse oyundan çıkar, eğer yanlış gruba yerleştirirse çembere yeniden girer ve müzik yeniden başlatılır. Tüm bilmeceler bitene kadar oyun devam eder.

Örnek bilmeceler

Uzun yoldan kuş gelir, ne söylese hoş gelir. (Mektup)
Hiç yorulmadan dünya yolculuğu yapan şey nedir? (Posta pulu)
Uzundur boyu, hep taşır suyu. (Güğüm)
Tik tak atar, cepten sarkar. (Köstekli saat)
Zamanı durdurur, duvarda asılı durur. (Fotoğraf)
Okulu bitir al götür. (Diploma)
Sesi var görüntüsü yok, konuşur ağzı yok. (Radyo)
Üstü süslü kutu, içinde emek dolu. (Çeyiz sandığı)
Benim bir evim var, evimin içinde kuyu var, kuyunun içinde yılan var, yılanın ağzında ateş var. (Gaz Lambası)

Sözlü tarih çalışması adımları verilir (Konunun belirlenmesi, görüşme yapılacak kişinin belirlenmesi, görüşme sorularının

	hazırlanması, görüşme sırasında kullanılacak eşyaların belirlenmesi, görüşme yer ve zamanının belirlenmesi, görüşmenin gerçekleştirilmesi, elde edilen bilgilerin sunulması). Her adım açıklanır. https://youtu.be/GRgG-zPggw8?si=mLLTA3qO2WN-BUnb videonun sözlü tarih yapılan kısmı izletilir. (3.50- 8.00 dakikalar) Öğrencilerden aile tarihi çalışması yapmak için kültürel hayat, günlük yaşam, oyun ve eğlence, tarihi olaylar konularından birini belirleyip aile büyüklerinden biri ile sözlü tarih çalışması yapmak için görüşme soruları hazırlamaları istenir. Sözlü tarih çalışması ile aile ve akrabalık ilişkilerimizi, geçmişteki hayat şartlarını, kültürel öğeleri öğrenebileceğimiz açıklanır ve aile ve akrabalık ilişkilerinin öneminden bahsedilir.
Özetleme	Sözlü tarih uygulama adımları tekrar edilerek konu özetlenir. https://wordwall.net/tr/resource/78746214
Ölçme Değerlendirme	Çekirdek aile ve geniş ailenin farkı nedir? Sözlü tarih çalışması nasıl yapılır? Geçmişimizi öğrenirken nelerden yararlanabiliriz? Geçmişimizi öğrenmek bize nasıl bir katkı sağlar? Ailenin geçmişini öğrenmek sana neler hissettirir? Soruları öğrencilere sorulur ve yanıtlar değerlendirilir. Öğrenci günlükleri doldurulur.
Ödevlendirme	Öğrencilerden aile büyüklerinden biriyle görüşerek hazırladıkları sorularla aile tarihi çalışması yapması istenir. Çalışma sonunda aile tarihi çalışmalarından edindikleri bilgileri, hangi kaynaklardan yararlandıkları ve bu çalışmayı yapmanın duygularını nasıl etkilediğini anlatan kısa bir yazı yazmaları istenir.

EK-8. Kişisel Bilgi Formu

Kişisel Bilgi Formu

1. Cinsiyetiniz: ()Kız ()Erkek

2. Kaç kardeşsiniz: (Siz dâhil)

3. Ailenizde kaç kişi yaşıyorsunuz..... (Siz dâhil)

4. Anne ve babanızın öğrenim durumu: Anne Baba

Okuma-yazma bilmiyor. () ()

Okur-yazar () ()

İlkokul mezunu () ()

Ortaokul mezunu () ()

Lise mezunu () ()

Yüksek okul mezunu () ()

Üniversite mezunu () ()

Yüksek lisans mezunu () ()

Doktora mezunu () ()

5. Annenizin mesleği:

6. Babanızın mesleği:

7. En çok oynadığınız oyunlar:

EK-9. Kültürel Mirasa Duyarlılık Ölçeği Örnek Maddeler

Kültürel Mirasa Duyarlılık Ölçeği

1. İnsanların geçmişte nasıl kıyafetler giydiğini merak ederim.

☐ Hiç Katılmıyorum ☐ Katılmıyorum ☐ Katılıyorum ☐ Tamamen Katılıyorum

2. Büyüklerimin geçmişte kullandığı nesneler dikkatimi çeker.

☐ Hiç Katılmıyorum ☐ Katılmıyorum ☐ Katılıyorum ☐ Tamamen Katılıyorum

3. Büyüklerimin geçmişte oynadıkları çocuk oyunlarını merak ederim.

☐ Hiç Katılmıyorum ☐ Katılmıyorum ☐ Katılıyorum ☐ Tamamen Katılıyorum

4. Geçmişte yaşayan insanların oturduğu evleri gezmek ilgimi çeker.

☐ Hiç Katılmıyorum ☐ Katılmıyorum ☐ Katılıyorum ☐ Tamamen Katılıyorum

5. Geçmişte bayramların nasıl kutlandığını merak ederim.

☐ Hiç Katılmıyorum ☐ Katılmıyorum ☐ Katılıyorum ☐ Tamamen Katılıyorum



EK-10. Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği Örnek Maddeler

Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği

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

EK-11. Öğrenci Görüşme Formu

Öğrenci Görüşme Formu

1. Sosyal bilgiler dersinde kültürel mirasa ilişkin neler öğrendiğini düşünüyorsun?
2. Sosyal Bilgiler dersinde öğrendiklerini günlük yaşamında nasıl kullanırsın?
3. Sosyal bilgiler dersinde oynadığımız oyunlar hakkında ne düşünüyorsun?
Hangi oyunlar hoşuna gitti? Neden?
Hangi oyunlar hoşuna gitmedi? Neden?
4. Sosyal bilgiler dersinde kültürel mirasa duyarlılık için sence başka ne tür etkinlikler yapılabilir?
5. Sosyal bilgiler dersinde oynadığımız oyunların derse nasıl katkı sağladığını düşünüyorsun?
6. Belirtmek istediğin başka bir şey var mı?

EK-12. Öğrenci Günlüğü

Yapılandırılmış Öğrenci Günlüğü

Bugünkü Sosyal Bilgiler dersinde gerçekleştirdiğiniz etkinlik hakkındaki düşüncelerinizi ve duygularınızı paylaşır mısınız? Yazabilir misiniz?

Bugünkü etkinlikte sizi zorlayan kısımlar oldu mu? Varsa yazabilir misiniz?

Bugünkü etkinlik sırasında edindiğiniz bilgiler nelerdir? Bu etkinlik size ne tür faydalar sağladı? Yazabilir misiniz?

ÖZ GEÇMİŞ

Adı Soyadı : İlayda Nur KARALAR

Doğum Yeri / Yılı :

E-Posta :

ORCID Numarası :

Eğitim Bilgileri

Y. Lisans 2022, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Temel Eğitim Bölümü, Sınıf Eğitimi Tezli Yüksek Lisans Programı

Lisans 2018, Anadolu Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Temel Eğitim Bölümü, Sınıf Öğretmenliği Programı

Mesleki Denevimi

2025 Araştırma Görevlisi
Dumlupınar Üniversitesi Eğitim Fakültesi
Temel Eğitim Bölümü, Sınıf Öğretmenliği Programı