



**T.C**  
**İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ**  
**EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**  
**TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI**  
**SOSYAL BİLGİLER EĞİTİMİ BİLİM DALI**

**SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE KULLANILAN BİLGİSAYAR DESTEKLİ**  
**EĞİTSEL OYUNLARIN ÖĞRENCİLERİN DERS BAŞARISINA OLAN ETKİSİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Vahdettin KOKA**

**Malatya-2018**

**T.C.**  
**İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ**  
**EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**  
**TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI**  
**SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETİMİ BİLİM DALI**

**SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE KULLANILAN BİLGİSAYAR DESTEKLİ  
EĞİTSEL OYUNLARIN ÖĞRENCİLERİN DERS BAŞARISINA OLAN ETKİSİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Vahdettin KOKA**

**Danışman: Dr. Öğretim Üyesi Erol KOÇOĞLU**

**Malatya-2018**

T.C.

**İnönü Üniversitesi**

**Eğitim Bilimleri Enstitüsü**

**Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı**

**Sosyal Bilgiler Eğitimi Bilim Dalı**

Vahdettin KOKA tarafından hazırlanan **Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan Bilgisayar Destekli Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Ders Başarısına Olan Etkisi** başlıklı bu çalışma 01.06.2018 tarihinde yapılan sınav sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

İmza

Başkan: Prof. Dr. Mesut AYDIN

Üye (Tez Danışmanı): Dr. Öğrt. Üyesi Erol KOÇOĞLU

Üye : Dr. Öğrt. Üyesi Özkan AKMAN

**ONAY**

01 /06/ 2018

Doç. Dr. Niyazi ÖZER

Enstitü Müdürü

## ONUR SÖZÜ

Dr. Öğretim Üyesi Erol KOÇOĞLU' nun danışmanlığında yüksek lisans tezi olarak hazırladığım **Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan Bilgisayar Destekli Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Ders Başarısına Olan Etkisi** başlıklı bu çalışmanın bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın tarafımdan yazıldığını ve yararlandığım bütün yapıtların hem metin içinde hem de kaynakçada yöntemine uygun biçimde gösterilenlerden oluştuğunu belirtir, bunu onurumla doğrularım.

Vahdettin KOKA

## ÖNSÖZ

Oyun, insanlık var olduğundan buyana var ola gelmiş önemli bir olgudur. İnsanlar oyun oynamayı önemli ve gerekli bir etkinlik sayarak çeşitli şekillerde oyun oynama etkinliklerinde bulunmuşlardır. Özellikle erken çocukluk döneminde oyunların bireylere önemli kazanımlar sağladığı bilinmektedir. Çağımızın teknoloji vasıtasıyla hızla değişen yapısı, oyun ve oyun çeşitlerini de etkilemiştir. Oyunların bireyselleşme eğiliminde olduğundan bahsedebiliriz. Bu durum oyunların kazandırdığı bazı kazanımların yok olmasına, yeni kazanımların doğmasına da sebebiyet vermiştir. Bireylerin çocukluk çağlarından itibaren oyunları teknolojik araçlarla oynamaya başladığını söyleyebiliriz.

Eğitsel oyunlar belirli bir plan doğrultusunda gerçekleştirilen, eğitime katkı sağlayıcı oyunlar olarak nitelendirilebilir. Eğitsel oyunlar sayesinde derslerin daha etkili ve verimli geçebileceğinden bahsetmek mümkündür. Günümüzün değişen oyun algısıyla eğitsel oyunlar birleştirilerek etkili ve verimli öğretim yapılabilir. Bu bağlamda bilgisayar destekli eğitsel oyunlardan faydalanmanın etkili olabileceğini söyleyebiliriz. Bu doğrultuda Sosyal Bilgiler dersinde kullanılan bilgisayar destekli eğitsel oyunların öğrencilerin ders başarısına ne yönde etki ettiğini ortaya koymaya çalıştık.

Tez hazırlama sürecimde bana daima rehberlik eden, engin birikim ve hoş görüşüyle yolumu aydınlatan, böylece bu zorlu süreci başarı ile bitirmemi sağlayan değerli danışman hocam Dr. Öğretim Üyesi Erol KOÇOĞLU' na, Prof. Dr. Mesut Aydın'a, Yrd. Doç. Dr. Recep DÜNDAR' a ve Dr. Öğretim Üyesi Şule EGÜZ' e teşekkür ederim. Tez savunma jürimde bulunan sayın Dr. Öğretim Üyesi Özkan AKMAN' a değerli tavsiyelerinden dolayı teşekkür ederim. Ayrıca bu süreçte her zaman yanımda olan, beni destekleyen çok kıymetli diğer hocalarıma, arkadaşlarıma ve aileme sonsuz şükranlarımı sunarım.

Malatya, 2018

Vahdettin KOKA

# SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE KULLANILAN BİLGİSAYAR DESTEKLİ EĞİTSEL OYUNLARIN ÖĞRENCİLERİN DERS BAŞARISINA OLAN ETKİSİ

KOKA Vahdettin

Yüksek Lisans, İnönü Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü,  
Sosyal Bilgiler Eğitimi Bilim Dalı

Tez Danışmanı: Dr. Öğretim Üyesi Erol KOÇOĞLU

Haziran 2018, Sayfa: xiii+86

## ÖZET

Günümüzde yaşanan teknolojik gelişmeler hayatımızın her alanına etki edebilmektedir. Teknolojik gelişmeler günümüzde eğitim camiasına da yansımış durumdadır. Özellikle okullarda bilgisayarlardan yararlanılarak eğitim yapmak giderek önem kazanmıştır. Bu çalışmanın amacı, ilköğretim sosyal bilgiler dersinde kullanılan bilgisayar destekli eğitsel oyunların öğrencilerin ders başarısına olan etkisini ortaya koymaktır. Araştırmada ön test ve son test kontrol gruplu deneysel desen kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu 2017-2018 eğitim öğretim yılında Şanlıurfa İli Viranşehir İlçesinde Milli Eğitim Bakanlığına bağlı 6. Sınıftaki 70 (35 deney grubu 35 kontrol grubu) öğrenci oluşturmaktadır. Deneysel çalışma 4 hafta (12 ders saati) süreyle uygulanmıştır. Deney grubunda “Ülkemizin Kaynakları” ünitesi bilgisayar destekli eğitsel oyunlar kullanılarak, kontrol grubuna ise mevcut programdaki kazanımlara uygun olarak hazırlanan etkinlikler uygulanmıştır. Araştırmada akademik başarının ölçülmesi amacıyla veri toplama aracı olarak “Sosyal bilgiler akademik başarı testi” kullanılmıştır. Akademik başarı testinde 50 adet çoktan seçmeli(4 şık) soru yer almıştır. Verilerin analizi SPSS 16 paket istatistik programı kullanılarak yapılmıştır.

Yapılan ön test ölçümleri sonuçlarına göre deney ve kontrol grubu öğrencilerinin arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır. Ancak deney ve kontrol gruplarına uygulanan son test sonuçları arasında anlamlı bir fark olduğu görülmüştür. Araştırma bulgularına göre bilgisayar destekli eğitsel oyunların, öğrencilerin akademik başarılarını ve bilgilerin kalıcılığını arttırdığı belirlenmiştir.

Elde edilen sonuçlardan hareketle bilgisayar destekli eđitsel oyunların đrencilerin akademik başarısını arttırdıđını, dersi daha dikkatli dinlemelerini sađladıđını ve daha somut đrenmelerin yařanmasına ortam hazırladıđını sylemek mmkndr.

**Anahtar kelimeler:** bilgisayar destekli eđitsel oyun, sosyal bilgiler, akademik başarı

## ABSTRACTS

### THE EFFECT OF COMPUTER AIDED EDUCATIONAL GAMES USED IN SOCIAL SCIENCES COURSE

KOKA Vahdettin

M.Sc., İnönü University, Institute of Educational Sciences,  
Department of Social Sciences Education

Thesis Advisor: Asst. Assoc. Dr. Erol KOÇOĞLU

June 2018, Page: xiii+86

2018

Today's technological developments can affect every aspect of our life. Technological developments are also reflected in the education community today. Especially, it is becoming more and more important to educate by using computers in schools. The purpose of this study is to reveal the effect of computer-based educational games used in primary education social studies course to the success of students. Experimental design with pre-test and post-test control group was used in the study. The study group of the study is composed of 70 students (35 experimental groups and 35 control groups) in the 6th Grade affiliated to the Ministry of National Education in the province of Viranşehir in Şanlıurfa Province in the academic year of 2017-2018. The experimental study was carried out for 4 weeks (12 hours). In the experimental group, "Resources of our country" unit was implemented using computer-aided educational games, and in the control group activities were prepared in accordance with the gains in the current program. "Social studies academic achievement test" was used as a data collection tool in order to measure academic achievement in the research. In the academic achievement test there were 25 multiple choice questions (4 chapters). Analysis of the data was made using the SPSS 16 packet statistical program.

According to the results of the pre-test measurements, no significant difference was found between the experimental and control group students. However, there was a significant difference between the post-test results applied to experimental and control groups. According to research findings, it was determined that computer-assisted



educational games increased student's academic achievements and information permanence.

Based on the results obtained, it is possible to say that computer-based educational games increase the academic success of the students, provide more careful listening lessons and prepare environment for more concrete learning.

**Key words:** computer assisted educational play, social studies, academic achievement.



## İÇİNDEKİLER

<i>ONAY</i> .....	<i>i</i>
<i>ONUR SÖZÜ</i> .....	<i>ii</i>
<i>ÖNSÖZ</i> .....	<i>iii</i>
<i>ÖZET</i> .....	<i>iv</i>
<i>ABSTRACTS</i> .....	<i>vi</i>
<i>İÇİNDEKİLER</i> .....	<i>viii</i>
<i>SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ</i> .....	<i>xii</i>
<i>ŞEKİLLER LİSTESİ</i> .....	<i>xiii</i>
<i>TABLolar LİSTESİ</i> .....	<i>xiii</i>
<b>BÖLÜM I</b> .....	<b>1</b>
GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Cümlesi.....	3
1.1.1. Alt Problem cümleleri.....	3
1.2. Araştırmanın Amacı.....	3
1.3. Araştırmanın Önemi .....	4
1.4. Sınırlılıklar .....	4
<b>BÖLÜM II</b> .....	<b>5</b>
KURAMSAL BİLGİLER .....	5
2.1. Oyun Kavramı.....	5
2.2. Oyunun Geçmişten Günümüze Tarihsel Serüveni.....	7
2.3. Oyun Kuramları: .....	9

2.3.1. Klasik Oyun Kuramları.....	9
2.3.2. Dinamik Oyun Kuramları .....	10
2.3.3. Diğer Kuramlar .....	11
<b>2.4. Oyun İle İlgili Söylenmiş Atasözleri ve Özlü Sözler: .....</b>	<b>11</b>
<b>2.5. Oyunların Sınıflandırılması .....</b>	<b>13</b>
<b>2.6. Oyun Oynamanın Bilişsel Ve Fiziksel Faydaları .....</b>	<b>17</b>
<b>2.7. Eğitsel Oyunlar .....</b>	<b>19</b>
<b>2.8. Eğitsel Oyunların Sınıflandırılması .....</b>	<b>21</b>
<b>2.9. Eğitsel Oyunların Uygulanması.....</b>	<b>22</b>
<b>2.10. Bilgisayar Destekli eğitsel oyunlar .....</b>	<b>24</b>
<b>2.11. Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Uygulanma Süreci.....</b>	<b>27</b>
<b>2.12. Eğitsel Bilgisayar Kullanımının Öğrencilere Katkısı .....</b>	<b>29</b>
<b><i>BÖLÜM III</i> .....</b>	<b><i>31</i></b>
<b>YÖNTEM .....</b>	<b>31</b>
3.1. Araştırmanın Modeli.....	31
3.2. Evren ve Örneklem .....	32
3.3. Varsayımlar.....	32
3.4. Verilerin Analizi .....	33
3.5. Sosyal Bilgiler Akademik Başarı Testinin Geliştirilmesi.....	33
<b><i>BÖLÜM IV</i> .....</b>	<b><i>38</i></b>
<b>BULGULAR.....</b>	<b>38</b>
4.1. Betimsel İstatistikler .....	38

<b>BÖLÜM V</b> .....	<b>51</b>
<b>SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER</b> .....	<b>51</b>
5.1. Sonuç ve Tartışma: .....	<b>51</b>
5.2. Öneriler .....	<b>53</b>
<b>KAYNAKÇA</b> .....	<b>55</b>
İNTERNET KAYNAKLARI .....	<b>60</b>
<b>EKLER</b> .....	<b>62</b>
EK- 1 KİŞİSEL BİLGİLER FORMU .....	<b>62</b>
EK – 2 ÜLKEMİZİN KAYNAKLARI BAŞARI TESTİ.....	<b>63</b>
EK- 3 ARAŞTIRMA İZİNİ .....	<b>73</b>
EK-4 ARAŞTIRMADA KULLANILAN EĞİTSEL OYUNLAR.....	<b>74</b>

## SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

ark. : Arkadaşları

D : Madde ayırt edicilik indeksi

EBO: Eğitsel Bilgisayar Oyunu

MEB. : Milli Eğitim Bakanlığı

P : Madde güçlük indeksi

p : Anlamlılık düzeyi

PISA: Programme For International Student Assessment

s : Sayfa

S : Standart sapma

SBABT: Sosyal Bilgiler Akademik Başarı Testi

SPSS : Statistical Package for the Social Sciences

t : Test istatistiği

vb. : Ve benzeri

X: Aritmetik ortalama

Z : Ortalama uzaklıkların standart sapmaya oranı

## ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Sosyal Oyun Sınıflandırılması.....	15
Şekil 2. Bireysel Oyun sınıflandırması.....	16
Şekil 3. Oyun Karakteristikleri.....	26
Şekil 4. Eggspert Kim bilecek yarışması.....	74
Şekil 5. Passa Parola Oyunu.....	76
Şekil 6. Doğru Yanlış Oyunu.....	77
Şekil 7. Çark-1 Sosyal Oyunu.....	78
Şekil 8. Büyük Risk Oyunu.....	79
Şekil 9. Bil Soruyu Bas Gaza Oyunu.....	80
Şekil 10. Top X Oyunu.....	81
Şekil 11. Buz Devri Oyunu.....	82
Şekil 12. Hopla Oyunu.....	83
Şekil 13. Zor Oyun Oyunu.....	84
Şekil 14. Dağ Bisikleti Oyunu.....	85
Şekil 15. Var Mısın Yok Musun Oyunu.....	86

## TABLolar LİSTESİ

<b>Tablo 1.</b> Ortaokul Öğrencilerinin Demografik Özellikleri.....	<b>32</b>
<b>Tablo 2.</b> Madde Ayırt Edicilik İndeks Değerleri.....	<b>34</b>
<b>Tablo 3.</b> Araştırmada Kullanılan Sosyal Bilgiler Akademik Başarı Testinin Madde Güçlük Ve Madde Ayırıcılık Değerleri .....	<b>35</b>
<b>Tablo.4.</b> Ülkemizin Kaynakları Ünitesinin Kazanımları.....	<b>36</b>
<b>Tablo 5.</b> Araştırmaya Katılan Öğrencilere Ait Sosyo-Demografik Özellik Ve Tanıtıcı Bilgiler .....	<b>38</b>
<b>Tablo 6:</b> Sosyal Bilgiler Akademik başarı Testinden Elde Edilen Verilerin İncelenmesi .....	<b>39</b>
<b>Tablo 7:</b> Normal Dağılım Tablosu (SHAPIRO-WİLK).....	<b>41</b>
<b>Tablo 8:</b> Araştırmaya Katılan Öğrencilerin SBABT Ön Testinden Aldıkları Toplam Puanlar, Öğrencilerin Sınıf Şubelerine Göre İncelenmesi.....	<b>41</b>
<b>Tablo 9:</b> Araştırmaya Katılan Öğrencilerin SBABT Son Testinden Aldıkları Toplam Puanlar, Öğrencilerin Sınıf Şubelerine Göre İncelenmesi.....	<b>42</b>
<b>Tablo 10:</b> Deney Grubunda Yer Alan Öğrencilerin SBABT Ön Test Ve SBABT Son Testinden Aldıkları Toplam Puanlar Arasındaki Farkın İncelenmesi .....	<b>43</b>
<b>Tablo 11:</b> Kontrol Grubunda Yer Alan Öğrencilerin sbabt Ön Test Ve SBABT Son Testinden Aldıkları Toplam Puanlar Arasındaki Farkın İncelenmesi .....	<b>43</b>
<b>Tablo 12:</b> Deney Grubundaki Öğrencilerin SBABT Testlerinden Aldıkları Toplam Puanlarının Cinsiyet Değişkenine Göre İncelenmesi .....	<b>44</b>
<b>Tablo 13:</b> kontrol grubundaki öğrencilerin sbabt testlerinden aldıkları Toplam puanlarının cinsiyet değişkenine göre incelenmesi .....	<b>45</b>
<b>Tablo 14:</b> Deney Grubundaki Öğrencilerin SBABT Testlerinden Aldıkları Toplam Puanlarının Bilgisayarının Olup Olmaması Değişkenine Göre İncelenmesi.....	<b>46</b>
<b>Tablo 15:</b> Kontrol Grubundaki Öğrencilerin SBABT Testlerinden Aldıkları Toplam Puanlarının Bilgisayarının Olup Olmaması Değişkenine Göre İncelenmesi.....	<b>47</b>

**Tablo 16:** Deney Grubundaki Öğrencilerin SBABT Testlerinden Aldıkları Toplam Puanlarının Bilgisayarda Zaman Geçirme Süreleri Değişkenine Göre İncelenmesi..... **48**

**Tablo 17:** Kontrol Grubundaki Öğrencilerin SBABT Testlerinden Aldıkları Toplam Puanlarının Bilgisayarda Zaman Geçirme Süreleri Değişkenine Göre İncelenmesi..... **49**





## BÖLÜM I

### 1.GİRİŞ

Teknoloji çağı olarak anılan günümüzde bilgisayar ve internet kullanımının her geçen gün arttığı artık bilinen bir gerçekliktir. Teknolojik ilerlemelerin çok hızlı ve dinamik olması insanları çok çeşitli yönden etkileyebilmektedir. Yaşanan değişim sürecinin sosyal alanın hemen hepsine sirayet etmesi, yüzyıllardır süregelen bazı geleneklerin de değişmesine sebep olabilir. Teknolojik ilerlemeler karşısında eğitim camiasının da etkilenmiş olduğunu ve eğitim sisteminin de bu değişime ayak uydurmak durumunda kalmış olduğunu söyleyebiliriz. Ancak bu değişim evresinin toplumun diğer kurumlarında olduğu kadar hızlı bir süreç izlemediğini gözlemleyebiliriz. Bu durumun toplumsal alanda bazı kopukluklar meydana getirebileceği söylenebilir.

Özellikle ilköğretim yaş grubu düşünüldüğünde çocukların oyunlara olan ilgisinin oldukça fazla olduğunu söyleyebiliriz. Çocukların gelişimi açısından büyük önemi olan oyun oynama etkinliği çocuklar için vazgeçilmez unsurlar arasında gösterilebilir. Teknolojinin çok fazla gelişmediği ve sanal oyunların günümüzdeki kadar yaygın olmadığı dönemlerde çocukların oyunlarını grupça oynadığını söyleyebiliriz. Grupça oynanan oyunlarda çocukların farkında olmaksızın birçok beceri kazandığını veya yeteneklerini açığa çıkarttığını ifade edebiliriz. Bu kazanımların arasında; fiziksel gelişim, sosyalleşme, toplumsal kuralları benimseme, kurallara uyma, grupla çalışma, iletişimi geliştirme, bedenini tanıma gibi çok çeşitli kazanımı örnek olarak gösterebiliriz.

Çocukların oyun oynamaya dair muvazenelerinin ve isteklerinin geçmişten günümüze değin pek bir değişiklik göstermediğini söyleyebiliriz. Bu ihtiyacın temel sebebini oyun oynamanın yüzyıllardır süregelen geçmişiyle ilişkilendirebiliriz. Geçmişten günümüze değin oynanan oyunlar zaman içerisinde insanlar için olağan bir faaliyet halini almış, kanıksanmış bir durum olmuştur diyebiliriz.

Ancak günümüzde yaşanan teknolojik ilerlemelerin de oyun oynamanın usulünde bir takım değişimlere neden olduğunu söyleyebiliriz. Teknolojinin bireylerin gelişimine olumlu katkıları olduğu gibi olumsuz yanlarının da olduğu bilinen bir gerçekliktir. Olumsuz sayılabilecek durumların başında teknoloji ve internet bağımlılığı, sosyalleşme

eksikliğine bağlı sorunlar ve sosyalleşme eksikliğine bağlı sorunların alt maddelerini sıralayabiliriz. Ancak olumsuz durumların iyi bir eğitim stratejisiyle olumlu durumlara dönüştürülebileceği de unutulmamalıdır. Bu bağlamda doğru bilgisayar kullanımının yaygınlaştırılmasının ve küçük yaşlardan itibaren bireylerin bu yönde eğitilmesinin olumlu yansımalarının olacağını söyleyebiliriz. Teknolojinin ticari menfaatlerinin bir kenara bırakılması ve çocukların gelişimlerine katkı sağlayacak boyutta düşünülmesi bu bağlamda değerlendirilebilir. Öğrencilerin bilgisayar ve internette geçirdikleri zamanın onların bilgiye ulaşmalarını sağlayacak, çevresini keşfetmeye yardımcı olacak ve en önemlisi de çocukları birlikte vakit geçirmeye teşvik edecek nitelikte olmasının gerekliliğinden bahsedebiliriz.

Eğitim ortamlarının çağın gerekliliklerine uygun olarak hazırlanmasının gerekliliğinden bahsedebiliriz. Uygun teknolojik materyallerle desteklenmiş sınıflarda eğitim kalitesinin artacağını ifade edebiliriz. Bilgisayar ve internetten faydalanmak adına ülkemizde son yıllarda gerçekleştirilen projeler eğitim alanında teknolojiden yararlanmanın önemini bir kez daha ortaya koymaktadır denilebilir. Öğretimin uygulayıcısı öğretmenlerin de bu değişim ve gelişime ayak uydurarak kendilerini öğretim teknolojileri noktasında geliştirmelerinin eğitim kalitesine katkı sağlayacağından bahsedebiliriz.

Öğrencilerin yaş gruplarına uygun şekilde ders işlemenin öğrencilerin akademik başarısına katkı sağlayacağını söyleyebiliriz. İlköğretim yaş grupları düşünüldüğünde, öğrencilerin oyun çağında olan bireyler olması eğitim alanında oyunları aktif kılmanın gerekliliğini ortaya koymaktadır denilebilir. Bu bağlamda teknolojiyle eğitsel oyunlar birleştirilmeli kısa zamanda birçok farklı duyuya hitap eden bilgisayar destekli eğitsel oyunlardan derslerde daha fazla yararlanılmalıdır diyebiliriz.

Teknolojinin insanlığa sunduğu neredeyse sınırsız alandan okullarda da faydalanılabilir. Okullarda kullanılacak bilgisayar destekli eğitsel oyunların sayısının ve niteliklerinin artırılmasının olumlu yansımalar sağlayacağını söyleyebiliriz. Ünitelerin kazanımlarına uygun olarak hazırlanmış eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin konuyu daha kalıcı öğrenmesine ve öğrencilerin bilgilerini pekiştirmesine katkı sağlayacağını ifade edebiliriz. Öğrencilerin motivasyonunu ve öğrenme kapasitelerini üst düzeyde tutmaları kalıcı öğrenmelerin yaşanacağını da

habercisi olabilir. Sonuç itibariyle bilgisayar destekli eğitsel oyunlar için çok önemli katkılar barındırdığını ve çeşitli yararlarının olduğunu söyleyebiliriz.

### **1.1. Problem Cümlesi**

Sosyal Bilgiler dersinde kullanılan bilgisayar destekli eğitsel oyunların öğrencilerin ders başarısına olan etkisi nedir? şeklinde ifade edilmiştir. Bu genel amaç çerçevesinde bilgisayar destekli eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarısına etkisi ve öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesindeki etkisi ortaya konulmaya çalışılmıştır.

#### **1.1.1. Alt Problem Cümleleri**

1. Deney ve kontrol gruplarının ön test puanlarının arasında anlamlı bir fark var mıdır?
2. Deney grubunun ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
3. Kontrol grubunun ön test ve son test puanları arasında fark var mıdır?
4. Deney ve kontrol grupları arasında ön test son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
5. Deney ve kontrol gruplarının bilgisayara sahip olma durumlarının ön test ve son test başarıları üzerinde anlamlı bir fark var mıdır?
6. Deney ve kontrol gruplarının cinsiyet dağılımlarının ön test ve son test sonuçları üzerinde etkisi var mıdır?
7. Deney ve kontrol gruplarında yer alan öğrencilerin, bilgisayarda zaman geçirme süreleri ile SBABT' ten aldıkları son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

### **1.2. Araştırmanın Amacı**

Bu araştırmanın amacı, Bilgisayar destekli eğitsel oyunların öğrencilerin ders başarısına olan etkisini ortaya koymaktır. Bu genel amaç çerçevesinde şu sorulara yanıt aranacaktır:

1. Yapılan ölçümler sonucunda( ön test- son test) deney ve kontrol gruplarının başarı puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?

2. Deney ve kontrol grupları arasında yapılan ölçümlerde(ön test-son test)başarı puanları arasındaki farklılık ne orandadır?

3. Sosyal Bilgiler dersi konularına yönelik Sosyal Bilgiler öğretmenlerinin okullarda kullanabilecekleri yeni bilgisayar destekli eğitsel oyunlar tasarlanabilir mi?

### **1.3. Araştırmanın Önemi**

Oyun oynama etkinliğinin çocuklar için vazgeçilmez bir etkinlik olduğunu söyleyebiliriz. Çocukların hayata atılması kendisini ve çevresini tanımada oyunlar vazgeçilmez bir unsurdur denilebilir. Oyunların eğitim ortamına taşınmasıyla birlikte eğitsel oyunların doğduğunu söyleyebiliriz. Bu bağlamda okullarda eğitsel oyunlardan faydalanmak özellikle ilk çocukluk evresinde yer alan bireyler için önemli olabilmektedir. Son dönemlerde gerçekleştirilen eğitimde teknolojiden yararlanma projeleri eğitim ile oyunların birleşmesinde de önemli bir vasıta olabilir. Bu bağlamda bilgisayar desteğiyle oluşturulmuş eğitsel oyunlar öğrencilerin ders başarılarını arttırmada katkı sağlayabilir.

