

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

**SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE EĞİTSEL OYUNLARLA DEĞERLER  
EĞİTİMİ: BİR EYLEM ARAŞTIRMASI**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**MESUT BİTER**

**DANIŞMAN  
DOÇ. DR. HÜSEYİN ÇALIŞKAN**

**MAYIS 2019**



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

**SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE EĞİTSEL OYUNLARLA DEĞERLER  
EĞİTİMİ: BİR EYLEM ARAŞTIRMASI**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**MESUT BİTER**

**DANIŞMAN  
DOÇ. DR. HÜSEYİN ÇALIŞKAN**

**MAYIS 2019**

## BİLDİRİM

Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tez-Proje Yazım Kılavuzu'na uygun olarak hazırladığım bu çalışmada:

- Tezde yer verilen tüm bilgi ve belgeleri akademik ve etik kuralları çerçevesinde elde ettiğimi ve sunduğumu,
- Yararlandığım eserlere atıfta bulunduğumu ve kaynak olarak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde herhangi bir değiřtirmede bulunmadığımı,
- Bu tezin tamamını ya da herhangi bir bölümünü başka bir tez çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

  
03.05.2019

Mesut BİTER

### JÜRİ ÜYELERİNİN İMZA SAYFASI

“ Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunlarla Değerler Eğitimi: Bir Eylem Araştırması” başlıklı bu yüksek lisans tezi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalında hazırlanmış ve jürimiz tarafından kabul edilmiştir.

Başkan

Prof. Dr. Halil İbrahim SAĞLAM



Üye ( Danışman )

Doç. Dr. Hüseyin ÇALIŞKAN



Üye

Doç. Dr. Yüksel Güçlü



Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylanm.



( )

Prof. Dr. Ömer Faruk TUTKUN

Enstitü Müdürü

## ÖNSÖZ

Bu araştırma, ortaokul 7. sınıf sosyal bilgiler dersi “Birey ve Toplum” öğrenme alanında yer alan farklılıklara saygı, sorumluluk ve özgürlük değerlerinin eğitsel oyunlar aracılığı ile kazandırılmasına yönelik eğitim etkinlikleri tasarlayarak bu etkinlikleri uygulamak ve hazırlanan eğitsel oyun etkinliklerinin değer kazandırma açısından öğretme-öğrenme süreçlerindeki verimliliğini ortaya çıkarmak amacıyla, Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sosyal Bilgiler Eğitimi Bilim Dalı, Yüksek Lisans Programı’nda yüksek lisans tez çalışması olarak gerçekleştirilmiştir.

Çalışmanın tüm aşamalarında koşulsuz yanımda olan ve yardımlarını hiçbir zaman esirgemeyen tez danışmanım Doç. Dr. Hüseyin Çalışkan’a şükranlarımı sunarım. Araştırmanın gerçekleşmesinde çok emeği olduğunu, yapıcı eleştirileriyle çalışmaya çok ciddi etkisi olduğunu belirtmek isterim. Samimiyeti ve dostane yaklaşımından dolayı ne kadar teşekkür etsem azdır.

Farklı bakış açısıyla nitel araştırmaların kapısını bize açan ve bu yolda nitel araştırmaların ülkemiz eğitimi için ne kadar gerekli olduğunu bize sunan saygı değer Doç. Dr. Sevgi Coşkun Keskin hocama teşekkür etmeyi borç bilirim.

Sınıfını iki ay boyunca benimle paylaşan sosyal bilgiler öğretmeni Süleyman Dekçi hocama çok teşekkür ettiğimi bilmelerini isterim.

Burada isimlerini yazamadığım ama sürekli desteklerini belirten akrabalarım ve arkadaşlarıma da teşekkür ederim.

**TÜRKÇE ÖZET**  
**SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE EĞİTSEL OYUNLARLA**  
**DEĞERLER EĞİTİMİ: BİR EYLEM ARAŞTIRMASI**

Biter, Mesut

Yüksek Lisans Tezi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı, Sosyal Bilgiler  
Eğitimi Bilim Dalı

Danışman: Doç. Dr. Hüseyin Çalışkan

Sakarya Üniversitesi, 2019

Bu araştırmanın amacı, ortaokul 7. sınıf sosyal bilgiler dersi “Birey ve Toplum” öğrenme alanında yer alan farklılıklara saygı, sorumluluk ve özgürlük değerlerinin eğitsel oyunlar aracılığı ile kazandırılmasına yönelik eğitim etkinlikleri tasarlayarak bu etkinlikleri uygulamak ve hazırlanan eğitsel oyun etkinliklerinin değer kazandırma açısından öğretme-öğrenme süreçlerindeki verimliliğini ortaya çıkarmaktır. Bu doğrultuda, sosyal bilgiler öğretmenin ve öğrencilerin eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılan değerler öğretiminin uygulanması sürecine ilişkin görüşleri de incelenmiştir.

Nitel araştırma desenlerinden eylem araştırması kullanılmıştır. Bu sayede var olan problemin sonuca ulaşma noktasında daha etkili olabilmesi, öğrenme sürecinde katılımlı bir rol üstlenme ve öğretimin olduğu alanda inceleme imkânı elde edilmiştir. Çalışma grubunu Şirnak'ta ortaokul 7. sınıfta öğrenim gören 9'u erkek, 17'si kadın toplam 26 öğrenci, sosyal bilgiler öğretmeni ve araştırmacı öğretmen oluşturmaktadır. Eylem araştırması öncesinde yapılan iki saatlik gözlem, öğretmenle yapılan görüşmeler, değer potası oyununun oynanması ve ön testle geliştirilmesi hedeflenen değerlerle ilgili öğrencilerin mevcut durumları tespit edilmiştir. Öğrencilerin mevcut durumuna göre etkinlik havuzundan eğitsel oyunlar ve etkinlikler seçilmiş ve uygulamaya geçirilmiştir. Eğitsel oyunları destekleyici okul dışı etkinliği olarak öğrenci ürün dosyaları oluşturulmuş ve düzenli olarak öğrenciler tarafından doldurulmuştur. Eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılan sosyal bilgiler ders planları 9 ders saatinde uygulanmıştır.

Uygulama sürecini değerlendirmek için ön test-son test anketlerinden, öğrenme sürecinde yapılan gözlemlerden, dokümanlardan ve katılımcılarla yapılan görüşmelerden yararlanılmıştır. Elde edilen nitel veriler içerik analizi ve betimsel analiz teknikleriyle çözümlenmiş; ön test-son test anketleriyle toplanan nicel veriler üzerinde Wilcoxon işaretli sıralar testi yapılmış, ortaya çıkan betimsel istatistikler çözümlenmiş ve dereceli puanlama anahtarlarıyla değerlendirilmiştir.

Araştırmanın sonunda, eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılmış ve ürün dosyasıyla desteklenmiş öğretimin öğrenme ve öğretme sürecine olumlu etkileri olduğu görülmüştür. Bu çerçevede yürütülen sosyal bilgiler derslerinin; farklılıklara saygı, özgürlük ve sorumluluk değerlerini geliştirmesi, bilginin hatırdan kalma süresini uzatması, derse karşı olumlu tutumları oluşturmaya gibi konularda katkı sağladığı söylenebilir.

**Anahtar Kelimeler:** Değerler Eğitimi, Eylem Araştırma, Eğitsel Oyunlar, Sorumluluk, Özgürlük, Farklılıklara Saygı.





## **ABSTRACT**

### **VALUES EDUCATION WITH EDUCATIONAL GAMES IN SOCIAL STUDIES**

#### **COURSE: AN ACTION RESEARCH**

Biter, Mesut

Master Thesis, Department of Turkish and Social Sciences Education, Social Studies

Education Science

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Hüseyin Çalışkan

Sakarya University, 2019

The aim of this study was to design educational activities to teach the values of respect, responsibility and freedom values of the 7th grade social studies course under the heading Individual and Society through educational games and to implement these activities and to reveal the efficiency of these educational game activities in teaching-learning processes in terms of gaining value. In this respect, the views of social studies teachers and students on the process of teaching values intensified by educational games were also examined.

Action research, one of the qualitative research designs, was used in the study. Thus, it was studied in the area of teaching and being more effective in solving the problem, and taking a participatory role in the learning process. The study group consisted of 9 male, 17 female, 26 students studying in 7th grade in Şırnak, a social studies teacher and a researcher teacher. The current state of the students related to the two hours of observation before the action research, interviews with the teacher, playing the game of value pot and the values aimed to be improved through a pre-test. Educational games and activities were selected and implemented according to the current state of the students. Students created product files as an out-of-school activity supporting educational games and they filled them regularly. The social studies course plans, which were intensified with educational games, were implemented in 9 course hours.

In order to evaluate the implementation process, pre-test and post-test questionnaires, observations in the learning process, documents and interviews with the participants were used. Qualitative data were analyzed using content analysis and descriptive analysis techniques. On the quantitative data collected through pre-test and post-test questionnaires, Wilcoxon-signed sequences were tested. The resulting descriptive statistics were analyzed and graded with graded scoring key. To develop their expressions in terms of quantity and varieties for the sub-dimensions of values and to demonstrate them in the daily life which is the basic criterion in the evaluations are among the targeted outcomes.

At the end of the research, it was observed that the teaching intensified with educational games and supported with the product file had a positive effect on the learning and teaching process. It can be said that the social studies courses carried out within this framework contributed to issues such as respect for differences, development of values of freedom and responsibility, prolonging the duration of recalling information, and creating positive attitudes towards the course.

**Keywords:** Values Education, Action Research, Educational Games, Responsibility, Freedom, Respect for Differences.



## İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	İİ
TÜRKÇE ÖZET.....	İV
ABSTRACT.....	VI
İÇİNDEKİLER.....	Vİİ
TABLolar LİSTESİ.....	Xİİ
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	XVİ
DİYALOGlar LİSTESİ.....	XVİİ
EKLER LİSTESİ.....	XİX
GÖRSELLER LİSTESİ.....	XX
METİNLER LİSTESİ.....	XXİ
BÖLÜM I.....	1
GİRİŞ.....	1
1.1.Problem durumu.....	1
1.2.Araştırmanın amacı.....	4
1.3.Araştırmanın önemi.....	4
1.4.Araştırmanın sınırlılıkları.....	6
1.5.Araştırmanın varsayımları.....	7
1.6.Tanımlar.....	7
BÖLÜM II.....	9
ARAŞTIRMANIN KURAMSAL ÇERÇEVESİ VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	9
2.1.Oyun.....	9
2.1.1.Oyunun tanımı.....	9
2.1.2.Oyunun çocuk hayatındaki yeri ve önemi.....	10
2.1.3.Oyunun tarihçesi.....	11
2.1.4.Oyunların sınıflandırılması.....	12
2.1.5.Oyunun eğitimde kullanılması.....	14
2.2.Eğitsel oyunlar.....	14
2.2.1.Eğitsel oyunların özellikleri.....	15
2.2.2.Eğitsel oyunların planlanması.....	16
2.2.3.Eğitsel oyunlarda dikkat edilmesi gereken özellikler.....	17
2.2.4.Eğitsel oyunların güçlü yönleri.....	18
2.2.5.Eğitsel oyunların sınırlılıkları.....	19
2.2.6.Eğitsel oyunların çeşitleri.....	20

1.3.Değer .....	21
1.3.1.Değerin tanımı .....	21
1.3.2.Değerlerin özellikleri.....	22
1.3.3.Değerin işlevleri .....	23
1.3.4.Değerlerin sınıflandırılması.....	24
2.4.Değerler eğitimi.....	25
2.4.1.Tanımı.....	25
2.4.2.Değerler eğitimine neden ihtiyaç duyulmaktadır? .....	26
2.4.3.Değerler eğitimi ilkeleri .....	26
2.4.4.Değerler eğitimi yaklaşımları .....	27
2.4.5.Okulda verilen değerler eğitimi.....	29
2.4.5.1.Türk Milli Eğitim sisteminde değerler eğitimi .....	30
2.4.5.2.Sosyal Bilgiler Öğretim Programında değerler eğitimi.....	32
2.4.5.3.Yedinci sınıf sosyal bilgiler öğretim programında değerler eğitimi.....	35
2.4.6.Geliştirilmesi hedeflenen değerler.....	36
2.4.6.1.Bir değer olarak farklılıklara saygı.....	36
2.4.6.2.Bir değer olarak özgürlük.....	39
2.4.6.3.Bir değer olarak sorumluluk.....	40
2.5. Eğitsel oyunlar ve değerler eğitimi.....	42
2.5.1.Değer eğitiminde yöntem ve tekniklerin kullanılması .....	42
2.5.2.Eğitsel oyunlarla değerler eğitimi.....	42
2.6.İlgili araştırmalar .....	43
2.6.1.Eğitsel oyunlarla ilgili araştırmalar .....	43
2.6.1.1.Yurt dışında yapılan araştırmalar .....	44
2.6.1.2.Yurt içinde yapılan araştırmalar .....	45
2.6.2.Değerler eğitimi ile ilgili araştırmalar .....	48
2.6.2.1.Yurt dışında yapılan araştırmalar .....	49
2.6.2.2.Yurt içinde yapılan araştırmalar .....	50
2.7.Alanyazın taraması sonucu.....	55
<b>BÖLÜM III.....</b>	<b>57</b>
<b>YÖNTEM.....</b>	<b>57</b>
3.1.Araştırma modeli.....	57
3.2.Eylem araştırması süreci.....	59
3.3.Araştırma ortamı.....	67

3.4.Katılımcılar .....	67
3.4.1.Öğrenciler .....	67
3.4.2.Araştırmacı .....	69
3.4.3.Sosyal Bilgiler Öğretmeni .....	69
3.5.Veri toplama araçları .....	70
3.5.1.Dokümanlar .....	70
3.5.1.1.Öğrenci kişisel bilgi formları.....	70
3.5.1.2.Öğrenci öz değerlendirme formları .....	71
3.5.1.3.Öğrenci ürün dosyası .....	71
3.5.1.4.Öğretmen görüşme formu.....	72
3.5.1.5.Araştırmacı gözlem formları .....	72
3.5.1.6.Diğer dokümanlar .....	72
3.5.2.Öğrenci görüşmeleri .....	72
3.5.3.Katılımlı gözlem.....	72
3.5.4.Anket .....	73
3.5.4.1.Ön test-son test anketi .....	73
3.5.4.2.Öğretmenin eğitsel oyunları değerlendirme anketi .....	74
3.6.Verilerin toplanması .....	74
3.7.Verilerin Analizi .....	75
3.7.1.Ses kayıtlarının yazıya geçirilmesi .....	75
3.7.1.Nicel veri analizleri .....	76
3.7.1.1.Anlam çözümleme tablosu veri analizi .....	76
3.7.1.2.Ön test ve son test anketi veri analizi .....	77
3.7.1.3.Sosyal bilgiler öğretmeni eğitsel oyunları değerlendirme anketi veri analizi .....	77
3.7.2.Nitel veri analizleri .....	78
3.7.2.1.Betimsel analiz .....	78
3.7.2.2.İçerik analizi .....	79
3.7.2.3.Değerlendirme kriterleri/esasları .....	81
3.8.Geliştirilmesi hedeflenen değerler kapsamında oynanan eğitsel oyunlar .....	82
3.9.Araştırmanın geçerliliği ve güvenilirliği .....	84
3.10.Alınan etik önlemler .....	86
3.11.Eylem araştırması sürecinde karşılan zorluklar .....	87
BÖLÜM IV .....	89
BULGULAR .....	89

4.1.Araştırma öncesinde geliştirilmesi hedeflenen değerlerle ilgili öğrencilerin mevcut durumları .....	89
4.1.1.Araştırma öncesinde geliştirilmesi hedeflenen farklılıklara saygı değeriyle ilgili öğrencilerin mevcut durumları .....	89
4.1.2.Araştırma öncesinde geliştirilmesi hedeflenen özgürlük değeriyle ilgili öğrencilerin mevcut durumları.....	94
4.1.3.Araştırma öncesinde geliştirilmesi hedeflenen sorumluluk değeriyle ilgili öğrencilerin mevcut durumları.....	99
4.2.Eylem araştırması sürecinde farklılıklara saygı değerinin gelişimine yönelik elde edilen bulgular.....	104
4.2.1.Araştırmaya katılan öğrencilerde farklılıklara saygı değerini geliştirmeye yönelik eğitsel oyun uygulamasından elde edilen bulgular.....	104
4.2.2.Araştırmaya katılan öğrencilerin ürün dosyalarından farklılıklara saygı değerini geliştirmeye yönelik uygulamalara ilişkin elde edilen bulgular .....	106
4.3.Eylem araştırması sürecinde özgürlük değerinin gelişimine yönelik elde edilen bulgular .....	112
4.3.1.Araştırmaya katılan öğrencilerde özgürlük değerini geliştirmeye yönelik eğitsel oyun uygulamasından elde edilen bulgular .....	112
4.3.2.Araştırmaya katılan öğrencilerin ürün dosyalarından özgürlük değerini geliştirmeye yönelik uygulamalara ilişkin elde edilen bulgular.....	114
4.4.Eylem süreci boyunca sorumluluk değerinin gelişimine yönelik elde edilen bulgular	129
4.4.1.Araştırmaya katılan öğrencilerde araştırmaya katılan öğrencilerde sorumluluk değerini geliştirmeye yönelik eğitsel oyun uygulamasından elde edilen bulgular .....	129
4.4.2.Araştırmaya katılan öğrencilerin ürün dosyalarından sorumluluk değerini geliştirmeye yönelik uygulamalara ilişkin elde edilen bulgular.....	132
4.5.Eylem araştırması sürecini değerlendirmeye yönelik katılımcıların görüşlerinden elde edilen bulgular .....	144
4.5.1.Eylem araştırması sürecini değerlendirmeye yönelik öğrenci görüşlerinden elde edilen bulgular .....	145
4.5.1.1.Öz değerlendirme formları doğrultusunda eylem sürecini değerlendirmeye yönelik öğrenci görüşlerinden elde edilen bulgular .....	145
4.5.1.2.Öğrencilerle yapılan görüşmeler doğrultusunda eylem sürecini değerlendirmeye yönelik öğrenci görüşlerinden elde edilen bulgular .....	147

4.5.2.Eylem sürecini değerlendirmeye yönelik öğretmen görüşlerinden elde edilen bulgular .....	153
4.5.2.1.Öğretmene uygulatılan eğitsel oyunları değerlendirme anketi doğrultusunda eylem sürecini değerlendirmeye yönelik öğretmen görüşlerinden elde edilen bulgular.....	153
4.5.2.2.Öğretmenle yapılan görüşmeler doğrultusunda eylem sürecini değerlendirmeye yönelik öğretmen görüşlerinden elde edilen bulgular .....	155
4.5.3.Eylem sürecini değerlendirmeye yönelik araştırmacı öğretmen görüşlerinden elde edilen bulgular .....	157
4.6.Genel değerlendirme: Eğitsel oyunların kullanıldığı eylem araştırması süreci sonunda öğrencilerin geliştirilmesi hedeflenen değerleri kazanma durumları .....	162
4.7.Hazırlanan eğitsel oyunların uygulamasında karşılaşılan sorunlar ve bu sorunlara yönelik uygulanan çözümler.....	177
<b>BÖLÜM V.....</b>	<b>180</b>
<b>SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER.....</b>	<b>180</b>
5.1.Sonuç .....	180
5.2.Tartışma.....	181
5.2.1.Farklılıklara saygı değerinin gelişimine yönelik tartışma .....	181
5.2.2.Özgürlük değerinin gelişimine yönelik tartışma .....	187
5.2.3.Sorumluluk değerinin gelişimine yönelik tartışma.....	191
5.2.4.Eğitsel oyunların etkililiğine yönelik tartışma.....	193
5.3.Öneriler.....	198
5.3.1.Araştırma sonuçlarına dayalı öneriler.....	198
5.3.2.İleride yapılabilecek araştırmalara yönelik öneriler .....	199
<b>KAYNAKLAR.....</b>	<b>201</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ VE ESERLER LİSTESİ.....</b>	<b>276</b>

## TABLolar LİSTESİ

Tablo 1.Caillos'un Oyun Sınıflandırması (Caillos, 1971; aktaran Hazar, 2006, s. 8).....	13
Tablo 2.Kohlberg'in Ahlaki Gelişim Kuramı'na Göre Düzeyler ve Evreler (Keskin, 2008, s. 31) .....	28
Tablo 3.2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğrenme Alanları-Değer Eşleştirmesi (2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı).....	36
Tablo 4.2018 Yılı Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında Öğrenme Alanı ve Farklılıklara Saygı Değeri Eşleştirmesi(Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı, 2018; Sosyal Bilgiler Ders Kitapları, 2018-2019).....	38
Tablo 5.2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programındaki Öğrenme Alanı ve Özgürlük Değeri Eşleştirmesi (Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı, 2018; Sosyal Bilgiler Ders Kitapları, 2018-2019) .....	40
Tablo 6.2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında Öğrenme Alanı ve Sorumluluk Değeri Eşleştirmesi (Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı, 2018; Sosyal Bilgiler Ders Kitapları, 2018-2019) .....	41
Tablo 7.Eylem Araştırması Sürecinde Gerçekleştirilen Eylemler.....	64
Tablo 8.Araştırmaya Katılan Öğrencilerle İlgili Bazı Bilgiler .....	68
Tablo 9.Geçerlik ve Güvenirlikle İlgili Kavramların Kıyaslanması (aktaran Yıldırım ve Şimşek, 2013, s. 299) .....	84
Tablo 10.Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Farklılıklara Saygı Değeri Ön Test Puanlamaları .....	91
Tablo 11.Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Farklılıklara Saygı Değeri Ön Test Frekans ve Yüzde Değerleri.....	92
Tablo 12.Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Farklılıklara Saygı Değeri Ön Test Anketi İstatistikleri .....	92
Tablo 13.Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Özgürlük Değeri Ön Test Puanlamaları .....	96
Tablo 14.Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Özgürlük Değeri Ön Test Frekans ve Yüzde Değerleri .....	97
Tablo 15.Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Özgürlük Değeri Ön Test Anketi İstatistikleri .....	97
Tablo 16.Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Sorumluluk Değeri Ön Test Puanlamaları ..	101
Tablo 17.Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Sorumluluk Değeri Ön Test Frekans ve Yüzde Değerleri .....	102



Tablo 18.Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Sorumluluk Değeri Ön Test Anketi İstatistikleri.....	102
Tablo 19.Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Dostluk Çemberi Etkinliğinde Farklılıklara Saygı Değerine İlişkin Yazdıkları Sloganlar.....	107
Tablo 20.Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Küçük Bir Tebessüm Etkinliği İle İlgili Anlam Çözümleme Tablosu Değerlendirmesi.....	110
Tablo 21.Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Özgürlük Şehri Etkinliğindeki Çizim ve Açıklamalarından Elde Edilen Bulgular -1-.....	115
Tablo 22.Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Özgürlük Şehri Etkinliğindeki Çizim ve Açıklamalarından Elde Edilen Bulgular -2-.....	117
Tablo 23.Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Şifreleri Ver” Etkinliğindeki Özdeyişleri Yorumlamalarından Elde Edilen Bulgular.....	123
Tablo 24.Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Özgür Basın” Etkinliğindeki Sorulan Sorulara Verdiği Yanıtlardan Elde Edilen Bulgular.....	125
Tablo 25.Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Karikatürist” Etkinliğindeki Karikatürleri Yorumlamalarından Elde Edilen Bulgular.....	133
Tablo 26.Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Sorumluluğumuz Kadar Özgürüz” Etkinliğindeki Sorulara Verilen Yanıtlardan Elde Edilen Bulgular.....	140
Tablo 27.....	145
Tablo 28.Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Görüşmeler Doğrultusunda Eğitsel Oyunlar Temasına Yönelik Görüşleri.....	147
Tablo 29.Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Görüşmeler Doğrultusunda Ürün Dosyası Temasına Yönelik Öğrenci Görüşleri.....	149
Tablo 30.Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Görüşmeler Doğrultusunda Geliştirilmesi Hedeflenen Değerler Temasına Yönelik Öğrenci Görüşleri.....	150
Tablo 31.Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Görüşmeler Doğrultusunda Öneriler Temasına Yönelik Öğrenci Görüşleri.....	152
Tablo 32.Araştırmaya Katılan Sosyal Bilgiler Öğretmeninin Eğitsel Oyunları Değerlendirme Anketi Sonuçları.....	154
Tablo 33.Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Farklılıklara Saygı Değeri İle İlgili Eylem Araştırması Öncesi ve Sonrası Durumları.....	167
Tablo 34. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Farklılıklara Saygı Değerine Yönelik Ön Test-Son Test Anketi İstatistikleri.....	168

Tablo 35.Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Farklılıklara Saygı Değerine Yönelik Ön Test-Son Test Wilcoxon İşaretili Sıralar Testi Sonuçları .....	168
Tablo 36.Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Özgürlük Değeri İle İlgili Eylem Araştırması Öncesi ve Sonrası Durumları.....	171
Tablo 37.Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Özgürlük Değerine Yönelik Ön Test-Son Test Anketi İstatistikleri .....	172
Tablo 38.Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Özgürlük Değerine Yönelik Ön Test-Son Test Wilcoxon İşaretili Sıralar Testi Sonuçları .....	172
Tablo 39.Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Sorumluluk Değeri İle İlgili Eylem Araştırması Öncesi ve Eylem Sonrası Durumları .....	174
Tablo 40. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Sorumluluk Değerine Yönelik Ön Test-Son Test Anketi İstatistikleri .....	175
Tablo 41.Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Sorumluluk Değerine Yönelik Ön Test-Son Test Wilcoxon İşaretili Sıralar Testi Sonuçları .....	175
Tablo 42.Araştırmada Oynanan Değer Potası Oyun Planı (EK 5).....	236
Tablo 43.Araştırmada Oynanan Deve Cüce Oyun Planı (EK 5).....	238
Tablo 44.Araştırmada Oynanan Yaşayan Eller Oyun Planı (EK 5).....	239
Tablo 45.Araştırmada Oynanan Aç Kapıyı Bezirgân Başı Oyun Planı (EK 5) .....	242
Tablo 46.Araştırmada Oynanan Aman Patlamasının Oyun Planı (EK 5) .....	245
Tablo 47.Araştırmada Oynanan Çevir Kalem Oyun Planı (EK 5).....	247
Tablo 48.Araştırmada Oynanan Çember Dönsün Oyun Planı (EK 5) .....	249
Tablo 49.Araştırmada Oynanan En İyi Gazeteci Biziz Oyun Planı (EK 5) .....	251
Tablo 50.Araştırmada Oynanan Müzik Dursun Sen Söyle Oyun Planı (EK 5) .....	253
Tablo 51.Araştırmada Oynanan Sesim Olur Musun Oyun Planı (EK 5) .....	257
Tablo 52.Araştırmada Oynanan Kumanda Sensin Oyun Planı (EK 5) .....	259
Tablo 53. Araştırmada Oynanan Değer Küpü Oyun Planı (EK 5).....	261

## ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1.Oyun sınıflandırmaları(Yalçın, Demirdağ ve Kazak, 2017, s. 28).....	13
Şekil 2.Eğitsel oyunların sınıflandırılması (Yalçın, Demirdağ ve Kazak, 2017, s. 45) .....	20
Şekil 3. Eğitimin işlevi (Yılmaz, 2014, s. 12) .....	24
Şekil 4.2005 ve 2017 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında yer alan değerler.....	34
Şekil 5.Berg'in eylem araştırması döngüsel süreci (Berg, 2001, s. 181) .....	60
Şekil 6. Eylem araştırması süreci aşamaları .....	61
Şekil 7.Araştırmada nitel verilerin içerik analizinde izlenen aşamalar( Kaynak: Yurdakul, 2004).....	80
Şekil 8.Eylem araştırması eylem planı .....	163
Şekil 9. Eylem araştırmasının uygulamaları, sorunları ve üretilen çözümleri.....	164



## DİYALOGLAR LİSTESİ

Diyalog 1.Araştırmaya katılan öğrencilerin değer potası oyununda farklılıklara saygı ile ilgili diyalogları .....	93
Diyalog 2.Araştırmaya katılan öğrencilerin değer potası oyununda özgürlükle ilgili diyalogları.....	98
Diyalog 3.Araştırmaya katılan öğrencilerin değer potası oyununda sorumlulukla ilgili diyalogları.....	103
Diyalog 4.Araştırmaya katılan öğrencilerin en iyi gazeteci biziz oyununda farklılıklara saygı ile ilgili yazdıkları köşe yazıları alıntıları .....	105
Diyalog 5.Araştırmaya katılan öğrenciler tarafından hazırlanan farkınla farklılıklara farkındalık yarat başlıklı videonun transkripti.....	109
Diyalog 6.Araştırmaya katılan öğrencilerin en iyi gazeteci biziz oyununda yazdıkları özgürlükle ilgili köşe yazısı alıntıları .....	113
Diyalog 7.Araştırmaya katılan öğrencilerin özgürlük şehri etkinliğinde şehri seçme nedenlerine verdikleri cevaplardan alıntılar .....	116
Diyalog 8.Araştırmaya katılan öğrencilerin şifreleri ver etkinliğindeki özdeyişleri açıklama örneklerine ilişkin alıntılar .....	124
Diyalog 9.Araştırmaya katılan öğrencilerin özgür basın etkinliğinde sorulara verdikleri cevaplara ilişkin alıntılar .....	126
Diyalog 10. Araştırmaya katılan öğrencilerin en iyi gazeteci biziz oyununda sorumlulukla ilgili yazdıkları köşe yazılarından alıntılar .....	129
Diyalog 11.Araştırmaya katılan öğrencilerin “karikatürist” oyununda sorumlulukla ilgili yaptığı yorumlamalardan alıntılar .....	134
Diyalog 12. Araştırmaya katılan öğrencilerin eğitsel oyunların işlevleri, farklılıklara saygı ve sorumluluk değerleri ilişkin öz değerlendirme formlarına verdikleri cevaplardan örnekler.....	146
Diyalog 13. Araştırmaya katılan öğrencilerin eğitsel oyunlar temasına ilişkin görüşme ifadeleri.....	148
Diyalog 14.Araştırmaya katılan öğrencilerin ürün dosyası temasına ilişkin görüşme ifadeleri.....	150
Diyalog 15.Araştırmaya katılan öğrencilerin geliştirilmesi hedeflenen değerler temasına ilişkin ifadeleri.....	152
Diyalog 16.Araştırmaya katılan öğrencilerin öneriler temasına ilişkin ifadeleri .....	152

Diyalog 17.Eylem araştırmasına katılan sosyal bilgiler öğretmeninin araştırma sonrasında yapılan görüşmede farklılıklara saygı değerine ilişkin görüşleri.....	156
Diyalog 18. Eylem araştırmasına katılan sosyal bilgiler öğretmeninin araştırma sonrasında yapılan görüşmede özgürlük değerine ilişkin görüşleri.....	156
Diyalog 19. Eylem araştırmasına katılan sosyal Bilgiler öğretmeninin araştırma sonrasında yapılan görüşmede sorumluluk değerine ilişkin görüşleri.....	156
Diyalog 20. Araştırmaya katılan öğrencilerin değer küpü oyununda farklılıklara saygı değeriyle ilgili verdikleri örnekler.....	169
Diyalog 21.Araştırmaya katılan öğrencilerin değer küpü oyununda özgürlük değeriyle ilgili verdikleri örnekler .....	173
Diyalog 22. Araştırmaya katılan öğrencilerin değer küpü oyununda sorumluluk değeriyle ilgili verdikleri örnekler.....	176

## EKLER LİSTESİ

Ek 1. Süreç Planlaması ve Uygulama Tarihleri .....	211
Ek 2. Araştırma Örneklemesinin Kodlaması ve Özellikleri.....	213
Ek 3. Ön Test ve Son Test Anketi .....	217
Ek 4. Öğrenci Ürün Dosyası .....	218
Ek 5. Araştırmada Oynanan Oyunların Planları.....	236
Ek 6. Araştırma Esnasında Çekilen Fotoğraflar .....	263
Ek 7. Eylem Sürecinde Kullanılan Materyaller.....	267
Ek 8. En İyi Gazeteci Biziz Oyununda Yazılan Köşe Yazıları .....	271
Ek 9. Sesim Olur Musun Oyununda Yazılan Mektuplar.....	273



## GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 1.Araştırmaya katılan KNEA kodlu öğrenciye ait özgürlük şehri resmi.....	118
Görsel 2.Araştırmaya katılan KNO kodlu öğrenciye ait özgürlük şehri resmi .....	119
Görsel 3.Araştırmaya katılan KMU kodlu öğrenciye ait özgürlük şehri resmi.....	120
Görsel 4.Araştırmaya katılan KBSB kodlu öğrenciye ait özgürlük şehri resmi.....	121
Görsel 5.Araştırmaya katılan KNB kodlu öğrenciye ait özgürlük şehri resmi.....	122
Görsel 6.Araştırmaya katılan KZB kodlu öğrenciye ait karikatür çizimi.....	135
Görsel 7.Araştırmaya katılan KNEA kodlu öğrenciye ait karikatür çizimi .....	135
Görsel 8. Araştırmaya katılan KNO kodlu öğrenciye ait karikatür çizimi.....	136
Görsel 9.Araştırmaya katılan KMU kodlu öğrenciye ait karikatür çizimi .....	137
Görsel 10.Araştırmaya katılan KİNA kodlu öğrenciye ait karikatür çizimi.....	138
Görsel 11. Araştırmaya katılan KBSB kodlu öğrenciye ait karikatür çizimi .....	139

## METİNLER LİSTESİ

Metin 1.Benim dünyam benim hikâyem etkinliği ile ilgili olarak EDS kodlu öğrenci tarafından yazılmış senaryo .....	111
Metin 2.Benim dünyam benim hikâyem etkinliği ile ilgili olarak KEU kodlu öğrenci tarafından yazılmış senaryo .....	112
Metin 3.Araştırmaya katılan KŞB kodlu öğrencinin benim dünyam benim hikâyem etkinliğine ait senaryosu .....	127
Metin 4.Araştırmaya katılan KHB kodlu öğrencinin benim dünyam benim hikâyem etkinliğine ait senaryosu .....	128
Metin 5. Araştırmaya katılan KMU kodlu öğrencinin benim dünyam benim hikâyem etkinliğine ait senaryosu .....	142
Metin 6.Araştırmaya katılan KNO kodlu öğrencinin benim dünyam benim hikâyem etkinliğine ait senaryosu .....	143
Metin 7.Araştırmaya katılan KNÇ kodlu öğrencinin benim dünyam benim hikâyem etkinliğine ait senaryosu .....	144
Metin 8.Araştırmaya Katılan Sosyal Bilgiler Öğretmeni İle Eylem Araştırması Süreci Sonrası Yapılan Yazılı Görüşmenin Dökümü .....	157
Metin 9. Araştırmacı öğretmenin eylem araştırmasının birinci dersine ilişkin gözlemleri	158
Metin 10. Araştırmacı öğretmenin eylem araştırmasının ikinci dersine ilişkin gözlemleri .....	159
Metin 11. Araştırmacı öğretmenin eylem araştırmasının üçüncü dersine ilişkin gözlemleri .....	159
Metin 12. Araştırmacı öğretmenin eylem araştırmasının dördüncü dersine ilişkin gözlemleri .....	160
Metin 13. Araştırmacı öğretmenin eylem araştırmasının beşinci dersine ilişkin gözlemleri .....	161
Metin 14. Araştırmacı öğretmenin eylem araştırmasının altıncı dersine ilişkin gözlemleri .....	162



# BÖLÜM I

## GİRİŞ

Bu bölümde problem durumu, problem cümlesi ele alınmış; araştırmanın amacına, önemine, sınırlılıklarına, varsayımlarına ve tanımlarına yer verilmiştir.

### 1.1.Problem durumu

Zaman ilerledikçe insanlar hem zihinsel olarak hem duygusal olarak değişime uğramaktadır. Bu değişimin en büyük sebebi gelişen teknolojinin kontrol edilemeyecek boyuta ulaşmasıdır. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte bilgi alışverişi daha kolay ve daha hızlı hale gelmiştir. Geçmişte bilgi birikimi, değer aktarımı, model alınan kişi veya kişiler daha yerelken, bu evreyle birlikte bu ölçütler sınırsız bir boyuta ulaşmıştır. Bunlarla beraber kültürler arası etkileşim hız kazanmıştır. Bu etkileşimlerin dönütleri bazen olumlu iken bazen de olumsuz olmaktadır. Bu olumsuzluklardan bazıları; kültürel yozlaşma, toplumsal huzursuzluk ve değerlere olan hassasiyetlerin azalmasıdır. Toplumların özümsemiği değerlerin kaybedilmesi ve bu değerlere karşı olan hassasiyetin azalması toplumlara çöküşe götürebilmektedir. İnsanların davranışlarının şekillenmesinde, kültürlerini gelecek kuşaklara aktarmasında, toplumsal huzurun sağlanmasında, ahlaklı ve karakterli bir neslin yetiştirilmesinde değerlerin önemli bir etkisi vardır. Bu bağlamda toplumsal çöküşün engellenmesinde ve kültürel yozlaşmanın önüne geçilmesinde değerler eğitime olan gereksinim daha da önemli hale gelmiştir.

Aile, okul, çevre, medya, toplum tarafından değer gören şahsiyetler toplumların kontrol mekanizmalarıdır. Bu kontrol mekanizmalarının değerler eğitiminde ve aktarımında önemli misyonlara sahip olduğu yadsınamaz bir gerçektir. Değer kazanımı aileden başlar, okulla birlikte formal bir boyuta geçer, diğer unsurlardan (medya, çevre vs.) da etkilenir.

Değerler eğitimi konusunda ailelere, öğretmenlere, okullara, medya sahiplerine, ünlülere ve devleti yönetenlere önemli görevler düşmektedir. Değişen aile tipi, kontrol edilemeyen teknolojiyle zihinleri kirleten medya, toplumun belli bir kısmı tarafından değer gören kötü örneklerin çoğalması gibi faktörlerden dolayı değer eğitiminde okullara ve öğretmenlere duyulan ihtiyacı daha da arttırmaktadır. Değerlerin geliştirilmesinde okul ortamı etkin bir rol üstlenir. *“Okul ve sınıf ortamları, ömür boyu sürecek iyi bir değer eğitimi alışkanlığı kazanma adına bireylere sürekli bir öğrenme ve uygulama fırsatı sunabilmektedir. Okullarda yapılan değer eğitimi, ailede kazanılan değerlerin pekiştirildiği, bu değerlerin toplumsal olarak kabul edilen*

*değerlerle harmanlandığı ve toplumsal değerlerle birlikte evrensel değerlerin de kazanıldığı bir eğitim sürecini*” tanımlamaktadır (Çelik, 2016, s. 3).

Yapılandırmacı eğitim anlayışı, öğrencilerin sadece bilişsel düzeyde değil, duyuşsal ve devinişsel düzeyde de gelişimlerine önem vermektedir. Duyuşsal hedeflerden biri de değerler eğitimidir. “*Değerler eğitimi, değerler ve değerleri geliştirme veya gerçekleştirme süreci konusunda öğretim için açık bir girişimdir.*” (Özen, Güteryüz ve Bulut-Özen, 2012, s. 3). Değerler eğitimi, öğrencilerin davranış şekillerini bilinçli bir şekilde planlamayı amaç edinmiştir.

Toplumun istediği ideal öğrenciyi yetiştirmek toplumsal değerleri özümsemekten geçer. Okulların temel hedeflerinden biri de toplumsal değerleri gelecek kuşaklara aktarmaktır. Okulların toplumun genelinde oluşabilecek olumsuzluklara karşı öğrencileri eğitime noktasında önemli görevleri vardır. Bu görevlerden biri de öğrencileri toplumsal değerlerle donatmaktır. Bu gereksinimlerle beraber son zamanlarda eğitim bilimlerinin konu alanlarında fazlaca yer edinen değerler, öğretim programlarında kendine yer bulmuştur. Türkiye’de ilk olarak 2005 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programlarında şimdi ise 2017’de yenilenen Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programlarında adalet, yardımseverlik, aile birliğine önem verme, vatanseverlik, bağımsızlık, tasarruf, barış, sevgi, bilimsellik, saygı, çalışkanlık, özgürlük, dayanışma, eşitlik, duyarlılık, estetik, dürüstlük gibi değerlerin öğrencilere kazandırılmasına ayrı bir ehemmiyet verilmiştir. Bu araştırmada farklılıklara saygı, sorumluluk ve özgürlük değerlerini geliştirmek hedeflenmiştir.

Değerler eğitimi ve değerlerle ilgili yapılan araştırmalar gözden geçirildiğinde genellikle çalışmaların yapılandırmacı eğitim anlayışını destekleyen yöntem ve tekniklerle değer eğitimi gerçekleştirme (Bozkurt, 2017; Boztaş, 2013; Çalışkan ve Yıldırım, 2018; Çelik, 2016; Demir ve Özdemir, 2013; Erdem Zengin, 2014; Gündüz, 2014; Kanatlı Öztürk, 2018; Kapkın, 2018), eğitim paydaşlarının (öğrenci, öğretmen, öğretmen adayı, aile vs.) değer algılarını ortaya çıkarmaya (Kınacı, 2018; Sezer, 2008) ve edebi metinlerin kullanımının değerler eğitimine etkileri (Karatay, 2007; Şen, 2007) gibi konuların işlendiği görülmektedir. Yurt dışındaki değerler eğitimi ile ilgili çalışmalar gözden geçirildiğinde genellikle eğitim paydaşlarının değer algılarını ortaya çıkarma (Revell, 2002; Witherspoon, 2007; Thornberg, 2008) ve değerler eğitimi programlarının etkililiğini incelemeye yönelik olduğu tespit edilmiştir (Gill ve Jaswal, 2017; Koh, Camiré, Regina, ve Soon 2017; 2008; Sing, 2011 Jones, 2009; Prestwich, 2004). Öğretim yöntem ve tekniklerinin değer kazanımı üzerindeki etkisini araştırmaya yönelik çalışmalarının çok az

olduğu ve bu konuda bir ihtiyaç olduğu görülmektedir. Bu nedenle yapılan bu çalışmada öğretim yöntemlerinden biri olan eğitsel oyunların değerler eğitimine olan etkisi araştırılmaya çalışılmıştır. Özellikle nitel araştırma desenlerinden eylem araştırması kullanılarak var olan problemin sonuca ulaşma noktasında daha etkili olabilmesi, öğrenme sürecinde katılımlı bir rol üstlenme ve öğretimin olduğu alanda inceleme imkânı vermesi açısından tercih edilmiştir. Eğitsel oyunların değer kazandırmadaki katkısının araştırıldığı bu çalışmada sorunun çözümüne yönelik somut etkinlik planlarının sunulması araştırmayı diğer araştırmalardan farklı kılacağı düşünülmektedir.

Ortaokul 7. sınıf sosyal bilgiler dersi “Birey ve Toplum” öğrenme alanında kazandırılması hedeflenen farklılıklara saygı, özgürlük ve sorumluluk değerleri soyut anlamlar taşıdığı için yedinci sınıfta okuyan öğrencilerin bu kavramları öğrenmesinin zor olabileceği düşünülmektedir. Bu yaştaki öğrenciler soyut düşünmeye geçiş döneminde olduklarından öğrenme süreci somuttan soyuta olacak şekilde tasarlanmalıdır. Bu noktada oyunların öğretime dâhil edilmesi soyut kavramların yaşantılarla daha kolay öğretilmesini sağlar. Bu bağlamda bedensel, zihinsel ve duyuşsal olarak gelişmekte olan öğrenciler için etkili öğretim araçlarından biri olarak oyun sosyal bilgiler ders süreçlerinde düşünülebilir. Oyunlar, eğitim aracı olarak düşünüldüğünde eğitsel oyunlar kapsamına girer.

Eğitsel oyunlar, öğrencilerin eğlenerek öğrenmesini sağlar. Yapılan çalışmalarla, eğitsel oyunların öğrencilerin motivasyonunu yükselttiği, öğrencilerin derse karşı olan ilgilerini artırdığı ve öğrencilerin yaşantı geçirerek öğrenmesini sağladığı kanıtlanmıştır (Bozkurt, 2017; Butler, 2013 ve Yılmaz, 2014). Eğitsel oyunlar birden fazla duyu organını harekete geçirdiğinden daha kalıcı öğrenmelere zemin hazırlar ve unutmayı geciktirir. Oyunlar esnasında öğrenciler sorumluluk aldığından dolayı oyunları ciddiye alırlar bu da öğrencilerin öğrenme sürecinde daha etkin olmasını sağlar (Yeşilkaya, 2013, s. 45). Tüm bu nedenlerden kaynaklı eğitsel oyunlarla işlenen derslerin soyut boyuttaki değerlerin kazandırılmasını kolaylaştıracağı düşünülmektedir.

Değer eğitiminde eğitsel oyunların kullanıldığı ve bizzat araştırmacının kontrolünde olan öğrenme sürecinin öğrenciler üzerindeki katkısının neler olacağı, ortaya çıkan verilerin değerlendirilip raporlaştırılması karşı karşıya gelinen bir problemdir. Sonuç olarak ortaokul 7. sınıf sosyal bilgiler dersi “Birey ve Toplum” öğrenme alanında kazandırılması hedeflenen farklılıklara saygı, sorumluluk ve özgürlük değerlerini geliştirmek için eğitsel oyunların yoğunlaştırıldığı bir öğretim sürecinin tasarlanması ihtiyacı, bu araştırmayı gerekli kılmıştır.

## 1.2.Araştırmanın amacı

Bu araştırmanın amacı, ortaokul 7. sınıf sosyal bilgiler dersi “Birey ve Toplum” öğrenme alanında yer alan farklılıklara saygı, sorumluluk ve özgürlük değerlerinin eğitsel oyunlar aracılığı ile kazandırılmasına yönelik eğitim etkinlikleri tasarlayarak bu etkinlikleri uygulamak ve hazırlanan eğitsel oyun etkinliklerinin değer kazandırma açısından öğretme-öğrenme süreçlerindeki verimliliğini ortaya çıkarmaktır.

Araştırmanın bu genel amacı doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

- Eğitsel oyun temelli uygulamalar öncesi ve sonrasında öğrencilerin farklılıklara saygı, sorumluluk ve özgürlük değerlerine ilişkin farkındalık düzeyleri nasıl değişmiştir?
- Eğitsel oyun temelli uygulamalar sırasında ve sonrasında öğrencilerin farklılıklara saygı, sorumluluk ve özgürlük değerlerine ilişkin farkındalık düzeylerindeki değişimler nasıldır?

## 1.3. Araştırmanın önemi

Değerler, toplumsal yaşamın her aktivitesinde,(alışverişte, okulda, ev yaşantısında, bayramlarda vs.)her anında etkin roller üstlenmektedir. Sosyal aktivitelerde etki oranı bu kadar yüksek olan değerlerin sadece doğaçlama yollarla kazandırılması yetersiz kalır. Yaşamın her alanında boy gösteren değerlerin eğitim aracılığıyla kazandırılması elzemdir. Bu da daha etkili bir değerler eğitimi ihtiyacını doğurur (Yazar, 2010, s. 47).

