



**T.C.
RECEP TAYYİP ERDOĞAN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ
ANABİLİM DALI**

**SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETİMİNDE EĞİTSEL OYUNLARA
İLİŞKİN ÖĞRETMEN VE ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN
GÖRÜŞLERİ: TRABZON İLİ ÖRNEĞİ**

(Yüksek Lisans Tezi)

Sencer Bilal BOSTAN

**Danışman
Prof. Dr. İlhan TURAN**

**RİZE
2022**

KABUL VE ONAY

Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalında, Prof. Dr. İlhan TURAN danışmanlığında, Sencer Bilal BOSTAN tarafından hazırlanan *Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyunlara İlişkin Öğretmen ve Ortaokul Öğrencilerinin Görüşleri: Trabzon İli Örneği* adlı bu tez çalışması, 09/05/2022 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oy birliği/oy çokluğuyla başarılı bulunarak jürimiz tarafından **Yüksek Lisans Tezi** olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri

Unvanı, Adı SOYADI

İmza

Başkan : Prof. Dr. Ebru GENÇTÜRK GÜVEN

Üye : Prof. Dr. İlhan TURAN

Üye : Prof. Dr. Yılmaz GEÇİT

ETİK BEYAN

Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Tezli Yüksek Lisans Programından mezun olmak üzere teslim ettiğim “Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyunlara İlişkin Öğretmen ve Ortaokul Öğrencilerinin Görüşleri: Trabzon İli Örneği” adlı tezim, bilim ve araştırma etiği prensiplerine riayet edilerek tarafımdan yazılmıştır.

Tez çalışmamda, başka kaynaklardan aktarılan bütün bilgi ve alıntılar, Enstitünüz Tez Yazım Kılavuzuna uygun olarak açıkça gösterilmiştir. Kaynağı gösterilenler dışında kalan bütün bilgiler uygun araştırma yöntemi kullanılarak tarafımdan edinilmiş ve esere bu şekilde yansıtılmıştır. Şahsıma ait olmayan hiçbir bilgi, kasıt veya kusurlar, şahsıma aitmiş gibi gösterilmemiştir. İnternet kaynakları dâhil, sahibine/kaynağına atıf yapılmaksızın hiçbir bilgi kullanılmamıştır. Aksinin ortaya çıkması halinde doğacak bütün hukuki, idari, akademik ve etik sorumluluk tarafıma ait olacaktır. Eserin tesliminden sonra herhangi bir zamanda, bilim etiğine aykırılık tespit edilmesi ve / veya eserimle ilgili intihal veya intihal şeklinde anlaşılabilecek bir durumun ortaya çıkması halinde; Üniversiteniz ve eğitim kadronuzun hiçbir şekilde sorumlu tutulmayacağını hür irademle kabul, beyan ve taahhüt ederim.

09/05/2022

Sencer Bilal BOSTAN

ÖNSÖZ

"Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyunlara İlişkin Öğretmen ve Ortaokul Öğrencilerinin Görüşleri: Trabzon İli Örneği" konulu tez çalışmamı hazırlama ve araştırma sürecinde desteğini ve emeğini esirgemeyen Sayın Hocam Prof. Dr. İlhan TURAN' a teşekkür ederim.

Sosyal Bilgiler alanına katkı sağlama adına yapılan bu araştırmaya katılan öğretmenlere, öğrencilere ve eğitim öğretim hayatım boyunca bana destek olan tüm öğretmenlerime teşekkür ederim.

Bu çalışmanın yapılması esnasında bana destek olan Prof. Dr. Ebru GENÇTÜRK GÜVEN'e, Prof. Dr. Yavuz AKBAŞ'a, Prof. Dr. Yılmaz GEÇİT'e ve Doç. Dr. Adem BELDAĞ'a teşekkür ederim.

İlkokuldan Yüksek lisansa ve öğretmen olmama kadar tüm hayatımda en büyük desteğe sahip olan canım annem Naciye BOSTAN ve canım babam Adem BOSTAN' a, her zaman desteklerini benden esirgemeyen değerli kardeşlerim Gülşen ve Yasin'e şükranlarımı en kalbi duygularıyla sunarım.

Her zaman en büyük destekçim, çok kıymetli eşim Semra BOSTAN'a ayrıca müteşekkirim.

Sencer Bilal BOSTAN

2022/RİZE

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	I
ETİK BEYAN.....	II
ÖNSÖZ	III
İÇİNDEKİLER	IV
ÖZET	VI
ABSTRACT.....	VII
KISALTMALAR.....	VIII
TABLolar LİSTESİ.....	IX
ŞEKİLLER LİSTESİ	XI
GİRİŞ	1
1. KURAMSAL ÇERÇEVE.....	4
1.1. Sosyal Bilgiler.....	4
1.1.1 Dünyada Sosyal Bilgilerin Tarihsel Gelişimi.....	4
1.1.2. Türkiye’de Sosyal Bilgilerin Tarihsel Gelişimi	4
1.2 Oyun.....	5
1.2.1 Oyunun Tarihçesi	6
1.2.2. Türk Tarihinde Oyunun Yeri.....	7
1.3. Oyun Kuramları	8
1.3.1. Fazla Enerji Kuramı	8
1.3.2. Dinlenme Kuramı	8
1.3.3. Öncül Deneme Kuramı.....	9
1.3.4. Bağlantı Kurma Kuramı	9
1.3.5. Huizinga Kuramı	9
1.3.6. Psikoanalitik Oyun Teorisi	9
1.3.7. Helenko Sistem Teorisi	9
1.4. Oyunun Çocuk Gelişimine Olan Etkileri	9
1.5. Oyun Türleri.....	10
1.6. Eğitsel Oyun.....	11
1.6.1. Eğitsel Oyunların Sınıflandırılması.....	12
1.6.2. Dijital Eğitsel Oyunlar.....	13

1.7. Sosyal Bilgilerde Eğitsel Oyunlar	13
1.8. İlgili Çalışmalar.....	14
2. YÖNTEM	17
2.1. Araştırmanın Modeli	17
2.2. Verilerin Toplanması ve Veri Toplama Araçları	17
2.3. Verilerin Analizi.....	21
2.4. Bulgular ve Yorum.....	22
2.4.1. Birinci Alt Probleme Yönelik Bulgular.....	22
2.4.2. İkinci Alt Probleme Yönelik Bulgular	28
2.4.3. Üçüncü Alt Probleme Yönelik Bulgular	30
2.4.4. Dördüncü Alt Probleme Yönelik Bulgular.....	36
2.4.5. Beşinci Alt Probleme Yönelik Bulgular.....	39
2.4.6. Altıncı Alt Probleme Yönelik Bulgular.....	43
3. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER	48
3.1. Tartışma ve Sonuç.....	48
3.2. Öneriler	53
KAYNAKÇA.....	54
EKLER.....	60
ETİK KURUL KARARI	98

Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Anabilim Dalı : Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi

Tez Türü : Yüksek Lisans Tezi

Danışmanı : Prof. Dr. İlhan TURAN

Hazırlayan : Sencer Bilal BOSTAN

Yıl : 2022

Sayfa Sayısı : 98

ÖZET

**SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETİMİNDE EĞİTSEL OYUNLARA
İLİŞKİN ÖĞRETMEN VE ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN GÖRÜŞLERİ:
TRABZON İLİ ÖRNEĞİ**

Bu çalışmanın amacı sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunlara ilişkin öğretmen ve ortaokul öğrencilerinin görüşlerini ortaya çıkarmaktır. Bu amaç doğrultusunda öğretmen ve öğrencilerle mülakat yapılmıştır. Bu araştırmada nitel yaklaşım kullanılmıştır. Nitel yaklaşımlardan görüşme tekniği tercih edilmiştir. Veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından hazırlanan görüşme formu, verilerin analizinde ise içerik analizi ve betimsel analiz kullanılmıştır. Trabzon İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden gerekli yasal izin alınarak çalışma 2020/2021 Eğitim-Öğretim yılının ikinci döneminde Trabzon'un ilçelerindeki öğretmen ve öğrencilerle yapılmıştır. Toplamda 26 öğretmen ve 52 öğrenci ile mülakat gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın sonucunda öğretmen ve öğrencilerin görüşleri genel olarak derslerde eğitsel oyun kullanmanın faydalı olduğu yönündedir. Konunun özelliğine göre derslerde eğitsel oyunlar oynatılabilir. Öğretmenlere dijital eğitsel oyunlar hakkında hizmet içi eğitim verilebilir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Eğitsel Oyun, Sosyal Bilgiler, Öğrenci Görüşleri, Öğretmen Görüşleri

Recep Tayyip Erdogan University Graduate School of Social Sciences

Department : Department of Turkish and Social Sciences Education

Thesis Type : Master

Thesis Master Thesis Supervisor : Professor Doctor İlhan TURAN

Author : Sencer Bilal BOSTAN

Year : 2022

Pages : 98

ABSTRACT

THE OPINIONS OF SOCIAL STUDIES TEACHERS AND SECONDARY SCHOOL STUDENTS ON INSTRUCTIONAL GAMES INTEGRATED INTO SOCIAL STUDIES COURSE: THE EXAMPLE OF TRABZON PROVINCE

The aim of this study is to reveal the opinions of teachers and secondary school students about educational games in social studies teaching. For this purpose, interviews were conducted with teachers and students. In this study, qualitative approach was used. The interview technique, one of the qualitative approaches, was preferred in this study. Interview form prepared by the researcher as a data collection tool was used and in the analysis of the data, content analysis and descriptive analysis were used. The study was carried out with the teachers and students in the districts of Trabzon in the second term of the 2020/2021 academic year, by obtaining the necessary legal permission from the Trabzon Provincial Directorate of National Education. Interviews were conducted with 26 teachers and 52 students. As a result of the research, the opinions of teachers and students are generally that using educational games in lessons is beneficial. Depending on the nature of the subject, educational games can be used in lessons. In-service training on digital educational games can be given for teachers.

Key words: Game, Educational Game, Social Studies, Student Opinions, Teacher Opinions

KISALTMALAR

Akt	:Aktaran
Çev.	:Çeviren
D/BEO	:Dijital/Bilgisayar Eğitsel Oyun
Ed.	:Editör
EO:	:Eğitsel Oyun
f	:Frekans
M	:Öğretmen
MEB	:Milli Eğitim Bakanlığı
TDK	:Türk Dil Kurumu
Ö	:Öğrenci

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. Çalışma grubunda yer alan öğretmenlerin demografik özellikleri	19
Tablo 2. Çalışma grubunda yer alan öğretmenlerin bulunduğu ilçeler	20
Tablo 3. Çalışma grubunda yer alan öğrencilerin demografik özellikleri	20
Tablo 4. Çalışma grubunda yer alan öğrencilerin bulunduğu ilçeler	21
Tablo 5. Öğretmenlerin eğitsel oyunları kullanma durumları.....	23
Tablo 6. Öğretmenlerin eğitsel oyunları kullanma sıklığı	23
Tablo 7. Öğretmenlerin eğitsel oyunu kullandığı ders aşaması	23
Tablo 8. Öğretmenlerin eğitsel oyunları kullanmama nedenleri.....	24
Tablo 9. Öğretmenlerin dijital/bilgisayar eğitsel oyunları kullanma durumları	25
Tablo 10. Öğretmenlerin dijital/bilgisayar eğitsel oyunları kullanma sıklığı	25
Tablo 11. Öğretmenlerin kullandığı oyunlar.....	26
Tablo 12. Öğretmenlerin dijital/bilgisayar eğitsel oyun kullanmama nedenleri.....	26
Tablo 13. Kullanılan programlar	27
Tablo 14. Dijital/bilgisayar eğitsel oyun tasarlamak isteyen/istemeyen	27
Tablo 15. Sosyal bilgiler öğretmenlerinin eğitsel oyunları önerileri	28
Tablo 16. Evet cevabında alınmak istenen tepki.....	28
Tablo 17. Sosyal bilgiler dersinde öğretmenlerin dijital/bilgisayar eğitsel oyunları kullanma yeterliliğine yönelik düşünceleri	29
Tablo 18. Öğretmenlerin dijital/bilgisayar eğitsel oyun tekniğini sosyal bilgiler öğretmenlerine önerileri.....	29
Tablo 19. Öğretmenlerin dijital/bilgisayar eğitsel oyunu önerdiklerinde almayı düşündükleri tepki.....	29
Tablo 20. Eğitsel oyunların kazanım öğretiminde etkisi	30
Tablo 21. Eğitsel oyunların beceri kazandırmada etkisi	31
Tablo 22. Eğitsel oyunların değer kazandırmada etkisi	32
Tablo 23. Kazanım öğretimine dijital/bilgisayar eğitsel oyunların etkisi	33
Tablo 24. Beceri kazandırmada dijital/bilgisayar eğitsel oyunların etkisi	34
Tablo 25. Değerlerin kazandırmada dijital/bilgisayar eğitsel oyunların etkisi	35
Tablo 26. Soyut konularda eğitsel oyunun etkisi	36
Tablo 27. Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların öğrenmeye olan katkısı.....	37
Tablo 28. Dijital/bilgisayar eğitsel oyunların sosyal bilgiler dersinde öğrenmeye olan katkısı.....	38
Tablo 29. Öğrencilerin Eğitsel Oyun Hakkında Bilgileri	39
Tablo 30. Öğrencilerin derste eğitsel oyun oynadıkları/oynamadıkları ile ilgili bilgiler.....	40
Tablo 31. Sosyal bilgiler derslerinde oynanan eğitsel oyunlar	40
Tablo 32. Öğrencilerin dijital/bilgisayar eğitsel oyun hakkındaki bilgileri	41
Tablo 33. Öğrencilerin derste dijital/bilgisayar eğitsel oyun oynama/ oynamama hakkındaki görüşleri	42
Tablo 34. Oynanan dijital/bilgisayar eğitsel oyunlar	43

Tablo 35. Eğitsel oyunların derslerde kullanılması hakkındaki öğrenci görüşleri....	44
Tablo 36. Öğrencilerin derslerde dijital/bilgisayar eğitsel oyunların kullanılması ile ilgili görüşleri.....	45
Tablo 37. Öğrencilerin dijital/bilgisayar eğitsel oyun tasarlama ile ilgili görüşleri .	45



ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Uygulanış biçimlerine göre eğitsel oyunlar 13



GİRİŞ

Eğitim mi oyun mu? Aslında oyun bir eğitim, eğitim de bir oyundur. Hayatın her döneminde oyunlar oynanmakta, formal veya informal eğitim alınmaktadır. İnsanlar tarih boyunca, doğumlarından ölümlerine kadar çeşitli eğitimler almış ve oyunlar oynamışlardır. Çoban ve Nacar (2015) oyunun tarihçesine yönelik aşağıdaki bilgileri aktarmaktadır.

Oyunun tarihinin insanlık tarihi kadar eski olduğu yapılan araştırmalarla ortaya konulmuştur. Tapınaklarda toplanıp müziğe uyarak dans eden insanların hareketleri bir çeşit oyundur. Önceleri dini törenler ve şenliklerle gelişen oyun daha sonra din dışı konulara yönelmiştir. İlk çağ insanları avlarını daha kolay avlayabilmek için avcılığı taklit ederek en basit oyunların doğmasını sağlamışlardır.

Yukarıda da görüldüğü gibi oyun basite indirgenebilecek bir etkinlik değildir. Oyunun eğitime yansımış hali olan eğitsel oyunların eğitime olan katkıları yapılan çalışmalara da baktığımızda görülecektir. Cop ve Kaplan (2018)'ın yaptığı çalışmada eğitsel oyunların akademik başarı, kalıcılık, erişim düzeyi, öğrenme düzeyi ve öğrenci tutumu üzerinde olumlu etki yarattığı, anlamlı farklılıklar bulunduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca Can ve Yıldırım (2017) yaptıkları çalışmada eğitsel oyunlarla desteklenen öğretimin öğrenci başarılarını artırmada etkili olduğunu belirtmişlerdir.

Günümüzde eğitim daha çok öğrencinin yaparak yaşayarak, hissederek öğrenmesi için tasarlanmıştır. Öğrencilerin bizzat öğrenme eyleminin içinde olması onların kalıcı öğrenmelerine olanak sağlamaktadır. Bu öğrenme şekline uygun bir teknik olan eğitsel oyunlar sosyal bilgilerde rahatça uygulanabilecek bir tekniktir. Sosyal Bilgiler Öğretim Programı'na baktığımızda programda, değerler, beceriler, kavram öğretimi bulunmaktadır. Bu alanların öğretiminde eğitsel oyunlar faydalı bir teknik olarak karşımıza çıkmaktadır. Sosyal bilgilerin diğer konularını içeren coğrafya, tarih, arkeoloji gibi alanlarda da eğitsel oyun tekniği kullanılması öğrencilerin yaparak yaşayarak öğrenmesine olanak sağlamaktadır. Özellikle tarih öğretiminde eğitsel oyunların ortaokul seviyesinde kullanılması öğrencilerde kalıcı öğrenmeleri sağlayabileceği düşünülmektedir.

Araştırmanın Problem Cümlesi

Bu araştırmada “Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyunlara İlişkin Öğretmen ve Ortaokul Öğrencilerinin Görüşleri” nelerdir? sorusuna cevap aranmıştır. Bu genel probleme yönelik olarak aşağıdaki sorulara yer verilmiştir.

Alt Problemler

1. Öğretmenler eğitsel oyunları kullanıyor mu? (Kullanma durumları, kullanma sıklığı, kullanılan ders aşaması, kullanmama nedenleri, dijital/bilgisayar eğitsel oyun kullanma durumları, kullanma sıklığı, kullanılan oyunlar, kullanmama nedenleri, kullanılan programlar, tasarlamak isteyen/istemeyen)

2. Öğretmenler eğitsel oyunlara karşı ilgili mi? (Eğitsel oyun önerisi ve alınan tepkiler, öğretmenler dijital/bilgisayar eğitsel oyun kullanmada kendilerini nasıl görüyorlar, öneri ve alınan tepkiler)

3. Sosyal Bilgiler öğretiminde eğitsel oyunların kazanım, beceri ve değerlerle ilişkisi nedir? (Eğitsel oyun ve dijital/bilgisayar eğitsel oyunun kazanım, beceri ve değerlerin öğretiminde etkisi)

4. Eğitsel oyunların sosyal bilgiler dersinde kullanımı uygun mu? (Öğrenilmesi güç/soyut konuların öğretiminde etkisi, sosyal bilgiler dersinde öğrenmeye katkısı, dijital/bilgisayar eğitsel oyunun sosyal bilgiler dersinde öğrenmeye katkısı)

5. Öğrenciler eğitsel oyunun ne olduğunu biliyor mu? (hakkında bilgi, sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyun oynama, oyun adları, dijital/bilgisayar eğitsel oyun hakkında bilgi, sosyal bilgiler dersinde dijital/bilgisayar eğitsel oyun oynama, adları)

6. Öğrenciler eğitsel oyunlara karşı ilgili mi? (eğitsel ve dijital/bilgisayar eğitsel oyunun derslerde kullanılması hakkındaki görüşleri)

Önemi

Literatür incelendiğinde eğitsel oyunlarla ilgili sosyal bilgiler alanında fazla çalışmaya rastlanmamaktadır. Eğitsel oyunlar gerek öğrenci gerekse öğretmen açısından öğretim sürecinin daha verimli geçmesi ve hedeflenen kazanımlara ulaşmada önemli bir öğretim tekniğidir. Eğitsel oyunlar, öğrenci açısından yaparak-yaşayarak öğrenme imkanı sunarken, öğretmen açısından ise, farklı oyun türleriyle öğrencilerin farklı zeka alanlarına hitap edebilme, bireysel farklılıkları

değerlendirebilme imkanı sunar (Hazar, Altun, 2018). Eğitim ve öğretim için son derece önemli olan bu tekniğin sosyal bilgiler öğretiminde ne ölçüde kullanıldığı önem arz etmektedir.

Eğitsel oyunların sosyal bilgiler dersine uygun bir teknik olduğu ve farkındalık oluşturarak derslerde daha fazla kullanılması teşvik etmek, eğitsel oyunlarla ilgili sorunları ortaya koymak literatürde önemli bir boşluğu dolduracaktır. Bu çalışmayı yaparak bu boşluğu doldurmak ve sosyal bilgiler alanına bir katkı sağlanmak istenmektedir.

Sınırlılıklar

- * Araştırmada sadece ulaşılan açık kaynaklardan yararlanılmıştır.
- * Araştırmada eğitsel oyunlar konu alanını oluşturmuştur.
- * Araştırma 2020/2021 eğitim- öğretim yılında Trabzon ilinde 26 öğretmen ve 52 öğrenci ile yürütülmüştür.
- * Araştırma öğretmen ve öğrencilere uygulanan görüşme formlarıyla sınırlıdır.
- * Araştırma Trabzon ilinin Akçaabat, Araklı, Beşikdüzü, Çarşıbaşı, Çaykara, Dernekpazarı, Düzköy, Maçka, Of, Ortahisar, Şalpazarı, Tonya, Vakfıkebir ve Tonya ilçeleri sınırlıdır.

Varsayımlar

Araştırmaya katılan öğrenci ve öğretmenlerin samimi ve nesnel cevaplar verdiği varsayılmıştır.

1. KURAMSAL ÇERÇEVE

1.1. Sosyal Bilgiler

Sosyal bilgiler eğitimi ile ilgili bilgi üreten ve bu alanda uluslararası en büyük kuruluşlardan bir olan ABD Sosyal Bilgiler Ulusal Konseyi (NCSS, 2022) sosyal bilgileri şu şekilde tanımlamaktadır: Sosyal bilgiler yurttaşlık yeterliliklerini kazandırmak için arkeoloji, ekonomi, tarih, hukuk, felsefe, siyaset bilimi, psikoloji, coğrafya ve sosyoloji gibi disiplinlerin birleştirilmesiyle oluşan çalışma alanıdır. Doğanay (2008)'a göre ise sosyal bilgilerin temelini insanla ilgili bütün bilgiler ve sosyal bilimler oluşturmaktadır. Bu bilgiler tarihsel boyutta çevresiyle ve diğer insanlarla etkileşiminin bilgisidir.

1.1.1 Dünyada Sosyal Bilgilerin Tarihsel Gelişimi

Sosyal bilgiler dersinin ne zaman ve nerede başladığı net olarak bilinmemekle birlikte, içerdiği konular ilkçağlardan beri Roma, Antik Yunan, Hindistan, Mezopotamya, Mısır, Çin ve Anadolu gibi medeniyetlerde verildiği bilinmektedir (Özmen, 2015). Sosyal bilgiler, ABD'de 20. yüzyılın başında kültürel, sosyal ve ekonomi alanlarında meydana gelen köklü değişimler sonucunda ortaya çıkmıştır (Kaymakçı ve Ata, 2012). 1930'lu yıllara gelindiğinde ABD'deki sosyal bilgiler eğitimi anlayışı ideolojik alana kaymıştır ve bu dönemde sosyal bilgilerde konu merkezli yaklaşımlar öne çıkmıştır (Kan, 2010). 1960'larda sosyal bilgiler sosyal bilimlerle aynı anlamda ifade edilmiştir fakat buradaki ana teori sosyal bilim disiplinlerinin temel kavramlarının ve bilgi üretme yönteminin kazanılmasının daha faydalı olacağı düşüncesidir (Doğanay, 2008). Sosyal bilgiler 1960'lardan günümüze gelene kadar çağın şartlarına göre değişimlere uğrayarak bugünkü halini almıştır.

1.1.2. Türkiye'de Sosyal Bilgilerin Tarihsel Gelişimi

Okullarda sosyal bilgiler dersinin okutulmasının amacı, devletin istediği gibi bir vatandaş yetiştirmektir (Safran, 2015). Sosyal bilgilerin tanımında da ifade edildiği gibi konusu insan ve yaşam olan sosyal bilgilerin Türklerde, Türklerin tarih sahnesine çıkış sürecinden itibaren var olduğu söylenebilir (Kılınç, 2019).

Dünyada sosyal bilimler alanlarındaki gelişmeler 19. yy başlarından itibaren Türkiye'de de etkili olmuştur. İbrahim Şinasi, Namık Kemal, Ziya Paşa gibi yazarlar, Batıdaki gözlemlerinden edindikleri bilgileri ülkemize taşımışlardır (Bilgili vd, 2019).

Türkiye’de sosyal bilgilerin tarihsel arka planı Tanzimat Dönemi’ne kadar götürülebilir ancak Türkiye’de bu dersin okutulmasına ilişkin tartışmalar ilk defa yoğun olarak 1953 tarihlerinde toplanan V. Milli Eğitim Şurası’nda ele alınmıştır (Çiydem ve Kaymakçı, 2021). Cumhuriyet’in ilanından 1968 ilkokul Programı’nın yürürlüğü konmasına kadar Türkiye’de, Osmanlıdan miras kalan ve bu sırada Batı Avrupa ülkelerinde de benimsenen tek disiplinli program anlayışı benimsenmiştir (Öztürk, 2015). 1970 ve 1980’li yıllarda da sosyal bilgiler programı değişikliğe uğramıştır. 1998 ve 2004 yıllarında program geliştirme çalışmaları yapılmış fakat dersin adı ve programlardaki yeri korunmuştur (Dinç ve Doğan, 2010). En son 2018 yılında sosyal bilgiler öğretim programı çağın şartlarına göre güncellenmiştir.

1.2 Oyun

İnsan ve hayvan yavrularında oyun, en belirgin özelliiktir (Bertrand Russell, çeviren: Duran, 2005). Oyun çocuklar için vazgeçilmez bir aktivitedir. Çocuk oyunla dünyayı tanımaya başlar. Gerçek hayat deneyimlerini yaşar. Oyunla ilgili ortak bir tanım mevcut değildir. Alan yazın incelendiğinde farklı tanımlar olduğu görülmektedir. Türk Dil Kurumu (2021), oyunu yetenek ve zeka geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence olarak tanımlamaktadır. Bir başka tanımda ise oyun, İnsanların tek başlarına ya da birlikte eğlenmek ve vakit geçirmek için düzenledikleri, belli kuralları olan etkinlik olarak açıklanmıştır (Bener, 2016).

Bakırcıoğlu (2016)’na göre ise oyun, çocuğun özgürce gerçekleştirdiği, onu mutlu eden çok yönlü bir etkinliktir. Demirel (2020) oyunu, bir ya da birden fazla kişinin belli kurallara uyarak, rekabet ederek ya da işbirliği yaparak belli bir hedefe ulaşmak için işbirliği yapması şeklinde tanımlamıştır. Yorulmaz, Kepoğlu ve Bozdoğan (2020) oyuna yönelik aşağıdaki bilgileri aktarmaktadırlar.

Oyun insanların, günlük uğraşlarının dışında kalan zamanda belirli bir amaca yönelik olarak (eğlence, eğitim, sağlık gibi) fiziksel ve zihinsel yeteneklerle, sınırlandırılmış yer ve zaman içerisinde; kendi özgü kurallarla yapılan, gönüllü katılım yolu ile grup oluşturan, sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştiren yetenek, zeka, dikkat, beceri ve rastlantıya dayanan katılanları ve çoğunlukla izleyicileri de etkisi altında tutan gerilim duygusunun eşlik ettiği sonuçta maddi çıkar sağlamayan zevk veren etkinliklerdir.

Piaget’e göre oyun ise, gözlemlenebilen yollarla diğer davranışlardan açık bir biçimde ayrılan bir davranış değildir. Zihinsel yaşamda oyun ögesini belirleyen şey,

etkinlikler dizisinde ifadesini bulabilen, davranışa doğru özel bir yönelimdir (Ageliki Nicolopoulou'dan çeviren: Bağlı, 2004).

Genel olarak alanyazına bakıldığında oyunun özelliklerine yönelik pek çok görüş yer almaktadır. Bu görüşlerden bazıları aşağıda belirtilmiştir.

Huizinga'nın oyunu tanımlamaya yardımcı olan yedi özelliği şu şekildedir:

- Oyun gönüllü bir eylemdir.
- Oyun keyfe kederdir.
- Oyun serbesttir, özgürlüktür
- Oyun “gündelik” veya “asıl” hayat değildir. Oyun bu hayattan kaçarak, kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girme bahanesi sunar.
- Oyun güzelliğin ve kutsallığın zirvelerine kadar çıkarak ciddi olanı arkasında bırakabilir.
- Oyun gündelik hayattan, bu hayatın içinde işgal ettiği yer ve süreyle ayrılır. Yalıtılmış ve sınırlı bir niteliği sahiptir.
- Oyun alanının sınırları içinde kendine özgü ve mutlak bir düzen hüküm sürer (Johan Huizinga'dan çeviren: Kılıçbay, 2020).

Krasnor ve Pepler (1980) ise oyun etkinliklerini tanımlamak için dört ölçüt belirlemiştir.

- Flexibility (Esneklik)
- Positive affect (Olumlu etki)
- Nonliterality (Hayali)
- Intrinsic motivation (İçsel motivasyon) (aktaran: Peter K. Smith, 2010).

1.2.1 Oyunun Tarihçesi

Oyunun tarihi insanlık kadar eskidir. Tapınaklarda toplanıp müzikle dans eden insanların hareketleri bir çeşit oyundur. Önceleri dini törenler ve şenliklerle gelişen oyun daha sonra din dışı konulara yönelmiştir (Çoban ve Nacar, 2015).

Oyunun tarihi ile ilgili ilk yazılar eski çağlara kadar dayanır. “Devlet” adlı kitabında Platon, yöneticilerin toplumdan farklı şekilde eğitim almaları gerektiğini ve becerilerini geliştirmede oyunun bir yöntem olarak kullanılmasını gerektiğini belirtir

(Kaya, 2021). Wroble (1997'den aktaran: Seven,2016) oyunun tarihçesine yönelik aşağıdaki bilgileri aktarmaktadır.