Sosyal bilgiler dersinin içerisinde birçok soyut konun yer aldığını söyleyebiliriz. Soyut konuların öğretilmesinde bilgisayar destekli eğitsel oyunlardan faydalanılabilir. Bilgisayar desteğiyle oluşturulmuş eğitsel oyunların Sosyal Bilgiler dersinde kullanılmasının öğrencilerin ders başarısına olan etkisinin araştırılmasının bu bağlamda önem arz edeceğini söylemek mümkündür.

### **1.4. Sınırlılıklar**

Bu araştırma,

- 2017-2018 eğitim öğretim yılı, Şanlıurfa/ Viranşehir İlçesi Taşyaka Ortaokulu,
- 6/A ve 6/B sınıfları,
- İçerik olarak Sosyal bilgiler dersi “Ülkemizin Kaynakları” ünitesi,
- Zamansal olarak “Ülkemizin Kaynakları” ünitesi için ayrılan 12 ders saati,
- Yöntemsel olarak deney grubuna uygulanan bilgisayar destekli eğitsel oyunlar ile kontrol grubuna uygulanan geleneksel yöntemler,
- Veri toplama aracı olarak deney ve kontrol grubuna uygulanan Sosyal Bilgiler başarı testi ile sınırlıdır

## **BÖLÜM II**

Araştırmamızın bu bölümünde kuramsal ve kavramsal başlıklar değerlendirildi. Öncelikle oyun kavramı açıklanmıştır. Oyun kavramının önemine ve tarihsel süreç içerisindeki gelişimine, oyunun yararlarına, eğitsel oyunlara ve eğitsel oyun türlerine değinilmiştir. Son aşamada bilgisayar destekli eğitsel oyunlara, yararlarına ve bilgisayar destekli eğitsel oyunların uygulama aşamalarına değinilmiştir.

### **2. OYUN KAVRAMINA İLİŞKİN KURAMSAL VE KAVRAMSAL ÇERÇEVE**

#### **2.1. Oyun Kavramı**

Oyun kavramına ilişkin çeşitli tanımlamaların yapıldığı görülmektedir. Oyun kavramının içerisinde birçok farklı niteliği barındırması nedeniyle temel bir tanım oluşturmanın oldukça güç olacağını ifade edebiliriz. Türk Dil Kurumu tarafından, Oyun yetenek ve zeka geliştirici, belirli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence olarak tanımlanmıştır (TDK, 2014). Bunun yanı sıra bazı araştırmacılar oyun kavramını şu şekilde nitelendirmeye çalışmışlardır:

Oyun; bireyin genellikle çocukluk çağında zihinsel, kişisel ve bedensel gelişimine katkıda bulunan, duygu, düşünce ve isteklerini ifade edebildiği bir faaliyettir (Çoban ve Naçar, 2015).

Bilen (1999:197) oyunu, “kişilerin bilişsel yetenekleri geliştiren, hayatı daha eğlenceli hale getiren, fiziki, estetik ve sanatsal yönleri geliştiren faaliyetler” şeklinde ifade etmiştir.

Huizinga (2010), oyunu özgür irade ile istenerek yapılan, kendine özgü kuralları olan ve belirli ortamlarda yapılan aktiviteler olarak tanımlamaktadır. Bu yönüyle oyunun serbest ve kendine özgü olmasına vurgu yapılmıştır diyebiliriz.

Oyun, belirli bir amaca istinaden, bedensel, duygusal, zihinsel yeteneklerle belirli bir alan ve süre içinde, kendine özgü kurallarla yapılan, sosyal uyumu artıran, zekâ ve beceriyi geliştiren, beraberinde eğlendiren etkinliklerin bütünüdür (Çoban, 2006).

Altunay’(2004)a göre oyun kurallı ya da kuralsız olarak oynanan, bireyi geliřtiren, bireyi eęlendiren, fiziksel, psikolojik geliřmelerini olumlu yönde etkileyen etkinlikler bütünüdür.

Oyunun bu tanımlamalarından hareketle oyunun betimlenmesinde oyunun faydalarından da bahsedildięini söyleyebiliriz. Bu yönüyle oyunların sadece eęlendirici etkinlikler olmadıęını aynı zamanda bireylerin geliřimlerinde de önemli rol oynadıęını söyleyebiliriz.

Oyun, içerisinde birçok unsuru barındırması nedeniyle çeřitli kazanımların elde edilmesinde önemli bir vasıta olduęunu söyleyebiliriz. Yörükoęlu’ (1983)na göre çocuk oynadıkça duyuları keskinleřir, yetenekleri geliřir, becerisi artar. Çünkü oyun, çocuęun en doęal öęrenme ortamıdır. Duyduklarını, gördüklerini sınavıp, öęrendiklerini pekiřtirdięi bir deney odasıdır.

Oyun, ilk çağlardan günümüze kadar sürekli olarak varlıęını devam ettirebilmiř ender faaliyetlerden bir tanesidir denilebilir. Ancak geęmiřteki oyun türleri ile günümüzdeki oyun türleri arasında önemli farklılıkların bulunduęunu söyleyebiliriz. Geliřen teknolojinin oyun türleri üzerindeki etkisinin oldukça fazla olduęunu ifade edebiliriz. Oyun, geęmiřte daha çok grupça yapılan bir faaliyet türüyken günümüzde oyunun bireyselleřme eęiliminde olduęunu söyleyebiliriz. Oyunun daha çok dijital ortamlarda oynandıęını ve bireysel etkinlikler haline dönüřtüęünü söyleyebiliriz. Oyun, bireysel bir nitelik kazandıkça oyunla öęrenilen veya kazanılan birçok kazanımında deęerini kaybetmeye bařladıęı söylenebilir. Bu kaybedilen kazanımların arasında bařı beklili de sosyalleřme olgusu çekmektedir diyebiliriz. Çünkü bireylerin aile ortamından çıkarak okul öncesi dönemden önce toplumla iletiřime geętięi ilk yer oyun ortamlarıdır denilebilir. “Oyun yoluyla sosyalleřen, ben ve bařkası kavramlarının bilincine varan çocuk, yařadıęı toplumdaki kimlięini oyun yoluyla kazanmaktadır” (Özdemir, 2006:29). Bireylerin dięer bireyleri tanınması, yardımlařma, belirli kurallar çerçevesinde hareket etme ve kendini ifade edebilme gibi yeteneklerinin geliřtirmesinin oyunlar sayesinde olduęunu söyleyebiliriz. Köroęlu ve Yeřildere (2002) oyunun sadece bir eęlenme süreci deęil, çocuęun kendi kendine bir řeyler öęrenmesini saęlayan ve zorlamadan becerilerini ortaya çıkarma fırsatını veren bir eęitim sürecini de kapsadıęını ifade etmiřtir. Oyunun en önemli özellięinin eęlenceli olması olduęunu ve oyunu oynayan kiřilerin kuralları koymasının çok önemli olduęunu vurgulamıřtır. “Özellikle

çocukluk yıllarında oyun, sosyalleşme ve toplumsal kuralları öğrenme yönünde kişiye çok büyük faydalar sağlamaktadır.” (Çoban ve Nacar, 2008: 19-21).

Oyun esnasında çocuklar, birbirleriyle sürekli etkileşim halindedirler ve bu etkileşim esnasında çocuklar, iyi, kötü, yenme, yenilme, kazanma, sevinme, üzülme, birlikte hareket etme gibi kavramları öğrenmekte ve bu hususlarda yaşantı geçirmektedir. Bu deneyimler, çocukların sosyal yönlerini geliştirmekte ve onları topluma ve toplumsal ilişkilere hazırlamaktadır (Akandere, 2012: 17).

Teknolojinin sağladığı faydalardan herkesin yararlandığı artık bilinen bir gerçekliktir. Ancak teknolojinin her zaman yarar sağlamadığını da ifade edebiliriz. Bireysellik, bencillik, iletişimsizlik, öz güven eksikliği gibi sorunların erken çocukluk döneminden itibaren başladığını ve bu sorunların kişinin neredeyse tüm hayatına etki edebildiğini ifade edebiliriz. Bu perspektiften bakıldığında teknolojinin getirdiği bu olumsuz durumun olumlu hale dönüştürülmesinin bir zorunluluk haline geldiğini söyleyebiliriz. Günümüzde çocukların dijital ortamlarla çok küçük yaşlarda tanıştığını söyleyebiliriz. Yapılan çalışmalar da çocukların zamanlarının önemli bir kısmını dijital ortamlarda geçirdiklerini ortaya koymuştur. Erdoğan (2009), ülkemizde çocukların, ortaöğretimi bitirinceye kadar yaklaşık 15.000 saat televizyona vakit ayırdıklarını ve bunun da hayatlarından iki yıl gibi uzun bir süreyi çaldığını vurgulamıştır. Prensky (2001) ise Amerika Birleşik Devletleri’deki orta öğretim kurumu ergenlerinin, liseye kadar ortalama 15.000 saatten az kitap okumalarına karşın, 10.000 saatten daha fazla video oyunu oynadıklarını yaptığı çalışmalarla ortaya koymuştur. Hem ülkemizden hem de dünyadan sunulan bu iki örneğin durumunun ciddiyetini ortaya koyması bakımından önemli olduğunu söyleyebiliriz. Bireylerin televizyon karşısında geçirdiği zaman aralığının kısaltılması ve bu zaman aralığının bireylerin gelişimlerine faydalı etkinliklere çevrilmesinin gerekliliğini ifade edebiliriz. Bu süre zarfının kısıtlanamaması durumunda eğitsel televizyon programlarının geliştirilmesinin gerektiğini söyleyebiliriz

## **2.2. Oyunun Geçmişten Günümüze Tarihsel Serüveni**

Oyununun tarihini neredeyse insanlık tarihinin başladığı zaman dilimiyle eşit sayabiliriz. Oyunun tarihini M.Ö 3000’li yıllara kadar çekmek mümkündür. İlk çağlarda oyunun ortaya çıkışıyla ilgili olarak, genellikle ilk insanların çevrelerinde gördüklerini taklit etme yoluyla oyunları oluşturduklarını söyleyebiliriz. Uysal (2005) ilk insanların çevrelerinde gördükleri canlıları birbirlerine taklitler yoluyla aktardıklarını bu şekilde de

ilk oyunların oluşmaya başladığını düşünmektedir. Uysal'(2005)a göre, insanlar ilerleyen dönemlerde anlamlandıramadıkları doğa olayları karşısında da çeşitli eylemlerde bulunmuşlar ve bu eylemler zamanla bilinçli yapılan büyülü törenlere dönüşerek oyuna kültürel bir özellik kazandırmıştır. Huizinga (2010) ise oyunun insanlık tarihinden çok daha önce başladığını, hayvanların ilk oyunları oluşturduklarını düşünmekte ve oyunu kültürden çok daha eskilere dayandırmaktadır. Akkemik (2009), oyunun tarihinin hangi dönemlere kadar uzandığı tam olarak bilinmemesine karşın, Homeros'un şiirlerinde eğlence ve gösteri sanatlarından sıklıkla bahsedildiğini belirtirken Eski Yunan'da yaygın olan ve tanrılar adına düzenlenen gösterilerde (disk atma, yarış, güreş vb.) oyunlara benzer gösterilerin yapıldığını öne sürmektedir.

Romalılar da sirklerde, amfi tiyatrolarda yapılan oyunlar (araba yarışları, gladyatör dövüşleri, tiyatrolar vb.), bayramlarda, yıl dönümü kutlamalarında ve cenaze törenleri gibi önemli günlerde oyun benzeri gösterilerin sergilendiği de görülmektedir. Eski Mezopotamya'da oyunların genellikle kapalı mekânlarda oynandığını ifade edebiliriz. Eki Mezopotamya uygarlıkları içerisinde en eski oyunun Ur kralının odasında bulunan Asil Ur oyunu olduğunu söyleyebiliriz. Antik Mısır'da oynanan senet oyunu, Pers uygarlığında tavlının ilkel hali, Hindistan'da ise satrancın ilkel hali milattan önce oynanmaya başlanmış oyunlardandır (Akkemik, 2007; Batı, 2011). Orta Çağ'da ise Avrupalı çocukların babalarının zırhlarını, giysilerini giyip ellerine tahtadan haçlar alıp askercilik oynadıkları belirtilmektedir (Erden, 2001).

Oyunların zamanla dinsel nitelikler kazanarak çeşitli dini törenlerde de kullanıldığını ifade edebiliriz. Oyunlarda sergilenen hareketler dini uygulamalarda ve bayramlarda gösteriler şeklinde halka sunulmuş ve çok dikkat çeken uygulamalar olmuştur diyebiliriz. And (2012), çoğu çocuk oyunun, eskiden büyüklerin ritüel olarak çok önemli durumlarda başvurdukları şeylerin devamı olduğunu söylemektedir. Bu bağlamda da oyunların tarihsel süreç içerisinde yok olmadığını söylememiz mümkündür.



### 2.3. Oyun Kuramları:

Oyunla ilgili kuramlar genel olarak; klasik kuramlar, dinamik kuramlar ve diğer oyun kuramları olmak üzere üç başlık altında incelenmektedir (Kılıçoğlu, 2006, s.3; MEB, 2007, s. 11).

#### 2.3.1. Klasik Oyun Kuramları

Kurucusu Karl Gross olan öncül deneme kuramı; yetişkinlik döneminde hazırlık, alıştırma, içgüdüsel alışkanlık olarak gruplandırılmıştır. Karl Gros klasik oyun kuramını Darwin'den edindiği bilgilere dayandırmaktadır (Kadim, 2012). “Gross’a göre organizmaların oyun oynama gereksinimlerinin temelinde organizmanın devamlılığı için gerekli olan deneyimleri kazanmak vardır. Oyun esnasında türler yetişkinliğe ve hayata hazırlık yapmaktadır” (Ormanoğlu Uluğ, 1997:31-32). Gross, çocukların neden oyun oynama gereksinimi duyduğunu ve çocuk oyunlarının bilincin üzerindeki etkilerini de araştırdığını ifade edebiliriz. Bunun dışında Gross, oyunların çocukların anti sosyal olmalarını engelleyici nitelikte olduğunu belirtmektedir (MEB, 2007, s.12).

Stanley Hall’a ait olan tekrarlama kuramının ise, evrim kuramına bağlı olarak, türe özgü açıklamalar getirmeye çalıştığını söyleyebiliriz. Bu kurama göre çocuklar hayvanlar ve insanlar arasında bir bağ teşkil ederler ve bu durumun türlerin evrim geçirmesi ile ilgili olduğunu söyleyebiliriz. Bu kuramın yaklaşımına göre “çocuk, ırkına göre yaşam deneyimlerini tekrarlamaktadır. İnsanın evrim içinde geçirdiği kültürel aşamalar oyunun içinde kendini gösterdiğini belirtmektedir. Oyunda çocuklar, insanın geçirdiği devinimsel ve ruhsal aşamaları tekrar yaşar”(Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007:331-332).

Schiller ve Spencer “Fazla Enerji” kuramını ileri sürmüşlerdir. Bu kurama göre; çocuklar, vücutlarında bulunan fazla enerjiyi oyunlar sayesinde vücutlarından atmaktadır. Schiller ve Spencer vücutta biriken ya da bulunan fazla enerjinin çocuğun üzerinde oluşturduğu baskının oyun oynayarak ortadan kaldırılabileceğini ve çocuğun rahatlamasını sağlayacağını söylemektedir (Poyraz, 2003). Kuramın bazı eksik yönlerinin bulunduğu da söylenebilmektedir. Kuramın eksik yönleri olarak, çocukların hasta olduklarında oyun oynama isteklerinin devam etmesini, çocuğun gelişim

dönemlerinde ilgilerinin neden değişikliğe uğradığını ve oyunların özelleştirilme durumları açıklayamadığı söylenebilir (Arnold, 1980, s. 83).

### 2.3.2. Dinamik Oyun Kuramları

Dinamik oyun kuramları genel itibariyle çocukların oyun oynama nedenleri üzerinde durmaz. Dinamik oyun kuramlarının temelinde çocukların kurdukları oyunların içeriğinde nelerin olduğunu anlamak vardır (Kadim, 2012).

Freud psikanalist oyun kuramını öne sürmüştür. Bu kuramın temelinde oyunun çocuğun duygusal dünyasına açılan bir kapı niteliğinde olduğu düşüncesi vardır. Bu kurama göre, hayali ve dramatik oyunlar savunma mekanizması henüz gelişmemiş olan ve id enerjisinin baskısı altında olan sağlıklı çocuklar için gelişimin parçasıdır (Kılıçoğlu, 2006, s. 5). Freud'un oyunların bilinçsizce değil bir neden sonuç ilişkisi içerisinde oynandığını savunduğunu söyleyebiliriz. Erikson'un ise oyunu fiziksel ve kültürel bir olgu olarak nitelendirdiğini söyleyebiliriz. Bu kuram oyunun çocuğun psiko-sosyal gelişimindeki önemini vurgulayarak oyunlar ile çocuğun kişilik gelişimi arasında bağlantı olduğunu ifade edebiliriz. Oyunların çocuğun kişilik gelişimi için de önemli olduğunu vurgulamaktadır (Erşan, 2006). Erikson'a göre, çocuklar karşılaştıkları sorunların üstesinden gelebilmek için oyun oynarken çeşitli modeller oluşturmaktadır (Poyraz, 2012). Buna bağlı olarak çocuğun oyun yoluyla sosyal deneyimler kazanacağını ve bu sayede duygusal açıdan sağlıklı bireylerin yetişebileceğini belirtmektedir (Erşan, 2006).

E.Berlyne (1924-1976), oyunu "keşfetme davranışlarına bağlı ve uyarılma durumlarının dengelenmesi" olarak belirtmektedir Berlyne (1960) organizmanın hareketsiz olmasının doğal olmadığını, bu nedenle oyun sürecinde bireyin sürekli çevre ile etkileşim halinde ve aktif olması gerektiğini vurgulamaktadır (Özdoğan, 1997, s. 91). Oyunda görülen uyarılma mekanizmasının organizma tarafından kontrol altına alındığından ve organizmanın bundan haz duyduğundan bahsetmektedir (akt. Sevinç, 2004: 65-66). Bu sayede bireylerin kontrol etme arzularının verdiği hazın oyunların oynanmasında etkili olduğu söylenebilir.

### 2.3.3. Diğer Kuramlar

Lev Vygotsky (1896-1934) ise oyun ile ilgili görüşlerinde, gelişimin duygusal ve bilişsel yönlerini birleştirmiştir (Onur ve Güney, 2004:7). Bu kurama göre çocuk oyun oynarken yaşamındaki deneyimlerinden esinlenerek davranışlar üretir (Kılıçoğlu, 2006). Sosyokültürel gelişim kuramının savunucusu Vygotsky, oyunun toplumsal karakteri üzerinde durmuştur. Ona göre oyun “daima toplumsal bir sembolik etkinliktir”(Nicolopoulou, 1993:146). Vygotsky’nin oyunun haz verici olmasına rağmen kurallara bağlı olduğunu vurguladığı görülmektedir. Ayrıca Vygotsky çocukların gerçek hayattaki rolleri (öğretmen ve doktor gibi) oyun içinde benimseyerek toplumsal kurallara ve rollere zihinsel olarak hazırlandıklarını belirtmektedir (Erşan, 2006).

Jean Piaget’in, oyunu çocuğun düşünce evresinin ürünü olarak tanımladığı görülmektedir (Pamir, 1996, s. 66). Bilişsel gelişim kuramında özümlemenin önemli olduğunu vurgulamıştır. Bunun yanı sıra Piaget’in öğrenmede “gerçeğe uyum sağlama vardır ” diyerek oyunu, tekrar ederek becerileri geliştirmek ve yoğun egemenlik duygusunu kazandırmak açısından önemli görmektedir (Onur ve Güney, 2004:7). Kuramda çocuğun oyunu zihinsel faaliyetleriyle kontrol ettiği ve oyunların çocukların zihinsel faaliyetlerini geliştirdiği vardır (Baykoç Dönmez, 1992; Ataman, 2003; Sevinç, 2004). Özümleme ve uyumsama davranışları “öğrenme isteği ve merak duygusunun” baskın olduğu durumda oyunun ortaya çıktığını söyleyen Piaget, uyumsama davranışının gerektiğinde taklit unsuru olarak ortaya çıktığını ortaya koymaktadır (Sevinç, 2004:71).

### 2.4. Oyun İle İlgili Söylenmiş Atasözleri ve Özlü Sözler:

- ✓ Çocuk oyunla büyümelidir (Eflatun).
- ✓ Oyun bütün insanlığa aittir. Kim oynayamaz durumda ise; o artık mantarlaşmış doğaya teslim olmuş demektir. Yumuşaklığımızı elastikiyetimizi korumak için oyun oynamaya ihtiyacımız vardır. Oyun oyunda değer kazanan şan, şeref ağırbaşlılık gibi aşırı duyguların bir emniyet supabıdır. Aynı zamanda yaşamın akışındaki düzeni sağlar. Özellikle çocuklarla oynama; bizlere oyun liderliği kazandırır (Emil Brunnet).
- ✓ Çocuk çabuk neşvünema (gelişmek) bulduğu için vücudunda biriken kudret ve asabi faaliyeti oyunla dışarı atar (Schiller).

- ✓ Kiminle oynadığını söyle, kim olduğunu bileyim (Türk Atasözü ).
- ✓ Oyun, çocuğu öğretmenine bağlayan bir zincirdir (Alman Atasözü).
- ✓ İnsan oyunla kendini ortaya koyar ( Salzman).
- ✓ Önce çocuğun duyu organları eğitilmelidir. Bu da ancak oyunla mümkündür (J.J.Rousesu).
- ✓ Çocuk oyunları hayatın bir çekirdeğidir. Bütün insanlar orada gelişir, büyür ve oluşur. İnsanın en güzel ve en olumlu yetenekleri orada yükselir (Frobel).
- ✓ Oynamayan tay, at olmaz ( Türk Atasözü).
- ✓ Bütün öğretim oyun ve eğlenceye dayanmalıdır ( Fenelon).
- ✓ Oyun bütün ve uyumlu bir faaliyettir ( Kani).
- ✓ Topla oynayan, top gibi oynanamaz (Ferdinand Stongel).
- ✓ Çocukların oyunu oyun değildir, onların en gerçek uğraşdır ( Montaigne).
- ✓ Doğru bir oyun eğitimi yaratıcı ve yetenekli bir oyun lideri ister. Çünkü sağlıklı bir oyun alışkanlığı ancak böyle bilinçli ve yaşam dolu olarak düzenlenebilir. Gerçek oyun alışkanlığı yalnız sevgi değil, bunun yanında çocukla birlikte uğraşı ister Josef (Recla Ve Rudolf Hirsch).
- ✓ “Eğer çocuk oyun oynama olanaklarına sahipse, ellerini kullanarak bir şeyler yapması ortaya çıkarması kabul görüyorsa; zihinsel ilgileri anlayış ve sempati ile karşılanıyorsa, hayal kurma özgürlüğü tanınıyorsa, içinden geldiği gibi düşünmesine izin veriliyorsa, çocuğun bu alanlarda göstereceği ilgi ve beceriler onun akıl sağlığının ve yaşam enerjisinin olumlu göstergeleri olacaktır” ( Isaacs).
- ✓ Oyun çocuğun ruhsal bir yaşantısı olup bütün kültürün kaynağını oluşturur (Hermann Nohl ).
- ✓ Bütün öğretim oyun ve eğlenceye dayanmalıdır ( Fenelon ).
- ✓ Oynayan çocuk; canlılığın ve sevincin sembolüdür( Hebbel).
- ✓ Oyun vücutta biriken asabi kuvvetlerin bir yansımasıdır. Bir çocuk oynamıyor mu biliniz ki onun hayat bütçesinde serf edecek fazla sermayesi yoktur ( Herbert Spencer).
- ✓ Her gerçek oyun içinde bir dünya doğar F. Ludwing Jahn (Özmen, 1999).
- ✓ Doğru bir oyun eğitimi, yaratıcı ve yetenekli bir oyun lideri ister. Çünkü sağlıklı bir oyun alışkanlığı ancak böyle bilinçli ve yaşam dolu olarak düzenlenebilir. Gerçek oyun alışkanlığı yalnız sevgi değil bunun yanında çocuktan birlikte uğraşı ister. Josef Recia ve Rudolf Hirsch (Özmen, 1999).

- ✓ Oyun çocuğun dünyasını yansıtan en önemli araçtır (Palanks).
- ✓ İnsanın eğitimi, yetiştirilmesi özenle seçilmiş gerçek bir oyun ile başlanmalıdır. Frobel (Güneş, 2003).
- ✓ Oynayan çocuk, canlılığın ve sevincin sembolüdür. Hebbel-Taklit Oyunlar, öğrenmede bir basamaktır. Bunu sık sık denemede yarar vardır. Ruhi Sel (Güneş, 2003).

## 2.5. Oyunların Sınıflandırılması

Oyunlar, oynanma şekillerine göre çeşitli başlıklar ve alt başlıklar altında gruplanabilmektedir. Mesela , oynayan kişilere (kız, erkek, karma), kullanılan araçlara (top, taş, kemik, ip vb.) oynanılan alanlara (kapalı, açık vb.) göre değişik biçimde sınıflandırılabilir (Özen ve ark., 2012).

Oyunun tanımlanmasında karşımıza çıkan farklılaşmanın oyunların gruplanmasında da karşımıza çıktığını ifade edebiliriz.

Gelişim uzmanı Piaget, oyunları zihinsel gelişim açısından çok önemli bulmakta ve oyunları; alıştırma, sembolik, kurallı oyunlar olarak üç grupta toplamaktadır. Alıştırma oyunları 0–2 yaş arası dönemde; sembolik oyunlar 2–7,11 yaş arası dönemde; kurallı oyunlar ise 11–12 yaş sonrası ve sosyal düşüncenin başladığı dönemdeki oyunlardır”(Sevinç, 2004: 74-76; Çelebi,2007:14).