2005 ilköğretim programıyla Türk eğitim sistemine giren yapılandırmacı eğitim anlayışı, 2017 ilköğretim programıyla kapsam alanını daha da genişletmiş ve öğretimlerde uygulama düzeyi artmıştır. Yapılandırmacı eğitim anlayışı prensiplerinden biri olan öğrenci merkezli öğretimlerin uygulamaları için araştırmacılar sürekli olarak arayışlar içindedirler. Bu çalışma yapılandırmacı eğitime uygun uygulamalardan biri olan eğitsel oyunların öğrenme sürecindeki etkililiğini test etme ve öğrencilerin eğlenerek/yaşayarak öğrenme gerçekleştirmede uygun ortamlar sunacağı düşünüldüğünden eğitim disiplinleri için önem arz etmektedir.

“Eğitimcilerin değerler eğitimini nasıl yapacakları, eğitim sürecinin etkililiği için hangi yöntem ve tekniklerden yararlanacakları araştırılması gereken önemli bir konudur” (Çelik, 2017, s.16). Alanyazını irdelendiğinde değerler eğitiminde yöntemlerin etkililiğine yönelik

çalışmaların olduğu görülmektedir. Fakat oyunların değerler eğitiminde kullanılmasına yönelik çalışmaların yok denecek kadar az olduğu tespit edilmiştir. Alanyazından hareketle; Bozkurt'un (2017) çocuk oyunlarını, Demir ve Özdemir'in (2013) gölge oyunlarını değerlerin kazandırılmasında yöntem olarak kullanmış olduğu görülmekle beraber araştırmacıların eğitsel oyunları değerler eğitiminde hiç kullanmadığı görülmektedir. Bu çalışmanın, sosyal bilgiler eğitimi alanında görülen bu eksikliğin giderilmesi noktasında katkı sağlayacağı söylenebilir.

Çokkültürlü eğitimin gerekliliklerinden olan farklı olanlarla birlikte mutlu yaşama ihtiyacına uygun eğitim etkinlikleri düzenlemesi, sosyal bilgiler alanında özgürlük değerinin kazandırılması kapsamında hazırlanan etkinliklerin sınıf içinde uygulanmasına yönelik eylem araştırmasının olmaması ve öğrencilerin hayata hazırlanmaları için çeşitli etkinlikler gerçekleştirilmesi ve bu sayede sorumluluk almalarına fırsat sunmaları bakımından bu çalışma önemlidir.

Öğrencilerin farklılıklara saygı, özgürlük ve sorumluluk değerlerini geliştirmede ve araştırmacının çalışmayı daha kolay kontrol etmesinde eylem araştırmaları önemli katkılar sağlayabilir. Bu bağlamda, eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılmış öğretimin farklılıklara saygı, sorumluluk ve özgürlük değerlerinin geliştirilmesine yönelik uygulanacak bir eylem araştırmasının; araştırmacıya program geliştirme konusunda, öğrencilere de hedeflenen değerlere yönelik gelişim durumları arasında bağ kurmalarına katkı sağlayabileceği söylenebilir (Başarır, 2018).

Bozkurt (2007) çalışmasıyla öğrencilerin günlük hayatında çok fazla oynadığını, oyun ve fiziki etkinlikler dersinde oynattığı çocuk oyunları ile değerlerin öğretiminin gerçekleştirileceğini, öğretmenlerin oyunlarla değerleri öğretecek hale geleceğini belirtmiştir. Ayrıca öğrencilere oyunlar anlatılırken değerleri içerecek şekilde anlatıldığını ve bu sayede öğrencilerin oyun oynarken, eğlenirken değerleri de öğreneceğini düşündüğü belirtilmektedir. Bu çalışmada da, eğitsel oyunlar aracılığıyla eğlenerek değer geliştirilmesi amaçlar arasındadır (s.8).

Araştırma, globalleşen dünyada farklı olanlarla birlikte mutlu yaşama ihtiyacı, özgürlük değeri üzerinden algılar oluşturarak suça teşvik etme, medya ve teknolojinin olumsuz etkisiyle sorumluluktan kaçınan öğrencilerin artması ve yapılandırmacı eğitimin desteklediği öğrenci merkezli yöntemlerden biri olan eğitsel oyunların öğrenme sürecinde kullanılması gibi sebeplerden dolayı *güncel*;

değer kazanımında eğitsel oyunların etkililiğini belirlemeye yönelik ilk çalışmalardan biri olması, sosyal bilgiler eğitimi alanında özgürlük değerinin tüm boyutlarını ele alan ilk eylem araştırması olması ve sorunun çözümüne yönelik somut etkinlik planlarının sunulması yönünden *özgün*;

esnek, özgün ve yaratıcı fikirlerin üretimi için öğrencilere gerekli ortamın sağlanması, sosyal bilgiler öğretimini zenginleştirecek öğrenme yöntemleri olarak eğitsel oyunların gerekliliğinin ortaya koyulması, iletişim ve empati becerilerinin tam anlamıyla kazandırılması, öğrencilere bireysel ve toplu sorumluluklar alarak kendini geliştirmesi, öğrencilerin değişen ve gelişen dünya düzenine ayak uydurması, öğrencilerin kendilerini daha iyi ifade etmeleri açısından *gerekli*;

toplumda önemli bir yer edinen farklılıklara saygı, özgürlük gibi soyut nitelikte olan değerlerin somutlaştırılarak öğretilmesi, sosyal bilgiler dersine karşı oluşan olumsuz tutumun düzeltilmesi, öğrenilenlerin hatırdan kalma süresini uzatması, eğlenerek değer öğrenmelerinin gerçekleştirilmesi, öğrencilerin oyunlarda grup içi etkileşimini sağlayarak sosyalleşmelerine katkıda bulunması, öğrencilerin kendine ait özgün ürünler üretmesi, öğrencilere özgürlükler vererek düşünsel olarak kendilerini geliştirmeleri, öğrencilere doğru iletişimin nasıl olacağını öğretmekle yaşanılabilir bir çevreye katkı sağlamaları bakımından *işe yarar* olmasından dolayı önemli görülmektedir.

Ayrıca bu araştırma; değerler eğitimi hakkında sahip olunan teorik bilgileri, uygulamaya dönüştürmelerinde eğitimcilere yardımcı kaynak olmaları, eğitsel oyunların değerler eğitimi uygulamalarında denenmiş etkinlikler sunabilmesi, var olan problemin sonuca ulaşma noktasında daha etkili olabilmesi, öğrenme sürecinde katılımlı bir rol üstlenme ve öğretimin olduğu alanda inceleme imkânı vermesi, okullarda yapılan değer eğitiminin uygulama süreçlerine bir bakış açısı sağlaması ve öğrenme yöntemlerinden olan eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılmış bir öğretim planlamasıyla ve nitel araştırma desenlerinden eylem araştırması kullanılarak değer eğitiminin uygulamasında eğitim paydaşlarına kaynak olması bakımından önemlidir.

#### **1.4.Araştırmanın sınırlılıkları**

Bu araştırma:

- 2018 – 2019 eğitim öğretim yılıyla,

- Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı bir ortaokulda öğrenim gören 26 ortaokul 7. sınıf öğrencisinden elde edilen verilerle,
- Ortaokul 7. sınıf sosyal bilgiler dersi “Birey ve Toplum” öğrenme alanıyla,
- Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında yer alan “farklılıklara saygı, özgürlük ve sorumluluk” değerleriyle,
- Araştırmacı tarafından geliştirilen ya da uygulanan ve sosyal bilgiler dersinde oynatılabilecek olan oyunlarla sınırlı tutulmuştur.

### **1.5.Araştırmanın varsayımları**

Bu araştırma aşağıda belirtilen varsayımları dayanak göstererek gerçekleştirilmiştir:

- Araştırmaya katılan öğrencilerin araştırmada yapılan gözlemler süresince doğal ve samimi davrandıkları varsayılmaktadır.
- Araştırmaya katılan öğrencilerin oyun oynarken ve veri toplama araçlarını cevaplarken duygu ve düşüncelerini samimi olarak aktardıkları varsayılmaktadır.
- Öğretmenin gözlem formu ve değerlendirme anketini doldururken objektif olduğu varsayılmaktadır.

### **1.6.Tanımlar**

**Değer:** Bir şeyin önemini belirlemeye yarayan soyut ölçü, bir şeyin değdiği karşılık, kıymet; kişinin isteyen, gereksinim duyan bir varlık olarak nesne ile bağlantısında beliren şey; bir ulusun sahip olduğu sosyal, kültürel, ekonomik ve bilimsel değerlerini kapsayan maddi ve manevi öğelerin bütünüdür (TDK, 2011).

**Değerler Eğitimi:** Değerler eğitimi toplumdaki kişileri birbirine bağlayan, huzuru, mutluluğu ve gelişmeyi sağlayan, sosyal hayatı meydana getiren, tehdit ve risklerden koruyan insani, ahlaki, manevi ve sosyal değerlerimizin tüm fertlere aktarılıp kazandırılma sürecidir (MEB, 2010, s. 4).

**Oyun:** Belli bir amaca yönelik olarak, fiziksel ve zihinsel yetenekleriyle belirli bir yer ve zaman içerisinde, kendine özgü kurallarla yapılan, sosyal uyumu, zekâ ve beceriyi geliştiren, aynı zamanda eğlendiren etkinliklerdir (Çoban ve Nacar, 2015, s. 7).

**Eğitsel Oyun:** Çocuğun okulda veya okul dışında oyun oynamış gibi yaptığı, böylece kendini oyuna verdiği bedensel veya zihinsel gelişmeye etki edici egzersizlerdir (Zengin, 2002, s. 51).

Eylem Arařtırması: Bir okulda alıřan ynetici, ğretmen, eđitim uzmanı gibi bizzat uygulamanın iinde olan bir uygulayıcının dođrudan kendisinin ya da bir arařtırmacı ile birlikte gerekleřtirdiđi ve uygulama srecine iliřkin sorunların ortaya ıkarılması ya da hali hazırda ortaya ıkmıř bir sorunu anlama ve zmeye ynelik sistematik veri toplamayı ve analiz etmeyi ieren bir arařtırma yaklařımıdır (Yıldırım ve řimřek, 2011, s. 295)

Sosyal Bilgiler: Bireyin toplumsal var oluřunu gerekleřtirebilmesine yardımcı olması amacıyla; tarih, cođrafya, ekonomi, sosyoloji, antropoloji, psikoloji, felsefe, siyaset bilimi, hukuk gibi sosyal bilimleri ve vatandaşlık bilgisi konularını yansıtan đrenme alanlarının bir nite ya da tema altında birleřtirilmesini ieren, insanın sosyal ve fiziki evresiyle etkileřiminin gemiř, bugn ve gelecek bađlamında incelendiđi, toplu đretim anlayıřından hareketle oluřturulmuř bir ilköđretim dersidir (MEB, 2005, s. 46).



## BÖLÜM II

### ARAŞTIRMANIN KURAMSAL ÇERÇEVESİ VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

#### 2.1.Oyun

##### 2.1.1. Oyunun tanımı

Yaşamın bir parçası haline gelen oyunu birçok kuramcı çalışma alanına almış ve “Oyun nedir?” sorusuna cevap aramışlardır. Oyun en çok çocukların hayatında yer edindiği için çocuklar üzerinden tanımlamak gerekir. Oyunun çocuklara bıraktığı etki farklı olduğundan dolayı oyunu bir tanıma sığdırmak yanlış olur. Genel olarak oyunlarla ilgili yapılan tanımlar şu şekildedir:

Mevlana, “Oyun aslında akıldadır, ancak çocuk oyunla akıllanır.” demiştir (aktaran Karakaya, 2008, s. 126).

Montaigne (1570)’e göre “oyun çocukların en gerçek uğraşlarıdır.” (aktaran Çamlıyer, 2009, s. 109).

Piaget (1962)’e göre “oyun bir uyumdur. Oyunlar kendi seçtikleri ve kendilerine göre sağlam kuralları olan eylemlerdir.”(aktaran Karadağ ve Çalışkan, 2005, s. 11).

Jones’un 2009’da yayınlanan çalışmasında, “Oyun; çocuklara yaparak yaşayarak öğrenme ortamları sunan, sosyal, duygusal, zihinsel ve fiziksel yönden gelişimini sağlayan, deneyim kazandıran, nesnelere kullanma, bedenini kontrol etme becerisi kazandırıp, hayal güçlerini geliştiren etkinliklerdir.” (s. 37).

“Oyun, çocuğun dünya hakkındaki bilgisini geliştiren başlıca araçtır ve çocuğun en ciddi işidir. Çocuğun gerçek dünya ile hayal dünyası arasındaki köprüsüdür ve öğrenme sürecine attığı ilk adımdır.”(Çelik, 2008, s. 8).

“Oyun; belli bir amaca yönelik olan ya da olmayan, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilebilen fakat her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı fiziksel, bilişsel, dilsel, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olan, gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme sürecidir denebilir.”(Yalçın, Demirdağ ve Kazak, 2017, s. 23).

“Oyun; İnsanın özellikle çocukluk yıllarına bedensel ve zihinsel gelişimine katkıda bulunan, duygu ve düşüncelerini ifade edebildiği bir etkinliktir.” (Çoban ve Nacar, 2015, s. 7).

“Oyun, belli bir amaca yönelik olarak, fiziksel ve zihinsel yetenekleriyle belirli bir yer ve zaman içerisinde, kendine özgü kurallarla yapılan, sosyal uyumu, zekâ ve beceriyi geliştiren, aynı zamanda eğlendiren etkinliklerdir.”(Çoban ve Nacar, 2015, s.7).

“Oyun, bireylerin fiziksel, zihinsel yeteneklerini geliştirici, yaşantıyı zevkli kılıcı, sanatsal ve estetik nitelikleri ve beceriyi geliştirici etkinliklerdir.” (Zengin, 2002, s. 20).

Bu tanımların tamamını kapsayacak şekilde oyun; “çocuğun gelişimini destekleyen, bir plan dâhilinde veya plansız yürütülen, eğlendirerek öğrenmesini sağlayan yetenekleri geliştirici etkinliklerdir.” şeklinde tanımlanabilir.

### **2.1.2. Oyunun çocuk hayatındaki yeri ve önemi**

Çocuk ve oyun birbirini tamamlayan bir bütündür. Çocukların en ciddiye aldığı uğraş oyun oynamaktır. Çocukların yüzünü güldüren ve mutlu olmasını sağlayan uğraşların başında gelir. İnsanlar için uyku, beslenme nasıl temel ihtiyaçlardansa oyunda çocuklar için temel bir ihtiyaçtır. Çocuklar oyunlarda kendini ifade etme şansı bulur ve hayallerindeki yaşantıları oyun aracılığıyla gerçekleştirme imkânı bulur (Çoban ve Nacar, 2015, s. 10).

Oyun, çocuğun gelişimini tamamlaması için hayati önem taşımaktadır. Bedensel, zihinsel, ruhsal ve duygusal anlamda çocuğun gelişimi için kritik dönemlerde oyunların oynanması temel ihtiyaçlar kadar önemli hale gelmiştir. Oyunlar, ergenliğe geçiş döneminin daha sağlıklı olmasını sağlar. Çocuk oyun sırasında aldığı rollerle hayat adına deneyim kazanır, kendi penceresinden hayatı algılar. Oyunların düzeni için gerekli olan kurallara uyma, çocuğun sosyal hayattaki kurallara uymasını kolaylaştırır. Oyunlarla işbirliğini, denetlemeyi, denetlenmeyi, farklı düşüncelere saygı duymayı öğrenir. Çocuklar oyunlardaki materyalleri kendi zihnindeki kalıba sokar, kendi dünyasında canlandırır, hayal dünyasını çalıştırır (Karadağ ve Çalışkan, 2005, s. 25).

Oyunların sürekliliğiyle beraber çocukların esneklik, çabukluk ve koordinasyon becerileri gelişir. Çocukların kas yapılarının gelişmesini, boylarının daha uzun olmasını sağlar (Akandere, 2003, s. 15).

Çocukların sorunlarını tespit etmek ve çözmek için iyi bir gözlem alanıdır. İşbirliği yapma, liderlik etme, vazife şuuru, duygularını ifade etme, özgüven, olayları kontrol etme ve yönetme gibi kişisel özellikleri oyun içinde kazanır. Deşarj olmasını sağlar yani enerjisini oyunlarda harcar ve rahatlar. Oyunlar, çocuğun bilinçaltında gizlediği veya ifade edemediği durumları ortaya çıkarır. Doğru kullanıldığında çok etkili bir iletişim aracıdır.

Çocuk oyunlarla kin, nefret, arkadaşlık, sadakat, sorumluluk gibi duygusal tepkileri öğrenir. Oyunlarda karşılaştığı küçük sorunları çözmesi sayesinde daha büyük sorunları atlatmasını sağlar (Altunay, 2004, s. 21).

Çocuk oyunlardan nesnelere tanır ve süreç içerisinde nesnelere özelliklerini öğrenir. Oyun çocuğun zihinsel antrenmanıdır. Yeni kavramlar ve nesnelere öğrenen çocuk farkında olmadan bu kavramları nesnelere karşılaştıracak, onları tanımaya çalışacaktır. “*Oyun esnasında çocuk sürekli olarak düşünme, algılama, kavrama gibi zihinsel yönden, soyut yetenekler açısından bir faaliyet içerisinde.*” (Hazar, 2006, s. 17). Dikkatini toplamayı, çevresini keşfetmeyi, hatırdan tutmayı, mantık yürütmeyi, problemleri çözmeyi öğrenir. Daha üst seviyedeki bilişsel becerileri (sentez, analiz etme, değerlendirme) kazanmasını sağlar.

Toplumsal kültürün aktarımında, çocukların sosyalleşmesinde, duygularının belirginleşmesinde, çocuğun eğitiminde ve kişilik gelişiminde oyunların önemi büyüktür. Oyunlar çocuklar için yaşayarak öğrenmenin ilk aşamasıdır. Yapılandırmacı anlayışın öngördüğü öğrenci merkezli öğrenme sürecinin sağlanmasında bir kaynaktır. Derslere olan ilgiyi artırır ve eğlenerek öğrenmelerini sağlamaktadır. Oyunlar özellikle okulöncesi, ilköğretim ve ortaokul kademeleri için daha anlamlıdır. Özellikle bu kademelerdeki eğitim oyunlarıyla yoğunlaştırılmalıdır.

Çocuk oyunlarının önemi ve işlevlerini kısa cümleler halinde şu şekilde açıklanabilir:

- Çocuğun en doğal öğrenme ortamıdır.
- Çocuğun özgürlüğüdür.
- Çocuğun yaratma ortamıdır.
- Çocukların en doğal anlaşma ortamıdır.
- Çocuk için eğitici bir işlevi vardır.
- Çocuğun gelişmesi ve kişilik kazanması için, sevgiden sonra gelen ikinci en önemli ruhsal besinidir (Çoban ve Nacar, 2015, s. 19-21)

### **2.1.3. Oyunun tarihçesi**

Oyunların tarihi insanlık tarihinden öncedir. İnsanlar var olmadan önce hayvanlar içgüdüsel olarak oyun oynamışlardır. Oyunları sadece insanlık âlemiyle kısıtlamak yanlış olur, hayvanlarda içgüdüsel olarak oyun oynamaktadırlar (Çoban ve Nacar, 2015, s. 9).

İnsan var olduğu andan itibaren oyun oynamış ve oyunları günlük işlerin bir parçası haline getirmiştir. Ateş etrafında toplanıp müzik eşliğinde dans etmeleri bir tür oyundur. Özellikle

şenliklerde ve törenlerde oyunlar oynamışlardır. Avcılıkla beraber oyunlar daha sistematik bir hale gelmiştir. Hayvanları taklit ederek ilkel silah yapmayı başarmışlardır(Çoban ve Nacar, 2015, s. 9).

İnsanlık tarihinin tüm dönemlerinde oyunlar oynanmış ve hayatın bir parçası haline gelmiştir. Yapılan arkeolojik kazılarda da oyuncakların bulunması buna bir örnektir. En eski oyun araçları olarak taşları, uçurtmaları, basit düzeydeki topaçları ve tahtadan yapılmış bebekleri sayabiliriz (Çoban ve Nacar, 2015, s. 9).

Antik dönemde, tanrıların sevdiği etkinliklerden biri olarak sayıldığından dini törenlerde sürekli eyleme dayalı oyunlar oynanmıştır. İlerleyen süreçte oyunlar(jimnastik, dans gibi)okula taşınmış ve eğitimi verilmiştir (Karakaya, 2008, s. 139).

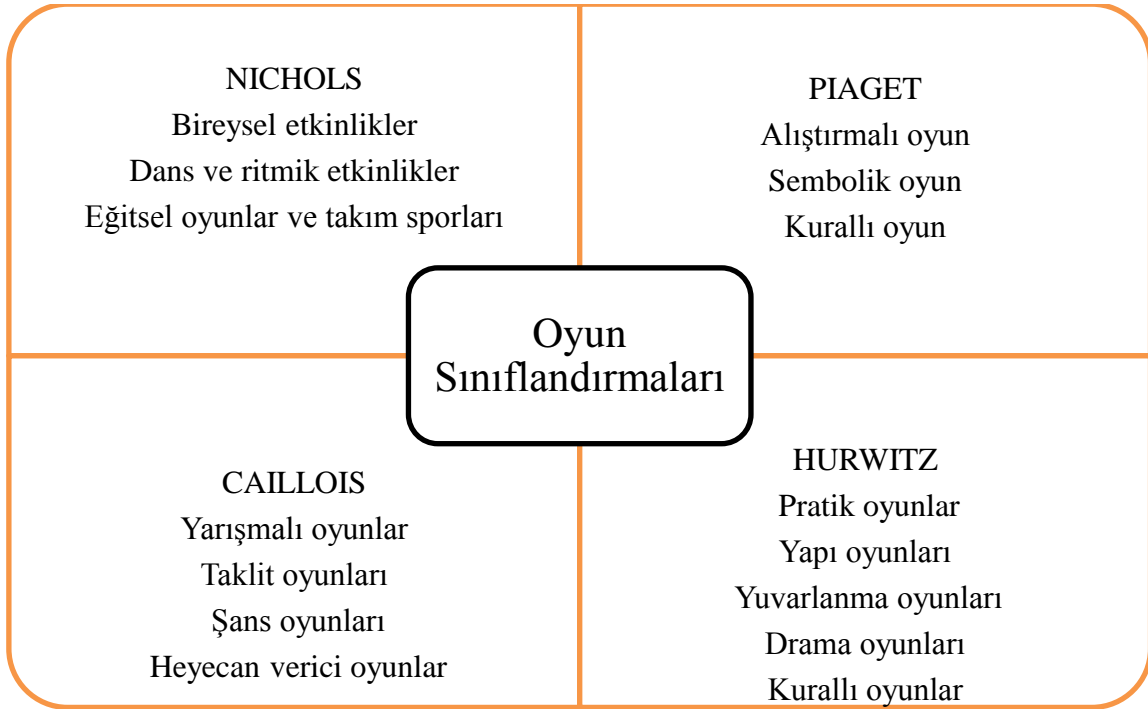
Ülkemiz oyunlar bakımından oldukça zengindir. Karagöz-Hacivat oyunu da sahip olunan bu zenginliğin başında gelen oyunlardan biridir. Arkeoloji müzelerinde sergilenen pişmiş topraktan çingirak, topaç ve davul o dönemlerin oyuncakları olarak geçmişte Anadolu topraklarında oyunların varlık gösterdiğinin kanıtlarıdır.

Günümüze yaklaştıkça oyunlar sistematik hale gelmiş ve kuramsallaşmıştır. Oyun kuramlarının şekillenmesine 19. yüzyılın sonlarında rastlamaktadır. Oyun konusunda Schallar ve Lazarus önemli kitaplar yazmışlardır. Oyunun işlevine açıklık getirmeye çalışan ve konuya farklı açılardan bakan çeşitli teoriler ileri sürülmüştür (Ormanlıoğlu Uluğ, 2007, s. 36).

20. yüzyıla gelindiğinde çocuklara evde çocuk veya oyun odası ve oyuncaklar vermeye başlanmıştır. Oyuncak üretimi artmaya başlamıştır. Bu dönemde Frobel eğitimin başlangıcını okulöncesi döneme çekmiş ve anaokullarının kurucusu olmuş, bu eğitim kurumlarını kurmakla kalmamış eğitimde oyun sistemini de denemiştir. Bu nedenle Frobel modern oyun pedagojisinin babası sayılmıştır (Karakaya, 2008, s. 142).

#### **2.1.4. Oyunların sınıflandırılması**

Oyunların sınıflandırılması bilim insanlarının çalışma konusu olmuş ve yaptıkları çalışmalar sonrasında farklı şekillerde sınıflandırmalar yapmışlardır. Genellikle oyunun içeriklerini, kaynağını ve yapısını dayanak alarak bu sınıflandırmalar yapılmıştır.



Şekil 1. Oyun sınıflandırmaları (Yalçın, Demirdağ ve Kazak, 2017, s. 28)

Şekil 1'deki şablona göre Nichols eğitsel oyunları, yaptığı sınıflandırmanın bir aşaması olarak kabul etmiştir. Hurwitz ve Piaget yaptıkları sınıflandırmalarda eğitsel oyunları kurallı oyunlar kısmına dâhil edilmiştir. Tablo 1'de Caillois eğitsel oyunları heyecan verici oyunlardan biri olarak saymıştır.

Tablo 1.

*Caillos'un Oyun Sınıflandırması* (Caillos, 1971; aktaran Hazar, 2006, s. 8)

<i>Şans Oyunları</i>	<i>Gösteri-Rol Oyunları</i>	<i>Macera-Heyecan Oyunları</i>	<i>Mücadele Oyunları</i>	<i>Yarışma</i>
Kağıt oyunları	Meddah	Motorlu sürat yarışları	Fiziksel oyunları	beceri
Zar oyunları	Tiyatro	Dağcılık	Fiziksel beceri ve strateji oyunları	ve strateji oyunları
Fal oyunları	Opera	Trekking	Strateji oyunları	
Rulet oyunları vs.	Sinema vs.	Sallanma vs.	Strateji ve şans içeren fiziksel beceri oyunları	

Tablo 1'de belirtildiği gibi Caillos oyunları sınıflandırırken eğitsel oyunları, mücadele ve yarışma oyunları başlığı altına dâhil etmiştir. Eğitsel oyunları, sadece mücadele yarışma oyunlarının kapsamına almak yetersiz olur. Bir tiyatro oyunu eğitim amaçlı değerlendirilebilir veya eğitim amaçlı dağcılık oyunu oynanabilir. Eğitsel oyunları, oyun sınıflandırmalarında alt bir başlığın içine dâhil etmektense kendine has bir başlık altında toplamak daha doğru olacaktır.

Son zamanlarda eğitsel oyunlar ve çocuk oyunları sıklıkla okullarda oynanmaktadır ve oyunları sınıflandırırken bu iki başlık altında toplayan isimlerde olmuştur (Akandere,2003; Gülsoy, 2013).

### **2.1.5. Oyunun eğitimde kullanılması**

Çocukların yaşamsal merkezlerinden biri olan oyunun hem öğretim aracı olarak hem de eğlence aracı olarak işlevleri vardır. Eğlenceli yaşantıların planlanması davranış değişikliklerini daha sistematik hale getirir. Oyunları sadece çocuklar için sınırlandırmak yanlış olur. Yetişkinler için de oyun eğitim aracı olarak kullanılabilir.

Onay (2007) “*Oyun dayatmacı değildir, bünyesinde esnekliği ve yaratıcılığı barındırır. Bu bağlamda özgür bir ortam içinde kurallara uymayı öğreten nadir unsurlardan biridir.*” der. Çocuklar oyunların olduğu öğrenme ortamına daha istekli katılım göstermektedirler. Oyunlar derse katılım göstermeyen veya çok az dâhil olan öğrencilerin öğretime katılmasında yardımcı olur. Böylece öğrenme sürecinde öğrenci merkezli ve yaşayarak öğrenmesini sağlar. Bilginin hatırdaki kalma süresi uzar ve öğrenilen bilişsel bilgilerin unutulmaması sağlanır.

Oyunda öğrencinin rol alması, özgün düşünceleri dile getirmesi, düşünerek cevap vermesi gibi etkinliklerle beraber daha üst seviyede beceri kazanımı sağlar. Oyun, başkalarına saygı göstermeyi, grup içinde rol almayı, sorumluluk hassasiyeti, takım olmayı, birbirlerine destek çıkmayı, oyun kaybedildiğinde idare etmeyi ve paylaşımcı gibi duyuşsal hedefleri destekler. Bencillik, kin, nefret, kıskançlık gibi duyguların önüne geçmesini sağlar. Oyunlar çocukların hayal gücünün resmedilmesini sağlar. Stresi ve endişeyi azaltır. Öğrenme sürecine katılmakta çekinen öğrencilere özgüven aşılar. Oyun sıradanlaşan öğretmenin merkezde olduğu öğrenme-öğretme sürecini yıkararak, öğrencinin etkin olduğu bir öğrenme sürecine zemin hazırlar (Duman, 2013, s. 22-24).

### **2.2.Eğitsel oyunlar**

Öğretim aracı olarak oyunun değerlendirilmesi, oyunların okullara taşınmasını sağlamıştır. Eğitsel oyunlar öğrencilerin öğretim için gerekli ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik tasarlanan etkinliklerdir. Eğitsel oyunların eğlenerek öğrenmeyi sağladığı, yetenekleri geliştirici etkinlikler tasarladığı kabul edilmektedir. Eğitsel oyunları ders içi faaliyetlerle sınırlandırmak yanlış olur. Ev ödevi, performans ödevi ve ürün dosyasına konulmak üzere okul dışı faaliyetler olarak da değerlendirilebilir (Bilen, 1999, s. 203).

Klasik eğitim anlayışına muhalif, yapılandırmacı eğitim anlayışının öngördüğü yöntem ve tekniklerden biri olan eğitsel oyunlar, eğitimi keyifli hale getirmektedir. Eğitsel oyunlar öğretim sürecinin farklı aşamalarında değerlendirilebilir. Giriş bölümünde dikkati çekmek için derse oyunla başlanabilir, gelişme bölümünde doğaçlama yollarla öğrenciler hedeflenen kazanımlara ulaşabilirler, sonuç bölümünde öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesi sağlanabilir, değerlendirme bölümünde ise sürecin tamamını kapsayacak nitelikte bir oyun tasarlanıp uygulanabilir.

Küçük yaştaki öğrencilerin gelişimlerini sağlamada, gençlerin sosyalleşmesinde, yetişkinlerin ise moral depolaması için eğitsel oyunlar önemlidir. Eğitsel oyunlar, teorik öğrenmeyle pratikler arasında bağ kurma görevini üstlenir. Kurulan bu bağ ile öğrenme sürecindeki soyut ifade ve yaşantıların somutlaştırmasını sağlar. Öğrenciler somutlaştırılmış ifadeleri daha rahat öğrenirler ve bu sayede öğrenmenin daha etkin olması sağlanır. Eğitsel oyunlar, öğretim hedeflerine göre hazırlanmalı, katılımı sağlayacak eğlenceli etkinlikler olmalıdır. Eğitsel oyunlar yerinde ve etkin kullanıldığında beceri ve değer gelişiminde de kullanılabilir (Çamlıyer, 2009, s. 131; Demirel, 1999, s. 123).

### **2.2.1. Eğitsel oyunların özellikleri**

Oyunlar, öğrencilerin doğal bir şekilde aktif öğrenmeler gerçekleştirmesini sağlar. Oyun ve eğitim birbirinden ayrı düşünülmemesi gereken kavramlardır. Eğitim amaçlı oynanan oyunların özellikleri şunlardır (Çangır, 2008, s. 11; Üstündağ, 2017, s. 26):

- Kurallarla örülüdür.
- Yetenekleri ortaya çıkarır.
- Öğretimin alt kademelerinde daha etkilidir.
- Öğretmen oyunda rehberlik görevini üstlenir.
- Oyunların merkezinde öğrenciler vardır.
- Bir plan dâhilinde yürütülür.
- Sonucunda kaybedenler ve kazananlar olur.
- Birden fazla öğrencinin katılımıyla öğrenme gerçekleştirilir.
- Amaçlı ve değerlendirme gerektiren faaliyetlerdir.
- Öğrenmeyi zevkli hale getirerek, öğrencinin motivasyonunu artırır.
- Öğrenciye serbestlik tanıyarak, kendini gerçekleştirmesini sağlar.
- Öğrenme ve öğretme yöntemlerinden biridir.

- Öğrencilere farklı öğrenme ortamı sunar.
- Gruba aidiyet, sorumluluk hassasiyeti, aynı hedef için birleşmeyi sağlar.
- Eğlenerek öğrenmeyi sağlar.
- Pekiştirme amaçlı, farklı bir yöntem olarak öğrenme gerçekleştirme gibi öğretme faaliyeti olarak değerlendirir.
- Hedeflenen değer, beceri, yetenek, davranışların geliştirilmesinde yardımcı olur.
- Eğitim paydaşlarının farklı düşünmesine imkân sağlar.
- Bilginin hatırdan kalma süresini uzatmasına ve bilginin unutulmamasını sağlar.

### **2.2.2. Eğitsel oyunların planlanması**

Eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılmış öğretimin başarıya ulaşmasında planlar etkilidir. Eylem sürecine yön veren bu planlar teorik boyutta kalmamalıdır, uygulamaya geçirilmelidir. Oyun sürecinin sonuna kadar çizilen plana sadık kalınmalıdır(Yalçın, Demirdağ ve Kazak, 2017, s. 53-54):

Milli Eğitim Bakanlığı'nın spor liselerine özgü hazırladığı "9. Sınıf Eğitsel Oyunlarla Ders Kitabı"nda eğitsel oyunların planlamasını dört aşama şeklinde sunmuştur (Yalçın, Demirdağ ve Kazak, 2017, s. 53-54):

1. Oyunun tanıtılması: Bu aşamada oyunun ismi oynayanlara aktarılır. Oyunun adı ne kadar ilgi çekici olursa, öğrencilerin oyuna olan ilgisi bir o kadar daha çok olur.
2. Oyunun kurallarının belirlenmesi: Bu aşamada oyunun kuralları açıklanır. Oyunun kuralları açık ve anlaşılır olmalıdır. Kurallar, karmaşık bir şekilde aktarıldığında öğrencileri zorlayacaktır. Kurallarda görevlerin dağıtımı ve görevlilerin sorumlulukları açık bir şekilde belirtilmelidir.
3. Oyunun uygulanma aşaması: Oyun oynanmadan önce bir kereliğine mahsus provası yapılmalıdır. Bu prova değerlendirilmeli ve eksiklikler giderilmelidir. Yanlış anlamalar için gerekli tedbirler alındıktan sonra oyun oynanmalıdır.
4. Oyunun değerlendirilme aşaması: Oyun oynandıktan sonra belirlenen hedeflere ne kadar ulaşıldığı, oyunun ne kadar etkili olduğu bir sistem dâhilinde tespit edilmelidir. Diğer oyunlarda da aynı sorunları yaşamamak için tespit edilen sorunların kritiği yapıp gerekli çözüm yolları bulunmalıdır.



### 2.2.3. Eğitsel oyunlarda dikkat edilmesi gereken özellikler

Eğitsel oyunların öğrencilerin gelişimine en üst seviyede katkı sağlaması için şu özellikleri taşıması gerekir (Yalçın, Demirdağ ve Kazak, 2017, s. 37):

- Strateji geliştirme,
- Bedensel gelişim,
- Olgunlaşma,
- Kavram öğretimi,
- Hedefe yönelik olma,
- Problem çözme,
- Dikkat dağıtmama,
- Öğrenci seviyesine uygun olma,
- Eğlenerek öğrenme,
- Bireysel ve grup çalışmalarına yönelik olma,
- Kritik düşünme.

Yukarıda belirtilen ölçütlerin sağlanması için eğitsel oyunları hazırlama, uygulama, değerlendirme aşamalarının sorunsuz atlatılması gerekir. Bu sorunları en aza indirmek için dikkat edilmesi gereken durumlar vardır. Bunlar (Alan, 2016, s. 17; Demirel, 2002, s. 90):

- Öğrencilerin aktif katılımını sağlayacak düzeyde basit ve anlaşılır olmalıdır.
- Eğitim hedefine yönelik olmalıdır.
- Öğrencilerin ilgilerini çekecek nitelikte olmalıdır.
- Kurallar öğrencilerin anlayacağı dilden yazılmalıdır ve açık seçik olmalıdır.
- Programda kazandırılması ve geliştirilmesi düşünülen becerilere, değerlere, kazanımlara ve kavramlara yönelik olmalıdır.
- Öğrencide var olan yetenekleri ortaya çıkarmaya ve geliştirmeye yönelik olmalıdır.
- Öğrencilerin gelişimlerine yardımcı olmalıdır.
- Öğrencilerin eğlenerek öğrenmesine yönelik olmalıdır.
- Öğrencilerin problem çözme yeteneğini geliştirmelidir.
- Kritik düşünme becerisi kazandırılmalıdır.
- Ana kavramları öğretmeye ve vurgulamaya yönelik olmalıdır.
- Eğitimin içeriğine uygun olmalıdır.
- Öğrenci oyun oynarken zorlanmamalıdır.

- Belli bir amaç doğrultusunda, süresi ise ders saatine uyumlu olmalıdır.
- Bütün öğrencilerin katılımını sağlayacak nitelikte olmalıdır.
- Oyunun amacına, konusuna, oluşumuna uygun malzeme seçilerek planlama yapılmalıdır.
- Oyunlara ayrılan süre ve uygulaması iyi planlamalıdır.
- Karmaşık ve hazırlık süreci uzun olan oyunlar tercih edilmemelidir.
- Oyunlar oynanmadan önce öğrenciler bilgilendirilmelidir.
- Öğrencilerin ilgisini çekmeye yönelik materyaller tercih edilmelidir.
- Sınıf yönetimine ayrı bir önem verilmelidir.
- Zayıf öğrenciler hata yaparken onları oyunlardan soğutacak eylem ve söylemlerden kaçınılmalıdır.
- Öğretmen üstüne düşen vazifeleri iyi bilmeli ve uygulamalıdır.
- Çocukların özgür düşünce ve yaratıcılık yönlerini kısıtlamamalıdır.
- Değerlendirme şeffaf ve adil olmalıdır.

#### **2.2.4. Eğitsel oyunların güçlü yönleri**

Eğitsel oyunların güçlü yönleri şu şekilde sıralanabilir (Zengin, 2002, s. 57-58):

- Eğitsel oyunlar öğrencilerin ilgisini çektiği için derse karşı motivasyonunu artırır.
- Öğrencilere bireysel özgürlükler sunarak, kendilerini daha rahat ifade etmelerini sağlar.
- İşbirliğine dayalı oyunlarda grubu sahiplenme, bireysel sorumluluklarını yerine getirme, liderlik etme gibi sosyal becerilerinin gelişimini sağlar.
- Sonucunun belirsiz olması oyunlara olan ilgiyi artırır.
- Sportif faaliyetlerin yoğun olduğu oyunlarda kendini test etmesini sağlar.
- Oyunlarda verilen görevleri sorunsuz yerine getirdiğinde öğrencinin özgüveni artar.
- Oyun kurallarına uyması neticesinde dolaylı olarak sosyal yaşamdaki kurallara uyum sağlamasına yardımcı olur.
- Öğrenci merkezli öğrenme sürecinin gerçekleşmesini sağlar.
- Soyut anlamların somutlaştırılmasında araç olur.
- Endişeyi, stresi, heyecana kapılmayı azaltır.
- Programda yer alan duyuşsal hedeflerin kazandırılmasında yardımcı olur.
- Öğrencilerin öğrenme düzeylerini tespit etmek kolaylaştırır.

- Öğrenci üzerindeki stresi atarak öğretmeniyle ve sınıf arkadaşlarıyla olan iletişimini geliştirir.
- Kendine ifade ederken düşünme fırsatı elde eder.
- Çağdaş yaklaşım türlerinden biridir.
- Yeni öğrenmeleri kolaylaştırır, öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesini sağlar.
- Öğrendiklerini oyunlar aracılığıyla kullanmasını sağlar.
- Yaratıcı düşünme, karar verme, eleştirel düşünme süreçlerini gerçekleştirir.
- Öğrenilenlerin hatırdaki kalma süresini uzatır.
- Tüm sınıfın dâhil olduğu bir öğretim gerçekleştirilir.
- Doğal bir biçimde, oyunların normal seyrinde öğrenme gerçekleşir.
- Öğrenciler oyunlarda bireysel sorumluluklar aldığından öğrenme sürecine ekstra odaklanmaktadır. Dikkatlerinin en yoğun olduğu bu süreçte öğrenme gerçekleşir.
- Öğrencilerin yaratıcı düşünmeye sevk eder. Bu sayede öğrencilerden yaratıcı eylemler ve söylemler çıkar.
- Öğrencilerin derse güdülenmesini sağlar.
- Bilişsel kazanımlarla beraber duyuşsal kazanımlar edinir (kavramadan hissetmeye).
- Öğrencilerin kendilerini açıklamaları ve tanıtılmaları için oyunlar önemli bir araçtır.

Belirtilen ölçütlerin tamamı bir oyunda görülemeyebilir. Burada oyunların genelini kapsayacak şekilde tespitlerde bulunulmuştur.

### **2.2.5. Eğitsel oyunların sınırlılıkları**

Eğitsel oyunların sınırlılıkları şu şekilde sıralanabilir (Zengin, 2002, s. 58):

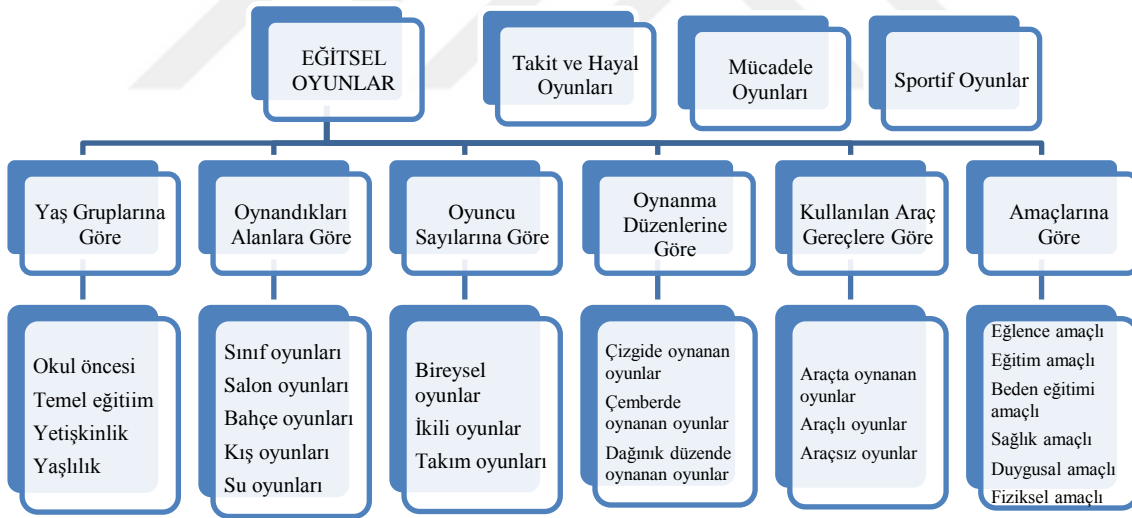
- Bazı eğitsel oyunlar üst seviye bilişsel beceriler istediği için zayıf öğrencilerin olduğu bir öğrenme sürecinin tıkanmasına neden olabilir.
- Sınıf mevcudu fazla olan sınıflarda sınıf yöntemi zorlaşabilir.
- Oyunu hazırlama, uygulama ve yönetme gibi konularda öğretmenler gerekli eğitimi almamışsa istenilen başarı elde edilmeyebilir.
- Öğrencilerin seviyesine uygun olmayan oyunlar öğrencilerin ilgisini çekmeyebilir.
- Tüm sınıfın dâhil olmadığı oyunlarda disiplin sorunu yaşanabilir.
- Oyunlar diğer yöntem ve tekniklere göre daha fazla hazırlık ve emek ister.
- Bazı oyunlarda maliyet artabilir.
- İyi planlanmadığında zaman kaybına sebep olabilir.

- Her plana uygun oyun bulmak zor olabilir.
- Süreyi yetiştirme kaygısı ve sorunu yaşanabilir.
- Bazı öğrencilerde rekabet ve yarışma havası ters tepebilir.
- Girişken olmayan öğrencilerin oyuna katılması zorlaşabilir.
- Oyunlar yorum gücü yüksek, girişken öğrencilerin etrafında dönebilir.
- Tamamen öğrencilerin inisiyatifine bırakılan etkinlikler amaçtan uzaklaşabilir.

Oyunların avantajları olduğu gibi dezavantajları da vardır. Gerekli tedbirler alındığında sorunların çoğuna çözüm bulunabilir.

### 2.2.6. Eğitsel oyunların çeşitleri

Eğitsel oyunların sınıflandırılması, oyun planını hazırlarken öğretmenin işini hafifletir. Hangi amaca göre oyun tasarlanacağı, oyunun kaç kişiyle oynanacağı, hangi yaş grubuna hitap edeceği gibi soruların cevabını kolaylaştırır. Daha sistematik, daha organize oyunların tasarlanmasını sağlar. Eğitsel oyunlarla ilgili yapılan sınıflandırma Şekil 2'de detaylarıyla gösterilmiştir (Yalçın, Demirdağ ve Kazak, 2017, s. 37):



Şekil 2. Eğitsel oyunların sınıflandırılması (Yalçın, Demirdağ ve Kazak, 2017, s. 45)

*Taklit ve Hayal Oyunları:* Çocukların fiziksel gelişimlerini tamamlamalarında bu oyunların etkisi yüksektir. İstemsiz hareketlerle çocuk bazı objeleri taklit etmeye çalışır. Bu istemsiz taklidi hareketlerin sonucunda ortaya çıkan oyunlara taklit ve hayal oyunları denir. Yürümeden önceki çabalamaları, nesnelere gözlemlemesi yürüme, koşma gibi hareketlerin temelini oluşturur. 3-6 yaş aralığındaki çocukların olayları anlatırken canlandırmaları taklit ve hayal oyunları kapsamına girer.

*Mücadele Oyunları:* Önceden sonucu planlanan ve belirli hedefler doğrultusunda oynanan oyunlardır. Genellikle ilköğretim seviyesindeki öğrencilerin tercih ettiği oyunlardır. Şarkılı oyunlar, koşu yarışmaları bu oyun türüne örnek verilebilir.

*Sportif Oyunlar:* Kazanma ve rekabet düzeyinin yüksek olduğu oyunlardır. Ortaokulun son yılları ve ortaöğretimdeki öğrencilerin tercih ettiği oyunlardır. Spor dallarının tamamı bu oyun türünün kapsamındadır. Voleybol, futbol, basketbol gibi oyunlar örnek gösterilebilir.