“Yunan eğitsel oyunları; küçük yaş çocuk oyunlarını, okul için jimnastik alıştırma ve yetişkinler için sosyal oyunları içerirdi. Okul öncesi dönemdeki kız ve erkek çocukları top, çingirak ve ip gibi oyuncaklarla oynarlardı. Hatta kız ve erkek oyuncakları birbirinden farklıydı. Antik Yunan’da çocuklar bugünkü oyunlara benzer pek çok oyunu oynarlardı. Arkadaşlarıyla güreşirlerdi. Oyuncak iki tekerlekli araba sürer gemi yüzdürürlerdi. Kılıçlı dövüşleri canlandırmaya meraklıydılar. Kızlar, oyuncak bebekler ve yaptıkları küçük oyun evlerinde oynarlardı. On üç yaşından sonra oyuncaklarını tapınaklara ve tanrılara bağışlardı. Bu onların yetişkin oldukları anlamına gelirdi”

Oyun ve inanca dair en belirgin verilerinin elde edildiği bölge Mısır olup bu bölgede yazılı, görsel ve materyal bağlamında çok sayıda örnek bulunmaktadır (Tatar, 2020: 48). Mısırlılar, hem zevk hem de dini amaçlar için oyunlar oynamışlardır (Piccione, 2013'den aktaran Tatar, 2020). Orta krallık dönemi Mısır'da duvar resimlerinde, sıçrama oyunları, oyun tahtası üzerinde oynanan oyunlar resmedilmekteydi. (Canlı ve Demirarslan, 2020).

Ortaçağda bebeklerin oyun ihtiyacı için bebeklerin ellerine çingirak gibi oyuncaklar verilmiş ve bebekler onlarla çeşitli oyunlar oynamışlardır (Seven, 2016: 38-39).

19. yüzyılda oyuncak otomobiller, trenler ve minyatür tren yolları moda olmuştur. Sanayi Devrimi'nin etkisiyle anaokulları yaygınlaşmaya başlamıştır. Bu okullarda aşık oyunu veya bilye oyunu gibi geleneksel oyunlar oynanmıştır (CSV, 1982, çeviren: Onur). 20. Yüzyılda da farklı formlarda gelişen oyunlar günümüzde daha çok dijital ortama kaymış ve varlığını güçlü bir şekilde devam ettirmektedir. Günümüzde klasik oyunlardan ziyade çocuklar dijital oyunları daha çok tercih etmektedirler. Çağımızda sürdürülebilir parklar oluşturulmuş olup bu parklarda daha az doğal kaynak tüketip daha az atık çıkarılmaktadır (Canlı ve Demirarslan, 2020). İlerleyen zamanlarda nasıl oyunlar ve oyun alanları olacak onu da zaman gösterecektir.

1.2.2. Türk Tarihinde Oyunun Yeri

Türkler tarihin her döneminde savaşçı bir millet olmuştur. Haliyle bu durum çeşitli oyunlar oynamalarını sağlamıştır. Bunun en önemli nedeni diğer devletlerle mücadele gücünü geliştirmek olmuştur (Özdenk, 2020).

Bireyleri bir askerlik havası içinde yetiştiren Türk halkına başarılar sağlayan başlıca özelliklerden biri de aynı zamanda savaş hazırlığı niteliğinde olan spor

etkinlikleri idi. Ata binmek, ok atmak herkesin tabii meşgalelerindendi (Kafesoğlu, 2018). Türklerin yaptığı at yarışları, cirit, gülle atma, güreş, doğancılık vb. etkinlikler mücadele azmini keskinleştirdi (Kafesoğlu, 2018). Kadınlarında katıldıkları çeşitli top oyunları Hunlardan beri Türkler arasında oynanmaktaydı (Szasz aktaran Kafesoğlu, 2018).

Çocuk oyunlarında, oyunun ana karakteri olan ebe, yapı ve işlev bakımından kahraman ve atalar kültü için uygundur. Bununla birlikte söz konusu ebe figürü özelinde bazen atalara ait unsurların daha çok ön plana geldiğini söylemek mümkündür (Altın, 2021). Türklerin ilgi duyduğu bir diğer oyun Meddahlıktır. Meddahlığın izleri günümüzde “Talk Show”larda devam ettiği düşünülmektedir (Töre 2021).

Çocukların oyuna katılması geleneği Anadolu’da oldukça eskidir ve bu oyunlar çok çeşitlidir (Poyraz, 2012). Larousse (1986)’da verilen bilgilere göre daha etkili olacağı fikriyle bazı oyunların uygulaması çocuklara bırakılmıştır. Örneğin, Anadolu’da değişik adları olan “Çömçe Gelin” bu oyunlardan biridir (Poyraz, 2012). Günümüzde Türk dünyası çağa uygun olarak dijital oyunlara ilgi duymakta ve bu oyunları oynaktadırlar.

1.3. Oyun Kuramları

Oyun konusunu araştıran bilim insanları konuya farklı açılardan bakmış ve kendi kuramlarını oluşturmuşlardır. Bazı oyun kuramları aşağıda belirtilmiştir.

1.3.1. Fazla Enerji Kuramı

Bu kurama göre oyun, organizmanın çalışması için gerekli olandan daha fazla enerjiye sahip olduğunda oynanır. Başka bir deyişle oyun, fazla enerjiyi harcamak üzere oynanır. Bu kuramda oyunun içeriği önemli değildir (Çoban ve Nacar, 2015).

1.3.2. Dinlenme Kuramı

Bu kurama göre organizma bazı görevler yaptığından dolayı yorulur. Bu nedenle oyun gibi etkinliklerin azalan enerji seviyesini artırmak için oynandığını savunur (Herron ve Sutton-Smith, 1971; Baykoç Dönmez, 2000; Canlı, Taşkın ve Koçak, 2019).

1.3.3. Öncül Deneme Kuramı

Gross, oyunu farklı türlerde yıllar boyunca süregelmesini uyum sağlayıcı bir mekanizma olarak açıklar (Sevinç, 2005'ten aktaran Koçyiğit, Tuğlu ve Kök, 2007: 331).

1.3.4. Bağlantı Kurma Kuramı

Bu kurama göre, oyunla gelecekteki davranışlar ilgili değildir. Oyun kalıtım yoluyla gelen gereksiz davranışların reddedilmesidir. Oyun insanın kendisini ilkel etkinliklerden kopararak çalışmaya hazırlamasıdır (Sevinç, 2005'ten aktaran Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007).

1.3.5. Huizinga Kuramı

Huizinga'ya göre oyun bir tepki ya da içgüdü değil belli bir işleve sahiptir. Oyun gönüllü bir eylemdir. Zorlama yoktur. Özgürlük, süreklilik ve devamlı tekrarlama vardır (Poyraz, 1999'dan aktaran Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007).

1.3.6. Psikoanalitik Oyun Teorisi

Bu teoriye göre oyun, hoş deneyimlerin tekrarlandığı ve bu şekilde çocuğun olayları kontrol etmesinin sağlandığı bir etkinlik olarak ifade edilir (Çalışkan ve Karadağ, 2020).

1.3.7. Helenko Sistem Teorisi

Bu teorinin sahibi Helonko (1958) kişi oyun ortamını oluşturup dışardan gelen olumsuz etkileri ortadan kaldırılabildiği, çocuklarda böyle bir yetenek olduğu ifade eder ve Helenko oyun oynamayı kişi ile çevresi arasındaki ilişki olduğunu söyler (aktaran: Çalışkan ve Karadağ, 2020).

1.4. Oyunun Çocuk Gelişimine Olan Etkileri

Çalışkan ve Karadağ (2020)'a göre oyun hem etkili anlatım aracı ve dili, hem de baş uğraşı ve önemli işidir. Çocuk çevresinde yaşanan olayları oyunla fark eder. Çocuklar dile hakim olmaya başladıklarında dil oyunlarına ilgi gösterme, bilmeceleeri keşfetme, anlamını bilmedikleri kelimeleri tekrarlama gibi etkinliklerle dili denetleyebileceği hissine sahip olur (MEB, 2014).

Çocukların yalnızca şimdiki zamanda yaşamaktan başka geçmiş ve gelecek olayları zihinlerinde canlandırabilmeleri hayali oyunlara ve sembol zenginliğine yol açar (Sevinç, 2009). Oyun sayesinde çocuk nesneleri tanıma, araştırma ve sorun çözme yetkinliği kazanır. Bu yolla çocuk, renk, büyüklük, şekil, ağırlık, boyut gibi çok sayıda kavramı öğrenir (Bekmezci ve Özkan, 2015). Oyun oynarken çocukların biliş ve motor becerileri gelişmekte ve farkında olmadan çocuklar bu becerileri kullanmayı öğrenmektedirler (Arslan ve Dilci, 2018). Oyun bir ekip işidir ve kuralları kendine özgüdür. Kurallara uymayanlar oyundan çıkarılır. Hiçbir çocuk oyun dışında kalmak istemez. Oyunun bu niteliği çocuklara kurallı olmayı öğretir (Emin, 2016). Oyunun bir diğer olumlu yanı ise hastaneye yatan çocuklarda kaygı azaltıcı ve hastalığın üstesinden gelmedeki etkisidir (Yayan ve Zengin, 2018). Birçok duyuya hitap eden oyun çocuğun farklı yönlerini geliştirir. Oyunlar farklı zeka alanına sahip öğrencilerin ilgisini çeker ve bu durumda çoklu zeka kuramını kullanmak için uygun ortam sağlar (Yorulmaz ve Göv, 2019).

1.5. Oyun Türleri

Literatüre baktığımızda oyunlar farklı türlerde sınıflandırılmıştır. Bu sınıflamalardan bazıları aşağıdaki gibidir.

Boratav (1973)'a göre oyun türleri (Boratav, 1973'den aktaran: Aytaş ve Uysal, 2017).

- Sadece çocuklara özgü oyunlar
- Talih, kumar, fal, niyet oyunları
- Beceri ve güç oyunları
- Zekâ oyunları
- Katışimli oyunlar

Smith (2010)'a göre ise oyun türleri şu şekildedir:

- Sosyal olasılık oyunu
- Duyusal-motor oyunu
- Nesne oyunu
- Dil oyunu
- Fiziksel aktivite oyunu
- Rol yapma (Peter K. Smith, 2010)

Vossen (2004), ise oyunları aşağıdaki sınıflandırmıştır.

- Rekabetçi/rekabetçi olmayan
- Ekileşimli/etkileşimsiz
- Fiziksel/fiziksel olmayan

gibi türlere ayırmıştır (aktaran: Sangkyun Kim, Kibong Song, Barbara Lockee, John Burton, 2018).

1.6. Eğitsel Oyun

Yapılan çalışmalar göstermiştir ki oyunlarla desteklenmiş dersler öğrenmeleri kalıcı hale getirmede yardımcı olmaktadır (Yeşilkaya, 2013)'ya göre sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunlar oynatmak öğrencilerin başarı seviyelerini yükseltmede ve derse karşı olumlu tutum geliştirmede etkili olabilir. Bu sebeple derslerde eğitsel amaçlı oyunlar kullanmanın faydalı olacağı düşünülmektedir. Eğitsel oyun, öğrenilen bilgilerin öğrencilerin rahat edebileceği bir ortamda tekrar edilmesi ve pekiştirilmesini sağlayan öğretim tekniğidir (Demirel, 2005). Diğer bir tanımda ise eğitsel oyun, çocuğun ruhsal, fiziksel ve zihinsel gelişimini olumlu etkileyen, çocukların haz alıp neşelendiği, iyi davranışlar ve alışkanlıklar kazandıran etkinlikler olarak tanımlanmaktadır (Varışoğlu, Şeref, Gedik ve Yılmaz, 2013).

Oyun bir amaç olarak değil öğretim sürecinde bir araç olarak kullanılmalı ve öğretmenler eğitsel oyun tasarlarken ve uygularken süreci dikkatli ve titiz bir şekilde yönetebilmelidir (Kılıç ve Karamustafaoğlu, 2020). Oyun etkinliklerini programlama ve uygulamada dikkat edilecek noktalar vardır. Bunlar aşağıdaki gibidir.

1. Uygulama: Tüm gelişim alanlarını destekleyecek şekilde, farklı çalışma alanlarından yararlanabilme yolları bulunmalı.

2. Mekan ve çocuk sayısı: Uygulamalarda, mekandan en iyi şekilde nasıl yararlanabileceğine dikkat edilmeli, çocuk sayısına göre gerektiğinde grup çalışmaları organize edilerek tüm sınıfın katılımı sağlanmaya çalışılmalıdır.

3. Çevre düzenlemesi: Ele alınan, üzerinde durulmak istenen materyal ile ilgili öğeler ön plana çıkarılmalıdır.

4. Sunum: Yeni yöntemler geliştirilmeli ya da bilinen yöntemleri değişikliklerle ilgi çekici hale getirilmeli.

5. Değerlendirme: Uygulanan etkinlikler çocuklarla birlikte değerlendirilmeli ve ortaya ne kadar çok farklı düşünce üretilebildiğinin ve bunların ne kadar çeşitli

uygulama biçimleri ile ifade edilebileceğinin vurgulanması gerekir (Sevinç, 2003:491).

Oyunları kurallarına göre oynamak önemlidir. Kurallara uygun oyun oynamak, karmaşaya yol açmamak için oyun çocuklara iyi öğretilmelidir. Eğitsel oyun öğretirken şu hususlara dikkat edilmelidir:

1. Oyun planı hazırlanmalıdır.
2. Oyun öğretilmeye başlanmadan önce iyice öğrenilmelidir.
3. Oyun tanıtılmadan önce, oyun materyali hazırlanmalı ve oyun öğretilirken kullanılacak araç gereç tanıtılmalıdır.
4. Öğrenciler, öğretilecek oyunu rahatça öğrenebilmeleri için çok resmi olmamakla birlikte bir düzene sokulmalıdır.
5. Oyunun adı ve kuralları anlaşılır bir dille anlatılmalı; oyun ilerledikçe uygulanacak kurallar, yeri geldiğinde açıklanmalıdır.
6. Oyun tanıtıldıktan sonra “Anlaşılmayan bir husus var mı?” sorusu sorulmalıdır.
7. Oyunda avantaj sağlayan hususlar belirtilmelidir.
8. Oyunu başlatan ve durduran işaretin (komut, düdük) önemi anlatılmalıdır.
9. Oyunun yapısına göre, varsa grup liderlerinin veya ebe olanların görevleri açıklanmalıdır.
10. Oyun öğretilirken mutlaka deneme yapılmalıdır.
11. Başlangıç olarak basit oyunlar tercih edilmelidir.
12. Kazanan ödüllendirilmelidir (MEB, Tarihsiz).

1.6.1. Eğitsel Oyunların Sınıflandırılması

Eğitsel oyunlar farklı şekillerde sınıflandırılmıştır. Bunun sebebi eğitsel oyunların çok yönlü olmasıyla ilgilidir. Eğitsel oyunlar genel olarak;

- Uygulama biçimine göre
- Oynanma ya da oynatılma amaçlarına göre sınıflandırılır.

Uygulanış biçimlerine göre eğitsel oyunlar Şekil 1’de gösterilmiştir.



Şekil 1. Uygulanış biçimlerine göre eğitsel oyunlar

Eğitsel oyunlar, oynanma ve oynatılma amaçlarına göre ise; eğitim, sağlık ve eğlence amaçlı olmak üzere üçe ayrılır (MEB, 2019).

1.6.2. Dijital Eğitsel Oyunlar

Çağımız teknolojinin hızla geliştiği bir çağdır. Bu teknolojik gelişmeler her alanda olduğu gibi eğitim alanında da kendini göstermektedir. Eğitimi teknolojiyle birleştirmek günümüzde kaçınılmaz olmuştur. Derslerde öğrencilerin dikkatini çekmek için gelişen öğretim materyallerinden yararlanmak gerekir. Bakar, Tüzün ve Çağıltay (2008), yaptığı çalışmada bilgisayar oyunlarının öğrencilerin ilgilerini çektiğini belirtmiştir. Teknolojik araçlarla, zihinsel davranışsal, sosyal, davranış veya duygusal boyutları olan, belirli hedefler doğrultusunda öğrenmeyi sağlamak için hazırlanmış oyunlara dijital eğitsel oyun denir (Çetin,2013).

1.7. Sosyal Bilgilerde Eğitsel Oyunlar

Diğer alanlarla mukayese edildiğinde sosyal bilgiler alanında çok fazla eğitsel oyunlarla ilgili çalışma olmamakla birlikte son yıllarda artma eğiliminde olduğu göze çarpmaktadır. Bununla birlikte eğitsel oyunlar sosyal bilgiler dersi için kullanışlı olduğu düşünülmektedir. Sosyal bilgilerde ezberden kaçınmak, aktif katılım sağlamak ve öğrencilerin derslerden zevk almasını sağlamak için eğitsel oyunlara genişçe yer

vermek gerekir (Altınbulak, Emir, Avcı, 2006). Özellikle sosyal bilgiler konuları içinde bulunan tarih konularını öğretirken eğitsel oyun yararlı olduğu düşünülmektedir. Tarihi mizansen şeklinde oyunlaştırarak veya dijital ortamda oyunlaştırarak derse karşı dikkat çekilebileceği düşünülmektedir.

Sosyal bilgiler gibi bir derste öğrenciyi güdülemek, konuların daha anlaşılır bir hale gelmesini sağlamak, öğrenciyi derste aktif kılmak, tekrar gerektiren konuların tekrarını sağlamak gibi amaçlarla eğitsel oyunları derslerde tercih etmek, konuları zevkli hale getirecek ve öğretim işini kolaylaştacaktır (Akdoğan, Bilgili, 2017). Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunları kullanmak kazanım, beceri ve değerlerin kazandırılmasında etkili olacağı düşünülmektedir. Sosyal bilgiler dersindeki değerleri öğretirken oyunlaştırma, drama gibi etkinlikler kullanılabilir (Bozkurt ve Emir, 2021). Diğer yandan Biter ve Çalışkan (2019)'ın yaptığı çalışmada eğitsel oyunların ağırlıklı olarak kullanıldığı bir öğretimin öğrencilerin farklılıklara saygı, sorumluluk ve özgürlük değerlerinin gelişimine katkı sağladığı ortaya çıkarılmıştır (Biter ve Çalışkan, 2019).

Erden (1998) sosyal bilgilerde, Nesi Var?, Ben Kimim?, Meslek Bulma Oyunu, Coğrafya oyunu, Işıklı Haritalar, Kulaktan Kulağa gibi oyunlardan faydalanabileceğini belirtmiştir (Altınbulak, Emir, Avcı, 2006).

1.8. İlgili Çalışmalar

Batdı'ya (2012) ait araştırmanın amacı yabancı dil öğretiminde eğitsel oyunların kullanılmasına ilişkin öğretmen görüşlerini belirlemektir. Araştırmanın sonuçlar bakıldığında eğitsel oyunlarla işlenen derslerin dil öğrenmeye karşı olumlu tutumlar geliştirdiğini, eğlenceli öğrenme ortamı yarattığını ve dört dil becerisinin geliştirilmesi konusunda alternatif etkinlikler sunduğunu göstermektedir.

Korkusuz ve Karamete'ye (2013) ait çalışmada bilgisayar oyunu türleri, eğitsel oyunların özellikleri ve eğitsel oyun geliştirebilmek için önerilen eğitsel oyun tasarım modelleri yer almaktadır. Fen ve Matematik alanlarında öğrencilerin ders başarılarının, motivasyon ve tutumlarının düşük olması ve kavram yanlışlarının fazla olması nedeniyle, özellikle bu alanda geliştirilecek eğitsel oyunların öneminden bahsedilmiştir. Çalışmada, literatür temelinde eğitsel oyun geliştirmek isteyen eğitimcilere ve sektördeki yazılım geliştiricilere, eğitsel oyun geliştirme sürecine yönelik stratejiler önerilmiştir.

Hong ve Masood'a (2014) ait bu çalışmada oyunlaştırmanın ortaokul öğrencilerinin motivasyonu ve derse katılımına etkisini araştırmıştır. Araştırma sonucunda deney ve kontrol grubu arasında anlamlı bir fark bulunmuştur. Deney grubu öğrencilerinin motivasyon ve derse katılımlarının daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Ibanez, Serio ve Kloos (2014) yaptıkları bu çalışmada C programlama dilinin eğitiminde oyunlaştırma bileşenlerinin katılıma ve başarıya etkisi araştırılmıştır. Araştırmada ön test ve son test ile toplanan verilere göre oyunlaştırılmış öğrenme etkinlikleri öğrencilere daha ilgi çekici geldiği görülmüştür

Uygun, Akkeyik ve Öztürk'e (2018) ait çalışmada 5.sınıf sosyal bilgiler dersi , “Kültür ve Miras” öğrenme alanı, “Tarihe Yolculuk” ünitesi, “Mezopotamya ve Anadolu Medeniyetleri” konusu doğrultusunda etkinlik hazırlanmıştır. Etkinliğin sonucunda, öğrencilerin sosyal bilgiler dersine olan katılım ve ilginin arttığı görülmüştür.

Koka'nın (2018) yaptığı bu çalışmada, ilköğretim sosyal bilgiler dersinde kullanılan bilgisayar destekli eğitsel oyunların öğrencilerin ders başarısına olan etkisini araştırılmıştır. Elde edilen sonuçlara bakıldığında bilgisayar destekli eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarısını arttırdığını, somut öğrenme ortamları hazırladığını, dersi daha dikkatli dinledikleri ortaya çıkmıştır.

Zing (2019) eğitsel oyunlara dayalı sosyal bilgiler öğretiminde ilkokul öğrencilerinin küresel vatandaşlığa ilişkin algı ve görüşlerini incelemeyi amaçladığı araştırmasında eğitsel oyunu öğrenciler eğlenceli, kalıcı, değer ve beceri kazandırmada etkili olduğunu belirtmişlerdir.

Yenice ve Tunç'a (2019) ait çalışmada, eğitsel oyun uygulamasının 5. sınıf öğrencilerinin fen öğrenmeye yönelik motivasyonları üzerindeki etkisi incelenmiştir. Araştırma sonucunda, eğitsel oyunların fen eğitiminde öğrenmeye yönelik motivasyonu olumlu yönde etkilediği sonucuna varılmıştır.

Biter'e (2019) ait bu araştırma, 7. sınıf sosyal bilgiler dersi “Birey ve Toplum” öğrenme alanında yer alan farklılıklara saygı, sorumluluk ve özgürlük değerlerinin eğitsel oyunlar aracılığı ile kazandırılmasına yönelik eğitim etkinlikleri tasarlayarak bu etkinlikleri uygulamak ve hazırlanan eğitsel oyun etkinliklerinin değer kazandırma açısından öğretme öğrenme süreçlerindeki verimliliğini ortaya çıkarmayı

amaçlamıştır. Araştırmanın sonunda, yoğun bir şekilde eğitsel oyunlarla işlenen derslerin öğrenmeyi olumlu etkilediği görülmüştür.

Pehlivan’a (2020) ait bu çalışmanın amacı; eğitsel oyunlarla zenginleştirilmiş bir eğitimin, özel eğitime ihtiyaç duyan bireylerin akademik başarıları üzerindeki etkisini incelemektir. Araştırma sonucuna bakıldığında; eğitsel oyunlar aracılığıyla yapılan eğitimin, özel eğitime ihtiyacı olan bireylerin akademik başarılarını olumlu etkilediği görülmüştür.

Dolunay ve Karamustafaoğlu’nun (2021) yaptığı çalışmada fen bilimleri dersi 6. sınıf “Sesin Sürati” konusuna yönelik bir eğitsel oyun geliştirmek ve fen bilimleri öğretmenlerin “En Süratli Ses” isimli geliştirilen bu oyun hakkında görüşleri nelerdir? Problemine cevap aranmıştır. Verilere dayalı olarak eğitsel oyunun anlaşılır, konudaki kazanımları karşılayan ve öğrencilerin eğlenerek öğrenebileceği bir oyun olduğu sonucuna varılmıştır. Bu bağlamda geliştirilen “En Süratli Ses” oyununun sesin sürati konusunun öğretiminde kullanılması önerilmiştir

Yapılan çalışmalara baktığımızda genel olarak eğitsel oyunların derslere olumlu etki ettiği görülmektedir. Eğitsel oyunlar dikkat çekme, kalıcılığı artırma, dersleri eğlenceli kılmada etkili olduğu yapılan çalışmalarda vurgulan noktalar olmuştur.

2. YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, çalışma grubu, veri toplama araçları, verilerin toplanmasında izlenen yol ve veri analizine ilişkin bilgiler yer almaktadır.

2.1. Araştırmanın Modeli

Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunlara ilişkin öğretmen ve ortaokul öğrencilerinin görüşlerini almayı amaçlayan bu çalışmada nitel yaklaşım kullanılmıştır. Nitel araştırma, gözlem, mülakat ve doküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algı ve vakaların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir şekilde meydana getirmeye yönelik nitel bir sürecin takip edildiği araştırmadır. (Yıldırım ve Şimşek, 2018).

Araştırmada nitel araştırma yaklaşımlarından görüşme tekniği kullanılmıştır. Oral ve Çoban'a (2020) göre nitel araştırmalarda görüşme, veri toplamak amacıyla belli bir disiplin çerçevesinde gerçekleştirilen söyleşileri içerir. Görüşme formu yapılandırılmış ya da esnek şekilde yeni soruların sorulabileceği yarı yapılandırılmış formatta olabilir (Sayım, 2019). Yarı yapılandırılmış görüşmede, sormayı planladığı soruları içeren görüşme formunu araştırmacı önceden hazırlar ve görüşmenin gidişatına göre alternatif ve sonda sorular sorabilir, kişinin cevaplarını ayrıntılı isteyebilir (Patton, 2002'den aktaran Kaplan, 2017).

2.2. Verilerin Toplanması ve Veri Toplama Araçları

Trabzon İl Milli Eğitim Müdürlüğünden alınan izinle asıl uygulamadan önce öğretmen ve öğrencilere görüşme formlarının kontrolünü sağlamak için Trabzon ilinin Akçaabat ilçesindeki bir devlet okulunda 2 öğretmen, 6. sınıf seviyesinde 5 öğrenci ile pilot uygulama yapılmıştır. Pilot uygulamadan sonra asıl uygulamaya geçilmiştir. Çalışma grubunda yer alan öğretmen ve öğrencilerin okullarıyla iletişime geçilip gerekli izinlerin olduğu belirtilmiş, öğretmen ve öğrencilerle çalışma yapılmak istendiği söylenmiştir. Daha sonra öğretmenlerle uygun oldukları bir tarihte görüşme yapılmıştır. Pandemi şartlarından dolayı kimi öğretmenler yüz yüze görüşme yapmak istememiştir. Bu sebeple öğretmenlerin 9'u ile yüz yüze 17'si ile telefonla görüşme yapılmıştır. Öğretmenlerle yapılan görüşmeler yaklaşık 25 dakika sürmüştür.

Okullar pandemi döneminde kapalı olduğu için öğrencilerle yapılan görüşmeler için öğretmenlere “Öğrenci Görüşme Formu” (Ek-4) ve “Veli Onam Formu” (Ek-9) ulaştırılmıştır. Öğretmenler de öğrencilere ulaştırdığı formları öğrenciler cevaplayıp öğretmenlerine tekrar ulaştırdılar. Öğretmenlerin de kimi word dosyası kimi ekran görüntüsü kimi de PDF formatında öğrencilerden aldığı verileri mail, mesaj uygulamaları vs. yöntemlerle araştırmacıya iletmıştır. Verilerin toplanması sürecinde gerekli izinler alınarak çalışma yapılmıştır. Çalışma grubu seçilirken covid-19 salgınından dolayı çalışma grubunun ulaşılabilir ve katılım gönüllüğü esas alınmıştır.

Bu çalışmada veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafında geliştirilen iki ayrı form kullanılmıştır. Öğretmenler için “Öğretmen Görüşme Formu” (Ek-3), öğrenciler için “Öğrenci Görüşme Formundan” (Ek-4) yararlanılmıştır. Bu görüşme formları yarı yapılandırılmış görüşme formu niteliğindedir. Yarı yapılandırılmış görüşmede, araştırmacı önceden sormayı planladığı soruları içeren görüşme formunu hazırlar. Buna karşın araştırmacı görüşmenin akışına bağlı olarak alternatif ve sonda sorular sorabilir ve kişinin cevaplarını detaylandırmasını isteyebilir (Patton, 2002’den aktaran Kaplan, 2017). Görüşme formu oluşturma sürecinde sorular öğretmenler ve ölçme değerlendirme uzmanına incelemeleri için gönderilmiştir. Öğretmenlerin dönütlerine göre sorularda düzenleme yapılmıştır. Bu süreçten sonra sorular 5 akademisyene gönderilmiş, dönütlerden sonra tekrar düzenlenmiştir. Bu aşamalar araştırmanın ekler kısmında belirtilmiştir. En son olarak sorular 1 ölçme değerlendirme uzmanına gönderilmiş gerekli dönütlerden sonra görüşme formuna son hali verilmiştir. Görüşme formunun son halinde öğretmenlere 23 soru, öğrencilere ise 9 soru sorulmuştur.

Bu çalışmada veri toplama aracının geçerlik ve güvenilirliğini artırmak için 4 öğretmen, 5 akademisyen, 1 ölçme ve değerlendirme uzmanı ve 1 dil bilgisi uzmanının görüşüne başvurulmuştur.

Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunlara ilişkin öğretmen ve ortaokul öğrencilerinin görüşlerini almayı amaçlayan bu araştırma 2020-2021 eğitim öğretim yılı içinde yapılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu Trabzon ili ve ilçelerinde Milli Eğitim Bakanlığına bağlı resmi ortaokullarda görev yapan öğretmenler ve öğrenciler oluşturmaktadır (5, 6 ve 7. sınıf öğrencileri). Trabzon ili genelinde toplam 26 öğretmen ve 52 öğrenci ile görüşme yapılmıştır. İl genelinde 18 ilçenin 14’ündeki

öğretmen ve öğrencilerle görüşme yapılmıştır. Çalışma grubunda yer alan öğretmenlerin demografik özellikleri ve öğretmenlerin bulunduğu ilçeler Tablo 1 ve Tablo 2’de belirtilmiştir.