Coillios, “Oynamayı sağlayan ilkeleri dört grupta toplamakta ve oyunu, şans oyunları, gösteri-rol oyunları, macera-heyecan oyunları ve mücadele yarışma oyunları olarak sınıflandırmaktadır” (Hazar, 1996: 8). Coillios, oyun sınıflamasında oyunun iki boyutunu göz önünde bulundurmaktadır. Birinci boyutta “oyunda ağır basan itkileri mi, denetim mi olduğunu; ikincisinde oyunun insan yaşantısına tanıdığı olanakları göstermektedir”(Ak,2006:2).

Birinci boyuttaki oyunları Ludus(kurallarını kendisi koymak) ve Paidia (gürültülü, düzensiz, içten geldiği gibi oyunlar) olarak sınıflandırmaktadır. İkinci boyutta oyunları argen (yarışma, çatışma),alea (rastlantı, kader, talih),mimicry (yansılama, taklit, gösteri),İlinix (baş döndüren, insan sevdiren, coşturan, ürpertili bir tat veren) olarak gruplandırmaktadır(Çelebi,2007: 14)

”Musa Baran “Çocuk Oyunları” adlı eserinde oyunları işlev bakımından “gönlü hoş eden oyunlar (duygusal oyunlar) , usu geliştiren oyunlar ve bedeni eğiten oyunlar olarak sınıflandırmaktadır”(Çelebi, 2007:15).

Avedon ve Smith oyunları üç grupta toplamıştır:

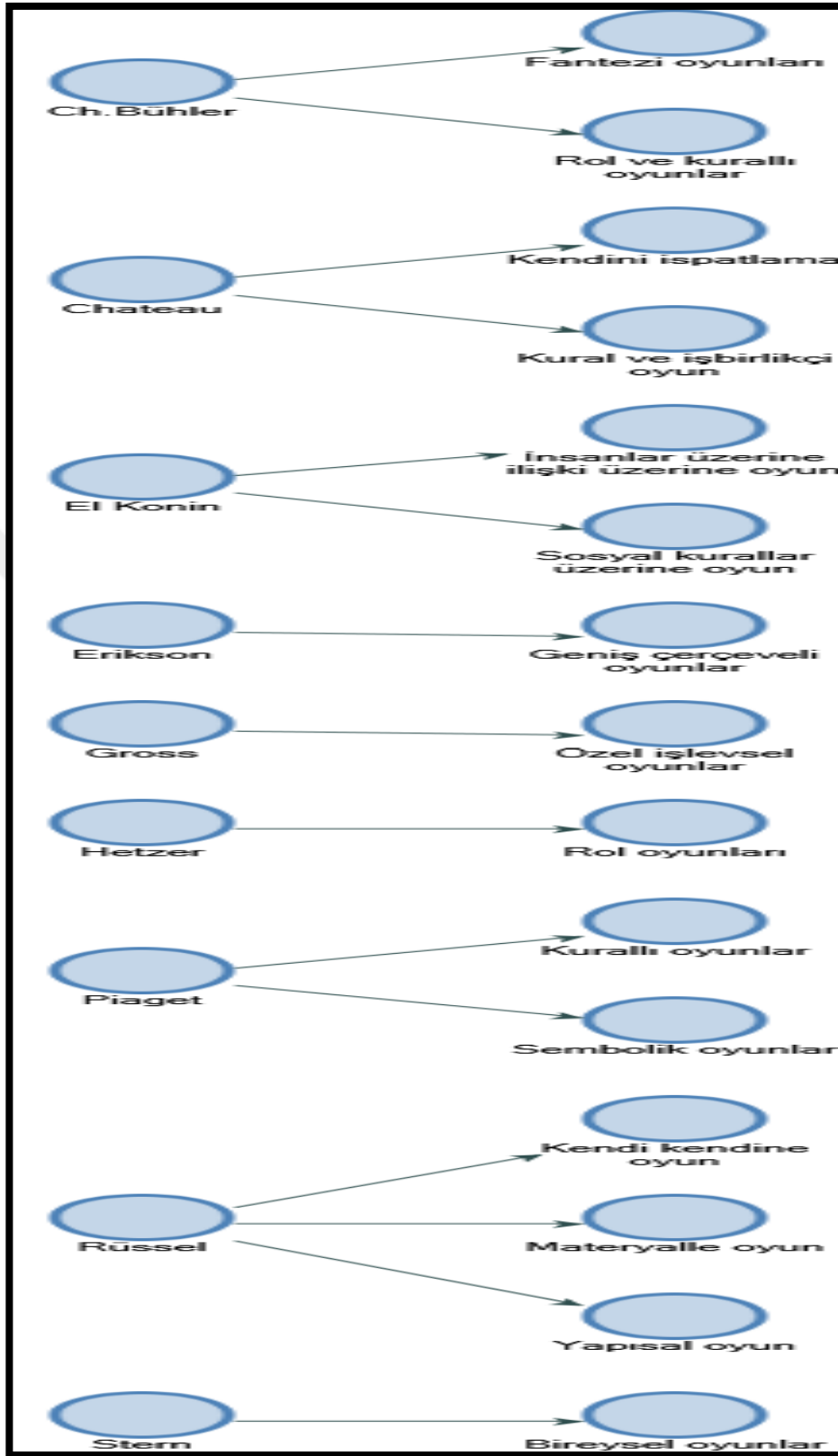
- ✓ Fiziksel beceri oyunları: Fiziksel yetenekler kullanılarak oynanan oyunlardır. Bu oyunlar fiziksel gelişime yardımcı olmaktadır.
- ✓ Strateji oyunları: Zihinsel gücün etkin kullanıldığı, oyunun sonucunun bilişsel becerilere bağlı olduğu oyun türüdür.
- ✓ Şans oyunları: Bu oyun türünde eğlenme ve zevk alma ön plandadır. Oyunun sonucu şansa bağlıdır. Oyunda oynayanların herhangi bir çabası yoktur (akt. Akandere, 2012:19).

Oyun gruplamalarının çeşitli bilim adamları tarafından oyunun niteliğine ve oyunu oynayanların yaş gruplarına göre sınıflandırdığını söyleyebiliriz.

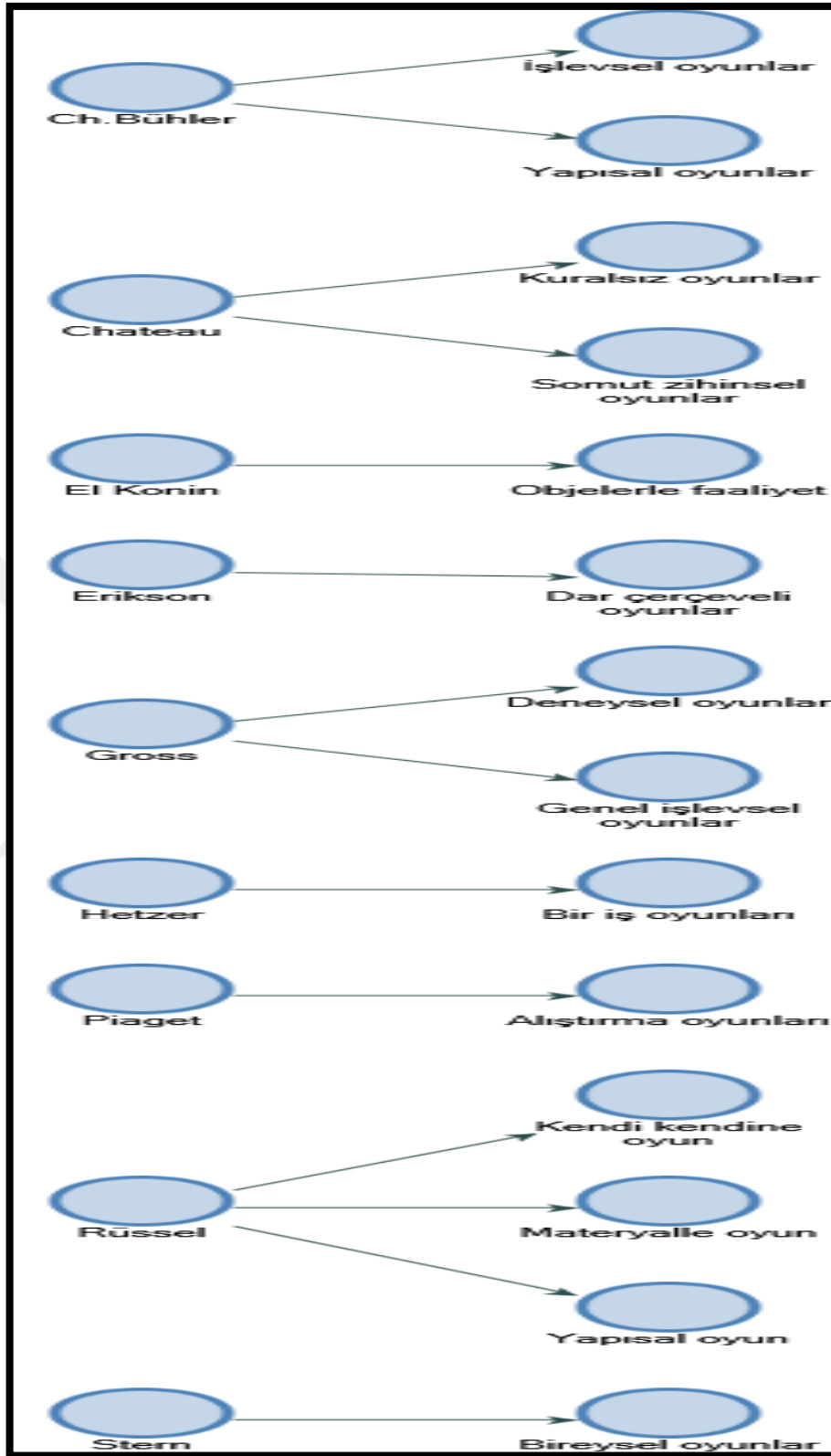
Akandere’(2003)ye göre oyunlar iki grupta incelenebilir:

- **Çocuk Oyunları:** Bunlar geçmişten günümüze aktararak gelen, kültürel izler taşıyan eğlenceli geleneksel oyunlardır. Çocuğun eğitiminde ve kişiliğinin gelişiminde büyük rol oynamaktadırlar.
- **Eğitsel Oyunlar:** Eğitim amacı ile oynanan oyunlardır.

Özdoğan (1997) oyunu bireysel oyunlar ve sosyal oyunlar olarak iki sınıfa ayırmıştır. Bu sınıflandırmalar şekil 1(Sosyal oyun sınıflandırması) ve şekil 2(Bireysel oyun sınıflandırması) de gösterilmiştir



Şekil 1. Sosyal Oyun Sınıflandırılması



Şekil 2. Bireysel Oyun sınıflandırması.



Yapılan bu sınıflandırmaların daha çok bireyin gelişim özelliklerini yansıttığını söyleyebiliriz. Bireylerin yaşları ilerledikçe daha kompleks oyunlara geçildiğini söylemek mümkündür. Öğrencilerin bireysel gelişimleri göz önüne alınarak yapılan bu araştırmada 11-14 yaş arası öğrencilere yönelik olduğundan bireysel oyunların yanında daha çok sosyal ve kurallı eğitsel oyunlara yer verilmiştir.

## **2.6. Oyun Oynamanın Bilişsel ve Fiziksel Faydaları**

Oyun oynamanın kişilerin bilişsel ve fiziksel yararlarından bahsetmek mümkündür. “Oynamayan tay at olmaz” Türk atasözü, çocuklar için oyunun ne kadar kıymetli olduğunu ifade etmesi bakımından önemlidir. Bu çocuklar gürültü yapıyor, etrafı dağıtıyor gibi türlü bahanelerle çocukların oyun oynamasına engel olunmamalıdır (Soylu, 2001).

Oyun oynamanın çocuklara fiziksel anlamda önemli katkılarının olduğundan bahsedilebilir. Oyun şayet dışarıda oynanıyorsa kişilere sportif avantajlar sunmaktadır. Çocukların koşmasının, hareket etmesinin özellikle erken çocukluk döneminde kasların gelişimi açısından çok önemli olduğunu söyleyebiliriz. Oyunlar aracılığıyla çocukların birtakım spor branşındaki yetenekleri oyunların oynandığı esnada gün yüzüne çıkabilir. Bu bağlamda jimnastik, güreş, atletizm gibi erken yaşlardan itibaren fiziksel gelişim ve eğitim gerektiren branşlarda çocuklar tespit edilerek yetiştirilebilir. Ayrıca çocukların boy kilo oranının dengelenmesinde de oyunların yararlarından bahsedilebilir.

Özellikle küçük yaşlardaki bireylerin eğlenerek sportif faaliyetlerde bulunmaları da oynadıkları oyunlarla mümkün olabilmektedir. “Oyunla hareket eden çocukların kuvvet, çabukluk ve dayanıklılığı artmakta, kemik ve eklemleri güçlenmektedir. Bununla birlikte sinir sistemi ve bütünsel olarak çocuğun bağışıklık sistemi gelişmekte ve çocuk, hastalıklara karşı daha dirençli olmaktadır” (Hazar, 1996:12-13). Bunun yanı sıra kişilerin dışarıda oynadıkları oyunlar kemik gelişimine faydalı olan ve güneş ışınlarıyla vücuda ulaşan D vitaminini almalarında da fayda sağlamaktadır.

Çocukların fazla enerjilerini oyunlar vasıtasıyla dışarı atmaları onların bedensel açıdan rahatlamasına da katkıda bulunabilmektedir. Ayrıca vücudu disiplinize ederek çocukların sağlıklı beslenme alışkanlıkları, uyku düzeni, bağışıklık sisteminin güçlenmesi, algılama ve dinçliğinin gelişmesi, bedendeki zehirli atıkların atılması da, oyunla sağlamaktadır (Çoban ve Naçar, 2008:30-34; Akandere, 2012:15-16).

Günümüzün önemli bir problemi haline gelen obazite problemi de oyun oynayan ve hareket eden kişilerde nadiren rastlanan hastalıklardandır. Oyun oynayan kişiler oyun vasıtasıyla fazla kalorilerini yakmaktadırlar. Oyun oynayan kişilerin aşırı enerji tüketmeleri onların daha fazla besin tüketmesine sebep olacağından oyunların kişilerin beslenmelerine de katkıda bulunacağından bahsetmek mümkündür. Kişilerin oyunla kazandıkları sportif davranışlar ve gelişmiş iskelet, kas yapıları ilerleyen yaşlarda birçok hastalığında önüne geçilmesinde etkili olabilir.

Oyunların bedensel faydalarının yanında bilişsel gelişime de önemli katkılarının olduğundan bahsetmek mümkündür. “Piaget, oyun teorisi ile zekâ gelişimi arasında bağ kurmakta ve oyunun zihinsel gelişim üzerinde etkili olduğunu savunmaktadır”(Ormanoğlu Uluğ, 1997:48).

Erken çocukluk döneminde oynanan oyunlar özellikle bu dönemde gelişme gösteren insan zekâsına önemli katkılar sağlamaktadır. Oyun anında çocuğun iç dünyası daha da açılacak ve diğer zamanlara göre daha serbest hareket edecektir. Böylece oyun; hataları, zayıf yanları, buluşları, yetenekleri ve eğilimleri ile çocuğun gerçek kişiliğini ortaya koymaya olanak verecektir(Güneş, 2003: 49).

Oyunların sunduğu çeşitli uyarıcıların beynin gelişmesine katkı sağladığını söyleyebiliriz. Beyin çok farklı uyarıcılarla karşılaştıkça algılama kapasitesinin de arttığını ifade edebiliriz. Oyun, çocuğun içinde bulunduğu hayatı kavramasını, gerçekte gerçek olmayı ayırt edebilmesini sağlar (Susüzer, 2006).

Oyunların çocukların linguistik gelişimini de olumlu yönde etkilediği bilinen bir gerçektir. Çocuklar oyun arkadaşlarından öğrendikleri farklı kelimelerle kelime haznelerini geliştirerek farklı kelimeler öğrenebilmektedirler. Oyunların bilişsel yansımaları doğrudan gözlemlenememesine karşın birçok örtük öğrenmeye katkı sağlayabilmektedir. Bunlardan bir tanesinin de grupla hareket etmeyi öğrenmek olduğunu söyleyebiliriz. Çocuk, içerisinde yer aldığı gruba uymayı, grubun menfaatine çalışmayı ve grup olmanın sağladığı faydaları oyun içerisinde görmektedir denilebilir. Çocuk kavramları, cisimleri, toplumsal kuralları, kendi haklarını ve mücadele etmesini, oyun içerisinde önce algılar, öğrenir ve uygulamaya çalışır (Soylu, 2001). Oyunlar id, ego ve süper ego arasında dengeleyici rolleri ile sağlıklı ruh gelişimlerine aracı olmasıyla psikolojik bir güç kaynağıdır (Uğurel, 2003). Bu gizil öğrenilmiş bilgi ilerleyen yaşamında kişinin toplum hayatına ve kurallarına alışmasında büyük faydalar sağlayacaktır. Kişiye sağladığı bir başka yararı da kendini ifade etme ve özgüven

kazanma noktasıdır diyebiliriz. Çocukların özellikle grup arkadaşlarıyla kurdukları diyaloglar sayesinde duygu ve düşüncelerini ifade edebilme yetilerini geliştirdiklerini söyleyebiliriz. Oyunlarda kazandıkları başarıların, kendilerine olan güvenlerinin gelişmesini sağladığını ifade edebiliriz. Özgüveni yüksek ve kendisini ifade edebilen bireylerin yetişmesinde oyunlar önemli bir faktör olduğu söylenebilir. Bireylerin zihinsel gelişimleri kadar sahip oldukları bedenlerini de tanımaları ve aktif bir şekilde kullanmalarının öneminden bahsedebiliriz. “Beynin vücuttaki organları ve işlevlerini fark etmesinde gene oyunlara büyük rol düştüğü ifade edilebilir. Bedensel oyunlar özellikle kişinin kendinin yeterliliklerini ve sınırlılıklarını tanımada önemlidir. İleriki yaşlarda ortaya çıkan kişilik özelliklerinin çocuklukta oynanan oyunlar içinde şekillendiği ileri sürülmektedir”(Hazar,1996:15). Bedenin minimum ve maksimumunun farkında olan bireylerin bedenlerini de bu ölçüde kullandıklarında önemli başarılar elde ettikleri bilinen bir gerçekliktir.

## 2.7. Eğitsel Oyunlar

Oyun ve yararlarına daha önceden değinmiştik. Eğitim sözlüğünde eğitsel oyunlardan, “öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesini ve daha rahat bir ortamda tekrar edilmesini sağlayan öğretim teknikleri” şeklinde bahsedilmektedir (Demirel, 2005:47). Eğitsel oyunların genellikle öğrencilerin akademik anlamda gelişmesine katkı sağlamaya yönelik olarak belirli bir program dâhilinde oynanan oyunlar olduğunu söyleyebiliriz. Oyunların eğitim ortamının içerisine dâhil edilmesiyle birlikte eğitsel oyun kavramının oluştuğunu söyleyebiliriz. Eğitsel oyunların eğitim hayatına dâhil edilmesindeki amacın öğrencilerin oyun oynama dürtülerini eğitimle birleştirerek daha kalıcı öğrenmelerin gerçekleşmesini sağlamak olduğunu söyleyebiliriz. Çoğumuz oyun oynamayı severiz. Özellikle çocuklar için oyun, yaşamın vazgeçilmez bir parçasıdır. Diğer taraftan öğretimde insanların doğal eğitimlerini dikkate almanın, öğretimi öğrencilerin doğal eğilimlerine uygun olarak düzenlemenin gerekliliğine de inanılmaktadır. Bundan dolayı, öğrenme öğretme süreçlerinde oyunlara yer vermenin dersleri ilgi çekici hale getireceği ve öğrencileri güdüleyeceği düşünülmektedir (Açıkgöz, 2003, s.363).

“Eğitsel oyunlar, öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesini ve daha rahat bir ortamda tekrar edilmesini sağlayan tekniklerdir”( Demirel, 1993:56). Günümüzde kabul gören

yapılandırıcı eğitim anlayışının merkezine öğrenciyi aldığını ve öğrenciye bilgiyi inşa edici bir rol atfedildiğini ifade edebiliriz . Öğrencilerin kişisel deneyimlerle bilgiyi kendince yorumlaması bilgiyi daha kalıcı hale getirmekte ve bireylerin öğrenmelerini unutmasını engellemektedir diyebiliriz. “İlköğretimin özellikle birinci kademesinde, çocukların öğrenmeleri çoğunlukla düşünmeden ziyade, deneyimlerle gerçekleştiğinden çocukların çeşitli deneyimlerle öğrenmelerini sağlamakta eğitsel oyunlar kullanılabilir”(Akandere, 2012:18). Eğitsel oyunlar yeni bilgilerin daha kolay daha kalıcı ve eğlenerek öğrenilmesine olanak tanımaktadır

Pek çok oyun, içerisinde farklı süreçler barındırdığı için aynı anda birkaç gelişim alanına hitap edebilmektedir (Çakı, 2008, s.7). “İlköğretim yılları içerisinde yer alan bireylerin yaşları göz önünde bulundurulduğunda genellikle oyun oynamaktan daha fazla hoşlanan bireylerin olduğu görülmektedir. Özellikle ilk öğretim çağında çocuklar bilgiyi düşünerek yapılandırmak yerine daha çok bilgiyi deneyimleme eğilimindedirler” (Yeşilkaya 2013 :28-29). Öğrencilerin bilgiyi deneyimleme çabası ve düşük dikkat düzeyleri göz önüne alındığında eğitimcilerin farklı eğitim yöntemlerini izlemelerinin bu yaş grubuna eğitim ve gerekliliğinden bahsedebiliriz. Ortaokul yaş grubuna eğitim veren eğitimcilerin, genellikle başvurdukları yöntemin ise eğitsel oyunlar olduğu söylenebilir. Öğretmen, öğrencilerin bilgiyi olduğu gibi ezberleyerek depolamasını değil bilgiyi yapılandırıcı ve özümseyici olarak değerlendirmesini istemelidir (Saracaloğlu ve Karademir, 2009). Öğretmen Öğrencilere somut yaşantılar kazandırarak öğrencilerin bilgiyi yapılandırmalarında ve kalıcı hale getirmelerinde yardımcı olurlar. Sınıf ortamında uygulanacak oyunlar üç aşamada ele alınabilir:

- ✓ Oyunun Tanıtılması: Bu aşamada ilk yapılması gereken iş oyunun adının açıklanmasıdır. Oyunun adı ilgi çekici olmalı ve çocuğu oyun oynamaya özendirilmelidir.
- ✓ Oyun Kurallarının Açıklanması: Bu aşamada oyun kuralları kısaca açıklanmalı ve oyundaki başkan, ebe vb. kişiler seçilerek belirlenmelidir.
- ✓ Oyunun Uygulanması: Oyunun bu aşamasında esas oyuna geçmeden önce bir kez deneme amaçlı uygulanmalıdır. Bu uygulamada oyunun değişik yönlerine yönelik değerlendirme yapılmalı, öğrencilerin yanlış anlamaları düzeltilmelidir. Daha sonra esas uygulamaya geçilmelidir (Akandere, 2012:17-18).

Eğitsel oyunlar, öğrenmeye yönelik, öğrencilerin etkili katılımını sağlayıcı ve ilginç, öğrencilere göre farklı düzey ve yeteneklere uyarlanabilen esneklikte, belli bir amaç doğrultusunda, süresi ise ders saatine uyumlu olmalıdır (Demirel, 1999). Ayrıca öğrencinin farklı düzeydeki ve farklı yetenekteki özelliklerine uygulanabilecek esneklikte olmalıdır denilebilir. “Oyunun bütün öğrencileri aktif hale getirecek kuralları olmalı ve her şeyden önemlisi oyun belli kazanımları gerçekleştirecek nitelikte yapılandırılmalıdır” (Karabacak, 1996:17-18).

## **2.8. Eğitsel Oyunların Sınıflandırılması**

Eğitsel oyunların sınıflandırılmasına baktığımızda mücadele etme ve yarışma oyun grubu içerisinde yer aldığını görmekteyiz. Eğitsel oyunlara; kelime oyunu, kart oyunları, bilmece ve bulmacalar, eşini bul, isim şehir, kutuplaşma, nesi var nesi yok, eşyayı elle tanı gibi oyunlar örnek verilebilir. Eğitsel oyunların esasında mücadele etme, belirli kurallar dâhilinde hareket etme ve başarı gösterme vardır. Oyunu oynayanlar, açısından oyunda yarışmayı kazanmak ve başarılı olmak amaçtır (Hazar, 1996: 23). Öğrencilerin perspektifinde eğitsel oyunlar mücadele ederek başarıya ulaşma amacı taşımaya karşın oyunların yöneticisi konumundaki öğretmenler açısından farklı anlamlar taşıdığını söyleyebiliriz. Oyunların uygulayıcısı olan öğreticilerin eğitsel oyunları eğitsel süreç uygulamada bir araç olarak gördüğünü ifade edebiliriz. Bu açıdan bakıldığında öğreticiler için eğitsel oyunlar amaç olmaktan çıkarak araç durumuna geçer diyebiliriz.

Eğitsel oyunlar da kendi içinde çeşitli gruplara ayrılabilir.

Oyun karakterine göre çeşitli sınıflandırmalar yapmak mümkündür; taklit, mücadele ve basit oyun formlarına, oyunu seçmede ve oynamada etkili olan özelliklere, yaş gruplarına, oyunların oynandıkları alanlara, oyundaki oyuncu sayısına, oyunların oynanma düzenine, oyunda kullanılan araç ve gereçlere, oyunların oynanma amaçlarına göre sınıflandırılabilir (Hazar, 1996: 23).

Eğitsel oyunların sınıflandırmasında genellikle eğitsel oyunların uygulandığı mekan, zaman, kullanılan materyaller, uygulama amacı etkili olmuştur diyebiliriz. “Eğitsel oyunlar bir amacı gerçekleştirme çabasında olduğundan diğer oyun sınıflandırmalarından farklıdır. Bilgi, beceri, değer gibi kazanımları kazandırmayı amaç

edindiğinden eğitsel oyunlar diğer oyun türlerinden farklı bir konumdadır”(Sönmez, 2010: 252).