### **1.3. Değer**

#### **1.3.1. Değerin tanımı**

Değer kavramı tarihsel süreç boyunca birçok disiplinin çalışma konusu olmuştur. Son zamanlarda ise eğitim biliminin en önemli araştırma konularından biri haline gelmiştir. Yapılan araştırmalar neticesinde değerlerle ilgili birçok tanım yapılmıştır. Bu tanımlardan bazıları aşağıda belirtilmiştir:

“Değer, bir şeyin önemini belirlemeye yarayan soyut ölçü, bir şeyin değdiği karşılık, kıymet; kişinin isteyen, gereksinim duyan bir varlık olarak nesne ile bağlantısında beliren şey; bir ulusun sahip olduğu sosyal, kültürel, ekonomik ve bilimsel değerlerini kapsayan maddi ve manevi öğelerin bütünüdür.” (TDK, 2011 ).

İlkokul Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında Özgüven’in yaptığı tanım göre, “bir sosyal grup veya toplumun kendi varlık, birlik işleyiş ve devamını sağlamak ve sürdürmek için üyelerinin çoğunluğu tarafından doğru ve gerekli oldukları kabul edilen ortak düşünce, amaç, temel ahlâkî ilke ya da inançlardır.” (TTK, 2005, s. 25).

“Bir toplum, bir inanç, bir ideoloji içinde veya insanlar arasında kabul edilmiş, benimsenmiş ve yaşatılmakta olan toplumsal, insani, ideolojik veya ilahi kaynaklı her türlü duyuş, düşünüş, davranış, kural ya da kıymetlerdir.” (Çelik, 2006, s. 168).

“Değer, hepten ruhsal bir niteliktir, nesnenin kendisinde var olan, nesnel bir özellik değildir. Bu, nesneye insan tarafından verilmiş öznel bir özelliktir. Öznenin nesne ile olan ilişkileri sonucu nesneye tanınmış bir niteliktir.” (Keskin, 2008, s. 56).

Yukarıdaki tanımlara göre değer, toplumun devamlılığının sağlanmasında etkin rol oynayan ve toplumun geneli tarafından kabul görülen maddi ve manevi öğelerin tümüdür.

### 1.3.2. Değerlerin özellikleri

Her değer kendine has bir amacı ve kendine özgü özellikleri vardır. Değerlerin genel özellikleri (Çelik, 2016, s. 22; Yazar, 2010, s. 15-16; Yılmaz, 2014, s. 15-16):

- Değerler doğuştan kazanılan içgüdülerden değildir. Öğrenilebilir ve öğretilebilir olgulardandır. Değerler eğitimiyle bu süreç organize edilir.
- Her kültürün kendine has değerleri vardır. Kültürler değer oluşumuna ve değer değişimine etki eder.
- Değerler insanların faaliyetleri sonucu şekillenir. Değerlerde insan faaliyetlerini şekillendirir. Karşılıklı bir döngü içindedirler.
- Değerler eğitiminin merkezinde duyuşsal hedefleri aktarma vardır. Tutum, ilgi, motivasyon, dikkat gibi etkenlerin gelişimine etki eder.
- Her milletin kendine has değeri vardır. Milli değer olarak o millete özgü faaliyetleri içerir. Tüm milletlerin önemseydiği değerler ise evrensel değerlerdir.
- Değerler teknoloji, bilim, medya gibi faktörlerden etkilenir.
- Değerler zamanla değişime uğrayabilir. Çağın şartları değıştikçe değerlerde değışime uğrar.
- Değerler milletlerde, toplumlarda ve kültürde farklı olduğu gibi kişilerde de farklı algılanır. Değerlere hassasiyet kişiden kişiye değışir.

2005 İlköğretim Sosyal Bilgiler Dersi 6-7. Sınıflar Öğretim Programı ve 2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı göz önüne alındığında Türk eğitim sistemi içinde değerlerin özellikleri şöyle sıralanabilir (MEB 2005; MEB 2018):

- Öğretim programının perspektifini oluşturan ilkelerin toplamıdır.
- Günlük işlerimizde, karşılaştığımız sorunlarla baş edebilmemizi sağlayan gücün kaynağıdır.
- Değerler toplum tarafından özümşenen birleştirici olgulardır.
- Geleneklerimizin bugünden yarına uzanmalarında bir araçtır.
- Toplumun sosyal ihtiyaçlarını karşıladığına inanılan ölçütlerdir.
- Değerlerin normlardan farkı normlarından daha genel ve soyut bir nitelik taşıır.
- Uygun ahlaki kararlar alma, bunları davranışlarında sergileme yeterliliğini kazandırma amacıyla hareket eder.
- Sadece bilişsel değil duyuşsal ve psiko-motor yargıları ilgilendirir.

- Öğrencinin bilincinde yer alan ve davranışı yönlendiren güdülerdir.

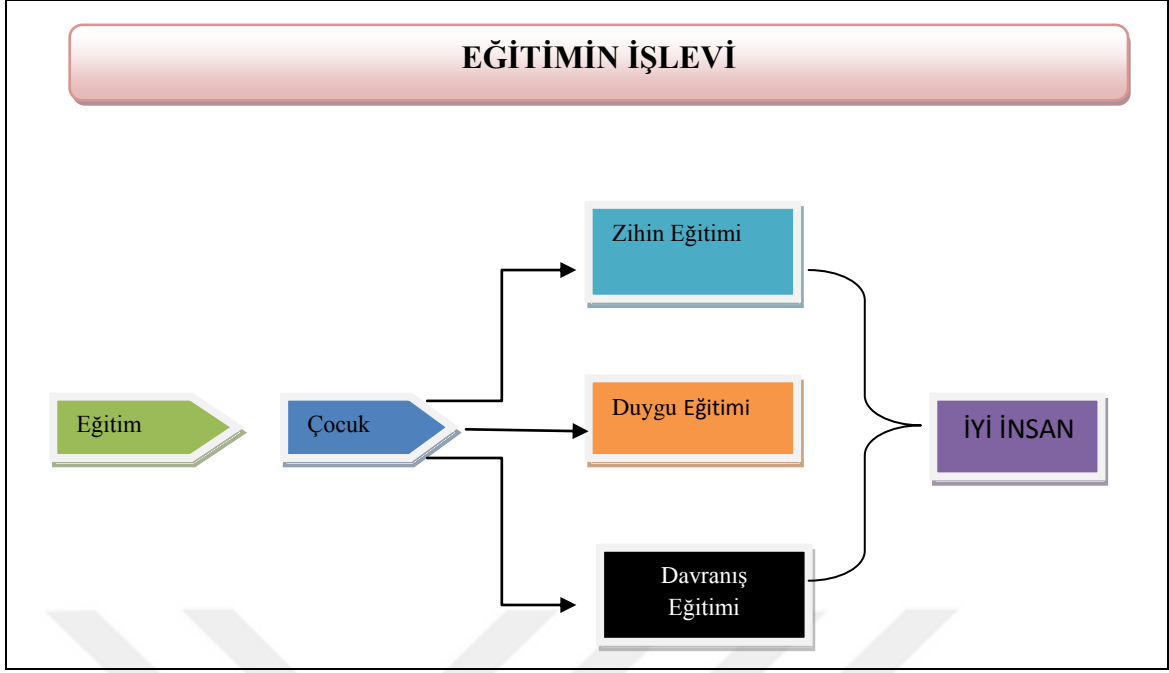
### 1.3.3. Değerin işlevleri

Toplum ve bireyin şekillenmesinde ciddi etkileri olan değerlerin işlevleri şunlardır (Kapkın, 2018, s. 11; Yazar, 2010, s. 19):

- Etik ve etik olmayı fark etmesini sağlar.
- Bireyin toplumdaki konumunu belirler.
- Bireyler arasında dayanışmayı sağlar.
- Toplumun kurallarına uymaya yönlendirir.
- İnsanların birbirlerine saygı duymasını sağlar.
- Sosyal eylem ve söylemlere yön verir.
- Bireye amaç ve yön tayin eder.
- Bireylerin düşünme şekillerini ve davranış biçimlerine yön verir.
- Bireylere atfedilen sosyal rollerin gerçekleştirilmesinde yardımcı olur.
- Unutulan kültür objelerine odaklamayı sağlar.
- Değerler, bireylerin iç muhasebesinde rehberlik görevini üstlenir.
- Kişinin davranışlarının belirlenmesinde yardımcı olur.

Yukarıda belirtilen işlevlerin dışında değerlerin birçok işlevi vardır. Kişiden kişiye, toplumdaki topluma, bilim dalından bilim dalına bu işlevlerin etki oranı farklıdır. Değerlerin toplumsal ve bireysel işlevleri dışında eğitsel işlevleri de vardır.

Eğitim sisteminin en genel amacı topluma yararlı, iyi insan yetiştirmektir. İyi insan yetiştirilmesinde değerler eğitime ihtiyaç vardır. Eğitim sistemi hedeflerine ulaşabilmek için öğrenci üzerinde istedik değişiklikleri (zihinsel, duygusal, davranış) meydana getirmelidir (Şekil 3)(Yılmaz, 2014, s. 12).



Şekil 3. Eğitimin işlevi (Yılmaz, 2014, s. 12)

Ülkede yetiştirilmek istenen insan profilinin oluşturulmasında değerlerin etkisi yadsınamayacak kadar fazladır. Bu noktada verilen karar toplumun geleceğini şekillendirir. Özgüvenli, öz denetimi yüksek, sorumluluklarını bilen, toplumsal çıkarları kendi çıkarlarının üstünde gören ve buna göre hareket eden ve toplumun tüm paydaşları üzerinde faydası olan bir öğrenci yetiştirilmesi amaçlanmalıdır (Yılmaz, 2014, s. 14).

#### 1.3.4. Değerlerin sınıflandırılması

Değerler bireylere, kültürlere ve toplumlara göre değişiklik gösterdiğinden, değerlerin sınıflandırılması düşünülmüştür. Bu sınıflandırmalardan bazıları:

Rokeach (1973) değerleri amaç değerler ve araç değerler olarak ikiye ayırmıştır. Amaç değerlerine örnek verirken; özgürlük, sosyal kabul, bilgelik, gerçek dostluk, öz saygı, eşitlik gibi yaşamın temelini oluşturan değerleri saymıştır. Araç değerleri ise amaç değerlere ulaşılması için bir ön kabul olarak görmüştür. Araç değerlere örnek verirken cesaret, sorumluluk sahibi olma, neşeli olma, hırslı olma gibi değerleri saymıştır. Bu değerler hem farklı hem de birbiriyle ilişki içindedirler. Bir eylem hem amaç değerlerinin hem de araç değerlerinin kapsamına girebilir.

Prencipe ve Helwig'de (2002) değerlerle ilgili bir sınıflandırma geliştirmiştir. Bu değerler:

- Doğrudan ahlaki değerler



- Geleneksel politik değerler
- Dinsel değerler
- Siyasi ahlaki değerler
- Ahlaki karakter değerleri
- Ahlaki olmayan karakter değerleri (s. 845).

Tezcan (1974) tarafından yapılan sınıflandırmada değerler aşağıdaki gibi sıralanmıştır:

- Eğitim ile ilgili değerler
- Dini değerler
- Ekonomik değerler
- Siyasi değerler
- Boş vakitlerle ilgili değerler
- Aileyle ilgili değerler (s. 45).

## **2.4. Değerler eğitimi**

### **2.4.1. Tanımı**

Değerler eğitimi birçok disiplinin çalışma konusu olmuş ve her disiplin bu kavramı kendi hedefleri doğrultusunda tanımlamışlardır. Bu tanımlardan bazıları şunlardır:

Slater'e (2002) göre "Değerler eğitimi, manevi, ahlaki, sosyal ve kültürel eğitim; kişisel ve sosyal eğitim; dini eğitim; çok kültürcü/ırkçı-karşıtı eğitim; program ötesi temalar; özellikle vatandaşlık, çevre ve sağlık; manevi özen; okul etiği; programa ek etkinlikler; geniş toplum bağlantıları; ortak ibadet/toplantı; öğrenen bir topluluk olarak okul yaşamı gibi ortak yaşam deneyimlerin bir sınıflamasını yapabilmek için yeni bir şemsiye terimdir."(s. 34).

"Değerler eğitimi, toplumdaki kişileri birbirine bağlayan, huzuru, mutluluğu ve gelişmeyi sağlayan, sosyal hayatı meydana getiren, tehdit ve risklerden koruyan insani, ahlaki, manevi ve sosyal değerlerimizin tüm fertlere aktarılıp kazandırılma sürecidir."(MEB, 2009, s. 67).

"Değerler eğitimi aynı zamanda bir karakter eğitimidir. Yani değerler eğitimi ile amaçlanan şey sağlam karakterli nesiller yetiştirmektir."(Yılmaz, 2014, s. 12).

"Değer kavramı, kişinin kendisinde var olan donanımlar olup şahsın kıymetli olmasına sebebiyet veren üstün özelliklerdir. İnsanın eylemlerini, bakış açısını, kişiliğini hatta

hayatını belirleyen faktörler “değerler” olduğu için, kişinin temel değerlerin farkına varabilmesi, önemli değerli kazanması, yeni değerleri özümseyip bu değerleri kişiliğinin özü yaparak davranışa dönüştürmesi gerekmektedir. Kişinin tüm hayatı boyunca devam eden bu değer aktarma süreçleri değerler eğitimi olarak ifade edilmektedir.” (Kart, 2017, s. 25)

Yukarıda yapılan tanımlardan hareketle değerler eğitimi; toplumun huzuru, mutluluğu ve dengesi adına gerekli olan tüm değerlerin özümsemesine ve davranışa dönüştürülmesine yönelik yapılan tüm etkinliklerdir.

#### **2.4.2. Değerler eğitimine neden ihtiyaç duyulmaktadır?**

Çocukların, yaşadıkları ortamdaki etkilenecek duygu, düşünce ve davranışları şekillenir. Çocuklar ilk eğitimlerini aileden alır. Modernleşmeyle birlikte geniş aileler yerini çekirdek ailelere bırakmış ve bunun sonucunda aile üyeleri arasındaki ilişkiler azalmaya başlamıştır. Özellikle aile yapısının değişmesiyle beraber çocukların aileden doğal yollarla eğitimlerini almaları zorlaşmıştır. Eğitim ihtiyacı konusunda ortaya çıkan bu açığın, okullar aracılığıyla karşılanmasına gidilmiştir (Yılmaz, 2014, s. 11).

Meer (1999) çalışmasında düşüncelerin çok kısa sürede yayıldığı günümüz dünyasında eğitim, teknoloji gibi alanlarda çok ciddi katkılar sağlamasına rağmen bazı etik ve ahlaki değerlerinde olumsuz etkilendiği görülmüştür. Bunlarla beraber eşitsizlikler ortaya çıkmıştır(s.65).Bu eşitsizlikle beraber şiddet, toplumsal sorunlar ve değerlere saygısızlık git gide artmaktadır. Etkili bir değerler eğitimi tasarımıyla bu sorunlar asgari seviyeye indirilebilir.

Değerler, toplumsal yaşamın her aktivitesinin(alışveriş, okul, ev yaşantısı, bayramlar vs.) içerisinde yer almaktadır (Deveci ve Ay, 2009, s. 169). Sosyal aktivitelerde etki oranı bu kadar yüksek olan değerlerin sadece doğaçlama yollarla kazandırılması yetersiz kalır. Yaşamın her alanında boy gösteren değerlerin eğitim aracılığıyla kazandırılması zorunluluk haline gelmiştir (Yazar,2010, s. 47).

#### **2.4.3. Değerler eğitimi ilkeleri**

Toplum tarafından değerler eğitimine atfedilen misyonlardan yola çıkarak değerler eğitiminde hedeflenen amaçlara ulaşabilmek için dikkat edilmesi gerekli olan durumlar vardır. Bu durumlardan bazıları şunlardır (Çelik, 2016, s. 28):

- Değerler eğitimi teorik boyutta kalmamalıdır. Teorik olarak iyi tasarlanmalı, uygulama aşaması da iyi yürütülmelidir.
- Okulla aile işbirliği içinde hareket etmelidir. Değerler eğitimi sürecinde aileler çeşitli şekillerde(konferans, seminer, bilgilendirme toplantısı vs.)bilgilendirilmelidir.
- Değer öğretiminde okulun rolü iki boyutludur. Bu boyutlardan biri çocukların zaten geliştirmekte oldukları değerlerini toplumun güncel değerleriyle bütünleştirerek yapılandırmak ve tamamlamak iken, diğeri ise çocukların kendilerinin geliştirdikleri mantıklı ve uygulanabilir değerleri anlamlandırmalarına yardımcı olmaktır (Çelik, 2016, s. 28).
- Değerler eğitimi programı, öğrencilerin yaş seviyesine, hazırbulunuşluk düzeylerine ve kültürlerine uygun olmalıdır.
- Değerler eğitiminde öğrenciler desteklenmelidir. Aksi durumlarda öğrencinin motivasyonunu düşürecek eylemlerden kaçınılmalıdır.
- Değerler eğitimi programı uygulanmadan önce kurallar, amaçlar ve öğrenme süreci öğrencilere açık bir şekilde açıklanmalıdır.
- Katılım gönüllülük esaslı olmalıdır.
- Öğretmen adayları değerler eğitimi içeriği ve aktarımı konularında eğitilmelidir.
- Çağın ihtiyaçlarına cevap verecek güncel bir değerler eğitimi programı hazırlanmalıdır.
- Öğretmenlere değerler eğitimi konularında hizmet içi eğitimler verilmelidir.
- Değerler eğitimi programında hem milli değerler hem de evrensel değerler göz ardı edilmemelidir.
- Program hazırlanırken tüm eğitim paydaşlarının fikri ve önerileri alınmalıdır.
- Eğlenerek öğrenmeleri için gerekli ortamlar hazırlanmalıdır.

#### **2.4.4. Değerler eğitimi yaklaşımları**

Sistem dâhilinde yürütülen programlar, doğaçlama yapılan programlara nazaran daha sistematik ve daha planlıdır. “Değerlerin öğrencilere aktarılması sırasında bir yol, sistem takip edilmediği sürece başarıya ulaşmak zordur.” (Şen, 2007, s. 16). Değerler eğitimi diğer bilim dalları gibi hedeflerine ulaşmak için planlı bir yol haritası çizmelidir. Değerler eğitimi ile yapılan çalışmalardan sonra genel olarak kabul görülen değerler eğitimi yaklaşımları şunlardır:

*Değer Açıklamak:* Değer geliştirme işlemi yapılırken öğrenciler üzerinde baskı oluşturulmamalıdır. Zorla, baskıyla kabul ettirilmeye çalışılan değerleri öğrenciler benimsenmeyebilir hatta bu değere karşı öğrencilerde olumsuz yargılar oluşabileceği düşünülmektedir. Bu olumsuzlukları önleme amaçlı bu yaklaşım programa konulmuştur. Bu yaklaşımda yaşantılar yoluyla değerleri içselleştirme hedeflenmiştir (MEB, 2010).

*Ahlaki Muhakeme:* Ahlaki muhakeme yaklaşımı Kohlberg tarafından geliştirilmiştir. Kohlberg, ahlaki ikilem içeren hikâyelerle, öğrencilerin düşünsel süreçlerini harekete geçirip ahlaki yargılarını meydana koymayı amaçlamıştır. Kohlberg yaptığı araştırmalardan sonra öğrencilerin gelişimlerini üç düzey olmak üzere altı dönemde toplamıştır. Sıralı bir şekilde bu dönemler Tablo 2’de gösterilmiştir.

Tablo 2.  
*Kohlberg’in Ahlaki Gelişim Kuramı’na Göre Düzeyler ve Evreler (Keskin, 2008, s. 31)*

Düzeyler	Evreler	
Gelenek Öncesi Düzey	1. Evre	İtaat ve Ceza Evresi
	2. Evre	Saf Çıkarıcı Evre
Geleneksel Düzey	3. Evre	İyi Çocuk Eğilimli Evresi
	4. Evre	Kanun ve Düzen Evresi
Gelenek Sonrası Düzey	5. Evre	Toplumsal Sözleşme Evresi
	6. Evre	Evrensel Ahlak İlkeleri Evresi

Neden ve niçin soruları bu yaklaşımda önemli bir yer tutar. Öğretimi düzenleyen bireylerin rolü, ahlaki ikilem içeren hikâyeler vererek öğrencilerin ahlaki yargılarını ortaya çıkarmada yardım etmektir. “Bu yaklaşımda amaç, öğrencilerin zihnine seçilmiş değerleri yerleştirmek değildir. Bu yöntemde esas amaç, öğrencilerin davranışlarına rehberlik edecek ahlaki ilkeler geliştirmelerine yardım etmektir.” (MEB, 2010).

*Değer Analizi:* Gündelik hayatta veya yapay bir sorunla karşılaşıldığında değer soruları üzerinde akılcı bir test yapan, dikkat ve analiz isteyen bir değer yaklaşımıdır. Duygusallıktan öte mantıksal analiz ön plandadır.

Değer analizinde temel görevler şu şekildedir (MEB, 2010):

- Konunun tanımlanması
- Alternatiflerin açıklanması
- Her alternatifle ilgili kanıtlar toplayarak sonucun tahmini
- Kanıtların değerlendirilmesi ve uzun vadeli sonuçların tahmini
- Muhtemel durumların tanımlanması

- Her durum için mümkün olan sonucun değerlendirilmesi ve açıklanması
- Alternatifler arasından seçme ve uygun hareket için karar alma.

Öğretmen bu yöntemde etkindir. Öğrenme sürecinin etkin gerçekleşmesi öğretmenin seri sorularına bağlıdır.

*Telkin Yoluyla Değer Öğretimi:* Kalıcı değerlerin aşılmasıdır. Arzu edilen değerlerin farklı stratejiler aracılığıyla telkin edilerek kazandırılmasıdır. Bu yaklaşımda temel felsefe, ne kadar çok örnek varsa değer o kadar aşılması kolaylaşır şeklinde belirlenmiştir. Geleneksel kültür objeleri kullanılarak değer öğretimi sağlanır (efsanevi hikâyelerin okunması, atasözleri ve biyografilerin kullanılması, sadakat örnekleri sunma, eğlence ve dini törenlere katılma gibi.) (Ekşi ve Katılmış, 2011, s. 15).

*Gözlem Yoluyla Öğrenme:* Gözlemler sonucu bireylerin bazı isimleri model olarak öğrenmesidir. Model alınacak isim veya isimlerin doğru tercih olduğu hakkında öğrenciler bilgilendirilmelidir (Ekşi ve Katılmış, 2011, s. 15).

*Davranış Değiştirme Yöntemi:* Davranış kuramlarından edimsel koşullanmanın değer öğretimine uygulanmış şeklidir. Ödül ceza sistemiyle davranış değiştirme amaçlanmaktadır. Bu yöntem, içselleştirme ve sorgulama olmadan değerlerin kabul edilmesi, ödülle istenilen davranışını gerçekleştirme ve kalıcı davranışların sağlanamayacağı gibi eleştiriler almaktadır (Keskin, 2016,s. 73-104).

*Eylem Öğrenme:* Öğrencilerin değerleri davranışa dönüştürmesine odaklanmıştır. İlk aşamada problemlerin çözümlerinin tespit edilmesi, sonraki aşamada çözümler arasında en uygun olanın seçilmesi, bir sonraki evrede seçilen çözüm için planlamalar yapılarak uygulanması ve son evrede ise çözümün değerlendirilmesi yapılmaktadır (Yığittir ve Kaymakçı, 2012, s. 49-73).

*Adil Topluluk Okulları Yaklaşımı:* Bu yöntemde, öğrencileri demokratikleştirmek ve öğrencilere demokrasinin ilkelerini öğretmek en temel amaçlardandır (Keskin, 2016, s. 73-104).

#### **2.4.5. Okulda verilen değerler eğitimi**

Yaşadığımız çağın, insan boyutu açısından önemli sorunları vardır. Bir yandan temel insan haklara vurgu yapılırken bir yandan da temel insani değerlerin, bireysel tercihlerin, sosyal ihtiyaçların, öğrencilerin hayata bakış açılarının ve hayatı anlamlandırma biçimlerinin günden güne değiştiği görülmektedir. Bireysel tercihlerin kutsandığı, fedakârlık bilincinin

zayıfladığı, tüketim ekonomisinin getirdiği harcama çılgınlığının insanı daha fazla çalışmaya sevk ettiği ve hatta bir makine haline getirdiği olumsuz bir süreç yaşamaktayız. Sosyal adaletsizlerin artması, toplumsal huzursuzlukların kontrol edilemeyecek boyuta gelmesi, madde bağımlıların giderek çoğalması, saygı, sevgi, hoşgörü, dürüstlük, sorumluluk gibi insani değerlerin önemini giderek kaybedilmesi değerler eğitimi daha da önemli hale getirmektedir (Yılmaz, 2014, s.17-18).

Değerler eğitiminde, aile önemli bir paya sahiptir. Çağın getirdikleri olumsuzluklarla birlikte ailenin tek başına değerleri gerçekleştirilmesi zorlaşmıştır. Bu noktada okullar devreye girmektedir. Özellikle okul öncesi ve ilköğretim kademelerinde duyuşsal alana yönelik davranışların kazandırılması için çalışmaların arttığı görülmüştür. Günümüzde en çok üstünde durulan çalışma alanlarından biri olan değerler eğitimi, eğitim programlarında ve ders kitaplarında daha çok yer almaya başlamıştır. Araştırmacıların ilgi odağı haline gelen değerler eğitimi bu sayede daha sistematik hale gelmiş ve bu araştırmaların sonunda değerler eğitimiyle ilgili model önerileri sunulmuştur (Akbaş, 2004, s. 80).

Şurası bir gerçek ki Türkiye'deki okullarda çoğunlukla öğretim yapılmaktadır. Değerler eğitimi de bir eğitim faaliyetidir, hatta örtük eğitim olarak verilmelidir. Mesela hoşgörü eğitimi verilecekse "Haydi çocuklar, konumuz hoşgörü. Şimdi bu konuyu işleyeceğiz, hoşgörüyü öğreneceksiniz." Şeklinde bir yaklaşım değerler eğitimi açısından faydasız bir çabadır. Tabii ki önce bir farkındalık oluşturmak esastır ve bunun için etkinliğin görünen bir yüzü olacaktır. Ama hoşgörü eğitimi verilecekse günlük yaşantılar içine yedirilmiş etkinlikler olarak verilmesi esastır (Yılmaz, 2014, s. 18).

Okulda değerler eğitiminin etkililiğini artırmak için yapılması gerekenler şunlardır (Yılmaz, 2014, s. 21):

- Gündelik hayatla bağ kurulmalıdır.
- Okul dışı faaliyetlerle desteklenmelidir.
- Konuya uygun planlamalar yapılmalıdır.
- Öğrencilerin hoşuna gidecek etkinliklerle öğretim gerçekleştirilmelidir.
- Öğrenciyi etkin kılan yöntem ve teknikler kullanılmalıdır.

#### **2.4.5.1. Türk Milli Eğitim sisteminde değerler eğitimi**

Türk Milli Eğitim Sistemi'nde değerler eğitiminin yerini öğrenmek için devlet eliyle yayınlanan taslak ve programları analiz etmek gerekir. Bu çerçevede özellikle 2005 ve

2017 yıllarında yayınlanan ilköğretim programları rehber niteliğindedir. Genelden özele indirildiğinde, Türk Milli Eğitiminin genel amacına bakılmalıdır. Türk Milli Eğitiminin genel amaçları değerler eğitimine ilişkin analiz edildiğinde ortaya çıkan veriler şunlardır (MEB, 2010, s. 5101):

- Beden, zihin, ahlak, ruh ve duygu bakımından dengeli ve sağlıklı şekilde gelişmiş bir kişilik ve karaktere (toplumun istediği iyi insan profili-sağlıklı olmaya önem verme),
- Hür ve bilimsel düşünme gücüne (bilimsellik-özgürlük-demokratik tutumu benimseme),
- İnsan haklarına saygılı (farklılıklara saygı, demokratik tutumu benimseme),
- Kişilik ve teşebbüse değer veren (öz güven-öz kontrol),
- Topluma karşı sorumluluk duyan (sosyal sorumluluk-duyarlılık),
- Yapıcı, yaratıcı ve verimli kişiler olarak yetiştirmek (çalışkanlık-estetik) gibi kazandırılmak istenen değerlerden bazıları belirtilmiştir.
- Milli değerler ve evrensel değerler iç içe aktarılmıştır.

1739 sayılı Türk Millî Eğitim Temel Kanunu'nda ifade edilen Türk Millî Eğitimi'nin Genel Amaçları ve Temel İlkelerinden hareketle, sosyal bilgiler dersi aşağıda belirtilen özelliklere sahip öğrenciler yetiştirmeyi amaçlamaktadır(MEB, 2010, s. 5102-5103).

- Haklarını bilen ve kullanan
- Bilgiyi kullanma ve üretmede bilimsel ahlakı gözeten
- Vatanını ve milletini seven
- Milli bilince sahip olan
- Kültürel mirasa saygı duyan ve koruyan
- Çevreye karşı saygılı olan
- Sorumluluklarını yerine getiren
- Bilimsel düşünmeyi temel alarak bilgiye ulaşan
- Kişisel ve toplumsal sorunlara karşı duyarlı olan ve çözüme yönelik görüşler belirten
- Yasalar önünde eşit olduğunu gerekçeleriyle bilen
- Ülkesini ve dünyayı ilgilendiren konulara duyarlılık gösteren
- Demokratik, laik, milli ve çağdaş değerleri yaşatmaya istekli olan
- Milli, manevi değerleri ile evrensel değerleri benimseyen

- Erdemli ve kaliteli insan olmanın yollarını bilen

Türk Eğitim Sisteminin temel amacı topluma faydalı iyi insanlar yetiştirmektir. Eğitim sisteminde bu amacı karşılamaya çalışan derslerinden başında sosyal bilgiler gelmektedir. Sosyal bilgiler dersinin içerikleri doğrudan toplumsal yaşantılardır. Toplumda daha etkin öğrenciler yetiştirmek için, öğrencilerin katılım gösterdiği ve gündelik hayatta kullanabileceği deneyimler sağlanmalıdır. Böylece sorunların çözümüne yönelik kalıcı çözümler bulunabilir (Yılmaz, 2017, s. 18).

Yeni öğretim programlarıyla birlikte, beceri ve değer kazandırma daha önemli hale gelmiştir. 2018 yılında yayınlanan Sosyal Bilgiler Dersi Öğretimi Programı perspektifinde, Türk Eğitim Sisteminin temel amaçları olarak değerler ve yetkinliklerle bütünleşmiş bilgi, beceri ve davranışlara sahip öğrenciler yetiştirmek olarak belirlemiştir. Aynı programda değerlerin işlevleri dile getirilmiş ve bu işlevlerin eğitim programları aracılığıyla aktarılması gerektiği vurgulanmıştır. Değerlerin, geçmiş, bugün ve yarınlar için kültür aktarımında bir köprü olduğu dile getirilmiştir. Eğitim sistemindeki kazanımların öğrencileri sadece akademik yönden değil, temel değerler yönünden de yetiştirmeyi amaç edindiği vurgulanmıştır. Öğretim programlarının tümü için geçerli kök değerler (dostluk, vatanseverlik, öz denetim, adalet, sabır, dürüstlük, saygı, öz denetim, sorumluluk, yardımseverlik) ifade edilmiş ve ilişkili olduğu alt değerlerin varlığından bahsedilmiştir (MEB, 2018, s. 4)

#### **2.4.5.2.Sosyal Bilgiler Öğretim Programında değerler eğitimi**

Ortak değerler, toplumu ayakta tutan değerlerdir. Toplumun gelişimi ortak değerlerin katkısına bağlıdır. Sosyal bilgiler dersi ortak değerlerin kazandırılması ve katkısının artırılmasında en temel disiplinlerden biridir. Sosyal bilgiler dersi, iyi insan yetiştirme amacıyla, toplumsal beceri, değer ve tutum kazandırılmasını amaçlayan bir disiplindir (Bozkurt, 2017, s. 40-41).

Değişen hayat şartlarıyla birlikte pek çok ülke öğretim programlarını gözden geçirmiş ve güncelleştirmiştir. Toplumla en çok içli dışlı olan sosyal bilgiler eğitimi bu değişimlerden en çok etkilenen çalışma alanlarından biridir. Küreselleşmeyle birlikte milli değerlerin dünyaya tanıtılması daha önemli hale gelmiş ve buna yönelik eylemler artmıştır. Programlarda evrensel değerlere daha çok yer verilmiştir (Yazar, 2010, s. 90).



Türkiye’de yapılandırmacı eğitim anlayışıyla hazırlanan ve 2017 yılında uygulamaya koyulan yeni Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında eski programlara nazaran öğrencilere daha çok sorumluluk verilmiş ve daha çok misyon yüklenmiştir. Yeni program; duyarlı olmayı, sorumluluk almayı, özgün olmayı, çalışkan olmayı, haklarını bilmeyi, sağlıklı olmayı, örf ve adetleri çerçevesinde ahlaki yönden gelişmeyi, milli kimliği merkeze alarak evrensel değerleri önemsemeyi teşvik etmektedir (MEB, 2017).

2005 İlköğretim Sosyal Bilgiler Dersi 6-7. Sınıflar Öğretim Programına kadar öğretim programlarındaki değerlerin örtük olarak verilmesi yolu izlenirken, 2005 İlköğretim Sosyal Bilgiler Dersi 6-7. Sınıflar Öğretim Programı ile birlikte açıkça ve doğrudan verilmesi yoluna gidilmiştir. Özellikle ilkokul ve ortaokullarda değerlerin kazandırılmasına yönelik faaliyetler planlanmış, Sosyal bilgiler öğretiminde değerler eğitimine ayrı bir parantez açılmış ve bu doğrultuda öğrencinin kendini tanıması için uygulamalara yer verilmiştir (Yiğittir ve Öcal, 2010, s. 410-411).

Yeni öğretim programlarının uygulanmasına 2018-2019 eğitim öğretim yılı ile birlikte geçilmesi, sonrasında yapılacak olan değerlendirmeler ışığında yeni güncellemeler yapılması ve bu sayede öğretim programlarının bilim, teknoloji ve sosyal ihtiyaçlara yani günün şartlarına uyum sağlaması beklenmektedir. Son güncel Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında şu değerler yer almaktadır: Yardımseverlik, aile birliği, vatanseverlik, bağımsızlık, tasarruf, barış, sorumluluk, bilimsellik, sevgi, çalışkanlık, saygı, çalışkanlık, özgürlük, dayanışma, eşitlik, duyarlılık, adalet, estetik, dürüstlük (MEB, 2018, s. 9).



Şekil 4.2005 ve 2017 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında yer alan değerler

2005 İlköğretim Sosyal Bilgiler Dersi 6-7. Sınıflar Öğretim Programı ve 2017 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında yer alan değerler Şekil 4’de sunulmuştur. Şekil 4’e göre, her iki programda da yer alan 14 değer olduğu, 2005 öğretim programında yer alan 6 değere 2017 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında yer verilmediği ve 2017 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programıyla 13 yeni değer Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programlarına eklendiği görülmektedir (Tay, 2017, s. 475).

### 2.4.5.3.Yedinci sınıf sosyal bilgiler öğretim programında değerler eğitimi

Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı dört sınıfı (4., 5., 6.Ve 7.sınıflar) kapsayacak şekilde ardışık olarak planlanmıştır. Yapılandırmacı eğitim anlayışıyla birlikte programlar güncellenmiştir. Daha öncesinde örtük olarak programlarda yer alan değerler, güncellenen programlarla birlikte ayrı bir başlık altında kendine yer bulmuştur. Son programla birlikte değerler eğitimine verilen önem ve programlarda ayrılan bölümler artırılmıştır.

Öğrencilerin hem zihinsel olarak hem de bedensel olarak gelişmelerinin en hızlı olduğu yaş dilimleri 10-14'tür. Bu yaş aralıkları da öğrencilerin ortaokul seviyesine denk gelmektedir. Yaş ilerledikçe programlarda verilmesi düşünülen kazanımlar, değerler ve beceriler daha üst boyuta taşınmıştır (Bozkurt, 2017; 46).

Sosyal bilgiler öğretiminde en kritik dönemlerden biri de ortaokul 7. Sınıftır. Sosyal bilgiler eğitiminin son evresidir. Türk Eğitim Sistemi içinde öğrenciler tarih, coğrafya, hukuk, iletişim ve vatandaşlık gibi ders konularının harmanlandığı bu dersi son olarak ortaokul 7. Sınıfta görmektedirler. Bu sebepten ötürü ortaokul 7. sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı diğer programlara nazaran içerik olarak biraz daha yoğunlaştırılmıştır.

2005 İlköğretim Sosyal Bilgiler Dersi 6-7. Sınıflar Öğretim Programı ve 2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı incelendiğinde:

2005 yılında yayınlanan 7. Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında ünite-değer ilişkisine bakıldığında doğrudan verilmesi hedeflenen değerlerin aşağıdaki şekilde belirtildiği görülmektedir.

- İletişim ve İnsan İlişkiler – Farklılıklara saygı
- Ülkemizde Nüfus – Vatanseverlik
- Türk Tarihinde Yolculuk – Estetik
- Zaman İçinde Bilim – Bilimsellik
- Ekonomik ve Sosyal Hayat – Dürüstlük
- Yaşayan Demokrasi – Adil Olma
- Ülkeler Arası Köprüler – Barış

Belirtilen ünitelerle eşleştirilen değerlerin dışında özgürlük, çalışkanlık, hoşgörü, sorumluluk gibi değerleri de öğrencilere aktarmak hedeflenmektedir. Diğer yandan ünitelerle eşleştirilen değer ve değerler doğrudan kazandırılması hedeflenen değerlerdir.

2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında yedinci sınıf öğrenme alanlarıyla eşleştirilen değerler Tablo 3’de verilmiştir.

Tablo 3.

*2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğrenme Alanları-Değer Eşleştirmesi (2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı)*

Öğrenme Alanları	Değerler
Birey ve Toplum	Özgürlük, sorumluluk, saygı
Etkin Vatandaşlık	Demokratik tutumu benimseme
İnsan ve Mekân	Çevre duyarlılığı, tasarruf
Ekonomi ve Sürdürülebilirlik	Çalışkanlık, özgüven
Kültürel Miras	Değere saygı, hoşgörü, tarih bilinci
Küresel Bağlantılar	Farklılıklara saygı, dayanışma
Bilim, Teknoloji ve Toplum	Bilimsellik, özgürlük

Küreselleşen dünyayla birlikte 2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında evrensel değerlere ayrılan bölümler çoğaltılmıştır(farklılıklara saygı, demokratik tutumu benimseme... ). Bu çalışmada geliştirilmesi hedeflenen özgürlük, sorumluluk ve farklılıklara saygı değerleri, ortaokul 7. sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında “Birey ve Toplum” başlıklı öğrenme alanının içerikleriyle eşleşmektedir.

#### **2.4.6. Geliştirilmesi hedeflenen değerler**

##### **2.4.6.1. Bir değer olarak farklılıklara saygı**

Saygı ve sorumluluk okullarda geliştirilip pekiştirilmesi gereken iki temel ahlaki değerdir. Çünkü saygı ve sorumluluk değerleri; dürüstlük, adalet, hoşgörü, sağduyu, yardımseverlik, merhamet, işbirliği, cesaret ve demokrasi gibi bir dizi değerlerin temelini oluşturduğundan değer öğretim sürecinin şekillenmesinde önemlidir (Lickona, 1991, s. 45). Saygı değerinin alt boyutlarından biri de farklılıklara saygıdır.

Caposwki’ye (1996) göre “Farklılık bir topluluk ya da grup içinde yaşayan kişilerin farklı kimlik, etnik köken, deneyim, inanç, değer yargıları, yaş, cinsiyet, demografik yapı, iş deneyimi, eğitim durumu, fiziksel yeterlik, aile durumu, kişilik, yaşam şekli ve bunun gibi durumların bileşenidir. Farklılıklara saygı ise tüm bu bileşenleri doğal olarak karşılayıp bireyi sadece insan olduğu için kabul edip saygı duymaktır.”(s. 15).

Farklılıklara saygı değeri sosyal yaşamda ciddi bir öneme sahiptir. Küçüğünden büyüğüne herkesin farklılıklarla yaşamasını öğrenmesini gerekir. Kültürlerin iç içe girmesi, küreselleşmeyle birlikte fikir alışverişi, çok kültürlülük gibi etkenlerle birlikte farklılıklara saygı daha da önemli hale gelmiştir. Çatışmaları çözmeye barışçıl yolları tercih etme, farklı

düşüncelere tahammül etme, anlayış gösterme, sorumluluk alma gibi değerlerin var oluşu toplumların birlikteliği için önem arz etmektedir (Çelik,2016, s. 52).

Küreselleşmeyle farklı düşünen, farklı giyinen, farklı eylemlerde bulunan insanlar artmıştır. Toplumsal yaşamın özünde farklılıklar vardır. Farklılıkları yok saymak yerine bu farklılıkları zenginlik olarak değerlendirip farklı olanlarla bir arada huzurlu yaşamayı tercih etmek gerekir. Değerler eğitimiyle bu amaç gerçekleştirilebilir (Memduhoğlu, 2007, s. 73).

Farklılıklara saygı eğitiminin temelinde çokkültürlü eğitim vardır. Kültürel farklılıklar, etnik kimlik, cinsel tercih, farklı düşüncelere saygı, karşı cinsiyet çok kültürlü eğitimin çalışma konularındandır. Çokkültürlü eğitim grupların aynı çatı altında yaşamasını sağlayarak toplumsal huzursuzluğu engeller (Topcubaşı, 2015, s. 24).

Toplumun dinamiklerinden biri olan farklılıklara saygı değerinin geliştirilmesine yönelik çalışmaların sosyal bilgiler derslerinde çoğaltılması gerekmektedir. Farklı niteliklerde olan insanların bir arada sorunsuz yaşamaları için farklılıklara saygı değerinin özümsemesi ve öğrenilmesi şart haline gelmiştir (KEDV, 2006, s. 9).

Farklılıklara saygının alt boyutları şunlardır (KEDV, 2006, s. 9):

- Karşı cinsiyete saygı
- Farklı fikirlere, duygu ve düşüncelere saygı
- Farklı ırk ve etniklere saygı
- Farklı dillere ve alfabelere saygı
- Farklı din ve inançlara saygı
- Farklı kültür ve geleneklere saygı
- Engellilere saygı
- Farklı yaşamlara ve tercihlere saygı

Yenilenen 2005 İlköğretim Sosyal Bilgiler Dersi 6-7. Sınıflar Öğretim Programı, 2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programlarında ve yer edinen farklılıklara saygı değeri gün geçtikçe önem kazanmaktadır.

Tablo 4.

2018 Yılı Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında Öğrenme Alanı ve Farklılıklara Saygı Değeri Eşleştirmesi(Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı, 2018; Sosyal Bilgiler Ders Kitapları, 2018-2019)

Sınıf	Öğrenme Alanı	Ünite	Değer
4	<i>Birey ve Toplum</i>	<i>Birey ve Toplum</i>	<i>Farklılıklara saygı</i>
4	Etkin Vatandaşlık	Kültür ve Miras	Farklılıklara saygı
4	Küresel Bağlantılar	Küresel Bağlantılar	Farklılıklara saygı
6	Birey ve Toplum	Sosyal Bilgiler Öğreniyorum	Farklılıklara saygı
6	Etkin Vatandaşlık	Demokrasinin Serüveni	Farklılıklara saygı
6	Küresel Bağlantılar	Ülkemiz ve Dünya	Farklılıklara saygı
7	<i>Birey ve Toplum</i>	<i>İletişim ve İnsan İlişkileri</i>	<i>Farklılıklara saygı</i>
7	Küresel Bağlantılar	Ülkeler Arası Köprüler	Farklılıklara saygı

Tablo 4'den anlaşılacağı üzere 4, 6. ve 7. sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programlarında yer alan “Birey ve Toplum” ve “Küresel Bağlantılar” öğrenme alanlarının içerikleri farklılıklara saygı değeriyle çakışmaktadır. Farklılıklara saygı değeri ortaokul 7. Sınıf “Birey ve Toplum” öğrenme alanında doğrudan verilmektedir. 6. Sınıf “Birey ve Toplum” öğrenme alanında da farklılıklara saygının alt boyutlarından olan duygu ve düşüncelere saygı değeri doğrudan verilmektedir.

Farklılıklara saygı ile ilgili alanyazın incelendiğinde okul öncesi ve sınıf öğretmenlerinin (eğitmenlerinin) bu konuyu daha çok işledikleri görülmüştür( Eren, 2015; Kanatlı Öztürk, 2018; Özkabak Yıldız, 2018; Topcubaşı, 2015). Farklılıklara saygı eğitim programlarını düzenleme, eğitim programı uygulama ve eğitim programın belirlenen ölçütler üzerindeki etkisi çalışma konuları olmuştur. Özkabak Yıldız (2018) çalışmasında, günlük eğitim programlarının farklılıklara saygıyı tam olarak değiştirmedeği, aile katımlı programlarla bu değişimin gerçekleştirilebileceğini ortaya koymuştur. Topcubaşı (2015) çalışmasında, FSEP (Farklılıklara Saygı Eğitim Programı)'nin öğrencilerin farklılıklara saygı tutum düzeylerini geliştirme katkısı olduğunu ortaya koymuştur. Eren (2015) öyküleştirme yöntemiyle birlikte öğrencilerin farklılıklara saygı değerini kazandığını ortaya koymuştur. Türkçe alanyazın taramasında sosyal bilgiler eğitimi bilim dalında farklılıklara saygı değeriyle ilgili tek çalışmanın Kanatlı Öztürk'ün (2018) eylem araştırması süreci sonunda öğrencilerin farklılıklara saygı değeri ve araştırma becerisine yönelik olumlu yönde gelişme gösterdiklerinin gözlemlendiği çalışması olduğu görülmüştür. Bu çalışma, sosyal bilgiler eğitimi alanındaki bu ihtiyacı gidermeyi amaçları arasına almıştır.

#### 2.4.6.2. Bir deęer olarak özgürlük

TDK'nın (2002) sözlüğünde özgürlük, "Herhangi bir kısıtlamaya, zorlamaya baęlı olmaksızın düşünme veya davranmadır. Her türlü dış etkiden baęımsız olarak insanın kendi iradesine, kendi düşüncesine dayanarak karar vermesi durumudur." şeklinde tanımlanmıştır.

Toplumların devamlılığı ve insanların huzuru için önem arz eden deęerlerin başında özgürlük gelir. Bireysel özgürlüklerle kendini tanıma ve gerçekleştirme sağlanır. Özgürlüğün gerçek manasının öğrenilmesi ve uygulanmasıyla, daha demokratik tutum ve davranışlar sergilenir. Toplumsal huzursuzluk yerini güvene ve barışa bırakır.

Özgürlükler ve temel insan hakları birbirini tamamlayan bir bütündür. Temel hakların varlığı özgürlüğe baęlıdır. Özgürlük, insana doğuştan verilen insani haktır. İnsan doğası gereği birtakım haklara sahiptir. Bu haklar insanların doğuştan kazandığı haklardır. Bu hakların doğru kullanılması ve sağlıklı bir şekilde toplumsal sisteme uydurulması daha yaşanılabilir bir hayata zemin hazırlar.