Tablo 1. Çalışma grubunda yer alan öğretmenlerin demografik özellikleri

Demografik Özellikler	f
1. Cinsiyet	
Erkek	17
Kadın	9
Toplam	26
2. Yaş	
26-30	1
31-35	12
36-40	5
41-45	3
46-50	5
Toplam	26
3. Eğitim Durumu	
Lisans	26
Toplam	26
4. Mezun Olunan Alan	
Sosyal Bilgiler Öğrt.	22
Tarih Öğrt.	4
Toplam	26
5. Mesleki Deneyim	
1-5	1
6-10	12
11-15	6
16-20	4
21 ve üzeri	3
Toplam	26

Tablo 1 incelendiğinde öğretmenlerin 17’si erkek, 9’u ise kadındır. Araştırmaya katılan öğretmenlerden erkekler daha fazladır. Çalışma grubuna bakıldığında öğretmenlerin 12’si 31-35 yaş aralığında, 5’i 36-40 yaş aralığında, 5’i 46-50 yaş aralığında, 3’ü 41-45 yaş aralığında, 1’i ise 26-30 yaş aralığında bulunmaktadır. Çalışma grubuna katılan öğretmenlerden en çok 12 kişi ile 31-35 yaş aralığında katılımcı bulunmaktadır. Çalışma grubundaki öğretmenlerin tamamı (26) lisans mezunudur. Tablo 1 incelendiğinde görüşme yapılan öğretmenlerin 22’si sosyal bilgiler öğretmenliği programından, 4’ü ise tarih öğretmenliği programından mezun olmuştur. Araştırmaya katılan öğretmenlerden sosyal bilgiler öğretmenliği mezunu olanlar açık ara fazladır. Araştırmaya katılan öğretmenlerin 12’si 6-10 yıllık, 6’sı 11-15 yıllık, 4’ü 16-20 yıllık, 3’ü 21 yıl ve üzeri, 1’i ise 1-5 yıllık kıdemleri bulunmaktadır. Araştırmaya katılan öğretmenlerden en çok kıdemi bulunanlar 6-10 yıllık olan öğretmenlerdir.

Tablo 2. Çalışma grubunda yer alan öğretmenlerin bulunduğu ilçeler

İlçe	f
Akçaabat	6
Araklı	2
Beşikdüzü	2
Çarşıbaşı	1
Çaykara	2
Dernekpazarı	1
Düzköy	1
Maçka	2
Of	1
Ortahisar	3
Şalpazarı	1
Tonya	1
Vakfikebir	2
Yomra	1
Toplam	26

Tablo 2’de çalışma grubundaki öğretmenlerin ilçelerine bakıldığında 6 öğretmen ile Akçaabat ilçesi 1. sıradadır. Akçaabat’ı sırasıyla 3 öğretmen ile Ortahisar, 2’şer öğretmen ile Araklı, Beşikdüzü, Çaykara, Maçka ve Vakfikebir ilçeleri takip etmişlerdir. Araştırmaya 1’er öğretmenle katılan ilçeler ise Çarşıbaşı, Dernekpazarı, Düzköy, Of, Şalpazarı, Tonya ve Yomra şeklindedir. Çalışma grubunda yer alan öğrencilerin demografik özellikleri ve bulunduğu ilçeler Tablo 3 ve Tablo 4’te belirtilmiştir.

Tablo 3. Çalışma grubunda yer alan öğrencilerin demografik özellikleri

Demografik özellikler	f
1. Cinsiyet	
Erkek	23
Kız	29
Toplam	52
2. Yaş	
10	8
11	13
12	20
13	11
Toplam	52
3. Sınıf	
5	12
6	22
7	18
Toplam	52

Tablo 3’e bakıldığında çalışma grubuna 29 kız öğrenci, 23 erkek öğrenci katılmıştır. Araştırmaya kız (29) öğrenciler daha fazla katılmıştır. Araştırmaya katılan öğrencilerin yaşlarına bakıldığında ise 10 yaş grubunda 8, 11 yaş grubunda 13, 12 yaş grubunda 20, 13 yaş grubunda 11 kişidir. Araştırmaya en çok 12 yaş (20)

grubundan öğrenci katılmıştır. Araştırmaya katılan öğrencilerin 12'si 5. Sınıf, 22'si 6. sınıf, 18'i ise 7. sınıf öğrencilerinden oluşmuştur. Araştırmaya 22 öğrenci ile en çok 6. sınıf düzeyinde öğrenci katılmıştır.

Tablo 4. Çalışma grubunda yer alan öğrencilerin bulunduğu ilçeler

İlçe	f
Akçaabat	12
Araklı	4
Beşikdüzü	4
Çarşıbaşı	2
Çaykara	4
Dernekpazarı	2
Düzköy	2
Maçka	4
Of	2
Ortahisar	6
Şalpazarı	2
Tonya	2
Vakfikebir	4
Yomra	2
Toplam	52

Tablo 4'teki çalışma grubundaki öğrencilerin ilçelerine bakıldığında 12 öğrenci ile Akçaabat ilçesi 1. sıradadır. Akçaabat'ı sırasıyla 6 öğrenci ile Ortahisar, 4'er öğrenci ile Araklı, Beşikdüzü, Çaykara, Maçka ve Vakfikebir ilçeleri takip etmişlerdir. Araştırmaya 2'şer öğrenci ile katılan ilçeler ise Çarşıbaşı, Dernekpazarı, Düzköy, Of, Şalpazarı, Tonya ve Yomra şeklindedir.

2.3. Verilerin Analizi

Verilerin analizinde betimsel ve içerik analizi kullanılmıştır. Betimsel analiz, çeşitli veri toplama teknikleri ile elde edilmiş verilerin önceden belirlenmiş temalara göre yorumlanması ve özetlenmesidir (Gülyılmaz ve Deniz, 2019). İçerik analizinde ise temel amaç, toplanan verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaşmaktır. Bu amaçla toplanan verilerin önce kavramsallaştırılması, daha sonra da ortaya çıkan kavramlara göre mantıklı bir biçimde düzenlenmesi ve buna göre veriyi açıklayan temaların saptanması gerekmektedir (Yıldırım, Şimşek, 2018).

1. Verilerin kodlanması
2. Temaların bulunması
3. Kodların ve temaların düzenlenmesi
4. Bulguların tanımlanması ve yorumlanması

Yukarıda verilen sıralama takip edilerek “Öğretmen Görüşme Formu” ve “Öğrenci Görüşme Formundan” elde edilen veriler analiz edilmiştir. Araştırmacı tarafından birkaç kere okunarak hata payı en aza indirilmeye çalışılmıştır. Görüşme verilerinden kodlar oluşturulmuş, bu kodlardan kategorilere ulaşılmıştır. Kategoriler ve kodlar tekrar gözden geçirilerek düzenlenmiştir.

Miles ve Huberman’a (1994) göre nitel veri analizi; verilerin toplanması, verilerin azaltılması, verilerin gösterilmesi, sonuç çıkarma ve doğrulama olarak üç aşamalıdır (Miles ve Huberman’dan 1994 aktaran: Kırıl, 2020). Verilerin analizinde Miles ve Huberman’ın geliştirdiği güvenilirlik formülü kullanılmıştır. Çalışmanın analizleri iki uzman tarafından yapılmıştır. Uzmanlar arasında görüş ayrılığı ve görüş birliği olan kategoriler ayrı ayrı tespit edilerek uyum oranı belirlenmiştir (Güvenirlik Formülü: $\text{Görüş Birliği} / \text{Görüş Birliği} + \text{Görüş Ayrılığı}$). Öğretmenler için oluşturulan toplam 23 kategori ve alt kategoride uzmanlar arasında güvenilirlik 0.86 ($20/20+3$) tespit edilirken. Öğrencilerin görüşlerinde toplam 9 kategori ve alt kategoride ise güvenilirlik 0.88 ($8/8+1$) belirlenmiştir. Bu durum elde edilen sonuçların güvenilir olduğunu ortaya koymaktadır.

2.4. Bulgular ve Yorum

Bu bölümde “Öğretmen Görüşme Formu” ve “Öğrenci Görüşme Formundan” elde edilen bulgulara yer verilmiştir. Bu doğrultuda araştırmanın alt problemlerine yönelik görüşmelerden elde edilen bulgular alt başlıklar altında sunulmuştur.

Bulgular kısmında görüşlerine yer verilen öğretmen ve öğrencilerin gerçek isimleri kullanılmayıp kod isimler verilmiştir. Öğretmene “M” öğrenciye ise “Ö” kod ismi verilmiştir.

2.4.1. Birinci Alt Probleme Yönelik Bulgular

Bulgular kapsamında ilk olarak “Öğretmenler eğitsel oyunları kullanıyor mu?” alt problemi ele alınmış ve toplamda 10 soru sorulmuştur. Bu kapsamda öğretmenlere sorulan eğitsel oyun kullanma durumları, kullanma sıklığı, kullanılan ders aşaması, kullanmama nedenleri, dijital/bilgisayar eğitsel oyun kullanma durumları, kullanma sıklığı, kullanılan oyunlar, kullanmama nedenleri, kullanılan programlar, tasarlamak isteyen/istemeyen sorularına yönelik bulgular sırayla sunulmuştur (Tablo 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14).

Tablo 5. Öğretmenlerin eğitsel oyunları kullanma durumları

Kodlar	Katılımcılar	f
Kullanan	M1, M2, M3, M4, M5, M7, M8, M9, M10, M11, M12, M13, M14, M18, M19, M20, M22, M23, M24, M25, M26	21
Kullanmayan	M6, M15, M16, M17, M21	5

Tablo 5 incelendiğinde görüşmeye katılan 26 öğretmenin 21'i eğitsel oyunları derslerinde kullandığını, 5 öğretmen ise kullanmadığını belirtmiştir. Kullanan öğretmenlerin sayısı fazla olduğu dikkat çekici bir durumdur.

Tablo 6. Öğretmenlerin eğitsel oyunları kullanma sıklığı

Kod	Katılımcılar	f
Nadir- ünite sonu	M3, M5, M11, M13, M18, M19, M20, M22, M23, M24, M26, M25	12
Hiçbir zaman	M6, M15, M16, M17, M21	5
Ara sıra	M1, M2, M7, M8, M12	5
Haftada bir	M4, M14	2
Her zaman	M9	1
Ayda bir	M10	1

Tablo 6 incelendiğinde öğretmenlerin eğitsel oyun kullanma sıklığı sorusuna verilen cevaplarda “nadir-ünite sonu”, “hiçbir zaman”, “ara sıra”, “haftada bir”, “her zaman” ve “ayda bir” kodu oluşturulduğu görülecektir (Katılımcıların kodları en çoktan en aza doğru sıralanmıştır).

Eğitsel oyunu kullanma sıklığı ile ilgili görüşlerine yer verilen öğretmenlerden bazılarının görüşleri şu şekildedir: M1 konuların durumuna göre ara sıra kullanıyorum derken, M3 ünite sonu değerlendirmelerde genellikle kullanıyorum, M9 ise hemen hemen her konuda konuyu pekiştirme amaçlı kullanıyorum cevabını vermiştir.

Tablo 7. Öğretmenlerin eğitsel oyunu kullandığı ders aşaması

Kod	Katılımcılar	f
Ders sonu	M1, M4, M7, M11, M18, M24, M25, M10, M14, M4, M8, M9, M10, M13, M26, M3, M12, M13, M5	19
Dersin başlangıcı	M1, M2, M7, M11 M19, M20, M22, M24	8
Ders ortası	M2, M5, M9, M7, M11, M23	6
Ders dışı	M25	1

Tablo 7’de görüldüğü üzere katılımcıların “Eğitsel oyunları dersin hangi aşamasında kullanıyorsunuz?” sorusuna verdikleri cevaplardan , “ders sonu”, “dersin başlangıcı”, “ders ortası”, “ders dışı” adlarında dört tane kod oluşturulmuştur.

Bulgulara dair bazı katılımcıların görüşleri şu şekildedir: M1 “Dersin başında kullanıyorum” derken katılımcı M19 daha çok giriş, dikkat çekme kısmında kullandığını belirtmiştir. Katılımcı M9 en çok keşfetme ve pekiştirme aşamasında kullanırken, M4 dersin sonlarına doğru, pekiştirme amaçlı, M25 ders dışında ve sonunda yapılan öğretim faaliyeti sonrasında kullandığını belirtmiştir.

Tablo 8. Öğretmenlerin eğitsel oyunları kullanmama nedenleri

Kod	Katılımcılar	f
Ortamın uygun olmaması	M6, M17, M20, M21	4
Zaman sorunları	M15, M16, M26	3
Kişisel bilgi yetersizlik	M19, M25	2

Tablo 8’de görüldüğü üzere öğretmenlerin “Eğitsel oyunları derslerde neden kullanmıyorsunuz?” sorusuna verdikleri cevaplara bakıldığında “ortamın uygun olmaması”, “zaman sorunları” ve “kişisel bilgi yetersizliği” adlarında 3 tane kod oluşturulmuştur.

Bulgularla ilgili bazı katılımcıların görüşleri şu şekildedir: M6 “Eğitim sistemimizde böyle bir kültür henüz oluşmadı. Çoğu öğrenci bu tür etkinliklere katılmak istemez ya da çok erken sıkılır diye düşünüyorum. Farklı algılamalar sonucu velilerden de şikayet gelebileceğini düşünüyorum. Velilerin bilinçsiz ve aşırı müdahaleci tutumlarından çekiniyorum.” diye cevap verirken, M15 “Zaman bulamıyorum. Müfredatı ancak yetiştirebiliyorum. Zaman bulsam bile öğrencilere test çözdürüyorum. Akademik sınavlara yönelik çalışmalar yapıyorum.” cevabını vermiştir. M26, “Yeterli zaman olmadığı durumlarda kullanmıyorum” M25 ise “Aktif olarak kullanmama nedenim varlıkları ve kullanımı konusunda yeterli bilgiye sahip olmamam.” cevabını vermiştir.

Tablo 9. Öğretmenlerin dijital/bilgisayar eğitsel oyunları kullanma durumları

Kod	Katılımcılar	f
Kullanıyorum	M1, M3, M4, M5, M7, M9, M10, M11, M12, M13, M14, M20, M21, M22, M23, M26, M22	17
Kullanmıyorum	M6, M8, M15, M16, M25, M19, M17, M18	8
Kısmen kullanıyorum	M2, M24	2

Tablo 9’da görüldüğü üzere öğretmenlerin “Sosyal bilgiler dersinde dijital/bilgisayar eğitsel oyunların kullanma durumunuz hakkında ne söylersiniz?” sorusuna verdikleri cevaplardan “kullanıyorum”, “kullanmıyorum” ve “kısmen kullanıyorum” adında 3 tane kod oluşturulmuştur.

Konu ile alakalı görüşlerine başvurulmuş katılımcılardan bazılarının görüşleri şu şekildedir: katılımcılardan M1 “Sosyal bilgiler dersinde zaman zaman dijital eğitsel oyunlar kullandım. Öğrenciler için çok eğlenceli ve pekiştirici oldu.” cevabını vermiştir. Katılımcı M2 “Ara sıra kullanıyorum.” derken M6 “Kullanmadığını” belirtmiştir.

Tablo 10. Öğretmenlerin dijital/bilgisayar eğitsel oyunları kullanma sıklığı

Kategori	Kod	Katılımcılar	f
Fazla	Konu/Ünite Sonu	M3, M5, M10, M11, M12, M18, M20, M23	8
	İki Haftada Bir	M7	1
Kısmen	Bazen	M1, M2, M13, M22	4
	Nadiren	M19	1
	Ayda Bir	M10	1
Çok Fazla	Haftada Bir	M4, M9, M14	3

Tablo 10’da görüldüğü üzere öğretmenlerin “Kullanıyorsanız ne sıklıkla kullanıyorsunuz?” sorusuna verdikleri cevaplardan ortaya çıkan kodlardan; “fazla”, “kısmen”, “çok fazla” adlı kategoriler oluşturulmuştur.

Konu ile ilgili bazı katılımcıların görüşleri aşağıda belirtilmiştir.

M4, M9 ve M14 kod numaralı öğretmenler hafta da bir kullanmaya özen gösterdiklerini belirtmişlerdir. M18 genelde ünite sonlarında kullandığını, M1, M2, M13 VE M22 kod numaralı öğretmenler ise dijital/bilgisayar eğitsel oyunları bazen, M19 nadiren, M10 ise ayda bir kullandığını belirtmiştir.

Tablo 11. Öğretmenlerin kullandığı oyunlar

Oynanan Oyunlar	Katılımcılar	f
Çarkı Sosyal	M9, M14, M18, M26	4
Kim Milyoner Olmak İster,	M1, M9	2
Bulmaca	M7, M18	2
Penaltı	M7, M9	2
Üçte Üç Tarih	M14	1
Üçte Üç Sosyal	M26	1
Yarışma İçerikli Oyunlar	M10	1
Adam Asmaca	M7	1
Google Earth	M7	1
Şehir Eşleştirme	M7	1
Tabu	M7	1
Sosyal bilgiler biz vb. sitelerindeki oyunlar	M12	1
Doğru-Yanlış	M18	1
Boşluk Doldurma	M18	1
Park Bulma	M1	1
Puzzle	M22	1
Bilgi Yarışması	M22	1

Tablo 11’de hangi oyunları oynatıyorsunuz diye sorulmuştur. Öğretmenler toplamda 17 tane oyun ismi vermiştir. Bazı öğretmenlerin oynattıkları oyunlarla ilgili yorumlar şöyledir: katılımcı M1 “kim milyoner olmak ister ve park bulma oyunlarını oynatıyorum” cevabını vermiştir. Katılımcı M9 “kim milyoner ister, penaltı, çarkı sosyal” cevabını vermişken, katılımcı M7 ise “Google Earth, bulmaca, adam asmaca, penaltı, şehir eşleştirme, tabu v.s. oyunlarını oynatıyorum.” cevabını vermiştir.

Tablo 12. Öğretmenlerin dijital/bilgisayar eğitsel oyun kullanmama nedenleri

Kategori	Kod	Katılımcılar	f
Sistemselsorunlar	Sınav ağırlıklı çalıştırma	M15, M16	2
	Müfredatın yetiştirme durumu	M15, M16	2
	Ders süresinin azlığı	M16, M18	2
	Okul idaresinin istekleri	M16	1
	Kalabalık sınıflar	M20	1
Tekniksorunlar	Eğitim sistemindeki olumsuzluk	M6	1
	Alt yapı sorunu	M18	1
	Dijital oyun yetersizliği	M19	1
Bireyseltercihler	Öğrencilerin daha eğlenceli oyunlara ilgisi	M19	1
	Öğrencilerin isteksizliği	M17	1
	Dijital oyunları uygun görmeme	M24	1
	Ders işlemede eksikliğini hissetmeme	M16	1

Tablo 12’de görüldüğü üzere öğretmenlerin “dijital/bilgisayar eğitsel oyun kullanmıyorsanız nedenlerini açıklar mısınız?” sorusuna verdikleri cevaplardan ortaya çıkan kodlardan; “sistemsel sorunlar”, “teknik sorunlar” ve “bireysel tercihler” adlı üç tane kategori oluşturulmuştur

Konu ile alakalı görüşlerine başvurulmuş bazı katılımcıların görüşleri şu şekildedir: katılımcı M6 “Fiili olarak yarışmacı rekabetçi bir eğitim anlayışı maalesef hakim. İşbirlikçi paylaşımcı bir eğitim anlayışı olsa kullanma gereği duyabilirdim.” derken M18 “Okulda zaman ve teknolojik alt yapının olmaması gibi nedenlerden dolayı çok aktif kullanamıyorum. Canlı ders sürecinde daha çok kullanabiliyordum.” demiştir. Katılımcı M16 “Ders işlenişinde eksikliğini çok fazla hissetmedim. Müfredatın bizden beklediği, idarecilerin istediği, öğrencinin sınav başarısı, ders süresinin azlığı, dijital/bilgisayar eğitsel oyunlar konusunda hakimiyetimin yetersiz oluşu gibi nedenlerle kullanmıyorum.” fikrini beyan etmiştir. Katılımcı M17 ise “Öğrencilerin bu konuda istekli olmadığını” belirtmiştir.

Tablo 13. Kullanılan programlar

Kod	Katılımcılar	f
Web Tabanlı E- Öğrenme İçerikleri	M4, M10, M13, M14, M23	5
Power Point	M1, M3, M9, M10	4
World	M1, M3	2
Excel	M1, M3	2
Hazır Program	M2, M26	2
Soru Çarkı	M5	1
Sosyal Atölyesi	M5	1
Tabu	M7	1

Tablo 13 incelendiğinde katılımcı öğretmenlerin toplam 8 tane program adı verdiği görülecektir.

Tablo 14. Dijital/bilgisayar eğitsel oyun tasarlamak isteyen/istemeyen

Cevaplar	Katılımcılar	f
Tasarladım/	M1, M4, M5, M7, M9, M10, M14, M19,	10
Tasarlamak isterim	M21, M25	
Tasarlamadım	M2, M3, M6, M8, M11, M12, M13, M15, M16, M18, M22, M23, M24, M26	14

Tablo 14 incelendiğinde tasarladım/tasarlamak isterim diyenler 10 kişi, tasarlamadım diyenler ise 14 kişidir. 2 kişi ise yorum yapmamıştır.

2.4.2. İkinci Alt Probleme Yönelik Bulgular

Bu kapsamda “Öğretmenler eğitsel oyunlara karşı ilgili mi?” alt problemi ele alınmış ve toplamda 5 soru sorulmuştur. Bu kapsamda öğretmenlere sorulan eğitsel oyun önerisi ve alınan tepkiler, öğretmenler dijital/bilgisayar eğitsel oyun kullanmada kendilerini nasıl görüyorlar, öneri ve alınan tepkilerine yönelik bulgular sırayla sunulmuştur (Tablo 15, 16, 17, 18, 19).

Tablo 15. Sosyal bilgiler öğretmenlerinin eğitsel oyunları önerileri

Kodlar	Katılımcılar	f
Öneririm/ Önerdim	M1, M2, M4, M5, M7, M9, M10, M11, M12, M13, M14, M15, M18, M21, M23, M24, M25	17
Önermedim	M3, M6, M8, M16, M17, M19, M22, M26	8

Tabloda 15’de görüldüğü gibi öneririm/önerdim diyenler 17, önermedim diyenlerin sayısı ise 8’dir.

Tablo 16. Evet cevabında alınmak istenen tepki

Kategori	Katılımcılar	f
Olumlu tepki	M1, M2 M4, M7, M9, M10, M11, M13, M14, M18, M25	11
Olumsuz Tepki	M5, M24	2

Tablo 16 incelendiğinde bu soru “olumlu tepki” ve “olumsuz tepki” şeklinde kategorileştirilmiştir. Konu ile alakalı görüşlerine başvurulmuş bazı katılımcıların görüşleri şu şekildedir: katılımcı M1 “Mesleki gelişim açısından katkısı olacağı için olumlu tepkiler alacağımı düşünüyorum” düşüncesini dile getirmişken katılımcı M9 “Öneriyorum. Okuldaki zümrelerle paylaşıyoruz. Köy okullarında bu yöntemin daha aktif kullanılması gerekir” fikrini, katılımcı M5 ise “Bazen işimiz oyun mu diye olumsuz tepkiler alıyorum” fikrini söylemiştir.

Tablo 17. Sosyal bilgiler dersinde öğretmenlerin dijital/bilgisayar eğitsel oyunları kullanma yeterliliğine yönelik düşünceleri

Kod	Katılımcılar	f
Yetersiz	M7, M2, M15, M18, M8, M16, M17, M20, M23, M25, M10, M12, M14, M19, M21, M24	16
Yeterli	M3, M5, M11, M13, M22, M26	6
Kısmen yeterli	M4, M9	2
İhtiyaç duymayanlar	M1, M6	2

Tablo 17’de görüldüğü üzere öğretmenlerin “Sosyal bilgiler dersinde dijital/bilgisayar eğitsel oyunları kullanmada kendinizi nasıl görüyorsunuz?” sorusuna verdikleri cevaplardan “yeterli”, “kısmen yeterli”, “yetersiz”, “ihtiyaç duymayanlar” adlı 4 tane kod oluşturulmuştur.

Konu ile alakalı görüşlerine başvuru alan bazı katılımcıların görüşleri şu şekildedir: katılımcı M22 “Oldukça iyi olduğumu biliyorum. Elbette eksiklikler oluyor bunları da süreçte çocuklarla beraber öğreniyoruz.” görüşünü dile getirirken katılımcı M4 “Yeterli olduğumu sanıyorum.” demiştir. Katılımcı M7 kendisini geliştirmesi gerektiğini ifade ederken M24 kendini yetersiz görmektedir.

Tablo 18. Öğretmenlerin dijital/bilgisayar eğitsel oyun tekniğini sosyal bilgiler öğretmenlerine önerileri

Kodlar	Katılımcılar	f
Önerdim/Öneririm	M1, M2, M4, M5, M7, M9, M10, M11, M13, M14, M18, M21, M25, M26	14
Önermedim	M3, M6, M8, M12, M15, M16, M17, M18, M20 M22, M23, M24	12

Tablo 18 incelendiğinde önerdim/öneririm diyen öğretmenlerin sayısı 14 önermedim diyen öğretmenlerin sayısı ise 12 olarak belirlenmiştir.

Tablo 19. Öğretmenlerin dijital/bilgisayar eğitsel oyunu önerdiklerinde almayı düşündükleri tepki

Katılımcılar	Katılımcılar	f
Olumlu	M1, M2, M4, M5, M7, M8, M9, M10, M11, M13, M14, M18, M21	13
Tepkiler		

Tablo 19 incelendiğinde olumlu tepkiler aldım/alırım diyenlerin sayısı 13’dir. Diğer yarısı ise bu soruda kararsız kalıp cevap vermemiştir.

2.4.3. Üçüncü Alt Probleme Yönelik Bulgular

Bu kapsamda “Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunların kazanım, beceri ve değerlerle ilişkisi nedir?” alt problemi ele alınmış ve toplamda 6 soru sorulmuştur. Bu kapsamda öğretmenlere sorulan eğitsel ve dijital/bilgisayar eğitsel oyunların kazanım, beceri ve değerlerin öğretiminde etkisine yönelik bulgular sırayla sunulmuştur (Tablo 20, 21, 22, 23, 24, 25)

Tablo 20. Eğitsel oyunların kazanım öğretiminde etkisi

Kategori	Kod	Katılımcılar	f
Öğrenci merkezli öğretimi destekleme	Aktif katılım	M10, M21, M22, M25	4
Öğretimin etkililiğini artırma	Verimli öğretim	M2, M3, M6, M17, M22, M25, M5, M8, M9, M19, M21, M23, M24	13
	Kazanımların pekiştirilmesi	M1, M4, M8, M11, M12, M13, M14	7
	Etkili	M15	1
	Zevkli öğretim	M2, M3, M10, M12, M13, M16, M19, M21	8
	Somut yaşantı oluşturma	M26	1
	Kalıcı öğretim	M2, M3, M5, M8, M9, M19, M21, M23, M24	9
	Dikkat çekme	M1, M12, M13, M20	4
	İlgi ve merak uyandırma	M7, M13, M16, M24, M25	5
	Ön bilgilerin kontrol edilmesi	M1	1
	Görsel materyal kullanımı	M18	1
	Farklı duygulara dokunmak	M16	1
Eksiklerin giderilmesi	Anında dönüt	M14	1
	Eksik öğrenmelerin tamamlanması	M11	1
	Kazanım öğretimindeki sıkıntılar	M16	1

Tablo 20’de görüldüğü üzere öğretmenlerin “Eğitsel oyunların kazanım öğretimindeki etkisi?” sorusuna verdikleri cevaplarda ortaya çıkan kodlardan; “öğrenci merkezli öğretimi destekleme”, “öğretimin etkililiğin artırma” ve “eksiklerin giderilmesi” adlı 3 tane kategori oluşturulmuştur.

Konu ile alakalı görüşlerine başvuru alan bazı katılımcıların görüşleri şu şekildedir: katılımcı M10 “Teorik yönü fazla olan bir alanımız olduğu için öğrencilerin daha aktif katılımını sağlıyor. Aynı zamanda işe eğlence katıyor diyebilirim” fikrini söylemiştir. Katılımcı M12 ise “Öğrencilerin eğitsel oyunlarda aktif rol alması kalıcı

ve sürekli öğrenmelerin oluşması açısından yararlıdır.” düşüncesindedir. Katılımcı M22 “Çocuklar derse daha aktif katılır. Öğrenme sürecine kendileri oldukları için kazanımları daha çabuk öğreneceklerdir.” düşüncesindeyken katılımcı M25 “Kazanımların öğretilmesinde faydalı olduğunu düşünüyorum. Öğrenciler oyun ile yarışma içerisinde daha aktif ve istekli oluyorlar. Güdülemek daha kolay oluyor.” fikrindedir. Katılımcı M12 ise “Eğitsel oyunlar dikkat çekme, konuyu eğlenceli bir biçimde öğrenme ve pekiştirme amacıyla kullanıldığında kazanımların da daha etkili verilebilmesinde etkili oluyor” düşüncesini dile getirmiştir.

Tablo 21. Eğitsel oyunların beceri kazandırmada etkisi

Kategori	Alt kategori	Kod	Katılımcılar	f
Kazandırmada etkili olan beceriler	İletişim becerisi	Kendini İfade Etme	M1, M15	2
		Empati	M7, M15	2
		İletişim	M15	1
	Bilişsel öğrenme	Etkili ve kalıcı olma	M3, M6, M11, M16, M18, M19, M24, M25, M26,	9
		Zihinsel Yetenek	M2, M9, M20	3
		Problem Çözme	M8, M22	2
		Yorumlama Becerisi	M4	1
		İlişkilendirme	M4	1
		Analiz	M7	1
	Devinişsel beceri	Fiziksel Beceri	M2, M9	2
		Yaparak Yaşayarak Öğrenme	M16	1
		Uygulama	M5	1
	Duyuşsal beceri	Olumlu Tutum	M23	1
	Bireysel gelişimi	Bireysel Beceri	M10, M21	2
		Sosyalleşme Becerisi	M1, M7, M14	3
		Gözlem Yapma	M13	1
		Dijital Etkinlik Becerisi	M14	1
		Hedefe Ulaşma	M2	1
		Doğaçlama	M7	1
	Sosyal yaşantı	Katılım	M13	1
		Girişimcilik	M12	1
	Zaman yönetimi	Zamanı etkili kullanma	M13, M17	2

Tabloda 21’de görüldüğü üzere öğretmenlerin “Becerilerin kazandırılmasında eğitsel oyunların etkisini/kullanımını açıklayınız” sorusuna verdikleri cevaplarda ortaya çıkan kodlardan; “iletişim becerisi”, “bilişsel öğrenme”, “devinişsel beceri”, “duyuşsal beceri”, “bireysel gelişim”, “sosyal yaşantı”, “zaman yönetimi” isimli 7 tane alt kategori ve bu alt kategorilere bağlı olarak “kazandırmada etkili olan beceriler” adlı kategori oluşturulmuştur.