## 2.9. Eğitsel Oyunların Uygulanması

Eğitsel oyunların uygulanması aşamasında bir takım kurallara uyulmasının gerekliliğinden bahsedebilir.

Eğitsel oyunlar uygulanırken belirli bir plan dâhilinde gerçekleştirilmesi eğitsel oyundan beklenen faydanın sağlanmasında önemli katkı sağlayacaktır. Oyun yönteminde öğretmen oyunu planlamakta, oyunun düzenlemekte, zaman zaman öğrencilere danışmanlık görevi yaparak yeri geldikçe hakemlik etmekte ve oyunun düzenli bir şekilde devam etmesini sağlamaktadır (Gözütok, 2000:89).

Eğitsel oyunlardan beklenen faydanın maksimal düzeyde olması için birtakım kuralları öğretmenin yararlı olacağını ifade etmek mümkündür. “Bu açıdan eğitsel oyunu kullanacak olan öğretmenlerin şu soruları kendilerine sormaları gerekmektedir:

- ✓ Oyun, eğitsel açıdan bize ne kazandıracak?
- ✓ Oyun, oyunu oynayacak kişilerin yaş grubuna uygun mudur?
- ✓ Oyunun oynanacağı mekanı yeterli midir?
- ✓ Oyunda hangi eğitim materyallerine ihtiyaç duyulmaktadır?
- ✓ Oyunun oynanması için zaman yeterli midir?” (Sel, 1986:10).

Eğitsel oyunları oynamaya başlamadan önce bir plan hazırlanmalıdır. Yapılan plan çerçevesinde eğitsel oyun için gerekli materyaller önceden sınıf ortamına taşınmalı, öğrencilere oyunun kuralları ve amaçları açıklanmalı, öğrenciler arasında görev dağılımı yapılmalı, kalabalık sınıflarda veya üç beş öğrenci ile oynanan oyunlarda oyunu oynayan öğrencilerin yerine, başka bir grup öğrenci oynatılmalı, oyuna başlarken bir işaret verilmeli veya düşük çalınmalıdır (Sel,1986:10-11).

Eğitsel oyuna başlamadan önce mutlaka yapılması gereken işler arasında belki de eğitsel oyunların önceden planlanmasının yapılması gelmektedir diyebiliriz. Etkili planlanmış eğitsel oyunların beklenen verimin alınmasında etkili olacağını söylemek mümkündür. “Oyun yoluyla öğretim konusunda Orlich ve Arkadaşları, yedi aşamadan

oluşan bir plan oluşturmuşlardır. Bu plana göre organize edilen ve yürütülen oyun faaliyetinin daha başarılı sonuçlar vereceği düşünülmektedir. Bu yapı; “bir oyun yaklaşımı seçme, oyun hedeflerine hazırlık, oyuna ilişkin veri toplama, bir oyun modeli desenleme, oyun materyallerini geliştirme, oyunu oynama, oyunu değerlendirme” aşamalarından oluşmaktadır.”(akt. Akandere, 2012:73).

Eğitsel oyunlar sınıf ortamında uygulandığından uygulama yöneticisi genellikle öğretmenler olmaktadır diyebiliriz. Öğretmenlere eğitsel oyunları etkili ve verimli kullanma noktasında bir takım görevler düştüğünü söyleyebiliriz.

Oyun esnasında özgüven yönünden zayıf olan öğrenciler asla küçük düşürülmemelidir. Bu tür öğrenciler öğretmen tarafından cesaretlendirilmeli, sınıfta küçük düşürücü söz veya hareketler yapılmamalı, yanlış yapan öğrenciler oyun dışı bırakılmamalıdır. Gerekliğinde öğretmen yardım etmelidir. Ayrıca oyunda öğrencilerin çoğunluğu tarafından istenen kararlar da saygıyla karşılanmalıdır(Sel,1986:12).

Öğretmenler her yönüyle sınıfa hakim olmalı ayrıca tavırlarıyla eğitsel oyunları oynamaya öğrencileri teşvik etmelidir.

Eğitsel oyunların uygulanması kadar eğitsel oyunların seçimi de önem arz etmektedir. Sınıfta uygulanacak eğitsel oyunları seçerken belirli kurallara uymak gerekmektedir. Bu kurallara göre;

- ✓ Oyun, amaçlanan hedefleri kazandıracak nitelikte olmalıdır.
- ✓ Oyun, yaşın gerektirdiği özelliklere ve sosyal kurallara uygun olmalıdır.
- ✓ Oyunun özelliğine göre uygulanabilir bir mekan seçilmelidir.
- ✓ Oyunun zamanlaması iyi ayarlanmalıdır.
- ✓ Oyunun uygulanması sırasında öğrenciler zararlı davranışlar kazanmamalıdır.
- ✓ Oyun, hem öğretici hem eğlendirici olmalıdır (Sönmez, 2010:252).

Eğitsel oyunları uygulama aşamasında sıklıkla yaşanan sorunun disiplin problemi olduğunu söyleyebiliriz. Eğitsel oyunların uygulanması aşamasında sınıfta yeteri disiplinin sağlanmaması halinde kargaşa ortamının yaşanacağı ve istenilen verimin alınamayacağı ifade edilebiliriz. Bu aşamada öğretmenin kilit rol oynadığını da söyleyebiliriz.

Eğitsel oyunların uygulama aşamasından sonra öğretmenlerin uygulanan eğitsel oyunlara ilişkin geri dönütler almasının gerekliliğini söyleyebiliriz. Eğitsel oyunlar gerçekleştirildikten sonra eğitsel oyunların amacına ulaşip ulaşmadığının öğretmen tarafından değerlendirilmesinin eksikliklerin giderilmesi noktasında yarar sağlayacağını söyleyebiliriz. “Oyunun sonunda mutlaka bir değerlendirme yapılması gerekmektedir. Değerlendirme aşamasında altı çizilmesi gereken nokta oyunun amacı olmalıdır. Öğrenciler bireysel olarak oyundaki görevlerini veya rollerini yapamadıkları için suçlanmamalıdır.”(İlhan, 2006:38-39). Tan (2005)’da oyunun öğrenciler için ilgi çekici olması gerektiğini ve öğrencilerin dikkatlerini toplamasına yardımcı olacak nitelikte seçilmesi gerektiğini vurgulamıştır.

## **2.10. Bilgisayar Destekli eğitsel oyunlar**

Günümüzün gelişen teknolojisi eğitim hayatını da etkiler ve etkilemeye de devam etmektedir. Eğitim hayatında teknolojiden özellikle de bilgisayardan faydalanmanın çok önemli yararlarının olacağını ifade edebiliriz. Bilgisayar destekli eğitsel oyunların tanımlanması aşamasında çeşitli noktalarda fikir birliğine varıldığını söyleyebiliriz. Güngörmüş(2007), eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrenciye öğretilmek istenen konular için hazırlanan, oyun özellikli öğrenme etkinlik yazılımları olduğunu ifade etmektedir. Yine benzer biçimde Demirel, Seferoğlu ve Yağcı (2003) ise eğitsel bilgisayar oyunlarının öğretim sürecinde ders konularını öğretebilmek amacıyla kullanılan, oyun formatında, öğrencilerin problem çözme becerilerini geliştiren özel yazılımlar olduğunu ifade etmektedir.

Eğitimciler, 1980'lerdeki ve 1990'lardaki ticari başarılarının ardından bilgisayar oyunlarını öğrenmeyi geliştirecek bir araç olarak görmüşlerdir (Mayer, Schustack ve Blanton, 1999). Bilgisayar teknolojisinin 1990 yıllardan sonra hızla gelişmiştir. Okullarda verilen eğitiminde bu değişimden etkilenmesinin olası olacağını ifade edebiliriz.

Yapılan araştırmalar da göstermektedir ki bilgisayar destekli birçok uygulama öğrencilerin akademik başarısına olumlu etkiler yapmaktadır. (Garris, Ahlersve Driskell



2002), bilgisayar oyunlarının eğitim ve öğretiminde kullanılma nedenlerini şu şekilde sıralamaktadır:

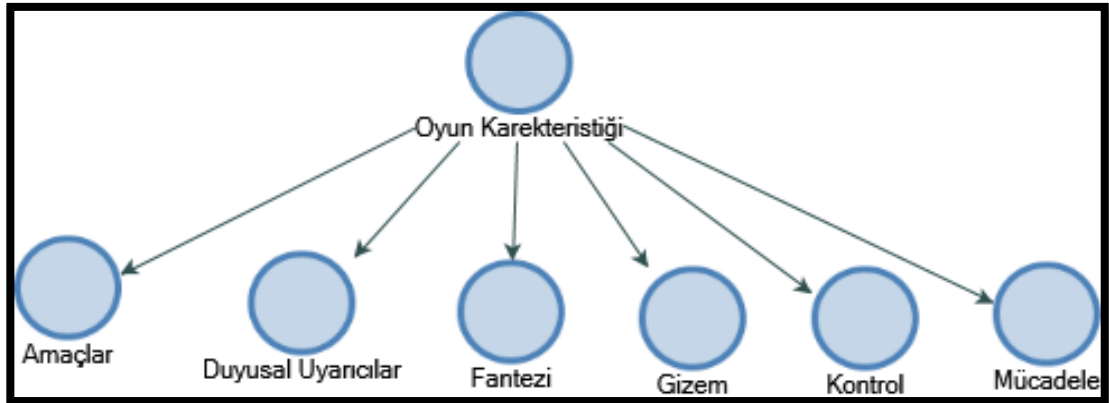
- ✓ Öğretim yöntemleri geleneksel anlatıma dayalı öğretim yöntemlerinden daha aktif öğrenen rolünü vurgulayan öğrenen merkezli öğretim yöntemlerine kaymaktadır.
- ✓ Literatürdeki bazı çalışmalar bilgisayar oyunlarının karmaşık konuların öğretilmesinde etkili araçlar olarak kullanılabileceğini göstermiştir.
- ✓ Bilgisayar oyunları öğrenenlerin motivasyonunu artırmaktadır (Garris, Ahlersve Driskell 2002).

Eğitim ortamında öğrenci ne kadar fazla uyarıcıyla karşılaşursa bilginin öğrenilmesinin o kadar kolay olacağını söyleyebiliriz. Bu noktadan hareketle az zamanda birçok uyarıcıyı öğrencilere sunabilen bilgisayarlar eğitim hayatında mümkün olduğunca kullanılmalıdır.

Oyunların niteliği bu çağlardaki çocukların gelişimi açısından büyük önem arz ettiğini söyleyebiliriz. Bu sebeple çocuğun oynayacağı oyunun yaşına uygun olmasının ve çocuğa vereceği faydanın da yüksek olması gerektiğini söyleyebiliriz. Bu bağlamda oyun yöntemiyle bilgisayarın birleştirilmesinin ve çocuğa kısa zaman içerisinde birden fazla uyarıcı sunabilecek bilgisayar destekli eğitsel oyunların eğitim ortamlarında kullanılmasının gerekliliğini ifade edebiliriz.

Bilgisayar oyunlarının eğitsel amaçla müfredata eklenmesi durumunda, öğrenenlerin motivasyonunu artırması ile ilgili olarak literatürde genel bir görüş hakimdir (Garris, Ahlers, & Driskell, 2002). Malone ve Lepper (1987) eğitsel bilgisayar oyunları için içsel bir motivasyon sınıflandırması geliştirmiştir. Bu sınıflandırma mücadele, merak, kontrol ve fantezi öğelerini içerir. Bu sınıflandırma zamanla amacını aşan durumlar için kullanılmıştır. Genel itibarıyla bilgisayar oyunlarının ve eğitsel bilgisayar oyunlarının nasıl olması gerektiğine cevap oluşturduğunu söyleyebiliriz.

Literatürdeki oyun özelliklerini inceleyen Garris, Ahlers ve Driskell (2002) oyun karakteristiklerini 6 grupta toplamıştır:



**Şekil 3. Oyun Karakteristikleri**

Bu karakteristikler her ne kadar bir bilgisayar yazılımını nelerin bilgisayar oyunu olarak algılattığını ortaya koysa da eğitsel bir bilgisayar oyunu tasarlamak için gerekli reçetenin tamamını yansıtmadığını söyleyebiliriz.

Bilişim teknolojileri içerisinde ister oyun, ister çoklu ortam, isterse Web teknolojileri olsun iyi bir eğitsel teknolojik yeniliğin temel yapı taşlarından birisi iyi bir pedagojidir. Dayanak noktası pedagoji olan teknoloji yenilikleri otantik ve ilgi çekici öğrenme etkinlikleri ile bezenmiş, katılımcılara bir dereceye kadar sahiplik duygusu veren, içinde aktif katılım, işbirliği ve sosyal etkileşim olanaklarının olduğu, müfredatın ve teknolojik araçların öğrenci işlerini ortaya koymasına izin veren ve öğrenme sürecinde üretmenin, yansımanın ve dönütün kilit rol oynadığı öğrenme ortamları sunar (Ferdig, 2005).

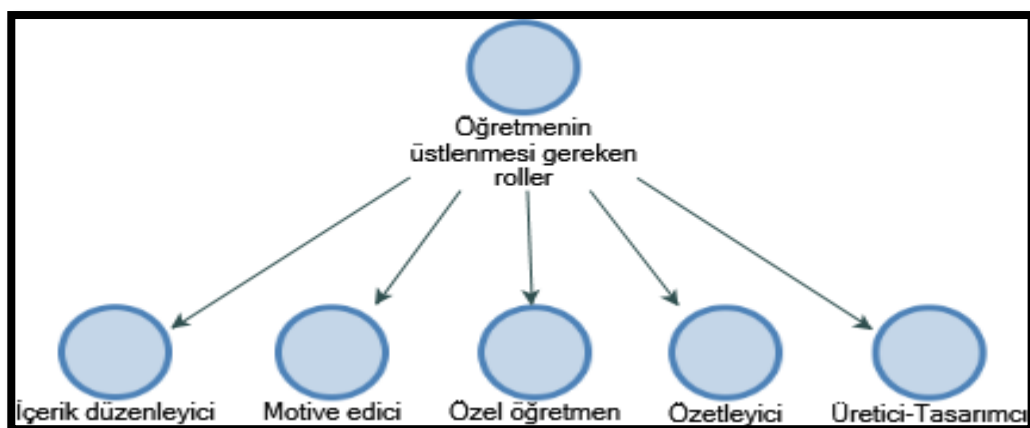
Eğitsel bilgisayar oyunları farkında olunmayan becerileri ortaya çıkarabilir, bilinmeyen bilgileri öğretebilir, bilinen bilgileri pekiştirebilir, farkındalık seviyesini yükseltebilir. Bu yönleriyle eğitsel oyunlar bir dersi sıkıcılık ve monoton devam eden ders kalıbından çıkartıp, eğlenceli ve öğrenciler tarafından beğenilip istenen bir ders haline dönüştürdüğü için tüm öğrenciler tarafından sevilmektedir. Aynı zamanda öğrencilerin hazır bulunuşluğuna uygun olarak aktif öğrenmeyi kolaylaştırmaktadır (Topçu, Küçük ve Göktaş, 2014).

Eğitsel oyunların her yerde bilginin pekiştirilmesine ve tekrar edilmesine olanak sağladığını ifade edebiliriz. Önemli özelliklerinden biri de amaç doğrultusunda sınıf içi uygulamalarda kullanılmasıdır. Öğrencilerin temel bilgi ve becerilerini kazanmalarında, hoşça vakit geçirebilmelerinde organize edilmiş eğitsel bilgisayar oyunlarının önemi

büyüktür (Gülsoy ve Uçgun, 2013). Eğitsel bilgisayar oyunları, hem oyunların çekici bir türüdür hem de öğrencilerin becerilerini geliştirmeye yardımcı, hazırlandığı konu alanına özgü bilgi örüntülerini içinde taşıyan yapıdadır. Yani eğitsel bilgisayar oyunları öğrenciye hoşça vakit geçirten, ama gerçekleşen etkinlik içerisinde bilgiler de öğreten ve önceki bilgileri pekiştiren bir özelliكتedir. Eğitsel bilgisayar oyunları ders müfredatında yer alan hedeflere ulaşmak amacı ile tasarlanmıştır (Bayırtepe ve Tüzün,2007).

## 2.11. Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Uygulanma Süreci

Eğitsel bilgisayar oyunlarından tam verim alabilmek için eğitimciler büyük görevler düşmektedir. Eğitimcilerin bilgisayar kullanma yeterliliklerinin uygulanacak bilgisayar destekli eğitsel oyunlar için yeterli olması gerektiğini ifade edebiliriz. Eğitsel bilgisayar oyunlarının ne şekilde uygulanacağını planlanmasının gerekliliğini ifade edebiliriz. Dersin başında öğretmenin uygulayacağı eğitsel bilgisayar oyununa ilişkin öğrencilere bilgi vermesinin yarar sağlayacağını söyleyebiliriz. Eğitsel bilgisayar oyununda dikkat edilmesi gereken kurallar öğretmen tarafından açıklanmalıdır. Öğretmenin eğitsel bilgisayar oyunlarını kullanırken bir takım sorumluluklarının ve rollerinin olduğunu ifade edebiliriz. Prensky (2001), eğitsel bilgisayar oyunlarını öğretim sürecinde kullanmak isteyen öğretmenlerin şu rolleri üstlenmesi gerektiğini söylemektedir:



**Şekil 4. Öğretmenin Üstlenmesi Gereken Roller**

Eğitsel bilgisayar oyunlarını derslerde aktif bir şekilde kullanmanın öğrencilere olumlu katkılar sağlamanın yanında öğretmenler için de olumlu etkileri bulunmaktadır

diyebiliriz. Gee ve Lavine (2009), öğretmenlerin teknolojinin kullanıldığı öğrenme ortamlarında danışman ve rehber konumunda olduğunu ve öğrencilerin kendi öğrenmelerini gerçekleştirirken onlara rehberlik ettiğini ifade etmektedir. Öğretmenler eğitsel bilgisayar oyunlarının kullanıldığı öğrenme sürecinde, rehber durumunda olduğu için öğrencilerin her anını kolayca kontrol ve takip edebilir. Bunun yanı sıra derse ilişkin değerlendirme yaparken tüm süreci düşünebilir. Zamansal olarak tasarrufta bulunabilir, ders içi farklı etkinlikler için de zaman ayırabilir.

Eğitsel bilgisayar oyunları derslerde kullanılırken genel itibariyle aşağıdaki maddelere dikkat edilmesi gerekmektedir:

- ✓ Dersin içeriğine uygun olacak biçimde haftalık ya da günlük belirlenen eğitsel bilgisayar oyunlarının öğretim programındaki kazanımlara uygunluğunu değerlendirmelidir.
- ✓ Ders öncesinde öğrenme ortamı fiziksel olarak öğrenciler için uygun olacak biçimde düzenlemeli, öğrencilerin birbirleriyle ve öğretmenle iletişimine engel olabilecek durumları ortadan kaldırmalıdır.
- ✓ Belirlenen oyunun bireysel ya da grupla oynanma durumuna göre oturma düzenini ve bilgisayarların ağ yapısı ayarlamalıdır.
- ✓ Öğrencilere dersin başlangıcında kendilerinden beklenen davranışları söylemelidir.
- ✓ Derste kullanılacak eğitsel oyunu öğrencilere tanıtmalı ve oyunun amaçlarını belirtmelidir.
- ✓ Öğrencileri daha fazla izleme olanağı bulan öğretmen öğrencilerin kendi aralarındaki yaşadıkları sorunlara engel olmalıdır.
- ✓ Öğrencilerin oyunun kurallarına uyup uymadıklarını takip etmelidir.
- ✓ Öğrencilerin kısa yollar ile oyuna devam etmelerine engel olmalıdır.
- ✓ Oyunun süresini ve kaç kez oynanması gerektiğini belirlemelidir.
- ✓ Öğrencilere eğitsel bilgisayar oyunlarının gerçek yaşamdan farklı olduğunu bildirmelidir.
- ✓ Öğrencilerin ders süresi bittiğinde teneffüse çıkmalarını sağlamalıdır.
- ✓ Öğrencilerin oyunları bağımlılık haline getirmelerini engelleyecek biçimde öğrencilerini yönlendirmelidir(Aksoy, 2014).

Bilgisayar destekli eğitsel oyunlar uygulanırken öğrenci merkezli ders işlendiğinin unutulmamasının gerekliliğinden bahsedebiliriz. Bilgisayar destekli eğitsel oyunlarda öğrencilerin bireysel ve grup olarak oyuna katılması ve oyunların sınıftaki herkesi kapsayacak şekilde genişletilmesinin gerektiğini söyleyebiliriz. Öğrencilerin takıldıkları noktalar küçük ip uçlarıyla öğrencilere hatırlatılarak öğrencilerin başarısızlık hissine kapılmasının önüne geçilebilir. Öğretmenin dersin sonunda bilgisayar destekli eğitsel oyuna ilişkin öğrencilere değerlendirmelerde bulunması gerektiğini ifade edebiliriz

## **2.12. Eğitsel Bilgisayar Kullanımının Öğrencilere Katkısı**

Eğitsel bilgisayar oyunlarının derslerde kullanımın öğrencilere ve öğretmenlere çeşitli açılardan faydaları olduğu yapılan çalışmalarla ortaya konulmuştur. Eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilere yeni bilgiler aktardığı, öğrencilerin önceki bilgilerini pekiştirdiği ve güzel zaman geçirmelerini sağladığı görülmektedir (Akpınar, 1999; Bottino ve ark., 2007). Tollefsrud (2006) ise eğitsel bilgisayar oyunları ile öğrenmenin öğrenciler adına daha eğlenceli olduğunu, öğrencilerin ders süresince motive olmalarına yardımcı olacağını söylemektedir.

Bilgisayar destekli eğitsel oyunların temel amacının öğrencilerin eğlenerek öğrenmelerini sağlamak olduğunu ifade edebiliriz. Valkenburg (2001, s. 123), eğitici bilgisayar oyunlarının bireylerin hayal güçlerine ve yaratıcılıklarını geliştirdiğini vurgulamıştır. Eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilere sağladığı bir diğer faydanın da öğrencilerin konuyu somutlaştırarak öğrenebilmesine olanak sağlıyor olması olarak gösterilebilir. Eğitsel bilgisayar oyunları sayesinde öğrenciler konuyla ilgili hem görsel hem de işitsel kaynaklara ulaşabilme imkanı sağlayacağından konunun somutlaştırılmasının daha kolay ve daha kalıcı olabileceğini söyleyebiliriz.

Öte yandan eğitsel bilgisayar oyunları ile öğretim yapmanın öğretmenlere de önemli katkılar sağlayacağını söyleyebiliriz. Öğrencilerin derse odaklandığı ve motivasyonunun arttığı sınıfta yaşanacak muhtemel disiplin sorunlarının da önüne geçilebileceği öngörülebilir. Öğretmenlerin sınıf hâkimiyetinin artmasının sınıfta

bilgisayar destekli eğitsel oyunların daha rahat ve verimli bir şekilde uygulanmasına katkı sağlayacağını söyleyebiliriz. .

Öğrenciler arasında rekabet durumunun yaratılması eğitsel bilgisayar oyunlarının kullanımı için faydalı olabilir. Rekabet durumunu sınıfta avantajlı duruma çeviren öğretmenler öğrencilerin rekabet duygusunun da katacağı motivasyonla daha verimli ders işleyebilir. Öğrencilerin birbirleriyle diyalog kurabilmesi aralarındaki iletişimin güçlenmesi açısından yarar sağlayabilir. Öte yandan öğrencilerin yaptıkları eksik ve yanlış öğrenmelerin öğretmenler tarafından anında dönüt düzeltmelerle giderebilmesine de olanak sağlayacağını söyleyebiliriz.

Bilgisayar destekli eğitsel oyunların özellikle soyut konuların öğrencilere aktarılmasında önemli bir rol üstlendiğini söyleyebiliriz. Sosyal Bilgiler dersi içerisinde birçok soyut konuyu içerdiğinden eğitsel bilgisayar oyunları bu derste kullanılabilir. Sosyal Bilgilerin bilgisayar destekli eğitsel oyunlarla öğrencilere benimsetilmesinin öğrencilerin bu derse yönelik tutumlarının da olumlu etkileyebileceğini söyleyebiliriz. Sosyal bilgiler dersine yönelik geliştirilen Qest Atlantis oyununun birçok ülkede çok sayıda kişi tarafından oynanmış olduğunu ve bu oyunun olumlu dönütler aldığını söyleyebiliriz. Sosyal Bilgiler dersine yönelik daha fazla bilgisayar destekli eğitsel oyunların türetilmesinin bu bağlamda yararlı olacağını söyleyebiliriz.

## **BÖLÜM III**

Bu bölümde arařtırmamızın modeline, verilerin analizine, evren ve örnekleme, varsayımlarına ve Sosyal Bilgiler Akademik Başarı Testi (SBABT)' nin geliştirme sürecini açıklamaya çalıştık.

### **3. YÖNTEM**

#### **3.1. Arařtırmanın Modeli**

Sosyal Bilgiler dersinde kullanılan bilgisayar destekli eğitsel oyunların öğrencilerin ders başarısına olan etkisinin incelendiđi bu arařtırmada nicel arařtırma yöntemleri kullanılmıştır. Arařtırma modeli deneysel bir nitelik taşımaktadır. Bu arařtırmada “Ön Test- Son Test – Kontrol Gruplu Deneysel Desen” kullanılmıştır.

Deneysel desen, arařtırmacı tarafından oluşturulan farkların bağımlı deđişken üzerindeki etkisini test etmeye yönelik çalışmalardır (Büyüköztürk ve ark., 2016). Deneysel arařtırmalar yarı deneysel, gerçek deneysel ve basit deneysel arařtırmalar olmak üzere üç başlık altında deđerlendirilebilir. Deneysel arařtırmaları diđer arařtırma çeřitlerinden ayıran en önemli farkın arařtırmada etkisi arařtırılan konunun arařtırmacı tarafından denetlenebiliyor olması olarak gösterebiliriz.