1982 Anayasasında temel hak ve özgürlükleri şöyle tanımlar: "Herkes, kişiliğine baęlı, dokunulmaz, devredilmez, vazgeçilmez temel hak ve özgürlüklere sahiptir. Temel hak ve özgürlükler, kişinin topluma, ailesine ve dięer kişilere karşı ödev ve sorumluluklarını da ihtiva eder."(Madde 12).

Türkiye Cumhuriyeti Anayasası'nda belirtilen kişi hak ve özgürlükleri şöyle belirtilmiştir:

- Mülkiyet hakkı
- Yerleşme ve seyahat özgürlüğü
- Din ve vicdan özgürlüğü
- Düşünceyi açıklama ve yayma özgürlüğü
- Kişi dokunulmazlığı
- Kişi hürriyeti
- Konut dokunulmazlığı
- Özel hayatın gizliliği
- İfade özgürlüğü
- Düşünce ve kanaat özgürlüğü
- Haberleşme özgürlüğü
- Bilim ve sanat özgürlüğü

Tablo 5.

*2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programındaki Öğrenme Alanı ve Özgürlük Değeri Eşleştirmesi (Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı, 2018; Sosyal Bilgiler Ders Kitapları, 2018-2019)*

Sınıf	Öğrenme Alanı	Ünite	Değer
5	Etkin Vatandaşlık	Kültür ve Miras	Özgürlük
6	<i>Etkin Vatandaşlık</i>	<i>Demokrasinin Serüveni</i>	<i>Özgürlük</i>
7	Birey ve Toplum	İletişim ve İnsan İlişkileri	Özgürlük
7	Bilim, Teknoloji ve Toplum	Ülkeler Arası Köprüler	Özgürlük

2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı irdelendiğinde özgürlük değerlerini konu alan öğrenme alanlarının Tablo 5’te belirtildiği gibi olduğu görülür.6. Sınıf “Etkin Vatandaşlık” öğrenme alanında doğrudan hak ve özgürlüklere saygı değeri verilmektedir.

Özgürlük değeriyle ilgili Boztaş (2013) tarafından yapılan çalışmada, örnek olay yönteminin hak ve özgürlüklere saygı değeri kazanımında daha etkili olduğunu ortaya koymuştur. Akyıldız (2015) çalışmasında, sosyal bilgiler öğretmenlerinin, hak ve özgürlüklere saygı değerinin öğretim programında yer almasını oldukça olumlu buldukları, hak ve özgürlüklere saygı değerinin kazandırılmasına yönelik daha çok geleneksel yöntemleri tercih ettikleri ve geleneksel ölçme yöntemlerine daha çok yer verdikleri anlaşılmıştır. Alanyazın taramasının sonucunda Türkiye’de sosyal bilgiler eğitimi alanında özgürlük değeri üzerindeki çalışmaların az olduğu görülmüştür. Bu yüzden öğretim programlarında kendine yer bulması ve sosyal olayların temelinde yer almasından dolayı özgürlük değerinin ele alınması bir ihtiyaç haline gelmiştir. Çalışmada, bu ihtiyacın giderilmesi de amaçlanmıştır.

#### **2.4.6.3.Bir değer olarak sorumluluk**

“Sorumluluk, kişinin kendi davranışlarını veya kendi yetki alanına giren herhangi bir olayın sonuçlarını üstlenmesi, mesuliyet olarak tanımlanmaktadır. Sorumlu ise, üstüne aldığı veya yaptığı işlerden dolayı hesap vermek zorunda olan, sorumluluk taşıyan kimsedir.”(TDK, 2015).

Sorumluluk sahibi insanlar, yaptığı hatalardan kendisini sorumlu tutan, bu hatalardan ders almayı bilen, çabalayarak sonuca ulaşmayı önceliği arasına alan, verilen sorumlulukları yerine getiren, farklılıklara saygı duyan, çalışkan ve başarılı insanlardır. Sorumsuz insanlar ise; sorumluluklarının farkında olmayan, lakayt davranan, görevlerini başkasına yaptıran,



yanlış yaptığında hatayı kendisinde değil de başkalarında görmeye çalışan şekilde nitelendirilen insanlardır (Öztekin Ağır, 2017, s. 28).

Türk Milli Eğitim Temel Kanunu'nda yer verilen özel amaçların ilk maddesinde Türk eğitim sistemi için sorumluluk değerinin önemi "*Türkiye Cumhuriyeti vatandaşı olarak vatanını ve milletini seven, haklarını bilen ve kullanan, sorumluluklarını yerine getiren, millî bilince sahip birer vatandaş olarak yetişmeleri*" cümlesi ile ortaya koyulmuştur. Öneminden dolayı sorumluluk değeri, 2018 yılında yayınlanan Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında belirtilen kök değerler arasındadır. Ayrıca yenilenen Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında sorumluluk değeri birçok yerde işlenmiştir.

Tablo 6.

*2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında Öğrenme Alanı ve Sorumluluk Değeri Eşleştirmesi (Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı, 2018; Sosyal Bilgiler Ders Kitapları, 2018-2019)*

Sınıf	Öğrenme Alanı	Ünite	Değer
4	Birey ve Toplum	Birey ve Toplum	Sorumluluk
4	Etkin Vatandaşlık	Kültür ve Miras	Sorumluluk
4	Küresel Bağlantılar	Küresel Bağlantılar	Sorumluluk
5	<i>İnsan ve Mekân</i>	<i>İnsanlar, Yerler ve Çevreler</i>	<i>Sorumluluk</i>
5	Bilim, Teknoloji ve Toplum	Bilim, Teknoloji ve Toplum	Sorumluluk
6	<i>Kültürel Miras</i>	<i>Ülkemizin Kaynakları</i>	<i>Sorumluluk</i>
7	Bilim, Teknoloji ve Toplum	İletişim ve İnsan İlişkileri	Sorumluluk

2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı irdelendiğinde özgürlük değerlerini konu alan öğrenme alanları Tablo 6'da belirtildiği gibidir. 5. Sınıf "İnsan ve Mekân" ve 6. Sınıf "Kültürel Miras" öğrenme alanlarında bu değer doğrudan verilecek değer olarak yer aldığı dikkati çeker.

Sorumluluk değeriyle ilgili alanyazın taraması yapıldığında, Türkiye'de sosyal bilgiler eğitimi alanında en çok işlenen konuların başında olduğu görülmüştür. Sezer (2008) çalışmasında, öğretmenlerin sorumluluk değeriyle ilgili görüşleri alınmış ve sorumluluk değerinin aktarımında ders kitaplarının yeterli olmadığı sonucuna varmıştır. Gündüz'ün (2014) üçüncü sınıf hayat bilgisi dersinde sorumluluk değerinin proje tabanlı öğrenme yaklaşımı ile öğretiminin akademik başarı ve tutuma etkisini belirlemek amacıyla yapılan bu çalışmada öğrenci başarıları ve tutum puanlarının arttığını ortaya koymuştur. Balcı'nın (2018) ilkökul öğrencilerinin sorumluluk bilincinin okul doyumu, okula bağlanma ve bazı değişkenler açısından ilişkilerinin belirlenmesi amacıyla yapılan bu

çalışmasında öğrencilerin sorumluluk düzeyleri ile okul doyumu ve okula bağlanmaları arasında pozitif yönde ve anlamlı bir ilişkinin olduğunu ortaya çıkarmıştır.

Özgürlük değerinin geliştirilmesinin sorumluluk değerinin tam anlamıyla kazandırılmasına bağlı olduğu düşünüldüğünden sorumluluk değeri de çalışmanın konu başlıklarından biri olmuştur.

## **2.5.Eğitsel oyunlar ve değerler eğitimi**

### **2.5.1. Değer eğitiminde yöntem ve tekniklerin kullanılması**

Değerler eğitiminin sistemli bir program içerisinde yapılması gerekir. Değerler eğitiminin başarıya ulaşabilmesi için teorikte kalmaması gerekir. Değerler eğitiminin pratiğe dökülmesi öğrenme sürecinde kullanılacak yöntem ve tekniğe bağlıdır. Belirlenen yöntem ve tekniklerde, öğrencilerin yaş seviyesi, hazırbulunuşluk düzeyleri, ilgi ve yeteneklerine uygun olması göz ardı edilmemelidir (Arslan Parlak, 2011, s. 62).

Öğrencilerin seyerek katılacağı yöntem ve tekniklerin seçilmesi öğrencilerde ilgi ve merakı artırır. Ayriyeten değerler anlamında farkındalık oluşturur. Yöntem veya tekniklerde doğrudan veya dolaylı olarak değer kazanımı gerçekleştirilebilir. Değerler öğrencilere kazandırılırken eğitsel oyun, yaratıcı drama, örnek olay gibi yöntemlerden faydalanılabilir (Özalp Kaplan, 2014, s. 17).

Değerler eğitiminde öğrencileri öğrenme sürecinin merkezine alan yöntem ve teknikler tercih edilmeli ve sıklıkla kullanılmalıdır. Bu yöntemlerden bazıları; aktif öğrenme yöntemleri, yaratıcı drama, proje tabanlı araştırmalar, örnek olay incelemesi, öğrenci ödevleri, grupta öğrenme, eğitsel oyunlardır(Yılmaz, 2014, s. 20).

### **2.5.2. Eğitsel oyunlarla değerler eğitimi**

Öğrencilerin, bireysel farklılıkları, yaşantıları dikkate alınarak sürekli etkileşimi sağlayan “aktif öğrenme yöntem ve teknikleri” kullanılmalı ve özellikle sosyal bilgiler dersinin etkili öğretimi için öğrencilerin derse aktif katılımı sağlanmalıdır (Aladağ, 2009, s. 472). “Değerler eğitiminin günden güne önem kazanması ile birlikte bunun öğretimi ile ilgili de çeşitli metotlar denenmiştir. En etkili metotlar arasında ise oyun yer almaktadır. Çünkü oyun çocuğun dünyasıdır. Oyundan kopuk bir yaşam çocuk için düşünülemez. Bu durumdan dolayı öğreticiler ders planlarını yaparken oyunlarla ve değerler ile donatılmış bir planlama yapmalıdırlar.”(Bozkurt, 2017, s. 59).

Oyun çocuğun eğlenirken öğrenmesini sağlar. Oyunlar aracılığıyla öğrencilerin derslerden zevk alması sağlanır. Bu sayede motivasyonları artar ve olumlu öğrenmenin gerçekleşmesinde yardımcı olur. Eğitsel oyunlar öğrenciyi harekete geçiren yaratıcı drama ve proje tabanlı araştırmalar gibi etkili bir yöntemdir. Oyunların ilgi çekici olması hedeflenen değerlerin kazandırılması ve geliştirilmesinde önemli bir rol oynar (Bozkurt,2017, s. 65; Pehlivan, 1997, s. 24).

Değerlerle eğitsel oyunlar birleştirildiğinde değerlerin öğretimi daha da kolaylaşacaktır. Soyut ifadelerin somutlaştırmasını sağlayarak okul öncesi ve ilköğretim öğrencilerinin zihinsel algılamalarında yardımcı olacaktır. Çünkü zihinsel olarak karmaşık gelmeyen öğretimler öğrencilerin ilgisini daha çok çekmektedir (Bozkurt, 2017, s. 64).

Yukarıda da belirtildiği gibi etkin bir değerler eğitimi için yöntem ve teknik olarak eğitsel oyunlar tercih edilebilir. Teorik olarak belirtilen değerler, eğitsel oyunlarla pratikleşir ve daha etkin bir değer kazanımının gerçekleşmesi sağlanabilir.

## **2.6.İlgili araştırmalar**

Bu bölümde araştırma konusuna ışık tutacak eğitsel oyunlar ve değerler eğitimiyle ilgili araştırmalar yer almaktadır. Bu bölümde YÖK Tez Tarama Katalogu, ERIC host veri tabanları ve ULAKBİM, Google Akademik, TR Dizin, TÜBESS gibi kütüphanelerindeki süreli yayınlara dayalı olarak elde edilen araştırmaların amaçları ve sonuçları bulunmaktadır.

### **2.6.1. Eğitsel oyunlarla ilgili araştırmalar**

Bu bölümde eğitsel oyunlarla ilgili yurt içi ve yurtdışında yayınlanan çalışmalar bulunmaktadır. Eğitsel oyunlarla ilgili alanyazın taraması yapıldığında son yıllarda çalışmaların arttığı gözlemlenmiştir (Alan, 2016; Altunay, 2004; Bozkurt, 2017; Butler, 2013; Chandel, Dutta, Tekta, Dutta ve Gupta, 2015; Charlton, Williams ve McLaughlin, 2005; Çangır, 2008; Çoban ve Nacar, 2015; Çoşkun, 2012; Dağbaşı, 2007; Dinçer, 2008; Duman, 2013; Gündüz, 2014; Koka, 2018; Malta, 2010; Noemi ve Maximo, 2014; Pehlivan, 1997; Sevim, 2015; Songur, 2006; Susüzer, 2006; Üstündağ, 2017; Yalçın, Demirdağ ve Kazak, 2017; Yeşilkaya, 2013; Zengin, Arslan, Uçar ve Aydoğdu, 2015; Zengin, 2002).

### **2.6.1.1.Yurt dışında yapılan arařtırmalar**

Gmitrova ve Gmitrov (2003) öğrencilerin bilişsel gelişiminde öğretmen ve öğrenci merkezli taklit oyunlarının etkisini incelemesi amacıyla yapılan bu çalışmalarında, eğitsel oyun temelli uygulamaların bilişsel gelişim ilkeleriyle uyumlu olduğunu ortaya koymuştur.

Charlton, Williams ve McLaughlin'in (2005) çalışmalarında, eğitsel oyunların öğrenme güçlüğü çeken 8 ilköğretim öğrencisinin performansı üzerindeki etkilerini öğrenmeyi amaçlamıştır. Araştırmanın sonucunda, araştırmaya dâhil olan tüm öğrencilerin okuma performanslarının arttığı gözlemlenmiştir.

Diamond ve Tu (2009) okul öncesi dönemde sınıf ortamında fiziksel alandaki eksiklikleri ve kaynaştırma tercihlerini incelemesi amacıyla yapılan bu çalışmalarında oyun etkinliklerinde partner seçiminde kaynaştırma öğrencilerle ilgili kararları eksikliklerden ve oyunun gerektirdiklerinden etkilendiklerini ortaya koymuştur.

Zapalska, Brozik ve Rudd (2012) etkin öğrenmelerin oyunla gelişimini incelemek amacıyla yapılan bu çalışmalarında oyunların öğrencilere hayattan kesintiler sunduğunu, yeni kavramların kazanımını kolaylaştırdığını, öğrencilerin ilgi ve motivasyonunu artırdığını ortaya koymuştur (aktaran Bozkurt, 2017, s. 95-98).

Butler'ın (2013) çalışmasında, oyun içerisine ahlaki ilkeleri katmak üzerinde durulmuştur. Araştırmacı oyunların öğrencilerin ahlaki gelişimleri için önemli olduğunu belirtmiştir. Araştırmanın sonucunda, eğitsel oyunların öğrencilerde kuralları oluşturduğu ve bazı ahlaki ilkelerini sorguladıkları gözlemlenmiştir.

Mayer (2013) dil öğreniminde oyunun etkisini incelemesi amacıyla yaptığı bu çalışmasında, eğitsel oyunların öğrenme-öğretme süreçlerinde bir araç olarak kullanılması gerektiğini ve oyunların formal eğitime dâhil edilmesinin zor olduğunu ve dijitalleşmeyle oyunların öğretim ortamlarında yeni imkânlar sunduğunu ortaya koymuştur.

Noemi ve Maximo'nun (2014) çalışmalarında, eğitsel oyunların eğitim ve öğretimdeki önemini dile getirmeyi amaçlamıştır. Bu çalışmada oyunların eğlenerek öğrenmelerin gerçekleşmesini sağladığını ve motive edici etkinlikler olduğunu ortaya koymuştur.

Chandel, Dutta, Tekta, Dutta ve Gupta (2015) çalışmalarında, dijital oyun temelli öğrenme yaklaşımının Türkiye’de benimsenmesi için önemini ortaya koymayı amaçlanmaktadır. Çalışmada dijital oyunların güçlü yönleri dile getirilmiş ve müfredata koymaya yönelik önerilerde bulunmuştur.

Nabie (2015) kültürel oyunların önemini açıklamak amacıyla yapılan bu çalışmada, kültürel oyunların öğretme-öğrenme süreçlerinde bir öğretim aracı olarak kullanılması gerektiğini ortaya koymuştur. Lakin öğretmenlerin kültürel oyunların uygulamasında yetersiz kaldığını ifade etmiştir.

### **2.6.1.2.Yurt içinde yapılan araştırmalar**

Pehlivan (1997) çalışmasında, örnek olay ve oyunla öğretimin sosyal bilgiler dersinde öğrenme düzeyine etkisi incelenmiş ve oyun yoluyla yapılan öğretimin öğrencilerin öğrenme düzeyine olumlu katkı sağladığı ortaya çıkmıştır. Kavram öğretimi ve ilkelerin öğretiminde örnek olay ve oyunla öğretimlerden yararlanılması gerektiği belirtilmiştir.

Zengin’in (2002) Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde kullanılmak üzere oyunların tespiti ve etkilerini incelemesi amacıyla yapılan çalışmada çeşitli eğitsel oyunlar tespit edilmiş ve öğrenme süreçlerinde kullanımının öğrenciler üzerinde olumlu etkisi olacağı sonucuna da varılmıştır.

Altunay’ın (2004) çalışmasında, eğitsel oyunlarla desteklenen öğretimde öğrenilenlerin geleneksel öğretimde öğrenilenlere göre daha hatırdta kaldığını ve öğrencilerin akademik başarılarını daha da artırdığını ortaya koymuştur.

Susüzer’in (2006) çalışmasında, Fransızca öğrenimde oyunla öğretimin geleneksel öğretimden daha etkili olduğu sonucu ortaya koyulmuştur. Dağbaşı’nın (2007) oyun tekniğinin Arapça öğretiminde nasıl kullanılabileceği yönelik çalışmalar yapmıştır. Araştırma sonucunda oyun tekniğinin, öğrencilerin derse olan ilgilerini artırdığı, bilginin hatırdta kalma süresini uzattığını, öğrencilerin motivasyonlarının artırdığı ortaya çıkmıştır.

Songur’un (2006) çalışmasında,8. sınıf matematik öğretiminde oyunlarla öğretimi yapılan matematik dersleri öğrencilerin matematik dersinde başarılarını ve kalıcılık düzeylerini olumlu yönde değiştirdiği görülmüştür. Eğitsel oyunların akademik başarıya etkisini araştırmaya yönelik bir diğer çalışma Coşkun’un (2012) yapılmış, yedinci sınıf fen ve teknoloji dersinde bilimsel öyküleri barındıran eğitsel oyunların, öğrencilerin akademik başarılarına katkısını belirlemeyi amaçlamış ve bilimsel öyküler içeren eğitsel oyunların,

geleneksel öğretilere göre öğrencilerin akademik başarısını daha çok artırdığı ortaya çıkmıştır. Eğitsel oyunların akademik başarıya etkisini araştırmaya yönelik bir diğer çalışma Alan (2016) yapılmış, fen ve teknoloji dersinde eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılmış 5E yönteminin öğrencilerin akademik başarılarına etkisi incelenmiş ve fen ve teknoloji derslerinde eğitsel oyunların kullanılmasının akademik başarıya olumlu etki ettiği ortaya çıkmıştır. Eğitsel oyunların akademik başarıya etkisini araştırmaya yönelik bir diğer çalışma Malta (2010) yapılmış, bilgisayar oyunlarının öğrencilerin akademik başarıları üzerindeki etkileri incelenmiş ve kontrol grubu ve deney grubu arasında anlamlı bir farklılığın olmadığı ortaya koymuştur. Eğitsel oyunların akademik başarıya etkisini araştırmaya yönelik bir diğer çalışma Koka (2016) yapılmış, ilköğretim sosyal bilgiler dersinde kullanılan bilgisayar destekli eğitsel oyunların öğrencilerin ders başarısına olan etkileri incelenmiş ve bilgisayar destekli eğitsel oyunların öğrencilerin başarılarını arttırdığı, derse daha çok odaklanmalarını sağladığı ve somut öğrenmelerin gerçekleşmesine zemin hazırladığı görülmüştür. Eğitsel oyunlarla ilgili alanyazın tarandığında, bilgisayar destekli eğitsel oyunların akademik başarıya etkisini tespit etmek amacıyla iki çalışma yapılmıştır. Malta'nın (2010) çalışmasında bilgisayar destekli oyunlardan biri olan "Cumhuriyet" in akademik başarıya etkisinin olmadığı sonucu çıkarken; Koka'nın (2018) çalışmasında ise bilgisayar destekli oyunların akademik başarıya etkisinin olduğu ortaya çıkmıştır.

Çangır'ın (2008) ilköğretim din kültürü ve ahlak bilgisi dersinde eğitsel oyun yönteminin kullanılma sıklığını öğrenmeyi, uygulamasına yönelik olumsuzlukları ortaya koymayı ve öğretmenlerin eğitsel oyunlar konusundaki yeterlilik düzeylerini belirlemek amacıyla yapılan bu çalışmada çalışmaya katılan öğretmenlerin genelinin eğitsel oyunlar hakkında yeterli bilgiye sahip olmadıkları ve eğitsel oyunları yeterli seviyede kullanmadıkları ortaya çıkmıştır.

Dinçer'in (2008) çalışmasında, 2. sınıf matematik dersinde, müziklendirilmiş matematik oyunları ile yapılan öğretimle birlikte öğrencilerde olumlu tutumların oluştuğu ve başarılarının arttığı görülmüştür. Eğitsel oyunların akademik başarı ve tutuma etkisini araştırmaya yönelik bir diğer çalışma Gündüz (2014) yapılmış, sorumluluk değerinin ön plana atıldığı proje tabanlı öğretimin öğrencilerin akademik başarı ve tutumu üzerindeki etkileri incelenmiş ve proje tabanlı sorumluluk değer eğitiminin öğretim sürecini somutlaştırdığını, anlamlı ve kalıcı öğrenmeleri sağladığını öğrenciler üzerinde etkili olduğunu ve eğitim sürecini eğlenceli hale getirdiği ortaya koyulmuştur.

Yalçın, Demirdağ ve Kazak'a (2017) hazırlatılan "Spor Lisesi 9. Sınıf Eğitsel Oyunlar Ders Kitabı" eğitsel oyunlarla ilgili detaylı bilgilendirmelerde bulunmuştur.

Duman'ın (2013) ilkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin eğitsel oyunlarla görsel sanatlar dersine olan ilgilerini ve görsel algılarını geliştirmek amacıyla yapılan bu çalışmada yapılan ön test ve son test, sanatsal ürün değerlendirme ve gözlemlerle eğitsel oyun yönteminin etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Yeşilkaya'nın (2013) yedinci sınıf sosyal bilgiler dersi "Zaman İçinde Bilim" ünitesinin öğretiminde eğitsel oyun yönteminin öğrenci başarısına ve derse karşı tutuma etkisinin incelemesi amacıyla yapılan bu çalışmada başarı test puanları iki grup arasında istatistiksel bir farklılık olmamasına rağmen deney grubunda bulunan öğrencilerin başarı puanlarının daha yüksek olduğu görülmüştür.

Sevim'in (2015) "Din Öğretiminde Oyun Örnekleri" kitabında eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılmış örnek ders planları yazılmıştır. Öğrenme sürecinde uygulamak üzere tasarlanan örnek oyunların ele alındığı bir diğer çalışma ise; Çoban ve Nacar'ın (2015) yılında yayınlanan "Ortaokullarda Eğitsel Oyunlar" kitabında ortaokullarda oynatılmaya müsait 280 adet eğitsel oyun, açıklamalarıyla beraber yazılmıştır. Öğrenme sürecinde uygulamak üzere tasarlanan örnek oyunların ele alındığı bir diğer çalışma ise; Zengin'in (2015) editörlüğünde yayınlanan "Din, Ahlak ve Değerler Öğretimi için Eğitsel Oyunlar" kitabında, öğrenme sürecinde oynatılabilecek 87 adet eğitsel oyun tasarlanmış ve detayları aktarılmıştır.

Üstündağ'ın (2017) eğitsel oyunların ortaokullarda öğrenim gören kaynaştırma öğrencilerinin öz kavram düzeyleri üzerindeki etkisinin belirlemesi amacıyla yapılan bu çalışmada öz kavram ölçeğinin fiziksel yeterlilik, fiziksel görünüm, akran ilişkileri ve genel öz kavram boyutlarında deney grubunda bulunan öğrenciler lehine anlamlı bir farklılık gözlenmiştir.

Bozkurt'un (2017) çalışmasında, eğitsel oyunlarla desteklenen değer öğretimlerinde öğrenilen değerlerin kalıcılığını arttırabileceğini ve öğrencilerin motivasyonlarını arttırabileceğini ortaya koymuştur.

İncelenen alanyazına göre eğitsel oyunlara yönelik yapılan çalışmalarda aşağıda belirtilen konulara yer verildiği belirlenmiştir:

- Eğitsel oyunların programdaki yeri ve önemi (Nabie, 2015; Noemi ve Maximo, 2014; Yalçın, Demirdağ ve Kazak, 2017)

- Eğitsel oyunların öğrenme güçlüğü olan çocuklarda okuma edimini hızlandırması (Charlton, Williams ve McLaughlin,2005)
- Eğitsel oyunların derse olan ilgileri belirlemesi (Duman, 2013)
- Eğitsel oyunların dil öğretiminde kullanılması (Dağbaşı, 2007; Mayer, 2013; Susüzer, 2006)
- Bilgisayar destekli eğitsel oyun kullanımı (Koka, 2018; Malta, 2010; Chandel, Dutta, Tekta, Dutta ve Gupta; 2015)
- Eğitsel oyunların tutuma etkisi (Dinçer, 2008; Gündüz, 2014)
- Eğitsel oyunların başarıya etkisi (Alan, 2016; Çoşkun, 2012; Dinçer, 2008; Gündüz, 2014; Koka, 2018; Malta, 2010; Songur, 2006)
- Eğitsel oyunların erişiyeye etkisi (Altunay, 2004)
- Eğitsel oyunların kalıcılığa etkisi (Altunay, 2004)
- Eğitsel oyunların öğrenme düzeyine etkisi (Gmitrova ve Gmitrov, 2012; Pehlivan, 1997; Zapalska, Brozik ve Rudd, 2012)
- Eğitsel oyunların karar verme, öz kavram, sorumluluk gibi öğrencinin gelişimine etkisi (Üstündağ, 2017)
- Öğrenme sürecinde oyuna yer verilmesi ( Yeşilkaya, 2013; Zengin, 2002)
- Öğretimde hangi oyunların kullanılabileceğinin araştırılması (Zengin, 2002)
- Eğitsel oyunlarla ilgili alanyazın taraması (Özdemir, 2006)
- Eğitsel oyunların kullanılma durumu (Çangır, 2008)
- Örnek eğitsel oyun tasarımı (Çoban ve Nacar, 2015; Sevim, 2015; Zengin, Arslan, Uçar ve Aydoğdu, 2015)
- Oyun eğitiminde etiği entegre etme (Butler, 2013)
- Oyunların değerler eğitiminde kullanılması (Bozkurt, 2017)

### **2.6.2. Değerler eğitimi ile ilgili araştırmalar**

Bu bölümde değerler eğitimi ile ilgili yurt içi, yurtdışı ve bu çalışmada geliştirilmeye çalışılan değerlere yönelik yayınlanan çalışmalar bulunmaktadır. Değerler eğitimi ile ilgili alanyazın taraması yapıldığında son yıllarda çalışmaların arttığı gözlemlenmiştir (Akyıldız, 2015; Balcı, 2018; Boztaş, 2013; Butler, 2013; Coşkun Keskin, 2012; Çalışkan ve Öntaş, 2018; Çalışkan ve Yıldırım, 2017; Çelik, 2016; Demir ve Özdemir, 2013; Erdem Zengin, 2014; Eren, 2015; Fixler, 2000; Gündüz, 2014; Izgar, 2013; İşcan, 2007; Jones, 2009; Kanatlı Öztürk, 2018; Kapkın, 2018; Karatay, 2007; Keskin ve Öğretici, 2013; Keskin,



2008; Kınacı, 2018; Özkabak Yıldız, 2018; Prestwich, 2004; Thornberg, 2008; Topcubaşı, 2015; Turan ve Ulusoy, 2016; Türk, 2009; Yaşar, 2012).

### **2.6.2.1.Yurt dışında yapılan araştırmalar**

Fixler'in (2000) çalışmasında, anaokul sınıflarında saygı, sorumluluk ve işbirliği değerleri odaklı karakter gelişimine yönelik bir eylem araştırması gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonucunda bazı öğrencilerin karakterinde gelişimler gözlemlenmiş fakat istenilen seviyede olmadığı ve bunun için zamanın gerekli olduğu öneri olarak sunulmuştur.

Revell (2002) çalışmasında, karakter eğitimi ve vatandaşlık eğitimi programlarının çocukların davranışı ya da değerleri konusunda farklılık yaratma amacıyla olduklarını belirtmiştir. Araştırma sonucunda ilköğretimdeki küçük olan çocukların karakter eğitiminin farkında olmadıkları tespit edilmiştir.

Prestwich'in (2004) çalışmasında, çağın şartlarının (şiddet, ahlaki krizler, suç oranında artış vs.) karakter eğitimini zorunlu hale getirdiğini ve devletinde bu eğitimleri desteklediğini vurgulamıştır. Eğitimlerin temelinde dürüstlük, saygı, öz disiplin ve azim gibi değerlerin olduğu toplum bileşenlerin işbirliği ve karakter eğitimiyle aşılabileceği vurgulanmıştır. Bu çalışmada karakter eğitime yönelik müfredatlar tasarlanmıştır.

Witherspoon (2007) çalışmasında, karakter eğitiminin uygulanması önündeki engellerin belirlenmesini amaçlamıştır. Araştırmanın sonunda, finansman ve eğitim eksikliğinin karakter eğitimi uygulamasının önündeki engellerin başında geldiği ortaya çıkmıştır.

Thornberg'in (2008) çalışmasında, öğretmenlerin değer uygulamalarına yönelik değer algıları incelemiştir. Çalışmanın sonunda öğretmenlerde değerlerin eğitimi alanında mesleki bilgi eksikliğinin olduğu ortaya çıkmıştır.

Jones'un (2009) çalışmasında, Avustralya'daki ilk resmi değerler eğitimi programı üzerinde çalışmıştır. Araştırmanın sonucunda, programın daha yeni olduğu tam anlamıyla gerçekleştirilmesi için üzerinde biraz daha durulması gerektiği vurgulanmıştır.

Bouchard (2010) drama ve yazma yöntemlerini kullanarak öğrencilerin ahlaki değerlerini geliştirmesi amacıyla yapılan bu çalışmada, öğrencilerin kendi yaşantı deneyimleri üzerinde yeterince değerlendirme yapamadıklarını, öğretmenlerin drama yoluyla buna izin verdikleri müddetçe ahlak eğitiminin daha verimli olduğunu ortaya koymuştur.

Singh (2011) değerler eğitimi uygulamalarının öğrencilerin başarılarına etkilerini analiz etmek amacıyla yapılan bu çalışmada anketler yoluyla veri sağlanan çalışmada Yeni

Zelanda'da değerler eğitimi uygulamaları yapan kurumların genel niteliklerinde artış olduğunu ortaya koymuştur (aktaran Bayırlı, 2018, s.74).

Hong, Hwang, Wang, Hsu, Chen ve Chan (2011) oyunların ahlak gelişimine etkisini incelemesi amacıyla yapılan bu çalışmalarında, online oyunlar sayesinde öğrencilerin ahlaki değerlerinin geliştiği, kendine değer verme ve öznel değerlerini geliştirmiş olduğu görülmektedir.

Johnson (2015) köyde eğitim veren öğretmenlerin karakter eğitimi algılarını incelemesi amacıyla yapılan bu çalışmasında, karakter gelişimi için öğretmenlerin karakter eğitimi açısından eğitilmesi gerektiğini, bu eğitimlerle öğrenciler üzerinde olumlu etkiler yaratabileceğini ortaya koymuştur.

Gill ve Jaswal (2017) 5-7 yaş arası çocuklara uygulanan öğretim değerleri programının etkisini incelemesi amacıyla yapılan bu çalışmasında programın etkili olduğunu ve cinsiyete göre anlamlı bir farklılığın oluşmadığını ortaya koymuştur.

Koh, Camiré, Regina, ve Soon (2017) antrenör ve öğretmenler için hazırlanan fiziksel eğitim ve spor derslerine entegre edilen bütünlük, esneklik, bağlılık ve saygı değerlerini içeren programı değerlendirmek amacıyla yapılan bu çalışmalarında, antrenör ve öğretmenlerin değerler eğitimi programı sayesinde kendilerini daha donanımlı hissettiklerini ve sporculara değerleri kazandırma noktasında daha istekli olduklarını belirtmişlerdir (aktaran Bayırlı, 2018, s. 76).

#### **2.6.2.2.Yurt içinde yapılan araştırmalar**

İşcan'ın (2007) evrensellik ve iyilikseverlik değerlerini kazandırmaya yönelik hazırlanan değerler eğitimi programının etkililiğinin belirlemesi amacıyla yapılan bu çalışmasında değerler eğitimi programı gerçekleştirilmiş öğrencilerin bilişsel farkındalığının yüksek olduğu ortaya çıkmıştır.

Edebi metinlerin değerler eğitiminde kullanılmasına yönelik çalışmalardan biri olan; Karatay'ın (2007) çalışmasında, masalın eğitimdeki yeri ve önemi ele alınmıştır. Çalışmada, çocuk edebiyatı ve masal kavramları tanıtılmış; masalın, dil edinimi sürecinde çocuğun olumlu tutum geliştirmesi ve sosyalleşmesinde olumlu katkı sağladığını ortaya koymuştur. Edebi metinlerin değerler eğitiminde bir öğretim aracı olarak kullanılan çalışmalardan; Mindivanlı Akdoğan, Boztaş ve Koç (2014) çalışmalarında atasözleri ve deyimlerin sosyal bilgilerde yer alan değerlerin aktarılmasında etkili biçimde

kullanılabileceğini tespit etmiştir. Edebi metinlerin değerler eğitiminde kullanıldığı en son çalışmalardan olan; Çalışkan ve Öntaş'ın (2018) editörlüğünde yayınlanan “Değerlerimizle Değerliyiz Biyografilerle Değerler Eğitimi Etkinlik Kitabı” adlı kitapta, yetişkinler üzerinden bir değerler eğitimi programını biyografi temeli üzerinden yapmaya çalışmış, örnek şahsiyetlerle değerleri kazandırmayı amaçlamış ve biyografiler temel alınarak yapılandırmacı eğitime uygun somut etkinlikler sunulmuştur.

Keskin'in (2008) çalışmasında Türkiye'de Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programlarında değerlerde dönemlere göre farklılıklar görülmekle birlikte değerlerin ve değerler eğitiminin tüm programlarda önemli görüldüğü, Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programlarının hemen hemen tamamında ahlâk ve karakter eğitimine vurgu yapıldığı, tüm programlarda ortak olarak vurgu yapılan ana değerlerin dayanışma, duyarlılık, bağımsızlık ve sorumluluk olduğu belirlenmiştir.

Eğitim paydaşlarının Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programındaki değerler hakkındaki görüşlerini tespit etmek amacıyla yapılan çalışmalardan olan; Çalışkan ve Yıldırım'ın (2018) çalışmalarında, sosyal bilgiler öğretmenlerinin program hakkında bilgi sahibi olduğu, büyük çoğunluğunun programda yer alan değerleri incelediği, bir kısmının değerler eğitimi alanında yapılan akademik çalışmaları takip ettikleri tespit edilmiştir. Ayrıca çalışmaya katılan öğretmenler değerler eğitiminin gerekli olduğunu belirtmiş ve önemine vurgu yapmışlardır. Sadece kâğıt üzerinde yapılan işlemlerden ibaret bir değerler eğitimi değil, ciddi bir şekilde yapılan değerler eğitiminin gerekliliğinden bahsetmişlerdir. Çalışmada kısa film izletme, hikâye okuma ve anlatma, örnek olay gibi çalışmaların yapıldığı belirlenmiştir. Etkinliklerin yer aldığı bir değerler eğitiminin yapılmadığı ancak sosyal bilgiler dersinin bir değerler eğitim dersi olarak görüldüğü de bulgular arasındadır. Kınacı'nın (2018) çalışmasında sosyal bilgiler öğretmen adaylarının değerler eğitimine ve Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında yer alan değerlere yönelik görüşlerine bakıldığında değer kavramının ve değer eğitiminin farkında oldukları, değer eğitiminin sadece okul ile sınırlı kalmadığını bu eğitimin ailede verilebileceği gibi yaşam boyu sürebileceğini ifade ettikleri belirlenmiştir. Sosyal bilgiler dersinin değerler eğitiminde ki rolünün, etkili vatandaş yetiştirme, ulusal ve evrensel değerlere sahip çıkma ve kültürel değerleri koruma adına önemli bir yere sahip olduğu saptanmıştır. Türk'ün (2009) çalışmasında öğretmenlerin saygı değerine ilişkin evrensel boyuttaki tutumlarının, toplulukçu tutumlarına göre daha yüksek düzeyde olduğu, saygı yönelimlerinde ise en çok anne-babalara, ahlak kurallarına ve insan haklarına saygı göstermeye en yüksek; dini

inancı olmayanlara, estetik değerlere ve geleneklere en az düzeyde önem verdikleri tespit edilmiştir.

Etkinlik temelli öğretim yöntem ve tekniğini kullanarak değerler eğitimi gerçekleştirmeyi hedefleyen; Kapkın (2018) çalışmasında etkinlik temelli değerler eğitimi programının öğrencilerin sosyal becerilerini geliştirdiğini ve bu etkisinin kalıcı olduğunu ortaya koymuştur.

Keskin'in (2012b) ailevi ve bireysel değerlerin korunması için seçmeli bir ders olarak Aile Bilgisi ders modeli geliştirmiştir. Bu ders, ilköğretim okullarında duyuşsal becerilerin ve duyarlılıkların kazanıldığı kritik yaşlarda, uygulamalı ve okul-aile işbirliğini sağlayacak bir şekilde değerlerin kazandırılmasına yöneliktir. Coşkun Keskin'in (2012a) değerler eğitimi ile ilgili yayınlanan bir diğer çalışması ise; 2005 öğretim programlarının etkisiyle ilköğretimdeki birçok dersin kazanımları, uygun değerlerle yoğrularak öğrenciye kazandırılmaya çalışılmaktadır. Fakat kazandırılması öngörülen değerlerin öğrencilere kazandırılıp kazandırılmadığına dair doyurucu bir çalışma yapılmamıştır. Bu nedenle, çalışmada değerleri öğrencilerin nasıl algılayıp gündelik hayata yansıttıkları araştırılmıştır. Araştırma sonucunda; yardımlaşma, sağlıklı olma, sorumluluk değerlerinin öğrencilerce doğru algılandığı, buna karşın, özgüven ve öz denetim değerlerinin anlamlandırılmadığı belirlenmiştir. Öğrencilerin bu değerleri karıştırdığı kavramlar da tespit edilmiştir.

Yaşar'ın (2012) çalışmasında sosyal bilgiler dersinin değerler eğitiminde son derece önemli bir yere sahip olduğu; ancak sosyal bilgiler dersinde değerler eğitiminin daha etkili biçimde gerçekleştirilebilmesi için okul, öğretmen, aile ve çevrenin işbirliğinde sorunların giderilmesine yönelik çalışmalar yapılması gerektiğini ortaya koymuştur.

Izgar'ın (2013) çalışmasında uygulanan değerler eğitimi programının öğrencilerinin demokratik tutum ve davranışlarını olumlu yönde değiştirdiğini ortaya koymuştur.

Demir ve Özdemir (2013) çalışmasında gölge oyunlarının sosyal bilgiler derslerinde kazandırılması hedeflenen değerlerin öğretimi açısından oldukça zengin metin örnekleri olduğunu ve bu örneklerin değer kazanımında etkili olduğunu ortaya koymuştur. Erdem Zengin'in (2014) çalışmasında yaratıcı drama yönteminin değer öğretiminde başarılı olduğunu ortaya koymuştur.

Keskin ve Öğretici'nin (2013) hem geçmiş sosyal bilgiler programlarında, hem de yeni programda önemli görülen "duyarlılık" değerini kazandırmaya yönelik hazırlanan etkinlikler ilköğretim altıncı sınıf öğrencilerine uygulanmıştır. Araştırmanın neticesinde

elde edilen sonuçlar, değerler eğitime yönelik yapılan etkinliklerin öğrencilerin farkındalık düzeylerini geliştirdiğini göstermiştir.

Turan ve Ulusoy'un (2016) editörlüğünde yayınlanan çalışmada, değerler eğitiminin farklı yönleri ele alınmıştır. Okulda, ailede ve çevrede değerler eğitiminin önemine vurgu yapılmış ve sosyal bilgiler, yurt bilgisi ve tarih derslerinde değerler eğitimi üzerinde de durulmuştur.

Bayırlı (2018) çalışmasında, yapılan tüm etkinliklerin öğrencilerin aile birliğine önem verme, sevgi, saygı, tasarruflu olma, sorumluluk, dayanışma gibi değerleri geliştirdiği ve bu değerleri davranış haline getirmelerinde katkı sağladığı görülmüştür.

### **2.6.2.3.Hedeflenen değerleri kazandırmaya veya geliştirmeye yönelik çalışmalar**

Boztaş'ın (2013) çalışmasında, Mann Whitney U testi, Wilcoxon testi, ve Kruskal Wallis testi kullanılarak yapılan analizler sonucunda örnek olay incelemesi yöntemi ile desteklenen öğrenme-öğretme uygulamasının öğrencilerin hak ve özgürlüklere saygı değeri kazanımında  $p < 0,05$  önem düzeyinde anlamlı bir farklılık oluşturduğu sonucuna ulaşmıştır. Sonuç olarak örnek olay yönteminin hak ve özgürlüklere saygı değeri kazanımında daha etkili olduğunu ortaya koymuştur.

Akyıldız (2015) çalışmasında, sosyal bilgiler öğretmenlerinin, hak ve özgürlüklere saygı değerinin öğretim programında yer almasını oldukça olumlu buldukları, hak ve özgürlüklere saygı değerinin kazandırılmasına yönelik daha çok geleneksel yöntemleri tercih ettikleri ve geleneksel ölçme yöntemlerine daha çok yer verdikleri anlaşılmıştır.

Gündüz'ün (2014) çalışmasında, üçüncü sınıf hayat bilgisi dersinde sorumluluk değerinin proje tabanlı öğrenme yaklaşımı ile öğretiminin öğrencilerin akademik başarılarını ve tutum puanlarını arttırdığı tespit edilmiştir.

Topcubaşı'nın (2015) çalışmasında, hayat bilgisi 3. sınıf farklılıklara saygı kazanımları kullanılarak hazırlanan farklılıklara saygı eğitim programının öğrencilerin farklılıklara saygı değerindeki tutum düzeylerini geliştirmede katkı sağladığı görülmüştür.

Çelik'in (2016) çalışmasında, yaratıcı drama yöntemiyle yapılan öğretimin öğrencilerin tutum puanlarının arttığını ve değer öğretiminde yaratıcı drama yönteminin kullanılmasının değerlerin kazandırılmasında oldukça etkili olduğunu ortaya koymuştur.

Özkabak Yıldız'ın (2018) çalışmasında günlük eğitim programlarının farklılıklara saygıyı tam olarak değiştirmedeği ve okul öncesi öğrenciler için tasarlanan aile katılımlı farklılıklara saygı programlarıyla bu değişimin gerçekleştirilebileceğini ortaya koymuştur.

Kanatlı Öztürk'ün (2018) çalışmasında, çokkültürlü eğitim çerçevesinde tasarlanan eğitsel etkinliklerin 4. sınıf öğrencilerinin araştırma becerisini ve farklılıklara saygı değerini geliştirdiğini ortaya koymuştur. Yapılandırmacı eğitim anlayışını destekleyen öğretim yöntemlerinin, farklılıklara saygı değeri üzerindeki etkisini tespit etmek amacıyla hazırlanan çalışmalardan biri de; Eren'in (2015) çalışmasında, öyküleştirme yöntemiyle birlikte 5 yaşındaki öğrencilerin farklılıklara saygı değerini kazandığını ortaya koymuştur.