Konu ile alakalı görüşlerine başvurulmuş katılımcı görüşleri şu şekildedir: katılımcı M1 “Sosyalleşme, kendini ifade edebilme gibi becerilerde etkili olduğunu düşünüyorum” düşüncesini dile getirmişken katılımcı M7 “Empati kurma, doğaçlama, analiz yapma ve sosyallik yönünden öğrenciye katkı sağlar.” fikrini beyan etmiştir. M2 ise “Eğitsel oyunlarla bireylerin fiziksel, zihinsel yetenekleri, yaratıcılıkları geliştirilerek belirlediğimiz hedefe öğrencinin ulaşmasını sağlarız.” düşüncesini dile getirmiştir. Katılımcı M6 “Davranış geliştirmede ve beceri kazandırma da eğitsel oyunların klasik yöntemlere göre daha etkili olabilecek kanısındayım. Çünkü yaparak yaşayarak öğrenme, becerinin kalıcı hale gelmesinde etkilidir diye düşünüyorum.” fikrindeyken katılımcı M13 ise “Zamanı verimli kullanma, gözlem yapma, katılım vb. becerilerin gelişmesi üzerinde etkilidir.” düşüncesini beyan etmiştir.

Tablo 22. Eğitsel oyunların değer kazandırmada etkisi

Kategori	Kod	Katılımcılar	f
Değer kazanımı	Etkililik	M3, M4, M6, M7, M9, M11, M17, M19, M25, M26	10
	Kalıcı Öğrenme	M18, M24	2
	Olumlu Tutum	M4, M23	2
Değer çeşitleri bağlamında	Saygı	M1, M2, M8, M12, M22	5
	Sevgi	M1	1
	Adalet	M1	1
	Eşitlik	M1	1
	Demokrasi	M22	1
	Sorumluluk	M8	1
	Hoşgörü	M13, M22	2
	Sabır	M13, M20	2
	Empati	M9, M12, M13	3
	Kurallara Uyma	M5, M16, M20, M10, M15	5
Sosyal beceri	Günlük Yaşama Aktarma	M8, M21	2
	Birlik Ve Beraberlik	M13	1
	Duygusu		
	Rekabet	M5	1

Tablo 22’de görüldüğü üzere öğretmenlerin “Değerlerin kazandırılmasında eğitsel oyunların etkisini/kullanımını açıklayınız” sorusuna verdikleri cevaplarda ortaya çıkan kodlardan; “değer kazanımı”, “değer çeşitleri bağlamında”, “sosyal becerisi” adlı 3 tane kategori oluşturulmuştur. Konu ile alakalı görüşlerine başvurulmuş bazı katılımcı görüşleri şu şekildedir: katılımcı M6 “Mevcut duruma göre çok daha kalıcı bir öğrenme sağlar kanaatindeyim” düşüncesini belirtmiştir. Katılımcı M1 ise “Canlandırma gibi etkinliklerle adalet, saygı, sevgi, eşitlik vb. değerler daha etkili bir şekilde kazandırılabilir.” fikrini beyan etmiştir. Katılımcı M2 “Saygı değerini

oyunlarda öğrencilerin birbirine saygı göstermesi durumlarında görmüş oluyoruz.” düşüncesini söylemişken, katılımcı M8 “Oyun esnasında öğrenci belli başlı değerleri (sorumluluk, saygı vb.) dikkate alarak uygulama yapmakta, bu değerleri günlük yaşamına aktarmaya çalışmakta.” fikrini beyan etmiştir. Katılımcı M12 ise “Karşı gruba veya oyunlarda rakip olarak gördüğü arkadaşlarına saygılı olma veya empati kurmada çok etkili oluyor” fikrini dile getirmiştir. Katılımcı M13 “Empati, hoşgörü, sabır, birlik beraberlik gibi değerleri pekiştirmektedir” fikrini söylerken katılımcı M16 ise “Eğitsel oyunların içerisinde öğrencinin uyması gereken kuralların belirlenmesi ve oyun süresinde öğrencinin bu kurallara uyması, değerlerin kazandırılmasında etkili olacağını düşünürüm.” düşüncesini dile getirmiştir.

Tablo 23. Kazanım öğretimine dijital/bilgisayar eğitsel oyunların etkisi

Kategori	Alt Kategori	Kod	Katılımcılar	f
Kazanım öğretimi	Etkili	Etkili	M11, M12, M13, M14, M21, M22, M26	7
		Tekrar için uygun	M1, M2	2
		Pekiştirme	M1, M2, M8, M22	4
		Kalıcı	M3, M24	2
		Eğlenceli	M3, M5	2
		Faydalı	M4, M7, M9, M25, M6, M23	6
		İlgi çekici	M5, M15, M18, M19, M24	5
		Kesinlikle gerekli	M10	1
	Kısmen etkili	Sınırlı	M16	1
		Sınıflar uygun olmalı	M20	1
		Amaç dışı kullanma	M8	1
	Etkisiz			

Tablo 23’de görüldüğü üzere öğretmenlerin “Kazanımların öğretilmesinde dijital/bilgisayar eğitsel oyunların etkisi/kullanılması hakkında ne düşünüyorsunuz?” sorusuna verdikleri cevaplarda ortaya çıkan kodlardan; “etkili”, “kısmen etkili”, “etkisiz” adlı 3 tane alt kategori ve bu alt kategorilere bağlı olarak “kazanım öğretimi” adlı kategori oluşturulmuştur.

Konu ile alakalı görüşlerine başvurulmuş katılımcı görüşleri şu şekildedir: katılımcı M12 “Bu oyunların kullanılması kazanımların öğretilmesinde etkili olduğunu düşünüyorum” demişken, katılımcı M18 “İlgi çekici olduğundan kazanımların öğretimi sırasında olumlu katkı sağlayacaktır.” fikrini söylemiştir. Katılımcı M16 ise “Sosyal bilgiler dersi kazanımları genellikle; fark eder, değişimleri yorumlar, analiz eder, rolünü açıklar, harita üzerinde gösterir, çıkarımlarda bulunur,

örnekler verir gibi eylemlerle bittiği için kazanımların öğretilmesi konusunda dijital ve bilgisayar eğitsel oyunların etkisi sınırlı olabilir.” fikrini belirtmiştir. Katılımcı M8 ise “Hazır oyunlar pekiştirme için uygun olabilir fakat öğrenciler bu uygulamanın dışına taşabiliyor, amaçtan uzaklaşıyor.” fikrini beyan etmiştir.

Tablo 24. Beceri kazandırmada dijital/bilgisayar eğitsel oyunların etkisi

Kategori	Alt Kategori	Kod	Katılımcılar	f
Beceri öğretimi	Etkili	Mekanı algılama	M1	1
		Zamanı etkili kullanma	M1	1
		Aktif	M3, M11, M16, M22 M4, M19, M5, M13, M14, M16, M23, M25	12
		Araştırma	M7	1
		Değişim ve sürekliliği algılama	M7	1
		Harita okuryazarlığı	M7	1
		Zaman ve kronolojiyi algılama	M7	1
		Yaratıcılık	M8, M21	2
		Problem çözme	M8, M21	2
		Kesinlikle gerekli	M10	1
		Girişimcilik	M12	1
		Kendini ifade edebilme	M12	1
		Empati	M12	1
		Grup bilinciyle hareket	M12	1
		Günlük hayata uyarlama	M18	1
		Düşünme becerisi geliştirme	M20	1
		Karar verme	M21	1
		Merak ve ilgi	M24	1
	Etkisiz	Aktif değil	M2, M6, M15, M26, M9	5

Tablo 24’de görüldüğü üzere öğretmenlerin “Becerilerin kazandırılmasında dijital/bilgisayar eğitsel oyunların etkisi/kullanılması hakkında ne düşünüyorsunuz?” sorusuna verdikleri cevaplarda ortaya çıkan kodlardan; “etkili” ve “etkisiz” adlı 2 tane alt kategori ve bu alt kategorilere bağlı olarak “beceri öğretimi” adlı kategori oluşturulmuştur.

Konu ile alakalı görüşlerine başvurulmuş katılımcı görüşleri şu şekildedir: katılımcı M16 “Beceri alanlarının tümünde olumlu olmayabilir daha doğrusu bazı

beceri alanlarında dijital eğitsel oyunların karşılığını bulamayabiliriz.” düşüncesini söylemişken katılımcı M21 ise “Dijital oyunlar karar verme, problem çözme, yaratıcı düşünme gibi becerilerin kazandırılmasında etkili olabilir.” düşüncesini söylemiştir. Katılımcı M12 “Diğer oyunlarda olduğu gibi bu oyunlarında girişimcilik, kendini ifade edebilme, empati kurma, grup bilinciyle hareket edebilme gibi davranışların kazandırılmasında etkili olduğunu düşünüyorum” fikrini söylerken, katılımcı M9 ise “Yeterli bulmuyorum. Beceriye öğrenci bizzat yaparak öğrendiğini düşünüyorum. Dijital oyunlar buna fazla katkı sağlamaz.” düşüncesini dile getirmiştir.

Tablo 25. Değerlerin kazandırmada dijital/bilgisayar eğitsel oyunların etkisi

Kategori	Alt Kategori	Kod	Katılımcılar	f
Değer öğretimi	Etkili	İyilik yapmayı öğretme	M1	1
		Olumlu etkiler	M9, M11, M12, M13, M18, M21, M22, M23, M24, M25	10
		Teknoloji destekli değer öğretme	M2, M3	2
		Kalıcı öğrenme	M4	1
		Güdüler	M25	1
		Vatanseverlik	M7	1
		Sorumluluk	M7	1
		Bilimsellik	M7	1
		Bağımsızlık	M7	1
		Kurallara uyma	M9	1
		Gerekli	M10	1
		Çocuklara model olma	M14	1
		Adil davranma	M14	1
	Kısmen etkili	Görece etkili	M15, M26, M6	3
		Klasik yöntemlerle öğretmek daha faydalı	M19	1
	Etkisiz	Kısıtlı	M5, M16	2
	Öğretmen kaynaklı	Dijital/bilgisayar oyunlarda Yeterli düzeyde değilim	M17	1

Tablo 25’de görüldüğü üzere öğretmenlerin “Değerlerin kazandırılmasında dijital/bilgisayar eğitsel oyunların etkisini/kullanılması hakkında ne düşünüyorsunuz?” sorusuna verdikleri cevaplarda ortaya çıkan kodlardan; “etkili”, “etkisiz”, “kısmen etkili” ve “öğretmen kaynaklı” adlı 4 tane alt kategori ve bu alt kategorilere bağlı olarak “değer öğretimi” adlı kategori oluşturulmuştur.

Konu ile alakalı görüşlerine başvurulmuş katılımcı görüşleri şu şekildedir: katılımcı M1 “Dijital eğitsel oyunlarda örneğin; iyilik yaptıkça puan kazandıran bir oyunla değerler kazandırılabilir.” düşüncesini, katılımcı M7 “Oyunun içeriği sağlanması halinde vatanseverlik, sorumluluk, bilimsellik, bağımsızlık değerlerinin dijital eğitsel oyunlarla öğrenciye kazandırılması mümkündür.” düşüncesini, katılımcı M19 “Bence değerler biraz daha klasik yöntemlerle öğretilmelidir” düşüncesini, katılımcı M5 “Bilgisayar oyunlarında empati çok kurulamadığı için değer konusunda uygulama biraz kısıtlı olabilir.” düşüncesini, katılımcı M16 ise “Diğer alanlardan farklı olarak değerler konusunda bilgisayar eğitsel oyunların kazanılması konusunda çok faydalı olacağını düşünmüyorum. Soyut bir platformda değerleri kazandırmakta sıkıntı yaşanabilir.” düşüncesini dile getirmiştir.

2.4.4. Dördüncü Alt Probleme Yönelik Bulgular

Bu kapsamda “Eğitsel oyunlar sosyal bilgiler dersinde kullanımı uygun mu?” alt problemi ele alınmış ve toplamda 3 soru sorulmuştur. Bu kapsamda öğretmenlere sorulan öğrenilmesi güç/soyut konuların öğretiminde eğitsel oyunların etkisi, sosyal bilgiler dersinde öğrenmeye katkısı, dijital/bilgisayar eğitsel oyunların sosyal bilgiler dersinde öğrenmeye katkısına yönelik bulgular sırayla sunulmuştur (Tablo 26, 27, 28,).

Tablo 26. Soyut konularda eğitsel oyunun etkisi

Kategori	Kod	Katılımcılar	f
Aktif	Etkili	M1, M2, M4, M5, M7, M8, M9, M11, M12, M13, M14, M17, M21, M22, M24, M25, M26	17
	Somutlaştırma	M2, M3, M4, M5, M8, M13, M14, M15, M16, M18, M22, M23, M26	13
	Dikkat çekici	M1	1
	Kolay öğrenme	M1, M12, M13, M23	4
	Eğlenceli ortam	M10	1
	Güdüleme	M25	1
	Gidilemeyen ortamları sınıfa getirme	M25	1
	İstekli öğrenci bulma zorluğu	M6	1
	Materyal geliştirmede yetersizlik	M9	1
	Uygun oyun bulma zorluğu	M19	1

Tablo 26’da görüldüğü üzere öğretmenlerin “Öğrenilmesi güç/soyut konuların öğretiminde eğitsel oyunlar etkili midir? Neden?” sorusuna verdikleri cevaplarda ortaya çıkan kodlardan; “aktif” ve “kısmen aktif” adlı 2 tane kategori oluşturulmuştur.

Konu ile alakalı görüşlerine başvurulmuş katılımcı görüşleri şu şekildedir: katılımcı M7 “Kesinlikle etkilidir. Hep üzerinde durulan öğrencinin yaparak yaşayarak öğrenmesini eğitsel oyunlarla eğlenceli bir şekilde kalıcı hale getirilebilir.” düşüncesini, katılımcı M10 “Öğrencinin bilişsel seviyesine uygun olarak üretilen oyunlar her düzeyde öğrencinin kendini eğlenceli olarak oynayabileceği eğitsel ortamlar sunabilir.” düşüncesini, katılımcı M13 “Etkilidir. Soyut konuların somutlaştırılarak öğretilmesi öğrenmeyi kolaylaştırır.” düşüncesini, katılımcı M6 “Somutlaştırdığı için evet ama bir oyun için gerekli sayıda istekli ve yetenekli grup oluşturma’nın çoğu sınıfta mümkün olmadığını düşünüyorum.” düşüncesini, katılımcı M9 ise “Biraz sıkıntılı diyebilirim. Soyut konularda çok fazla materyal geliştiremiyoruz. Diğer yöntemlere göre yine de etkili. Özellikle paralel meridyen konusunda etkili.” düşüncesini söylemiştir.

Tablo 27. Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların öğrenmeye olan katkısı

Kategori	Kod	Katılımcılar	f
Katkı sağladığına inanan	Kalıcı öğrenme	M3, M5, M7, M11, M15, M18, M19, M23, M26	9
	Faydalı	M2, M14, M16, M20, M25	5
	Yaparak yaşayarak öğrenme	M10, M12, M13, M22	4
	Dikkat çekici	M8, M18, M26	3
	Eğlenceli hale getirir	M10, M19, M23	3
	Etkili öğrenme	M12, M24, M25	3
	Öğrenmeyi sağlama	M5, M9	2
	Yaratıcılığı geliştirme	M1	1
	Konu tekrarlama’da faydası	M2	1
	Somutlaştırma	M13	1
	Görsel hale getirme	M13	1
	İletişimi geliştirir	M15	1
	Kendini ifade etme	M15	1
	Kazanım, beceri ve değerlerin verilmesinde etkilidir	M17	1
	Sosyal bilgiler dersinde kullanılması gerekir	M17	1
	Öğrenmeye kolaylaştır	M21	1
	Öğrenmeyi sürekli hale getirir	M21	1
Kısmen katkı sağlıyor	Sürekli uygulanması verimliliği düşürür	M8	1
	Kalabalık sınıflarda uygulanması zor olur	M20	1
Katkı sağlamıyor	Zaman yetersizliği	M4	1
	Eğitim sistemi uygun değil	M6	1

Tablo 27’de görüldüğü üzere öğretmenlerin “Eğitsel oyunların sosyal bilgiler dersinde kullanımının öğrenmeye olan katkısı hakkında ne düşünüyorsunuz?” sorusuna verdikleri cevaplarda ortaya çıkan kodlardan; “katkı sağladığına inanan”,

“kısmen katkı sağlıyor”, “katkı sağlamıyor” adlı 3 tane kategori oluşturulmuştur. Konu ile alakalı görüşlerine başvurulmuş katılımcı görüşleri şu şekildedir: katılımcı M12 “Kesinlikle çok etkili bizim dersimizde soyut konuların sayısı bir hayli fazla. Bu oyunlarla öğrenciler daha etkili öğrenme sağlayabiliyorlar. Sürece daha aktif bir biçimde katılabilirler.” düşüncesini, katılımcı M24 “Her derste olduğu gibi bizim branşta da, çok olumlu etkisi vardır.” katılımcı M8 “Öğrencilerin daha çok ilgisini çekmekte olduğu için, öğrenmeye istekli hale gelmekte ancak sürekli uygulanması verimliliği düşürmektedir.” düşüncesini, katılımcı M20 “Faydalıdır fakat kalabalık sınıflar olduğu için herkese eşit dağılım olmadığı için zor olur.” düşüncesini, katılımcı M6 ise “Başarabilen eğitim sistemlerinde katkısı olur ama bizde çok gereksiz tartışmalarla farklı sorunlara yol açacağını düşünüyorum.” düşüncesini ifade etmiştir.

Tablo 28. Dijital/bilgisayar eğitsel oyunların sosyal bilgiler dersinde öğrenmeye olan katkısı

Kategori	Kod	Katılımcılar	f
Katkı sağlıyor	Etkili	M3, M5, M12, M13, M21, M22, M26	7
	Olumlu katkı	M9, M11, M16, M23, M24	5
	Faydalı	M3, M4, M25	3
	Dikkat Çekici	M15, M18, M20	3
	Pekiştirme	M1, M23	2
	Teknolojiye Uyum	M7, M16	2
	Sağlama		
	Konu Tekrarı	M1	1
	Yarışmalara Katılım Artışı	M2	1
	Zamanı Verimli Kullanma	M10	1
	Öğretimin Kalitesini Artırma	M15	1
Kısmen katkı sağlıyor	Etkinliğin Amacı Dışına Çıkması	M6, M8	2
	Süreç Yönetiminin Zorluğu	M6	1
	Öğrencilerin Eğitim Dışı Oyunlara Kayması	M19	1
	Öğrenciyi Gereksiz Heyecanlandırması	M14	1

Tablo 28’de görüldüğü üzere öğretmenlerin “Dijital/bilgisayar eğitsel oyunların sosyal bilgiler dersinde kullanımının öğrenmeye olan katkısı hakkında ne düşünüyorsunuz?” sorusuna verdikleri cevaplarda ortaya çıkan kodlardan; “katkı sağlıyor” ve “kısmen katkı sağlıyor” adlı 2 tane kategori oluşturulmuştur.

Konu ile alakalı görüşlerine başvurulmuş bazı katılımcıların görüşleri şu şekildedir: katılımcı M1 “Konu tekrarı ve pekiştirme yapmada katkısı olacaktır.” düşüncesini, katılımcı M2 “Kullanıyorum çocuklar test çözmekten sıkılıyor bazen ama çeşitli şaka ve ödüllü olan yarışmaları seviyor ve katılım daha fazla oluyor.”

düşüncesini, katılımcı M9 “Online oyunlarımız var. Çarkı sosyal oynatıyoruz. Olumlu etkisi olduğunu düşünüyorum.” düşüncesini, katılımcı M18 “Öğrenciler bilgisayar tablet vb teknolojik ürünlere düşkün olduğu için bu tür oyunlar öğrencilerin dikkatini çekmektedir. Bu da derse ilginin artmasını sağlamaktadır.” düşüncesini, katılımcı M6 ise “Süreci yönetmek biraz zor olabilir. Öğrenci oyunun kendisine dalıp amacı gözden kaçırabilir. Öğretmen süreci iyi yönetebilirse ve sürekliliği koruyabilirse verimliliği artırır.” düşüncesini dile getirmiştir.

2.4.5. Beşinci Alt Probleme Yönelik Bulgular

Bu kapsamda “Öğrenciler eğitsel oyunun ne olduğunu biliyor mu?” alt problemi ele alınmış ve toplamda 6 soru sorulmuştur. Bu kapsamda öğrencilere sorulan eğitsel oyun hakkında bilgileri, sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyun oynama, oyun adları, dijital/bilgisayar eğitsel oyun hakkında bilgileri, sosyal bilgiler dersinde dijital/bilgisayar eğitsel oyun oynama, dijital/bilgisayar eğitsel oyun adlarına yönelik bulgular sırayla sunulmuştur (Tablo 29, 30, 31, 32, 33, 34).

Tablo 29. Öğrencilerin Eğitsel Oyun Hakkında Bilgileri

Kategori	Kod	Katılımcılar	f
Bilişsel	Öğretici oyun	Ö1, Ö3, Ö9, Ö14, Ö18, Ö21, Ö22, Ö24, Ö26, Ö27, Ö33, Ö36, Ö38, Ö40, Ö41, Ö42, Ö43, Ö46, Ö48, Ö50, Ö51, Ö52	22
	Bilgi kazandıran oyun	Ö7, Ö12, Ö15, Ö19, Ö35, Ö3, Ö52	7
	Zeka geliştiren oyun	Ö2, Ö11, Ö17, Ö21, Ö44	5
	Pekiştirici oyun	Ö4, Ö13, Ö45	3
	Kurallara uymayı öğreten oyun	Ö20, Ö31	2
	Matematiksel oyun	Ö16	1
	Mantık geliştiren oyun	Ö2	1
	Yarışmayı öğreten oyun	Ö20	1
	Bireysel yeteneği ortaya çıkaran oyun	Ö20, Ö31	2
	Beceri kazandıran oyun	Ö7	1
Devinişsel	Etkinlikler	Ö8	1
	Amaca ulaşma Etkinliği	Ö17	1
	Alternatif Eğitim Oyunu	Ö18	1
Duyuşsal	Eğlendiren oyun	Ö3, Ö5, Ö6, Ö9, Ö14, Ö19, Ö23, Ö24, Ö27, Ö33, Ö34, Ö35, Ö37, Ö38, Ö39, Ö42, Ö47, Ö48, Ö49	19
	Geliştirici Oyun	Ö10	1
	Çocuk Psikolojisine İyi Gelen Oyun	Ö51	1

Tablo 29’da görüldüğü üzere katılımcıların “Eğitsel oyun hakkında ne biliyorsunuz? açıkla mısınız?” sorusuna verdikleri cevaplarda ortaya çıkan kodlardan; “bilişsel”, “devinişsel” ve “duyuşsal” adlarında üç tane kategori oluşturulmuştur.

Konu ile ilgili bazı öğrencilerin görüşleri şu şekildedir: katılımcı Ö1 “Bize bir şeyler öğreten oyun” düşüncesini, Ö14 “Eğitsel oyun, oyun oynarken bir şeyler öğrenmektir yani hem öğreniyorsun hem de oyun oynamış oluyorsun” düşüncesini, Ö21 “Bizi eğitir. Eğitsel oyunlar aklımızın daha fazla çalışmasını sağlar. Kısacası zihnimizi güçlendirir.” düşüncesini, katılımcı Ö24 “Eğitsel oyun insanın hem oyun oynarken hem de öğrenmesidir” düşüncesini, katılımcı Ö20 “Eğitsel oyun bireysel yeteneklerimizi ortaya çıkaran, bu yeteneklerimizi geliştiren, bizlere kurallara uymayı ve yarışmayı öğreten oyunlardır.” düşüncesini, katılımcı Ö51 ise “Eğitsel oyun çocuk psikolojisine iyi gelen ve eğitici oyunlardır.” düşüncesini dile getirmiştir.

Tablo 30. Öğrencilerin derste eğitsel oyun oynadıkları/oynamadıkları ile ilgili bilgiler

Kodlar	Katılımcılar	f
Oynuyoruz	Ö2, Ö3, Ö4, Ö6, Ö7, Ö13, Ö14, Ö17, Ö18, Ö20, Ö21, Ö22, Ö23, Ö24, Ö25, Ö26, Ö27, Ö28, Ö35, Ö38, Ö40, Ö41, Ö43, Ö45, Ö46, Ö47, Ö49, Ö50, Ö51, Ö52	30
Oynamıyoruz	Ö1, Ö5, Ö8, Ö9, Ö10, Ö11, Ö12, Ö15, Ö16, Ö9, Ö29, Ö30, Ö31, Ö32, Ö33, Ö34, Ö36, Ö37, Ö39, Ö42, Ö44, Ö48	22

Tablo 30 incelendiğinde 30 öğrenci eğitsel oyun oynadıklarını, 22 öğrenci ise oynamadıklarını belirtmiştir.

Tablo 31. Sosyal bilgiler derslerinde oynanan eğitsel oyunlar

Cevaplar	Katılımcılar	f
Çarkı sosyal	Ö17, Ö26, Ö27, Ö28	4
Bulmaca	Ö26, Ö35, Ö38, Ö40	4
Tabu	Ö17, Ö22, Ö38	3
Yarışmalar	Ö3, Ö15, Ö51	3
Harita oyunları	Ö52, Ö25	2
Eşleştirme	Ö17, Ö40	2
Kavram yarışması	Ö23, Ö47	2
Uygarlıklarla ilgili oyun	Ö6, Ö18	2
Bilgi yarışması	Ö7, Ö21	2
Soru cevap yarışması	Ö7, Ö46	2
Tiyatro	Ö23, Ö47	2
Dijital oyunlar	Ö21, Ö50	2
Üçte üç tarih	Ö27	1
Sosbu	Ö28	1
Penaltı	Ö17	1
Wordwall	Ö41	1
Ben kimim	Ö17	1
Kart oyunları	Ö2	1
Bil kazan	Ö4	1
Haritada ülke bulma	Ö13	1
İsim, şehir, rol oyunu	Ö13	1
Canlandırma	Ö14	1
Code.org	Ö25	1
Satranç	Ö49	1
Dama	Ö49	1

Tablo 31 incelendiğinde “Oynuyorsanız bu oyunlar nelerdir? Açıklayınız” sorusuna “çarkı sosyal”, “bulmaca”, “tabu”, “yarışmalar”, “eşleştirme”, “kavram yarışması”, “uygarlıklarla ilgili oyun”, “bilgi yarışması”, “soru cevap yarışması”, “tiyatro”, “dijital oyunlar”, “Üçte üç tarih”, “sosbu”, “Harita oyunları”, “Penaltı”, “wordwall”, “Ben kimim”, “Kart oyunları”, “bil kazan”, “Haritada ülke bulma”, “İsim, şehir, rol oyunu”, “Canlandırma”, “Code.org”, “satranç”, “dama” cevaplarını vermişlerdir. Konu ile ilgili bazı öğrenci görüşleri şu şekildedir: katılımcı Ö17 “Çarkı sosyal, penaltı, tabu, kart eşleme, ben kimim gibi oyunlar oynuyoruz.” düşüncesini, katılımcı Ö26 “Araba yarışı, çarkı sosyal, bulmaca” düşüncesini, katılımcı Ö27 “Üçte üç tarih, çarkı sosyal v.b. oyunlar oynuyoruz.” düşüncesini, katılımcı Ö13 ise “Haritada ülke bulma oyunu oynuyoruz.” düşüncesini ifade etmiştir.

Tablo 32. Öğrencilerin dijital/bilgisayar eğitsel oyun hakkındaki bilgileri

Kategori	Kod	Katılımcılar	f
Bilişsel	Elektronik Cihazlarla Oynanan Eğitici Oyunlar	Ö1, Ö14, Ö16, Ö20, Ö22, Ö23, Ö24, Ö27, Ö34, Ö40, Ö41, Ö44, Ö45, Ö46, Ö47, Ö48, Ö51, Ö52	18
	Faydalı Oyunlar	Ö5, Ö10, Ö21, Ö36, Ö39	5
	Satranç	Ö11, Ö38, Ö42	3
	Konu Pekiştirmede Faydalı	Ö18, Ö19	2
	Kalıcı Öğrenme	Ö12, Ö35	2
	Zihin Gelişimini Artırır	Ö17	1
	Avantajlı Oyunlar	Ö42	1
	Etkileşimli Öğrenme	Ö52	1
	Konu Tekrarında Faydalı	Ö18	1
	Eğitici Oyunlar	Ö30	1
	Soru Bulmacalı Oyunlar	Ö15	1
	Hayal Gücü Geliştiren Oyunlar	Ö49	1
	Unutmayı Engeller	Ö19	1
	EBA	Ö8	1
Devinişsel	Aktivite	Ö43	1
Eğlenceli	Teknolojiyle yetenek ortaya çıkaran oyun	Ö7	1
	Eğlenceli	Ö5, Ö21, Ö24, Ö26, Ö28, Ö30	6
	Bilgisayar Yardımıyla Eğlendirirken	Ö9, Ö13, Ö26, Ö50	4
	Öğreten Oyun	Ö3, Ö4, Ö5	3

Tablo 32’de görüldüğü üzere öğrencilerin “Dijital/bilgisayar eğitsel oyun hakkında ne biliyorsunuz? Açıklayınız ?” sorusuna verdikleri cevaplarda ortaya çıkan kodlardan; “bilişsel”, “devinişsel” ve “eğlenceli” adlarında 3 tane kategori oluşturulmuştur. Konu ile ilgili bazı öğrenci görüşleri şu şekildedir: katılımcı Ö1 “Bilgisayarda, tablette, telefonda kullandığımız eğitsel oyun” düşüncesini, katılımcı Ö14 “Elektronik aletler üzerinden oynanan öğretici oyunlardır.” düşüncesini, katılımcı

Ö46 “Dijital ekranlardan oynanan eğitsel oyunlar.” düşüncesini, katılımcı Ö52 “Teknolojiden yararlanarak yapılan eğitici eğitsel oyunlardır. Öğrencinin etkileşim içinde öğrenmeleri destekleyen grafik, ses, animasyon ve şekiller yardımıyla derse olan ilgilerini artırma olarak tanımlanır.” düşüncesini, katılımcı Ö7 “Teknolojinin yardımı ile davranış ve sosyal yetenekleri ortaya çıkarır.” düşüncesini, katılımcı Ö24 ise “Bildiğim kadarıyla dijital ortamda hem oynuyor hem de öğreniyoruz” düşüncesini ifade etmiştir.