Deneysel desenli arařtırmalar yapay laboratuvar ortamlarında gerçekleştirilen arařtırmalardır. Bu nedenle bu arařtırmalarda arařtırma dışı etkenlerin arařtırmaya katılması zordur. Okul ve sınıf ortamları gerçek yaşamın parçası olması sebebiyle arařtırmaya deney dışı faktörlerin karışması olasıdır. Bu arařtırmada ön test- son test yarı deneysel desenli arařtırma yöntemi kullanılmıştır. Yarı deneysel desen klasik desenli deneyin uygun olmadığı durumlarda tercih edilir ve arařtırmanın nedenselliđiyle ilgili bilgi edinilmesinde yardımcı olur (Neuman, 2007). Klasik deneysel desene göre arařtırmacının kontrolünün daha az olduđu yarı deneysel desende deney ve kontrol grubuna uygulama sonrasında son test uygulanır ve bağımsız deđişkenin bağımlı deđişken üzerindeki etkisi incelenmeye çalışır (Evrekli, 2010; Neuman, 2007).

Bu çalışmada deney grubuna bilgisayar destekli eğitsel oyunlarla öğretim ve kontrol grubuna da mevcut programdaki kazanımlara göre hazırlanan etkinliklerle öğretim yapılmıştır. Uygulama sonrasında deney ve kontrol gruplarına son test uygulanarak, her iki uygulamanın akademik başarıya etkisi belirlenmiştir.

Deney grubunda 6. sınıf Sosyal Bilgiler dersinde “Ülkemizin Kaynakları” ünitesinin işlenmesinde bilgisayar destekli eğitsel oyunlar uygulanmıştır. Kontrol grubunda ise aynı ünite için mevcut programdaki kazanımlara göre hazırlanan etkinlikler kullanılmıştır. Uygulama toplamda 4 hafta boyunca 24 ders saatinde gerçekleştirilmiştir.

### 3.2. Evren ve Örneklem

Bu çalışmanın çalışma evrenini Şanlıurfa ili/ Viranşehir ilçesinde Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı 6. Sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini Şanlıurfa ili /Viranşehir ilçesine bağlı Taşyaka Ortaokulunda eğitim hayatına devam eden 6-A ve 6- B sınıfı öğrencileri oluşturmaktadır. Çalışmaya katılan öğrencilerin demografik özellikleri tablo 1 de gösterilmiştir.

**Tablo 1. Ortaokul Öğrencilerinin Demografik Özellikleri**

SINIF /CİNSİYET	ERKEK		KADIN		TOPLAM	
	f	%	f	%	f	%
6/A	20	53	15	47	35	50
6/B	18	47	17	53	35	50
TOPLAM	38	100	32	100	70	100

### 3.3. Varsayımlar

Bu araştırmada;

1. Araştırmaya katılan deney ve kontrol grubu öğrencilerinin, araştırmada yer alan sorulara bilgi düzeylerini yansıtacak şekilde gerçekçi cevaplar verdiği,
2. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin, araştırma yapılmadan önce konuyla ilgili aynı bilgi birikimine ve hazır bulunuşluğa sahip oldukları,



3. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin kontrol altına alınamayan sosyal, ekonomik, psikolojik ve çevresel faktörlere ait değişkenlerin her iki grubu eşit şekilde etkilediği varsayılmıştır.

### **3.4. Verilerin Analizi**

Araştırma için nicel veri toplama yoluna gidilmiştir. Nicel veriler değerlendirilerek bir takım istatistiksel veriler elde edilmiştir.

Araştırmacı tarafından oluşturulan başarı testi pilot uygulama yapıldıktan sonra değerlendirilmiş ve başarı testinde bir takım düzenlemelere gidilmiştir. Standart sapma, varyans değerleri, KR-20 Alpha güvenlik katsayısı, aritmetik ortalama, madde güçlük indeksi ve madde ayıricılık indeksi gibi bir takım istatistiksel veriler bulunmuştur. Bu araştırma için deney ve kontrol gruplarına ön test ve son test olarak uygulanan başarı testi ölçeğinden elde edilen veriler SPSS 16 istatistik programında analiz edilmiştir. Araştırmanın alt problemlerine cevap bulabilmek için ön test ve son test bağımsız örneklem t testi (Independent Simple t Test) sonuçlarına bakılmıştır.

### **3.5. Sosyal Bilgiler Akademik Başarı Testinin Geliştirilmesi**

“Ülkemizin Kaynakları” ünitesi ile ilgili akademik başarı testi geliştirilirken önce Milli Eğitim Bakanlığı'nın yayınladığı 6. sınıf Sosyal Bilgiler Öğretmen Kılavuz kitabında yer alan ünite kazanımları incelenmiştir. Öğretilmesi planlan konuların hepsini kapsayacak şekilde başarı testi hazırlanmasına dikkat edilmiştir. Hazırlanan Sosyal Bilgiler akademik başarı testinin kapsam ve görünüş geçerliği için bir Ölçme Değerlendirme uzmanı ve iki Sosyal Bilgiler öğretmenin görüşlerine başvurulmuştur. Bu şekilde 66 adet test sorusu oluşturulmuştur. Uzman incelemeleri sonucunda 6 soru testten atılmıştır. Uzman görüşleri doğrultusunda gerekli düzeltmeler yapılarak ve soruların dil ve anlatım açısından uygunluğunu sağlamak amacıyla sorular iki Türkçe öğretmeni tarafından incelenmiştir. Böylece hangi düzeyde kaç soru sorulacağı belirlenerek 60 soruluk bir pilot test geliştirilmiştir. Hazırlanan test, Şanlıurfa ili Viranşehir ilçesinde daha önce “Ülkemizin Kaynakları” ünitesinde bulunan konuların öğrenimini alan 230 tane 7. sınıf öğrencisine 2017-2018 eğitim-öğretim yılı 1. döneminin başlangıcında uygulanmıştır. Testin sonucunda testin geçerlilik ve

güvenilirlik katsayısı hesaplanmıştır. Pilot uygulama sonucunda pilot testte yer alan 10 sorunun öğrenciler tarafından yeterince dikkate alınmadan çözüldüğü ve soruya cevap veren öğrencilerinde çok fazla yanlış cevap verdiği görülerek 10 test maddesi testten çıkarılarak 50 soruluk nihai Sosyal Bilgiler Akademik başarı testi geliştirilmiştir. Testteki her bir soru '1' puan değerinde olacak şekilde toplam puanlar hesaplanıp test maddelerine ilişkin madde analizleri yapılmıştır. Taslak olarak hazırlanan maddelere konu alanı uzmanlarının görüşleri ve önerileri doğrultusunda son şekli verilmiştir. Madde analizi ile maddelerin güçlüğü ve ayırıcılık indisleri hesaplanmış ve yorumlanmıştır.

Öncelikle testteki her bir sorunun madde-toplam korelasyonu hesaplanmıştır. Madde- toplam korelasyonun, test maddelerinden alınan puanlar ile testin toplam puanı arasındaki bağlantıyı ortaya koyduğunu ifade edebiliriz. Madde-toplam korelasyonunun pozitif ve yüksek olması, maddelerin benzeşik davranışları örneklediğini ve testin iç tutarlılığının yüksek olduğunu gösterir. Madde-toplam korelasyon analizi, maddelerin bireyleri ölçülen özellik bakımından ne derece ayırt ettiğini yorumlamak için kullanılır ve madde ayırt edicilik indeksi adını alır (Büyüköztürk, 2014).

**Tablo 2. Madde ayırt edicilik indeks değerleri**

$\geq ,40$  ise, madde çok iyi.

,30-39 Madde iyi. Birkaç değişikliklerle daha iyi hale getirilebilir

,20 ile -29 arasında ise maddenin düzeltilerek geliştirilebilir.

,20 ise madde ölçekten çıkarılmalı veya tümüyle gözden incelenmelidir  
(Büyüköztürk, 2014).

Bu veriler ışığında testteki maddelerin mümkün olduğunca güçlük indeksi değerlerinin, 30 ve üzerinde seçilmesine dikkat edilmiştir. Testteki madde sorularının güçlük indekslerine ilişkin genel bir kanı da güçlük değeri 1'e yaklaştıkça kolaylaşmakta 0' a yaklaştıkça zorlaşmakta olduğu yönündedir. Testteki madde güçlük değerlerinin 0,50 civarında olması gerekmektedir. Testte kullanılan maddelerin madde güçlük indis değerleri, 0,32 ile 0,78 değerleri arasında yer almaktadır. Testteki maddelerin ortalama güçlük değerleri 0,55 olarak bulunmuştur.

Oluşturulan akademik başarı testinin iç tutarlılık katsayısını bulmak için, Kuder Richardson-20 (KR-20) formülü kullanılmıştır. Pilot çalışma analizleri sonunda testin KR-20 değeri 0,93 ve standart sapması 10,48 olarak bulunmuştur. Bu sonuçlara bakılarak oluşturulan akademik başarı testinin çalışmada kullanılabileceği söylenebilir.

Analizler sonunda araştırmada kullanılan *Akademik Başarı Testi* (ABT) (Ek-2) ve bu testteki her bir maddeye ait ayıricılık ve madde güçlüğü indisleri aşağıdaki tabloda verilmiştir

**Tablo 3. Araştırmada Kullanılan Sosyal Bilgiler Akademik Başarı Testinin Madde Güçlük Ve Madde Ayıricılık Değerleri**

Sıra No	Madde ayıricılık	Madde güçlük	Sıra No	Madde ayıricılık	Madde güçlük
1	45	63	26	47	53
2	41	59	27	49	51
3	60	66	28	56	32
4	41	63	29	55	69
5	41	57	30	49	61
6	41	55	31	52	61
7	45	63	32	56	52
8	42	49	33	50	65
9	54	74	34	46	48
10	47	62	35	58	65
11	36	32	36	52	61
12	44	42	37	58	65
13	47	62	38	56	56
14	56	53	39	49	61
15	39	46	40	58	65
16	52	55	41	52	56
17	60	65	42	52	56
18	52	57	43	49	61
19	52	55	44	56	53
20	57	78	45	50	56
21	54	57	46	47	62
22	61	58	47	60	65
23	53	45	48	52	45
24	43	39	49	39	48
25	48	53	50	36	62

Madde güçlük ve madde ayırıcılık indekslerine bakıldığında Sosyal Bilgiler Akademik Başarı Testinde kullanılan soruların genellikle orta güçlükte olduğu ve ayırıcılık değerlerinin iyi olduğu söylenebilir. SABT geliştirilirken MEB kazanımlarının tümünü kapsayacak şekilde sorular oluşturulmasına ve kapsam geçerliliğinin sağlanmasına özen gösterilmiştir.

**Tablo.4. Ülkemizin Kaynakları Ünitesinin Kazanımları.**

<b>Ülkemizin Kaynakları Konu Kazanım Tablosu</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ülkemizin kaynaklarıyla ekonomik faaliyetlerini ilişkilendirerek bunların ülke ekonomisindeki yerini ve önemini değerlendirir.</li> <li>✓ Türkiye'nin coğrafi özelliklerini dikkate alarak, yatırım ve pazarlama proje önerileri tasarlar.</li> <li>✓ Nitelikli insan gücünün Türkiye ekonomisinin gelişmesindeki rolünü değerlendirir.</li> <li>✓ İlgi duyduğu mesleklerin gerektirdiği eğitim, beceri ve kişilik özelliklerini araştırır. Tüm Kazanımlar.</li> <li>✓ Vatandaşlık sorumluluğu ve ülke ekonomisine katkısı açısından vergi vermenin gereğini ve önemini savunur.</li> <li>✓ Doğal kaynakların bilinçsizce tüketilmesinin insan yaşamına etkilerini tartışır.</li> <li>✓ Görsel materyalleri ve verileri kullanarak dünyada nüfus ve ekonomik faaliyetlerin dağılışının nedenleri hakkında çıkarımlarda bulunur.</li> <li>✓ Türk Cumhuriyetleri komşu ve diğer ülkelerle olan kültürel, sosyal, siyasi ve ekonomik ilişkilerimizi Atatürk'ün millî dış politika anlayışı açısından değerlendirir.</li> <li>✓ Türk Cumhuriyetleri komşu ve diğer ülkelerle olan kültürel, sosyal, siyasi ve ekonomik ilişkilerimizi Atatürk'ün millî dış politika anlayışı açısından değerlendirir.</li> <li>✓ Ülkemizin diğer ülkelerle doğal afetlerde ve çevre sorunlarında dayanışma ve iş birliği içinde olmasının önemini fark eder.</li> <li>✓ Uluslararası kültür, sanat, fuar ve spor etkinliklerinin toplumlar arası etkileşimdeki rolünü değerlendirir.</li> <li>✓ Ünite değerlendirmesi</li> </ul>	

Ülkemizin Kaynakları ünitesine ilişkin konu kazanım tablosuna baktığımızda genellikle üretim, dağıtım ve tüketim başlıklarına vurgu yapıldığı görülmektedir. Ekonomik faaliyetler ülkemizin kaynaklarıyla ilişkilendirilerek öğrencilerin çıkarımlar yapması istenmiştir. Bu bağlamda eğitsel bilgisayar oyunları seçilirken MEB kazanımları dikkate alınmıştır. Eğitsel bilgisayar oyunlarında kullanılan ithalat, ihracat, dış ticaret gibi ülkemizin kaynakları ünitesine ilişkin terimsel ifadeler, eğitsel bilgisayar oyunları kullanılmadan öğrencilere benimsetilmiştir.



## BÖLÜM IV

### BULGULAR

Bu bölümde araştırmamızın problem durumlarına ve alt problem durumlarına ilişkin bulgulara yer verilmiştir. Ön test ve son test sonucunda deney ve kontrol gruplarından elde edilen sonuçlar SPSS 16 programıyla değerlendirilerek tablo haline getirilmiştir.

#### 4.1. Betimsel İstatistikler

Bu bölümde araştırmaya katılan öğrencilere ait sosyo-demografik özelliklere ve tanıtıcı bilgilerin frekanslarına, Sosyal Bilgiler akademik başarı testinden elde edilen toplam puanlara ait ortalama ve merkezi yığılma ölçüleri, öğrencilere uygulanan Sosyal Bilgiler akademik başarı testinden elde edilen toplam puanlara ait normal dağılım özelliklerine yer verilmiştir.

Tablo 5’de araştırmaya katılan öğrencilere ait sosyo demografik özellikler ve tanıtıcı bilgilerine ait frekanslara yer verilmiştir.

**Tablo 5. Araştırma katılan öğrencilere ait sosyo-demografik özellik ve tanıtıcı bilgiler**

Özellik	Gruplar	Kategori	N	%
<b>Cinsiyet</b>	Deney grubu	Erkek	20	<b>57,1</b>
		Kız	15	42,9
		Toplam	35	100
	Kontrol grubu	Erkek	18	<b>51,4</b>
		Kız	17	48,6
		Toplam	35	100
<b>Bilgisayar</b>	Deney grubu	Var	13	37,1
		Yok	22	<b>62,9</b>
		Toplam	35	100
	Kontrol grubu	Var	12	34,3
		Yok	23	<b>65,7</b>
		Toplam	35	100
<b>TOPLAM</b>		<b>Toplam</b>	<b>31</b>	<b>100</b>

Tablo 5'e göre

- Deney grubunda yer alan öğrencilerin %57,1'inin erkek olduğu tespit edilmiştir.
- Kontrol grubunda yer alan öğrencilerin %51,4'ünün erkek olduğu tespit edilmiştir.
- Deney grubunda yer alan öğrencilerin %62,9'unun bilgisayarı olmadığı tespit edilmiştir.
- Kontrol grubunda yer alan öğrencilerin %65,7'sinin bilgisayarı olmadığı tespit edilmiştir.

Tablo 6'da deney ve kontrol gruplarında yer alan öğrencilere uygulanan Sosyal bilgiler akademik başarı testinden elde edilen puan ortalamaları, standart sapma ve diğer merkezi yığılma ölçüleri incelenmiştir.

**Tablo 6: Sosyal bilgiler akademik başarı testinden elde edilen verilerin incelenmesi**

Ölçek	Gruplar	N	Ort	Ss	Medyan	Mod	Min	Max	Ranj
Deney grubu	Ön Test	35	52,91	15,36	56	56	24	80	56
	Son Test	35	72,80	15,30	72	68	40	100	60
Kontrol grubu	Ön Test	35	53,97	16,72	52	38	28	88	60
	Son Test	35	68,06	18,97	66	58	32	100	68

Tablo 6'ya göre;

- Deney grubunda yer alan öğrencilerin SBABT Ön Testinden elde edilen toplam puanların;
- Ortalaması;  $52,91 \pm 15,36$ ,
- Ortancası (medyan); 56,
- Tepe değeri (mod); 56,
- En düşük puanı; 24,
- En yüksek puanı; 80
- Ranjı; 56 olarak hesaplanmıştır.
- Deney grubunda yer alan öğrencilerin SBABT Son Testinden elde edilen toplam puanların;

- Ortalaması;  $72,80 \pm 15,30$ ,
  - Ortancası (medyan); 72,
  - Tepe değeri (mod); 68,
  - En düşük puanı; 40,
  - En yüksek puanı; 100
  - Ranjı; 60 olarak hesaplanmıştır.
- 
- Kontrol grubunda yer alan öğrencilerin SBABT Ön Testinden elde edilen toplam puanların;
  - Ortalaması;  $53,97 \pm 16,72$ ,
  - Ortancası (medyan); 52,
  - Tepe değeri (mod); 38,
  - En düşük puanı; 28,
  - En yüksek puan; 88
  - Ranjı; 60 olarak hesaplanmıştır.
  - Kontrol grubunda yer alan öğrencilerin SBABT Son Testinden elde edilen toplam puanların;
  - Ortalaması;  $68,06 \pm 18,97$ ,
  - Ortancası (medyan); 66,
  - Tepe değeri (mod); 58,
  - En düşük puanı; 32
  - En yüksek puanı; 100
  - Ranjı; 68 olarak hesaplanmıştır.

Deney ve kontrol gruplarında yer alan öğrencilerin, SBABT testlerinden elde edilen toplam puanlarının normal dağılım sergileyip sergilemedikleri kontrol edilmiştir. Elde edilen bulgular Tablo 7’de verilmiştir.



**Tablo 7: Normal Dağılım Tablosu (Shapiro-Wilk)**

Ölçek	Gruplar	Statistic	df	p
Deney grubu	Ön Test	0,960	35	0,226
	Son Test	0,966	35	0,347
Kontrol grubu	Ön Test	0,945	35	0,078
	Son Test	0,955	35	0,165

Tablo' ya göre;

- Deney grubu SBABT Ön Testinden elde edilen toplam puanlar normal dağılım özelliği sergilemektedir ( $p>0,05$ ).
- Deney grubu SBABT Son Testinden elde edilen toplam puanlar normal dağılım özelliği sergilemektedir ( $p>0,05$ ).
- Kontrol grubu SBABT Ön Testinden elde edilen toplam puanlar normal dağılım özelliği sergilemektedir ( $p>0,05$ ).
- Kontrol grubu SBABT Son Testinden elde edilen toplam puanlar normal dağılım özelliği sergilemektedir ( $p>0,05$ ).

#### **Eğitim Öncesi ve Eğitim Sonrası SBABT Testlerinden Elde Edilen Puan Ortalamalarının Karşılaştırılması**

Deney ve kontrol gruplarında yer alan öğrencilerin, SBABT testlerinden elde edilen puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak fark olup olmadığı ilişkisiz örneklem t testi analizi ile test edilmiştir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin SBABT ön testinden aldıkları toplam puanlar, öğrencilerin sınıf şubelerine göre istatistiksel olarak farklılık gösterip göstermediği ilişkisiz örneklem t testi analizi ile incelenmiştir. Elde edilen bulgular Tablo 8'de verilmiştir.

**Tablo 8: Araştırmaya katılan öğrencilerin SBABT ön testinden aldıkları toplam puanlar, öğrencilerin sınıf şubelerine göre incelenmesi**

Ölçek	Gruplar	N	Ort	S sap.	sd	t	p
SBABT	Deney grubu	35	52,91	15,36	68	-0,275	0,784
Ön Test	Kontrol grubu	35	53,97	16,72			

Deney ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin SBABT ön testinden aldıkları toplam puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olup olmadığını ortaya koymak için ilişkisiz örneklem için t testi gerçekleştirilmiştir. Deney grubunda yer alan öğrencilerin toplam puan ortalamaları ( $X=52,91$ ) ile kontrol grubunda yer alan öğrencilerin SBABT ön testinden toplam puan ortalamaları ( $X=53,97$ ) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark yoktur ( $t=-0,275$  ve  $p>0,05$ ).

Araştırmaya katılan öğrencilerin SBABT son testinden aldıkları toplam puanlar, öğrencilerin sınıf şubelerine göre istatistiksel olarak farklılık gösterip göstermediği ilişkisiz örneklem t testi analizi ile incelenmiştir. Elde edilen bulgular Tablo 9’da verilmiştir.

**Tablo 9: Araştırmaya katılan öğrencilerin SBABT son testinden aldıkları toplam puanlar, öğrencilerin sınıf şubelerine göre incelenmesi**

Ölçek	Gruplar	N	Ort	S sap.	sd	t	p
SBABT	Deney grubu	35	72,80	15,30	68	1,151	0,254
Son Test	Kontrol grubu	35	68,06	18,97			

Deney ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin SBABT son testinden aldıkları toplam puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olup olmadığını ortaya koymak için ilişkisiz örneklem için t testi gerçekleştirilmiştir. Deney grubunda yer alan öğrencilerin toplam puan ortalamaları ( $X=72,80$ ) ile kontrol grubunda yer alan öğrencilerin SBABT ön testinden toplam puan ortalamaları ( $X=68,06$ ) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark yoktur ( $t=1,151$  ve  $p>0,05$ ).

Deney ve Kontrol grubunda yer alan öğrencilerin, SBABT Ön Test ve SBABT Son Testinden elde edilen puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak fark olup olmadığı ilişkili örneklem t testi analizi ile test edilmiştir.

Deney grubunda yer alan öğrencilerin SBABT Ön Test ve SBABT Son Testinden aldıkları toplam puanlar arasında istatistiksel olarak farklılık olup olmadığı ilişkili örneklem t testi analizi ile incelenmiştir. Elde edilen bulgular Tablo 10’da verilmiştir.

**Tablo 10: Deney grubunda yer alan öğrencilerin SBABT Ön Test ve SBABT Son Testinden aldıkları toplam puanlar arasındaki farkın incelenmesi**

Grup	Ölçek	N	Ort	S sap.	sd	t	p
Deney grubu	Ön Test	35	52,91	15,36	34	-5,937	0,000
	Son Test	35	72,80	15,30			

Deney grubunda yer alan öğrencilerin SBABT Ön Test ve SBABT Son Testinden aldıkları toplam puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olup olmadığını ortaya koymak için ilişkili örneklem için t testi gerçekleştirilmiştir. Deney grubunda yer alan öğrencilerin SBABT ön test toplam puan ortalamaları ( $X=52,91$ ) ile Deney grubunda yer alan öğrencilerin SBABT son test toplam puan ortalamaları ( $X=72,80$ ) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır ( $t=-5,937$  ve  $p<0,05$ ).

Kontrol grubunda yer alan öğrencilerin SBABT Ön Test ve SBABT Son Testinden aldıkları toplam puanlar arasında istatistiksel olarak farklılık olup olmadığını ilişkili örneklem t testi analizi ile incelenmiştir. Elde edilen bulgular Tablo 11’de verilmiştir.

**Tablo 11: Kontrol grubunda yer alan öğrencilerin SBABT Ön Test ve SBABT Son Testinden aldıkları toplam puanlar arasındaki farkın incelenmesi**

Grup	Ölçek	N	Ort	S sap.	sd	t	p
Deney grubu	Ön Test	35	53,97	16,72	34	-5,165	0,000
	Son Test	35	68,06	18,97			

Kontrol grubunda yer alan öğrencilerin SBABT Ön Test ve SBABT Son Testinden aldıkları toplam puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olup olmadığını ortaya koymak için ilişkili örneklem için t testi gerçekleştirilmiştir. Kontrol grubunda yer alan öğrencilerin SBABT ön test toplam puan ortalamaları ( $X=53,97$ ) ile Kontrol grubunda yer alan öğrencilerin SBABT son test toplam puan ortalamaları ( $X=68,06$ ) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır ( $t=-5,165$  ve  $p<0,05$ ).

### SBABT Testlerinden Elde Edilen Puan Ortalamalarının Sosyo-Demografik Özelliklere ve Tanıtıcı Bilgilere Göre İncelenmesi

Öğrencilerin SBABT Testlerinden aldıkları toplam puanlar çeşitli değişkenlere göre (yaş, bilgisayarının olup olmaması) anlamlı bir farklılıklar gösterip göstermediği incelenmiştir. Öğrencilerin SBABT Testlerinden aldıkları toplam puanlar normal dağılım özelliği gösterdiğinden dolayı iki kategorili değişkenler ilişkisiz örneklem için t testi ile test edilmiştir.

Deney grubundaki Öğrencilerin SBABT Testlerinden aldıkları toplam puanlar, öğrencilerin cinsiyet değişkenine göre istatistiksel olarak farklılık gösterip göstermediği ilişkisiz örneklem için t testi ile incelenmiştir. Elde edilen bulgular Tablo 12’de verilmiştir.

**Tablo 12: Deney grubundaki Öğrencilerin SBABT Testlerinden aldıkları toplam puanlarının cinsiyet değişkenine göre incelenmesi**

Test	Gruplar	N	Ort	Ss	Sd	t	p
Ön Test	Erkek	20	54,60	14,28	33	0,745	0,462
	Kız	15	50,67	16,95			
Son Test	Erkek	20	75,00	14,73	33	0,982	0,333
	Kadın	15	69,87	16,06			

Cinsiyet faktörünün, Deney grubundaki Öğrencilerin SBABT Ön Testinden aldıkları toplam puanlar üzerine anlamlı bir etkisinin olup olmadığını ortaya koymak için ilişkisiz örneklem için t testi gerçekleştirilmiştir. Erkek katılımcıların SBABT Ön Test puan ortalamaları ( $\bar{X}=54,60$ ) ile kız katılımcıların SBABT Ön Test puan ortalamaları ( $\bar{X}=50,67$ ) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır ( $t=0,745$  ve  $p>0,05$ ). Bu durumda Cinsiyet faktörünün, katılımcıların SBABT Ön Test puanları üzerine istatistiksel olarak anlamlı bir etkisinin olmadığı söylenebilir.