Balcı'nın (2018) ilkökul öğrencilerinin sorumluluk bilincinin okul doyumu, okula bağlanma ve bazı değişkenler açısından ilişkilerinin belirlenmesi amacıyla yapılan bu çalışmada öğrencilerin sorumluluk düzeyleri ile okul doyumu ve okula bağlanmaları arasında pozitif yönde ve anlamlı bir ilişkinin olduğunu, öğrencilerin sorumluluk düzeylerinin cinsiyetlerine göre kız öğrenciler lehine, öğretmenlerinin cinsiyetlerine göre öğretmeni kadın olan öğrenciler lehine, öğretmenlerinin medeni durumlarına göre öğretmeni bekâr olan öğrenciler lehine anlamlı bir şekilde farklılaştığını ortaya koymuştur. Öğrencilerin devam ettiği okul türlerine, aile türlerine, anne babalarının birlikte yaşama durumlarına ve annelerinin gelir getiren bir işte çalışıp çalışmama durumlarına göre anlamlı bir şekilde farklılaşmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Taranan alanyazına göre değerler eğitimine yönelik yapılan çalışmalarda aşağıda belirtilen konulara yer verildiği görülmüştür:

- Değerler eğitiminin önemi (Kan, 2010; Johnson, 2015)
- Değerler eğitimi programları (Gill ve Jaswal , 2017; Koh, Camiré, Regina, ve Soon 2017; 2008; Sing, 2011 Jones, 2009; Prestwich, 2004)
- Değerler eğitiminde model geliştirme ve önerisi (Coşkun, 2012b; Yazar, 2010)
- Değerler eğitiminde öğrencilerin algısı (Coşkun, 2012a)
- Değerler eğitiminde durum çalışması deseninin kullanılması (Yaşar, 2012)
- Değerler eğitimde saygı, hoşgörü, duyarlılık (Fixler, 2000; Keskin ve Öğretici, 2013; Türk, 2009)
- Değerler eğitiminin akademik başarı ve tutuma etkisi (Gündüz, 2014)
- Değerler eğitimi programının etkililiği (İşcan, 2007)

- Değerler eğitiminde 1998-2004 programlarının etkinliğinin araştırılması (Keskin,2008).
- Değerler eğitimini okula bağlanma ve okul doyumu üzerindeki etkisi (Balcı, 2018)
- Değerler eğitimi yaklaşımlarının kullanılması ve etkisi (Aladağ, 2009)
- Etkinlik temelli değerler eğitimi (Kapkın, 2018)
- Çokkültürlü eğitim çerçevesinde hazırlanan etkinliklerle değerler eğitimi (Kanatlı Öztürk, 2018)
- Değerler eğitiminin demokratik tutum ve davranışlara etkisi (Izgar, 2013)
- Eğitim paydaşlarının (öğretmen, öğretmen adayları, öğrenci, aile) değerler eğitimi hakkındaki görüşleri (Kılcan, 2009; Kınacı, 2018; Sezer, 2008; Thornberg, 2008)
- Öğretmen adaylarının değerler eğitimine yönelik öz yeterliliklerinin incelenmesi (Şahin, 2013)
- Değerler eğitiminde edebi metinlerden yararlanma (Çalışkan ve Öntaş, 2018; Karatay, 2007; Yılmaz, 2017)
- Değerler eğitiminde örnek olay yönteminin kullanılması (Boztaş, 2013)
- Değerler eğitiminde proje tabanlı yöntemin kullanılması (Gündüz, 2014)
- Değerler eğitiminde yaratıcı drama yönteminin kullanılması (Bouchard, 2010; Çelik, 2016; Erdem Zengin, 2014)
- Değerler eğitiminde oyunların kullanılması (Bozkurt, 2017; Demir ve Özdemir, 2013; Hong, Hwang, Wang, Hsu, Chen ve Chan 2011)
- Değerler eğitiminde eylem araştırması deseninin kullanılması (Bekirci, 2013; Kanatlı Öztürk, 2018)
- Geliştirilmesi hedeflenen sorumluluk değerini ele alan çalışmalar (Aladağ, 2009; Balcı, 2018; Gündüz, 2014; Sezer, 2008)
- Geliştirilmesi hedeflenen özgürlük değerini ele alan çalışmalar (Boztaş, 2013)
- Geliştirilmesi hedeflenen farklılıklara saygı değerini ele alan çalışmalar (Çelik, 2016; Kanatlı Öztürk, 2018; Özkabak Yıldız, 2018; Topcubaşı, 2015)

## **2.7. Alanyazın taraması sonucu**

Yapılan alanyazın taraması sonucunda eğitsel oyunlar ve değerler eğitimi ilgili sosyal bilgiler, Türkçe, okul öncesi, görsel sanatlar, dil (Fransızca, Arapça), matematik, beden eğitimi, tarih, din kültürü ve ahlak bilgisi, fen bilgisi derslerinde çalışmaların yapıldığı belirlenmiştir. Eğitsel oyunlarla ilgili çalışmalar irdelendiğinde çalışmaların genel olarak

oyunların önemi, dil öğretiminde oyunların belirlenen ölçütler üzerindeki etkileri (başarı, tutum, kalıcılık, erişim, öğrenme düzeyi vs. ) ve öğrenme sürecinde uygulamak üzere tasarlanan eğitsel oyunlarla ilgili olduğu görülmüştür. Değerler eğitimi ile ilgili çalışmalar irdelendiğinde ise çalışmaların yapılandırmacı eğitim anlayışını destekleyen yöntem ve tekniklerle değer eğitimi gerçekleştirme, öğrenme sürecinde uygulamak üzere değer eğitim modülleri üretme ve önerme, eğitim paydaşlarının değer algılarını ortaya çıkarma ve edebi metinlerin kullanımının değerler eğitimine etkileri konularında yoğunlaştığı görülmektedir.

Çokkültürlü eğitim ve evrenselleşmeyle birlikte farklılıklara saygı değerinin son yıllarda özellikle çalışma konusu seçildiği dikkati çekmektedir. Eğitim alanında, bir değer olarak özgürlüğü ele alan sadece bir tane çalışmanın olduğu görülmektedir (Boztaş, 2013). Bir değer olarak özgürlüğü tüm boyutlarıyla ele alan bir çalışmanın eksikliği tespit edilmiştir.

Alanyazın taramasına bakıldığında oyun çeşitlerinden olan çocuk ve gölge oyunlarının değerler eğitiminde kullanıldığı (Bozkurt, 2017; Demir ve Özdemir, 2013) tespit edilirken, eğitsel oyunlarla işlenen sosyal bilgiler dersinin farklılıklara saygı, sorumluluk ve özgürlük değerlerini geliştirmeye yönelik alanyazın tarandığında doğrudan bu konuyla örtüşen araştırmalara rastlanmamıştır. Yine alanyazından hareketle, değer eğitimi kazandırma sürecinde eğitsel oyunların bir öğrenme alanı boyunca uygulanmadığı görülmüştür. Buradan yola çıkarak araştırmada sorumluluk, farklılıklara saygı ve özgürlük değerini geliştirmek için eğitsel oyunlar hazırlanmıştır. Öğrenme alanı olarak bu değerleri kazandırmaya en yakın içeriğe sahip “Birey ve Toplum” öğrenme alanı seçilmiştir. Bazı araştırmalarda da değerler eğitiminde oyunların eğitimi olumlu yönde etkileyebileceği sonucuna varılmıştır. Butler (2013), Bozkurt (2017) ve Yılmaz (2014)’ın çalışmaları bu yönde sonuçlar vermiştir.

Bu araştırmada sosyal bilgiler derslerinde sorumluluk, özgürlük ve farklılıklara saygı değerlerini geliştirmek için tasarlanan eğitsel oyunların öğrencilere kattıklarını araştırmacının öğrenme sürecine bizzat katılımıyla elde ettiği verilerle incelenecektir. Öğretim yöntemlerinden olan eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılmış bir öğretim planlamasıyla ve nitel araştırma desenlerinden eylem araştırması kullanılarak değer eğitimi sürecinde öğretmenlere, araştırmacılara ve diğer eğitim paydaşlarına kaynaklık etmesi yönünden alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir.



## BÖLÜM III

### YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, eylem araştırma süreci, araştırma ortamı, araştırmanın katılımcıları, veri toplama araçları, verilerin toplanması, verilerin analizi, geçerlik-güvenirlik çalışmaları, araştırmada alınan etik önlemler ve eylem sürecinde karşılaşılan zorluklar hakkında bilgi verilmiştir.

#### 3.1.Araştırma modeli

Bu çalışma, eğitsel oyunlar tasarlayarak ortaokul 7. sınıf sosyal bilgiler ders programında yer alan “Birey ve Toplum” öğrenme alanı kapsamında farklılıklara saygı, sorumluluk ve özgürlük değerlerini geliştirmeye yönelik yapılan, hem nicel hem de nitel verilerden yararlanan bir eylem araştırması olarak desenlemiştir. Alanyazında eylem araştırmasını Taylor (2002: 7) “öğretim ve öğrenim uygulamalarındaki değişikliklere yardımcı olan uygulamalı bir araştırma şekli, içindeki eylemin kalitesini iyileştirmek amacıyla sosyal bir durumun incelenmesi” olarak tanımlamaktadır. Mills (2003:25) ise “eylem araştırması, bir öğrenme/öğretim ortamındaki öğretmenler, yöneticiler, okul danışmanları ya da ilgili araştırmacılar tarafından öğrencilerin daha iyi nasıl öğrenebilecekleri ve öğretimin nasıl sağlanabileceği konusunda bilgi toplanan sistematik bir araştırma” şeklinde tanımlamaktadır. Yıldırım ve Şimşek (2013:334)eylem araştırmasını, “uygulayıcının doğrudan kendisinin ya da bir araştırmacı ile birlikte gerçekleştirdiği ve uygulama sürecine ilişkin sorunların ortaya çıkarılması ya da hali hazırda ortaya çıkmış bir sorunu anlama ve çözmeye yönelik veri toplama ve analiz etmeyi içeren bir araştırma yaklaşımı” şeklinde ifade etmektedir.

Eylem araştırmasının özellikleri şu şekilde sıralanabilir (Öztürk, 2012, s. 101-104):

- Eylem ve araştırmanın bütünleşmesi: Eylem araştırma deseninin kullanıldığı çalışmalarda teorikte planlanan bilgilerle uygulamadaki bilgiler iç içe girmiştir. Diğer desenlerden farklı olarak bilimsel araştırma süreçleri ile uygulama aşamaları bütünleşmiştir.
- Sorun odaklı olması: Geleneksel araştırma yöntemlerinden farklı olarak üretilen hipotezleri sınamaktan öte gerçek hayatta belirlenen bir sorunla ilgili iyileştirmeler yapmaktır.

- Değişim odaklı olması: Eylem araştırma deseninde katılımcıları gözlemlemekten öte çalışma grubunda yeni eylemler geliştirmeyi amaç edinmiştir.
- Katılımcı odaklı olması: Katılımcılar diğer araştırma modellerine göre eylem sürecinde daha çok rol alır ve araştırmacıyla daha çok ilişki içine girer.
- Öğrenme odaklı olması: Eylem araştırması, araştırmacı ve katılımcıların eylem sürecinde sergiledikleri faaliyetler üzerinde daha etkin ve sistemli düşünme imkânı verir.
- Döngüsellik: Genellikle planlama, uygulama, gözleme ve değerlendirme aşamalarının oluşturduğu döngüsel bir süreç şeklinde eylem araştırmaları tasarlanmaktadır.

Johnson'a (2015) göre eylem araştırmalarında amaç; bir şeyin nasıl yürüdüğünü ortaya çıkarmak, problemi çözmek, değerlendirme yapmak, yeni fikirler bulmak ve nasıl çalıştığını anlamaktır.

Eylem araştırması yöntemini kullanan ve savunan araştırmacıların (Beverly, 1993; Bogdan ve Bklen, 1992, Borgia ve Schuler, 1996; Calhoun, 2002; Glanz, 1999; Hansson, 2003; Rearick ve Feldman, 1999; Sagor, 2003) vurguladığı yararlar şunlardır ( aktaran Aksoy, 2003, s. 485-486):

- Eylem araştırması akademik ve sosyal programların iyileştirilmesi ve bilginin paylaşımını sağlar.
- Eylem araştırmasına katılan öğretmenler bilginin gelişimi ve eğitim teorileri ilerine daha aşina olurlar. Böylece hem kendilerinin hem de diğerlerin yaptıkları işi daha iyi anlarlar.
- Eylem araştırmasına katılan öğretmenler yaptıkları uygulamalarda daha eleştirel ve yansıtıcı olurlar.
- Eylem araştırması problem çözme ve öğretimsel kararlar almada yeterlilik duygusu yaratarak karar almayı güçlendirir.
- Eylem araştırması kişisel değerlendirme ve görüş oluşturmaya destekler.
- Eylem araştırması sürekli iyileşmeye karşı istek yaratır.
- Eylem araştırması pozitif okul iklimi yaratır.
- Eylem araştırması uygulamaya doğrudan etki yapar.
- Eylem araştırması araştırma sürecine katılanları güçlendirir.

- Eylem araştırması okullardaki ve diğer eğitim kurumlarındaki sosyal yapının arzu edilen ve desteklenen yönde değişmesini sağlar.
- Uygulamada karşılaşılan sorunların çözümünü sistemleştirir.
- Eylem araştırması öğretmen ve öğrenciler arasında daha sağlıklı bir iletişimin kurulmasına yol açar.
- Eylem araştırması katılımcılar arasında ortak bir meslek kültürü yaratır.

Eylem öncesi çalışma grubunu belirlemek için çeşitli etkinlikler (öğretmenle görüşmeler, araştırmacı gözlemleri, öğrencilere uygulatılan ön test anketi ve değer potası oyunu) gerçekleştirilmiştir. Gerçekleştirilen etkinliklerin sonucunda farklılıklara saygı, sorumluluk ve özgürlük değerlerini gündelik hayatlarına aktaramadıkları belirlenen bir öğrenci grubu tespit edilmiştir. Bu sorunun çözümü için araştırmacının eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılmış bir öğretimin çözüme yönelik etkili bir öneri olabileceğini düşünmesi, okul ortamında önerisini bizzat uygulayarak sorunla ilgili iyileştirmeler yapmak istemesi gibi etkenlerden dolayı çalışmanın eylem araştırması deseniyle yürütülmesi gereklilik haline gelmiştir.

Eylem araştırmasının sahada detaylı inceleme ve uygulama imkânı vermesinden dolayı araştırma ve uygulamanın bir arada olduğu bu desenin kullanılmasının sorunun çözümüne yönelik daha çok mesafe kat edebilmeyi mümkün kılacağı düşünülmektedir. Var olan problemin sonuca ulaşma noktasında daha etkili olabilmesi, öğrenme sürecinde katılımlı bir rol üstlenme ve öğretimin olduğu alanda inceleme imkânı vermesi de eylem araştırması deseninin kullanılmasında etkili olmuştur. Sınıfın doğal ortamını bozmadan öğretimin gerçekleşmesi, uygulama sürecinin bütüncül bir biçimde araştırmaya dâhil edilmesinin istenmesi gibi güçlü yönlerinden dolayı eylem araştırması deseni tercih edilmiştir.

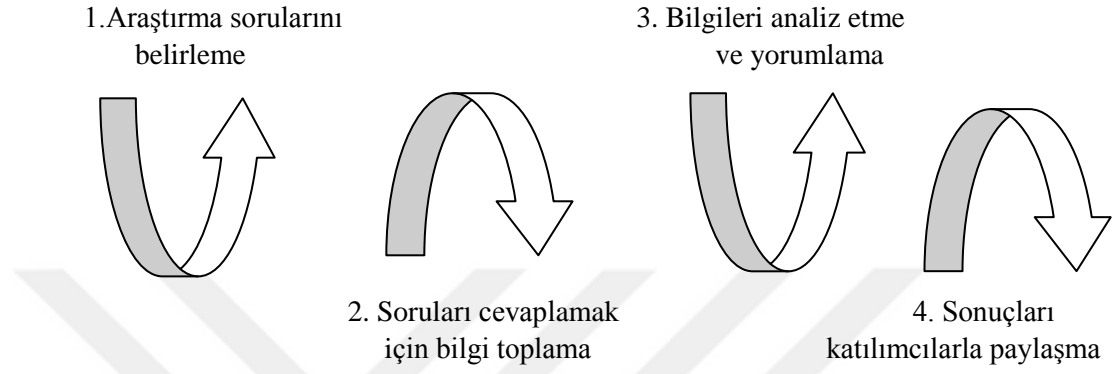
Bu doğrultuda, eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılmış bir öğretimle, ortaokul 7. sınıf öğrencilerinde farklılıklara saygı, sorumluluk ve özgürlük değerlerinin geliştirilmesi için araştırma sürecinde döngüsel olarak planlama, uygulama, gözleme ve değerlendirme aşamalarının gerçekleşmesi gerekmektedir.

### **3.2.Eylem araştırması süreci**

Eylem araştırmaları süreçlerini sistematik bir döngü içerisinde aktaran birçok araştırmacı olmuştur. Bunlardan biri de Berg (2004)'dir. Berg'in (2004) eylem araştırması döngüsel süreci Şekil 5 gösterilmiştir.

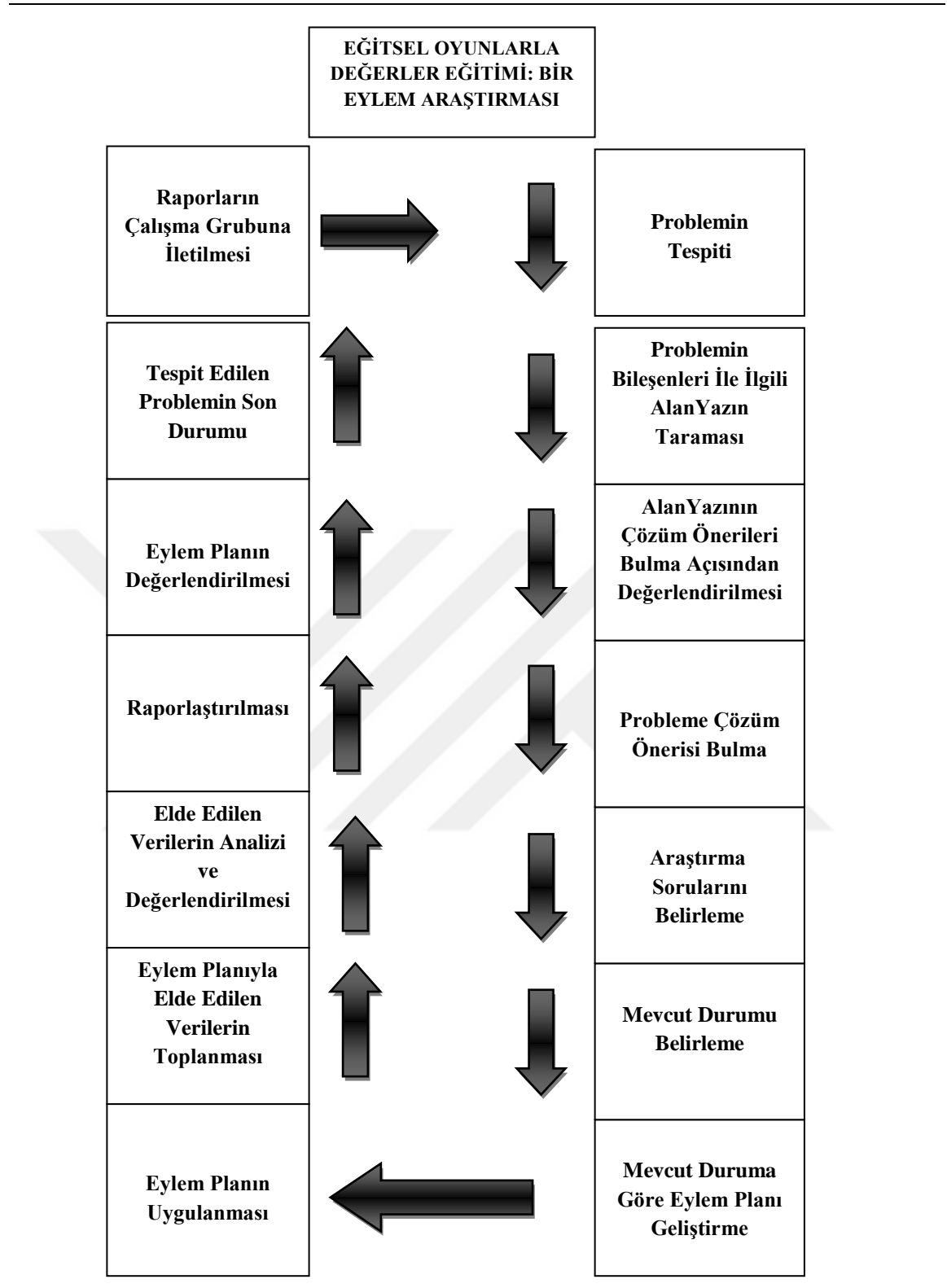
- Araştırma sorularını belirleme

- Soruları cevaplamak için bilgi toplama
  - Bilgileri analiz etme ve yorumlama
  - Sonuçları katılımcılarla paylaşma
- 



---

Şekil 5. Berg'in eylem araştırması döngüsel süreci (Berg, 2001, s. 181)



Şekil 6. Eylem araştırması süreci aşamaları

Berg'in eylem araştırması döngüsel sürecinden yararlanarak araştırmacı tarafından bir eylem araştırması süreci tasarlanmıştır. Bu çalışmada izlenen yol Şekil 6'da görselleştirilmiştir. Süreç, Berg'in eylem araştırması döngüsel sürecindeki dört aşamaya göre sunulmuştur. Diğer başlıklar bu aşamaların alt aşamaları olarak verilmiştir.

*a. Araştırma sorularını belirleme*

Küreselleşmenin etkileriyle farklı kültürlerin bir arada yaşaması zorunluluk haline gelmiştir. Bu zorunluluk farklılıklara saygı değerinin önemini daha da artırmıştır. Günlük hayatta etkisi giderek artan değerlerden biri olan farklılıklara saygı değerinin uygulamasıyla ilgili eksiklerinin görüldüğü tespit edilmiştir. Soyut düşünme aşamasına geçmeyen öğrenci gruplarının özgürlük değerini tek boyutlu algıladıkları görülmüştür. Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında kazandırılması hedeflenen değerlerden biri olmasına rağmen müfredattaki uygulamalarında eksikler olduğu gözlemlenmiş olup lisansüstü çalışmalarda da yeterli seviyede ilgi görmediği görülmüştür.

Farklılıklara saygı ve özgürlük değerinin tam anlamıyla anlaşılabilmesi için sorumluluk değerinin de ele alınması gerektiği düşünülmektedir. Sosyal bilgiler öğretiminde farklılıklara saygı, özgürlük ve sorumluluk değerlerinin ortaokul seviyesindeki öğrencilerde istenilen seviyede gelişmediği ve sosyal bilgiler alanında bu değerlere yönelik çalışmaların yok denilecek kadar az olması araştırma probleminin çıkış noktalarıdır.

Değerler eğitimi ve özellikle bu üç değerler ile ilgili alanyazın taraması yapılmıştır. Yapılan alanyazın taraması sonucunda bu üç değerlerle ilgili alan boşlukları olduğu ve araştırılmayı beklediği tespit edilmiştir. Hedeflenen bu üç değer geliştirilmesi sorununa yönelik yapılan değerlendirmelerde öğretimlerde yanlış yöntemlerin tercih edilmesinden kaynaklı olabileceği sonucu çıkarılmıştır. Bu doğrultuda alanyazının değerlendirilmesi sonucu eğitsel oyunların hedeflenen değerlerin geliştirilmesine yönelik soruna çözüm olabileceği kararına varılmıştır. Bu bağlamda gerekli izinler alındıktan sonra araştırmanın soruları belirlenmiştir. Bu doğrultuda araştırma süreci boyunca aşağıdaki sorulara cevaplar aranmıştır:

- Eğitsel oyun temelli uygulamalar öncesi ve sonrasında öğrencilerin farklılıklara saygı, sorumluluk ve özgürlük değerlerine ilişkin farkındalık düzeyleri nasıl değişmiştir?
- Eğitsel oyun temelli uygulamalar sırasında ve sonrasında öğrencilerin farklılıklara saygı, sorumluluk ve özgürlük değerlerine ilişkin farkındalık düzeylerindeki değişimler nasıldır?

*b. Soruları cevaplamak için bilgi toplama*

Araştırma soruları belirlendikten sonra bu değerleri kapsamına alan öğrenme alanı ve konuların tespitine geçilmiştir. Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programları irdelendiğinde

hedeflenen deęerlerin geliřtirilmesinde ierikleri en uygun konuların ortaokul 7. sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında “Birey ve Toplum” öğrenme alanında yer aldığı tespit edilmiştir ve eylem sürecine dâhil edilmiştir.

Farklılıklara saygı, özgürlük ve sorumluluk deęerlerinin somutlaştırılması eylem sürecinin ilk aşamasını oluşturmuştur. Bu unsurlardan hareketle uygulamak üzere eğitsel oyunlar ve etkinlikler tasarlanmış ve deęerlendirilmiştir. Eğitsel oyunların ve yapılandırmacı eğitim anlayışının kabul gördüğü çalışmaların olduğu bir etkinlik havuzu oluşturulmuştur. Etkinlik havuzu, uzmanların görüşü alınarak düzenlenmiştir.

Bir sonraki aşamada araştırmanın yapılacağı okul ve çalışma grubu belirlenmiştir. Seçilen okulun sosyal bilgiler öğretmeninin istekli olması, 2 saatlik gözlemden edinilen verilerle ve ön test anketi sonucuyla beraber tespit edilen problemin 7-E sınıfı öğrencilerinde görülmesiyle çalışma grubu belirlenmiştir. Ön test anketinin sonucuyla öğrencilerin teorik bilgileri ölçülmüş, deęer potası oyunuyla da pratikte ne kadar uyguladıkları gözlemlenmiştir. Öğrencilerin hazırbulunuşluk seviyelerine göre etkinlik havuzundan eğitsel oyunlar ve ürün dosyasına koyulmak üzere çalışmalar seçilmiştir.

Öğrenme alanı planlaması yapıldıktan sonra ilk derste ürün dosyaları öğrencilere dağıtılmış ve kişisel bilgilerini ölçme amaçlı “Ben Kimim” ve “Özgeçmişim” formları uygulanmıştır. Öğrenme alanı planlamasına göre sırasıyla belirlenen oyunlar oynanmış ve ürün dosyasındaki etkinlikler uygulanmıştır. Uygulama sürecinin son dersinde farklılıklara saygı ve özgürlükle ilgili dramalar canlandırılmış ve görsel olarak kayıt altına alınmıştır. Uygulama sürecinin tüm sesleri kayıt altına alınmış olup, haftalık olarak yazıya dökülmüştür. Sonrasında ise bu yazı bilgisayar ortamına aktarılmıştır. Uygulama sürecinde tüm etkinlikleri kapsayan anlık fotoğraflarda çekilmiştir.

Her dersten sonra öğrenciler öz deęerlendirme formlarını doldurmuştur. Ürün dosyasındaki etkinlikler kazanımlara ve deęerlere göre ev ödevleri olarak peyderpey verilmiş ve bir sonraki dersin girişinde de kontrol edilmiştir. Eylem sürecinin son dersinde analiz edilmek üzere ürün dosyaları toplatılmıştır. Uygulama sonrası sosyal bilgiler öğretmenine araştırmanın etkililiğini öğrenme noktasında katkı vereceği düşünölen araştırma deęerlendirme anketi ve gözlem formu uygulanmıştır. Öğrencilerin tümüne son test anketi uygulattırılmış ve belirlenen 14 öğrenciyle odak grup görüşmesi yapılmıştır. Uygulamanın sonunda süreç içerisinde başarılı olan 6 öğrenciye ödöller verilmiştir. Araştırmacı, sosyal bilgiler öğretmenine ve öğrencilere verileri raporladırdıktan sonra sonuçları paylaşmak

üzere geleceğini ifade ettikten sonra araştırmanın uygulama sürecini sonlandırmıştır. Uygulama 26.09.2018 – 01.11.2018 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir.

Araştırma kapsamında daha detaylı sonuçları elde etmek için birden fazla veri kaynağından yararlanılmıştır. 2018-2019 eğitim öğretim yılında ortaokul 7. sınıfta eğitim-öğretim gören 26 kişilik bir öğrenci grubuyla eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılmış bir öğretim sürecinde farklılıklara saygı, sorumluluk ve özgürlük değerlerinin geliştirilmesi için; 2 saat uygulama öncesinde, 6 saat uygulama sürecinde, 1 saat uygulama sonrasında olmak üzere 9 saatlik bir çalışma gerçekleştirilmiştir. Çalışmaya yönelik nitel veriler dokümanlar, katılımlı gözlem ve görüşmeler yoluyla; nicel veriler de anketler yoluyla sağlanmıştır. Eylem araştırması sürecinde gerçekleştirilen çalışmalar Tablo 7’de verilmiştir.

Tablo 7. *Eylem Araştırması Sürecinde Gerçekleştirilen Eylemler*

Uygulama Zamanı	Ders	Eylemler	Veri Kaynakları
Uygulama öncesi	Birinci Ders	<ul style="list-style-type: none"><li>• Uygulama için okul idaresi ve sosyal bilgiler öğretmeninden gerekli izinler alındı.</li><li>• Sosyal bilgiler öğretmeniyle birlikte araştırmanın yapılacağı sınıf belirlendi.</li><li>• Araştırmacı sınıfa tanıtıldı.</li><li>• Ders programı hakkında bilgi alındı ve dersin işleniş hakkında bilgi alındı.</li><li>• Öğrenme alanı planlaması yapıldı ve araştırmacının katılım göstereceği günler ve saatler belirlendi.</li></ul>	Gözlem
	İkinci Ders	<ul style="list-style-type: none"><li>• Araştırmacı çalışmayı öğrencilere tanıttı ve ürün dosyalarını dağıttı.</li><li>• Öğrencilere kişisel bilgilerini öğrenmeye yönelik formlar dağıtıldı.</li><li>• Geliştirilmesi hedeflenen değerlerin öğrencilerdeki mevcut durumunu öğrenmek için ön test anketi uygulandı.</li><li>• Öğrencilerin seviyesini öğrenme amaçlı gözlemler yapıldı.</li><li>• Öğrencilerin seviyeleri tespit edildi ve eğitsel oyunlar</li></ul>	Gözlem Ön test anketi



öğrencilerin seviyelerine göre tasarlandı.

Uygulama esnasında	Üçüncü Ders	<ul style="list-style-type: none"><li>• Değer potası oyunu oynandı.</li><li>• Deve cüce oyunu oynandı.</li><li>• Ürün dosyasındaki etkinlikler tanıtıldı ve doldurulması gereken bölümler iletildi.</li><li>• Verilen ödevler kontrol edildi ve analizler yapıldı.</li><li>• Yaşayan eller oyunu oynandı.</li></ul>	Ses kayıtları Öz değerlendirme anketi Notlarım Karikatürist etkinliği
	Dördüncü Ders	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aç kapıyı bezirgân başı oyunu oynandı.</li><li>• Ürün dosyasındaki etkinlikler tanıtıldı ve doldurulması gereken bölümler iletildi.</li><li>• Verilen ödevler kontrol edildi ve analizleri yapıldı.</li><li>• Aman patlamasının oyunu oynandı.</li></ul>	Ses kayıtları Öz değerlendirme anketi Dostluk çemberi etkinliği
	Beşinci Ders	<ul style="list-style-type: none"><li>• Çevir kalemi oyunu oynandı.</li><li>• Ürün dosyasındaki etkinlikler tanıtıldı ve doldurulması gereken bölümler iletildi.</li><li>• Verilen ödevler kontrol edildi ve analizleri yapıldı.</li><li>• Çember dönsün oyunu oynandı.</li></ul>	Ses kayıtları Öz değerlendirme anketi Şifreler ver etkinliği Özgürlük şehri etkinliği
	Altıncı Ders	<ul style="list-style-type: none"><li>• En iyi gazeteci biziz oyunu oynandı.</li><li>• Ürün dosyasındaki etkinlikler tanıtıldı ve doldurulması gereken bölümler iletildi.</li><li>• Verilen ödevler kontrol edildi ve analizleri yapıldı.</li><li>• Sesim olur musun oyunu oynandı.</li></ul>	Ses kayıtları Öz değerlendirme anketi Özgür basın etkinliği Sorumluluğumuz kadar özgürüz etkinliği
	Yedinci Ders	<ul style="list-style-type: none"><li>• Müzik dursun sen söyle oyunu oynandı.</li><li>• Değer küpü oyunu oynandı.</li><li>• Ürün dosyasındaki etkinlikler tanıtıldı ve doldurulması gereken bölümler iletildi.</li></ul>	Ses kayıtları Öz değerlendirme anketi Anlam çözümlene tablosu etkinliği Petekli bulmaca etkinliği Benim dünyam benim hikâyem etkinliği

	Sekizinci Ders	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verilen ödevler kontrol edildi ve analizleri yapıldı.</li> <li>• Kumanda sensin tiyatrosu canlandırıldı.</li> <li>• Farklılıklara saygı ile ilgili çekilen video sunuldu.</li> <li>• Ürün dosyaları toplatıldı.</li> <li>• Sosyal bilgiler öğretmeni öz değerlendirme anketi ve öğretmen gözlem formunu doldurdu.</li> </ul>	Ses kayıtları Öz değerlendirme anketi
Uygulama sonrasında	Dokuzuncu Ders	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belirlenen 14 öğrenciyle odak grup görüşmesi yapıldı.</li> <li>• Tüm sınıfa son test anketi uygulandı.</li> <li>• Programın sonlandırılması ve öğrencilerin ödüllendirilmesi</li> </ul>	Odak grup görüşmesi Son test anketi Değerlendirme anketi Öğretmen gözlem formu

### c. Bilgileri analiz etme ve yorumlama

Araştırma sürecinde elde edilen nitel veriler betimsel analiz ve içerik analiziyle çözümlenmiştir. Öğretmen eğitsel oyunları değerlendirme anketi, anlam çözümleme tablosu ve ön test-son test anketleri nicel veri analizleriyle çözümlenmiştir. Uygulama sürecinde kayıtlar kâğıda döküldüğünde makro düzeyde analiz edilmiştir. Yine uygulama esnasında öğretmen gözlem formlarında küçük notlar olarak araştırmanın etkililiği hakkında süreç esnasında yorumlarda bulunmuştur. Verilerden elde edilen analizler, “Bulgular” bölümünde belirlenen başlıkların altında sunulmuş ve rapor haline getirilmiştir. Bulgular üzerinden gerekli tartışmalar yapılmış, eylem araştırması sürecinde ulaşılan sonuçlar dile getirilmiş ve elde edilen sonuçlara göre önerilerde bulunulmuştur.

Eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılmış eylem sürecinin farklılıklara saygı, özgürlük ve sorumluluk değerlerini geliştirdiği nitel ve nicel verilerle kanıtlanmıştır. Eğitsel oyunlarla öğrencilerin öğrenme sürecinde aktif olması ve yapılandırmacı eğitime uygun etkinliklerle desteklenen öğretimle; farklılıklara saygı, özgürlük ve sorumluluk değerlerini öğrencilerin zihninde somutlaştırdığı bilimsel verilerle ortaya çıkarılmıştır. Araştırma öncesinde tespit edilen problemlerle ilgili olumlu dönütler alınmıştır ve problemin tamamen çözümlenmesi için bu noktada problemin üzerine ısrarla gidilmesi gerektiği düşünülmektedir.

### d. Sonuçları katılımcılarla paylaşma

Araştırmanın sonucunun raporu çalışma grubundaki diğer üyelerle (öğrenci ve sosyal bilgiler öğretmeni) paylaşılmış, raporun sonuçlarıyla ilgili öğrenci ve sosyal bilgiler öğretmenin görüşleri alınmıştır.

### **3.3. Araştırma ortamı**

Araştırma 2018-2019 eğitim öğretim yılının birinci döneminde Şırnak'ta eğitim gören ortaokul 7. sınıf öğrencileri ile yürütülmüştür. Çalışma yapılan okuldaki öğretmenin katılımında istekli olması ve geliştirilmesi hedeflenen değerlerin öğrencilerde eksikliğini tespit edilmesi sebeplerinden dolayı çalışmanın Şırnak'ta gerçekleştirilmesine karar verilmiştir. Tek binadan oluşan okulda, 18 derslik, 1 bilgisayar laboratuvarı, 1 kütüphane, 1etüt odası, 1 harita odası, 1 test odası, 1 kapalı spor salonu, 1 öğretmen odası, 4 idareci odası, 1 misafir odası, 1 temizlik çalışanları odası, 1 kantin bulunmaktadır. Sınıfların hepsinde akıllı tahta, toplam 2 projeksiyon cihazı yer almaktadır. Okulda 2018-2019 eğitim öğretim yılında toplam 518 öğrenci öğrenim görmekte ve 25 öğretmen görev yapmaktadır. Okul bahçesinde voleybol, basketbol, futbol gibi spor aktiviteleri için alanlar bulunmaktadır. Okulda tam gün öğretim yapılmaktadır. 08.00-12.00 ve 13.30-15.00 saatleri arasında dersler işlenmektedir. 12.00-13.30 saatleri arasında öğle yemeklerini yemek ve diğer ihtiyaçlarını karşılamak üzere ara verilmektedir. Uygulamanın gerçekleştiği sınıf üç katlı olan okulun üçüncü katında yer almaktadır. Öğrenciler normal oturma düzeninde oturmaktadır. Sınıfta öğrencilerin oturduğu 15 sıra, 1 öğretmen masası, 1 dolap, 1 akıllı tahta, dört pencere bulunmaktadır. Akıllı tahta öğretmen masasının yanında, öğrencilerin göreceği şekilde duvara ortalanmıştır.

### **3.4.Katılımcılar**

Bu araştırmada, katılımcılar amaçlı örnekleme yöntemlerinden benzeşik örnekleme tekniği ile belirlenmiştir. Patton (2002),birbirinden farklı 16 amaçlı örnekleme yöntemi tanımlar. Bunlardan benzeşik örnekleme tekniğinin bazı alt grupları derinlemesine tanımlamak için tamamı benzer durumların seçilmesine dayandığını belirtir (Yıldırım ve Şimşek, 2013, s. 365).

Çalışma, Şırnak'ta öğrenim gören ortaokul 7. sınıf öğrencileri, eğitsel oyunlar doğrultusunda değerler eğitimi tasarlayarak uygulayan araştırmacı ve okulun sosyal bilgiler öğretmeni ile yürütülmüştür. Araştırmaya katılanlar hakkında detaylı bilgiler aşağıda belirtilmiştir.

#### **3.4.1. Öğrenciler**

Çalışma grubunun belirlenmesinde aşağıdaki ölçütler etkili olmuştur:

- Okul idaresi ve sosyal bilgiler öğretmeni tarafından kolaylıkların sağlanması durumu.
- Sosyal bilgiler öğretmenin katılım için istekli olma durumu.
- Öğrencilerin programa katılma istek ve talep durumu.
- Öğrencilerin araştırmaya konu olarak seçilen değerler yönünden durumu.

Araştırmanın ortaokul 7. sınıfta yapılmasının gerekçesi geliştirilmesi hedeflenen “farklılıklara saygı”, “özgürlük” ve “sorumluluk” değerlerinin Sosyal Bilgiler dersinde aynı anda verildiği tek öğrenme alanı olan “Birey ve Toplum” öğrenme alanının 7.sınıf programında yer almasıdır. Çalışmaya dâhil olan öğrencilerin bazı bilgileri Tablo 8’de sunulmuştur.

Tablo 8.

*Araştırmaya Katılan Öğrencilerle İlgili Bazı Bilgiler*

	Kişisel Bilgiler	N	%
Cinsiyet	Erkek	9	34,6
	Kadın	17	65,4
Doğum Yılı	2006	20	76,9
	2007	6	23,1
Altıncı Sınıf Genel Not Ortalaması (3,85)	85-100	7	26,9
	70-85	10	38,5
	55-70	7	26,9
	45-55	2	7,7
	45 altı	0	0,0
Anne Eğitim Durumu	Okur-yazar değil	7	26,9
	Okur-yazar	7	26,9
	İlkokul	6	23,1
	Ortaokul	4	15,4
	Lise	2	7,7
	Lisans	0	0,0
	Lisansüstü	0	0,0
Baba Eğitim Durumu	Okur-yazar değil	3	11,5
	Okur-yazar	3	11,5
	İlkokul	5	19,2
	Ortaokul	1	3,8
	Lise	11	42,3
	Lisans	3	11,5
	Lisansüstü	0	0,0

Tablo 8’de görüldüğü üzere çalışmaya 9’u erkek 17’i kadın olmak üzere 26 öğrenci katılmıştır. Katılımcılardan 6’sı 2007 yılı, 20’si 2006 yılı doğumludur. Katılımcılardan 7’sinin altıncı sınıf not ortalaması 85-100 puan aralığında, 10’unun 70-85 puan

aralığındadır. Kalan öğrenciler ise 70'nin altında bir notla yedinci sınıfa geçmiştir. Öğrencilerin 2017-2018 yılı ortalama başarı puanı 5 üzerinden 3,85'tir. Katılımcıların annelerinin 7'si okuryazar değilken babalarda ise bu sayı 3'tür. Araştırmaya katılan öğrencilerin özellikleri detaylarıyla birlikte EK 1'te sunulmuştur.

### **3.4.2. Araştırmacı**

Araştırmacı, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilgiler Öğretmenliği ve Sınıf Öğretmenliği lisans mezunudur. Özel kurumlarda öğretmenlik tecrübesi yaşamıştır. Alanyazını taraması sonucunda sosyal bilgiler dersinde farklılıklara saygı, sorumluluk ve özgürlük değerlerinin eğitsel oyunlar yöntemi ile geliştirilmesi ve uzman görüşleri doğrultusunda eylem araştırması deseninin kullanılmasına karar verilmiştir. Araştırmacının, yüksek lisans eğitiminde nitel araştırma yöntemleri dersini almış olması ve daha önce nitel araştırma yöntemlerinin kullanıldığı “Geçmiş Anlamak, Tarihi Anlamlandırmak: 120 Filmi Örneği” başlıklı çalışmayı yapmış olması sebebiyle eylem araştırması desenini uygulamayı tercih etmiştir. Uygulama süreci öncesinde, öğrencilerde farklılıklara saygı, sorumluluk ve özgürlük değerlerini geliştirmeye yönelik eğitsel oyunlar planlamış ve bu planlar uzman incelemesinden geçmiş ve değerlendirmiştir. Değerlendirme sonuçlarına göre eğitsel oyunlar yeniden düzenlenmiştir. Eylem süresi boyunca gözlem, görüşme, öz değerlendirme formu ve öğrenci ürün dosyalarıyla veri toplamıştır. Uygulama sonunda sosyal bilgiler öğretmenine yapılandırılmış görüşme formu ve eğitsel oyunları değerlendirme anketi uygulanmıştır. Programın etkililiği noktasında bir veri kaynağı misyonunu üstlenmiştir.

### **3.4.3. Sosyal Bilgiler Öğretmeni**

Araştırmaya katılan, sınıfında uygulama yapılan sosyal bilgiler öğretmeni 29 yaşında, erkektir. 7 yıldır aktif olarak sosyal bilgiler öğretmenliği yapmaktadır. Okulda bulunan üç öğretmen arasında gönüllü ve istekli katılım göstermek istediğini beyan eden tek öğretmendir. Öğrenme alanı için belirlenen 12 saati araştırmacı ile birlikte ve altışar saat pay edilecek şekilde planlanmıştır. Sosyal bilgiler öğretmeni eylem süresi boyunca dersleri gözlemlemiştir. Çalışmanın sonunda yapılandırılmış görüşme formunda uygulama süreciyle ilgili görüşlerini ifade etmiş ve önerilerde bulunmuştur. Eylem sürecinin sonunda araştırmanın etkililiğini belirlemeye yönelik hazırlanan eğitsel oyunları değerlendirme anketini de doldurmuştur.

### 3.5. Veri toplama araçları

Araştırma 2018-2019 eğitim öğretim yılı döneminde, ortaokul 7. sınıf sosyal bilgiler dersi öğretim programında yer alan “Birey ve Toplum” öğrenme alanında kazandırılması ve geliştirilmesi hedeflenen farklılıklara saygı, sorumluluk ve özgürlük değerleri kapsamında gerçekleştirilmiştir. Bu öğrenme alanında sosyal bilgiler dersi eğitsel oyunlarla işlenmiştir.

Araştırmada, hem nitel hem de nicel veri toplama teknikleri kullanılmıştır. Araştırmanın verileri; katılımlı gözlem, ben kimim, öğrenci ürün dosyası, ön test-son test anketleri, öğrenci öz değerlendirme formları, araştırmacı gözlem formları, sosyal bilgiler öğretmeni eğitsel oyunları değerlendirme anketi, öğrenciler ve sosyal bilgiler öğretmeni ile gerçekleştirilen yapılandırılmış görüşmeler, oyun sırasında yazılan mektuplar ve köşe yazıları, program süresi içerisinde çekilen video, öğrencilerin kendi başına hazırladığı ve canlandırdıkları dramalar aracılığıyla toplanmıştır.

Kişisel bilgi formu ve özgeçmişim etkinliği çalışma grubu bileşenlerinden öğrenciler hakkında bilgi edinilmesi; ön test anketi araştırma öncesi öğrencilerin geliştirilmesi hedeflenen değerlere sahip olma düzeylerinin öğrenilmesi; araştırmacı gözlem formları, görüşmeler, son test anketi ve eğitsel oyunları değerlendirme anketi programın etkililiğinin tespit edilmesi; ürün dosyasındaki etkinlikler ve eğitsel oyunların uygulamasından elde edilen dokümanlar öğrenme alanında kazandırılması hedeflenen bilgi, beceri ve değer kazanımı amacıyla kullanılmıştır.

#### 3.5.1. Dokümanlar

*“Doküman süreç içerisinde öğrencilerden toplanan mektuplar, dergi, kitaplar, senaryolar, resimler, köşe yazıları, karikatürler, sloganlar vs. belgelerdir.”* (Yıldırım ve Şimşek, 2013, s.217).*“Doküman incelemesi, araştırılması hedeflenen olgu veya olaylar hakkında bilgi içeren bu gibi yazılı materyallerin analizini kapsar.”*(Yıldırım ve Şimşek, 2013, s. 217).Aşağıda bu çalışmada kullanılan dokümanlara ilişkin bilgiler verilmiştir.

##### 3.5.1.1.Öğrenci kişisel bilgi formları

Araştırmaya katılan öğrenciler ve aileleri hakkında bilgi olarak, katılımcıları daha iyi tanımak için oluşturulmuştur. Bu formlarda öğrencinin ismi, soy ismi, cinsiyeti, okulu, sınıfı, şubesi, okul numarası, doğum tarihi, doğum yeri, ev adresi, hobileri, fobileri, anne-

baba eğitim durumu, geçen sene not ortalamasına yönelik sorular sorulmuştur. Ben kimim etkinliğinden ayrı olarak ürün dosyasında yer alan özgeçmiş bölümünün doldurulması da istenilmiştir. Öğrencilere uygulanan bu formlar, öğrenci ürün dosyası başlığı altında EK 4’de sunulmuştur.

### **3.5.1.2.Öğrenci öz değerlendirme formları**

Oynanan oyunlar sonrası öğrencilerin kendi kendini değerlendirmesine yönelik olarak düzenlenmiş formlardır. Öz değerlendirme formları öğrencilerin kendilerini keşfetmesini, öz denetim kurmasını sağlar. Öz değerlendirme formları her ders bitiminde öğrencilere doldurulmak üzere dağıtılmıştır. Öğrencilere uygulanan bu formlar, öğrenci ürün dosyası başlığı altında EK 4’de sunulmuştur.

### **3.5.1.3.Öğrenci ürün dosyası**

Öğrencilerin program süresince yaptıkları çalışmaların toplandığı dosyadır. Araştırmacı tarafından eylem araştırması programı öncesinde öğrencilere dağıtılmış, program sonunda toplanmıştır. Değerlendirme tipi ürün dosyalarındandır. Dosyanın sonunda ürün dosyası takip çizelgesi oluşturulmuş ve düzenli olarak takip edilmiştir.

Öğrenci ürün dosyasında yer alan ve geliştirilmesi hedeflenen değerlere yönelik etkinlikler aşağıda sunulmuştur:

- Karikatürist (karikatür yorumlama ve karikatür çizme)
- Dostluk çemberi(kültürleri ayırt etme ve slogan bulma)
- Şifreleri ver (bulmaca, özdeyiş yorumlama)
- Özgürlük şehri(karar verme, resim çizme ve sebeplerini açıklama)
- Özgür basın (soruları cevaplama)
- Sorumluluğumuz kadar özgürüz (kıyaslama)
- Küçük bir tebessüm (anlam çözümlene tablosu)
- Benim dünyam benim hikâyem (senaryo yazma)

Her konunun sonunda ürün dosyasına koyulmak üzere öz değerlendirme formu ve notlarını bölümünün doldurulması istenilmiştir. Ürün dosyası sadece geliştirilmesi hedeflenen değerlere yönelik bir çalışma değildir. Öğrenme alanındaki kazanımlara, psiko-motor becerilere yönelik etkinliklerde dâhil edilmiştir. Öğrencilere uygulanan bu formlar ve etkinlikler, öğrenci ürün dosyası başlığı altında EK 4’de sunulmuştur.

#### **3.5.1.4.Öğretmen görüşme formu**

Sosyal bilgiler öğretmeni uygulamanın tümünü gözlemlemiş, araştırmanın sonunda programla ilgili görüşlerini dile getirmiş ve uygulamada gördüğü aksaklıklar ilgili önerilerde bulunmuştur.