Tablo 33. Öğrencilerin derste dijital/bilgisayar eğitsel oyun oynama/ oynamama hakkındaki görüşleri

Kodlar	Katılımcılar	f
Oynuyoruz	Ö3, Ö4, Ö5, Ö7, Ö13, Ö14, Ö17, Ö18, Ö21, Ö22, Ö24, Ö25, Ö26, Ö27, Ö28, Ö35, Ö36, Ö41, Ö43, Ö45, Ö46, Ö49, Ö50, Ö51, Ö52	25
Oynamıyoruz	Ö1, Ö2, Ö6, Ö8, Ö9, Ö10, Ö11, Ö12, Ö15, Ö16, Ö19, Ö20, Ö23, Ö29, Ö30, Ö31, Ö32, Ö34, Ö33, Ö37, Ö38, Ö39, Ö40, Ö42, Ö44, Ö47, Ö48	27

Tablo 33 incelendiğinde “Sosyal bilgiler dersinde dijital/bilgisayar eğitsel oyun oynuyor musunuz?” sorusuna 25 öğrenci oynuyoruz, 27 öğrenci ise oynamıyoruz cevabını vermiştir. Oynatmayan öğretmenler çoğunlukta olduğu görülmektedir. Teknolojinin hayatımızın her alanında olduğu günümüzde, dijital/bilgisayar eğitsel oyunların oynatılmaması dikkat çekici bir durumdur.

Tablo 34. Oynanan dijital/bilgisayar eğitsel oyunlar

Cevaplar	Katılımcılar	f
Eşleştirme	Ö7, Ö14, Ö20, Ö45, Ö50	5
Çarkı sosyal	Ö17, Ö20, Ö24, Ö27	4
Bulmaca	Ö7, Ö15, Ö35, Ö45	4
Tabu	Ö20, Ö22, Ö52	3
3te 3 tarih	Ö24, Ö27	2
Harita oyunları	Ö13, Ö25,	2
Yarışmalar	Ö26, Ö51	2
Bilgi oyunları	Ö21	1
Bilgi yarışmaları	Ö49	1
Anagram	Ö50	1
Labirent kovalamaca	Ö50	1
Soru-cevap	Ö46	1
Çarkıfelek	Ö49	1
Morpa kampüs	Ö3	1
Kelime oyunları	Ö35	1
Boşluk doldurma	Ö45	1
Bil kazan	Ö4	1
Satranç	Ö5	1
Jenga	Ö5	1
Uygarlıkları belirleme	Ö18	1
Ben kimim	Ö20	1
Sürükle bırak	Ö45	1
Tabii	Ö38	1
Code.org	Ö25	1
Tasarlama oyunları	Ö28	1
Wordwall	Ö41	1

Tablo 34 incelendiğinde “Oynuyorsanız bu oyunlar nelerdir? açıklayınız sorusuna “çarkı sosyal”, “bulmaca”, “tabu”, “yarışmalar”, “eşleştirme”, “bilgi oyunları”, “bilgi yarışması”, “soru cevap”, “üçte üç tarih”, “anagram”, “harita oyunları”, “labirent kovalamaca”, “wordwall”, “çarkıfelek”, “morpa kampüs”, “bil kazan”, “satranç”, “jenga”, “code.org”, “uygarlık belirleme”, “kelime oyunları”, “boşluk doldurma”, “ben kimim”, “sürükle bırak”, “tabii”, “tasarlama oyunları” cevaplarını vermişlerdir. Konu ile ilgili bazı öğrenci görüşleri şu şekildedir: katılımcı Ö49 “Bilgi yarışması, çarkıfelek” oyununu, katılımcı Ö24 “çarkı sosyal, 3te 3 tarih” oyunlarını, katılımcı Ö4 “Bil kazan” oyununu, katılımcı Ö41 “Wordwall” oyununu, katılımcı Ö20 “çarkı sosyal, tabu, kart eşleştirme, ben kimim” oyunlarını ve katılımcı Ö27 “çarkı sosyal, üçte üç tarih” oyunlarını oynadıklarını belirtmişlerdir.

2.4.6. Altıncı Alt Probleme Yönelik Bulgular

Bu kapsamda “Öğrenciler eğitsel oyunlara karşı ilgili mi?” alt problemi ele alınmış ve toplamda 3 soru sorulmuştur. Bu kapsamında öğrencilere sorulan eğitsel oyunların derslerde kullanılması hakkındaki görüşleri, dijital/bilgisayar eğitsel

oyunların derslerde kullanılması hakkındaki görüşleri, dijital/bilgisayar eğitsel oyun tasarlamaya yönelik bulgular sırayla sunulmuştur (Tablo 35, 36, 37).

Tablo 35. Eğitsel oyunların derslerde kullanılması hakkındaki öğrenci görüşleri

Kod	Katılımcılar	f
Güzel bir fikir	Ö1, Ö10, Ö16, Ö25, Ö43, Ö51	6
Faydalı	Ö2, Ö7, Ö15, Ö36, Ö40, Ö41, Ö48, Ö50	8
Unutmayı engelleyen bir teknik	Ö2	1
Olumlu etkiler	Ö26	1
Zihin geliştirici	Ö21	1
Eğlendirici	Ö38, Ö39, Ö45, 46, Ö47, Ö48	6
Eğlenerek öğreniliyor	Ö2, Ö3, Ö5, Ö6, Ö9, Ö22, Ö23, Ö24, Ö26, Ö27, Ö28, Ö30, Ö33, Ö42, Ö44, Ö52	16
Öğrenilen bilgileri pekiştirici	Ö4	1
Kelime hazinesi geliştirici	Ö7	1
Bilgi artırıcı	Ö7	1
Öğrenmeyi kolaylaştırıcı	Ö9, Ö34, Ö39	3
Dersin daha iyi anlaşılması	Ö12, Ö13, Ö19	3
Kalıcı öğrenme	Ö14, Ö33, Ö35, Ö37, Ö47	5
Zamandan tasarruf	Ö14	1
Derse ilginin artışı	Ö17	1
Derse katılım artışı	Ö17, Ö19, Ö42	3
Eğitici	Ö18	1
Beceri temelli	Ö18	1
Hayata hazırlar	Ö20	1
Kurallara uyma	Ö31, Ö49	2
Motive edici	Ö34	1
Sevinç ve üzüntü paylaşımı	Ö31	1
Yaratıcı	Ö48	1

Tablo 35’de görüldüğü üzere öğrencilerin “Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların kullanılması hakkında ne düşünüyorsunuz?” sorusuna verdikleri cevaplardan kodlar oluşturulmuştur. Konu ile ilgili bazı öğrenci görüşleri şu şekildedir: katılımcı Ö1 “Bence çok güzel bir fikir. Güzel bilgiler öğrenmek çok güzel” düşüncesini, katılımcı Ö14 “Öğrendiğimiz bilgiler akılda kalıcı oluyor ve bu sayede hem konuyu daha kısa sürede hem de daha güzel anlıyoruz.” düşüncesini, katılımcı Ö2 “Çok faydalı ve eğlenceli olduğunu düşünüyorum. Çünkü konuları eğlenerek öğrendiğimde hiç unutmuyorum.” düşüncesini, katılımcı Ö19 “Eğitsel oyunlar sosyal bilgiler dersinde oynanırsa öğrenciler derse daha iyi katılırlar ve dersi daha iyi anlarlar.” düşüncesini, katılımcı Ö48 ise “Eğitsel oyunların kullanılması yararlı olur. Dersleri oyun oynayarak öğrenmek hem yaratıcı hem de eğlenceli olur.” düşüncesini ifade etmiştir.

Tablo 36. Öğrencilerin derslerde dijital/bilgisayar eğitsel oyunların kullanılması ile ilgili görüşleri

Kategori	Kod	Katılımcılar	f
Olumlu	Faydalı	Ö3, Ö4, Ö6, Ö8, Ö17, Ö20, Ö22, Ö23, Ö25, Ö28, Ö36, Ö37, Ö38, Ö41, Ö43, Ö46, Ö47, Ö49, Ö52	19
	Eğlenceli	Ö10, Ö13, Ö16, Ö18, Ö19, Ö39, Ö40, Ö44, Ö45, Ö46, Ö48	11
	Kalıcı öğrenme	Ö2, Ö12, Ö19, Ö20, Ö33, Ö35, Ö45, Ö50	8
	Öğrenirken eğlenme sağlar	Ö2, Ö7, Ö14, Ö26, Ö27, Ö30, Ö33	7
	Kolay öğrenme sağlar	Ö9, Ö21, Ö51	3
	Derse katılım artar	Ö5, Ö42	2
	Sosyal bilgilerle ilgili oyun	Ö1	1
	İlgi çekici	Ö46	1
	Zihinsel gelişim sağlar	Ö44	1
	Ders akıcı geçer	Ö10	1
Olumsuz	Dijital olmasına gerek yok	Ö15	1
	Yüz yüze olan oyunlar daha iyi	Ö24, Ö34	2
	Elektronik ortamda olması olumsuz bir durum	Ö26	1

Tablo 36’da görüldüğü üzere öğrencilerin “Sosyal bilgiler dersinde dijital/bilgisayar eğitsel oyunların kullanılması hakkında ne düşünüyorsunuz? açıklayınız” sorusuna verdikleri cevaplarda ortaya çıkan kodlardan; “olumlu” ve “olumsuz” adlı 2 tane kategori oluşturulmuştur. Konu ile ilgili bazı öğrenci görüşleri şunlardır: katılımcı Ö33 “Hem eğlendirirken hem de öğrenirken daha akılda kalıcı olduğunu düşünüyorum” düşüncesini, katılımcı Ö19 “Bu oyunlar kullanılırsa ders daha eğlenceli hale gelir. Öğrendiğimiz bilgileri kolay kolay unutmayız” düşüncesini, katılımcı Ö36 “Bence çok sıklıkla değil ama öğrenciler sınav olmadan önceki hafta öğrencilerin rahatlatılması için kullanılabilir.” düşüncesini, katılımcı Ö24 “Kullanılabilir. Ama ben yüz yüze etkileşimli olarak oynadığımız oyunları daha çok seviyorum” düşüncesini, katılımcı Ö34 ise “Bence bilgisayardan eğitsel oyun oynamamıza gerek yok, bunun yerine normal, sınıfımızda oynadığımız eğitsel oyunlar daha yararlı olacaktır.” düşüncesini dile getirmiştir.

Tablo 37. Öğrencilerin dijital/bilgisayar eğitsel oyun tasarlama ile ilgili görüşleri

Cevaplar	Katılımcılar	f
Tasarladım/tasarlamak isterim	Ö1, Ö2, Ö3, Ö4, Ö5, Ö7, Ö9, Ö10, Ö11, Ö12, Ö13, Ö14, Ö15, Ö16, Ö17, Ö18, Ö19, Ö20, Ö21, Ö22, Ö23, Ö24, Ö25, Ö26, Ö27, Ö28, Ö35, Ö37, Ö38, Ö39, Ö40, Ö41, Ö42, Ö43, Ö44, Ö46, Ö47, Ö48, Ö49, Ö50, Ö51, Ö52	42
İstemem	Ö6, Ö8, Ö29, Ö30, Ö31, Ö32, Ö33, Ö34, Ö36, Ö45	10

Tablo 37 incelendiğinde “Dijital/bilgisayar eğitsel oyun tasarladınız mı? veya tasarlamak ister misiniz?” sorusuna 42 öğrenci tasarladım/isterim cevabını verirken, 10 öğrenci ise tasarlamak istemem cevabını vermiştir. Tasarladım/tasarlamak isterim cevabını veren öğrencilerin sayısı açık ara önde olup bu olumlu bir neticedir.

Öğretmen ve öğrencilerin verdiği cevaplara bakıldığında eğitsel oyunlarla ilgili görüşlerde önemli uyumlar olduğu görülmektedir. Örneğin derslerde öğretmenler ve öğrenciler eğitsel oyunların kullanılmasını istemektedirler. Pek çok öğrenci öğretmenlerin söylediği gibi derste eğitsel oyunlar oynatıldığını söylemektedir. Bununla birlikte öğretmen ve öğrencileri eğitsel oyun oynatma/oynama karşılaştırması yapıldığında katılımcı öğretmen M1 oynattığını söylerken, öğrencilerinden birisi oynadıklarını diğeri ise oynamadıklarını ifade etmiştir. M2 eğitsel oyun oynattığını, öğrencilerinde oynadıklarını ifade etmişlerdir. M3 eğitsel oyun oynattığını, öğrencilerinin biri oynadıklarını biri ise oynamadıklarını belirtmiştir. M4 de aynı durumdadır. M5 eğitsel oyun oynattığını söylerken öğrencileri tersini söylemiştir. M6, öğrencileri gibi oynatmadığını söylemiştir. M7 kod isimli öğretmen oynattığını, öğrencilerin de oynadıklarını belirtmişlerdir. M8’de M5 gibi eğitsel oyun oynattığını söylerken öğrencileri oynamadıklarını dile getirmişlerdir. M9 ve öğrencileri tutarlı bir şekilde oynadıklarını söylemiştir. M10 oynattığını söylerken öğrencilerinin biri oynadıklarını biri ise oynamadıklarını belirtmiştir. M11 eğitsel oyun oynattığını, öğrenciler de oynadıklarını söylemişlerdir. M12, M13, M14, M23, M25, M26 da M11 ile aynı durumdadır. M15, M16, M17 eğitsel oyun oynatmadığını, öğrenciler de tutarlı bir şekilde oynamadıklarını belirtmişlerdir. M18, M19, M20, M22, M24 eğitsel oyun oynattıklarını söylerken bu katılımcıların öğrencilerinin biri oynadıklarını, diğeri ise oynamadıklarını söylemişlerdir. M21 ise oynatmadığını söylerken öğrencilerinden birisi oynadıklarını diğeri ise oynamadıklarını beyan etmiştir. Her bir öğretmenin iki öğrencisi ile mülakat yapılmıştır. Toplamda oynattığını/oynadıklarını söyleyen öğretmen/öğrenci sayısı M:10, Ö:20’dir. 9 öğretmen eğitsel oyun oynattığını buna karşın bu 9 öğretmenin 2 öğrencisinden 1’i oynamadıklarını söylemişlerdir. Yani 9’u oynadıklarını, 9’u ise oynamadıklarını söylemişlerdir. Öğretmen ve öğrencilerin beyanlarında görüş farklılığı mevcuttur. Dört öğretmen oynatmadığını, öğrencilerde oynamadığı belirtmiştir. 2 öğretmen oynattığını söylediği halde bu öğretmenlerin toplamda 4 öğrencisi eğitsel oyun derslerde oynamadıklarını belirtmişlerdir.

Oynatmadığını söyleyen 1 (M21) öğretmenin bir öğrencisi oynamadık derken diğer öğrencisi oynadıklarını beyan etmiştir. Sonuç olarak 14 öğretmen, 28 öğrencinin mülakat sonucunda görüş birliği vardır. Diğerlerinin görüşleri farklıdır. Neden farklı olduğu konusu belirsiz olmakla birlikte öğrenciler eğitsel oyun oynadıklarının farkında olmayabilirler.



3. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

3.1. Tartışma ve Sonuç

Araştırmanın bu bölümünde, eğitsel oyunlarla ilgili öğretmen ve öğrencilerin görüşlerinin yorumlanması neticesinde elde edilen sonuçlara, ilgili literatür dikkate alınarak ulaşılan sonuçların karşılaştırıldığı tartışma bölümüne ve hem eğitimciler hem de araştırmacılar için önerilere yer verilmiştir.

Araştırmanın Birinci Alt Problemine Yönelik Sonuçlar: Öğretmenler eğitsel oyunları kullanıyor mu?

“Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunları kullanma durumunuz hakkında ne söylersiniz?” sorusu sorulmuş, öğretmenlerden konu hakkında bilgi alınmıştır. Verilen yanıtların analizi sonucunda görüşmeye katılan 26 öğretmenin 21’i eğitsel oyunları derslerinde kullandığı, 5 öğretmenin ise kullanmadığı belirlenmiştir. Kullanmayan öğretmenlerin demografik özellikleri incelendiğinde ikisi 46-50 yaş aralığında, ikisi 31-35 yaş aralığında, biri ise 36-40 yaş aralığında olduğu görülmektedir. Kullanmayan öğretmenlerden üçü görece genç öğretmenlerden oluşmaktadır. Genç öğretmenlerin tecrübeli öğretmenlere kıyasla daha enerjik daha yeniliğe açık olduğu düşünüldüğünde bu sonuç şaşırtıcıdır. Yine de eğitsel oyunları 26 öğretmenden 21’i kullanması olumlu bir durumdur. Birinci alt probleme yönelik sorduğumuz diğer soru ise “Kullanıyorsanız hangilerini ne sıklıkla kullanıyorsunuz?” sorusuna verilen cevaplardan öğretmenlerin eğitsel oyunları derslerinde kullanma sıklığı görece yüksek olduğu anlaşılmaktadır. Sık kullanılması eğitim-öğretim açısından öğrencilere faydalı olacağı açıktır. “Dersin hangi aşamasında kullanıyorsunuz?” sorusuna verilen cevaplardan ortaya çıkan sonuçlardan öğretmenler eğitsel oyunları en çok dersin sonlarında kullandıkları anlaşılmaktadır. Demirel (2010) Eğitsel oyunu, öğrencilerin rahat bir ortamda öğrendiklerinin tekrarını ve pekiştirilmesini sağlayan etkinlikler olarak açıklamıştır (Demirel, 2010’dan aktaran Karataş, 2021). Tanımdaki “tekrar” ve “pekiştirme” uygulamaları dersin daha çok sonuna doğru yapılan etkinliklerdir. Bu durum öğretmenlerin literatüre uygun davrandıklarının göstergesidir. “Kullanmıyorsanız nedenini açıklayınız?” sorusunda öğretmenler kabaca eğitim sisteminin uygun olmaması, fiziksel ortamın uygun olmaması, müfredatı yetiştirme kaygısı ve kişisel yetersizlik gibi sorunlardan bahsetmiştir. Bu sonuçlardan anlaşıyor

ki öğretmenler ders sürecini daha çok sınav odaklı yürütmektedirler. Bundan dolayıdır ki kullanmayan öğretmenler eğitsel oyunlara yer ver(e)memektedirler. Ders ortamlarının öğrencilerin daha aktif olacağı, sınav baskısından uzak bir şekilde tasarlanması eğitimin kalitesinin artırılması için önemli bir durum olarak görülmektedir.

“Sosyal bilgiler dersinde dijital/bilgisayar eğitsel oyunların kullanma durumunuz hakkında ne söylersiniz?” sorusuna öğretmenlerin verdiği cevaplara baktığımızda öğretmenler bu oyunların dersleri pekiştirici, eğlenceli hale getirdiğini belirtmişlerdir. Katılımcıların bu görüşleri literatür kaynakları ile benzerlik göstermektedir. Anlaşılması soyut, çok teknik ve sıkıcı olan konularda eğitsel oyunlar konunun anlaşılması için kullanılmaktadır (Ocak, 2013). “Kullanıyorsanız ne sıklıkla kullanıyorsunuz?” sorusuna baktığımızda öğretmenler bu konuda iyi olduğu görülmektedir. Bilgisayar ile sağlanan öğrenme ortamlarında öğrenci konuyu kavrama işinin odağında yer alırken, öğretmen ise kılavuz durumundadır (Çiftçi, 2013). Hangi oyunları oynatıyorsunuz diye sorduğumuz bu soruda öğretmenler toplamda 17 tane oyun ismi vermiştir. Bu, görece iyi bir rakamdır. Öğretmenlerimiz oyun oynatmayı sevdiği anlaşılmaktadır. Tarihe bakıldığında zaman zaman insanların her zaman hayatında var olan bir etkinlik olmuştur. Dijital eğitsel oyunları kullanmama nedenlerinde ise sistemsel problemler, zaman/müfredat sıkıntısı gibi sebepler belirtmişlerdir. Öğretmenlere sorulan hangi programları kullanıyorsunuz? sorusuna katılımcı öğretmenler toplam 8 tane program adı vermiştir. İki öğretmen herhangi bir program kullanmadığını belirtmiş, 12 öğretmen ise yorum yapmamıştır. Öğretmenler bu konuda eksik görünmektedirler. Her şeyin dijital olduğu bu çağda öğretmenlerin bu konuda eğitim almaları yerinde olacaktır. Literatüre baktığımızda bu durum anlaşılmaktadır. Yapılan çalışmalarda dijital eğitsel oyunların eğitime olan faydaları açıkça ortaya çıkmaktadır. Öğretmenlerin dijital eğitsel oyunlar geliştirme ve dijital eğitsel oyunları eğitim programına entegre etme becerilerinin düşük olması, aktif bir şekilde dijital eğitsel oyunların eğitimde kullanılmasını engelleyebilmektedir (An, Haynes, D’Alba ve Chumney, 2016; Gaudelli ve Talyor 2011; Gros, 2015; Hava ve Cakir, 2017; Li ve diğerleri, 2013; Prensky, 2008; Sancar Tokmak ve Özgelen, 2013, akt: Kelleci, Kulaksız, 2021). 26 öğretmenle yapılan mülakat sonucunda öğretmenlerin dijital eğitsel oyun tasarlamak isteyenlerin sayısı 10, tasarlamayan

öğretmenlerin sayısı 14'tür. Öğretmenlerin tasarlamak, hayal etmek gibi yenilikçi, yaratıcı aktivitelere mesafeli baktığı anlaşılmaktadır. Alan yazındaki çalışmalar da bu tezi destekler niteliktedir. Yeniliklere karşı öğretmenler ihtiyatlı davranmakta, yenilikleri benimserken yavaş hareket etmektedirler ve alışkanlıklarından vazgeçmede güçlük çektikleri söylenebilir (Çetin, 2020).

Araştırmanın İkinci Alt Problemine Yönelik Sonuçlar: Öğretmenler eğitsel oyunlara karşı ilgili mi?

Araştırmanın ikinci alt probleminde yönelik sorulan “Eğitsel oyunu sosyal bilgiler öğretmen arkadaşlarınıza önerdiniz mi? veya önerir misiniz?” sorusunda genel olarak eğitsel oyunları öneren öğretmenler ağırlıktadır. Bu durumda öğretmenlerin eğitsel oyunlara olumlu baktığı anlaşılabılır. Sorulan diğer bir soru ise “Sosyal bilgiler dersinde dijital/bilgisayar eğitsel oyunları kullanmada kendinizi nasıl görüyorsunuz?” sorusundan ortaya çıkan sonuçlara bakacak olursak öğretmenlere dijital okuryazarlık eğitimi verilebilir ve eğitim teknolojilerini kullanmaya teşvik edilebilir. Dijital okuryazarlık, dijital araçları dijital kaynakları fark etmek, erişmek, yönetmek, değerlendirmek, analiz etmek ve sentezlemek; yeni bilgi oluşturmak, kitle iletişim araçlarında ifadeler oluşturmak ve başkalarıyla iletişim kurabilmek için bireylerin farkındalığı, tutumu ve yeteneğidir (Martin, 2005'ten aktaran Duran, Özen, 2018). Sorulan bir diğer soru olan “Dijital/bilgisayar eğitsel oyun tekniğini sosyal bilgiler öğretmen arkadaşlarınıza önerdiniz mi? veya önerir misiniz?” sorusunda önermeyenler daha fazladır. Öğretmenler istemedikleri için mi yoksa başka bir nedenden mi önermedikleri noktası açık değildir.

Araştırmanın Üçüncü Alt Problemine Yönelik Sonuçlar: Sosyal Bilgiler öğretiminde eğitsel oyunların kazanım, beceri ve değerlerle ilişkisi nedir?

Araştırmanın bu alt problemine yönelik katılımcılara kazanım öğretiminde, beceri ve değer kazandırmada eğitsel oyunların kullanılması/etkisi sorulmuştur.

Kazanım öğretiminde etkisi/kullanılması sorusuna katılımcıların verdiği cevaplar analiz edildiğinde öğretmenler verimli öğretim, kazanımların pekiştirilmesi, dikkat çekme, somut yaşantı oluşturma, kalıcı öğretim gibi kavramları dile getirmişlerdir. Literatür incelendiğinde öğretmenlerin ifade ettiği bu kavramlar kazanımların öğretiminde önemli bir yer tuttuğu görülecektir. Bu durumda öğretmenlerin literatür bilgileri iyi olduğu sonucuna varılabilir.

Beceri kazandırmada etkisi/kullanılması sorusuna katılımcıların verdiği cevaplar analiz edildiğinde katılımcılar empati, iletişim, problem çözme, gözlem, katılım becerileri gibi cevaplar vermişlerdir. Öğretmenler 2018 Sosyal Bilgiler Öğretim Programı'ndaki becerilerle uyumlu beceriler söylemişlerdir. Bu da öğretmenlerin Program ile ilgilerinin olduğu söylenebilir. Literatür incelendiğinde beceri öğretimine yönelik olarak kullanılacak oyunlardan biri kum masası oyunlardır. Gruplara ayrılan sınıfta öğrenciler kendilerine söylenen yeryüzü şeklini, şehir planını vb. en doğru şekilde yapmaya çalışırlar. Bu oyun esnasında isterlerse çeşitli maket vb. alet kullanabilirler. Öğretmenin istediği şekle en yakın formu oluşturan grup oyunu kazanır ve ödüllendirilir. Kum masası oyunları öğrencilerin aktif şekilde derse katılımlarını sağlamakta, aynı zamanda bir öğretim materyali olan kum masasında eğlenerek öğrenme sağlamaktadır (Akdoğan ve Bilgili, 2016).

Değer kazandırmada etkisi/kullanılması sorusuna katılımcıların verdiği cevaplar analiz edildiğinde adalet, sorumluluk, eşitlik, sevgi, saygı vb. değerleri cevap olarak söylemişlerdir. Literatür incelendiğinde 2018 Sosyal Bilgiler Öğretim Programından bu değerler olduğu görülecektir. Bu durumda öğretmenlerin literatürü ve Sosyal Bilgiler Öğretim Programı'nı iyi bildiği söylenebilir. Değer, Bir şeyin önemini belirlemeye yarayan soyut ölçü, bir şeyin değdiği karşılık, kıymet olarak adlandırılır (TDK, 2021). Sosyal bilgilerde değer öğretimi önemli bir yer tutar. Literatüre aktığımızda Kan' a göre (2010) Sosyal bilgiler dersi, aslında bir değer eğitimi dersidir. Buradan da anlaşılacağı üzere sosyal bilgiler ve değerler eğitimi iç içe girmiş bulunmaktadır. Oyunların ilgi çekici olması hedeflenen değerlerin kazandırılması ve geliştirilmesinde önemli bir rol oynar (Bozkurt, 2017, Pehlivan, 1997, akt: Biter, 2019).

Araştırmanın Dördüncü Alt Problemine Yönelik Sonuçlar: Eğitsel oyunlar Sosyal bilgiler dersinde kullanımı uygun mu?

Araştırmanın dördüncü alt problemi ile eğitsel oyunların Sosyal bilgiler dersine uygun olup olmadığını belirlenmeye çalışılmıştır. Katılımcıların verdiği cevaplara baktığımızda genel olarak öğretmenler uygun olduğu görüşündedirler. Öğretmenler eğitsel oyunların sosyal bilgiler dersinde etkili olabileceğini, yaparak yaşayarak öğrenmenin eğlenceli bir hali olduğunu ve soyut konuları somutlaştırdığını düşünmektedirler. İletişim, kendini ifade etme becerilerinin geliştirdiğini, konu tekrarı

ve pekiştirmede etkili olduğu düşünülmektedirler. Literatür incelendiğinde bu durumun öğretmenlerin görüşleriyle örtüştüğü görülecektir. Yeşilkaya (2013) bu derste sözel bilgilerin çok olduğu gerçeği kabul edilmekle birlikte ezber gerektirecek temel bilgiler (yer isimleri, önemli tarihi kahramanlar vb.) diğer derslerden fazla değildir. Bu durumda oyun yöntemiyle sosyal bilgiler dersinin öğretiminde karşılaşılan zorluklar azaltılabilir. Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların kullanılmasının, dersin öğrencilere kazandırmak istediği kazanımları gerçekleştirmede önemli ölçüde katkı sağlayacağı düşünülmektedir (Erkan, 2019).

Araştırmanın Beşinci Alt Problemine Yönelik Sonuçlar: Öğrenciler eğitsel oyunun ne olduğunu biliyor mu?