Cinsiyet faktörünün, Deney grubundaki Öğrencilerin SBABT Son Testinden aldıkları toplam puanlar üzerine anlamlı bir etkisinin olup olmadığını ortaya koymak için ilişkisiz örneklem için t testi gerçekleştirilmiştir. Erkek katılımcıların SBABT Son Test puan ortalamaları ( $\bar{X}=75,00$ ) ile kız katılımcıların SBABT Son Test puan

ortalamaları ( $\bar{X}=69,87$ ) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır ( $t=0,982$  ve  $p>0,05$ ). Bu durumda Cinsiyet faktörünün, katılımcıların SBABT Son Test puanları üzerine istatistiksel olarak anlamlı bir etkisinin olmadığı söylenebilir.

Kontrol grubundaki Öğrencilerin SBABT Testlerinden aldıkları toplam puanlar, öğrencilerin cinsiyet değişkenine göre istatistiksel olarak farklılık gösterip göstermediği ilişkisiz örneklem için t testi ile incelenmiştir. Elde edilen bulgular Tablo 13'de verilmiştir.

**Tablo 13: Kontrol grubundaki Öğrencilerin SBABT Testlerinden aldıkları toplam puanlarının cinsiyet değişkenine göre incelenmesi**

Test	Gruplar	N	Ort	Ss	Sd	t	p
Ön Test	Erkek	18	56,28	16,72	33	0,836	0,409
	Kız	17	51,53	16,87			
Son Test	Erkek	18	64,44	15,89	33	-1,165	0,252
	Kadın	17	71,88	21,59			

Cinsiyet faktörünün, Kontrol grubundaki Öğrencilerin SBABT Ön Testinden aldıkları toplam puanlar üzerine anlamlı bir etkisinin olup olmadığını ortaya koymak için ilişkisiz örneklem için t testi gerçekleştirilmiştir. Erkek katılımcıların SBABT Ön Test puan ortalamaları ( $\bar{X}=56,28$ ) ile kız katılımcıların SBABT Ön Test puan ortalamaları ( $\bar{X}=51,53$ ) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır ( $t=0,836$  ve  $p>0,05$ ). Bu durumda Cinsiyet faktörünün, katılımcıların SBABT Ön Test puanları üzerine istatistiksel olarak anlamlı bir etkisinin olmadığı söylenebilir.

Cinsiyet faktörünün, Kontrol grubundaki Öğrencilerin SBABT Son Testinden aldıkları toplam puanlar üzerine anlamlı bir etkisinin olup olmadığını ortaya koymak için ilişkisiz örneklem için t testi gerçekleştirilmiştir. Erkek katılımcıların SBABT Son Test puan ortalamaları ( $\bar{X}=64,44$ ) ile kız katılımcıların SBABT Son Test puan ortalamaları ( $\bar{X}=71,88$ ) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır ( $t=-1,165$  ve  $p>0,05$ ). Bu durumda Cinsiyet faktörünün, katılımcıların SBABT Son Test puanları üzerine istatistiksel olarak anlamlı bir etkisinin olmadığı söylenebilir.

Deney grubundaki Öğrencilerin SBABT Testlerinden aldıkları toplam puanlar, öğrencilerin bilgisayarının olup olmaması değişkenine göre istatistiksel olarak farklılık gösterip göstermediği ilişkisiz örneklem için t testi ile incelenmiştir. Elde edilen bulgular Tablo 14’de verilmiştir.

**Tablo 14: Deney grubundaki Öğrencilerin SBABT Testlerinden aldıkları toplam puanlarının bilgisayarının olup olmaması değişkenine göre incelenmesi**

Test	Gruplar	N	Ort	Ss	Sd	t	p
Ön Test	Var	13	60,00	13,04	33	2,214	0,034
	Yok	22	48,73	15,35			
Son Test	Var	13	80,62	12,63	33	2,495	0,018
	Yok	22	68,18	15,09			

Öğrencinin bilgisayarının olup olmaması faktörünün, Deney grubundaki Öğrencilerin SBABT Ön Testinden aldıkları toplam puanlar üzerine anlamlı bir etkisinin olup olmadığını ortaya koymak için ilişkisiz örneklem için t testi gerçekleştirilmiştir. Bilgisayarı olan katılımcıların SBABT Ön Test puan ortalamaları ( $\bar{X}=60,00$ ) ile Bilgisayarı olmayan katılımcıların SBABT Ön Test puan ortalamaları ( $\bar{X}=48,73$ ) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuştur ( $t=2,214$  ve  $p<0,05$ ). Bu durumda Öğrencinin bilgisayarının olup olmaması faktörünün, katılımcıların SBABT Ön Test puanları üzerine istatistiksel olarak anlamlı bir etkisinin olduğu söylenebilir.

Öğrencinin bilgisayarının olup olmaması faktörünün, Deney grubundaki Öğrencilerin SBABT son Testinden aldıkları toplam puanlar üzerine anlamlı bir etkisinin olup olmadığını ortaya koymak için ilişkisiz örneklem için t testi gerçekleştirilmiştir. Bilgisayarı olan katılımcıların SBABT son Test puan ortalamaları ( $\bar{X}=80,62$ ) ile Bilgisayarı olmayan katılımcıların SBABT son Test puan ortalamaları ( $\bar{X}=68,18$ ) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuştur ( $t=2,495$  ve  $p<0,05$ ). Bu durumda Öğrencinin bilgisayarının olup olmaması faktörünün, katılımcıların SBABT son Test puanları üzerine istatistiksel olarak anlamlı bir etkisinin olduğu söylenebilir.

Kontrol grubundaki Öğrencilerin SBABT Testlerinden aldıkları toplam puanlar, öğrencilerin bilgisayarının olup olmaması değişkenine göre istatistiksel olarak farklılık gösterip göstermediği ilişkisiz örneklem için t testi ile incelenmiştir. Elde edilen bulgular Tablo 15’de verilmiştir.

**Tablo 15: Kontrol grubundaki Öğrencilerin SBABT Testlerinden aldıkları toplam puanlarının bilgisayarının olup olmaması değişkenine göre incelenmesi**

Test	Gruplar	N	Ort	Ss	Sd	t	p
Ön Test	Var	12	60,67	16,14	33	1,763	0,087
	Yok	23	50,48	16,26			
Son Test	Var	12	70,33	24,25	33	0,507	0,615
	Yok	23	66,87	16,05			

Öğrencinin bilgisayarının olup olmaması faktörünün, Kontrol grubundaki Öğrencilerin SBABT Ön Testinden aldıkları toplam puanlar üzerine anlamlı bir etkisinin olup olmadığını ortaya koymak için ilişkisiz örneklem için t testi gerçekleştirilmiştir. Bilgisayarı olan katılımcıların SBABT Ön Test puan ortalamaları ( $\bar{X}=60,67$ ) ile Bilgisayarı olmayan katılımcıların SBABT Ön Test puan ortalamaları ( $\bar{X}=50,48$ ) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır ( $t=1,763$  ve  $p>0,05$ ). Bu durumda Öğrencinin bilgisayarının olup olmaması faktörünün, katılımcıların SBABT Ön Test puanları üzerine istatistiksel olarak anlamlı bir etkisinin olmadığı söylenebilir.

Öğrencinin bilgisayarının olup olmaması faktörünün, Kontrol grubundaki Öğrencilerin SBABT son Testinden aldıkları toplam puanlar üzerine anlamlı bir etkisinin olup olmadığını ortaya koymak için ilişkisiz örneklem için t testi gerçekleştirilmiştir. Bilgisayarı olan katılımcıların SBABT son Test puan ortalamaları ( $\bar{X}=70,33$ ) ile Bilgisayarı olmayan katılımcıların SBABT son Test puan ortalamaları ( $\bar{X}=66,87$ ) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır ( $t=0,507$  ve  $p>0,05$ ). Bu durumda Öğrencinin bilgisayarının olup olmaması faktörünün, katılımcıların SBABT son Test puanları üzerine istatistiksel olarak anlamlı bir etkisinin olmadığı söylenebilir.

Deney grubundaki Öğrencilerin SBABT Testlerinden aldıkları toplam puanlar, öğrencilerin bilgisayarda zaman geçirme süreleri değişkenine göre istatistiksel olarak farklılık gösterip göstermediği tek yönlü ANOVA analizi ile incelenmiştir. Elde edilen bulgular Tablo 16’da verilmiştir.

**Tablo 16: Deney grubundaki Öğrencilerin SBABT Testlerinden aldıkları toplam puanlarının bilgisayarda zaman geçirme süreleri değişkenine göre incelenmesi**

Test	Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	p
Ön Test	Gruplar Arası	327,535	2	163,768	0,681	0,513
	Grup İçi	7699,208	32	240,6		
	Toplam	8026,743	34			
Son Test	Gruplar Arası	397,233	2	198,616	0,840	0,441
	Grup İçi	7564,367	32	236,386		
	Toplam	7961,6	34			

Deney grubundaki Öğrencilerin bilgisayarda zaman geçirme süreleri değişkenlerine (1 saatten az, 2-3 saat, 3 saatten fazla) göre, SBABT Ön Testinden aldıkları toplam puan ortalamaları tek yönlü ANOVA analizi ile incelenmiştir. Analiz sonucunda elde edilen bulgulara göre, katılımcıların bilgisayarda zaman geçirme süreleri değişkenine göre, SBABT Ön Testinden aldıkları puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı fark yoktur ( $F=0,681$  ve  $p>0,05$ ).

Deney grubundaki Öğrencilerin bilgisayarda zaman geçirme süreleri değişkenlerine (1 saatten az, 2-3 saat, 3 saatten fazla) göre, SBABT Son Testinden aldıkları toplam puan ortalamaları tek yönlü ANOVA analizi ile incelenmiştir. Analiz sonucunda elde edilen bulgulara göre, katılımcıların bilgisayarda zaman geçirme süreleri değişkenine göre, SBABT Son Testinden aldıkları puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı fark yoktur ( $F=0,840$  ve  $p>0,05$ ).

Kontrol grubundaki Öğrencilerin SBABT Testlerinden aldıkları toplam puanlar, öğrencilerin bilgisayarda zaman geçirme süreleri değişkenine göre istatistiksel olarak farklılık gösterip göstermediği tek yönlü ANOVA analizi ile incelenmiştir. Elde edilen bulgular Tablo 17’de verilmiştir.



**Tablo 17: Kontrol grubundaki Öğrencilerin SBABT Testlerinden aldıkları toplam puanlarının bilgisayarda zaman geçirme süreleri değişkenine göre incelenmesi**

Test	Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	p
Ön Test	Gruplar Arası	1333,829	2	666,914	2,612	0,089
	Grup İçi	8171,143	32	255,348		
	Toplam	9504,971	34			
Son Test	Gruplar Arası	2309,533	2	1154,767	3,723	0,035
	Grup İçi	9926,352	32	310,199		
	Toplam	12235,89	34			

Kontrol grubundaki Öğrencilerin bilgisayarda zaman geçirme süreleri değişkenlerine (1 saatten az, 2-3 saat, 3 saatten fazla) göre, SBABT Ön Testinden aldıkları toplam puan ortalamaları tek yönlü ANOVA analizi ile incelenmiştir. Analiz sonucunda elde edilen bulgulara göre, katılımcıların bilgisayarda zaman geçirme süreleri değişkenine göre, SBABT Ön Testinden aldıkları puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı fark yoktur ( $F=2,612$  ve  $p>0,05$ ).

Kontrol grubundaki Öğrencilerin bilgisayarda zaman geçirme süreleri değişkenlerine (1 saatten az, 2-3 saat, 3 saatten fazla) göre, SBABT Son Testinden aldıkları toplam puan ortalamaları tek yönlü ANOVA analizi ile incelenmiştir. Analiz sonucunda elde edilen bulgulara göre, katılımcıların bilgisayarda zaman geçirme süreleri değişkenine göre, SBABT Son Testinden aldıkları puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı fark vardır ( $F=3,723$  ve  $p<0,05$ ).

Bilgisayarda zaman geçirme süreleri farklı olan Öğrencilerin SBABT Son Testi puan ortalamaları arasındaki anlamlı farklılığın hangi gruplar arası farklılıktan kaynaklandığını belirlemek amacıyla Tukey testi yapılmıştır. Test sonucunda elde edilen bulgulara göre, SBABT Son Testi puan ortalamaları arasındaki anlamlı farkın bilgisayarda zaman geçirme süreleri 2-3 saat olan öğrenciler 3 saatten fazla olan öğrencilerin puan ortalamaları arasında olduğu tespit edilmiştir. Diğer gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark tespit edilememiştir. Fark tespit edilen durumlar için;

Bilgisayarda zaman geirme sreleri 2-3 saat olan rencilerin ortalama puanları (77,60), bilgisayarda zaman geirme sreleri 3 saatten fazla olan rencilerin ortalama puanlarından (49,50), istatistiksel olarak anlamlı derecede ( $p=0,029$ ) yksektir.



## BÖLÜM V

### SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

#### 5.1. Sonuç ve Tartışma:

Sosyal bilgiler dersinde kullanılan bilgisayar destekli eğitsel oyunların öğrencilerin ders başarısına olan etkisinin araştırıldığı bu çalışmada deney grubu ve kontrol grubu öğrencilerinin ön test puanları arasında anlamlı bir farkın olmadığı görülmektedir. Deney grubunda yer alan öğrencilerin toplam puan ortalamaları ( $X=52,91$ ) ile kontrol grubunda yer alan öğrencilerin SBABT ön testinden toplam puan ortalamaları ( $X=53,97$ ) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark yoktur ( $t=-0,275$  ve  $p>0,05$ ). Bu durum öğrencilerde “ Ülkemizin Kaynakları” ünitesine ilişkin hazır bulunuşluk düzeylerinin deney ve kontrol grupları için birbirine yakın olduğunu göstermektedir. Bu durumun daha sağlıklı sonuçların elde edilmesi açısından önemli olduğunu ifade edebiliriz.

Deney grubu öğrencilerine 4 hafta boyunca bilgisayar destekli eğitsel oyun yönteminin uygulanmasının ardından deney grubu öğrencilerinin ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farkın olduğu görülmektedir. Bu açıdan bilgisayar destekli eğitsel oyunların öğrencilerin ders başarılarını olumlu yönde etkilediğini söylemek mümkündür. Araştırmamızla paralel olarak Su (2008), yapmış olduğu çalışmada, bilgisayar oyunu tabanlı öğretim yapılan deney grubunun geleneksel öğretim yöntemleriyle öğretim yapılan gruptan daha fazla başarı gösterdiği sonucuna ulaşmıştır. Başka bir çalışmada Avcı, Sert, Özdiñç ve Tüzün (2009) tarafından gerçekleştirilen eğitsel bilgisayar oyunları ile desteklenmiş derslerin öğrenmeler üzerinde etkili olduğu çalışmaya katılan öğrenciler ve öğretmenler tarafından çok fazla sevildiği ortaya konmuştur. Ayrıca Donmuş (2012) İngilizce öğrenmede eğitsel bilgisayar oyunu kullanmanın erişime, kalıcılığa ve motivasyona etkisini araştırdığı çalışmasında deney ve kontrol gruplarına uyguladığı ön test ve son test başarı testinin ardından deney grubundaki öğrencilerin kalıcılık ve erişim puanlarının kontrol grubu öğrencilerinden yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır. Aynı zamanda, bilgisayar destekli eğitsel oyunların öğrencilerin motivasyonuna da önemli katkılar yaptığı bu çalışma ışığında ortaya konulmuştur.

Kontrol grubu öğrencilerine 4 hafta boyunca geleneksel öğretim yöntemleri uygulanmıştır. Son test puanları değerlendirildiğinde öğrencilerin ders başarılarında puanlarında artış olduğu ancak anlamlı bir farklılığın olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Ancak öğrencilerin ders başarılarındaki artışın deney grubu öğrencilerinin artışından az olduğu görülmektedir. Bu durum MEB tabanlı öğretim yöntemlerinin öğrencilerin ders başarısını arttırdığı ancak öğrencilerin ders başarılarında anlamlı bir farklılık ortaya koyamadığı sonucunu doğurmaktadır. Bu verilere paralel olarak, Efendioğlu(2006), bilgisayar destekli geometri programının ilköğretim dördüncü sınıf öğrencilerinin akademik başarılarına ve kalıcılığa etkisini araştırdığı çalışmasında, deney ve kontrol gruplarının geometri başarı testi (son-test) puanları arasında anlamlı bir fark bulup, kalıcılık puanları arasında anlamlı bir fark bulamamıştır.

Deney ve kontrol gurubu öğrencilerinin cinsiyet dağılımına bakıldığında, öğrencilerin cinsiyet durumlarının SBABT puanlarının üzerinde anlamlı bir farklılık oluşturmadığı görülmüştür. Bu duruma bakarak öğrencilerin cinsiyet durumlarının akademik başarıları üzerinde doğrudan etki oluşturmadığını söylemek mümkündür.

Araştırmaya katılan öğrencilerin kullanabilecekleri bilgisayara sahip olup olmama durumları incelendiğinde, bilgisayar sahibi olup olmama durumlarının anlamlı bir fark ortaya koymadığı görülmüştür. Bu durumla ilgili olarak, öğrencilerden bilgisayara sahip olanlarının bilgisayarı hangi yönde kullandıklarının bilinmemesi, öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunlarını kullanma alışkanlıklarının bilinmemesi gibi konular sonuç hakkında kesin bir yargıya ulaşılmasını zorlaştırmaktadır. Bilgisayara sahip olan bireylerin internet bağlantılarının olup olmama durumunun da bilinmemesi bu duruma ilişkin kesin bir yargıya ulaşılmasını ve çocukların internet bağlantısı bulunmayan bilgisayarda eğitsel oyun oynama durumlarının ne yönde olduğunun bilinmemesine sebebiyet vermektedir. Buna paralel olarak çocukların eğitsel oyun oynama bilinçlerinin de konuya etki edebileceğini söyleyebiliriz.

Çalışmamızda elde ettiğimiz bir diğer sonuç ise araştırmaya katılan öğrencilerin bilgisayar karşısında geçirdikleri zaman aralığı üzerine olmuştur. Araştırma sonuçlarına göre bilgisayar karşısında zaman geçirme sürelerinin ön test sonuçlarında anlamlı bir fark ortaya koymadığı sonucuna varılmıştır. Ancak son test sonuçlarında

bilgisayar karşısında 2-3 saat ve 3 saat ve üzeri zaman geçiren öğrencilerde anlamlı bir fark olduğu görülmüştür. Bilgisayarda zaman geçirme süreleri 2-3 saat olan öğrencilerin ortalama puanları (77,60), bilgisayarda zaman geçirme süreleri 3 saatten fazla olan öğrencilerin ortalama puanlarından (49,50), istatistiksel olarak anlamlı derecede ( $p=0,029$ ) yüksektir. Bu sonuçlar ışığında öğrencilerin 2-3 saat zaman aralığında bilgisayar kullanmasının olumlu 3 saat ve üzeri bilgisayar kullanımlarında olumsuz sonuçlar doğurduğunu söylemek mümkündür. 2009 PISA verilerine göre evde ve okulda bilgisayar kullanım sürelerinin fazlalaşmasının öğrenci başarılarını %82'den % 58' e kadar azaltta bildiğini göstermiştir. Bu veriler ışığında, bilgisayar karşısında fazlaca zaman geçirmenin olumsuz taraflarının da olabileceğini söyleyebiliriz

## 5.2. Öneriler

- ✓ Öğrencilerin akademik başarısının artırılmasında bilgisayar destekli eğitsel oyunlardan derslerde daha çok yararlanılabilir.
- ✓ Öğretmenler bilgisayar destekli eğitsel oyunları kullanma noktasında teşvik edilebilir.
- ✓ Öğrencilerin bilgisayar destekli eğitsel oyunlardan daha fazla yararlanması adına öğrenciler teşvik edilebilir.
- ✓ Öğrencilerin sosyal medya ve internet üzerinden edindiği zararlı etkenler eğitsel oyunlarla azaltılıp ortadan kaldırılabilir.
- ✓ Öğrencilerin boş zamanlarını faydalı etkinliklere dönüştürmesi sağlanabilir.
- ✓ Sosyal bilgiler dersinde kullanılmak üzere daha fazla eğitsel oyun geliştirilmelidir.
- ✓ Bilgisayar destekli eğitsel oyunların içeriğinin zenginleştirilerek daha ilgi çekici hale getirilebilir.
- ✓ MEB konuyla ilgili olarak öğretmenlere bilgilendirici seminerler düzenlemesi yararlı olacaktır.
- ✓ MEB bilgisayar destekli eğitsel oyunlar oluşturarak öğretmenlere EBA üzerinden sunmalıdır.

- ✓ Son dönemlerde FATİH projesiyle başlanılan internet ve bilgisayar destekli öğretim, eğitsel bilgisayar yazılımlarıyla da desteklenerek öğretmenlerin daha aktif kullanması sağlanmalıdır.
- ✓ Bilgisayar destekli eğitsel oyunlar üzerine Matematik, Fen bilgisi, İngilizce gibi derslerde gerçekleştirilen bilgisayar destekli eğitsel oyun çalışmalarının sonuçları öğrencilerde akademik başarının arttığını göstermiştir. Bu durumda bilgisayar destekli eğitsel oyun kullanımının tüm dersler için kullanılmasının yararlı olacağını söylemek mümkündür.
- ✓ Bu konuyla ilgili araştırma yapacak araştırmacıların seçtiği ders veya konuya yönelik bilgisayar destekli eğitsel oyunları iyi ayarlaması gerekmektedir.
- ✓ Araştırmacıların araştırma yaparken bilgisayar destekli eğitsel ortamın niteliklerine dikkat etmesi gerekmektedir.
- ✓ Araştırmada uygulanacak anket ve testler dikkatli seçilerek uzman görüşlerine başvurulmalıdır.
- ✓ Araştırmada kullanılacak eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin dikkatini çekecek ve motivasyonunu arttıracak türden seçilmesine dikkat edilmelidir.

## KAYNAKÇA

- Açıkgöz, K. Ü. (2003). *Etkili öğrenme ve öğretme*. İzmir: Eğitim Dünyası Yayınları.
- Ak, D. (2006). *Oyun ve Oyuncak Kavramlarının Tarihsel ve Kültürel Değişimine Endüstriyel Tasarım Açısından Bir Bakış*. , Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Fen Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Akandere, M. (2006).*Eğitici Okul Oyunları(1. Baskı)*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Akandere, M. (2003). *Eğitici okul oyunları*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Akkemik, S. (2009). *Sayısal Oyunlarda Etkileşim Tasarımının Rolü*. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Akpınar, Y.(1999). *Bilgisayar destekli öğretim ve uygulamalar*. Ankara:Anı Yayıncılık.
- Aksoy, C. N. (2014). *Dijital oyun tabanlı matematik öğretiminin ortaokul 6. sınıf öğrencilerinin başarılarına, başarı güdüsü, öz-yeterlik ve tutum özelliklerine etkisi*. Ankara: Gazi Üniversitesi Yayınlanmış doktora tezi.
- Aksüt, M. ve Kurfalı, H. (2005). *Bilgisayar oyunlarının eğitim aktivitelerine etkisi*. Akademik Bilişim 2005 Konferansı'nda sunulan bildiri, Gaziantep, Türkiye.
- Altunay, D. (2004). *Oyunla desteklenmiş matematik öğretiminin öğrenci erişimine ve başvurulabilecek eğitici-öğretici oyunlar*. Erzurum: Atatürk Bilimler Enstitüsü. Yüksek lisans tezi.
- And, M. (2012) *Oyun ve Büyü* (3. Basım ). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Arnold, A. (1979). *Çocuğunuz ve Oyun* (1.Baskı). (Çev. R.Mahmudoğlu).İstanbul: Ece Yayınları. (Eserin orijinali 1979 yılında yayımlandı).
- Ataman, A. (2003). *Gelişim ve öğrenme*. Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık.
- Avcı, Ü., Sert, G., Özdiç, F. ve Tüzün, H. (2009). *Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Bilişim Teknolojileri Dersindeki Kullanım Etkileri*. 9. Uluslar Arası Eğitim Teknolojileri Konferansı, 6-8 Mayıs, Ankara.
- Bayırtepe, E. ve Tüzün, H. (2007). *Oyun-Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Öğrencilerin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz-Yeterlik Alguları Üzerine Etkileri*. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (H. U. Journal of Education)*, 33, 41-54.
- Bilen, M. (1999). *Plandan uygulamaya öğretim*. Ankara: Anı Yayıncılık.

- Büyüköztürk, Ş.(2014). *Veri Analiz El Kitabı*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık. IBSN: 978-975-6802-74-8, 209s.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş., Demirel, F., 2016. *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık. IBSN: 978-9944-919-28-9, 341s.
- Çakı, E. (2008). *Beşinci sınıf din kültürü ve ahlak bilgisi dersinde bir yöntem olarak drama tekniği*. Çanakkale: On sekiz Mart Üniversitesi Sosyal Eğitimi Kongresi içinde (s. 1050-1056). Yüksek lisans tezi. Ankara: ODTÜ Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- ÇELEBİ, D.B. (2007). *Türkiye ve Azerbaycan'daki Çocuk Oyunları ve Oyuncaklarının Karşılaştırmalı İncelemesi*. Muğla: Muğla Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi.
- Çoban, B. ve Nacar, E. (2015). *Ortaokullarda Eğitsel Oyunlar*. Ankara: Nobel Akademi Yayıncılık. ISBN: 978-605-320-061-1, 261s.
- Çoban, B. (2006). *Ortaöğretimde ve Üniversitelerde Eğitsel Oyunlar*. Ankara : Nobel Yayıncılık. ISBN: 975-591-894-9, 237s.
- ÇOBAN,B. Nacar, E. (2008). *İlköğretim 2. Kademe Eğitsel Oyunlar (2.Baskı)*.Ankara: Nobel Yayınları.
- Çocuk Oyun ve Oyuncakları Hakkındaki Görüşlerinin incelenmesi”. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Demirel, Ö. (2000). *Öğretme Sanatı (2.Baskı)*. Ankara: Pegem Yayınları.
- Demirel, Ö. (2005). *Eğitim Sözlüğü(3.Baskı)*. Ankara: Pegem Yayınları.
- Demirel, Ö. (1999). *Planlamadan Değerlendirmeye Öğretme Sanatı*. Ankara: Pegem Akademi Yayınları. ISBN: 975-680-205-7, 308s.
- Demirel, Ö. Seferoğlu, S.S. & Yağcı, E. (2003). *Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Demirel, Ö. (1993) *Yabancı dil Öğretimi: İlkeler, Yöntemler, Teknikler*. Ankara :USEM Yayınları.
- Donmuş, V. (2012). *İngilizce Öğrenmede Eğitsel Bilgisayar Oyunu kullanmanın Erişime, Kalıcılığa ve Motivasyona etkisi*. Elazığ: Fırat Üniversitesi Yayımlanmış Yüksek lisans tezi.
- Efendioğlu, A. (2006). *Anlamlı Öğrenme Kuramına Dayalı Olarak Hazırlanan Bilgisayar Destekli Geometri Programının İlköğretim Dördüncü Sınıf*



*Öğrencilerinin Akademik Başarılarına ve Kalıcılığa Etkisi.* Adana :Çukurova Üniversitesi. Yayınlanmış Yüksek lisans tezi.