#### **3.5.1.5.Araştırmacı gözlem formları**

Araştırmacının eylem süreciyle ilgili gözlemlerini aktardığı dokümandır. Bu formlarda, araştırmacı öğretim sürecinde yaşadığı sorunlara da çözüm önerileri sunmuştur.

#### **3.5.1.6.Diğer dokümanlar**

“En İyi Gazeteci Biziz” oyunda gruplar değerleri konu edinen köşe yazıları yazmışlardır. “Sesim Olur Musun” oyununda gruplar kitle iletişim araçlarına yönelik mektuplar yazmıştır. “Kumanda Sensin” oyununda öğrenciler uygulamak üzere özgürlük konulu bir senaryo yazmıştır.

#### **3.5.2. Öğrenci görüşmeleri**

Öğrencilerin eylem sürecine yönelik görüşlerini almak için daha önceden hazırlanmış görüşme formları doldurulmuştur. Bu işlem programın öğrenciler üzerindeki katkısını daha iyi anlamak için araştırmanın sonunda gerçekleştirilmiştir. Görüşme sorularının geçerliliğinin belirlenmesine yönelik uzman görüşüne başvurulmuş, bu konularda uzman iki öğretim üyesinin görüşleri doğrultusunda gerekli düzeltme ve öneriler dikkate alınarak görüşme sorularına son hali verilmiştir. Görüşmeler uygulama sonunda odak grup görüşmesi şeklinde yapılmıştır. Odak grup görüşmelerinin yapılma nedeni sınıfta bireysel olarak bütün öğrencilerle görüşme olanağının olmaması ve bireysel görüşmeye göre avantajlarından kaynaklı olarak tercih edilmiştir. Odak grup görüşmesi, araştırmacı tarafından seçilen on dört öğrenci ile yapılmıştır. Görüşmede uygulama süreci, ürün dosyası, geliştirilmesi hedeflenen değerler ve öneriler hakkında sorular hazırlanmıştır.

#### **3.5.3. Katılımlı gözlem**

Katılımlı gözlem, “Doğal ortamlarda yapılan, insan davranışlarının incelenmesini amaç edinen bir veri toplama aracıdır.” (Ekiz, 2003, s. 96). Diğer veri toplama yöntemleri ile karşılaştırıldığında, gözlemin belirgin bazı artıları vardır. Bunlar sözel olmayan davranış,



doğal çevre ve zamana yayılmış analiz olarak sıralanabilir. Öte yandan, yine diğer veri toplama yöntemleri ile karşılaştırıldığında, gözlemin bazı zayıf yönleri de vardır. Bunlar kontrolün olmaması, sayısallaştırma güclüğü, örneklem güclüğü, alana giriş güclüğü ve özellikle hassas konularda gizliliğin ortadan kalkması olarak sıralanabilir (Bailey, 1982, s. 58).

Bailey, gözlemi yapılandırılmamış alan çalışması, yapılandırılmamış laboratuvar çalışması, yapılandırılmış alan çalışması ve yapılandırılmış laboratuvar çalışması olmak üzere dörde ayırmıştır. Katılımcı gözlem, Bailey'in sınıflandırmasında yapılandırılmamış alan çalışması türüne girer.

Katılımcı gözlem, dışarıdan gözleme göre daha çok bilgi verir. Davranışların nedenleri daha derinlemesine, daha geçerli, daha güvenilir bir şekilde öğrenilebilir. Örneğin; Beyaz bir Amerikalının kendisini boyayarak zencilerle birlikte yaşaması ve zencilerin davranışlarını gözlemlemesi (Karasar, 2005, s. 169).

Araştırmaya bizzat katılım gösteren araştırmacı, katılımlı gözlem yoluyla veri elde etmek için anlık fotoğraf çekimi ve ses kayıtlarını kullanmıştır. Çalışmada gözlem verilerinin kaydedilmesine yönelik ders sonlarında notlar alınmıştır. Böylece hedeflenen değerlerin gelişiminin ayrıntılı bir şekilde incelenmesi sağlanmıştır. Bu kayıtlar ve fotoğraflar araştırmanın geçerliliği için veri kaynağı olarak kullanılmıştır. Katılımlı gözlemin sonunda, 6 saate yakın ses kaydı veri olarak elde edilmiştir.

#### **3.5.4. Anket**

Anket, sistematik bir veri toplama yöntemidir. “*Belli bir konuda belirlenmiş hipotezlere ya da sorulara bağlı olarak, bir evren ya da örnekleme oluşturan kaynak kişilere sorular yöneltilmek suretiyle sistemli veri toplama tekniğidir.*” (Kıncal, 2013, s. 126). Bu çalışmada aşağıdaki anketler kullanılmıştır.

##### **3.5.4.1.Ön test-son test anketi**

Araştırmaya ön test anketi uygulatarak başlanılmıştır. Ön test anketi uygulanmasındaki amaç geliştirilmesi hedeflenen değerler hakkında öğrencilerin bilgi ve beceri seviyesini ölçmek ve öğrenmektir. Öğrencilerin seviyesi öğrenildikten sonra hazırlanan oyun havuzundan oyunlar seçilmiştir. Son test anketi ise araştırmanın etkililiğini öğrenme amaçlı olarak uygulatılmıştır. Araştırma öncesinde uygulatılan ön test anketiyle elde edilen

değerler, araştırma sonrasında son test anketiyle elde edilen değerlerle karşılaştırılmış ve araştırmanın öğrenciler üzerindeki etkisi hakkında veriler elde edilmiştir. Öğrencilerin doldurduğu ön test anketi ve son test anketi EK 2’de sunulmuştur.

#### **3.5.4.2.Öğretmenin eğitsel oyunları değerlendirme anketi**

Yılmaz’ın (2014) “Değerler Eğitimi ve Okul Etkinlikleri” kitabında etkinlikleri değerlendirme amaçlı hazırladığı anketten faydalanılarak çalışmanın amacına göre araştırmacı tarafından geliştirilmiştir. Araştırmanın etkililiği hakkında bilgi almak için eylem sürecinin sonunda sosyal bilgiler öğretmeni tarafından doldurulmuştur. Sosyal bilgiler öğretmenin doldurduğu bu anket Tablo 32’de sunulmuştur.

### **3.6.Verilerin toplanması**

Araştırma kapsamında 2018-2019 eğitim öğretim yılında, Şırnak’ta bir ortaokulun 7. sınıfında eğitim gören 26 kişilik bir öğrenci grubuyla eğitsel oyunlarla farklılıklara saygı, sorumluluk ve özgürlük değerlerinde gelişim sağlamak amacıyla 9 ders saatlik bir eylem araştırması yapılmıştır. Araştırma 26.09.2018 – 01.11.2018 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir.

Araştırma süreci çalışma grubunun olduğu okulda yürütülmüştür. Sosyal bilgiler öğretmeni ve okul idaresinin araştırmanın öğrenme alanında var olan kazanımları gerçekleştiremeyeceği yönündeki kaygıları nedeniyle “Birey ve Toplum” öğrenme alanını sosyal bilgiler öğretmeniyle işlenmiştir. Bu doğrultuda, “Birey ve Toplum” öğrenme alanı, sosyal bilgiler öğretmeni ve araştırmacı öğretmen tarafından planlanmıştır. Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında “Birey ve Toplum” öğrenme alanının işlenişi için yıllık planlamada 12 ders saati ayrılmıştır. Araştırmacı öğretmene, programını uygulattırmak için 6 ders saatinin ayrılması; sosyal bilgiler öğretmenine ise ders kitabındaki konuları işlemek için 6 ders saatinin ayrılması uygun görülmüştür. Öğrencilerin ders kitabındaki etkinliklerden mahrum kalmaması için bu planlama düşünülmüştür. Araştırmacı kendisine ayrılan 6 ders saatinin ses kaydına almış ve süreci anlık fotoğraflarla kaydetmiştir. Bu kayıtların diyalogları analizi edilmek üzere yazıya aktarılmıştır. Araştırmacı programını uygulattırdıktan sonra, sınıfı sosyal bilgiler öğretmenine devretmiştir.

Araştırmacı, çalışmanın öğrenciler üzerindeki katkısını anlamak için dokümanlar, anketler tasarlamış ve incelemiş; bizzat uygulama sürecine katılarak gözlemlerde bulunmuş ve katılımcılarla görüşmelerde bulunmuştur.

Uygulama öncesinde gerçekleştirilen ön test anketi ve değer potası oyunuyla geliştirilmesi hedeflenen değerlerle ilgili öğrencilerin mevcut durumu öğrenilmiştir. Öğrencilerin seviyelerine göre oyun havuzundan eğitsel oyunlar seçilmiştir ve ürün dosyasındaki etkinlikler öğrencilerin seviyelerine göre hazırlanmıştır.

Araştırmada sırasıyla şu oyunlar oynatılmıştır: Değer potası, deve cüce oyunu, yaşayan eller oyunu, aç kapıyı bezirgân başı, aman patlamasin, çevir kalemi, çember dönsün, en iyi gazeteci biziz, sesim olur musun, müzik dursun sen söyle, değer küpü ve kumanda sensin.

Bazı oyunlar istenilen seviyede uygulatılamamıştır. Örneğin yaşayan eller oyunun karmaşık, uzun ve içeriğinin öğrencilerin seviyesinin üstünde olmasından ötürü öğrenciler bu oyuna karşı ilgisiz kalmışlardır. Bir başka oyun ise öğrencilerin bizzat yazdığı senaryo ve yönettikleri tiyatro oyununda prova ve sınıf yönetimi eksikliği hissedilmiştir.

Ürün dosyasındaki etkinlikler her dersten sonra ödev olarak verilmiş, bir sonraki derste ise bu ödevler kontrol edilmiştir. Araştırmanın sonunda çalışmanın etkililiğini öğrenmek amaçlı öğrencilerle görüşmeler yapılmış, öğrencilere son test anketi ve öz değerlendirme formları uygulattırılmıştır. Sosyal bilgiler öğretmenine ise eğitsel oyunları değerlendirme anketi ve görüşme formları uygulatılmıştır.

### **3.7. Verilerin Analizi**

Elde edilen nitel ve nicel verilerin analizi ayrıntılı olarak bu bölümde açıklanmıştır. Araştırmada nitel ve nicel verilerin birleştirilmesi Creswell'in (1999) önerileri çerçevesinde tartışma bölümünde gerçekleştirilmiştir (s. 457). Böylelikle hem nitel hem de nicel yollarla elde edilen veriler aracılığıyla araştırma sürecine yönelik etkili bir yansıtma yapılmaya çalışılmıştır. Bu işlemlerde araştırma soruları belirleyici rol üstlenmiştir.

#### **3.7.1 Ses kayıtlarının yazıya geçirilmesi**

Veri toplama sürecinde elde edilen bilgiler veri işleme teknikleriyle yorumlanmaya hazır hale getirilmiştir. 9 ders saatlik eylem sürecinde tüm sesler kayıt cihazıyla kaydedilmiştir. Her ders sonrası kayıtlar yazıya dökülmüş ve analiz edilmiştir.

Bu araştırmada Coşkun Keskin (2007)'in çalışmasında uygulanan veri işleme tekniğinden yararlanarak ses kayıtları yazıya dökülmüştür. Aşağıda birinci dersin diyaloglarından bir bölümünün yazıya dökülmüş hali sunulmuştur. Her bir eğitsel oyun bir diyalog olarak kodlanmış ve (d – 1), (d – 2) olarak numaralandırılmıştır. Diyaloglardaki her bir öğrenci

söylemi (s – 1), (s – 2) şeklinde numaralandırılmıştır. Araştırmacı öğretmen (AÖ) şeklinde kodlanmıştır. Öğrencilerin isim ve soy isimlerinin baş harfleri kullanılarak ve cinsiyetleri belirtilerek kodlama oluşturulmuştur. Kodlamada öğrencilerin cinsiyetleri, ad ve soyadlarının ilk harflerinin önüne getirilmiştir. Erkek öğrenciler (E) harfiyle, kadın öğrenciler ise (K) harfiyle gösterilmiştir. Örnek olarak; KSD: KadınSudemDelal - ED: Erkek Diyar olarak gösterebilir.

(d – 1) → Oyun No

Söylem No Kız/ İsim/Soyisim

↑ ↗  
( s – 10 ) KSDE: Ben özgürlüğüm. İstedğim kişiye, kendi istediğimle oy verebilirim.  
(11.19)

( s – 11 ) AÖ: Doğru örnek verdi arkadaşımız ve bir 10 puan aldılar.

(11.19) → Söylem saati

(s – 12 ) EDS: Ben farklılıklara saygıyım. Mesela birisi hasta ise saygılıyım. (11.19)

Erkek/İsim/Soyisim → Araştırmacı öğretmen

( s – 13 ) AÖ: Yanlış örnek verdi arkadaşımız. Bu sebepten dolayı puan veremiyoruz. İsim neydi senin Alper. Alper arkadaşımız basket atmaya çalışacak. Sadece 1 tane atış yapma hakkı var. Eğer basket atabilirsen takımına 20 puan kazandıracaksın.

(11.20) (27.09.2019) → Söylem tarihi

### 3.7.1. Nicel veri analizleri

Anlam çözümlene tablosu, ön test anketi, son test anketi ve sosyal bilgiler öğretmeni eğitsel oyunları değerlendirme anketlerinden elde edilen veriler nicel veri analiz teknikleriyle çözümlenmiştir.

#### 3.7.1.1. Anlam çözümlene tablosu veri analizi

Ürün dosyasında bulunan “Küçük Bir Tebessüm” etkinliğinde amaç, süreç sonlarına doğru hedeflenen değerlerinin ne kadar geliştirildiğine dair sayısal olarak tespit edilmiştir. Bu doğrultuda, Bloom taksonomisinin bilişsel alanında kavrama düzeyine denk gelen anlam çözümlene tablosundan yararlanılmıştır. Tablodan elde edilen veriler nicel veri

analizlerinden aritmetik ortalama ile çözümlenmiştir. Analizin sonucunda, hedeflenen değerlerin gelişimine yönelik öğrencilerin genel ortalamasına ulaşılmıştır.

### **3.7.1.2.Ön test ve son test anketi veri analizi**

Eylem öncesi hedeflenen değerlerin öğrencilerde mevcut durumunu belirleme ve eylem sonrası hedeflenen değerlerin öğrencilerde kazanılma durumunu tespit etmek amacıyla öğrencilere uygulanmıştır. Ön test anketinden elde edilen veriler iki şekilde analiz edilmiştir. İlk olarak, hedeflenen değerlere yönelik uygulanan ön test anketi dereceli puanlama anahtarıyla değerlendirilmiştir. İkinci olarak, ön test anketiyle elde edilen veriler IBM SPSS Statistics 22 programında işlenerek betimsel istatistiklerine (frekans, ortalama, yüzde, mod) ulaşılmış ve sonrasında ise çözümlenmiştir. Bu analizlerin sonucunda, eylem öncesinde hedeflenen değerlere yönelik öğrencilerin mevcut durumu belirlenmiş olup istatistikî olarak da takip edilmiştir.

Ön test-son test anketlerinden elde edilen veriler üç şekilde analiz edilmiştir. İlk olarak, hedeflenen değerlere yönelik uygulanan ön test-son test anketleri dereceli puanlama anahtarıyla değerlendirilmiştir. İkinci olarak, elde edilen veriler IBM SPSS Statistics 22 programında işlenerek betimsel istatistiklerine (ortalama, mod, medyan, çarpıklık, basıklık, maximum, minimum, standart sapma vs.) ulaşılmış, çözümlenmiş ve sonrasında ise görselleştirilmiştir. Son olarak da, ön test - son test puanları arasında oluşan farkın anlamlılığını incelemek için ilk olarak Shapiro – Wilk normal dağılım testi uygulanmıştır. Testin sonucuna göre ön test-son test puanları normal dağılım göstermeyen anketlere Wilcoxon işaretli sıralar testi uygulanmış olup normal dağılım gösteren anketlere ise T testi uygulanmıştır. Bu analizlerin sonucunda eylem araştırmasının etkililiği test edilmiş, eylem süreci boyunca hedeflenen değerlerin öğrencilerdeki gelişim durumu görselleştirilmiş ve öğrencilerin hedeflenen değerlere yönelik bireysel gelişimleri istatistikî olarak takip edilmiştir.

### **3.7.1.3.Sosyal bilgiler öğretmeni eğitsel oyunları değerlendirme anketi veri analizi**

Eylem sonrası eğitsel oyunların etkililiğine yönelik öğretmenin görüşlerini öğrenme amacıyla uygulanmıştır. Testten elde edilen veriler nicel veri analiz tekniklerinden dereceli puanlama anahtarıyla çözümlenmiştir. Analizin sonucunda, öğretmenin eğitsel

oyunların etkililiđi hakkındaki grşleri đrenilmiř ve istatistik olarak deđerlendirme firsatı elde edilmiřtir.

### **3.7.2. Nitel veri analizleri**

Arařtırmada nitel verilerin zmlenmesinde betimsel analiz ve ierik analizine gidilmiřtir.

#### **3.7.2.1. Betimsel analiz**

Bu yaklařıma gre, elde edilen veriler, daha nceden belirlenen temalara gre zetlenir ve yorumlanır. Betimsel analizde, grşlen ya da gzlenen đrencilerin grşlerini arpıcı bir biimde yansıtılmak amacıyla dođrudan alıntılara sıklıkla yer verilir. Bu tr analizde ama, elde edilen bulguları dzenlenmiř ve yorumlanmıř bir biimde okuyucuya sunmaktır. Betimsel analiz drt ařamada gerekleřir (Yıldırım ve řimřek, 2013, s. 256):

- Betimsel analiz iin bir ereve oluřturma
- Tematik ereveye gre verilerin iřlenmesi
- Bulguların tanımlanması
- Bulguların yorumlanması

Arařtırma srecinde elde edilen veriler dzenli olarak analiz edilmiřtir. Uygulama srecinde gzlemler yapılmıř ve eylem sreciyle ilgili notlar alınmıřtır. Eylem srecini kayıt altına alan ses kayıtları her hafta dzenli olarak analiz edilip dkmleri yazıya aktarılmıřtır. Eylem srecinde genel olarak analiz edilen veriler arařtırmanın tamamlanmasıyla detaylı olarak analiz edilmiřtir. Betimsel analiz sonucunda dikkat ekici ifadeler, alıřma yaprakları ve grseller dođrudan alıntılanarak ‘‘Bulgular’’ blmnde sunulmuřtur.

Betimsel analizle zmlenen veriler:

- Ses kayıt dkmlerinden elde edilen veriler
- Alanyazının zmlenmesinde elde edilen veriler
- Sosyal bilgiler đretmeni gzlem formundan elde edilen veriler
- Arařtırmacı gzlem formlarından elde edilen veriler
- Farklılıklara saygı ile ilgili đrencilerin ektiđi videonun transkriptinden elde edilen veriler
- ‘‘Kumanda sensin’’ oyununda đrencilerin hazırladıđı senaryodan elde edilen veriler

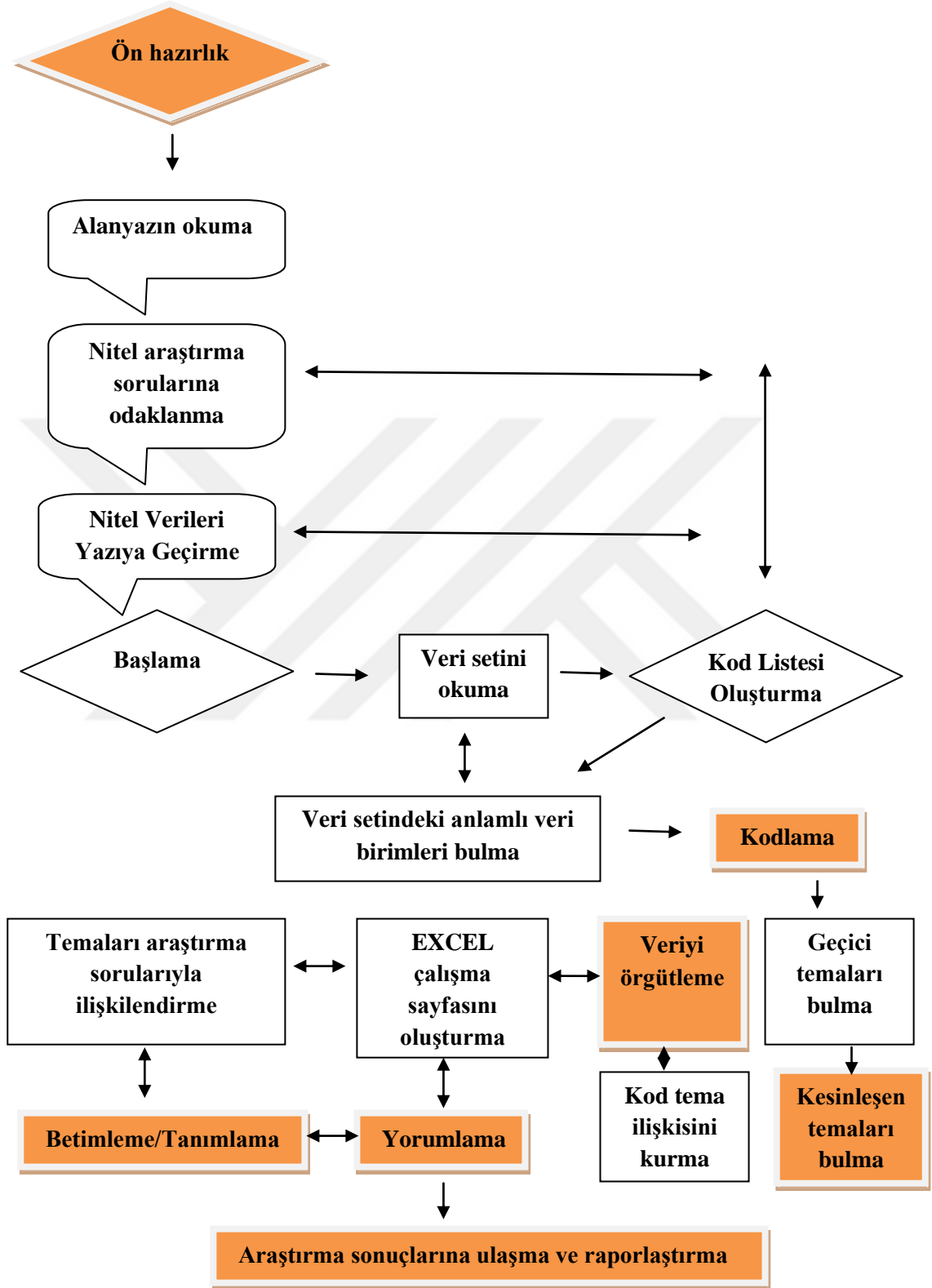
- “En iyi gazeteci biziz” oyununda grupların yazdığı köşe yazılarından elde edilen veriler
- Öğrencilerin doldurduğu notlarını etkinliğinden elde edilen veriler
- Ürün dosyasındaki “karikatürist” etkinliğinin ikinci sorusunda elde edilen görsel veriler
- Ürün dosyasındaki “özgürlük şehri” etkinliğinin ikinci sorusunda elde edilen görsel veriler
- Ürün dosyasındaki “dostluk çemberi” etkinliğinde yazılan sloganlarla elde edilen veriler
- Ürün dosyasındaki “özgürlük şehri” etkinliğinin birinci sorusuyla elde edilen veriler
- Ürün dosyasındaki “benim dünyam benim hikâyem” etkinliğinde yazılan senaryolarla elde edilen veriler.

### **3.7.2.2.İçerik analizi**

İçerik analizinde amaç, toplanan verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaşmaktır. Betimsel analizde özetlenen ve yorumlanan veriler, içerik analizinde daha derin bir işleme tabii tutulur ve betimsel bir yaklaşımla fark edilmeyen kavram ve temalar bu analiz sonucu keşfedilebilir. Bu amaçla toplanan verilerin önce kavramsallaştırılması, daha sonra da ortaya çıkan kavramlara göre mantıklı bir biçimde düzenlenmesi ve buna göre veriyi açıklayan temaların saptanması gerekmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2013, s. 260).

Nitel araştırma verileri dört aşamada analiz edilir:

- Verilerin kodlanması
- Temaların bulunması
- Verilerin kodlara ve temalara göre düzenlenmesi ve tanımlanması
- Bulguların yorumlanması



Şekil 7. Araştırmada nitel verilerin içerik analizinde izlenen aşamalar( Kaynak: Yurdakul, 2004)



Şekil 7’de nitel verilerin içerik analizi yapılırken takip edilen aşamalar gösterilmiştir. Uygulama süreci sonunda toplanan veriler yazıya dökülmüş, sonrasında ise bilgisayar programına aktarılmıştır. Tez danışmanının hazırladığı ve önerdiği EXCEL uzantılı “İçerik Analiz Tablosu”ndan yararlanarak araştırmacı tarafından kodlanmıştır. Kodlamalardan sonra tümevarım yaklaşımıyla temalar oluşturulmuştur. Temalar ve alt temalar belirlenirken uzman görüşleri de alınmıştır.

Veri setleri irdelendikten sonra kategoriler, temalar arasındaki ilişkiler ortaya çıkarılmış ve sonuçlara ulaşılmıştır. Verilerin analizleri yorumlanmış ve “Bulgular” bölümünde katılımcıların görüşlerinden doğrudan alıntılarla desteklenerek sunulmuştur. Katılımcılar KİNA, EHB şeklinde kodlanmış ve ifadeleri italik olarak belirtilmiştir.

İçerik analiziyle çözümlenen veriler:

- Öğrencilerle yapılan görüşmelerle elde edilen veriler
- Öğrencilere etkinlik sonrası doldurulması istenilen öz değerlendirme formlarından elde edilen veriler
- Ürün dosyasında bulunan “karikatürist” etkinliğinin birinci sorusuyla elde edilen veriler
- Ürün dosyasında bulunan “şifreleri ver” etkinliğiyle elde edilen veriler
- Ürün dosyasında bulunan “özgürlük şehri” etkinliğinin üçüncü sorusuyla elde edilen veriler
- Ürün dosyasında bulunan “özgür basın” etkinliğiyle elde edilen veriler
- Ürün dosyasında bulunan “sorumluluğumuz kadar özgürüz” etkinliğiyle elde edilen veriler
- Ürün dosyasında bulunan “petek bulmaca” etkinliğiyle elde edilen veriler

### **3.7.2.3. Değerlendirme kriterleri/esasları**

Araştırmada farklılıklara saygı, özgürlük ve sorumluluk değerlerine yönelik uygulamalı eğitsel oyunlar tasarlanmıştır. Bu eğitsel oyunlar “değer potası”, “deve cüce”, “yaşayan eller”, “aç kapıyı bezirgân başı”, “sesim olur musun”, “en iyi gazeteci biziz”, “müzik dursun sen söyle”, “değer küpü”, “kumanda sensin”, “çember dönsün”, “aman patlamasın” ve “çevir kalemi”dir.

Okul dışı etkinliği ve eğitsel oyunları desteklemesi düşünülen öğrenci ürün dosyası oluşturulmuştur ve öğrencilere uygulanmıştır. Ürün dosyasında, “karikatürist”, “dostluk

çemberi”, “şifreleri ver”, “özgürlük şehri”, “sorumluluğumuz kadar özgürüz”, “özgür basın”, “küçük bir tebessüm” ve “benim dünyam benim hikâyem” etkinlikleri bulunmaktadır.

Etkinlik ve eğitsel oyunların dışında öz değerlendirme formları, öğrenci görüşmeleri, öğretmene uygulatılan anket ve form, araştırmacı gözlem formları, ön test-son test anketi de veri kaynağı olarak değerlendirilmiştir. Verilerin analizi ile bazı sonuçlar elde edilmiştir. Elde edilen sonuçlar “Bulgular” bölümünde yedi başlık altında verilmiştir.

Değerlendirme esasları olarak farklılıklara saygı, özgürlük ve sorumluluk değerlerinin öğrenciler tarafından sergilenmesi ve öğrencilerde bu değerlere has artan farkındalıkları temel alınmıştır. Araştırma öncesi öğrencilerde geliştirilmesi hedeflenen değerlerin mevcut durumunun tespiti ve eylem sürecindeki eğitim etkinliklerinin hedeflenen değerlerin öğrencilerde kazanılma durumlarına katkısı bir diğer değerlendirme esası olarak sayılmıştır.

### **3.8.Geliştirilmesi hedeflenen değerler kapsamında oynanan eğitsel oyunlar**

Bu başlık altında eylem sürecinde kullanılan eğitsel oyunlarla ilgili detaylar sunulmaktadır. Öğrencilerde geliştirilmesi hedeflenen değerlerin mevcut durumunun belirlenmesi ve öğrencilerin hazırbulunuşluk seviyesinin öğrenilmesiyle beraber etkinlik havuzundan öğrencilerin seviyelerine uygun eğitsel oyunlar seçilmiştir. Eğitsel oyunların bazılarında hedeflenen değerleri doğrudan geliştirmek, bazılarında ise dolaylı yönden geliştirmek amaçlamıştır.

Hedeflenen değerleri doğrudan geliştirmeye yönelik eğitsel aşağıda yer almaktadır:

- Değer küpü oyunu
- En iyi gazeteci biziz oyunu
- Yaşayan eller oyunu
- Çember dönsün oyunu
- Müzik dursun sen söyle oyunu
- Kumanda sensin oyunu

Aşağıda hedeflenen değerleri dolaylı yönden geliştirmeye yönelik eğitsel oyunlar listelenmiştir:

- Çevir kalemi oyunu

- Sesim olur musun oyunu
- Aç kapıyı bezirgân başı oyunu
- Deve cüce oyunu
- Aman patlamasin oyunu

Eylem sürecinde oynanan eğitsel oyunların bir kısmı araştırmacı tarafından tasarlanmıştır. Kalan kısmı ise araştırmanın hedeflerine en uygun eğitsel oyunların kaynaklardan bulunması yoluyla belirlenmiştir. Oyunlar danışmanın onayı ve eğitsel oyunları tasarlayan yazarlardan gerekli izin alındıktan sonra araştırmaya dâhil edilmiştir.

Araştırmacı tarafından tasarlanan eğitsel oyunlar şunlardır:

- Kumanda sensin oyunu
- Sesim olur musun oyunu
- En iyi gazeteci biziz oyunu
- Çevir kalemi oyunu
- Deve cüce oyunu
- Yaşayan eller oyunu

Başka kaynaklardan yararlanarak araştırmaya dâhil edilen eğitsel oyunlar:

a) Zengin (2015)'in “Din, Ahlak ve Değerler Öğretimi için Eğitsel Oyunlar” adlı kitabından seçilen eğitsel oyunlar aşağıda sunulmuştur:

- Değer potası oyunu
- Değer küpü oyunu
- Çember dönsün oyunu
- Aman patlamasin oyunu

Bu oyunların çalışmada kullanılmasına yönelik gerekli izinler alınmıştır. Buna yönelik yazışmalar EK 2’te sunulmuştur.

b) Sevim (2015)'in “Din Öğretiminde Oyun Örnekleri” adlı kitabından seçilen eğitsel oyunlar aşağıda belirtilmiştir:

- Müzik dursun sen söyle oyunu
- Aç kapıyı bezirgân başı oyunu

Tasarlanan ve seçilen eğitsel oyunlardaki amaç, öğrencilerin hedeflenen değerleri gündelik hayatta sergilemeleridir. Eğitsel oyunlarda temel değerlendirme ölçütü bu amaçların ne

kadar gerçekleştirilmiştir. 2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında kazanımlarla beceri ve değerler arasında doğrudan ilişki kurulması gerektiğini vurgulanmıştır. Bu ilişki eğitsel oyunların planlarında doğrudan açıklanmıştır. Öğrencilerin farklılıklara saygı, özgürlük ve sorumluluk değerlerini geliştirmeye yönelik oynanan eğitsel oyunların planları EK 5’de detaylı şekilde sunulmuştur.

### 3.9. Araştırmanın geçerliliği ve güvenilirliği

Sonuçların inandırıcılığı, bilimsel araştırmanın en önemli ölçütlerinden biri olarak kabul edilir. “Geçerlilik” ve “güvenirlik” bu açıdan araştırmalarda en yaygın olarak kullanılan ölçütlerdir. Genel anlamda geçerlik araştırma sonuçlarının doğruluğunu konu edinir. Dış geçerlik, elde edilen sonuçların benzer gruplara ya da ortamlara aktarılabilirliğine, iç geçerlik ise araştırma sonuçlarına ulaşırken izlenen sürecin çalışılan gerçekliği ortaya çıkarmadaki yeterliğine ilişkindir. Güvenirlik ise kısaca araştırma sonuçlarının tekrar edilebilirliği ile ilgilidir. Dış güvenirlik, araştırma sonuçlarının benzer ortamlarda aynı şekilde elde edilemeyeceğine, iç güvenirlik ise başka araştırmacılarının aynı veriyi kullanarak aynı sonuçlara ulaşıp ulaşmayacağına ilişkindir (LeCompte ve Goetz, 1982, s. 45).

Lincoln ve Guba (1985) nitel araştırmanın niteliğini artırabilecek birtakım stratejiler önermektedir. Geçerlilik ve güvenirlik kavramları genellikle nicel araştırmalarda kullanıldığından alternatif kavramlar üretilmiştir. Bu çerçevede “iç geçerlilik” yerine “inandırıcılık,” “dış geçerlilik” (ya da genelleme) yerine “aktarılabilirlik,” “iç güvenirlik” yerine “tutarlık” ve “dış güvenirlik” (ya da tekrar edilebilirlik) yerine “teyit edilebilirlik” kavramlarını kullanmayı tercih etmektedirler (aktaran Yıldırım ve Şimşek, 2013, s. 297).

Tablo 9.

*Geçerlik ve Güvenirlikle İlgili Kavramların Kıyaslanması (aktaran Yıldırım ve Şimşek, 2013, s. 299)*

Ölçüt	Nicel Araştırma	Nitel Araştırma	Kullanılan Yöntemler
Araştırma sonuçları yoluyla gerçeğin doğru temsili	İç geçerlilik	İnandırıcılık	Uzun süreli etkileşim Derinlik odaklı veri toplama Çeşitleme Uzman incelemesi Katılımcı teyidi
Sonuçların uygulanması	Dış geçerlik (genelleme)	Aktarılabilirlik	Ayrıntılı betimleme Amaçlı örnekleme
Tutarlığı sağlama	İç güvenirlik	Tutarlık	Tutarlık incelemesi
Nesnel, yansız olma	Dış güvenirlik (tekrar edilebilirlik)	Teyit edilebilirlik	Teyit incelemesi

Bu arařtırmada geerlilik ve gvenirliđini sađlayabilmek iin Erlandson, Harris, Skipper ve Allen'in kullandıđı yntemler dikkate alınarak řu alıřmalar gerekleřtirilmiřtir (Tablo 9).

a. Arařtırmanın inandırıcılıđını sađlamak iin yapılan alıřmalar:

- alıřmada kullanılmak zere arařtırmacı tarafından hazırlanan veri toplama araları uygulama ncesinde uzman grřlerine sunulmuř, sunulan neriler dikkate alınmıř, veri analizi yaparken uzmanların grřlerine bařvurulmuřtur.
- Arařtırmacı bizzat arařtırmaya katılmıř, sre ierisinde gzlemlediklerini yazıya aktarmıřtır. alıřmada ses kayıtları aracılıđıyla đrencilerin arařtırma srecindeki birebir ifadeleri yazıya dklerek veri kaybına nlem alınmıřtır. Eylem arařtırmasının son ařamasında katılımcı olan sosyal bilgiler đretmeni (deđerlendirme anketi, gzlem formu) ve đrencilerin grřleri (grřme, son test anketi) tespit edilmiř, bulgular katılımcılarla paylařılmıř ve grřleri alınmıřtır.
- Arařtırmada katılımlı gzleme elde edilen veriler, dokmanlar, anket ve grřmelerden elde edilen verilerle desteklenmiřtir. Arařtırmada hem nicel hem de nitel yntemlerle toplanan veriler yorumlanmıřtır. Sadece belli bir veri kaynađına bađlı kalmayarak ve eřitli veri toplama araları kullanılarak veri eřitilmesi yapılmıřtır.
- Arařtırma ncesinde alıřma grubuyla iki ders saati birlikte olduktan sonra eylem srecine geilmiřtir. Kısa srede đrencilerle samimiyet kurulması sayesinde đrenciler sre ierisinde yabancılık ekmemiřlerdir. Bu dođrultuda đrenciler arařtırma srecinde dođal davranıřlar sergilemiřlerdir.
- Elde edilen veriler eleřtirel bir bakıř aısıyla analiz edilmiřtir. Verilerin arařtırma sorularına yanıt vermede yeterliliđi sorgulanmıř ve ulařılan sonuların geređe uygunluđu arařtırılmıřtır.

b. Arařtırmanın aktarılabilirliđini sađlamak iin gerekleřtirilen alıřmalar:

- Elde edilen veriler detaylı bir řekilde analiz edilmiř olup elde edilen betimlemeler bulgular blmnde raporlandırılmıřtır. Arařtırma bulgularına arařtırmacının yorumu kesinlikle katılmamıřtır.
- Arařtırmada rneklem seilirken amalı rneklem ynteminden benzeřik rnekleme tekniđi tercih edilmiřtir. Bu sayede arařtırmacı olayları dođal akıřı bozmadan ortaya koyma ve aıklama fırsatı elde etmiřtir.
- Arařtırmacı, kodlamalar ve temalar oluřturulurken alanyazındaki rnekleri dikkate almıř ve bu noktada dzeltmelerde yapmıřtır.

c. Araştırmanın tutarlılığını sağlamak için yapılan çalışma:

- Eylem araştırması süresince tutarlı olmaya çalışılmıştır.

d. Araştırmanın teyit edilebilirliğini sağlamak için yapılan çalışmalar:

- Araştırmada kullanılan veri toplama araçları, ham veriler, analiz aşamasındaki kodlama ve temaları gibi araştırma sonuçlarına dayanak olan ölçütlerin teyit edilebilirliğine ilişkin konularda eğitim alanında uzman bir öğretim görevlisinin değerlendirmesine başvurulmuştur.
- Bu ölçütler ve veriler başka uzmanlar tarafından teyit edilme ihtimaline karşın saklanmıştır.

### 3.10. Alınan etik önlemler

*“Araştırma deseni, araştırmaya ve araştırma katılımcılarına yönelik etik süreçleri de içermektedir. İnsanların dâhil olduğu her tür araştırmada izlenmesi gereken bazı kurallar ile ihlâl edilmemesi gereken bazı etik ilkeler vardır.”* (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s. 107). Bu noktadan hareketle araştırmada katılımcı grubun ve öğrencilerin zarar görmemesi için aşağıda belirtilen etik önlemler alınmıştır:

- Araştırmanın yapılabilmesi için okul idaresinden ve sosyal bilgiler öğretmeninden gerekli izinler alınmıştır.
- Araştırmanın amacı ve içeriği hakkında okul idaresine, sosyal bilgiler öğretmenine ve öğrencilere bilgilendirmeler yapılmıştır. Araştırma ile ilgili kaygılarına yönelik önlem planları devreye sokulmuştur.
- Okul idaresinin bir diğer isteği süreç içerisinde görüntülü kayıt yapılmaması olmuştur. Bu doğrultuda görüntülü kayıtlar yerine anlık fotoğraf çekimleri ve ses kayıtlarının alınması yolu izlenmiştir.
- Araştırma örneklemine ait kişisel özellikler gizli tutulmuştur. Katılımcılara KİNA, EHB gibi kodlamalar verilmiştir.

Araştırmacı verileri analiz ederken kuramsal duruşunu filtrelemiş ve ön yargılarından arınmıştır. Araştırma sürecinde elde edilen veriler ve aktiviteler tüm çıplaklığıyla (olumlu-olumsuz) araştırmada ifade edilmiştir.

Araştırmacı veri toplama araçlarını ve eğitsel oyunları tasarlarken uzman iki öğretim üyesine danışmış ve onların önerileri dikkate alınmıştır. Araştırmacının bizzat tasarlamayıp

eylem sürecinde kullandığı oyunlar belirtilmiş ve oyun planlarında kaynakları gösterilmiştir.

### 3.11.Eylem araştırması sürecinde karşılan zorluklar

Araştırmacı, eylem araştırması sürecinde bazı zorluklarla karşılaşmıştır. Bu zorluklar aşağıda belirtilmiştir:

- Araştırmacı, öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeylerine uygun oyunlar tasarlamasına rağmen bazı öğrencilerin çekingen davranması veya gerekli bilgi birikimine sahip olmadığından oyunların akışında sorunlar yaşanmıştır.
- Ürün dosyasındaki etkinlikler yapılandırmacı eğitim anlayışı ilkeleri doğrultusunda hazırlanmıştır. Bloom taksonomisinde üst düzey bilişsel alana hitap eden etkinlikler bazı öğrencileri zorlamıştır ve istenilen seviyede fayda sağlamadığı gözlemlenmiştir.
- Okul idaresince sınıfta görüntülü kayıt alınmasına izin vermediğinden sadece sesli kayıt alınmıştır.
- Sınıfın kalabalık olmasından dolayı oyunlar oynanırken disiplin sorunları yaşanmıştır. Dolayısıyla sınıf yönetiminde sosyal bilgiler öğretmeninden destek alınmıştır.
- “Kumanda sensin” oyununda sorumluluk verilen öğrencilerin zamanında görevlerini yerine getirmemesinden dolayı öğrenme alanı planlamasında değişikliklere gidilmiştir.
- Bazı oyunların kuralları gereği sınıfın tümü katılım gösterememiştir. Sınıfın tümünün katılmadığı oyunlarda derslere olan ilginin azaldığı gözlemlenmiştir. Bu noktada çözüm olarak oyuna dâhil olmayan öğrencilere jüri, taraftar, hakem gibi sorumluluklar verilmiştir.
- Araştırma sürecinde, araştırmacıya ayrılan zaman diliminde okulda farklı etkinliklerin yapılması (kitap dağıtımı, rehberlik çalışmaları vs. ) öğretim bütünlüğüne engel olmuştur.
- Bir diğer zorluk, okul idaresi ve sosyal bilgiler öğretmenin araştırma sürecinde, “Birey ve Toplum” öğrenme alanındaki kazanımlarının öğrencilere aktarılamayacağı kaygısı olmuştur. Israrla araştırmanın içeriğinin sadece değerler eğitimiyle ilgili olmadığı beyan edilmesine rağmen okul idaresi ikna edilememiştir. Bu sebepten ötürü araştırmacıya ayrılan zaman azaltılmıştır. Zaman azaltıldığından

dolayı program öncesinde planlanan araştırma içeriklerinde değişikliğe gidilmiş ve bazı kazanımlara yönelik etkinlikler araştırma planından çıkarılmıştır.

- Verilerin çok olması, araştırmada veri analizine ayrılan zamanın aşılmasına neden olmuştur.





## BÖLÜM IV

### BULGULAR

Bu arařtırmada ortaokul 7. sınıf sosyal bilgiler dersi “Birey ve Toplum” öğrenme alanında yer alan farklılıklara saygı, sorumluluk ve özgürlük değerlerinin eğitsel oyunlar aracılığı ile kazandırılmasına yönelik eğitim etkinlikleri tasarlayarak bu etkinlikleri uygulamak ve hazırlanan eğitsel oyun etkinliklerinin değer kazandırma açısından öğretme-öğrenme süreçlerindeki verimliliğini ortaya çıkarılması amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda arařtırmadan elde edilen bulgular yedi başlık altında sunulmuştur.

#### **4.1. Arařtırma öncesinde geliştirilmesi hedeflenen değerlerle ilgili öğrencilerin mevcut durumları**

Bu bölümde farklılıklara saygı, sorumluluk ve özgürlük değerlerine yönelik yapılan mevcut durum belirleme çalışmalarıyla ilgili bulgular sunulmuştur.

##### **4.1.1. Arařtırma öncesinde geliştirilmesi hedeflenen farklılıklara saygı değeriyle ilgili öğrencilerin mevcut durumları**

Ortaokul 7. sınıf öğrencilerinden oluşturulacak katılımcıların seçiminde farklılıklara saygı değeri noktasında eksikleri olması aranan kriterlerden biridir. Bu doğrultuda arařtırma yapılan okulda uygulama öncesi öğrencilerin mevcut durumlarının tespitine yönelik iki saat süre ile etkinlikler yapılmıştır. Öğrencilerin mevcut durumlarının tespiti kapsamında yapılan etkinlikler şunlardır:

- Sosyal bilgiler öğretmeniyle görüşmeler yapılmıştır.
- Belirlenen çalışma grubuna ön test anketi uygulanmıştır.
- Belirlenen çalışma grubuyla değer potası oyunu oynanmıştır.
- İki ders saati boyunca çalışma ortamında belirlenen katılımcılar gözlemlenmiştir.

Sosyal bilgiler öğretmeniyle yapılan görüşmelerde farklılıklara saygı değeri konusundaki eksiklikle ilgili dikkat çeken noktalar şunlar olmuştur:

Sosyal bilgiler öğretmeni okulda üç tane yedinci sınıf olduğunu ve bunlardan akademik başarıları iyi olan iki sınıfın dersine girdiğini belirtmiştir. Bu iki sınıftan 7-E sınıfının farklılıklara saygı değeri noktasında daha çok eksikliklerinin olabileceğini belirtmiştir. Bu tespiti yaparken ortaya koyduğu gerekçeler aşağıda belirtilmiştir:

- Sınıftaki öğrencilerin cinsiyet dağılımında dengesizliklerin olduğunu ve erkek öğrencilerin sayıca azınlıkta kaldığını belirtmiştir. Sayıca azınlıkta kalan erkek öğrencilerinin kadın öğrenciler üzerinde hâkimiyet kurmak istediklerini belirtmiştir.
- Farklılıklara saygı ile ilgili verilen tavsiyelerin havada kaldığını ve öğrencilerin bu tavsiyeleri uygulamaya geçirmediklerini ifade etmiştir.
- Öğrencilerin sosyo-ekonomik düzeylerinde ciddi farklılıkların olduğunu ve maddi durumu iyi olan öğrencilerin diğer öğrencilere baskı uygulamaya çalıştıklarını belirtmiştir.
- 7-E sınıftan bir öğrencisinin, yan sınıfta okuyan kaynaştırma öğrencisi EHU'nun okulda neden öğrenim gördüğü noktasında sorgulamalar yaptığını belirtmiştir.
- Okulda bu eksikliğin en çok hissedildiği sınıfın 7-E sınıfı olduğunu ve etkin bir değerler eğitimiyle bu ihtiyacın giderebileceğini vurgulamıştır. Araştırmaya istekli katılım göstermenin sebebi olarak bu ihtiyacı birlikte giderebileceklerini düşünmesidir.

Sosyal bilgiler öğretmenleriyle yapılan görüşmelerden sonra öğrencilerde farklılıklara saygı değerinde eksiklerinin olduğu görülmektedir. Uygulama öncesi yapılan iki saatlik gözlemlerde de öğrencilerin birbirlerine karşı saygılı olmadıkları ve farklı fikirlere tahammül edemedikleri fark edilmiştir. Teneffüste karşı cinsten öğrencilerin tartışması sonucu nöbetçi öğretmenin müdahale ettiği gözlemlenmiştir.