Araştırmanın beşinci alt probleminde öğrenciler “Eğitsel oyun hakkında ne biliyorsunuz? açıklar mısınız ?” sorusuna öğrenciler, öğretici oyun, pekiştirici oyun, eğlendiren oyun, bilgi kazandıran oyun, beceri kazandıran oyun vb. cevaplar vermişlerdir. Bir öğrenci eğitsel oyunu matematiksel oyun olarak ifade etmiştir. Bu ifadenin sosyal bilgilerle ilgisi yoktur fakat eğitsel oyunun farklı derslerde de kullanılmasının faydalı olacağı düşünülebilir. Öğrencilerin vermiş olduğu cevaplar literatürdeki eğitsel oyun tanımına yakın cevaplardır. Eğitsel oyunlar, öğrencilerin öğrendiği bilgilerin pekiştirilmesini ve öğrenci için daha hoş giden bir ortamda tekrar edilmesini sağlayan eğlenceli bir öğretim yöntemidir (Bayat, Kılıçaslan ve Şentürk, 2014; Güler, 2011, akt: Cop, Kablan, 2018). Öğrenciler dijital eğitsel oyuna da isabetli yorumlar yapmışlardır. Elektronik cihazlarla oynanan eğitici oyunlar, eğitici oyunlar, bilgisayar yardımıyla eğlendirirken öğreten oyun gibi tanımlar yapmışlardır. Literatüre baktığımızda benzer tanımlar olduğu görülecektir. Belirli kazanımlara yönelik olarak bilgisayar bilimlerinin çoklu ortam etkileşimlerinden faydalanılarak hazırlanmış içerik öğretisi, alıştırma veya benzer deneyimler sunan dijital oyunlara eğitsel bilgisayar oyunları denir (Kurt, 2021). Öğrencilere “eğitsel oyun oynuyor musunuz ?” sorusunu sordüğümüzda öğrenciler öğretmenlerden farklı cevap vermişlerdir. Bu konuyla ilgili açıklama öğretmen ve öğrenciler karşılaştırıldığı için bulguların son kısmında belirtilmiştir.

Öğrenciler derslerde çarkı sosyal, üçte üç tarih, kart oyunları, bil kazan, dijital oyunlar, tasarlama oyunları gibi oyunlar oynadıklarını ifade etmişlerdir. Öğrencilerin

derslerde bu tarz oyunları oynamaları eğitim-öğretim açısından olumlu olduğu değerlendirilir.

Araştırmanın altıncı alt problemine yönelik sonuçlar: Öğrenciler eğitsel oyunlara karşı ilgili mi?

Araştırmanın bu alt probleminde öğrencilerin eğitsel oyunlara ilgisini belirlemeye çalışılmıştır. Öğrencilerin verdiği cevaplara baktığımızda; güzel bir fikir, faydalı, eğlendirici, öğrenilen bilgileri pekiştiren, öğrenmeyi kolaylaştıran, bilgi artırıcı gibi eğitsel oyunlar hakkında olumlu düşüncelerin olduğu görülmüştür. Öğrenciler eğitsel oyun sayesinde konuları kısa sürede öğrendiklerini ifade etmişlerdir. Bir öğrenci çok faydalı ve eğlenceli olduğunu çünkü konuları eğlenerek öğrenildiğinde hiç unutulmadığını ifade etmiştir. Öğrencilerin eğitsel oyunlara karşı ilgili olduğu söylenebilir. Derslerde eğitsel oyunlara daha fazla yer verilmesi eğitimin kalitesini artıracakı düşünülmektedir. Literatür incelendiğinde oyunların yararları görülecektir. Eğitsel oyun eleştirel düşünme, problem çözme, yaratıcılık, hayal gücü, iletişim ve üst düzey zihinsel becerileri geliştiren aynı zamanda öğrencilerin kalıcı ve anlamlı öğrenmeler gerçekleştirmesini sağlayan, eğlenceli, zevkli ve ilgi çekici yönleriyle de öğrencilerin dikkatini çekmektedir (Yıldız vd. 2017, aktaran Çetin, 2021).

3.2. Öneriler

- Öğrenciler eğitsel oyunları, dijital eğitsel oyunları genel olarak sevdiği anlaşılmaktadır. Konunun özelliğine göre mümkün olduğu kadar derslerde eğitsel oyunlara yer verilmesi gerekir.
- Bazı öğretmenler özellikle dijital oyunlar hakkında eğitim almak istemektedirler. Bu sebeple konu ile ilgili hizmet içi eğitim verilebilir.
- Derslerde eğitsel oyunlar oynat(a)mayan öğretmenler genel olarak müfredatı yetiştirme kaygısı, sınav odaklı çalışma, zaman problemi vb. nedenlerden bahsetmişlerdir. Bu sorunların olmadığı eğitim programları tasarlanıp uygulanırsa öğrencilerin aktif olduğu, kalıcı öğrenmelerin sağlandığı öğrenme ortamları oluşabilir.

KAYNAKÇA

- Akdoğan, E.M. ve Bilgili, A.S. (2016). Alternatif Yaklaşımlarla Sosyal Bilgiler Eğitimi. R. Sever, M. Aydın ve E. Koçoğlu (Ed.). Eğitsel Oyunlarla Sosyal Bilgiler Öğretimi içinde (163-186). Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Altın, Y.K. (2021). Türk Kültüründe Atalar Kültü (2. Baskı). Ankara: Gazi Yayınları.
- Altınbulak, D., Emir, S. ve Avcı, C. (2006). Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyunların Erişkiye ve Kalıcılığa Etkisi. Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi, 2, 35-51
- Arslan, A. ve Dilci, T. (2018) Çocuk Oyunlarının Çocukların Gelişim Alanlarına Yönelik Etkilerinin Geçmiş ve Günümüz Bağlamında İncelenmesi (Sivas İli Örnekleme). Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 28 (1), 47-59
- Aytaş, G. ve Uysal, B. (2017) Oyun Kavramı ve Sınıflandırılmasına Yönelik Bir Değerlendirme. MCBÜ Sosyal Bilimler Dergisi, 15(1), 676-690
- Bakırcıoğlu, R. (2016). Ansiklopedik Eğitim Ve Psikoloji Sözlüğü (2. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Bakar, A., Tüzün, H. ve Çağıltay, K. (2008). Öğrencilerin Eğitsel Bilgisayar Oyunu Kullanımına İlişkin Görüşleri: Sosyal Bilgiler Dersi Örneği. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (H. U. Journal Of Education), 35, 27-37
- Bilgili, A.S. vd. (2019). Sosyal Bilgilerin Temelleri. A. S. Bilgili (Ed.), Geçmişten Günümüze Sosyal Bilimler ve Sosyal Bilgiler içinde (s. 1-31). Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Bozkurt, E., Emir, Z.A. (2021). Yeni Program ve Ders İçeriklerine Göre Sosyal Bilgiler Öğretimi I (3. Baskı). T. Çelikkaya, Ç. Ö. Demirbaş, T. Yıldırım, H. Yakar (Ed.). Oyunlarla Sosyal Bilgiler Öğretimi: Yerel Çocuk Oyunları İçinde (S. 479-498). Ankara: Pegem Akademi.
- Bekmezci, H. ve Özkan, H. (2015). Oyun ve Oyuncanın Çocuk Sağlığına Etkisi. İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hast. Dergisi, 5(2), 81-87
- Bener, S.S. (2016). Antik Çağda Oyun Ve Oyuncak, (2. Baskı) İstanbul: Kitap Yayıncılık.
- Bertrand Russell (2005) "Eğitim Üzerine" "Özellikle Okul Öncesi Dönemde" (1.Baskı) ,(Çev. Ş. Duran), İzmir: İlya İzmir Yayınevi Matbaası.
- Bilgili, A.S. Akdoğan, E.M. (2017). Alternatif Yaklaşımlarla Sosyal Bilgiler Eğitimi. R. Sever, M. Aydın, E.Koçoğlu, (Ed.), EğitselOyunlarla Sosyal Bilgiler Öğretimi içinde (s.163-184). Ankara: Pegem Yayıncılık.

- Biter, M. Ve Çalışkan, H. (2019). Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunlarla Değerler Eğitimi: Bir Eylem Araştırması. *Journal of Interdisciplinary Education: Theory and Practice*. 1(1), 1-28
- Can, S. ve Yıldırım, M. (2017). Eğitsel Oyunlarla Fen Dersine “Var Mısın Yok Musun”? *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (35), 14-30
- Canlı, U., Taşkın, C. ve Koçak, Ç.V. (2019). Çocuklar İçin Spor Eğitimi 1. Baskı, Çocuk ve Oyun içinde s.189-220. U. Canlı, C. Taşkın Ç. V. Koçak (Ed.) Ankara: Gazi Yayınevi
- Cop, M.R. ve Kablan, Z. (2018). Türkiye’de Eğitsel Oyunlarla İlgili Yapılmış Çalışmaların Analizi. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 1(1), 52-71
- Çalışkan, N. ve Karadağ, E. (2020). Eğitimde Drama-Teorik Temelleri ve Uygulama Örnekleri (4. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık
- Çetin, A. (2020). Öğretmenlerin Bireysel Yenilikçilikleri İle Öğrenci Merkezli Öğretim Yöntem Ve Tekniklerini Kullanmaya Yönelik Tutumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi, Abdullah Çetin, Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi 17 (1), 12
- Çetin, S. (2021). Fen Bilgisi Öğretmen Adaylarında Anorganik Bileşiklerin Adlandırılması Konusunda Eğitsel Oyunlarla Farkındalık Oluşturulması (Yüksek Lisans Tezi). <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden edinilmiştir.
- Çetin, E. (2013). Eğitsel Dijital Oyunlar Kuram, Tasarım Ve Uygulama editör: M.A. Ocak, (Ed.), Tanımlar Ve Temel Kavramlar içinde (s. 2-18). Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Çiftçi, S. (2013). Eğitsel Dijital Oyunlar- Kuram, Tasarım Ve Uygulama. M.A. Ocak (Ed), Eğitsel Dijital Oyunlarda Öğretmen ve Öğrenci Rollerinde (s.106-116). Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Çiydem, E. ve Kaymakçı, S. (2021). Türkiye’de Sosyal Bilgiler Dersinin Yönelimi Üzerine Bir Değerlendirme. *İnsan&İnsan*, 8(27), 179-207
- Çoban, B. ve Nacar, E. (2015). Ortaokullarda Eğitsel Oyunlar (3. Baskı). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Demirel, Ö. (2021), Yabancı Dil Öğretimi Dil Pasaportu Dil Dosyası Dil Biyografisi (12. Baskı). Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Demirel, Ö. (2020). Eğitim Sözlüğü (8. Baskı). Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Demirel, Ö. (2005). Öğretimde Planlama ve Değerlendirme-Öğretme Sanatı (8. Baskı). Ankara: Pegem Yayıncılık.

- Doğanay, A. (2008). Çağdaş Sosyal Bilgiler Anlayışı Işığında Yeni Sosyal Bilgiler Programının Değerlendirilmesi. Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 17(2), 77-96
- Dinç, E ve Doğan, Y. (2010). İlköğretim İkinci Kademe Sosyal Bilgiler Öğretim Programı ve Uygulanması Hakkında Öğretmen Görüşleri Sosyal Bilgiler Eğitimi Araştırmaları Dergisi, 1(1), 17-49
- Duran, E. ve Özen, N.E. (2018). Türkçe Derslerinde Dijital Okuryazarlık. Türk Eğitim Dergisi. 3(2), 33
- Erkan, A. (2019). İkokul 4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan Eğitsel Oyun ve Dijital Oyun Öğretiminin Öğrencilerin Başarı Ve Tutumlarına Etkisi (Yüksek Lisans Tezi). <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden edinilmiştir.
- Emin, O. (2016) Hikmet Uluslararası Hakemli İlmi Araştırma. Oyunun Çocuk Psikolojisi ve Gelişimi Üzerine Etkileri Dergisi. 28, 86-97
- Gülyılmaz, S. ve Deniz, G. (2019). Türkiye’de Programla Eğitimi İle İlgili Yapılan Çalışmaların İncelenmesi: Bir Betimsel Analiz Çalışması. Eğitimde Kuram ve Uygulama, 15(4), 319-338
- Hazar, Z. ve Altun, M. (2018). Eğitsel Oyunlara Yönelik Öğretmen Görüşleri ve Yeterliliklerinin İncelenmesi, CBU Bed Eğt Spor Bil Dergisi, 13(1), 52-72
- Kan, Ç. (2010). A.B.D ve Türkiye’de Sosyal Bilgilerin Tarihsel Gelişimi. Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi, 30(2), 663-672
- Kelleci, Ö. ve Kulaksız, T. (2021). Dijital Eğitsel Oyun Geliştirme Öz-Yeterlik Ölçeğinin Geliştirilmesi. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 52, 1-30
- Kılınç, M. (2019). Sosyal Bilgilerin Temelleri. C. Kara (Ed.). Sosyal Bilgilere Evrensel ve Ulusal Düzeyde Genel Bir Bakış: Sosyal Bilimler ve Sosyal Bilgiler İlişkisi içinde (s. 3). Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Kaplan E. (2017). 6. Sınıf Öğrencilerinin Işık Ve Ses Konusundaki Kavram Yanılgılarının Kavram Testi, Kavram Karikatürleri Ve Yarı Yapılandırılmış Görüşme Kullanılarak Tespit Edilmesi (Yüksek Lisans Tezi). <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden edinilmiştir.
- Karataş, H. (2021). Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyun Kullanımına İlişkin Öğretmen Görüşleri (Yüksek Lisans Tezi, 2021). <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden edinilmiştir.
- Kılıç, M.K. ve Karamustafaoğlu, O. (2020). Kan Kapmaca İsimli Eğitsel Oyun Hakkında Öğretmen Görüşleri, Fen, Matematik, Girişimcilik ve Teknoloji Eğitimi Dergisi, 3(3), 146.

- Kaya, İ. (2021) ; S.34, Erken Çocuklukta Oyun Gelişimi Eğitimi. D. Y. Polatlar (Ed.) Oyunun Tarihsel Gelişimi ve Oyun Kuramları içinde (s. 33-47). Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Kaymakçı, S. ve Ata, B. (2012). Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin Sosyal Bilgilerin Doğasıyla İlgili Görüşleri. Sosyal Bilgiler Eğitimi Araştırmaları Dergisi, 3(1), 35-64
- Kafesoğlu, İ. (2018). Türk Milli Kültürü (43. Baskı) .İstanbul: Ötüken Yayıncılık.
- Kıral, B. (2020). Nitel Bir Veri Analizi Yöntemi Olarak Doküman Analizi. Siirt Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 8(15), 170- 189.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M.N. ve Kök, M. (2007). Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun. Kkefd/Okkef, 0(16), 324-342
- Kurt, E. (2021). Algoritma Temelli Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Ortaokul Öğrencilerinin Problem Çözme Becerilerine Yönelik Algılarına Etkisinin İncelenmesi (Yüksek Lisans Tezi). <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden edinilmiştir.
- MEB, (2019). Eğitsel Oyunlar Spor Lisesi 12. Sınıf Ders Kitabı
- MEB, (Tarihsiz). Eğitsel Oyunlar Spor Lisesi 9. Sınıf Ders Kitabı
- MEB, (2014). Çocuk Gelişimi ve Eğitimi, Özel Eğitimde Oyun Etkinlikleri.
- Nicolopoulou, A. (1993). Oyun, Bilişsel Gelişim Ve Toplumsal Dünya: Piaget, Vygotsky Ve Sonrası (Çev. M. T. Bağlı, 2004), Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi. 37(2), 139-140
- NCSS, (2022). <https://www.socialstudies.org/about> adresinden edinilmiştir.
- Johan Huizinga, Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme (çev. M. A. Kılıçbay, 2020). İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Ocak, M.A. (2013). Dijital Eğitsel Oyunlar- Kuram, Tasarım Ve Uygulama (1. Baskı) Ankara: Pegem Yayınları.
- Oral, B. ve Çoban, A. (2020). Kuramdan Uygulamaya Eğitimde Bilimler Araştırma Yöntemleri (1. Baskı). Ankara: Pegem Yayınları.
- Özdenk, Ç. (2020). Yaş Grubu Öğrencilerinin Psikomotor Gelişimlerinin Sağlanmasında Oyunun Yeri Ve Önemi (1.Baskı). Ankara: Gazi Yayınları.
- Özmen, C. (2015). Sosyal Bilgiler Öğretimi. C. Dönmez, K. Yazıcı (Ed.). Dünyada ve Türkiye’de Sosyal Bilgiler içinde (s. 3-21). Ankara: Pegem Yayıncılık.

- Öztürk, C. (2015). Sosyal Bilgiler Öğretimi Demokratik Vatandaşlık Eğitimi. C. Öztürk (Ed.). Sosyal Bilgiler: Toplumsal Yaşama Disiplinler arası Bir Bakış içinde (s. 1-31) Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Poyraz, H. (2012). Okul Öncesinde Oyun Ve Oyun Örnekleri (4. Baskı). Ankara: Anı Yayınları.
- Peter K. Smith (2010) Children and Play Understanding Children's Worlds (1. Baskı) 1-20 arası Malaysia
- Safran, M. (2015). Özel Öğretim Yöntemleriyle Sosyal Bilgiler Öğretimi. B. Tay, A. Öcal (Ed.). Sosyal Bilgiler Öğretimine Bakış içinde (2-17). Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Sangkyun Kim, Kibong Song, Barbara Lockee, John Burton (2018). Gamification in Learning and Education Enjoy Learning Like Gaming. Cham, Switzerland
- Sayım, F. (2019). Sosyal Bilimlerde Araştırma Ve Tez Yazım Yöntemleri-Konu Tespiti, Süreç Yönetimi, Tez Yazımı (3. Baskı). Ankara: Seçkin Yayınları.
- Sevinç, M. (2009). Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun. İstanbul: Morpa Yayınları
- Sevinç, M. (2003). Erken Çocuklukta Gelişim Ve Eğitimde Yeni Yaklaşımlar. İstanbul: Morpa Yayıncılık.
- Seven, S. (2016). Yaşamın İlk Yıllarında Oyun: Oyuna Çok Yönlü Bakış. H. G. Ogelman (Ed.). Oyunun Tarihçesi (33-47). Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Tatar, E. (2020). Mezopotamya Ve Anadolu'da MÖ İ. Binyıla Kadar Oyun, Oyun taşları, Oyun Masalarının / Tablalarının Ve Diğer Arkeolojik Buluntuların Değerlendirilmesi (Yüksek Lisans Tezi). <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden edinilmiştir.
- TDK (2021). <https://sozluk.gov.tr/> adresinden edinilmiştir.
- Töre, E. (2021). Türk Tarihi ve Kültürü (8. Baskı) C. Öztürk (Ed.). Türklerde Dramatik Sanatlar içinde (s. 427-447). Ankara: Pegem Yayıncılık.
- (CSV) Traits Historiques de jeux et jouets (Toys and game throughout history), ortak yapıt centrum voor speelgoed en volkskunde, Belçika, 1982 Tarih Boyunca Oyunlar ve Oyuncaklar (çev: B.Onur, 2019) 25(2) 365 – 386
- Varışoğlu, B., Şeref, İ., Gedik, M., Yılmaz, İ. (2013). Türkçe Dersinde Uygulanan Eğitsel Oyunlara Yönelik Tutum Ölçeği: Geçerlilik Ve Güvenilirlik. Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi Türkçenin Eğitimi Öğretimi Özel Sayısı, 6(11) 1060-1081
- Yayan, E.H. ve Zengin, M. (2018). Çocuk Kliniklerinde Terapötik Oyun. Gümüşhane Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi, 7(1), 226-233

- Yeşilkaya, İ. (2013). 7.Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi “Zaman İçinde Bilim” Ünitesinin Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretimi (Yüksek Lisans Tezi). <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden edinilmiştir.
- Yıldırım, A ve Şimşek, H. (2018). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri (11. Baskı). Ankara: Seçkin Yayınları
- Yorulmaz, M.M., Kepoğlu, A. Bozdoğan, T. K. (2020). Badminton'da Teknik-Taktik-Kondisyon Eğitsel Oyun Ve Kuralları. Ankara: Gazi Yayınevi
- Yorulmaz, B. ve Göv, A. (2019) Din Eğitiminde Kullanılan Eğitsel Oyunların Öğrenci Başarısı ve Kalıcılığına Etkisi. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 12(66), 963-977



EKLER

Ek-1. Uygulama izni



T.C.
TRABZON VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-82438636-605.99-19419891
Konu : Araştırma İzni
(Sencer Bilal BOSTAN)

20/01/2021

VALİLİK MAKAMINA

Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Tezli Yüksek Lisans Programı öğrencisi Sencer Bilal BOSTAN'ın "Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyunlara İlişkin Öğretmen ve Ortaokul Öğrencilerinin Görüşleri" isimli çalışması kapsamında İlimize bağlı resmî ortaokullarda 5,6 ve 7.sınıfta okuyan öğrenciler ve görev yapan Sosyal Bilgiler Öğretmenleriyle çalışma yapma isteği Müdürlüğümüz Araştırma İzni Değerlendirme Komisyonu tarafından incelenmiştir.

Bahsi geçen çalışmanın eğitim öğretimi aksatmayarak yaz tatilinden 3 hafta öncesine kadar bitecek şekilde; 2020-2021 eğitim öğretim yılında yüz yüze eğitime ara verilmesi göz önüne alınarak Covid-19 kapsamında alınması gereken tedbirler dikkate alınarak yapılması gerekmektedir.

Araştırmacının 2020/2 sayılı genelge çerçevesinde hareket etmesi, **izinsiz herhangi bir ses ve görüntü kaydı yapılmasına kesinlikle izin verilmemesi**, elde edilen verilerin çalışma kapsamı dışında kullanılmaması, **mühürlü anket ve ölçeklerin kullanılması** ve sonuçların bir örneğinin Ar-Ge birimine teslim edilmesi kaydıyla, çalışmanın okul müdürlerinin izniyle uygun göreceği zamanlarda ve kontrolünde uygulanması Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun gördüğü takdirde olurlarınıza arz ederim,

Hızır AKTAŞ
Millî Eğitim Müdürü

OLUR

Emin Sait KARAHALİLOĞLU
Vali a.
Vali Yardımcısı

Adres : Trabzon İl Millî Eğitim Müdürlüğü
Bireci Gökçimen Sokak (Ar-Ge Birimi)
Ticaret Sic. : 9 (442) 223 55 52
E-Posta: arge@trbzmillegitim.gov.tr
Kutup Adresi : trbzmillegitim.gov.tr

Bu belge gizlidir. Elektronik imza ile onaylanmıştır.
Bilgi İçin :

Bilgi Değerlendirme Adresi : <https://www.trbzmillegitim.gov.tr/trbzmillegitim>
Bilgi İçin : YUSUF ÇELİK
Ünvan : Öğretmen
İletişim Adresi : trbzmillegitim.gov.tr
Ticaret Sic. : 9 (442) 223 55 52

Bu belge gizlidir. Elektronik imza ile onaylanmıştır. <https://evdsis.org.tr/trbzmillegitim> adresinde 6505-8786-3060-9e9b-b794 kodu ile teyit edilebilir.

Ek-2. Öğretmen görüşme formu

Öğretmen Görüşme Formu

Değerli meslektaşım,

Bu çalışmada amaç Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyunlara İlişkin Öğretmen ve Ortaokul Öğrencilerinin Görüşlerini ortaya çıkarmaktır. Görüşme sonucunda elde edilecek sonuçlar Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Tezli Yüksek Lisans Programında yürütülen araştırmada bilimsel amaçlı olarak kullanılacaktır. Sizce bir sakıncası yoksa görüşmeyi kayıt altına almak istiyorum. Kişisel bilgileriniz ve görüşmede verecek olduğunuz yanıtlar tamamen gizli tutulacak kimseyle paylaşılmayacaktır.

Görüşme tahminen 20 dakika sürecektir. Sorulara verecek olduğunuz içten cevaplar için şimdiden teşekkür ederim. İzninizle soruları sormaya başlıyorum.

11. BÖLÜM

Okul		Cinsiyetiniz Kadın () Erkek ()	
Kıdeminiz	Yaşınız	Eğitim Durumunuz	Mezun Olduğunuz Alan
1 yıldan az ()	21-25 ()	Önlisans ()	Sosyal Bilgiler Öğretmenliği ()
1-5 yıl ()	26-30 ()	Lisans ()	Coğrafya Öğretmenliği ()
6-10 yıl ()	31-35 ()	Yüksek lisans ()	Tarih Öğretmenliği ()
11-15 yıl ()	36-40 ()	Doktora ()	Coğrafya ()
16-20 yıl ()	41-45 ()		Tarih ()
21 yıl üzeri ()	46-50 ()		Diğer ()
	51 ve üzeri ()		

2. BÖLÜM

1. Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyunları kullanma durumunuz hakkında ne söylersiniz?

Ek-2 (Devam). Öğretmen görüşme formu

Kullanıyorsanız hangilerini ne sıklıkla kullanıyorsunuz?

- a) Dersin hangi aşamasında kullanıyorsunuz?
- b) Kullanmıyorsanız nedeni açıklayınız.

2. Sosyal bilgiler dersinde;

a) Kazanımların öğretilmesinde eğitsel oyunların etkisini/kullanılmasını açıklayınız.

b) Becerilerin kazandırılmasında eğitsel oyunların etkisini/kullanılmasını açıklayınız.

c) Değerlerin kazandırılmasında eğitsel oyunların etkisini/kullanılmasını açıklayınız.

3. Öğrenilmesi güç/soyut konuların öğretiminde eğitsel oyunlar etkili midir? Neden?

4. Eğitsel oyunların sosyal bilgiler dersinde kullanımının öğrenmeye olan katkısı hakkında ne düşünüyorsunuz?

5. Eğitsel oyunu Sosyal Bilgiler öğretmen arkadaşlarınıza önerdiniz mi? Veya önerir misiniz?

a) Cevabınız evet ise ne tür tepkiler aldınız/almayı düşünüyorsunuz?

6. Dijital/bilgisayar eğitsel oyunların sosyal bilgiler dersinde kullanımının öğrenmeye olan katkısı hakkında ne düşünüyorsunuz?

7. Sosyal bilgiler dersinde;

a) Kazanımların öğretilmesinde dijital/bilgisayar eğitsel oyunların etkisi/kullanılması hakkında ne düşünüyorsunuz ?

b) Becerilerin kazandırılmasında dijital/bilgisayar eğitsel oyunların etkisi/kullanılması hakkında ne düşünüyorsunuz ?

c) Değerlerin kazandırılmasında dijital/bilgisayar eğitsel oyunların etkisini/kullanılması hakkında ne düşünüyorsunuz ?

8. Sosyal Bilgiler dersinde dijital/bilgisayar eğitsel oyunları kullanmada kendinizi nasıl görüyorsunuz?

9. Dijital/Bilgisayar Eğitsel oyun tekniğini Sosyal Bilgiler öğretmen arkadaşlarınıza önerdiniz mi? Veya önerir misiniz?

a) Cevabınız evet ise ne tür tepkiler aldınız/almayı düşünüyorsunuz?

Ek-2 (Devam). Öğretmen görüşme formu

10. Sosyal Bilgiler dersinde Dijital/bilgisayar eğitsel oyunların kullanma durumunuz hakkında ne söylersiniz?

- a) Kullanıyorsanız hangilerini ne sıklıkla kullanıyorsunuz?
- b) Kullanmıyorsanız nedenlerini açıklar mısınız?
- c) Hangi programları kullanıyorsunuz?

11. Sosyal Bilgiler dersi için Dijital/Bilgisayar eğitsel oyun tasarladınız mı? Veya tasarlamak ister misiniz? Açıklayınız



Ek-3. Öğrenci görüşme formu

Değerli öğrenci,

Bu çalışmada amaç Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyunlara İlişkin Öğretmen ve Ortaokul Öğrencilerinin Görüşlerini ortaya çıkarmaktır. Görüşme sonucunda elde edilecek sonuçlar Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Tezli Yüksek Lisans Programında yürütülen araştırmada bilimsel amaçlı olarak kullanılacaktır. Sizce bir sakıncası yoksa görüşmeyi kayıt altına almak istiyorum. Kişisel bilgileriniz ve görüşmede verecek olduğunuz yanıtlar tamamen gizli tutulacak kimseyle paylaşılmayacaktır.

Görüşme tahminen 20 dakika sürecektir. Sorulara verecek olduğunuz içten cevaplar için şimdiden teşekkür ederim. İzninizle soruları sormaya başlıyorum.

1. BÖLÜM

Yaş :

Cinsiyet : Kadın () Erkek ()

Okuduğu okul :

Sınıfı :

2. BÖLÜM

1. Eğitsel oyun hakkında ne biliyorsunuz? Açıklar mısınız?

2. Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyun oynuyor musunuz?

a) Oynuyorsanız bu oyunlar nelerdir? Açıklayınız.

3. Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların kullanılması hakkında ne düşünüyorsunuz? Açıklayınız.

4. Dijital/Bilgisayar eğitsel oyun hakkında ne biliyorsunuz? Açıklayınız.

5. Sosyal Bilgiler dersinde Dijital/Bilgisayar eğitsel oyun oynuyor musunuz?

a) Oynuyorsanız bu oyunlar nelerdir? Açıklayınız.

6. Sosyal bilgiler dersinde Dijital/Bilgisayar eğitsel oyunların kullanılması hakkında ne düşünüyorsunuz? Açıklayınız.

7. Dijital/Bilgisayar eğitsel oyun tasarladınız mı? Veya tasarlamak ister misiniz?

Açıklayınız.