- Erdoğan, İ. (2009). *Eğitime dair Yazılar, Konuşmalar ve Söyleşiler.* Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Erşan, Ş. (2006). *Okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 6 yaş grubundaki çocukların oyun ve çalışma(iş) ile ilgili algılarının incelenmesi.* Ankara :Gazi Üniversitesi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi.
- Evrekli, E. (2010). *Fen ve teknoloji öğretiminde zihin haritası ve kavram karikatürü etkinliklerin öğrencilerin akademik başarılarına ve sorgulayıcı öğrenme beceri algılarına etkisi.* İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi.
- Ferdig, R. E. (2005). *Towards implementing technologies in education: Exploring the pedagogy and people of good innovations. The Turkish Online Journal of Educational Technology, 4(2), 35-43.*
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). *Games, motivation, and learning: A research and practice model. Simulation & Gaming, 33(4), 441-467.*
- Gee, J. P., & Levine, H. L. (2009). *Welcome to our virtual worlds. Educational Leadership, 66 (6), 48-52.*
- Gözütok, D. (2000). *Öğretmenliğimi Geliştiriyorum.* Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Gülsoy, T., Uçgun, D., (2013). *6.Sınıf Öğrencilerinin Kelime Hazinesinin Geliştirilmesinde Eğitsel Oyunların Etkisinin İncelenmesi.* Turkish Studies - International Periodical For The Languages, Literature And History Of Turkish Or Turkic Volume 8/13 Fall 2013, P. 943-952.
- Güneş, A. (2003). *Okullarda Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi (3. baskı).* Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Güngörmüş, G. (2007). *Web tabanlı eğitimde kullanılan oyunların başarıya ve kalıcılığa etkisi.* Ankara: Gazi Üniversitesi, Yayınlanmamış yüksek lisans tezi.
- Hazar, M. (1996). *Oyunla Eğitim.* Ankara: Tubitak Yayınları.
- Huizinga, J. (1955). *Homo ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme (3. Basım).* (M. A. Kılıçbay, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- İlhan, B. (2006). *Müfredat Laboratuvar İlköğretim Okullarında 6,7 ve 8.Sınıflarda Görev Yapan Alan Öğretmenlerinin Küçük Grupla Öğretim Yöntem ve Tekniklerini Uygulama Durumları.* Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi.

- Kadim, M. (2012). *Okul öncesi öğretmenlerinin oyun öğretimine yönelik öz-yeterliklerinin incelenmesi*. Bolu: Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi.
- Karabacak, N. (1996). *Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Erişi Düzeyine Etkisi*. Ankara : Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Kılıçoğlu, M. (2006). *Anasınıfı, hazırlık ve ilköğretim birinci sınıflarda okuyan görme engelli öğrencilerin oyunlarının değerlendirilmesi: Karşılaştırmalı bir araştırma*. Konya: Selçuk Üniversitesi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., & Kök, M. (2007). *Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun*. Erzurum: Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi, 16, 324-340.
- Köroğlu, H. ve Yeşildere, S. (2002). *İlköğretim II. kademedeki matematik konularının öğretiminde oyunlar ve senaryolar. V. Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Öğretmesinde oyun ve modellerin başarıya etkisi*. İstanbul: Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Yüksek lisans tezi.
- Malone, T. W., & Lepper, M. R. (1987). Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning. In R. E. Snow & M. J. Farr (Eds.), *Aptitude, learning and instruction: Cognitive and affective process analyses* (pp. 223-253). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Mayer, R. E., Schustack, M. W., & Blanton, W. E. (1999). What do children learn from using computers in an informal, collaborative setting? *Educational Technology*, 39(2), 27-31.
- Neuman, W. L. (2007). *Basics of social research: Qualitative and quantitative approaches* (2nd ed.; International ed.). Boston, Mass; London: Pearson, Allyn and Bacon.
- Nicolopoulou, A. (1993). *Oyun, Bilişsel Gelişim ve Toplumsal Dünya: Piaget, Vygotsky ve Sonrası*. (Çev. Melike Türkan Bağlı). Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 37(2), 137-169, Web: [acikarsiv.ankara.edu.tr / browse / 661 / 991.pdf](http://acikarsiv.ankara.edu.tr/browse/661/991.pdf), 20 Aralık 2017 tarihinde alınmıştır.
- Onur, B. Güney, N. (2004). "Türkiye'de Çocuk Oyunları: Araştırmalar." Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- Ormanoğlu, M. (1997). *Niçin Oyun?* İstanbul: Göçebe Yayınları.
- Özdemir, A. (2006). "Sosyal Bilgiler Öğretiminde Oyun". Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi

- Özdoğan, B. (2009). *Çocuk ve Oyun* (5.Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Özen, G., Timurkan, S., Güllü, M., Timurkan, S., Meriç, F., Uğraş, S., Çelik Çoban, D., (2012). “*Eğitsel Oyunlar*”. Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları. ISBN: 978-975-11-3327-4, Ankara, 192s.
- Özmen, Ö. (1999). “*Çağdaş Sporda Eğitim Üçgeni*”. (2. baskı). Ankara: Bağırhan Yayınevi.
- Pamir, İ. (1996). Jean Piaget. *Türk Psikoloji Bülteni*, 2 (4), 65-67.
- Poyraz, H. (2012). *Okul öncesinde oyun ve oyun örnekleri*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Prensky, M. (2001). *Fun, play and games: What makes games engaging. Digital game-based learning*, 5, 1-05.
- Prensky, M. 2001 “Digital Natives, Digital Immigrants”. *On The Horizon*<http://www.twitchspeed.com/site/Prensky%20%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.htm> (Erişim Tarihi: 14.01.2017)
- Saracaloğlu, A.S. ve Aldan Karademir, Ç., 2009. *Eğitsel Oyun Temelli Fen ve Teknoloji Öğretiminin Öğrenci Başarısına Etkisi*, Eskişehir. VIII. Ulusal Sınıf Öğretmenliği Eğitimi Sempozyumu, 21-23 Mayıs 2009. Osmangazi Üniversitesi, Eskişehir. s.1098-1107.
- Sel, R. (1986). *Eğitsel Oyunlar* (4.Baskı).Ankara: Öğretmen Yayınları.
- Sevinç, M. (2004). *Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun*. İstanbul: Morpa Yayınları.
- Soylu, Y. (2001). *Matematik derslerinin öğretiminde (I.devre 1,2,3,4,5. sınıf)*
- Sönmez, V. (1999). *Sosyal Bilgiler Öğretimi ve Öğretmen Kılavuzu*. İstanbul: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Sönmez, V. (2001). *Program geliştirmede öğretmen el kitabı*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Sönmez, V. (2010). *Öğretim İlke ve Yöntemleri* (4. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Tan, Ş. (2005). *Öğretimi planlama ve değerlendirme*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Tollefsrud, O. J. (2006). *The educational game editor: The design of a program for making educational computer games* (Unpublished master’s thesis). Norges Teknisk Naturvitenskapelige Universitet, Trondheim.
- Topçu, H., Küçük,S., Göktaş,Y., (2014), *Sınıf Öğretmeni Adaylarının İlköğretim Matematik Öğretiminde Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Kullanımına Yönelik*

*Görüşleri*, Turkish Journal of Computer and Mathematics Education Vol.5 No.2, 119-136.

Uğurel, I. (2003). *Ortaöğretimde oyunlar ve etkinlikler ile matematik öğretimine ilişkin öğretmen adayları ve öğretmenlerin görüşleri*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Yayınlanmış Yüksek lisans tezi.

Uysal, A. (2005). *Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunları Tasarımı*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Yayınlanmamış Yüksek lisans Tezi.

Valkenburg, P.M. (2001). Television and the child's developing imagination. In D.G. Singer, & L.L. Singer (Eds.), *Handbook of children and the media* (pp. 121-135). Thousand Oaks: Sage Publications.

Yeşilkaya, İ. (2013). *7.sınıf sosyal bilgiler dersi "zaman içinde bilim" ünitesinin eğitsel oyun yöntemi ile öğretimi*. Malatya: İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi

Yörükoğlu, A. (1983). *Çocuk Ruh Sağlığı*. Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

#### İNTERNET KAYNAKLARI

<http://www.sosyalbilgiler.biz/forum/konu/eggspert-kim-bilecek-uelkemizin-kaynaklari.53538/>, Erişim Tarihi:28.12.2017.

<http://www.sosyalbilgiler.biz/forum/konu/bueyuek-risk-test-ipek-yolunda-tuerkler.55503/> **Erişim Tarihi: 25.12.2017.**

<http://www.sosyalbilgiler.biz/forum/konu/bil-soruyu-bas-gaza-6-sinif-ilk-5-uenite-karisik.19253/> **Erişim Tarihi:29.12.2017.**

<https://www.sosyaldeyince.com/6sinif-sosyal-bilgiler-oyunlari/topx-oyunu-6-sinif-4-unite-ulkemizin-kaynaklari-t4061.0.html>, Erişim Tarihi: 03.02.2018.

<https://www.sosyaldeyince.com/6sinif-sosyal-bilgiler-oyunlari/buz-devri-oyunu-6-sinif-4-unite-ulkemizin-kaynaklari-t2992.0.html> Erişim Tarihi: 09.02.2018.

<https://www.sosyaldeyince.com/6sinif-sosyal-bilgiler-oyunlari/hopla-oyunu-6-sinif-4-unite-ulkemizin-kaynaklari-t2506.0.html>, Erişim Tarihi: 08.02.2018.

<https://www.sosyaldeyince.com/6sinif-sosyal-bilgiler-oyunlari/zor-oyun-6sinif-4unite-ulkemizin-kaynaklari-t378.0.html>, Erişim Tarihi: 02.02.2018.

<https://www.sosyaldeyince.com/6sinif-sosyal-bilgiler-oyunlari/dag-bisikleti-oyunu-6sinif-4unite-ulkemizin-kaynaklari-t350.0.html>, Erişim Tarihi:02.02.2018).

<https://www.sosyaldeyince.com/6sinif-sosyal-bilgiler-oyunlari/var-misin-yok-musun-oyunu-6sinif-4unite-ulkemizin-kaynaklari-t279.0.html>, Eriřim Tarihi: 02..02.2018.

TDK (2014). *Oyun kavramının tanımı*, [http://tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts](http://tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts) adresinden 27 Ekim 2017 tarihinde edinilmiřtir.

Su, Y. (2008). *Effects of Computer Game-Based Instruction on Programming Achievement of Adult Students In Taiwan*. Doktora Tezi, La Sierra University, Taiwan. 18 Mart 2018 tarihinde <<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1467607>> adresinden eriřilmiřtir.



**EKLER****EK- 1****KİŞİSEL BİLGİLER FORMU**

01. Cinsiyetiniz :  Kız  Erkek

02. Evinizde kendinize ait bir bilgisayarınız var mı?

Evet  Hayır

03. Günde kaç saat bilgisayarla vakit geçiriyorsunuz?

1 saatten az  1-2 saat  3 saatten fazla

04. Evinizde kullanabileceğiniz bir bilgisayar var mı?

Evet  Hayır

05. Daha önce bilgisayarda öğretici CD ya da program ile çalıştınız mı?

Evet  Hayır

06. Kendinize ait bir elektronik posta (e-mail) adresiniz var mı?

Evet  Hayır

07. Kardeş sayınız (siz hariç):

Kardeşim yok  1  2  3  4  5  6  7 ve yukarı

TESEKKÜR EDERİZ.

**EK - 2**

2017-2018 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI  
 “ ÜLKEMİZİN KAYNAKLARI”  
 BAŞARI TESTİ

**Yönerge:****Sevgili Öğrencimiz,**

Bu test 6. sınıf Ülkemizin Kaynakları ile ilgili sorulardan oluşmaktadır. Testten alacağınız puan sadece bilimsel bir araştırma için kullanılacak ve başka hiçbir amaçla kullanılmayacaktır. Testte 50 soru bulunmaktadır. Lütfen soruları mümkün olduğunca dikkatli olarak yanıtlamaya çalışınız. Bilmediğiniz soruyu boş bırakabilirsiniz. Cevaplarınızı son sayfadaki cevap anahtarına belirgin şekilde işaretleyerek, test sonunda soru kâğıtlarıyla birlikte öğretmeninize teslim ediniz. Tahmini cevaplama süresi 80 dakikadır. Yardım ve katkılarınız için teşekkür ederiz.

**SORULAR**

1.)Türkiye toprak tipleri, bitki örtüsü çeşitliliği, tarım ürünleri ve açısından oldukça zengindir. **Bu durumun temel sebebi aşağıdakilerden hangisidir?**

- A) Farklı iklim tiplerinin görülmesi
- B) Yağış miktarının fazla olması
- C) Yıllık sıcaklık farklarının az olması
- D) Arazinin engebeli olması

2.) Bir ülkede vergi gelirlerinin artması;

- I. Eğitim hizmetleri,
- II. Kişi başına düşen milli gelir,
- III. Devlet yatırımları,

**alanlarından hangilerini olumlu etkiler?**

- A) I ve II.
- B) I ve III.
- C) II ve III.
- D) I, II ve III.

3.) Nitelikli eleman; iyi eğitim almış, kendini yetiştirmiş, alanında uzman olmuş, zihin gücüne dayalı işlerde çalışanlara ve ülkesine en iyi hizmeti sunmaya çalışan insanlara denir.

**Buna göre aşağıdakilerden hangisi nitelikli insanın özelliklerinden değildir?**

- A) İşini iyi bir şekilde yapar.
- B) Ülke ekonomisinin gelişmesine katkı sağlar.
- C) Yeniliklere ve gelişmelere açıktır.
- D) Enerji ve zamanı abartılı kullanır.

4.) Tarım ürünleri kimi zaman gıda, kimi zaman sanayide hammadde olarak kullanılmaktadır.

**Dokuma sanayisinde hammadde olarak kullanılan tarım ürünü aşağıdakilerden hangisidir?**

- A) Çay  
B) Mısır  
C) Pamuk  
D) Ayçiçeği

5.) Vergi, devlet tarafından yapılan kamu hizmetlerinin maliyetlerini karşılamak amacıyla devlete kaynak oluşturması için alınan paradır. Vergilerin kimlerden ve ne kadar alınacağı kanunla belirlenir. Bir iş adamının, asgari ücretli bir işçinin veya bir kamu personelinin kazancı aynı olmayacağından devlete ödemeleri gereken vergiler ve miktarları da farklı olacaktır.

**Buna göre aşağıdakilerden hangisi yanlıştır?**

- A) Vergilerden elde edilen kazanç toplum yararı için kullanılır.  
B) Vergi vermek devlet hizmetleri ve ülke menfaatleri için çok önemlidir.  
C) Vergi belirli kurallara göre alınır.  
D) Her vatandaş eşit miktarda vergi verir.

6) **Büyükbaş hayvancılığın yoğun olarak yapıldığı bir bölgede aşağıdaki üretim kollarından hangisine yönelik bir fabrikanın kurulması yatırım açısından isabetli olmaz?**

- A) Et ve süt işleme tesisleri.  
B) Pamuklu dokuma fabrikaları.  
C) Deri giyim fabrikası.  
D) Hayvansal gıda tesisleri.

7.) Devletin sağlık, güvenlik ve adalet gibi temel hizmetleri yerine getirmek için yaptığı harcamaların önemli bir kaynağı, topladığı vergilerdir. **Aşağıdakilerden hangisi devletin topladığı vergilerle yapılan hizmetler arasında değildir?**

- A) Baraj yapılması  
B) Yolların yapılması  
C) Limanların yapılması  
D) Özel hastanelerin açılması

8.) İnsanlar ihtiyaçlarını genellikle doğal kaynaklardan karşılar. Bitmeyecekmiş gibi görünen bu kaynaklar, insanların bilinçsizce kullanımını sonucu büyük zarar görmektedir.

**Yukarıdaki bilgiye göre aşağıdaki doğal kaynaklardan hangisinin bu durumdan daha az zarar gördüğü söylenebilir?**

- A)Ormanlar  
B) Güneş enerjisi  
C)Doğal su kaynakları  
D) Verimli araziler



9.) Aşağıdakilerden hangisi, ülkemizde sanayinin gelişmekte olduğunun göstergelerinden biridir?

- A) Ülke nüfusunun çoğalması
- B) Yurt dışına göçlerin artması
- C) Ham maddeye duyulan ihtiyacın artması
- D) Turizm gelirlerinin artması

10.) Aşağıdakilerden hangisi ormanları korumak için alınması gereken tedbirlerinden biri değildir?

- A) Orman içi yangına müdahale yollarını açmak
- B) Ormanlar içindeki mesire alanlarını genişletmek
- C) Kaçak ağaç kesimi yapanlara ağır cezalar getirmek
- D) Yangınlarda yok olan ağaçların yerine yenilerini dikmek

11.)Aşağıdakilerden hangisi nitelikli bir insanın özelliklerinden biri değildir?

- A) Kişisel çıkarlarını ön plana alır.
- B) İşinin gerektirdiği bilgi ve beceriye sahiptir.
- C) İşini iyi ve istekle yapar.
- D) Üretime katkı sağlar.

12.)

I. İlgi II. Yetenek III. Beceri

**Meslek seçiminde yukarıda verilenlerden hangileri dikkate alınmalıdır?**

- A) I ve II.
- B) I ve III.
- C) II ve III.
- D) I, II ve III

13.)Tarım ürünleri kimi zaman gıda, kimi zaman sanayide hammadde olarak kullanılmaktadır.

**Gıda sanayisinde hammadde olarak kullanılmayacak tarım ürünü hangisidir?**

- A)Çay
- B) Mısır
- C) Pamuk
- D) Ayçiçeği

14.) Aşağıdakilerden hangisi meslek seçiminde dikkat edilmesi gerekenler arasında daha az önemlidir?

- A) Ailemiz ve çevremizin istekleri
- B) Seçeceğimiz mesleğin yeteneklerimize uygunluğu
- C) İlgilendiğimiz mesleğin eğitimini almış olmak
- D) Seçeceğimiz meslek ile ilgili yeterli bilgiye sahip olmak

**15.) Sanayi faaliyetlerinin geliştiği bölgelerimizde aşağıdakilerden hangisi beklenmez?**

- A) Nüfus artışı
- B) Hava kirliliği
- C) Enerji tüketiminde hızlı artışı
- D) Doğal çevre turizminin gelişmesi

**16.) İlgi ve yetenekleri doğrultusunda gerekli eğitimi alarak meslek hayatına geçmiş bir kişide aşağıdaki durumlardan hangisi beklenmez?**

- A) Çalışma hayatında daha üretkendir.
- B) İşini yaparken en iyisini yapmaya çalışır.
- C) Sadece kendi gelişimini düşünür.
- D) Mesleği ile ilgili yenili ve gelişmelere açıktır.

**17.) Sanayi kuruluşlarının fazla olduğu şehirlerde yaşanan nüfus artış hızına da bağlı olarak, deniz sularında ve çevrede kirlilik artmaktadır. Buna göre aşağıdaki şehirlerden hangisinde meydana gelen kirlilik daha fazladır?**

- A) Rize
- B) Antalya
- C) İzmit
- D) Muğla

**18.) Devletin topladığı vergiler vatandaşa çeşitli hizmetler olarak geri döner.**

**Aşağıdakilerden hangisi bu vergiler ile yapılan hizmetler arasında sayılamaz?**

- A) Eğitim harcamaları
- B) Ulaşım harcamaları
- C) Savunma harcamaları
- D) Kişisel seyahat harcamaları

**19.) Alışveriş yaptığımız dükkânlarda asılı duran vergi levhaları aşağıdakilerden hangisi hakkında bilgi verir?**

- A) İşyerinin kazancını ve ödediği vergiyi gösterir.
- B) İş yeri sahibinin yaptığı bağış miktarlarını gösterir.
- C) İş yerindeki çalışanların sigortaya kayıtlı olduklarını gösterir.
- D) İş yeri sahibinin bu işi kaç yıldır yaptığını gösterir.

**20.) Ben “jest ve mimiklerimi kullanarak çok iyi taklit yapabiliyorum. Aynı zamanda topluluk karşısında kendimi ifade etmede çok başarılıyım.” diyen Şebnem için aşağıdaki mesleklerden hangisini seçmesi daha uygun olur?**

- A) Doktor
- B) Tiyatro
- C) Mühendis
- D) Ressam

21) -Taşkömürü -Petrol -Linyit

**Yukarıdaki enerji kaynaklarının ortak özellikleri arasında aşağıdakilerden hangisi gösterilemez?**

A)Kullanım alanlarının sınırlı olması

B)Belli bir süre sonra tüenecek olmaları

C)Canlı atıklarının çürümesiyle oluşmaları

D)Yaygın olarak kullanılmalarının başta hava kirliliği olmak üzere çeşitli çevre sorunlarına yol açmaları

22) Ülkemizde ham maddesi tarıma dayalı sanayi kolları hemen her bölgede bulunur. Bunda ham maddenin bol olması etkilidir.

**Aşağıdaki sanayi tesislerinden hangisi, bu genellemeye daha az uyar?**

A)Un fabrikaları

B)Yem fabrikaları

C) Şeker fabrikaları

D) Fındık işleme tesisleri

23) 1-Şanlıurfa 2-Antalya

3-Diyarbakır 4-Erzurum

**Yukarıdaki illerden hangileri, Güneydoğu Anadolu Projesi kapsamında yer alan iller arasında gösterilemez?**

24)Aşağıdakilerden hangisi, ormanların tahrip edilmesinin sonuçlarından biri değildir?

A)Toprak erozyonunun artması

B)Ekolojik dengenin bozulması

C)Sel ve su baskınlarının artması

D)Toprak oluşumunun hızlanması

1 ve 2 B) 2 ve 3 C) 2 ve D) 3 ve 4

25) Sosyal Bilgiler öğretmeni bugünkü dersimizde, bilinçli bir vatandaş olarak vergi vermenin önemini ve sağladığı yararları anlattı. Eğer devlet, yeterli vergi toplamazsa.....

**Sibel'in cümlesini aşağıdakilerden hangisiyle sürdürmesi doğru olur?**

A) Nüfus azalır.

B) Devlet vatandaşlarına yeterli hizmeti götüremez

C) Trafik kazaları artar.

D) Özel sektöre ait fabrikalar artar.

26) Türkiye'de coğrafi etmenler ekonomik faaliyetler üzerinde etkilidir. Yer şekilleri, iklim ve bitki örtüsü özellikleri gibi coğrafi koşullar ekonomi üzerinde etkilidir.

**Buna göre, Türkiye'de aşağıdaki ekonomik faaliyetlerden hangisi, daha çok coğrafi etmenlerden iklim ve bitki örtüsü özelliklerine bağlı olarak gelişme göstermiştir?**

A) Seracılık

B) Sanayicilik

C) Madencilik D) Arıcılık

27)

- Çocukları seviyor ve onlarla iyi iletişim kuruyorum.
- Okuyup araştırıyor ve bilgilerimi insanlarla paylaşmayı seviyorum.

**Yukarıdaki ifadeleri kullanan bir kişinin hangi mesleği seçmesi daha uygun olur?**

- A) Kuaför B) Öğretmen  
C) Terzi D) Mimarlık

28) Aşağıdakilerden hangisi azalan su kaynaklarında israfı önlemek için gerekli tasarruf tedbirlerinden biri değildir?

- A) Ev aletleri seçiminde su yerine elektrik tasarruflu cihazları tercih etmek  
B) Bozuk musluk ve boruları tamir ettirmek  
C) Dış fırçalarla suyu boşa akıtmamak  
D) Banyo suyunun ısınmasını beklerken suyu boşa akıtmayıp biriktirmek

29) Asım, gittiği bir yörede taş kömürü ocaklarını görmüştür.

**Buna göre, Asım aşağıdaki yörelerden hangisine gitmiş olabilir?**

- A)Elazığ B) Antalya  
C) Zonguldak D) Rize

30) Ülkemiz, sıcak su kaynakları açısından dünyanın 7. ve Avrupa'nın 1. ülkesidir. **Sıcak su kaynaklarının kullanım alanları arasında aşağıdakilerden hangisi yoktur?**

- A)Konutların ısıtılması  
B)Sağlık turizmi  
C) Balık çiftlikleri  
D) Seraların ısıtılması

31) Aşağıdakilerden hangisi tarımsal üretimi olumsuz etkilemektedir?

- A) Sulama B) Tohum ıslahı  
C) Gübreleme D) Erozyon

32) Aşağıdakilerden hangisi ülkemizin doğal kaynakları arasında gösterilmez?

- A) Atatürk Barajı  
B) Van Gölü  
C) Konya Ovası  
D) Karadeniz ormanları

33) Aşağıdaki ekonomik faaliyetlerden hangisinin küresel ısınma üzerindeki etkisi daha fazladır?

A)



B)



C)



D)



34) Dünyanın en hızlı akan nehirlerinden biri olan Çoruh Nehri'nde rafting ve kano gibi su sporlarının yapılabilmesinin temel nedeni nedir?

- A) Akarsu yatağının geniş olması
- B) Akarsu eğiminin fazla olması
- C) Taşıdığı su miktarının çok olması
- D) Kar erimeleriyle beslenmesi



35) Yukarıda, ülkemizdeki bazı su kaynakları ile bu su kaynaklarına bağlı olarak yürütülen ekonomik faaliyetler eşleştirilmiştir.

Buna göre, numaralandırılan eşleştirmelerden hangisi yanlıştır?