Farklılıklara saygı değerinin kuramsal düzeydeki mevcut durumunun tespiti noktasında öğrencilere ön test anketi uygulanmıştır. Ankette farklılıklara saygı değeri hakkında ne kadar bilgiye sahip oldukları sorulmuş olup sorunun altındaki numaralardan birini seçerek farklılıklara saygı değeriyle ilgili mevcut durumlarını belirtmeleri istenilmiştir. Değer düzeyleri 1'den 5'e kadar numaralandırılmıştır. Bu numaralar şu şekildedir; "1 – Bilgim yok", "2 – Çok az bilgim var", "3 – Kavram olarak bilirim", "4 - Güncel hayattan örnek veririm" ve "5 - Güncel hayatta uygularım". Ön teste 26 öğrenci katılım göstermiştir. Test, ürün dosyasına koyulmak üzere öğrencilere verilmiştir. Uygulamanın sonunda ise ürün dosyasının içinde testlerle ilgili dokümanlar toplatılmıştır.

Ön test anketinden elde edilen veriler iki yöntemle analiz edilmiştir. Bunlardan ilki, farklılıklara saygı değerine yönelik uygulanan ön test anketi dereceli puanlama anahtarıyla değerlendirilmiştir. İkincisi, elde edilen veriler IBM SPSS Statistics 22 programında analiz edilerek betimsel istatistiklerine ulaşılmış ve sonrasında ise çözümlenmiştir. Farklılıklara

saygı deęerine yönelik uygulanan ön test anketinin dereceli puanlama anahtarıyla deęerlendirilmesi sonucu ortaya çıkan puanlamalar Tablo 10’da gösterilmiştir.

Tablo 10.

*Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Farklılıklara Saygı Deęeri Ön Test Puanlamaları*

Öğrenci Kodları	Bilgim yok	Çok az bilğim var	Kavram olarak bilirim	Güncel hayattan örnek veririm	Güncel hayatta uygulayırım
KET			*		
EMHÜ					*
EHY			*		
EMK					*
EAT		*			
KZÖ	*				
ESCB				*	
KSDE			*		
KBSB					*
KRNE				*	
EDS			*		
EMŞÜ			*		
EHB			*		
EŞB				*	
ECG			*		
KHB		*			
KNB			*		
KEU			*		
KMT			*		
KİNA				*	
KMNY			*		
KMU				*	
KNÇ			*		
KZB				*	
KNEA				*	
KNO					*
<i>Toplam</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>12</i>	<i>7</i>	<i>4</i>

Uygulama öncesi öğrencilerde farklılıklara saygı deęerinin ne düzeyde olduęuna dair uygulatılan ön test anketi dereceli puanlama anahtarıyla deęerlendirildiğinde; 1 öğrenci farklılıklara saygı deęeri hakkında bilgisinin olmadığını, 2 öğrenci çok az bilgisi olduğunu, 12 öğrenci kavram olarak bildiğini, 7 öğrenci deęerle ilgili güncel hayattan örnekler verebildiğini ve 4 öğrenci ise bu deęeri günlük hayatta uyguladığını belirtmiştir (Tablo 10). Bu bulgulardan hareketle katılımcıların %46’sının (12 kişi) farklılıklara saygı deęerini kavram düzeyinde bildiği ortaya çıkmıştır. Ayrıca 7 öğrenci güncel hayattan örnekler vermesine rağmen bu deęeri günlük hayatta uygulamadığını belirtmiştir. Kısaca belirtmek

gerekirse eylem araştırması öncesinde katılımcı öğrencilerin farklılıklara saygı değerinde eksiklikleri olduğu görülmüştür.Ön test anketiyle elde edilen veriler SPSS programıyla analiz edildikten sonra ortaya çıkan betimsel istatistikler Tablo 11 ve Tablo 12’de gösterilmiştir.

Tablo 11.

*Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Farklılıklara Saygı Değeri Ön Test Frekans ve Yüzde Değerleri*

Puanlama Kriterleri	Frekans	Yüzde
Hiç bilgim yok	1	3,8
Çok az bilgim var	2	7,7
Kavram olarak bilirim	12	46,2
Güncel hayattan örnek veririm	7	26,9
Güncel hayatta uygulamam	4	15,4
Toplam	26	100,0

Tablo 11’e göre; öğrencilerin % 3,7’sinin farklılıklara saygı değeri hakkında bilgisi olmadığı, % 7,7’sinin farklılıklara saygı değeri hakkında çok az bilgisi olduğu, % 46,2 sinin farklılıklara saygı değerini kavram olarak bildiği, % 26,9’unun farklılıklara saygı değerine güncel hayattan örnek verebildiği ve% 15,4’ünün farklılıklara saygı değerini günlük hayatta uyguladığı ortaya çıkmıştır. SPSS programıyla elde edilen ön test anketi frekansları ve yüzdeleri, dereceli puanlama anahtarının değerlendirilmesiyle ortaya çıkan sonuçları destekler niteliktedir.

Tablo 12.

*Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Farklılıklara Saygı Değeri Ön Test Anketi İstatistikleri*

İstatistik adı	İstatistik değeri
Ön Test Ortalama Puanı	3,42
Ön Test Mod Değeri	3,00
Ön Test Standart Sapma Değeri	,987
En Düşük Puan	1,00
En Yüksek Puan	5,00

Eylem öncesi farklılıklara saygı değeriyle ilgili öğrencilerin mevcut durumlarını tespit etmek amacıyla uygulanan ön test anketinin SPSS programında analiz edilmesiyle ortaya çıkan istatistikler (Tablo 12) şunlardır:

- Ön testin aritmetik ortalamasının 3,42 olduğu tespit edilmiştir. Buna göre öğrencilerin araştırma öncesinde farklılıklara saygı değerini kavram düzeyinde bildiği anlaşılmaktadır.
- Ön testin tepe değerinin (mod) 3 olduğu görülmektedir. Yani öğrencilerin araştırmada en çok kavram düzeyini işaretledikleri anlaşılmaktadır.

- Ön testin standart sapmasının ,987 olduğu görülmektedir. Standart sapma değeri yüksek olması sebebiyle verilerin ortalamadan uzak yerlerde dağıldığı söylenebilir.
- Ön testin en yüksek ve en düşük değerlerine bakıldığında araştırmaya katılan öğrenciler arasında farklılıklara saygı değerini hiç bilmeyen bir öğrenci olduğu, bunun yanında bu değeri günlük hayatta sergileyenlerin bulunduğu görülmektedir.

SPSS programından elde edilen istatistiklerin sonuçları, dereceli puanlama anahtarının değerlendirilmesiyle ortaya çıkan sonuçlarla birebir uyumludur. Ön test anketinin değerlendirilmesi sonucunda öğrencilerin farklılıklara saygı değerine örnek verme ve sergilemesine yönelik mevcut durumlarında eksiklikleri olduğu anlaşılmaktadır.

Öğrencilerin farklılıklara saygı değeri düzeylerini belirleme amaçlı yapılan çalışmaların pekiştirilmesine yönelik öğrenme sürecini kapsayan pratikleri test edilmiştir. Bu doğrultuda eylem planı uygulamaya geçilmeden önce “değer potası” oyunu oynanmıştır. Rekabete dayalı, galibin olduğu ve ödüllendirildiği bu oyunda güncel hayattan örnek vermeleri istenilmiştir. Dört takımın oynadığı, yarı final ve final aşamalarının olduğu bu oyunda toplamda 6 tur oyun oynanmıştır. Dört kişilik oynanan bu oyunda en arkadaki öğrenciler sorumluluk değerini, öne doğru sıralanacak şekilde özgürlük değeri ve farklılıklara saygı değeri sıralanmıştır. En önde ise basketi atacak kişi yer almıştır. “Değer potası” oyununda katılımcı öğrencilerin farklılıklara saygı değeri ile ilgili verilen örnekler Diyalog 1’de sunulmuştur:

*EDS: “Ben farklılıklara saygıyım. Mesela birisi hasta ise saygılıyım.” (d1-11.19)*

*KZB: “Ben farklılıklara saygıyım. Siyah birine saygı duyarım.” (d1-11.23)*

*EMŞÜ: “Ben farklılıklara saygıyım. Flüt çalan arkadaşşıma saygı duyarım.” (d1-11.28)*

*KRNE: “Ben farklılıklara saygıyım. Konuşma engellilere saygı duyarım. Alay etmem onlarla. Bizden biriymiş gibi davranırım.” (d1- 11.31)*

*KZB: “ Ben farklılıklara saygıyım. Yürümeyenlere saygı duyarım.” (d1-11.33)*

*EMŞÜ: “Ben farklılıklara saygıyım. Arkadaşım siyah tenli ben beyaz tenliyim. Onun tenine saygı duyarım.” (d1-11.35)*

*Diyalog 1.* Araştırmaya katılan öğrencilerin değer potası oyununda farklılıklara saygı ile ilgili diyalogları

Diyalog örnekleri değerlendirildiğinde, öğrencilerin farklılıklara saygı değerini tek boyutlu anlamlandırdıkları görülmektedir. “KRNE” kodlu öğrenci dışında uygulama şekli hakkında bilgi veren öğrencinin olmadığı anlaşılmaktadır. “Değer potası” oyunuyla öğrencilerin mevcut durumunun farklılıklara saygı değeri noktasında yeterli düzeyde olmadığı,

farklılıklara saygı deęerinin alt boyutları ve gncel hayatta rnek vermeleri noktasında eksikleri olduęu uygulamalı bir Őekilde tespit edilmiŐtir.

#### **4.1.2.AraŐtırma ncesinde geliŐtirilmesi hedeflenen zgrlk deęeriyle ilgili ęrencilerin mevcut durumları**

Ortaokul 7. sınıf ęrencilerinden oluŐturulacak katılımcıların seęiminde zgrlk deęeri noktasında eksikleri olması aranan ltlerden bir dięeridir. Bu doęrultuda araŐtırma yapılan okulda uygulama ncesi ęrencilerin mevcut durumlarının tespitine ynelik iki saat sre ile etkinlikler yapılmıŐtır. ęrencilerin mevcut durumlarının tespiti kapsamında yapılan etkinlikler Őunlardır:

- Sosyal bilgiler ęretmeniyle grŐmeler yapılmıŐtır.
- Belirlenen alıŐma grubuna n test anketi uygulanmıŐtır.
- Belirlenen alıŐma grubuyla deęer potası oyunu oynanmıŐtır.
- AraŐtırmacı iki ders saati boyunca alıŐma ortamında belirlenen katılımcıları gzlemlemiŐtir.

Sosyal bilgiler ęretmeniyle yapılan grŐmelerde zgrlk deęeri eksiklięi konusunda ęretmenin tespit ettięi hususlar Őunlar olmuŐtur:

- Bazı ęrencilerin haklarını bilmedięi ve bu noktada maęduriyet yaŐadığında ne yapması gerektięi hakkında tecrbelerinin olmadıęı belirtilmiŐtir.
- Bazı ęrencilerde zengin insan, fakir insandan daha stndr algısının hkim olduęu ve bu doęrultuda davrandıkları belirtilmiŐtir.
- Sınıfın tamamına yakınının zgrlk deęerinin gerek anlamını bilmedięi ve ęretim faaliyetleriyle bu eksiklięin giderilmesi gerektięi belirtmiŐtir.

Sosyal bilgiler ęretmeniyle yapılan grŐmelerden ęrencilerde zgrlk deęerinde eksiklerin olduęu grlmŐtr. Uygulama ncesi yapılan iki saatlik gzlemlerde de ekingen ęrencilerin kendini ifade edemedięi ve zellikle maddi durumu zayıf olan ęrencilerin baskı altındaymıŐ gibi davrandıkları fark edilmiŐtir. te yandan kadın ęrencilerin kendilerini rahata ifade ettikleri, bu noktada herhangi bir sorun yaŐanmadıęı gzlemlenmiŐtir.

ęrencilerde zgrlk deęerinin kuramsal dzeydeki mevcut durumunun tespiti noktasında ęrencilere n test anketi uygulanılmıŐtır. Ankette zgrlk deęeri hakkında ne kadar bilgiye sahip oldukları sorulmuŐ olup sorunun altındaki numaralardan birini seerek

özgürlük değeriyle ilgili mevcut durumlarını belirtmeleri istenilmiştir. Değer düzeyleri 1'den 5'e kadar numaralandırılmıştır. Bu numaralar şu şekildedir; "1 – Bilgim yok", "2 – Çok az bilgim var", "3 – Kavram olarak bilirim", "4 - Güncel hayattan örnek veririm" ve "5 - Güncel hayatta uygularım". Ön teste 26öğrenci katılım göstermiştir. Test, ürün dosyasına koyulmak üzere öğrencilere verilmiştir. Uygulamanın sonunda ise ürün dosyasının içinde testlerle ilgili dokümanlar toplatılmıştır.

Ön test anketinden elde edilen veriler iki yöntemle değerlendirilmiştir. Bunlardan ilki, özgürlük değerine yönelik uygulanan ön test anketi dereceli puanlama anahtarıyla değerlendirilmiştir. İkincisi, elde edilen veriler IBM SPSS Statistics 22 programında analiz edilerek betimsel istatistiklerine (frekans, ortalama, yüzde, mod, maximum, minimum, standart sapma vs.) ulaşılmış ve sonrasında ise çözümlenmiştir. Özgürlük değerine yönelik uygulanan ön test anketinin dereceli puanlama anahtarıyla değerlendirilmesi sonucu ortaya çıkan puanlamalar Tablo 13'de gösterilmiştir.

Tablo 13.

*Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Özgürlük Değeri Ön Test Puanlamaları*

Öğrenci Kodları	Bilgim yok	Çok az bilgim var	Kavram olarak bilirim	Güncel hayattan örnek veririm	Güncel hayatta uygulayım
KET		*			
EMHÜ				*	
EHY			*		
EMK			*		
EAT				*	
KZÖ		*			
ESCB				*	
KSDE	*				
KBSB				*	
KRNE				*	
EDS		*			
EMŞÜ			*		
EHB			*		
EŞB					*
ECG			*		
KHB			*		
KNB					*
KEU			*		
KMT				*	
KİNA					*
KMNY				*	
KMU					*
KNÇ					*
KZB				*	
KNEA					*
KNO		*			
<i>Toplam</i>	<i>1</i>	<i>4</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>6</i>

Uygulama öncesi öğrencilerde özgürlük değerinin ne düzeyde olduğuna dair uygulatılan ön test anketi dereceli puanlama anahtarı analizinde;1 öğrencinin özgürlük değeri hakkında hiç bilgisinin olmadığını, 4 öğrencinin çok az bilgisi olduğunu, 7 öğrencinin kavram olarak bildiğini, 8 öğrencinin değerle ilgili güncel hayattan örnekler verebildiğini ve 6 öğrencinin ise bu değeri günlük hayatta uyguladığını belirttiği görülmüştür (Tablo 13).Bu bulgulardan hareketle katılımcıların%57'sinin (15 kişi) özgürlük değerini kavram ve örnek verme düzeyinde bildiği ortaya çıkmıştır. Öte yandan sekiz öğrencinin özgürlük değerini güncel hayattan örnekler vermesine rağmen günlük hayatta uygulamadığını ifade ettiği belirlenmiştir. Ön test anketinin dereceli puanlama anahtarıyla değerlendirilmesi sonucunda öğrencilerin özgürlük değerinin sergilemesine yönelik mevcut durumlarında eksiklikleri olduğu anlaşılmaktadır.



Ön test anketiyle elde edilen veriler SPSS programıyla işlendikten sonra ortaya çıkan betimsel istatistikler Tablo 14 ve Tablo 15’de gösterilmiştir.

Tablo 14.

*Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Özgürlük Değeri Ön Test Frekans ve Yüzde Değerleri*

Puanlama Kriterleri	Frekans	Yüzde
Hiç bilgim yok	1	3,8
Çok az bilgim var	4	15,4
Kavram olarak bilirim	7	26,9
Güncel hayattan örnek veririm	8	30,8
Güncel hayatta uyguladım	6	23,1
Toplam	26	100,0

Tablo 14’e göre; öğrencilerin % 3,8’sinin özgürlük değeri hakkında hiç bilgisinin olmadığı, % 15,4’ünün özgürlük değeri hakkında çok az bilgisi olduğu, % 26,9’unun özgürlük değerini kavram olarak bildiği, % 30,8’inin özgürlük değerine güncel hayattan örnek verebildiği ve % 23,1’inin özgürlük değerini günlük hayatta uyguladığı ortaya çıkmıştır. SPSS programıyla elde edilen ön test anketi frekansları ve yüzdeleri, dereceli puanlama anahtarının değerlendirilmesiyle ortaya çıkan sonuçları destekler niteliktedir.

Tablo 15.

*Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Özgürlük Değeri Ön Test Anketi İstatistikleri*

İstatistik adı	İstatistik değeri
Katılan Öğrenci Sayısı	26
Ön Test Ortalama Puanı	3,54
Ön Test Mod Değeri	4,00
Ön Test Standart Sapma Değeri	1,14
En Düşük Puan	1,00
En Yüksek Puan	5,00

Eylem öncesi özgürlük değeriyle ilgili öğrencilerin mevcut durumlarını tespit etmek amacıyla uygulanan ön test anketinin SPSS programında analiz edilmesiyle ortaya çıkan istatistikler (Tablo 15)şunlardır:

- 26 öğrencinin ön test anketine katıldığı görülmektedir.
- Ön testin aritmetik ortalamasının 3,54 olduğu tespit edilmiştir. Yani öğrencilerin araştırma öncesinde özgürlük değerini kavram ve örnek verme düzeyinde bildikleri görülmektedir.

- Ön testin tepe değerinin (mod) 4 olduğu görülmektedir. Yani öğrencilerin araştırmada en çok örnek verme düzeyini işaretledikleri anlaşılmaktadır.
- Ön testin standart sapmasının 1,14 olduğu görülmektedir. Standart sapma değerinin yüksek olması sebebiyle verilerin ortalamadan uzak yerlerde dağıldığı söylenebilir.
- Ön testin en yüksek ve en düşük puan değerlerine bakıldığında araştırmada farklılıklara saygı değerini hiç bilmeyenin olduğu ve günlük hayatta sergileyenlerinin bulunduğu görülmektedir.

SPSS programından elde edilen istatistiklerin sonuçları, dereceli puanlama anahtarının değerlendirilmesiyle ortaya çıkan sonuçlarla paraleldir. Ön test anketinin değerlendirilmesi sonucunda öğrencilerin özgürlük değerinin sergilemesine yönelik mevcut durumlarında eksikleri olduğu anlaşılmaktadır.

Öğrencilerin özgürlük değeri düzeylerini belirleme amaçlı yapılan çalışmaların pekiştirilmesine yönelik öğrenme sürecini kapsayan pratikleri test edilmiştir. Bu doğrultuda eylem planı uygulamaya geçilmeden önce “değer potası” oyunu oynanmıştır. Rekabete dayalı, galibin olduğu ve ödüllendirildiği bu oyunda güncel hayattan örnek vermeleri istenilmiştir. Dört takımın oynadığı, yarı final ve final aşamalarının olduğu bu oyunda toplamda 6 tur oyun oynanmıştır. Dört kişilik oynanan bu oyunda en arkadaki öğrenciler sorumluluk değerini, öne doğru sıralanacak şekilde özgürlük değeri ve farklılıklara saygı değeri sıralanmıştır. En öne ise basketi atacak kişi geçmiştir. “Değer potası” oyununda özgürlük değeri ile ilgili verilen örnekler Diyalog 2’de sunulmuştur:

*KSDE: “Ben özgürlüğüm. İstedğim kişiye, kendi isteğimle oy verebilirim.” (d1 – 11.19)*

*KEU: “Ben özgürlüğüm. Odamı istediğim gibi toplarım.” (d1 – 11.22)*

*KNEA: “Ben özgürlüğüm. Çantamı istediğim gibi düzenlerim ve istediğim renkten çantayı alabilirim. Çantamı nasıl toplamak istiyorsam öyle toplarım.” (d1 – 11.27)*

*KNÇ: “Ben özgürlüğüm. Özgürlükle ilgili istediğim örneği verebilirim şu an ve kimsenin baskısı olmadan.” (d1 – 11.30)*

*KEU: “Ben özgürlüğüm. Defterime nasıl yazı yazmak istiyorsam öyle yaparım.” (d1 – 11.32)*

*KNUE: “Ben özgürlüğüm. Dışarıda istediğim gibi gezerim.” (d1 – 11.34)*

*Diyalog 2.* Araştırmaya katılan öğrencilerin değer potası oyununda özgürlükle ilgili diyalogları

Diyalog örnekleri değerlendirildiğinde, öğrencilerin özgürlük değerini tek boyutlu anlamlandırdıkları anlaşılmaktadır. Özgürlüğün alt boyutlarında günlük hayattaki tercihlerinde özgür olduklarına dair örnekler sunmuşlardır. Sadece “KNÇ” kodlu öğrenci tercih özgürlüğü dışında örnek vermiştir. Bu öğrenci ise, ifade özgürlüğü hakkında bir

örnek sunmuştur. “Değer potası” oyunuyla öğrencilerin mevcut durumunun özgürlük değeri noktasında yeterli düzeyde olmadığı, özgürlük değerinin alt boyutları ve güncel hayatta örnek vermeleri noktasında eksikleri olduğu uygulamalı bir şekilde tespit edilmiştir.

#### **4.1.3. Araştırma öncesinde geliştirilmesi hedeflenen sorumluluk değeriyle ilgili öğrencilerin mevcut durumları**

Birinci derecede eksikliği aranan değer olmamasına rağmen farklılıklara saygı ve özgürlük değerinin gelişimi için sorumluluk değeri de çalışma konusu içine dâhil edilmiştir. Ortaokul 7. sınıf öğrencilerinden oluşturulacak katılımcıların seçiminde sorumluluk değeri noktasında eksikleri olması aranan son ölçüttür. Bu doğrultuda araştırma yapılan okulda uygulama öncesi öğrencilerin mevcut durumlarının tespitine yönelik iki saat süre ile etkinlikler yapılmıştır. Öğrencilerin mevcut durumlarının tespiti kapsamında yapılan etkinlikler şunlardır:

- Sosyal bilgiler öğretmeniyle görüşmeler yapılmıştır.
- Belirlenen çalışma grubuna ön test anketi uygulanmıştır.
- Belirlenen çalışma grubuyla değer potası oyunu oynanmıştır.
- Araştırmacı iki ders saati boyunca çalışma ortamında belirlenen katılımcıları gözlemlemiştir.

Sosyal bilgiler öğretmeniyle yapılan görüşmelerde öğretmen öğrencilerde gördüğü sorumluluk değeri eksikliği konusunda aşağıdaki hususu belirtmiştir.

Öğretmen derslerine girdiği sınıflarda çok ciddi sorumsuzlukların olmadığını, genellikle bazı öğrencilerin ödevlerini yapmadığını ve bahaneler bularak bu sorumsuzluklarını masumane göstermeye çalıştıklarını belirtmiştir.

Sosyal bilgiler öğretmeniyle yapılan görüşmelerden sonra öğrencilerde sorumluluk değerinde çok ciddi derecede eksiklerinin olmadığı söylenebilir. Uygulama öncesi yapılan iki saatlik gözlemlerde öğrencilerin çöplerini çöp kutusu yerine yere attıkları, arkadaşlarının eşyalarını izinsiz aldığı, derse geç kalan öğrencilerin olduğu gözlemlenmiştir. Araştırmacı gözlemlerinden, öğrencilerin sorumluluk bilincinin istenilen seviyede olmadığı ve geliştirilmesi gerektiği anlaşılmaktadır.

Öğrencilerde sorumluluk değerinin kuramsal düzeydeki mevcut durumunun tespiti noktasında ön test anketi uygulanmıştır. Ankette sorumluluk değeri hakkında ne kadar

bilgiye sahip oldukları sorulmuş olup sorunun altındaki numaralardan birini seçerek sorumluluk değeriyle ilgili mevcut durumlarını belirtmeleri istenilmiştir. Değer düzeyleri 1'den 5'e kadar numaralandırılmıştır. Bu numaralar şu şekildedir; “1 – Bilgim yok”, “2 – Çok az bilgim var”, “3 – Kavram olarak bilirim”, “4 - Güncel hayattan örnek veririm” ve “5 - Güncel hayatta uygulamam”.

Ön teste 26 öğrenci katılım göstermiştir. Test, ürün dosyasına koyulmak üzere öğrencilere verilmiştir. Uygulamanın sonunda ise ürün dosyasının içinde testlerle ilgili dokümanlar toplatılmıştır.

Ön test anketinden elde edilen veriler iki yöntemle değerlendirilmiştir. Bunlardan ilki, sorumluluk değerine yönelik uygulanan ön test anketi dereceli puanlama anahtarıyla değerlendirilmiştir. İkincisi, elde edilen veriler IBM SPSS Statistics 22 programında analiz edilerek betimsel istatistiklerine (frekans, ortalama, yüzde, mod, maximum, minimum, standart sapma vs.) ulaşılmış ve sonrasında ise çözümlenmiştir. Sorumluluk değerine yönelik uygulanan ön test anketinin dereceli puanlama anahtarıyla değerlendirilmesi sonucu ortaya çıkan puanlamalar Tablo 16'da gösterilmiştir.

Tablo 16.

*Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Sorumluluk Değeri Ön Test Puanlamaları*

Öğrenci Kodları	Bilgim yok	Çok az bilgim var	Kavram olarak bilirim	Güncel hayattan örnek veririm	Güncel hayatta uygulayırım
KET				*	
EMHÜ				*	
EHY				*	
EMK			*		
EAT		*			
KZÖ					*
ESCB				*	
KSDE				*	
KBSB					*
KRNE					*
EDS					*
EMŞÜ				*	
EHB			*		
EŞB					*
ECG					*
KHB				*	
KNB					*
KEU					*
KMT				*	
KİNA					*
KMNY					*
KMU					*
KNÇ					*
KZB					*
KNEA					*
KNO					*
<i>Toplam</i>	<i>0</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>8</i>	<i>15</i>

Uygulama öncesi öğrencilerde sorumluluk değerinin ne düzeyde olduğuna dair uygulatılan ön test anketi dereceli puanlama anahtarıyla analizinde; 1 öğrencinin özgürlük değeri hakkında çok az bilgisi olduğunu, 2 öğrencinin kavram olarak bildiğini, 8 öğrencinin değerle ilgili güncel hayattan örnekler verebildiğini ve 15 öğrencinin ise bu değeri günlük hayatta uyguladığını belirttiği görülmüştür (Tablo 16). Bu bulgulardan hareketle katılımcıların % 88'inin (23) sorumluluk değerini kavram ve örnek verme düzeyinde bildiği ortaya çıkmıştır. Öte yandan sekiz öğrencinin sorumluluk değerini güncel hayattan örnekler vermesine rağmen günlük hayatta uygulamadığını ifade ettiği belirlenmiştir. Ön test anketinin dereceli puanlama anahtarıyla değerlendirilmesi sonucunda öğrencilerin

sorumluluk deęerinin sergilemesine yönelik mevcut durumlarında çok ciddi eksikliklerinin olmadığı anlaşılmaktadır.

Ön test anketiyle elde edilen veriler SPSS programıyla işlendikten sonra ortaya çıkan betimsel istatistikler Tablo 17 ve Tablo 18’de gösterilmiştir.

Tablo 17.

*Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Sorumluluk Deęeri Ön Test Frekans ve Yüzde Deęerleri*

Puanlama Kriterleri	Frekans	Yüzde
Hiç bilğim yok	0	0,0
Çok az bilğim var	1	3,8
Kavram olarak bilirim	2	7,7
Güncel hayattan örnek veririm	8	30,8
Güncel hayatta uygulamam	15	57,7
Toplam	26	100,0

Tablo 17’e göre; öğrencilerin % 3,8’inin sorumluluk deęeri hakkında çok az bilgisi olduğu, % 7,7’sinin sorumluluk deęerini kavram olarak bildiđi, % 30,8’inin sorumluluk deęerine güncel hayattan örnek verebildiđi ve % 57,7’sinin sorumluluk deęerini günlük hayatta uyguladıđı ortaya çıkmıştır. SPSS programıyla elde edilen ön test anketi frekansları ve yüzdeleri, dereceli puanlama anahtarının deęerlendirilmesiyle ortaya çıkan sonuçları destekler niteliktedir.

Tablo 18.

*Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Sorumluluk Deęeri Ön Test Anketi İstatistikleri*

İstatistik adı	İstatistik deęeri
Katılan Öğrenci Sayısı	26
Ön Test Ortalama Puanı	4,42
Ön Test Mod Deęeri	5,00
Ön Test Standart Sapma Deęeri	,809
En Düşük Puan	2,00
En Yüksek Puan	5,00

Eylem öncesi sorumluluk deęeriyle ilgili öğrencilerin mevcut durumlarını tespit etmek amacıyla uygulanan ön test anketinin SPSS programında analiz edilmesiyle ortaya çıkan istatistikler (Tablo 18) şunlardır:

- 26 öğrencinin ön test anketine katıldıđı görülmektedir.

- Aritmetik ortalamasının 4,42 olduğu tespit edilmiştir. Yani öğrenciler araştırma öncesinde sorumluluk değerini örnek verme ve uygulama düzeyinde bildikleri görülmektedir.
- Tepe değerin (mod) 5 olduğu görülmektedir. Yani öğrencilerin araştırmada en çok uygulama düzeyini işaretledikleri anlaşılmaktadır.
- Standart sapmanın ,809 olduğu görülmektedir. Standart sapma değeri yüksek olması sebebiyle verilerin ortalamadan uzak yerlerde dağıldığı söylenebilir.
- Ön testin en yüksek ve en düşük puan değerlerine bakıldığında araştırmada sorumluluk değerini hiç bilmeyenin olmadığı görülmektedir.

SPSS programından elde edilen istatistiklerin sonuçları, dereceli puanlama anahtarının değerlendirilmesiyle ortaya çıkan sonuçları paraleldir. Ön test anketinin değerlendirilmesi sonucunda öğrencilerin sorumluluk değerinin sergilemesine yönelik mevcut durumlarında çok ciddi eksikliklerinin olmadığı anlaşılmaktadır.

Öğrencilerin sorumluluk değeri düzeylerini belirleme amaçlı yapılan çalışmaların pekiştirilmesine yönelik öğrenme sürecini kapsayan pratikleri test edilmiştir. Bu doğrultuda eylem planı uygulamaya geçilmeden önce “değer potası” oyunu oynanmıştır. Rekabete dayalı, galibin olduğu ve ödüllendirildiği bu oyunda güncel hayattan örnek vermeleri istenilmiştir. Dört takımın oynadığı, yarı final ve final aşamalarının olduğu bu oyunda toplamda 6 tur oyun oynanmıştır. Dört kişilik oynanan bu oyunda en arkadaki öğrenciler sorumluluk değerini, öne doğru sıralanacak şekilde özgürlük değeri ve farklılıklara saygı değeri sıralanmıştır. En önde ise basketi atacak kişi geçmiştir. “Değer potası” oyununda sorumluluk değeri ile ilgili verilen örnekler Diyalog 3’de sunulmuştur:

*KBSB: “Ben sorumluluğum. Okula her zaman saatinde gelirim.” (d1 – 11.18).*

*ECG: “Ben sorumluluğum. Şimdi sorumlulukla ilgili bir örnek vermem gerekiyor.” (d1 –11.21).*

*KNO: “Ben sorumluluğum. Derslerde verilen ödevleri yaparım.” (d1 – 11.26).*

*EMK: “Ben sorumluluğum. Odamı temiz ve düzenli tutarım.” (d1 – 11.30).*

*ECG: “Ben sorumluluğum. Ödevlerimi zamanında yaparım.” (d1 -11.32).*

*KNB: “Ben sorumluluğum. Kitap okumalıyım.” (d1 – 11.34).*

*Diyalog 3.* Araştırmaya katılan öğrencilerin değer potası oyununda sorumlulukla ilgili diyalogları

Diyalog örnekleri değerlendirildiğinde, öğrencilerin genellikle okul faaliyetleriyle ilgili sorumluluklarını örneklendirdikleri görülmüştür. Örnekler arasında en ilgi çekici olanı, “ECG” kodlu öğrencinin verdiği “*Ben sorumluluğum. Şimdi sorumlulukla ilgili bir örnek*

*vermem gerekiyor.*” örneğidir. Diğer arkadaşlarından farklı olarak grup içi sorumluluğunu örneklendirmiştir. “Değer potası” oyunuyla öğrencilerin mevcut durumunun sorumluluk değeri noktasında yeterli düzeyde olmadığı, sorumluluk değerinin alt boyutlarını ayırt ve ifade etme noktasında eksikleri olduğu uygulamalı bir şekilde tespit edilmiştir.

Sosyal bilgiler öğretmeninin görüşleri ve ön test anketi sonuçlarına göre çalışma grubunda sorumluluk değeriyle ilgili çok ciddi eksiklerinin olmadığı tespit edilirken, “değer potası” oyunundan elde edilen verilerin değerlendirmesi sonucu ve araştırmacının uygulama öncesindeki iki saatlik gözlem sonuçlarına göre çalışma grubundaki öğrencilerin sorumluluk değerlerinin geliştirilmesinin gerekli olduğu kanaatine varılmıştır.

Öğrencilerin farklılıklara saygı, özgürlük ve sorumluluk değerlerinin düzeylerini belirleme amaçlı yapılan çalışmaların pekiştirilmesine yönelik öğrenme sürecini kapsayan pratiklerinin test edilmesinde kullanılan “değer potası” oyununun planı Ek 4’de detaylarıyla birlikte sunulmuştur.

#### **4.2. Eylem araştırması sürecinde farklılıklara saygı değerinin gelişimine yönelik elde edilen bulgular**

Bu bölümde geliştirilmesi hedeflenen değerlerden biri olan farklılıklara saygı değeriyle ilgili elde edilen bulgular sunulmuştur.

##### **4.2.1. Araştırmaya katılan öğrencilerde farklılıklara saygı değerini geliştirmeye yönelik eğitsel oyun uygulamasından elde edilen bulgular**

Araştırmanın temel bileşenlerinden biri eğitsel oyunlardır. Eğitsel oyunların yoğunlaştırıldığı bir öğretimle sosyal bilgiler dersinde yer alan farklılıklara saygı değerinin geliştirilmesi araştırmanın amaçlarından biridir. Bu amaca yönelik 6 eğitsel oyun tasarlanmıştır. Eğitsel oyunlar tasarlanırken öğrencilerin seviyesi, yapılandırmacı öğretimin öngördüğü ilkeler ve öğrenme gerçekleştirilecek ortam dikkate alınmıştır. Araştırmada kullanılan her eğitsel oyun birden çok değerle ilişkilidir. Eğitsel oyunlarla, dolaylı olarak eyleme yönelik değer gelişimi amaçlanmıştır. Farklılıklara saygı değerini geliştirmeye yönelik tasarlanan eğitsel oyunlar şunlardır:

- “*En iyi gazeteci biziz*”: Bu oyunda, öğrenciler yarış içerisinde olduğu grup ve grup üyelerinin görüşlerine saygı duymuşlardır. Kendi grubundaki arkadaşlarına saygı duyarak fikir birliğinde bulunmuşlardır. Gruplar, kazanan grubu takdir etmiştir. Öğrenciler empati kurmuş, rekabete dayalı bir platformda hakaret ve alay etmeden



fikirlerini dile getirmişlerdir. Oyuna katılım göstermeyen öğrenciler oyuna katılan arkadaşlarına saygı göstermiş ve oyunun tüm aşamalarında disiplini koruyarak arkadaşlarını izlemişlerdir. Bu oyunda, öğrencilerden değerleri konu alan bir köşe yazısı yazmaları istenilmiştir. Köşe yazısında, farklılıklara saygı değeri ile ilgili olan bölümün alıntıları (Diyalog 4) aşağıdadır:

*KNÇ: “Farklılıklara saygı değeri için Hakan’ı uygun gördük. Sınıfın tümüne eşit bakar. Ayrımcılık yapmaz. Empati kurmayı bilir. Onların gözüyle bakabilen bir arkadaşdır. Genellikle fikir ayrılıklarında Hakan devreye girer ve ortayı bulmak için çok çabalar. En önemli özelliği herkesi dinler, katılmadığı bir fikir varsa bile bunu dile getirirken arkadaşlarının kalbini kırmaz.” ( d 8 – 31.56).*

*KBSB: “Farklılıklara saygı değeri için Beyza’yı uygun bulduk. Arkadaşımız insanların fiziksel özellikleriyle alay etmemesi onun bu özelliğini ortaya çıkarıyor.” ( d 8 – 32.32).*

*KBB: “Farklılıklara saygı, Ömer. Herkese yardım eder. Değişik insanlara saygı gösterir.” ( d 8 – 33.24).*

*Diyalog 4.* Araştırmaya katılan öğrencilerin en iyi gazeteci biziz oyununda farklılıklara saygı ile ilgili yazdıkları köşe yazıları alıntıları

Alıntılar değerlendirildiğinde, öğrencilerin farklılıklara saygı değerine ilişkin verdiği örneklerin çeşit ve nitelik bakımından dikkat çektiği görülmektedir.

- “*Sesim olur musun*”: Bu oyunda, öğrenciler yarış içerisinde olduğu grup ve grup üyelerinin görüşlerine saygı duymuşlardır. Kendi grubundaki arkadaşlarına saygı duyarak fikir birliğinde bulunmuşlardır. Gruplar, kazanan grubu takdir etmiştir. Rekabete dayalı bir platformda hakaret ve alay etmeden fikirlerini dile getirmişlerdir.
- “*Müzik dursun sen söyle*”: Bu oyunda, öğrenciler farklılıklara saygı değerini konu edinen sorulara yanıtlar aramışlardır. Öğrenciler farklı fikre sahip diğer arkadaşlarıyla ve konuşma engellilerle nasıl iletişime geçeceği hakkında bilgi sahibi olmuşlardır. Yarış içerisinde olduğu grup ve grup üyelerinin görüşlerine saygı duymuşlardır. Gruplar, kazanan grubu takdir etmiştir. Rekabete dayalı bir platformda hakaret ve alay etmeden fikirlerini dile getirmişlerdir. Toplar elden ele gezerken, öğrenciler seçim yaparken ve fikirlerini dile getirirken herhangi bir sorun yaşanmamıştır.
- “*Çember dönsün*”: Bu oyunda, öğrenciler yarış içerisinde olduğu grup ve grup üyelerinin görüşlerine saygı duymuşlardır. Gruplar, kazanan grubu takdir etmiştir. Rekabete dayalı bir platformda hakaret ve alay etmeden fikirlerini dile

getirmişlerdir. Öğrenciler farklılıklara saygı değeriyle ilgili görselleri yorumlamaya çalışmışlardır.

- “*Yaşayan eller*”: Bu oyunda, öğrenciler işaret alfabetesiyle iletişim kurmayı, konuşma engellilerin nasıl iletişim kurduklarını, konuşma engellilere karşı daha hassas olmaları gerektiğini öğrenmişlerdir. İnsanlar arasında kurulan olumlu ilişkilerde iletişimin önemini fark etmişlerdir. Öğrenciler, yarış içerisinde olduğu grup ve grup üyelerinin görüşlerine saygı duymuşlardır. Gruplar, kazanan grubu takdir etmiştir. Rekabete dayalı bir platformda hakaret ve alay etmeden fikirlerini dile getirmişlerdir. Öğrenciler empati kurmuş ve ön yargılarından arınma imkanı elde etmişlerdir.
- “*Aç kapıyı bezirgân başı*”: Öğrenciler bu oyunda ilişkilerde iletişimin önemini fark etmişlerdir. Gruplar, kazanan grubu takdir etmiştir. Rekabete dayalı bir platformda hakaret ve alay etmeden fikirlerini dile getirmişlerdir. Heyecan ve agresifliğin çok fazla olabileceği bu oyunda disiplin noktasında herhangi bir sorun yaşanmamıştır.

#### **4.2.2. Araştırmaya katılan öğrencilerin ürün dosyalarından farklılıklara saygı değerini geliştirmeye yönelik uygulamalara ilişkin elde edilen bulgular**

Ürün dosyası, eğitsel oyunların yoğunlaştırıldığı bir öğretimle sosyal bilgiler dersinde yer alan farklılıklara saygı değerinin geliştirilmesinde destek amaçlı okul dışı etkinliği olarak düşünülmüştür. Bu doğrultuda 4 etkinlik tasarlanmıştır. Etkinliklerin ham örnekleri EK 4’te sunulmuştur. Ürün dosyasına etkinlikler tasarlanırken öğrencilerin seviyesi, yapılandırmacı öğretimin öngördüğü ilkeler, öğrenme alanlarındaki kazanımlara uygunluğu, eğitsel oyunları destekleyici olmaları dikkate alınmıştır. Eğitsel oyunlar, dolaylı olarak eyleme yönelik değer gelişimini sağlamayı amaçlarken ürün dosyasıyla birlikte doğrudan söylem ifadeleri ve bilişsel alana yönelik değer gelişimi amaçlanmıştır. Farklılıklara saygı değerini doğrudan geliştirmeye yönelik ürün dosyasındaki etkinlikler şunlardır:

- “*Dostluk çemberi*”: Bu etkinlikte, öğrencilere verilen fotoğraftaki insan tiplerinin hangi ülkeye ait olduğu sorulmuş, Hacı Bektaşî Veli’nin farklılıklara saygı anlayışını dikkate alarak ülkelerin sosyal-kültürel yapısına uygun farklılıklara saygı temalı sloganlar yazmaları istenilmiştir. Bu doğrultuda elde edilen bulgular Tablo 19’da belirtilmiştir.

Tablo 19.

*Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Dostluk Çemberi Etkinliğinde Farklılıklara Saygı Değerine İlişkin Yazdıkları Sloganlar*

Ülkeler	Ayrıntılı ifadeler	Sloganlar
	Farklı kültürlere saygı, eşitlik	Biz eşittik eşitiz ve ölene kadar eşit olacağız.
	Karşı cinse saygı, büyüklere saygı, eşitlik	Büyüğü, küçüğü, kadını, erkeği fark etmez herkes okusun, eğlensin.
	Farklı dış görünüşe saygı	Bunların elbisesi bizim elbiselerden farklı ama saygı göstermeliyiz. Şapka tarzımız kadar, gönlümüzde yeriniz var. Giyim tarzı nasıl olursa olsun iyilerdir. Şapkayla değil iyiliklerle meşhur ol.
	Diğer	Dünyadaki herkes farklıdır. Farklılıklar birbirimizi tamamlar.
	Farklı yaşamlara saygı	Güçlü görüldüğüne değil iyi kalpliğine bakın
	Farklı yaşamlara saygı, farklı tercihlere saygı	Savaşçı olsa olmasa sen onları yine de sev. Onlar bizden daha güçlü ve daha kaba. Ama yine de saygı göstermeliyiz.
	Farklı milletlere saygı, farklı kültürlere saygı	Fiziksel özellikleri için hiçbir milleti ayıplayamayız. Ülkeleri ne kadar soğuk olursa olsun insanları hep sıcakkanlıdır. Herkeste bir farklılık vardır ve bunu yaşatalım.
Kuzey Avrupa	Diğer	Bir olalım, iri olalım, diri olalım. Farklılıklara saygı duyalım, mutlu olalım. Bazen farklı olmak iyidir.
	Farklı ırklara saygı	Rengi ne olursa olsun o bir insan ve sen ona saygı ver gerisini boş ver.
	Farklı ırklara, inançlara, etniklere saygı	Siyahı, beyazı, dini, ırkı fark etmez. Hepimiz eşitiz.
	Farklı konuşma şekillerine saygı, farklı dillere saygı	Konuşma şekilleriyle dalga geçmemeliyiz.
	Farklı etniklere saygı	Onların teni bizden farklı ama yine de onlara saygı göstermeliyiz. Tenlerindeki renkle değil, içlerindeki sevgiyle buluşalım.

		Siyah ve beyaz demeyelim el ele verelim.
	Diğer	Diğer insanlardan farkın olsun. Dünyanın neresinde olursa olsun insan insandır. Farklılıklara saygı sevginin anahtarıdır.
	Farklı dış görünümlere saygı	Saçlarının farkına değil yaşam boyu neler yaptıklarına bakın. Çekik gözleriyle dünyaya güzel bir renk katıyorlar.
	Karşı cinse saygı	Kadın işi marifet işi
Uzak Doğu ülkeleri	Farklı giyimlere, farklı dillere, farklı tercihlere saygı	Giyim, konuşma ve yürüyüşleriyle Japonlar iyidir.
	Farklı dış görünümlere, farklı etniklere saygı	Onların saçları, kılık kıyafetleri bizden farklı ama ne olursa olsun saygı göstermeliyiz. Dünyanın özgürlüğüne bak insanın gücüne bak.
	Diğer	Farklı ol farklı düşün. Daha iyi bir dünya için birbirine saygı duy.

Tablo 19’den hareketle, öğrencilerin farklılıklara saygı değerinin sadece bir boyutuna takılı kalmadıkları, geniş bir çerçevede sloganlar sundukları söylenebilir. Farklı ırklara, inançlara, dış görünümlere, etnik kökenlere, giyimlere, tercihlere, yaşamlara, dillere, milletlere, aksanlara, düşüncelere ve kültürlere saygı gösterilmesine yönelik sloganlar yazılmıştır. Öğrenciler, insana insan olduğu için değer verdiğini, farklılıkları bir zenginlik olarak gördüğünü, farklılıkları olağan karşıladığını, farklılıkları bütünü vazgeçilmez parçaları olarak gördüğünü, farklı olandan bir şeyler öğrendiğini, insanların eşit olduğunu, sevgiyle her şeyin aşılabileceğini, insanların ortak noktasının sevgi olduğunu, karşı cinsiyete saygı duyduğunu belirten yazılı ifadelerle yer vermişlerdir. Öğrencilerin yazdığı sloganların içeriği ve kapsamına bakıldığında “dostluk çemberi” etkinliğinin, farklılıklara saygı değerini geliştirmeye yönelik işlevsel bir rol oynadığı söylenebilir.