Ek-4. Görüşme formlarını hazırlama süreci öğretmen incelemesi

SORULAR	EĞİTSEL OYUN MÜLAKAT FORMU SORULARI (ÖĞRETMEN)				
	1.ÖĞRETMEN GÖRÜŞÜ	2.ÖĞRETMEN GÖRÜŞÜ	3.ÖĞRETMEN GÖRÜŞÜ	4.ÖĞRETMEN GÖRÜŞÜ	ÖLÇME DEĞERLE DİRME UZMANI GÖRÜŞÜ
1.Eğitsel oyun tekniğini derslerinizde kullanıyor musunuz?	Eğitsel oyun nedir? Açıklar mısınız? Gibisinden bir soruyla başlasan daha iyi olur.	(İkisi tek soru olabilir) 1ve 2. Soru	+	+	+
2.Eğitsel oyun tekniğini kullanıyorsanız neden kullanıyorsunuz?	Neden sorusu alt problemlerle uyuşmuyor. Nedenini soracaksan alt problemlere eklemelisin	(İkisi tek soru olabilir) 1ve 2. Soru	+	+	Nedenini..... cümle ile açıklayınız.
3.Eğitsel oyun tekniğini kullanmıyorsanız neden kullanmıyorsunuz ?	Neden sorusu alt problemlerle uyuşmuyor. Nedenini soracaksan alt problemlere eklemelisin	Kullanmama nedeniniz	+	+	+
4.Eğitsel oyun tekniğini kullanıyorsanız ne sıklıkla kullanıyorsunuz?	Eğitsel oyunu derslerinizde kullanıyor musunuz?	+	+	+	+
5. Eğitsel oyun tekniğini kullanırken zorluk yaşıyor musunuz? Açıklayınız.	Bu soru ayrı bir alt problem ışığında ele alınmalı	+	+	+	+
6.Eğitsel oyun tekniği ilginizi çekiyor mu? Açıklayınız.	Sonda sorular şeklinde düzenlense iyi olur	+	6. ve 7. Sorular aynı gibi	+	+
7. Eğitsel oyun tekniği ilginizi çekiyorsa neden ?	Sonda sorular şeklinde düzenlense iyi olur	6. Sorunun tekrarı olmuş	6. ve 7. Sorular aynı gibi	Çekiyorsa kelimesini çıkar ekle	+

Ek-4 (Devam). Görüşme formlarını hazırlama süreci öğretmen incelemesi

8.Eğitsel oyun tekniği ilginizi çekmiyorsa neden?	Sonda sorular şeklinde düzenlene iyi olur	+	+	Neden ilginizi çekmiyor ekle	+
9.Eğitsel oyun tekniğini öğretmen arkadaşlarınıza öneriyor musunuz?	+	+	+	+	... sosyal bilgiler öğretmenlerine
10.Eğitsel oyunu arkadaşlarınıza önerdiğiniz zaman ne tepkiler alıyorsunuz?	+	+	+	+	Öğretmen arkadaşlarınıza Önerdiğiniz zaman ne türde tepkiler alıyorsunuz
11.Eğitsel oyun tekniğini oynatmadaki amacınız nedir?	2, 3 VE 4. SORULARA BENZİYOR	Bu soru da 1 ve 2. Sorunun tekrarı gibi olmuş	+	Oynatma kelimesi yerine kullanma kelimesi	+
12.Eğitsel oyun tekniğini kullanmama gerekçeniz nedir?	2, 3 VE 4. SORULARA BENZİYOR	+	+	+	+
13.Eğitsel oyunda amaç eğlenmek mi öğrenmek mi olmalıdır? Açıklayınız.	Yönlendirici sorulardan kaçınmak gerek. Eğitsel oyunda amaç ne olmalıdır?	+	+	+	+
14.Sizce eğitsel oyunlar Sosyal Bilgiler dersine uygun mu? Açıklayınız.	Bu soruyu sondalar şeklinde yazabilirsiniz.	+	+	+	...mudur? olmalı
15.Uygun ise nedeni nedir?	Bu soruyu sondalar şeklinde yazabilirsiniz.	14. sorunun tekrarı olmuş	+	+	“...nedenini açıklayınız” olmalı
16.Uygun değilse nedeni nedir	Bu soruyu sondalar şeklinde yazabilirsiniz.	Olumsuzlara ekleyebilirsiniz. Başına da Eğitsel oyunlar Sosyal bilgiler dersine uygun değilse nedenini açıklar mısınız şeklinde oluşturabilirsiniz	+	+	“...nedenini açıklayınız” olmalı

Ek-4 (Devam). Görüşme formlarını hazırlama süreci öğretmen incelemesi

17.Sizce Sosyal Bilgilerin hangi konularına uygun değildir?	+	+	+	Eğitsel oyun ekle	...dersinin hangi konuları kullanılması.... Şeklinde olsa daha iyi olur
18.Ortaokul Sosyal Bilgiler ders kitapları eğitsel oyun kullanımına uygun mu?	+	+	+	+	Bu soru çıkarılabilir
19.Ortaokul Sosyal Bilgiler ders kitabı eğitsel oyun tekniğine göre hazırlanması gerekir mi?	+	+	+	+	Gerekir mi cümlesi çıkmalı yerine öğrenme ortamına katkı sağlar mı? Açıklayınız. denilmeli
20.Hangi eğitsel oyunları kullanıyorsunuz?	+	+	+	+	+
21.Sizce Eğitsel oyunlar zor konuları kolaylaştırır mı?	+	+	+	+	+
22.Eğitsel oyunlar eğitimi gerçek hayata hazırlar mı? Açıklayınız.	Bu soru yeniden ifade edilmeli	+	+	+	+
23.Sizce Hedef kitleye ulaşmada eğitsel oyun faydalı mı?	+	23. soruya benzer olmuş	+	+	+
24.Dijital/Bilgisayar eğitsel oyunlar hakkında bilginiz var mı? Açıklayınız.	Ne biliyorsunuz?	+	+	+	+
25.Dijital/Bilgisayar eğitsel oyunlar oynatıyor musunuz?	Oynatıyorsanız bunların isimleri nelerdir diye bir sonda soru olabilir.	+	+	+	Kime, nerde, hangi alanda belirtilebilir.

Ek-4 (Devam). Görüşme formlarını hazırlama süreci öğretmen incelemesi

EĞİTSEL OYUN MÜLAKAT FORMU SORULARI (ÖĞRENCİ)					
1.Eğitsel oyunun ne olduğunu biliyorsanız açıklar mısınız?	Eğitsel oyun denince aklınıza ne geliyor? Açıklar mısınız?	düz soru şeklinde olsa “ eğitsel oyun nedir, açıklar mısınız “ nasıl olur	+	+	+
2.Eğitsel oyun oynuyor musunuz?	Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyun oynuyor musunuz?	+	+	+	+
3.Eğitsel oyunlar ilginizi çekiyor mu? Çekiyororsa neden?	Bu iki soru bir gibi. Tek bir soru haline gelebilir.	bu soru 2. sorudan önce olmalı	+	+	+
4.Eğitsel oyun oynamaktan zevk alıyor musunuz? Zevk alıyorsanız neden?	Bu iki soru bir gibi. Tek bir soru haline gelebilir.	ekleşik soruyu çıkartıp “ zevk alıyorsanız nedeniyle açıklayınız “ şeklinde birleştiren ?	+	Cümle düzeltilmeli	+
5.Eğitsel oyunların Sosyal Bilgiler dersi için uygun olduğunu düşünüyor musunuz?	Öğrenci için değerlendirmesi zor bir soru bence.	Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunlar oynanabilir mi ? şeklinde sorsan	+	+	+
6.Sosyal Bilgilerde hangi konularda eğitsel oyun oynamak daha çok hoşunuza gidiyor?	+	oynamamışsa bilemez. Oynamış varsayarsan sorunun yerini değiştir	+	...Dersinde kelimesi eklenmeli	+

Ek-4 (Devam). Görüşme formlarını hazırlama süreci öğretmen incelemesi

7.Dijital/Bilgisayar-Eğitsel oyun hakkında bilgi sahibi misiniz? Açıklayınız	Bilgi sahibi misiniz yerine ne biliyorsunuz demek daha doğru olur	dijital oyun nedir. Açıklar mısınız şeklinde sadeleştirsen	+	+	+
8.Dijital/Bilgisayar-Eğitsel oyun oynuyor musunuz?	Oynuyorsa bu oyunlar nelerdir diye bir sonda soru olabilir.	+	+	+	+
9.Dijital/Bilgisayar-Eğitsel oyun tasarlamak ister misiniz?	Soruların yerleri değişse iyi olur. Tasarlamamışsa isteyip istemeyeceği sorulabilir ek olarak.	oyun tasarlamadıysanız tasarlamak ister misiniz biçiminde düzenlesen	+	+	+
10.Dijital/Bilgisayar-Eğitsel oyun tasarladınız mı? Açıklayınız	Soruların yerleri değişse iyi olur. Tasarlamamışsa isteyip istemeyeceği sorulabilir ek olarak.	“ soruyu tasarladıysanız açıklar mısın “ yapsan?	+	“Tasarladıysanız oyun hakkında bilgi verir misiniz” ekle	+
11.Dijital/Bilgisayar-Eğitsel oyunlar Sosyal Bilgiler dersine uygun mu? Cevabınız Uygun veya değilse nedeni açıklayınız	Öğrenci için uygun bir soru değil.	ekleşik soruyu nedeniyle açıklayınız şeklinde yapsan?	+	“...Uygunsa veya uygun değilse” diye düzelt	+
12.Uzaktan eğitim sürecinde Dijital/Bilgisayar eğitsel oyun oynadınız mı?	Uzaktan eğitimle işin yok şu an genel öğretim dönemi üzerinden git.	+	+	+	+
13.Uzaktan eğitim sürecinde dersleri Dijital/Bilgisayar-Eğitsel oyunlarla mı işlemek daha iyi olurdu yoksa canlı ders şeklinde mi?	Uzaktan eğitimle işin yok şu an genel öğretim dönemi üzerinden git.	+	+	+	+

Ek-4 (Devam). Görüşme formlarını hazırlama süreci öğretmen incelemesi

14.Eğitsel oyunda amaç eğlenmek mi öğrenmek mi olmalıdır?	+	eğitsel oyunun amacı eğlenmek mi eğlenirken öğrenmek midir	+	+	+
15.Sizce Eğitsel oyunlar zor konuları kolaylaştırır mı?	Sosyal bilgiler dersinde oynadığınız oyunlar öğrenmenize ne gibi katkılar sağladı?	“ eğitsel oyunlar zor konuların daha iyi anlaşılmasını sağlar mı yada zor konuları daha kolay anlamamızı sağlar mı “ diye düzeltsen)	+	+	+
16.Sizce Dijital/Bilgisayar-Eğitsel oyunlar yaratıcılığı artırır mı?	+	yaratıcılığın artmasına katkı sağlar mı yada katkısı var mıdır şeklinde olsa	+	+	+

Ek-5. Öğretmen ve öğrenci görüşme formu hazırlama süreci akademisyen görüşleri

Akademisyen Y

ÖĞRETMEN GÖRÜŞME FORMU

1.Eğitsel oyun nedir? Açıklar mısınız?

Eğitsel oyun ve Eğitsel oyun tekniği aynı şey mi? farklı ise başlangıçta ayrı ayrı sormak gerekir.

2. Eğitsel oyun tekniği ilginizi çekiyor mu? Açıklayınız.

Bu soru ile hangi veriye ulaşmaya çalışıyoruz. 3 soru kapsamında bu soruya ilişkin cevaplar da gelebilir.

Bu soru yerine eğitsel oyun konusunda eğitim alıp almadıklarına yönelik bir soru olabilir.

3. Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyun tekniğini kullanıyor musunuz?

a) Kullanıyorsanız veya kullanmıyorsanız nedenini açıklayınız.

b) Kullanıyorsanız ne sıklıkla kullanıyorsunuz?

c) Kullanıyorsanız hangilerini kullanıyorsunuz?

4.Sizce eğitsel oyunlar Sosyal Bilgiler dersine uygun mudur? Açıklayınız.

a) Hangi konularda kullanılması uygundur?

b) Hangi konularda uygun değildir?

Bu daha genel bir soru olarak tekniği kullanıyor musunuz? Sorusundan önce olmalı

(4, 4a, 4b soruları)

“Eğitsel oyunların Sosyal Bilgiler dersi bağlamında kullanımı ile ilgili neler söylerseniz?” vb.

5.Eğitsel oyun tekniğini Sosyal Bilgiler öğretmen arkadaşlarınıza öneriyor musunuz?

a) Önerdiğiniz zaman ne türde tepkiler alıyorsunuz? Açıklayınız.

Bu soru: Kullanımı konusunda öneride bulunur musunuz?

a) Cevabınız evet ise ne tür tepkiler aldınız/almayı düşünürsünüz?

(5, 5a soruları)

Şeklinde yöneltirse daha iyi olur. Ne kadar az, hatta hiç yönlendirme o kadar iyi....

Ek-5 (Devam). Öğretmen ve öğrenci görüşme formu hazırlama süreci akademisyen görüşleri

6. Ortaokul Sosyal Bilgiler ders kitapları eğitsel oyun kullanımına uygun mu? Açıklayınız.

?? Ders kitabı eğitsel oyun uyumu çok aklıma yatmadı...program ve daha özelde kazanımlar sorgulansa daha iyi olur

Bir de bir soruda 5.6.ve 7. sınıf ders kitaplarının değerlendirmesini istemek !!! çok iddialı ve genel olur

7.Ortaokul Sosyal Bilgiler ders kitabı eğitsel oyun tekniğine göre hazırlanması öğrenme ortamına katkı sağlar mı?

8. Sizce Eğitsel oyunlar zor konuları kolaylaştırır mı?

8 ve 9. Sorunun ikisi de fayda değil mi?

9. Sizce Hedef kitleye ulaşmada eğitsel oyun faydalı mı? Açıklayınız.

10. Dijital/Bilgisayar eğitsel oyunlar hakkında ne biliyorsunuz? Açıklayınız.

11.Sosyal Bilgiler dersinde Dijital/Bilgisayar eğitsel oyunlar oynatıyor musunuz?

a) Oynatıyorsanız bunların isimleri nelerdir?

b) Oynatmıyorsanız nedenini açıklayınız?

12. Sosyal Bilgiler dersi için Dijital/Bilgisayar eğitsel oyun tasarladınız mı? Veya tasarlamak ister misiniz? Açıklayınız.

13. Dijital/Bilgisayar-Eğitsel oyunlar Sosyal Bilgiler dersine uygun mu? Açıklayınız?

14. Uzaktan eğitim sürecinde Sosyal Bilgiler dersinde Dijital/Bilgisayar eğitsel oyunlar oynattınız mı?

a) Oynattıysanız hangi oyunları oynattınız?

15. Sizce uzaktan eğitim sürecinde derslerinizi Dijital/Bilgisayar eğitsel oyunlarla mı , canlı ders şeklinde mi işlemeniz daha faydalı olurdu ? Açıklayınız.

Bence ikisi ayrı gibi değil de eğitsel ve dijital arka arkaya gelse...daha iyi

Ya da iki farklı form şeklinde tasarlanabilirler... (12-15 arası sorular)

Ek-5 (Devam). Öğretmen ve öğrenci görüşme formu hazırlama süreci akademisyen görüşleri

ÖĞRENCİ GÖRÜŞME FORMU

1. Eğitsel oyun nedir? Açıklar mısınız?
2. Eğitsel oyunlar ilginizi çekiyor mu? Açıklayınız.
3. Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyun oynuyor musunuz?
4. Eğitsel oyunlar Sosyal Bilgiler dersinde kullanılabilir mi? Açıklayınız.

a) Sizce hangi konularda kullanılması uygundur?

b) Sizce hangi konularda uygun değildir?

Öğrenci için uygun değil daha yalın net

Sosyal bilgilerde oyun için uygun mu sizce?

Hiç oldu mu nasıldı?

Oyun kullanılması derse karşı ilgilide değişiklik yapar mı gibi daha çok öğrenci gözünden sorular soralım

(4,a,b soruları)

5. Dijital/Bilgisayar eğitsel oyun nedir? Açıklayınız.
6. Sosyal Bilgiler dersinde Dijital/Bilgisayar eğitsel oyun oynuyor musunuz?
- a) Oynuyorsanız bu oyunlar nelerdir? Açıklayınız.
7. Dijital/Bilgisayar eğitsel oyun tasarladınız mı? Veya tasarlamak ister misiniz? Açıklayınız.

8. Dijital/Bilgisayar-Eğitsel oyunlar Sosyal Bilgiler dersine uygun mu? Açıklar mısınız?

9. Uzaktan eğitim sürecinde Sosyal Bilgiler dersinde Dijital/Bilgisayar eğitsel oyun oynadınız mı?

a) Oynadıysanız hangi Dijital/Bilgisayar eğitsel oyunları oynadınız?

10. Sizce uzaktan eğitim sürecinde derslerinizi Dijital/Bilgisayar eğitsel oyunlarla mı , canlı ders şeklinde mi işlemeniz daha faydalı olurdu ? Açıklayınız

.....konusunda ne düşünüyorsunuz şeklinde olmalı...

(9a, 10. Sorular)

Ek-5 (Devam). Öğretmen ve öğrenci görüşme formu hazırlama süreci akademisyen görüşleri

Akademisyen E

ÖĞRETMEN GÖRÜŞME FORMU

1.Eğitsel oyun nedir? Açıklar mısınız?

Doğrudan tanım sormak yerine, eğitsel oyun kavramı denilince aklınıza ne geliyor şeklinde sorulabilir. Öğretmen sınava tabi tutulduğunu düşünmemeli

2. Eğitsel oyun tekniği ilginizi çekiyor mu? Açıklayınız.

3. Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyun tekniğini kullanıyor musunuz?

Alt soru olarak dersin hangi aşamasında kullanıyorsunuz sorusu eklenebilir.

Hangi amaçla kullanıyorsunuz eklenebilir.

a) Kullanıyorsanız veya kullanmıyorsanız nedenini açıklayınız.

b) Kullanıyorsanız ne sıklıkla kullanıyorsunuz?

c) Kullanıyorsanız hangilerini kullanıyorsunuz?

4.Sizce eğitsel oyunlar Sosyal Bilgiler dersine uygun mudur? Açıklayınız.

Açıklayınız ifadesi uygun değil, neden böyle düşünüyorsunuz. Biraz daha açıklayabilir misiniz. Şeklinde detaylandırılabilir.

a) Hangi konularda kullanılması uygundur?

b) Hangi konularda uygun değildir?

Bence çıkarılmalı

(4a, 4b soruları)

5.Eğitsel oyun tekniğini Sosyal Bilgiler öğretmen arkadaşlarınıza öneriyor musunuz?

a) Önerdiğiniz zaman ne türde tepkiler alıyorsunuz? Açıklayınız.

6. Ortaokul Sosyal Bilgiler ders kitapları eğitsel oyun kullanımına uygun mu?

Açıklayınız.

7.Ortaokul Sosyal Bilgiler ders kitabı eğitsel oyun tekniğine göre hazırlanması öğrenme ortamına katkı sağlar mı?

Hangi amacı ölçüyor bu soru belli değil.

8. Sizce Eğitsel oyunlar zor konuları kolaylaştırır mı?

Ek-5 (Devam). Öğretmen ve öğrenci görüşme formu hazırlama süreci akademisyen görüşleri

Öğrenilmesi güç olan soyut konuların öğretiminde etkili midir? Neden şeklinde sorulabilir.

9. Sizce Hedef kitleye ulaşmada eğitsel oyun faydalı mı? Açıklayınız.

Hangi amaca yönelik bu soru ve hedef kitle ifadesi anlaşılıyor.

10. Dijital/Bilgisayar eğitsel oyunlar hakkında ne biliyorsunuz? Açıklayınız.

11. Sosyal Bilgiler dersinde Dijital/Bilgisayar eğitsel oyunlar oynatıyor musunuz?

a) Oynatıyorsanız bunların isimleri nelerdir?

b) Oynatmıyorsanız nedenini açıklayınız?

12. Sosyal Bilgiler dersi için Dijital/Bilgisayar eğitsel oyun tasarladınız mı? Veya tasarlamak ister misiniz? Açıklayınız.

13. Dijital/Bilgisayar-Eğitsel oyunlar Sosyal Bilgiler dersine uygun mu? Açıklayınız?

14. Uzaktan eğitim sürecinde Sosyal Bilgiler dersinde Dijital/Bilgisayar eğitsel oyunlar oynattınız mı?

a) Oynattıysanız hangi oyunları oynattınız?

11.soruyla çakışıyor.

(14, 14a soruları)

15. Sizce uzaktan eğitim sürecinde derslerinizi Dijital/Bilgisayar eğitsel oyunlarla mı , canlı ders şeklinde mi işlemeniz daha faydalı olurdu ? Açıklayınız.

Amaca uygun soru mu tekrar düşünülmeli

ÖĞRENCİ GÖRÜŞME FORMU

1. Eğitsel oyun nedir? Açıklayınız?

Aklınıza ne geliyor şeklinde sorulabilir

2. Eğitsel oyunlar ilginizi çekiyor mu? Açıklayınız.

3. Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyun oynuyor musunuz?

4. Eğitsel oyunlar Sosyal Bilgiler dersinde kullanılabilir mi? Açıklayınız.

a) Sizce hangi konularda kullanılması uygundur?

Ek-5 (Devam). Öğretmen ve öğrenci görüşme formu hazırlama süreci akademisyen görüşleri

b) Sizce hangi konularda uygun değildir?

Öğrenci bunu değerlendirebilecek yetkinlikte değil bence

(4,4a,4b soruları)

5. Dijital/Bilgisayar eğitsel oyun nedir? Açıklayınız.

...hakkında ne biliyorsunuz ifadesi daha uygun

6. Sosyal Bilgiler dersinde Dijital/Bilgisayar eğitsel oyun oynuyor musunuz?

a) Oynuyorsanız bu oyunlar nelerdir? Açıklayınız.

7. Dijital/Bilgisayar eğitsel oyun tasarladınız mı? Veya tasarlamak ister misiniz? Açıklayınız.

8. Dijital/Bilgisayar-Eğitsel oyunlar Sosyal Bilgiler dersine uygun mu? Açıklar mısınız?

Uygun değil bence

9. Uzaktan eğitim sürecinde Sosyal Bilgiler dersinde Dijital/Bilgisayar eğitsel oyun oynadınız mı?

6.soruyla çakışıyor. Uzaktan eğitim süreci şeklinde sormanın hangi amaca uygun olduğunu anlayamadım

a) Oynadıysanız hangi Dijital/Bilgisayar eğitsel oyunları oynadınız?

10. Sizce uzaktan eğitim sürecinde derslerinizi Dijital/Bilgisayar eğitsel oyunlarla mı , canlı ders şeklinde mi işlemeniz daha faydalı olurdu ? Açıklayınız

Uzaktan eğitim süreci diye belirtmeye gerek var mı, genel olarak sorulsa amacı karşılamaz mı

Akademisyen S

ÖĞRETMEN GÖRÜŞME FORMU

1. Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunun önemi hakkında ne düşünüyorsunuz?

2. Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyunları kullanmada kendinizi nasıl görüyorsunuz ?

Kendinizi yeterli görüyor musunuz?

Ek-5 (Devam). Öğretmen ve öğrenci görüşme formu hazırlama süreci akademisyen görüşleri

3. Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyunlar kullanıyor musunuz?

a) Kullanıyorsanız veya kullanmıyorsanız nedenini açıklayınız.

b) Kullanıyorsanız ne sıklıkla kullanıyorsunuz?

c) Kullanıyorsanız hangilerini kullanıyorsunuz?

d) Dersin hangi aşamasında kullanıyorsunuz?

4. Sizce eğitsel oyunlar Sosyal Bilgiler dersine ne ölçüde uygundur?

5. Eğitsel oyun tekniğini Sosyal Bilgiler öğretmen arkadaşlarınıza öneriyor musunuz?

a) Cevabınız evet ise ne tür tepkiler aldınız/almayı düşünüyorsunuz?

6. Eğitsel oyunlarla Sosyal Bilgiler dersi kazanımları arasındaki ilişkiyi nasıl değerlendiriyorsunuz?

4. ve 6. Sorular sanki anlamca birbirine çok yakın. Biri çıkarılabilir. Aynı durum 7. Soruda da var.

7. Sizce Sosyal Bilgiler programı eğitsel oyunlarla öğretime ne ölçüde imkan tanımaktadır?

8. Sosyal Bilgiler Öğretiminde eğitsel oyunların kullanımı öğrenilmesi güç olan soyut konuların öğretiminde etkili midir? Neden?

9. Dijital/Bilgisayar eğitsel oyunlar hakkında ne biliyorsunuz? Açıklayınız.

10. Sosyal Bilgiler dersinde Dijital/Bilgisayar eğitsel oyunlar oynatıyor musunuz?

a) Oynatıyorsanız bunların isimleri nelerdir?

b) Oynatmıyorsanız nedenini açıklar mısınız?

11. Sosyal Bilgiler dersi için Dijital/Bilgisayar eğitsel oyun tasarladınız mı? Veya tasarlamak ister misiniz? Açıklayınız

12. Dijital/Bilgisayar-Eğitsel oyunlar Sosyal Bilgiler dersine uygun mu? Açıklar mısınız?

ÖĞRENCİ GÖRÜŞME FORMU

1. Eğitsel oyun hakkında ne biliyorsunuz? Açıklar mısınız?

2. Eğitsel oyunlarla dersin işlenişi ilgili düşünceleriniz nelerdir?

Cümle düşük. ...işlenişi ile ilgili.....şeklinde ile eklenebilir.

Ek-5 (Devam). Öğretmen ve öğrenci görüşme formu hazırlama süreci akademisyen görüşleri

3. Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyun oynuyor musunuz?
4. Dijital/Bilgisayar eğitsel oyun hakkında ne biliyorsunuz? Açıklayınız.
5. Sosyal Bilgiler dersinde Dijital/Bilgisayar eğitsel oyun oynuyor musunuz?
 - a) Oynuyorsanız bu oyunlar nelerdir? Açıklayınız.
6. Dijital/Bilgisayar eğitsel oyun tasarladınız mı? Veya tasarlamak ister misiniz? Açıklayınız.

Akademisyen A

ÖĞRETMEN GÖRÜŞME FORMU

1. Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunun önemi hakkında ne düşünüyorsunuz?
2. Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyunları kullanmada kendinizi nasıl görüyorsunuz ?
3. Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyunlar kullanıyor musunuz?
2. ve 3. sorulra benzer cevaplar gelecektir. birini tercih ediniz
- 3 daha kapsayıcı gibi
- a) Kullanıyorsanız veya kullanmıyorsanız nedenini açıklayınız.
- b) Kullanıyorsanız ne sıklıkla kullanıyorsunuz?
- c) Kullanıyorsanız hangilerini kullanıyorsunuz?
- d) Dersin hangi aşamasında kullanıyorsunuz?
4. Sizce eğitsel oyunlar Sosyal Bilgiler dersine ne ölçüde uygundur?
- birinci soruyla benzer cevaplara ulaşabilirsiniz
- 5.Eğitsel oyun tekniğini Sosyal Bilgiler öğretmen arkadaşlarınıza öneriyor musunuz?
- bu sorudan aldığınız cevapla neye ulaşmaya çalışıyorsunuz
- a) Cevabınız evet ise ne tür tepkiler aldınız/almayı düşünürsünüz?
6. Eğitsel oyunlarla Sosyal Bilgiler dersi kazanımları arasındaki ilişkiyi nasıl değerlendiriyorsunuz?
7. Sizce Sosyal Bilgiler programı eğitsel oyunlarla öğretime ne ölçüde imkan tanımaktadır?

Ek-5 (Devam). Öğretmen ve öğrenci görüşme formu hazırlama süreci akademisyen görüşleri

öğretime katkı sağlamakta mıdır ?

8. Sosyal Bilgiler Öğretiminde eğitsel oyunların kullanımı öğrenilmesi güç olan soyut konuların öğretiminde etkili midir? Neden?

1. 5 . 7 . ve 8. sorulara benzer cevaplar alabilirsiniz yeniden değerlendirin

9. Dijital/Bilgisayar eğitsel oyunlar hakkında ne biliyorsunuz? Açıklayınız.

10. Sosyal Bilgiler dersinde Dijital/Bilgisayar eğitsel oyunlar oynatıyor musunuz?

a) Oynatıyorsanız bunların isimleri nelerdir?

b) Oynatmıyorsanız nedenini açıkla mısınız?

11. Sosyal Bilgiler dersi için Dijital/Bilgisayar eğitsel oyun tasarladınız mı? Veya tasarlamak ister misiniz? Açıklayınız

12. Dijital/Bilgisayar-Eğitsel oyunlar Sosyal Bilgiler dersine uygun mu? Açıklar mısınız?

Genel tavsiyem

Mutlaka bir kaç öğretmene pilot uygulama yapınız. Birbirine benzeyen çok soru var.

ÖĞRENCİ GÖRÜŞME FORMU

1. Eğitsel oyun hakkında ne biliyorsunuz? Açıklar mısınız?

2. Eğitsel oyunlarla dersin işlenişi ilgili düşünceleriniz nelerdir?

3. Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyun oynuyor musunuz?

4. Dijital/Bilgisayar eğitsel oyun hakkında ne biliyorsunuz? Açıklayınız.

5. Sosyal Bilgiler dersinde Dijital/Bilgisayar eğitsel oyun oynuyor musunuz?

a) Oynuyorsanız bu oyunlar nelerdir? Açıklayınız.

6. Dijital/Bilgisayar eğitsel oyun tasarladınız mı? Veya tasarlamak ister misiniz? Açıklayınız.

Akademisyen G

ÖĞRETMEN GÖRÜŞME FORMU

1. Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyunlar kullanıyor musunuz?

a) Kullanıyorsanız hangilerini ne sıklıkla kullanıyorsunuz.

Ek-5 (Devam). Öğretmen ve öğrenci görüşme formu hazırlama süreci akademisyen görüşleri

b) Dersin hangi aşamasında kullanıyorsunuz?

c) Kullanmıyorsanız nedenini açıklayınız.

2. Sosyal bilgiler dersinde;

a) Kazanımların öğretilmesinde eğitsel oyunların etkisini/kullanılmasını açıklayınız.

b) Becerilerin kazandırılmasında eğitsel oyunların etkisini/kullanılmasını açıklayınız.

c) Değerlerin kazandırılmasında eğitsel oyunların etkisini/kullanılmasını açıklayınız.

3. Öğrenilmesi güç/soyut konuların öğretiminde eğitsel oyunlar etkili midir? Neden?

4. Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunları kullanmada kendinizi nasıl görüyorsunuz ?

5. Eğitsel oyun tekniğini sosyal bilgiler öğretmen arkadaşlarınıza önerdiniz mi? Veya önerir misiniz?

Önerir misiniz? Neden

a) Cevabınız evet ise ne tür tepkiler aldınız/almayı düşünüyorsunuz?