- A) 1
- B) 2
- C) 3
- D) 4

36) Ülkemizdeki taş kömürü yatakları ile aşağıdaki sanayi tesislerinden hangisinin kuruluş arasında paralellik vardır?

- A) İzmir petrol rafinerisinin
- B) Tekirdağ cam fabrikasının
- C) Karabük demir çelik fabrikasının
- D) Afyonkarahisar çimento fabrikasının

37)

Dünyada çıkarılan 50 çeşit madenin 29 çeşidi ülkemizde bulunmaktadır.

**Sadece bu bilgiye göre aşağıdakilerden hangisi kesin olarak söylenebilir?**

- A) Ülkemizde maden çeşitliliği fazladır.
- B) Çıkarılan madenlerin tamamı ülkemizde işlenmektedir.
- C) Çıkarılan madenler ülkemizin enerji ihtiyacının tamamını karşılamaktadır.
- D) Çıkarılan madenlerin tamamı ihraç edilmektedir.

38) Bir yerdeki ekonomik faaliyeti etkileyen çeşitli unsurlar vardır. **Bu bilgiye göre aşağıdaki ekonomik faaliyetlerden hangisinin kurulduğu alan yanlıştır?**

- A) Deniz kıyıları – Turizm
- B) Ormanlık alanlar – Kâğıt sanayi
- C) Yüksek ve dağlık yerler – Tekstil sanayi
- D) Geniş ve verimli ovalar – Tarım

39) Aşağıdakilerden hangisi meslek seçiminde dikkat edilmesi gereken unsurlar arasında **yer almaz?**

- A) İnsanın kendisini doğru olarak tanıyabilmesi
- B) Hedeflerin doğru bir şekilde belirlenmesi
- C) Yeteneklerin ve ilgilerin göz önünde bulundurulması
- D) Anne - babanın istekleri doğrultusunda hareket edilmesi

40) Dünyada en çok rezervi ülkemizde bulunan ve uzay teknolojilerinin vazgeçilmez hammadde olan maden aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Linyit
- B) Boksit
- C) Petrol
- D) Bor

41) Türkiye'de seracılığın yapıldığı yerler genellikle kış sıcaklığı ve güneşli gün sayısı fazla olan yerlerdir.



**Buna göre, haritada numaralandırılarak gösterilen taralı alanların hangisinde seracılığın daha yaygın olması beklenir?**

- A) Konya
- B) Antalya
- C) Trabzon
- D) Şanlıurfa

42)



Ülkemizdeki teknolojik gelişmeler yeni iş kollarının ortaya çıkmasıyla nelerden olmuştur

**Buna göre, aşağıdaki iş kollarından hangisi teknolojinin gelişmesine bağlı gelişen sanayi kollarından değildir?**

- A) Bisküvi
- B) Beyaz Eşya
- C) Otomobil
- D) Elektronik eşyalar

**43)** Ormanlar, iklime bađlı olarak uzun yıllarda oluřan dođal zenginlik kaynađıdır. Ormanların parayla ölçülemeyecek kadar dođal çevreye yarar sağlamaktadır.

Buna göre, ařađıdakilerden hangisi ormanların yararlarından biri **deđildir**?

- A) Yađıř miktarını artırır.
- B) Deprem oluřumunu önler.
- C) Yakacak ve ham madde sađlar.
- D) Erozyon nedeniyle oluřacak toprak kayıplarını azaltır.

**44) Dođal kaynaklarımızdan ormanların tahrip edilmesiyle ortaya çıkacak durumlar arasında ařađıdakilerden hangisi yer **almaz**?**

- A) Erozyon hızlanıp, toprak verimsizleřir.
- B) Orman sanayisinin gelirleri artar.
- C) Oksijen miktarı azalıp, hava kirliliđi artar.
- D) Yađıř düzeni bozulup, kuraklık artar.

**45) I.Bitkisel yađ**                      **II.Çimento**

**III.Konserve**                      **IV.Porselen**

Yukarıdakilerden hangilerinin elde edilmesinde **tarım** ürünlerinden **yararlanılır**?

- A) I ve II                      B) I ve III
- C) II ve III                      D) II ve IV

**46) Akarsuyun sularının bulanık olarak akması akarsuyun geçtiđi yöre ile ilgili ařađıdakiler- den **hangisini dođrular**?**

- A) Akarsuyun denize döküldüđünü
- B) Erozyon řiddetinin fazla olduđunu
- C) Akarsudan tařımacılıkta yararlanıldıđını
- D) Yöre halkının en önemli geçim kaynađının tarım olduđunu.

**47) Bir yerdeki ekonomik faaliyeti etkileyen çeřitli unsurlar vardır. Buna göre ařađıda özelliđi verilen yerlerden hangisinde belirtilen ekonomik faaliyetin gelişmesi biraz **zordur**?**

- A) Deniz kıyıları – Turizm
- B) Ormanlık alanlar – Kâđıt sanayi
- C) Yüksek ve dađlık yerler – Tekstil sanayi
- D) Geniř ve verimli ovalar – Tarım

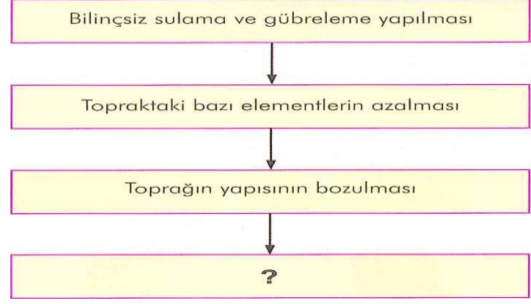
**48) Ahmet, her alışveriřten sonra fiř ya da fatura almakta ve bunu herkese tavsiye etmektedir. Ahmet'in bu davranıřının sebebi ařađıdakilerden hangisidir?**

- A)Harcamalarında tasarruflu olmayı
- B)Vergi indirimlerinden yararlanmayı
- C)Harcamalarının miktarını ailesine Göstermeyi
- D)Devlete dolaylı yoldan parasal katkı sağlamayı

49) Yaklaşık 80 yıl önce makineye ihtiyaç duyan her türlü sanayi ürünü dış ülkelerden satın alıyorduk. Sanayimiz yok denecek kadar azdı. Cumhuriyetin ilk yıllarında dokuma, şeker ve ayakkabı fabrikaları devlet sermayesiyle kurulmuştur. Çünkü..

Tahsin Amca'nın anlattığı konunun nedenini doğru şekilde açıklayabilmesi için, konuşmasını **ashağıdakilerden hangisiyle sürdürmesi gerekir?**

- A) Tarım alanlarında yetiştirilen ürün çeşidi fazlaydı.
- B) Ülkemizin ulaşım olanakları yeterince gelişmemişti.
- C) Sanayi ürünlerini dış ülkelerden daha ucuza satın alabiliyorduk.
- D) Özel kuruluşların bu fabrikaları kurmak için yeterli sermayeleri yoktu.



50)

Yukarıdaki diyagramda, Konya Ovası'ndaki tarımsal faaliyetlerle ilgili bir süreç gösterilmiştir.

**Buna göre, diyagramda soru işareti olan yere aşığıdakilerden hangisi yazılmalıdır?**

- A)Ürün çeşidinin artması
- B)Toprak veriminin azalması
- C)Çiftçilerin gelir düzeylerinin artması
- D)Hayvancılık faaliyetlerinin yaygınlaşması



EK- 3

## ARAŐTIRMA İZNİ



T.C.  
VİRANŐEHİR KAYMAKAMLIĐI  
İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 30413711-300-E.8061079

20/04/2018

Konu : Vahdettin KOKA (T.C.37451096870)

Yüksek Lisans Tez Arařtırması Hk.

## KAYMAKAMLIK MAKAMINA

İlgi : Taşyaka Ortaokulu Müdürlüğü'nün 19.04.2018 tarih ve 7982050 sayılı yazısı.

Müdürlüğümüze bađlı **Taşyaka Ortaokulu** kadrolu sosyal bilgiler öğretmeni **Vahdettin KOKA (T.C.37451096870)** 'nın Yüksek Lisans tez çalışmasına dair talebi yazımız ekinde sunulmuştur. **Vahdettin KOKA (T.C.37451096870)** 'nın yüksek lisans tez çalışmasını **Taşyaka Ortaokulu Müdürlüğünde** yapması Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde Olur'larınıza arz ederim.

İlyas KOYUNCU

İlçe Milli Eğitim Müdür V.

OLUR  
20/04/2018  
Ömer ÇİMŐİT

Kaymakam

## EKLER:

Dilekçe (1 sayfa)

Yazı (1 sayfa)

**EK-4****ARAŞTIRMADA KULLANILAN EĞİTSEL OYUNLAR**

“Ülkemizin Kaynakları” ünitesinde kullanılan bilgisayar destekli eğitsel oyunlar aşağıda gösterilmiştir.

**Eggspert Kim Bilecek Yarışması:**

*Şekil 5. Eggspert Kim bilecek yarışması*

( <http://www.sosyalbilgiler.biz/forum/konu/eggspert-kim-bilecek-uelkemizin-kaynaklari.53538/>, Erişim Tarihi:28.12.2017).

Bu bilgisayar oyunu öğrencilerin gruplar halinde ya da bireysel olarak oynaya bilecekleri soru cevap şeklinde sorulan sorulardan oluşmaktadır. Yarışma çeşitli renk grubu şeklinde ya da öğrencilerden gelebilecek farklı grup isimleri şeklinde düzenlenebilir. Öğrencilerin gelen sorulara sırayla cevap verme hakkı vardır. Bir grup doğru cevap veremediğinde cevap verme hakkı bir sonraki gruba geçmektedir. Soruları doğru cevaplayan gruba puan verilmektedir. Sorular tamamlandığında en fazla doğru cevabı veren grup ve üyeleri yarışmayı kazanmış sayılır. Öğrencileri yarışma sonunda ödüllendirme yapılabilir. Bu yarışmada temel amaç öğrencilerin konu ile ilgili bilgilerini gözden geçirmesi ve öğrendiği bilgilerini eğlenerek hatırlaması olmuştur.

### Madenleri Keşfedelim Oyunu :



*Şekil 6. Madenleri Keşfedelim Oyunu*

( <http://www.sosyalbilgiler.biz/forum/konu/madenleri-keşfedelim-uelkemizin-kaynaklari.53538/>, Erişim Tarihi:28.03.2017).

Bu oyunda öğrencilere bilgiyi kavratma ve eğlenerek öğretme amaçlanmıştır. Oyunda öğrencilerden görselde yer alan madenleri ilişkili oldukları bölgelerle ilişkilendirmeleri istenmektedir. Öğrenciler madenleri fare yardımıyla sürükleyerek bölgeler üzerine bıraktığında madenler doğru yerle ilişkilendirilmişse puan verilmekte, yanlış yerleşmelerde ise madenler ilişkili olmadıkları bölgelere yerleşmemektedir. Bu durumda diğer öğrenciye sıra geçmektedir. Oyunda en fazla puanı toplayan öğrenci oyunu birinci bitirmiş olur. Bu şekilde oyun yarışma şeklinde de oynanabilmektedir. Görsel açıdan öğrencilerin madenlerin yerlerini öğretmek adına önemli bir oyundur diyebiliriz.

## Passa Parola Oyunu:



*Şekil 7. Passa Parola Oyunu*

(<http://www.sosyalbilgiler.biz/forum/konu/eggspert-passaparola-sosyal-bilgiler-uelkemizin-kaynaklari.53859>, *Erişim Tarihi:18.12.2017*).

Bu oyun/yarışma tarzında tasarlanmış program bir dönemler televizyonlarda yayınlanan passa parola yarışmasından esinlenerek oluşturulmuştur. Oyunda yarışmacılara sorular belirli bir süre içerisinde hızlıca sorulur. Yarışmacı halkadaki harflerle ilişkili sorulara cevap vermek ya da pas diyerek geçmek durumundadır. Sunucu zaman yeterse pas denilen soruları tekrar sorarak yarışmacıdan cevap isteyebilir. Sosyal bilgiler dersine uyarlanan bu oyunda amaç öğrencilerin eğlenerek öğrendikleri bilgileri tekrar etmelerine olanak sağlamaktır. Yarışma iki öğrenciyle ya da grup elamanlarının karşılıklı yarışacakları şekilde grupça da oynanabilir. Amaç eğlenceli tekrarlar yapmaktır.

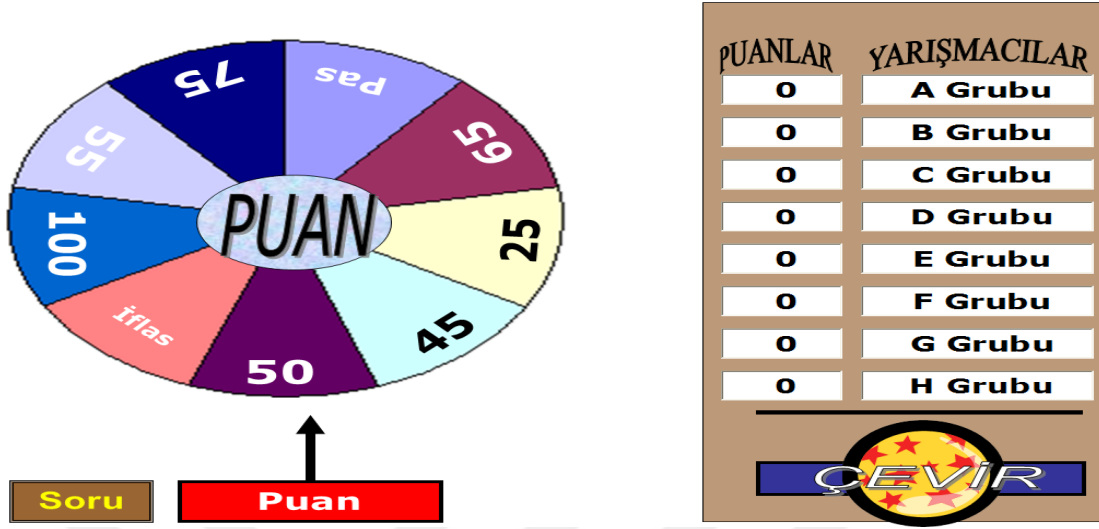
**Dođru Yanlıř Oyunu:**

*řekil 8. Dođru Yanlıř Oyunu*

(<http://www.sosyalbilgiler.biz/forum/konu/doru-yanlıř-bilgi-yarıřması-sosyal-bilgiler-uelkemizin-kaynaklari.53859>, *Eriřim Tarihi:18.02.2017*).

Bu oyun bilgi yarıřması řeklinde dzenlenmiřtir. Amaç ođrencilerin grupça ya da bireysel olarak konuyla ilgili bilgilerini hatırlamasına olanak sađlamaktır. Bu amaç dođrultusunda ođrenciler “ülkemin Kaynakları” ünitesi ile ilgili sorulara cevaplar vermektedir. Ođrencilerin daha çok bilgi seviyesinde kazanım sađlamasına karřın bilgi yarıřması řeklinde dzenlenmesi halinde ođrencilere farklı kazançları da olacađını söylemek mümkündür. Ünite sonu deđerlendirmelerinde kullanılabilmektedir.

### Çark-ı Sosyal Oyunu:



Şekil 9. Çark-ı Sosyal Oyunu

(<http://www.sosyalbilgiler.biz/forum/konu/carki-sosyal-ülkeminiz kaynakları -uente-karisik.19319/>) (Erişim Tarihi:02.02.2018).

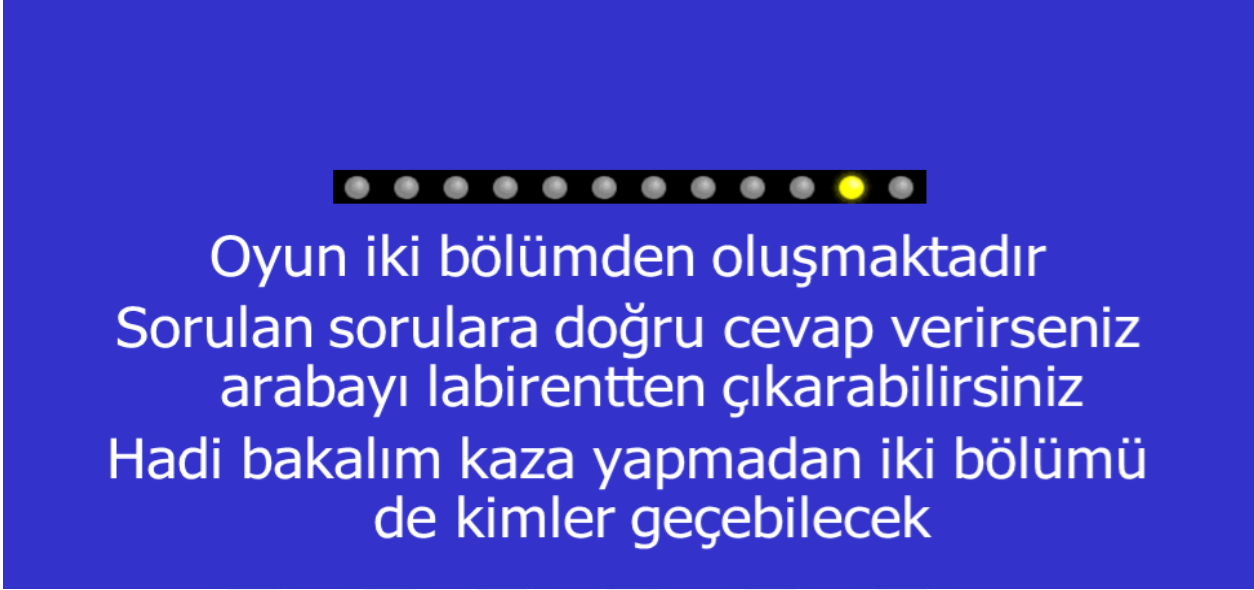
Çark-ı Felek yarışmasından esinlenerek Sosyal Bilgiler dersine uyarlanan bu eğlenceli oyunda grupça yapılabilecek oyun türündendir. Yarışmacıların sayısı 15-25 arasında değişebilmektedir. Oyunda görselde yer alan çark çevrilmekte ve yarışmacıya puanlar gelmektedir. Yarışmacı daha sonrasında soru tablosundan soru seçmekte ve gelen test sorusunu bir dakika içerisinde cevaplaması gerekmektedir. Bir dakika sonucunda yarışmacı doğru cevap veremez ya da yanlış cevaplandırırsa diğer yarışmacıların cevap verme hakkı doğar. Diğer yarışmacılardan doğru cevaplandıranlara yarışmacının çarkından çıkan puan eklenir. Bu şekilde tüm yarışmacıların sorulara cevaplar vermesi sağlanır. Sorular tamamlandığında puanlar hesaplanır ve derece yapanlar duyurulur. Ünite ortalarında ve ünite sonlarında oynanabilecek, tekrar ve hatırlamalara olanak sağlayacak bir oyun türüdür.

**Büyük Risk Oyunu:**

*Şekil 10. Büyük Risk Oyunu*

<http://www.sosyalbilgiler.biz/forum/konu/bueyuek-risk-test-ipek-yolunda-tuerkler.55503/> Erişim Tarihi: 25.12.2017).

Büyük Risk adlı yarışmadan sosyal bilgiler dersine uyarlanarak oluşturulmuş oyundur. Yarışma formatında olduğu gibi öğrencilere konu başlıklarıyla ilgili sorular yöneltilir ve öğrencilerden verdikleri cevabın sonuna “nedir” eklenmeleri istenmektedir. Yarışmacılar konu başlığına göre kolaydan zora doğru soruları çözmektedirler. Yarışma sonucunda en fazla puan toplayan yarışmacı birinci sayılır. Yarışama grupça oynanabilmesi açısından grup etkinliklerine uygundur.

**Bil Soruyu Bas Gaza Oyunu:**

*Şekil 11. Bil Soruyu Bas Gaza Oyunu*

(<http://www.sosyalbilgiler.biz/forum/konu/bil-soruyu-bas-gaza-6-sinif-ilk-5-uenite-karisik.19253/> Erişim Tarihi:29.12.2017).

Bil soruyu bas gaza oyununda öğrencilerden yarış pistinde olduklarını düşünmeleri istenir. Bu oyunda ilerleyebilmek yani gaza basabilmek için öğrencilerin sorulara doğru cevap vermesi ve bu şekilde adım adım ilerlemesi gerekmektedir. Yarışma iki bölümden oluşmaktadır. İkili yarışma tarzında öğrencilerin grupça ya da bireysel olarak oynayabilecekleri bir oyundur. Öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesi açısından olumlu nitelikler taşımaktadır.



## Top X Oyunu:



*Şekil 12. Top X Oyunu*

(<https://www.sosyaldeyince.com/6sinif-sosyal-bilgiler-oyunlari/topx-oyunu-6-sinif-4-unite-ulkemizin-kaynaklari-t4061.0.html>, Erişim Tarihi: 03.02.2018).

Top X oyunu mouse(fare) ile oynanmaktadır. Oyunun başlangıcında yarışmacı hızla çevrilen bardakların içerisinde dolu olan bardağı bularak oyuna başlayabilir. Oyuncu doğru tahminde bulunduktan sonra sırayla ülkemizin kaynakları ünitesi ile ilgili sorular sorulur oyuncu sırayla üç soruya doğru cevap vermek durumundadır. Oyuncu üç sorunun herhangi birini yanlış cevapladığında yarışmadan elenmiş sayılır. Bu bağlamda oyunda önemli olan unsur zaman değil sorulara doğru cevaplar vermektir. Top X oyunu öğrencilerin odaklanmalarına olanak sağlamakta bu yönüyle Top X oyunu için öğrencilerin dikkat seviyelerinin artmasında da etkili olabilecek bir oyun olduğunu söyleyebiliriz.

## Buz Devri Oyunu:



*Şekil 13. Buz Devri Oyunu*

(<https://www.sosyaldeyince.com/6sinif-sosyal-bilgiler-oyunlari/buz-devri-oyunu-6-sinif-4-unite-ulkemizin-kaynaklari-t2992.0.html> Erişim Tarihi: 09.02.2018).

Buz devri oyunu mouse(fare) ile oynanır. Bu oyunun ilk etabında soru sorulur oyuncu soruyu bildiği takdirde yarışmaya başlayabilir. Sorulara doğru cevap verdiğinde sol üst köşede bulunan fırlat butonuna basılarak kartoplarıyla penguenler vurulmaya çalışılır. Oyuncunun yarışmaya devam etmesi için hem penguenleri vurması hem de sorulara doğru cevaplar vermesi gerekmektedir. Oyuncu üst üste üç soruya doğru cevap veremezse yarışmadan elenir.

## Hopla Oyunu:



*Şekil 14. Hopla Oyunu*

(<https://www.sosyaldeyince.com/6sinif-sosyal-bilgiler-oyunlari/hopla-oyunu-6-sinif-4-unite-ulkemizin-kaynaklari-t2506.0.html>, Erişim Tarihi: 08.02.2018).

Hopla oyunu, yön tuşları ile oynanır. İleri, geri tuşları ile hareket edebilirsiniz. Oyunda, klavyedeki boşluk tuşu ile zıplayıp yıldıza ulaşmak oyunun amacıdır. Yoldaki engellerin aşılması gerekir. Oyuncunun haklarını ekonomik kullanarak yarışmayı tamamlaması gerekmektedir. Oyuncu yarışmanın herhangi bir etabında yandığında oyunun en başına dönmek durumundadır.

### Zor Oyun Oyunu:



*Şekil 15. Zor Oyun Oyunu*

(<https://www.sosyaldeyince.com/6sinif-sosyal-bilgiler-oyunlari/zor-oyun-6sinif-4unite-ulkemizin-kaynaklari-t378.0.html>, Erişim Tarihi: 02.02.2018).

Zor Oyun oyunu, klavye yön tuşları ile oynanır. Oyundaki amaç kırmızı kareyi yön tuşları ile hareket ettirerek hedefe ulaştırmaktır. Oyuncunun oyunda en dikkat etmesi gereken nokta oyunda pek çok hareketli engelin oluyor olmasıdır diyebiliriz. Oyuncu becerilerini kullanarak kırmızı noktayı belirlenen alana ulaştırmalıdır. Oyunda önemli olan hızlı olmak değil az hatayla oyunu bitirmektir. Eğer oyuncu başarılı olursa diğer bölümlere geçmeye hak kazanır. Oyun 30 bölümden oluşmaktadır ve ilerlemek için sorulara doğru yanıtların verilmesi gerekmektedir.

**Dağ Bisikleti Oyunu:**

**Şekil 16. Dağ Bisikleti Oyunu**

(<https://www.sosyaldeyince.com/6sinif-sosyal-bilgiler-oyunlari/dag-bisikleti-oyunu-6sinif-4unite-ulkemizin-kaynaklari-t350.0.html>, Erişim Tarihi:02.02.2018).

Dağ Bisikleti Oyunu, klavye yön tuşları ile oynanır. Sorular bilindikçe dağ bisikleti ilerlemeye devam edecektir. Yanlış yapılan sorularda bisiklet devrilecek yarışma hakkı diğer oyuncuya geçecektir. Yarışmada önemli olan nokta hızlı hareket etmek değil, sorulara doğru yanıtlar vermektir. Bisikleti ilk olarak belirlenen alana ulaştıran oyuncu yarışmayı kazanacaktır.

### Var Mısın Yok Musun Oyunu:



*Şekil 17. Var Mısın Yok Musun Oyunu*

(<https://www.sosyaldeyince.com/6sinif-sosyal-bilgiler-oyunlari/var-misin-yok-musun-oyunu-6sinif-4unite-ulkemizin-kaynaklari-t279.0.html>, Erişim Tarihi: 02. 02. 2018).

Bir dönem televizyonlarda yayınlanan ve büyük bir izleyici kitlesine ulaşan programın sosyal bilgilere uyarlanmış şeklidir. Grupça oynanabilir. Yarışmacıların tıpkı yarışma formatında olduğu gibi bir kutu seçmesi ve bu kutuyu yarışma sonuna kadar açtırmadan ilerlemesi gerekmektedir. Yarışmacının yarışmada başarılı olabilmek için sorulan sorulara doğru cevaplar vermesi gerekmektedir. Yarışmacılardan oyun sonunda kendi kutularını açmaları istenir. Yarışma sonunda en yüksek puanı alan yarışmacı oyunu birinci bitirmiş sayılır.