6. Sosyal Bilgiler dersinde dijital/bilgisayar eğitsel oyunlar kullanıyor musunuz?

a) Kullanıyorsanız hangilerini ne sıklıkla kullanıyorsunuz?

Oynattığınız oyunların adı nedir?

b) Kullanmıyorsanız nedenlerini açıklar mısınız?

Oynatmama nedenleriniz nelerdir?

7. Sosyal bilgiler dersinde;

a) Kazanımların öğretilmesinde dijital/bilgisayar eğitsel oyunların etkisini/kullanılmasını açıklayınız.

b) Becerilerin kazandırılmasında dijital/bilgisayar eğitsel oyunların etkisini/kullanılmasını açıklayınız.

Ek-5 (Devam). Öğretmen ve öğrenci görüşme formu hazırlama süreci akademisyen görüşleri

c) Değerlerin kazandırılmasında dijital/bilgisayar eğitsel oyunların etkisini/kullanılmasını açıklayınız.

8. Sosyal Bilgiler dersinde dijital/bilgisayar eğitsel oyunları kullanmada kendinizi nasıl görüyorsunuz ?

9. Dijital/Bilgisayar Eğitsel oyun tekniğini Sosyal Bilgiler öğretmen arkadaşlarınıza önerdiniz mi? Veya önerir misiniz?

a) Cevabınız evet ise ne tür tepkiler aldınız/almayı düşünüyorsunuz?

10. Sosyal Bilgiler dersi için Dijital/Bilgisayar eğitsel oyun tasarladınız mı? Veya tasarlamak ister misiniz? Açıklayınız

ÖĞRENCİ GÖRÜŞME FORMU

1. Eğitsel oyun hakkında ne biliyorsunuz? Açıklar mısınız?

2. Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyun oynuyor musunuz?

Öğrenci bu soruya evet veya hayır der.

Cevabınız evet ise Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyun kullanılması hakkında düşündüklerinizi yazınız.

Böyle yazıldığında 2. Soru gereksiz olur.

a) Oynuyorsanız bu oyunlar nelerdir? Açıklayınız.

3. Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların kullanılması hakkında ne düşünüyorsunuz? Açıklayınız.

4. Dijital/Bilgisayar eğitsel oyun hakkında ne biliyorsunuz? Açıklayınız.

5. Sosyal Bilgiler dersinde Dijital/Bilgisayar eğitsel oyun oynuyor musunuz?

a) Oynuyorsanız bu oyunlar nelerdir? Açıklayınız.

6. Sosyal bilgiler dersinde Dijital/Bilgisayar eğitsel oyunların kullanılması hakkında ne düşünüyorsunuz? Açıklayınız.

7. Dijital/Bilgisayar eğitsel oyun tasarladınız mı? Veya tasarlamak ister misiniz? Açıklayınız.

Ek-6. Mülakat yapılan öğretmenlerden bazılarının görüşleri

Öğretmen Görüşme Formu

Değerli meslektaşım,

Bu çalışmada amaç Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyunlara İlişkin Öğretmen ve Ortaokul Öğrencilerinin Görüşlerini ortaya çıkarmaktır. Görüşme sonucunda elde edilecek sonuçlar Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Tezli Yüksek Lisans Programında yürütülen araştırmada bilimsel amaçlı olarak kullanılacaktır. Sizce bir sakıncası yoksa görüşmeyi kayıt altına almak istiyorum. Kişisel bilgileriniz ve görüşmede verecek olduğunuz yanıtlar tamamen gizli tutulacak kimseyle paylaşılmayacaktır.

Görüşme tahminen 20 dakika sürecektir. Sorulara verecek olduğunuz içten cevaplar için şimdiden teşekkür ederim. İzninizle soruları sormaya başlıyorum.

1. BÖLÜM

Okul		Cinsiyetiniz	
		Kadın (x)	Erkek ()
Kıdeminiz	Yaşınız	Eğitim Durumunuz	Mezun Olduğunuz Alan
	21-25 ()		
1 yıldan az ()	26-30 ()		Sosyal Bilgiler
1-5 yıl ()	31-35 ()	Önlisans ()	Öğretmenliği ()
6-10 yıl ()	36-40 ()	Lisans (x)	Coğrafya Öğretmenliği
11-15 yıl ()	41-45 ()	Yüksek lisans	()
16-20 yıl ()	46-50 (x)	()	Tarih Öğretmenliği ()
21 yıl üzeri (x)	51 ve üzeri ()	Doktora ()	Coğrafya ()
			Tarih (x)
			Diğer ()

2. BÖLÜM

1. Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyunları kullanma durumunuz hakkında ne söylersiniz?

Ek-6 (Devam). Mülakat yapılan öğretmenlerden bazılarının görüşleri

Konular uygun olduğu müddetçe çokça kullanıyorum

a) Kullanıyorsanız hangilerini ne sıklıkla kullanıyorsunuz?

Tabu, doğrudan doğruya oyun ismi veremiyorum kendim icat ettiğim oyunlar oynatıyorum. Üçte üç, çarkı sosyal, kim milyoner ister, ben kimim, kutu açma, pazıl, şehir bulma, balonla paralel-meridyen oyunları.

Hemen hemen her konuda konuyu pekiştirme amaçlı kullanıyorum

b) Dersin hangi aşamasında kullanıyorsunuz?

En çok keşfetme, ve pekiştirme aşaması

c) Kullanmıyorsanız nedeni açıklayınız.

2. Sosyal bilgiler dersinde;

a) Kazanımların öğretilmesinde eğitsel oyunların etkisini/kullanılmasını açıklayınız.

Çok olumlu etkisi var. Hafızada kalma açısından yeterli. Konuyla alakalı olmayan çocuklarda bile kazanma hırsı öğrenmeyi tetikliyor.

b) Becerilerin kazandırılmasında eğitsel oyunların etkisini/kullanılmasını açıklayınız.

Pazıl çalışmalarında çok etkili. Kinestetik zeka için çok yararlı

c) Değerlerin kazandırılmasında eğitsel oyunların etkisini/kullanılmasını açıklayınız.

Değerlerde de çok etkili. Kazananın empati yeteneğini geliştirir.

3. Öğrenilmesi güç/soyut konuların öğretiminde eğitsel oyunlar etkili midir? Neden?

Biraz sıkıntılı diyebilirim. Soyut konularda çok fazla materyal geliştiremiyoruz. Diğer yöntemlere göre yine de etkili. Özellikle paralel meridyen konusunda etkili.

4. Eğitsel oyunların sosyal bilgiler dersinde kullanımının öğrenmeye olan katkısı hakkında ne düşünüyorsunuz?

Çok olumlu katkısı olduğunu düşünüyorum. Öğrencilerin derse karşı olumsuz tutumunu eğitsel oyunla aşabiliriz.

5. Eğitsel oyunu Sosyal Bilgiler öğretmen arkadaşlarınıza önerdiniz mi? Veya önerir misiniz?

Ek-6 (Devam). Mülakat yapılan öğretmenlerden bazılarının görüşleri

Öneriyorum. Okuldaki zümrelerle paylaşıyoruz. Köy okullarında bu yöntemin daha aktif kullanılması gerekir.

a) Cevabınız evet ise ne tür tepkiler aldınız/almayı düşünüyorsunuz?

Hep olumlu tepki alıyorum. Aldım.

6. Dijital/bilgisayar eğitsel oyunların sosyal bilgiler dersinde kullanımının öğrenmeye olan katkısı hakkında ne düşünüyorsunuz?

Online oyunlarımız var. Çarkı sosyal oynatıyoruz. Olumlu etkisi olduğunu düşünüyorum.

7. Sosyal bilgiler dersinde;

a) Kazanımların öğretilmesinde dijital/bilgisayar eğitsel oyunların etkisi/kullanılması hakkında ne düşünüyorsunuz ?

cevabım olumlu. Uyduruk oyunlar oynamaktansa çocukların kazanıma uygun oyun oynaması çok olumlu olduğu düşünüyorum.

b) Becerilerin kazandırılmasında dijital/bilgisayar eğitsel oyunların etkisi/kullanılması hakkında ne düşünüyorsunuz ?

yeterli bulmuyorum. Beceriye öğrenci bizzat yaparak öğrendiğini düşünüyorum. Dijital oyunlar buna fazla katkı sağlamaz.

c) Değerlerin kazandırılmasında dijital/bilgisayar eğitsel oyunların etkisini/kullanılması hakkında ne düşünüyorsunuz ?

bu olumlu. Kazanma, kaybetme, kurallara uyma var o yüzden olumlu etkiler

8. Sosyal Bilgiler dersinde dijital/bilgisayar eğitsel oyunları kullanmada kendinizi nasıl görüyorsunuz?

Ortanın üstü. Oyunları iyi seçip kullanıyorum.

9. Dijital/Bilgisayar Eğitsel oyun tekniğini Sosyal Bilgiler öğretmen arkadaşlarınıza önerdiniz mi? Veya önerir misiniz?

Öneriyorum.

a) Cevabınız evet ise ne tür tepkiler aldınız/almayı düşünüyorsunuz?

Olumlu tepkiler alıyorum

10. Sosyal Bilgiler dersinde Dijital/bilgisayar eğitsel oyunların kullanma durumunuz hakkında ne söylersiniz?

Sıklıkla kullanıyorum

Ek-6 (Devam). Mülakat yapılan öğretmenlerden bazılarının görüşleri

a) Kullanıyorsanız hangilerini ne sıklıkla kullanıyorsunuz?

Kim milyoner ister, penaltı çarkı sosyal

b) Kullanmıyorsanız nedenlerini açıklar mısınız?

c) Hangi programları kullanıyorsunuz?

Power point sunusu, farklıysa power pointe dönüştüüyorum

11. Sosyal Bilgiler dersi için Dijital/Bilgisayar eğitsel oyun tasarladınız mı?

Veya tasarlamak ister misiniz? Açıklayınız

Bilgi yarışması tarzında power point programında yararlanarak tasarladım

Öğretmen Görüşme Formu

Değerli meslektaşım,

Bu çalışmada amaç Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyunlara İlişkin Öğretmen ve Ortaokul Öğrencilerinin Görüşlerini ortaya çıkarmaktır. Görüşme sonucunda elde edilecek sonuçlar Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Tezli Yüksek Lisans Programında yürütülen araştırmada bilimsel amaçlı olarak kullanılacaktır. Sizce bir sakıncası yoksa görüşmeyi kayıt altına almak istiyorum. Kişisel bilgileriniz ve görüşmede verecek olduğunuz yanıtlar tamamen gizli tutulacak kimseyle paylaşılmayacaktır.

Görüşme tahminen 20 dakika sürecektir. Sorulara verecek olduğunuz içten cevaplar için şimdiden teşekkür ederim. İzninizle soruları sormaya başlıyorum.

Ek-6 (Devam). Mülakat yapılan öğretmenlerden bazılarının görüşleri

1. BÖLÜM

Okul		Cinsiyetiniz	
		Kadın (x)	Erkek ()
Kıdeminiz	Yaşınız	Eğitim Durumunuz	Mezun Olduğunuz Alan
1 yıldan az ()	21-25 ()	Önlisans ()	Sosyal Bilgiler Öğretmenliği (X)
1-5 yıl ()	26-30 ()	Lisans (X)	)
6-10 yıl ()	31-35 ()	Yüksek lisans ()	Coğrafya Öğretmenliği ()
11-15 yıl (X)	36-40 ()	Doktora ()	Tarih Öğretmenliği ()
16-20 yıl ()	41-45 (X)		Coğrafya ()
21 yıl üzeri ()	46-50 ()		Tarih ()
	51 ve üzeri ()		Diğer ()

2. BÖLÜM

1. Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyunları kullanma durumunuz hakkında ne söylersiniz?

Yüz yüze eğitim döneminde ünite sonlarında kullanmakta idim.

a) Kullanıyorsanız hangilerini ne sıklıkla kullanıyorsunuz?

Ayda bir diyebilirim. Genelde ünite sonlarında. Daha çok yarışma içerikli oyunlar kullanıyorum.

b) Dersin hangi aşamasında kullanıyorsunuz?

Pekiştirme ve ölçme değerlendirme amaçlı kullanıyorum.

c) Kullanmıyorsanız nedeni açıklayınız.

2. Sosyal bilgiler dersinde;

a) Kazanımların öğretilmesinde eğitsel oyunların etkisini/kullanılmasını açıklayınız.

Teorik yönü fazla olan bir alanımız olduğu için öğrencilerin daha aktif katılımını sağlıyor. Aynı zamanda işe eğlence katıyor diyebilirim.

b) Becerilerin kazandırılmasında eğitsel oyunların etkisini/kullanılmasını açıklayınız.

Öğrencilerin bireysel becerilerinin ortaya çıkmasını sağlıyor.

Ek-6 (Devam). Mülakat yapılan öğretmenlerden bazılarının görüşleri

c) Değerlerin kazandırılmasında eğitsel oyunların etkisini/kullanılmasını açıklayınız.

Bu biraz sınav sorusu gibi olmuş. Toplumsal roller ve normların öğrenci tarafından ne kadar benimsendiğinin pratik olarak gözlenmesinin sağladığını söyleyebilir.

3. Öğrenilmesi güç/soyut konuların öğretiminde eğitsel oyunlar etkili midir? Neden?

Öğrencinin bilişsel seviyesine uygun olarak üretilen oyunlar her düzeyde öğrencinin kendini eğlenceli olarak sınayabileceği eğitsel ortamlar sunabilir.

4. Eğitsel oyunların sosyal bilgiler dersinde kullanımının öğrenmeye olan katkısı hakkında ne düşünüyorsunuz?

Dersimize teori yanında uygulama imkanı da verebilir. Eğlence katabilir.

5. Eğitsel oyunu Sosyal Bilgiler öğretmen arkadaşlarınıza önerdiniz mi? Veya önerir misiniz?

Evet

a) Cevabınız evet ise ne tür tepkiler aldınız/almayı düşünürsünüz?

Olumlu

6. Dijital/bilgisayar eğitsel oyunların sosyal bilgiler dersinde kullanımının öğrenmeye olan katkısı hakkında ne düşünüyorsunuz?

Zamanın verimli kullanıldığı durumlarda evet olumlu diyorum.

7. Sosyal bilgiler dersinde;

a) Kazanımların öğretilmesinde dijital/bilgisayar eğitsel oyunların etkisi/kullanılması hakkında ne düşünüyorsunuz ?

Kesinlikle gerekli

b) Becerilerin kazandırılmasında dijital/bilgisayar eğitsel oyunların etkisi/kullanılması hakkında ne düşünüyorsunuz ?

Ek-6 (Devam). Mülakat yapılan öğretmenlerden bazılarının görüşleri

Kesinlikle gerekli

c) Değerlerin kazandırılmasında dijital/bilgisayar eğitsel oyunların etkisini/kullanılması hakkında ne düşünüyorsunuz ?

Çoğu zaman gerekli

8. Sosyal Bilgiler dersinde dijital/bilgisayar eğitsel oyunları kullanmada kendinizi nasıl görüyorsunuz?

İçerik üretimi konusunda bu dönem kurslara başvurdum. Kurs alıyorum. İçerik kullanıyorum ama üretemiyorum.

9. Dijital/Bilgisayar Eğitsel oyun tekniğini Sosyal Bilgiler öğretmen arkadaşlarınıza önerdiniz mi? Veya önerir misiniz?

Evet

a) Cevabınız evet ise ne tür tepkiler aldınız/almayı düşünüyorsunuz?

Herhalde olumlu olur.

10. Sosyal Bilgiler dersinde Dijital/bilgisayar eğitsel oyunların kullanma durumunuz hakkında ne söylersiniz?

İçerik üretimi konusunda bu dönem kurslara başvurdum. Kurs alıyorum. İçerik kullanıyorum ama üretemiyorum.

a) Kullanıyorsanız hangilerini ne sıklıkla kullanıyorsunuz?

Ayda bir diyebilirim. Genelde ünite sonlarında. Daha çok yarışma içerikli oyunlar kullanıyorum.

b) Kullanmıyorsanız nedenlerini açıklar mısınız?

c) Hangi programları kullanıyorsunuz?

Power point, web tabanlı e öğrenme içerikleri

11. Sosyal Bilgiler dersi için Dijital/Bilgisayar eğitsel oyun tasarladınız mı? Veya tasarlamak ister misiniz? Açıklayınız

Bu konuda kurs almaktayım.

Öğretmen Görüşme Formu

Değerli meslektaşım,

Bu çalışmada amaç Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyunlara İlişkin Öğretmen ve Ortaokul Öğrencilerinin Görüşlerini ortaya çıkarmaktır. Görüşme sonucunda elde edilecek sonuçlar Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi

Ek-6 (Devam). Mülakat yapılan öğretmenlerden bazılarının görüşleri

Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Tezli Yüksek Lisans Programında yürütülen araştırmada bilimsel amaçlı olarak kullanılacaktır. Sizce bir sakıncası yoksa görüşmeyi kayıt altına almak istiyorum. Kişisel bilgileriniz ve görüşmede verecek olduğunuz yanıtlar tamamen gizli tutulacak kimseyle paylaşılmayacaktır.

Görüşme tahminen 20 dakika sürecektir. Sorulara verecek olduğunuz içten cevaplar için şimdiden teşekkür ederim. İzninizle soruları sormaya başlıyorum.

1. BÖLÜM

Okul		Cinsiyetiniz	
		Kadın ()	Erkek (X)
Kıdeminiz	Yaşınız	Eğitim Durumunuz	Mezun Olduğunuz Alan
	21-25 ()		
1 yıldan az ()	26-30 ()	Önlisans ()	Sosyal Bilgiler Öğretmenliği (x)
1-5 yıl ()	31-35 ()	Lisans (x)	Coğrafya Öğretmenliği ()
6-10 yıl ()	36-40 ()	Yüksek lisans ()	Tarih Öğretmenliği ()
11-15 yıl ()	41-45 ()	Doktora ()	Coğrafya ()
16-20 yıl (x)	46-50 (x)		Tarih ()
21 yıl üzeri ()	51 ve üzeri ()		Diğer ()

2. BÖLÜM

1. Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyunları kullanma durumunuz hakkında ne söylersiniz?

Son 10 yıldan beri kullandığımı hatırlamıyorum. Öğrenmeyi kalıcılaştırdığını düşünsem de mevcut sınav sistemi ve müfredat programına göre ders saatini de dikkate aldığımızda pek mümkün gözüküyor bence.

a) Kullanıyorsanız hangilerini ne sıklıkla kullanıyorsunuz?

Kullanmıyorum.

b) Dersin hangi aşamasında kullanıyorsunuz?

c) Kullanmıyorsanız nedeni açıklayınız.

Ek-6 (Devam). Mülakat yapılan öğretmenlerden bazılarının görüşleri

Eğitim sistemimizde böyle bir kültür henüz oluşmadı. Çoğu öğrenci bu tür etkinliklere katılmak istemez ya da çok erken sıkılır diye düşünüyorum. Farklı algılamalar (Yorumlar) sonucu velilerden de şikayet gelebileceğini düşünüyorum. Velilerin bilinçsiz ve aşırı müdahaleci tutumlarından çekiniyorum...

2. Sosyal bilgiler dersinde;

a) Kazanımların öğretilmesinde eğitsel oyunların etkisini/kullanılmasını açıklayınız.

Zaman yetersiz kalabilir

b) Becerilerin kazandırılmasında eğitsel oyunların etkisini/kullanılmasını açıklayınız.

Mutlaka etkilidir ama...

c) Değerlerin kazandırılmasında eğitsel oyunların etkisini/kullanılmasını açıklayınız.

Mevcut duruma göre çok daha kalıcı bir öğrenme sağlar kanaatindeyim.

3. Öğrenilmesi güç/soyut konuların öğretiminde eğitsel oyunlar etkili midir? Neden?

Somutlaştırdığı için evet ama bir oyun için gerekli sayıda istekli ve yetenekli grup oluşturmanın çoğu sınıfta mümkün olmadığını düşünüyorum.

4. Eğitsel oyunların sosyal bilgiler dersinde kullanımının öğrenmeye olan katkısı hakkında ne düşünüyorsunuz?

Başarabilen eğitim sistemlerinde katkısı olur ama bizde çok gereksiz tartışmalarla farklı sorunlara yol açacağını düşünüyorum.

5. Eğitsel oyunu Sosyal Bilgiler öğretmen arkadaşlarınıza önerdiniz mi? Veya önerir misiniz?

Önermedim. Tarafsız kalmayı tercih ederim.

a) Cevabınız evet ise ne tür tepkiler aldınız/almayı düşünüyorsunuz?

6. Dijital/bilgisayar eğitsel oyunların sosyal bilgiler dersinde kullanımının öğrenmeye olan katkısı hakkında ne düşünüyorsunuz?

Süreci yönetmek biraz zor olabilir. Öğrenci oyunun kendisine dalıp amacı gözden kaçırabilir. Öğretmen süreci iyi yönetebilirse ve sürekliliği koruyabilirse verimliliği artırır.

Ek-6 (Devam). Mülakat yapılan öğretmenlerden bazılarının görüşleri

7. Sosyal bilgiler dersinde;

a) Kazanımların öğretilmesinde dijital/bilgisayar eğitsel oyunların etkisi/kullanılması hakkında ne düşünüyorsunuz ?

Abartıya kaçmadan gereği kadar kullanılmalı.

b) Becerilerin kazandırılmasında dijital/bilgisayar eğitsel oyunların etkisi/kullanılması hakkında ne düşünüyorsunuz ?

Bence çocukların önce doğa ile güçlü bir bağ kurması bu başarıldıktan sonra (Ben şu an için bunun başaramadığını düşünüyorum) dijital alana geçilmesi gerektiğini düşünüyorum.

b) Değerlerin kazandırılmasında dijital/bilgisayar eğitsel oyunların etkisini/kullanılması hakkında ne düşünüyorsunuz ?

Henüz erken olduğunu düşünüyorum.

8. Sosyal Bilgiler dersinde dijital/bilgisayar eğitsel oyunları kullanmada kendinizi nasıl görüyorsunuz?

İhtiyaç duymuyorum.

9. Dijital/Bilgisayar Eğitsel oyun tekniğini Sosyal Bilgiler öğretmen arkadaşlarınıza önerdiniz mi? Veya önerir misiniz?

Hayır.

a) Cevabınız evet ise ne tür tepkiler aldınız/almayı düşünüyorsunuz?

10. Sosyal Bilgiler dersinde Dijital/bilgisayar eğitsel oyunların kullanma durumunuz hakkında ne söylersiniz?

Kullanmıyorum.

a) Kullanıyorsanız hangilerini ne sıklıkla kullanıyorsunuz?

b) Kullanmıyorsanız nedenlerini açıklar mısınız?

Fiili olarak yarışmacı rekabetçi bir eğitim anlayışı –maalesef- hakim. İşbirlikçi paylaşımcı bir eğitim anlayışı olsa kullanma gereği duyabilirdim.

c) Hangi programları kullanıyorsunuz?

11. Sosyal Bilgiler dersi için Dijital/Bilgisayar eğitsel oyun tasarladınız mı? Veya tasarlamak ister misiniz? Açıklayınız

Hayır.

Ek-7. Mülakat yapılan öğrencilerden bazılarının görüşleri

Öğrenci Görüşme Formu

Değerli öğrenci,

Bu çalışmada amaç Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyunlara İlişkin Öğretmen ve Ortaokul Öğrencilerinin Görüşlerini ortaya çıkarmaktır. Görüşme sonucunda elde edilecek sonuçlar Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Tezli Yüksek Lisans Programında yürütülen araştırmada bilimsel amaçlı olarak kullanılacaktır. Sizce bir sakıncası yoksa görüşmeyi kayıt altına almak istiyorum. Kişisel bilgileriniz ve görüşmede verecek olduğunuz yanıtlar tamamen gizli tutulacak kimseyle paylaşılmayacaktır.

Görüşme tahminen 20 dakika sürecektir. Sorulara verecek olduğunuz içten cevaplar için şimdiden teşekkür ederim. İzninizle soruları sormaya başlıyorum.

1. BÖLÜM

Yaş : 13

Cinsiyet : Kadın () Erkek (✓)

Okuduğu okul : [Redacted]

Sınıfı : 7/A

2. BÖLÜM

1. Eğitsel oyun hakkında ne biliyorsunuz? Açıklar mısınız?

Öğrencilerin belediklerini daha iyi tekrar etmesi için dersi bir oyun haline çevirilir

2. Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyun oynuyor musunuz?

Evet Oynuyoruz.

a) Oynuyorsanız bu oyunlar nelerdir? Açıklayınız.

Haritada Ülke bulma, isim şehir verol oyunu

Ek-7 (Devam). Mülakat yapılan öğrencilerden bazılarının görüşleri

3. Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların kullanılması hakkında ne düşünüyorsunuz? Açıklayınız.
İyi oluyo dersler? daha iyi oluyoruz.

4. Dijital/Bilgisayar eğitsel oyun hakkında ne biliyorsunuz? Açıklayınız.
Bilgisayar da insanları eğiten ve bilgilendiren oyun.

5. Sosyal Bilgiler dersinde Dijital/Bilgisayar eğitsel oyun oynuyor musunuz?
Arada oynuyorum.

a) Oynuyorsanız bu oyunlar nelerdir? Açıklayınız.
Haritada yerleşim yerlerini az veya çok diye soru soran bir oyun var onu oynadım.

6. Sosyal bilgiler dersinde Dijital/Bilgisayar eğitsel oyunların kullanılması hakkında ne düşünüyorsunuz? Açıklayınız.
Dersler daha eğlenceli oluyor bu yüzden iyi.

7. Dijital/Bilgisayar eğitsel oyun tasarladınız mı? Veya tasarlamak ister misiniz? Açıklayınız.
Tasarlamak istedim ama yapamadım.

Ek-7 (Devam). Mülakat yapılan öğrencilerden bazılarının görüşleri

Öğrenci Görüşme Formu

Değerli öğrenci,

Bu çalışmada amaç Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyunlara İlişkin Öğretmen ve Ortaokul Öğrencilerinin Görüşlerini ortaya çıkarmaktır. Görüşme sonucunda elde edilecek sonuçlar Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Tezli Yüksek Lisans Programında yürütülen araştırmada bilimsel amaçlı olarak kullanılacaktır. Sizce bir sakıncası yoksa görüşmeyi kayıt altına almak istiyorum. Kişisel bilgileriniz ve görüşmede verecek olduğunuz yanıtlar tamamen gizli tutulacak kimseyle paylaşılmayacaktır.

Görüşme tahminen 20 dakika sürecektir. Sorulara verecek olduğunuz içten cevaplar için şimdiden teşekkür ederim. İzninizle soruları sormaya başlıyorum.

1. BÖLÜM

Yaş : 13

Cinsiyet : Kadın (×) Erkek ()

Okuduğu okul :

Sınıfı :7

2. BÖLÜM

1. Eğitsel oyun hakkında ne biliyorsunuz? Açıklar mısınız?

Eğitsel oyun insanın hem oyun oynarken hem de öğrenmesidir

2. Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyun oynuyor musunuz?

Oynuyoruz

a) Oynuyorsanız bu oyunlar nelerdir? Açıklayınız.

Aklıma direk oyun gelmiyor ama ünitelerden sonra hem oyun oynayıp hem eğleniyoruz

3. Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların kullanılması hakkında ne düşünüyorsunuz? Açıklayınız.

Kullanılması gerekiyor çünkü eğitsel oyun oynarken hem konuyu daha iyi öğreniyoruz hem de eğleniyoruz

Ek-7 (Devam). Mülakat yapılan öğrencilerden bazılarının görüşleri

4. Dijital/Bilgisayar eğitsel oyun hakkında ne biliyorsunuz? Açıklayınız.

Bildiğim kadarıyla dijital ortamda hem oynuyor hem de öğreniyoruz

5. Sosyal Bilgiler dersinde Dijital/Bilgisayar eğitsel oyun oynuyor musunuz?

Oynuyoruz

a) Oynuyorsanız bu oyunlar nelerdir? Açıklayınız.

Çarkı sosyal 3te 3 tarih hatırladıklarım bunlar

6. Sosyal bilgiler dersinde Dijital/Bilgisayar eğitsel oyunların kullanılması hakkında ne düşünüyorsunuz? Açıklayınız.

Kullanılabilir. Ama ben yüz yüze etkileşimli olarak oynadığımız oyunları daha çok seviyorum

7. Dijital/Bilgisayar eğitsel oyun tasarladınız mı? Veya tasarlamak ister misiniz?

Açıklayınız.

Tasarlamadım ama tasarlamak isterim

Ek-8. Veli onam formu

Sayın Veli; Çocuğunuzun katılacağı bu çalışma, “.....” adıyla, ... tarihleri arasında yapılacak bir araştırma uygulamasıdır. Araştırmanın Hedefi:

Araştırma Uygulaması: Anket / Görüşme / Gözlem şeklindedir.

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

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

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

da katıldıktan sonra vazgeçmek çocuğunuza hiçbir sorumluluk getirmeyecektir.

Ek-8 (Devam). Veli onam formu

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 :

İletişim bilgileri :

Velisi bulunduğum sınıfı numaralı öğrencisi

.....

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

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

İsim-Soyisim İmza:

ETİK KURUL KARARI



T.C.
RECEP TAYYİP ERDOĞAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER ETİK KURULU

DEĞERLENDİRME RAPORU

Toplantı Tarihi : 15.12.2020
Toplantı Sayısı : 2020/169

Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Öğrencisi Sencer Bilal BOSTAN "Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyunlara İlişkin Öğretmen ve Ortaokul Öğrencilerinin Görüşleri: Trabzon İli Örneği" isimli projesi kapsamında yürütülecek çalışmalar için izin talebi kurulumuzca değerlendirilmiş olup;

- ☒ Etik açıdan uygun bulunmuştur.
☐ Etik açıdan uygun bulunmamıştır.
☐ Etik açıdan önerilen değişikliklerin yapılmasıyla uygun bulunmuştur.



Prof. Dr. Ahmet İshak DEMİR
Başkan



Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Fener Mah. Zihni Derin Yerleşkesi 53100 RİZE
Tel: 0464 223 81 00 Faks: 0464 223 63 28
www.erdogan.edu.tr