- Eylem sürecinin sonlarına doğru öğrencilerden bir video hazırlamaları istenilmiştir. Bu doğrultuda KNÇ ve KNB kodlu öğrenciler görevlendirilmiştir. Bu iki öğrencinin yönetmenliğinde öğrenciler “Farkınla Farklılıklara Farkındalık Yarat” başlıklı videoyu hazırlamış ve sınıfta sunmuşlardır. Videonun transkripti Diyalog 5’de sunulmuştur:

*KNÇ: Bir düşünce var.*

*EMŞÜ: Senin düşüncenden ileri (İşitme engellilere farkındalık yaratma noktasında öğrenci her iki kulağını eliyle kapatmıştır.)*

*KNÇ: Bir duygu var.*

*KİN: Senin duygularından ileri (Kilolu ve gözlüklü bir öğrenci seçilip farklı görünümlere saygı noktasında farkındalık yaratmak istemişlerdir.)*

*KNÇ: Bir inanç var.*

*KNEA: Senin inandıklarından da farklı (Başörtülü bir öğrenci seçilip farklı inanç ve giyinişlere farkındalık yaratmaya çalışmışlardır.)*

*KNÇ: Bir yaşam var.*

*KRNE: Senin yaşamından da farklı (Görme engellilere farkındalık yaratma noktasında öğrenci gözünün birini eliyle kapatmıştır.)*

*KNÇ: Bir yer var.*

*KBSB: Senin varmak istediğin yerden de farklı (Öğrenci konuşma engellilere farkındalık yaratma noktasında işaret alfabetisiyle bu cümleyi sunmuştur.)*

*KNÇ: Bir insanlık var.*

*EHB: Sana öğretilenden daha farklı. (Öğrenci yürüme engellilere farkındalık yaratma noktasında engelli bir arkadaşa yardım ederek bu cümleyi sunmuştur.)*

*KNÇ: Bir dünya var.*

*EÖÖ: İşte senin yaşamın gereken dünya dediklerinden de farklı. (Öğrenci farklı ırklara ve etniklere saygı amacı noktasında farkındalık yaratmak için yüzünü siyaha boyamıştır.)*

*KNÇ: Bu birler o kadar çok ki*

*KNB: Unutma başkalarına karşı üstün değilsin! Başkaları da sana karşı üstün değil!*

*Sen başkalarından sadece farklısın! Ve başkaları da senden sadece farklı*

*Diyalog 5.Araştırmaya katılan öğrenciler tarafından hazırlanan farkınla farklılıklara farkındalık yarat başlıklı videonun transkripti*

Video içeriği ve sunumu değerlendirildiğinde, öğrencilerin farklılıklara saygı değerini geniş çerçevede ele aldıkları ve buna yönelik söylemler geliştirdikleri görülmüştür. Öğrenciler engellilere ve farklı insanlara saygı noktasında farkındalık yaratmak için geliştirdikleri söylemleri eylemleriyle destekleyerek sunmuşlardır. Bu etkinlikte öğrenciler farklılıklara saygı değerini hissetmiş, kavramış ve amaca yönelik olarak sergilemişlerdir.

- Ürün dosyasının sonlarına doğru öğrencilerde geliştirilmesi hedeflenen değerleri kazanma durumunun tespitine yönelik “küçük bir tebessüm” etkinliği uygulatılmıştır. Bu etkinlikte geliştirilmesi hedeflenen değerlerin dışında dört değer daha ilave edilerek küçük bir metin hazırlanmıştır. Bu metnin her bir cümlesi bir değere karşılık gelmektedir. Metnin altında anlam çözümleme tablosu koyulmuş ve bu tabloda cümlelerin hangi değere karşılık geldiğini belirtmeleri istenilmiştir. Adı geçen etkinlikte karmaşık bir şablonda öğrencilerin değerleri ayırt etmesini sağlamak amaçlanmıştır. Bu doğrultuda elde edilen verilerin aritmetik ortalaması alınmıştır ve detayları Tablo 20’de gösterilmiştir.

Tablo 20.

*Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Küçük Bir Tebessüm Etkinliği İle İlgili Anlam Çözümleme Tablosu Değerlendirmesi*

Öğrenci Kodları	Değerlendirme	Puan
KET	-	-
EMHÜ	12*6	50
EHY	12*7	58
EMK	12*9	75
EAT	-	-
KZÖ	-	-
ESCB	12*10	83
KSDE	-	-
KBSB	12*7	58
KRNE	12*12	100
EDS	12*11	93
EMŞÜ	12*12	100
EHB	12*12	100
EŞB	12*12	100
ECG	12*12	100
KHB	-	-
KNB	12*10	83
KEU	12*7	58
KMT	12*10	83
KİNA	12*7	58
KMNY	12*6	50
KMU	12*11	93
KNÇ	12*12	100
KZB	12*6	50
KNEA	12*10	84
KNO	12*9	75
<i>Toplam</i>	<i>252*198</i>	<i>79</i>

Tablo 20'e göre, anlam çözümleme tablosunda sınıfın aritmetik ortalaması 79 puan olup, 6 kişinin tüm değerleri doğru belirlediği, 3 kişinin ise değerlerin sadece yarısını belirleyebildiği anlaşılmaktadır. Etkinliğin sonucu değerlendirildiğinde, sınıfın genelinin değerleri ayırt edebildiği ve kıyaslayabildiği ortaya çıkmıştır.

Ürün dosyasının son etkinliği “benim dünyam benim hikâyem” etkinliğidir. Bu etkinlikte, öğrencilerden belirlenen kurallar çerçevesinde ve istenilen konuya yönelik bir senaryo yazmaları istenilmiştir. Elde edilen veriler betimsel analizle çözümlenmiştir. Farklılıklara saygı değerini içeren iki senaryonun alıntıları Metin 1 ve Metin 2’de sunulmuştur:

## BENİM DÜNYAM BENİM HİKAYEM

Sihirli bir değneğinizi olduğunu düşünün ve bu sihirli değnekle istediğiniz her şeyi yapabilirsiniz. Bu sihirli değneğin gücünü kullanarak daha özgür ve daha mutlu bir dünyada yaşamak için ne yapardınız? Bu yolculukta kendinize ve arkadaşlarınıza ne gibi görevler verirdiniz? Belirtilen kriterleri dikkate alarak etkili bir film çekmeye çalışan bir senaristin yerine kendinizi koyarak nokta ile belirtilen boşluklara kısa bir senaryo yazınız.

Hadi öyleyse başlamaya ne dersin!

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

### Benim Dünyam Benim Hikayem

Bütün fakir ve zengin insanları  
normal birileri yapardım ama önceden  
beni fakir fakir olan insanları çok zengin  
yapardım herkese iş verirdim bütün ülkeler  
arkadaş ve kardeş ülke yapardım  
hiç kimse birbirine şiddet etmeyecek  
birisine şiddet ettiğinde 5 ay hapis küfür  
söylesen 1 ay hapis yapardım çok  
güzel olurdu.

Metin 1. Benim dünyam benim hikâyem etkinliği ile ilgili olarak EDS kodlu öğrenci tarafından yazılmış senaryo

EDS'ye ait senaryo incelendiğinde, bütün ülkelerin anlaşığı ve şiddetin olmadığı bir dünya hayal ettiği ve farklı milletlere saygı gösterdiği anlaşılmaktadır (Metin 1).

## BENİM DÜNYAM BENİM HİKAYEM

Sihirli bir değneğinizi olduğunu düşünün ve bu sihirli değnekle istediğiniz her şeyi yapabilirsiniz. Bu sihirli değneğin gücünü kullanarak daha özgür ve daha mutlu bir dünyada yaşamak için ne yapardınız? Bu yolculukta kendinize ve arkadaşlarınıza ne gibi görevler verirdiniz? Belirtilen kriterleri dikkate alarak etkili bir film çekmeye çalışan bir senaristin yerine kendinizi koyarak nokta ile belirtilen boşluklara kısa bir senaryo yazınız.

Hadi öyleyse başlamaya ne dersin!

01/10/2018

### Benim Dünyam Benim Hikayem

Benim bir sihirli değneğim  
olsaydı. Arkadaşlarıma ayrımcılık ne  
olduğunu bile bilmezler için ga-  
balardım. Dünyada mutlu ve huzurlu  
yaşayabilmez için kaba, kibirli,  
sapık kişileri değneğimle ayarardım  
ve buda benim için güzel bir şey  
olurdu.

Metin 2. Benim dünyam benim hikâyem etkinliği ile ilgili olarak KEU kodlu öğrenci tarafından yazılmış senaryo

Metin 2’de yer alan KEU’ye ait senaryodan ise öğrencinin ayrımcılığın olmadığı, huzurlu ve mutlu bir dünya hayal ettiği, farklılıklara saygı değerini hissettiği ve bu çerçevede hayal dünyasını yazıya döktüğü anlaşılmıştır.

Ürün dosyasındaki “zihin haritası” ve “ben dili” etkinlikleri dolaylı yönden farklılıklara saygı değerini geliştirmeyi amaçlamıştır. Bu etkinliklerde öğrencilerden empati kurarak doğru iletişim cümleleri kurmaları ve ayırt etmeleri istenilmiştir. Sınıfın çoğunluğu bu etkinlikleri başarıyla gerçekleştirmiştir.

### 4.3. Eylem araştırması sürecinde özgürlük değerinin gelişimine yönelik elde edilen bulgular

Bu bölümde eylem araştırması sürecinde geliştirilmesi hedeflenen değerlerden biri olan özgürlük değeriyle ilgili elde edilen bulgular sunulmuştur.

#### 4.3.1. Araştırmaya katılan öğrencilerde özgürlük değerini geliştirmeye yönelik eğitsel oyun uygulamasından elde edilen bulgular



Bu araştırmanın temel bileşenlerinden biri eğitsel oyunlar olup, bu oyunlarla sosyal bilgiler dersinde yer alan özgürlük değerinin geliştirilmesi amaçlanmıştır. Bu amaca yönelik 8 eğitsel oyun tasarlanmıştır. Eğitsel oyunlar tasarlanırken öğrencilerin seviyesi, yapılandırmacı öğretimin öngördüğü ilkeler ve öğrenme gerçekleştirilecek ortam dikkate alınmıştır. Araştırmada kullanılan her eğitsel oyun birden çok değerle ilişkilidir. Eğitsel oyunlarla, dolaylı olarak eyleme yönelik değer gelişimi amaçlanmıştır. Özgürlük değerini dolaylı yönden geliştirme amacıyla tasarlanan eğitsel oyunlar şunlardır:

- “*Müzik dursun sen söyle*”: Bu oyunda, öğrenciler özgürlüğün farklı boyutlarına yönelik sorulara yanıt aramışlardır.
- “*Sesim olur musun*”: Bu oyunda, öğrenciler grup içerisinde fikir birliğine ulaşmak için fikrini özgürce beyan etmişlerdir.
- “*En iyi gazeteci biziz*”: Bu oyunda, öğrenciler grup içerisinde fikir birliğine ulaşmak için fikirlerini özgürce dile getirmişlerdir. Özgürlüğün farklı boyutlarını uygulamalı bir şekilde ele almışlardır. Bu oyunda öğrencilerden değerleri konu eden bir köşe yazısı yazmaları istenilmiştir. Yazılan köşe yazısında yer alan özgürlükle ilgili bölümün alıntıları Diyalog 6’da sunulmuştur:

*KNÇ: “Özgürlük için Berfin’i uygun gördük. Herkesin istediklerini kurallara uyararak yapmaya çalışır. Sınırları aşmaz. Kendi istediklerini yaparken kimseden çekinmez ama yaptığı her eylemde arkadaşlarını düşünür.” ( d 8 – 31.56).*

*KBSB: “Meryem arkadaşımızın ailesinin özgürlüğe saygısı olduğu için Meryem arkadaşımızı uygun bulduk. Onun ailesi onun kararlarına karışmaz.” ( d 8 – 32.32).*

*KBB: “Özgürlüğü yazmak için zaman yetmedi.” ( d 8 – 33.24).*

*Diyalog 6.* Araştırmaya katılan öğrencilerin en iyi gazeteci biziz oyununda yazdıkları özgürlükle ilgili köşe yazısı alıntıları

Alıntılar değerlendirildiğinde, öğrencilerin özgürlük değerine ilişkin verdiği örneklerin çeşit ve nitelik bakımından dikkat çektiği görülmektedir.

- “*Çember dönsün*”: Bu oyunda, öğrenciler grup içerisinde fikir birliğine ulaşmak için fikirlerini özgürce beyan etmişler, kendi iradelerine göre seçim yapmışlardır.
- “*Yaşayan eller*”: Bu oyunda, öğrenciler grup içerisinde fikir birliğine ulaşmak için fikirlerini özgürce beyan etmişlerdir.
- “*Kumanda sensin*”: Bu oyunda, öğrenciler kitle iletişim özgürlüğü ve özel hayatın gizliliği kavramlarını, birbiriyle ilişkileri çerçevesinde yorumlamışlardır. Özgür iradeleriyle senaryo ve dilekçe örnekleri yazmışlardır.

- “*Deve cüce*”: Bu oyununda, öğrenciler kendi iradesini kullanarak seçimlerde bulunmuş ve bu seçimlere göre eylemler sergilemişlerdir.
- “*Çevir kalemi*”: Bu oyununda, öğrenciler kendi iradesini kullanarak seçimlerde bulunmuşlar ve fikirlerini özgürce beyan etmişlerdir.

#### **4.3.2. Araştırmaya katılan öğrencilerin ürün dosyalarından özgürlük değerini geliştirmeye yönelik uygulamalara ilişkin elde edilen bulgular**

Ürün dosyası, eğitsel oyunların yoğunlaştırıldığı bir öğretimle sosyal bilgiler dersinde yer alan özgürlük değerinin geliştirilmesinde destek amaçlı okul dışı etkinliği olarak düşünülmüştür. Bu doğrultuda 6 etkinlik tasarlanmıştır. Etkinliklerin ham örnekleri EK 4’te sunulmuştur.

Ürün dosyasına etkinlikler tasarlanırken öğrencilerin seviyesi, yapılandırmacı eğitimin öngördüğü ilkeler, öğrenme alanındaki kazanımlara uygunluğu, eğitsel oyunları destekleyici olmaları dikkate alınmıştır. Eğitsel oyunlarla, dolaylı olarak eyleme yönelik değer gelişimi sağlama, ürün dosyasıyla birlikte doğrudan söylem ifadeleri ve bilişsel alana yönelik değer gelişimi amaçlanmıştır. Özgürlük değerini doğrudan geliştirmeye yönelik ürün dosyasındaki etkinlikler şunlardır:

- “Özgürlük şehri” etkinliğinde, öğrencilerden özgürlüğü ifade eden bir şehir çizimleri ve neden bu şehri çizdiklerini açıklamaları istenilmiştir. Belirtilen şehir isimlerinden ve çizilen resimlerden elde edilen veriler betimsel analizle, bu şehri çizme nedenlerine yönelik açıklamalardan elde edilen veriler içerik analizi tekniğiyle çözümlenmiştir. İçerik analizi sonucu elde edilen bulgular Tablo 21’de, belirtilen şehir isimlerinden elde edilen bulgular Tablo 22’de sunulmuştur.

Tablo 21.

*Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Özgürlük Şehri Etkinliğindeki Çizim ve Açıklamalarından Elde Edilen Bulgular -1-*

Değerlendirme Ölçütü	f	Temalar	f	Kodlar	f
Tanımlama	4	Özgürlük nedir?	2	Özgürlüğü tasvir etme	1
				Eşitlik	1
		Özgürlüğün kutsallığı	1	Özgürlük için savaşmak	1
			1	Kafesten kurtulma	1
		Yaşama hakkı	3	Yaşama hürriyeti	2
		İfade özgürlüğü	1	İdamın olmaması	1
				Kısıtlanan çocuk	1
		Gece geç saate kadar dışarıda kalma			1
				İstedığı gibi yaşamak	2
		Örnekleme	17	Kişi dokunulmazlığı	7
	Seçim hakkının kısıtlanmaması				3
Sosyal güvenlik hakkı	1			Olaylara vurgu yapmak	1
Konut dokunulmazlığı	2			Sokağa çıkma yasağı	1
				Memleket hasreti	1
Yerleşme ve seyahat özgürlüğü	5			Sokağa çıkma yasağı	1
				Memleket hasreti	1
Tanıdık insanların olması	1				1
				Tarihi eserler	1
Doğal beslenme					1
		Mutlu ve rahat hissetmek	2		
Sevmek			1		
		Maddi imkânlar	1		
Uygulama	16	Yaşama hakkı	9	Yaşanılabilir olması	2
				İstedığı gibi yaşamak	2
		Bilim ve sanat özgürlüğü	2	Memleketim olması	1
				İlgi alanı	1
		Düşünce özgürlüğü	4	Kısıtlanan çocuk	1
				Serbestçe fikir beyan etme	2
		Eğitim hakkı	1	Düşüncelerini aktarma	1
				İyiliklerle donatmak	1
			Oyun oynamak için alan temini	1	

Tablo 21'den de görüleceği üzere "özgürlük şehri" etkinliği doğrultusunda elde edilen bulgular tanımlama, örnekleme ve uygulama olmak üzere üç değerlendirme ölçütü altında toplanılmıştır. Bu üç değerlendirme ölçütünün altında da belirli temalar belirlenmiştir.

Tanımlama değerlendirme ölçütüne dair bulgular irdelendiğinde; özgürlük nedir (f:2), özgürlüğün kutsallığı (f:1) ve özgürlüğün değeri(f:1) olmak üzere 3 çeşit tanımlamaya

ilişkin temaların belirlendiği görülmektedir(Tablo 21).Bu temalar doğrultusunda öğrencilerin açıklamalarda bulunduğu belirlenmiş ve kaydedilmiştir.

Örnekleme değerlendirme ölçütüne dair bulguların irdelenmesinden yaşama hakkı (f:3), ifade özgürlüğü (f:1), kişi dokunulmazlığı (f:7), sosyal güvenlik hakkı (f:1), konut dokunulmazlığı (f:2), yerleşme ve seyahat özgürlüğü (f:5) olmak üzere altı çeşit örneklemeyle ilişkin temalar ortaya koyulmuştur (Tablo 21).

Uygulama değerlendirme ölçütüne dair bulguların incelenmesi sonucu yaşama hakkı (f:9), bilim ve sanat özgürlüğü (f:2), düşünce özgürlüğü (f:4) ve eğitim hakkı (f:1) olmak üzere uygulamaya ilişkin dört çeşit tema belirlenmiştir (Tablo 21). Tanımlama değerlendirme ölçütüne yönelik toplamda 4, örnekleme değerlendirme ölçütüne yönelik 17 ve uygulama değerlendirme ölçütüne ilişkin 16 örnek verilmiştir.

Tablo 21’de ifade edilen özgürlük değerine ilişkin “özgürlük şehri” etkinliğinde sunulan örneklerden bazıları Diyalog 7’de sunulmuştur:

*KNO: “Her çocuk kendi kendine de bazen bir şey yapmak ister. Sürekli ebeveynleri tarafından tutulan çocuklar hapsediliyor. Çocukların her zaman bulutların üstünde bir hayali vardır. Çocukların dünyası renk renktir”*

*KRNE: “Orada herkes düşüncelerini söylüyor özgür yaşıyor.”*

*EHÜ: “Sokağa çıkma yasağından önce hepimiz başarılıydık, daha da başarılı olabilirdik.”*

*EMK: “Şırnak’ta çok olay oluyor ve bunu yansıtmak amacıyla bu şehri seçip bu resmi çizdim.”*

*KŞB: “İnsanlar istediği kadar dışarlarda kalabilir ama bu biraz tehlikeli insan istediği AVM’yi beğenip ona girebilir.”*

*KNÇ: “Herkes kafasına göre takılıyor. Hiç kimse hiçbir şeyi takmıyor herkes rahatına, keyfine bakıyor. O yüzden bu resmi çizdim.”*

*KŞB: “Başka şehirlerde cumhurbaşkanıyla aynı ayakkabıyı seçenler idam ediliyor. Bizim ülkede yok.”*

*KBSB: “Herkesin temel kurallara ve yasalara uymaları lazım. Her canlıya, her renge ve yaşam tarzına saygı göstermeliyiz. Böylece daha özgür bir yaşam alanı sağlamalıyız.”*

*KNB: “Çünkü bu resimde adam kuşları alıp kafese koymak yerine serbest bırakmış.”*

*ECG: “Bu şehirde polisler özgürlüğümüz için savaştı, şehit oldu. Bu yüzden bu resmi çizdim.”*

*Diyalog 7.Araştırmaya katılan öğrencilerin özgürlük şehri etkinliğinde şehri seçme nedenlerine verdikleri cevaplardan alıntılar*

Alıntılar değerlendirildiğinde, öğrencilerin özgürlük değerine ilişkin verdiği örneklerin çeşit ve nitelik bakımından dikkat çektiği görülmektedir.

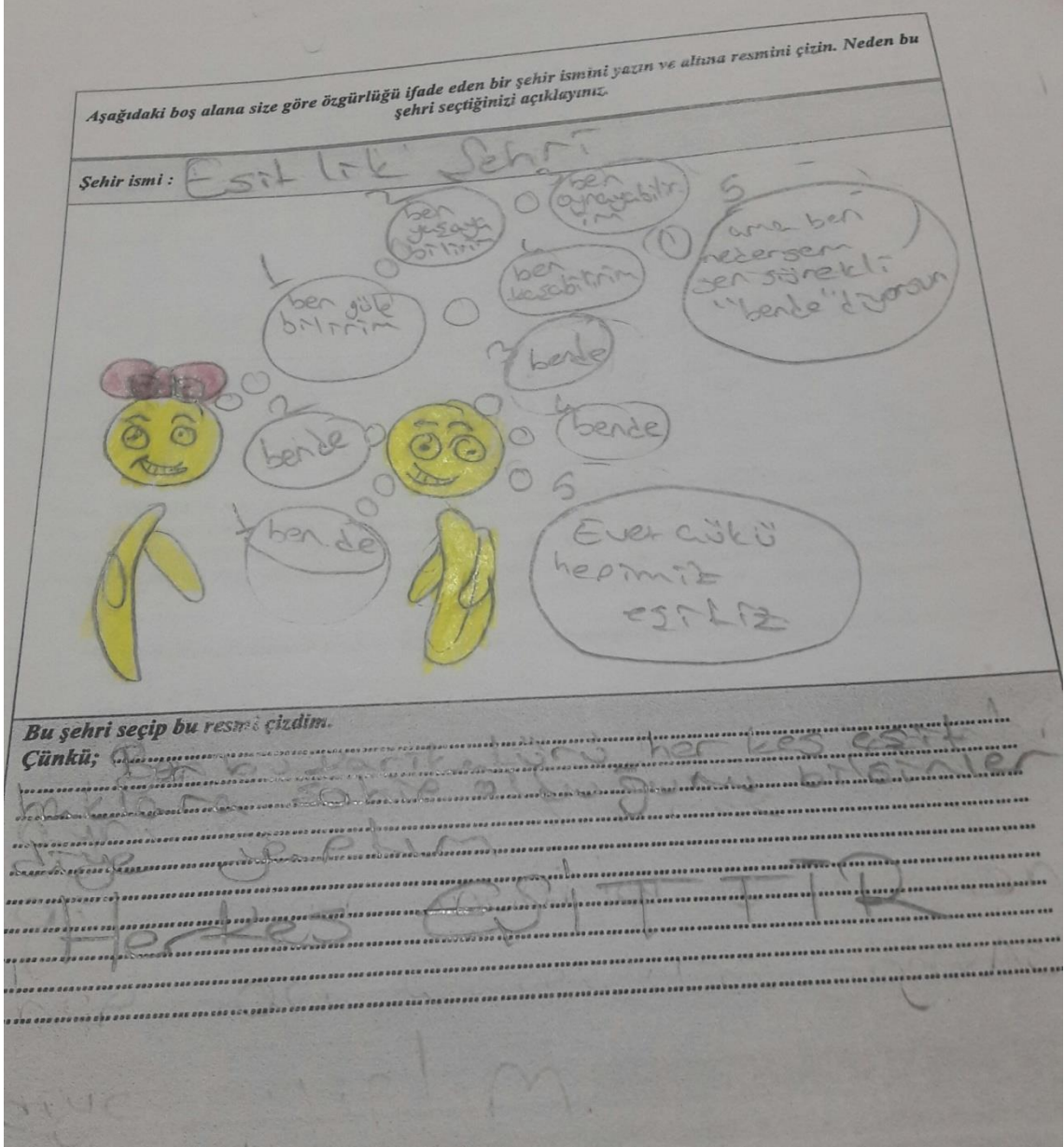
“Özgürlük şehri” etkinliğinde çizilen şehrin çizilme gerekçelerinin açıklamalarından elde edilen verilerin analizi sonucu öğrencilerin yoğunlukla özgürlük değerine örnek vermeye çalıştıkları ve uygulamaya ilişkin ifadeler sarf ettikleri görülmüştür. Öğrenciler, özellikle kişi dokunulmazlığı, yerleşme ve seyahat özgürlüğü, düşünce özgürlüğü ve yaşama hakkı ağırlıkta olmak üzere özgürlüğün farklı boyutlarına ilişkin yazılı ifadelerde bulunmuşlardır. Elde edilen bulgulardan hareketle “özgürlük şehri” etkinliğinin öğrencilerde özgürlük değerini geliştirdiği söylenebilir.

*Tablo 22.Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Özgürlük Şehri Etkinliğindeki Çizim ve Açıklamalarından Elde Edilen Bulgular -2-*

Temalar	Kodlar	f
Gerçek	İstanbul	4
	Şırnak	6
	Mersin	1
	Trabzon	1
	Balveren Köyü	1
	Antalya	1
	Bulut üstündeki "Özgürlük Alemi"	1
	Eşitlik Şehri	1
	Uzay Devri	1
	Hayali	Benim Şehrim
Güvercin Kafesi		1
Özgürlük Diyarı		1
Ütopya		1
Hakan Şehri		1

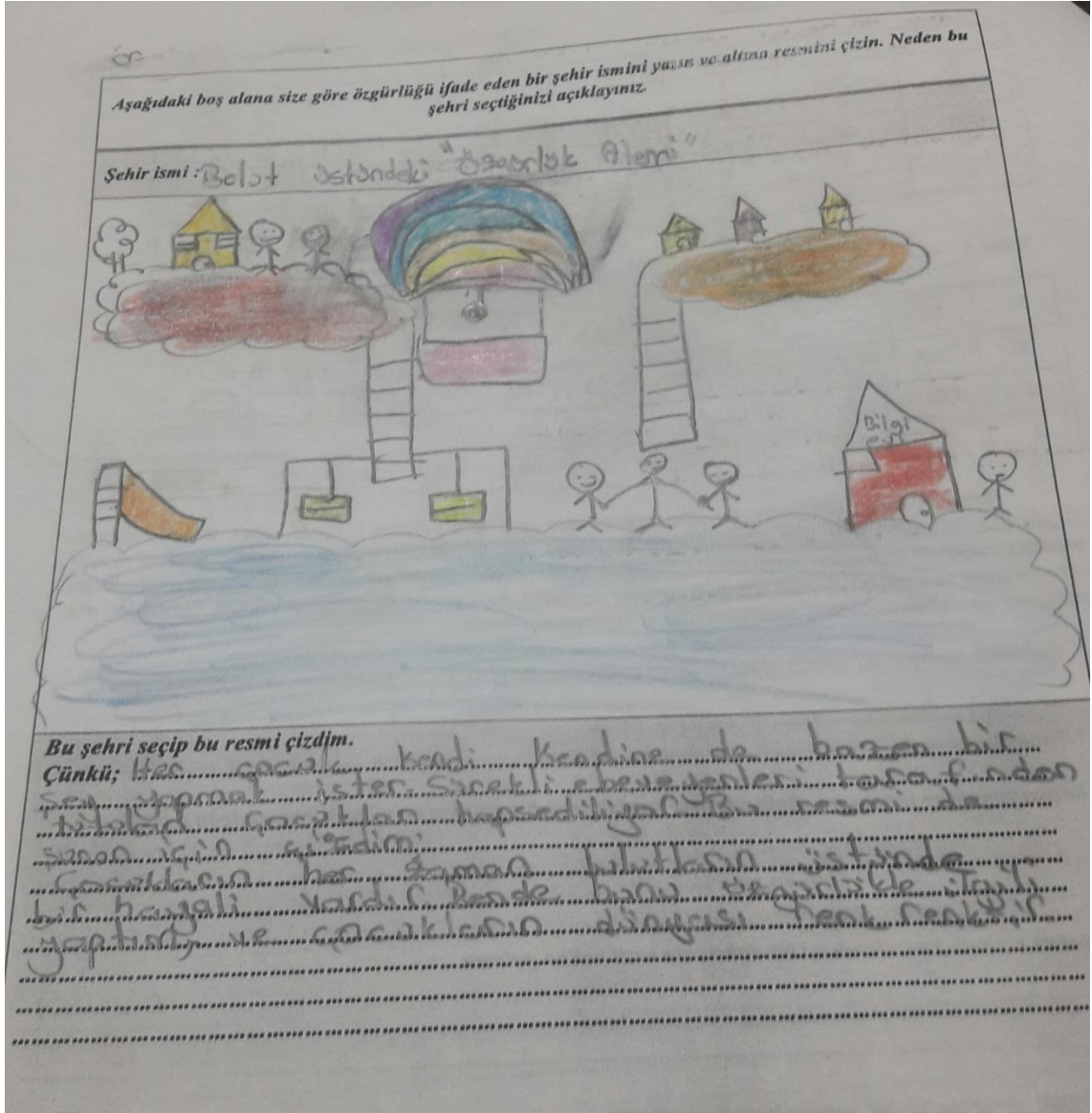
Tablo 22 incelendiğinde “özgürlük şehri” etkinliğinde özgürlüğü ifade eden şehirler bağlamında 14 öğrencinin gerçekte var olan şehirleri, 8 öğrencinin ise hayalindeki şehirleri belirtmiş oldukları görülmektedir. Bu etkinlikte, öğrenciler zihinlerindeki konumlandırmaya göre özgürlükle ilgili fikirlerini beyan etmişlerdir. Bu sayede öğrencilerin hayal güçleri etkin bir şekilde harekete geçirilmiştir.

“Özgürlük şehri” etkinliğinde öğrencilerin özgürlükle ilgili çizdikleri resimlerin bir kısmı Görsel 1, Görsel 2, Görsel 3, Görsel 4, Görsel 5’de sunulmuştur:



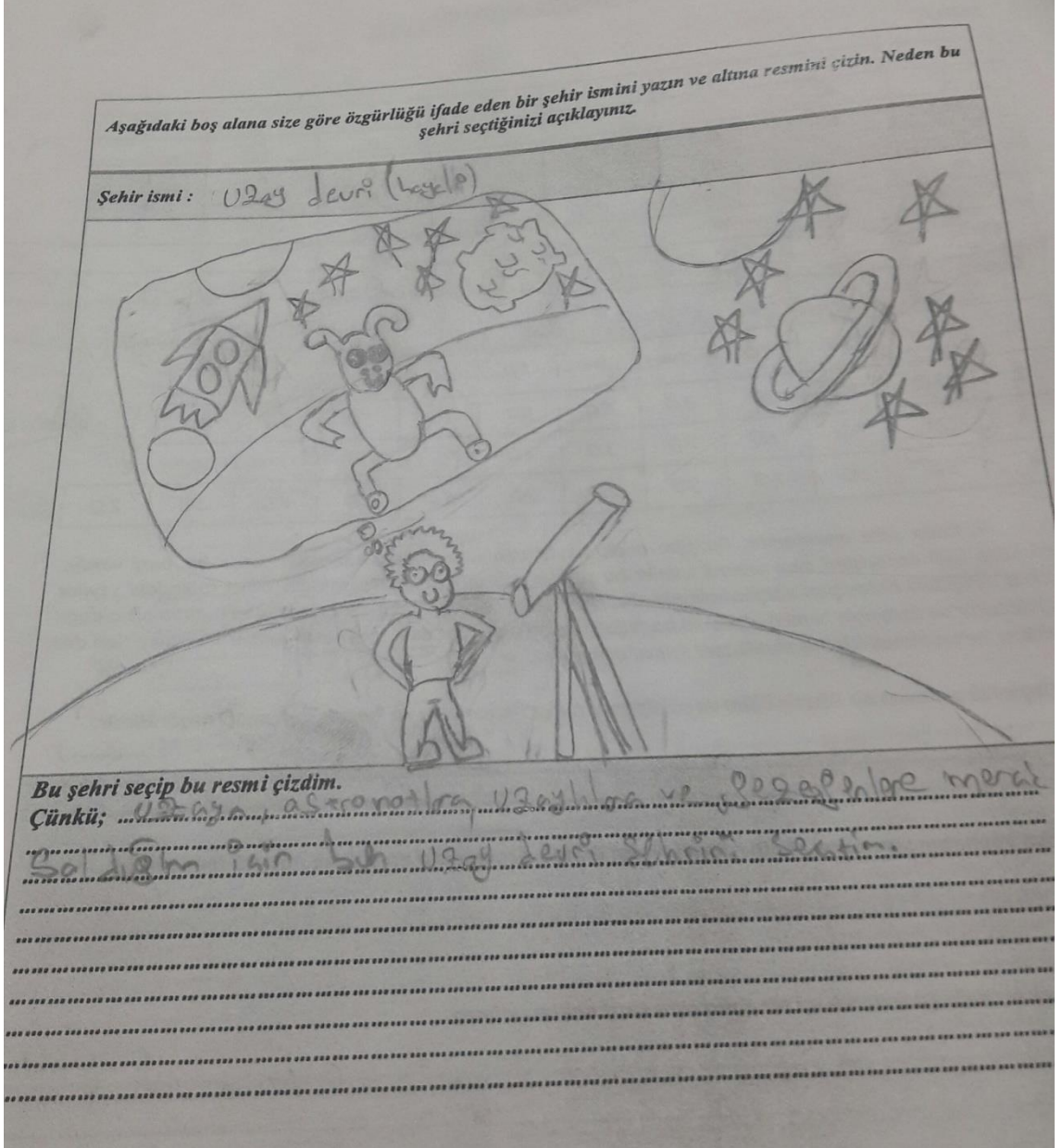
Görsel 1. Araştırmaya katılan KNEA kodlu öğrenciye ait özgürlük şehri resmi

KNEA kodlu öğrenci, eşitlik şehri adında bir şehri resmetmiş ve resimde kanun önünde herkesin eşit olduğunu vurgulamıştır (Görsel 1).



Görsel 2. Araştırmaya katılan KNO kodlu öğrenciye ait özgürlük şehri resmi

KNO kodlu öğrenci, bulut üstündeki özgürlük âlemi adında bir şehri resmetmiş, bulutların üstünde sınırsız bir yaşam hayal etmiştir. Resmi boyayarak çocukların dünyasının renkli olduğunu vurgulamıştır. Ayrıca KNO kodlu öğrencinin, ebeveynleri tarafından sürekli kısıtlanan çocukların daha rahat bırakıldığı bir şehir hayal ettiği görülmektedir (Görsel 2).



Görsel 3. Araştırmaya katılan KMU kodlu öğrenciye ait özgürlük şehri resmi

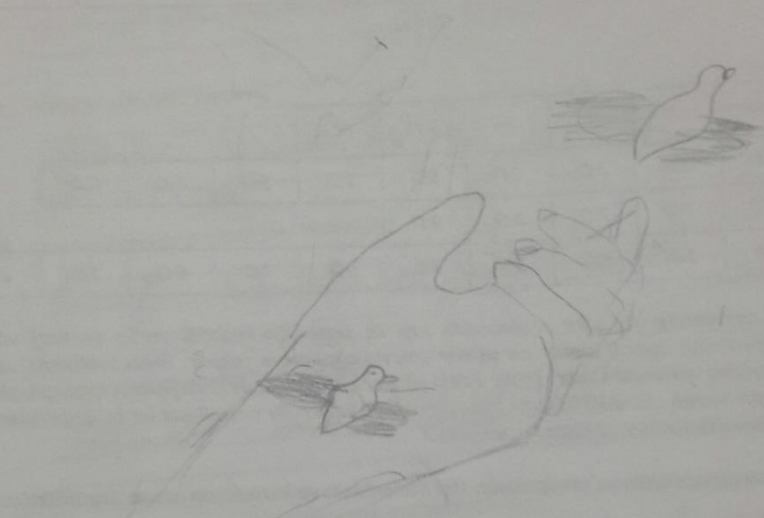
Söz konusu etkinlik bağlamında KMU kodlu öğrencinin meraklı olduğu gezegenleri ve uzaylıların olduğu bir şehri hayal ettiği görülmektedir (Görsel 3).





Aşağıdaki boş alana size göre özgürlüğü ifade eden bir şehir ismini yazın ve altına resmini çizin. Neden bu şehri seçtiğinizi açıklayınız.

Şehir ismi : Güvercin Kafesi



Bu şehri seçip bu resmi çizdim.  
Çünkü; Her şeye göre bu. benim için özgürlük şehri.  
çünkü burasıdır. benim için özgürlük şehri.  
Kafese konmak için benim için özgürlük şehri.

Görsel 5. Araştırmaya katılan KNB kodlu öğrenciye ait özgürlük şehri resmi

Görsel 5'ten de görüleceği üzere KNB kodlu öğrenci kuşların kafeste değil de doğada özgürce yaşaması gerektiğini resmetmiştir.

- “Şifreleri ver” etkinliğinde, iki tablo hazırlanmış olup bu tablolar şifre anahtarı niteliğinde kullanılmıştır. Öğrencilerden şifreleri çözmeleri ve tablonun altındaki özdeyişleri yorumlamaları istenilmiştir. Etkinlikten elde edilen veriler içerik analiziyle çözümlenmiş ve ortaya çıkan bulgular Tablo 23’de sunulmuştur.

Tablo 23.

*Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Şifreleri Ver” Etkinliğindeki Özdeyişleri Yorumlamalarından Elde Edilen Bulgular*

Değerlendirme ölçütü	f	Temalar	f	Kodlar	f		
Tanımlama	27	Özgürlüğün değeri	12	Özgürlüğün sorumluluğu	7		
				Özgürlüğün önemi	5		
		Özgürlüğün kutsallığı	6	Bağımsızlık	5		
				M. Kemal'in istemesi	1		
				Nitelikleri	6		
Örnekleme	4	Özgürlük nedir	9	Kanunlar	2		
				Haklarımız	1		
		Yaşama hakkı	2	Özgürlük alanları	1		
				Kanunlar	1		
				Kölelik yasağı	1		
Uygulama	11	Hukuk önünde eşitlik	1	Köleliğin olumsuzlukları	1		
				Kanunların varlığı	1		
		Düşünce ve ifade özgürlüğü	4	Hür irade	4		
				Yaşama hakkı	5	Uygulamamak	4
						Haklarını savunma	1
Kişi dokunulmazlığı	2	Keyfi yaşamak	2				

Tablo 23 incelendiğinde “şifreleri ver” etkinliği doğrultusunda elde edilen bulguların tanımlama, örnekleme ve uygulama olmak üzere üç değerlendirme ölçütü altında toplandığı görülmektedir. Bu üç değerlendirme ölçütünün altında da belirli temalar belirlenmiştir.

Tanımlama değerlendirme ölçütüne dair bulgular irdelendiğinde; özgürlük nedir (f:9), özgürlüğün kutsallığı (f:6) ve özgürlüğün değeri(f:12) olmak üzere 3 çeşit tanımlamaya ilişkin temaların belirlendiği görülmektedir (Tablo 23). Bu temalar doğrultusunda öğrencilerin açıklamalarda buldukları görülmüş ve kaydedilmiştir. Örnekleme değerlendirme ölçütüne dair bulguların irdelenmesiyle; yaşama hakkı (f:2), hukuk önünde eşitlik (f:1) ve kölelik yasağı (f:1);uygulama değerlendirme ölçütüne dair bulgular incelendiğinde ise; düşünce ve ifade özgürlüğü (f:4), yaşama hakkı (f:5) ve kişi dokunulmazlığı (f:2) olmak üzere üç çeşit uygulamaya ilişkin temalar belirlenmiştir (Tablo 23). Öte yandan tanımlama değerlendirme ölçütüne yönelik 27, örnekleme değerlendirme ölçütüne yönelik 4 ve uygulama değerlendirme ölçütüne ilişkin 11 örnek verildiği görülmüştür (Tablo 23). Özgürlük değerine ilişkin “şifreleri ver” etkinliğinde sunulan örneklerin bazıları Diyalog 8’de sunulmuştur:

*KRNE: “Her şey özgürlük için”*

*EMK: “ Özgürlük ile hayata tutunuyoruz.”*

ECG: “Özgür değilsek hayat yaşanamaz.”  
KNB: “Özgürlük olmayan hayat ölümdür.”  
KMNY: “Özgürlük hayatta tutulan dayanaktır.”  
EMK: “Bir ülke özgürlüğünü kaybettiği bir daha özgürleşemez.”  
KNEA: “İnsan özgürse girdiği savaşı kazanır.”  
EMŞÜ: “Atatürk özgürlük olmasını istiyor.”  
EMK: “Özgürlük ülkenin ruhu gibidir eğer ülkede özgürlük yoksa gelişmemiş bir beden gibidir.”  
KEU: “Bir insanın özgürlük hakları sonsuza dek sürmelidir.”  
KBSB: “Özgür olmayan toplumlar devrişir. Özgür toplumlar reva ve mutluluk içinde yaşar. Kanunlar toplumların barış ve huzur içerisinde yaşamaları için yapılır. Kanunlara uyan toplumlar daha özgür ve eşit koşullarda yaşarlar. İnsanlar özgürlüğün tadına vardığı zaman kölelik ve bağımlılığın ne kadar kötü olduğunu farkına varırlar.”  
ECG: “Kanun yaptıysa doğrudur bu yüzden itaat etmeliyiz. Kanunlar önünde herkes eşit olmalı.”  
KBSB: “Özgür olmayan canlılar hür iradeleriyle hareket edemezler köle bir hayat sürerler.”  
KRNE: “İnsan istemediği bir şeyi zorla yaptığına artık daha çok yapmak istemez.”  
ECG: “Bir insan bir kez özgür oldu mu bir daha asla kimse onun özgürlüğünü elinden alamaz.”  
KMNY: “İnsana istemediği sürece bir turnağını bile kıpırdamaz.”

Diyalog 8.Araştırmaya katılan öğrencilerin şifreleri ver etkinliğindeki özdeyişleri açıklama örneklerine ilişkin alıntılar

Alıntılar değerlendirildiğinde, öğrencilerin özgürlük değerine ilişkin verdiği örneklerin çeşit ve nitelik bakımından dikkat çektiği görülmektedir.“Şifreler ver” etkinliğinde öğrencilerin yaptığı özdeyiş yorumlamalarından elde edilen verilerin analizi sonucu ortaya çıkan değerlendirmelere göre öğrenciler yoğunlukla özgürlük değerini tanımlamaya ve uygulamaya ilişkin ifadeler sarf ettikleri görülmektedir. Öğrenciler özgürlüğün değeri, özgürlüğün kutsallığı, düşünce özgürlüğü ve yaşama hakkı ağırlıkta olmak üzere özgürlüğün farklı boyutlarına ilişkin yazılı ifadelerde bulunmuşlardır. Elde edilen bulgulardan hareketle “şifreleri ver” etkinliğinin öğrencilerde özgürlük değerini geliştirdiği söylenebilir.

- “Özgür basın” etkinliğinde, özgür basın konulu örnek bir şiir sunumu yapılmış ve bu şiirden hareketle öğrencileri düşündürmeye sevk eden 6 soru sorulmuş ve öğrencilerden yanıt vermeleri istenilmiştir. Elde edilen veriler içerik analiziyle çözümlenmiş ve sonucunda ortaya çıkan bulgular Tablo 24’de sunulmuştur.

Tablo 24.

*Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Özgür Basın” Etkinliğindeki Sorulan Sorulara Verdiği Yanıtlardan Elde Edilen Bulgular*

Değerlendirme Ölçütü	f	Temalar	f	Kodlar	f		
Tanımlama	24	Özgürlük	7	Bildiriler	5		
				Mahkeme	1		
		Özgürlüğün değeri	1	Özgürlük ihtiyacı	1		
				İnsan iradesi	1		
		Basın özgürlüğü	11	Şeffaf olması	4	Nitelikleri	6
						Kaynağı	1
				Hukuk önünde eşitlik	4	Hukuk ilkeleri	2
						Herkes eşittir	1
				Düşünce özgürlüğü	1	Gerekçeleştirme	1
				İfade özgürlüğü	19	Hedef gösterme	1
Haklar	13						
Örnekleme	38			Düşünce özgürlüğü	10	Serbestçe fikir beyanı	6
		Medyanın prensipleri	10				
		Doğru bilgi alma hakkı	1	Betimleme	1		
				Hak ihlali	6		
		Özel hayatın gizliliği	7	Hakkını savunma	1		
				Özgür seçim	1		
Uygulama	10	Basın özgürlüğü	5	Konuşmacı	5		
		Düşünce özgürlüğü	1	Konuşmacı	1		
		Kişi dokunulmazlığı	4	Yazıya dökmek	2		
				Konuşmacı	2		

Tablo 24 incelendiğinde “özgür basın” etkinliği doğrultusunda elde edilen bulguların tanımlama, örnekleme ve uygulama olmak üzere üç değerlendirme ölçütü altında toplandığı görülmektedir. Bu üç değerlendirme ölçütünün altında da belirli temalar belirlenmiştir.

Tanımlama değerlendirme ölçütü bulgularına göre; özgürlük (f:7), basın özgürlüğü (f:11), hukuk önünde eşitlik (f:4), düşünce özgürlüğü (f:1) ve özgürlüğün değeri(f:1) olmak üzere beş tema belirlenmiştir (Tablo 24).Öğrenci açıklamaları bu temalar doğrultusunda kaydedilmiştir.

Örnekleme değerlendirme ölçütü bulgularına göre; düşünce özgürlüğü (f:10), seçme ve seçilme hakkı (f:1), ifade özgürlüğü (f:19), doğru bilgi alma hakkı (f:1) ve özel hayatın gizliliği (f:7) olmak üzere beş çeşit tematespit edilmiştir (Tablo 24).

Uygulama değerlendirme ölçütü bulgularına göre; basın özgürlüğü (f:5), düşünce özgürlüğü (f:1) ve kişi dokunulmazlığı (f:4) olmak üzere üç çeşit temanın varlığı

görülmüştür (Tablo 24).Diğer yandan, tanımlama değerlendirme ölçütüne yönelik 24, örnekleme değerlendirme ölçütüne yönelik 38 ve uygulama değerlendirme ölçütüne ilişkin 10 örnek verildiği görülmüştür (Tablo 24).

Tablo 24’de ifade edilen özgürlük değerine ilişkin “özgür basın” etkinliğinde sunulan örneklerden bazıları Diyalog 9’da gösterilmiştir:

*KİNA: “Her insanın hakkı ve özgürlüklerinin olması gerekmektedir. Eğer ki her insanın hakkı ve özgürlüğü olmazsa demokraside olmaz.”*

*KMU: “Özgürlük insanın en büyük iradesidir ve insanlar kendi özgürlüğünü istediği gibi kullanmalıdır.”*

*EAT: “Basın dürüst şeffaf olursa basın anlamıyla özgür olabilir.”*

*KMU: “Basın gücünü haktan ve özgürlükten aldığı için bu güç oluşur.”*

*KİNA: “Bu dünyada herkes eşit onun için herkes özgür buna Allah'tan başka kimse karışamaz.”*

*EHÜ: “Herkes fikrini açıklamalı bu bir haktır.”*

*ECG: “Herkes fikrini açıklamalı ve saygı duyulmalı.”*

*EMK: “Medya düşünce özgürlüğü, etik davranma prensipleri vardır.”*

*KBSB: “Özgür seçimlerin olması ve tarafsız ve bağımsız hukuk ilkelerinin olması lazım.”*

*KET: “Toplumsal huzurdur barış içinde bir bayram günü kutlu olsun 3 Mayıs basın özgürlüğüdür.”*

*ECG: “Kimseyi suçlamadan dikkatle kimsenin yaşamına müdahale etmeden bir metin yazardım.”*

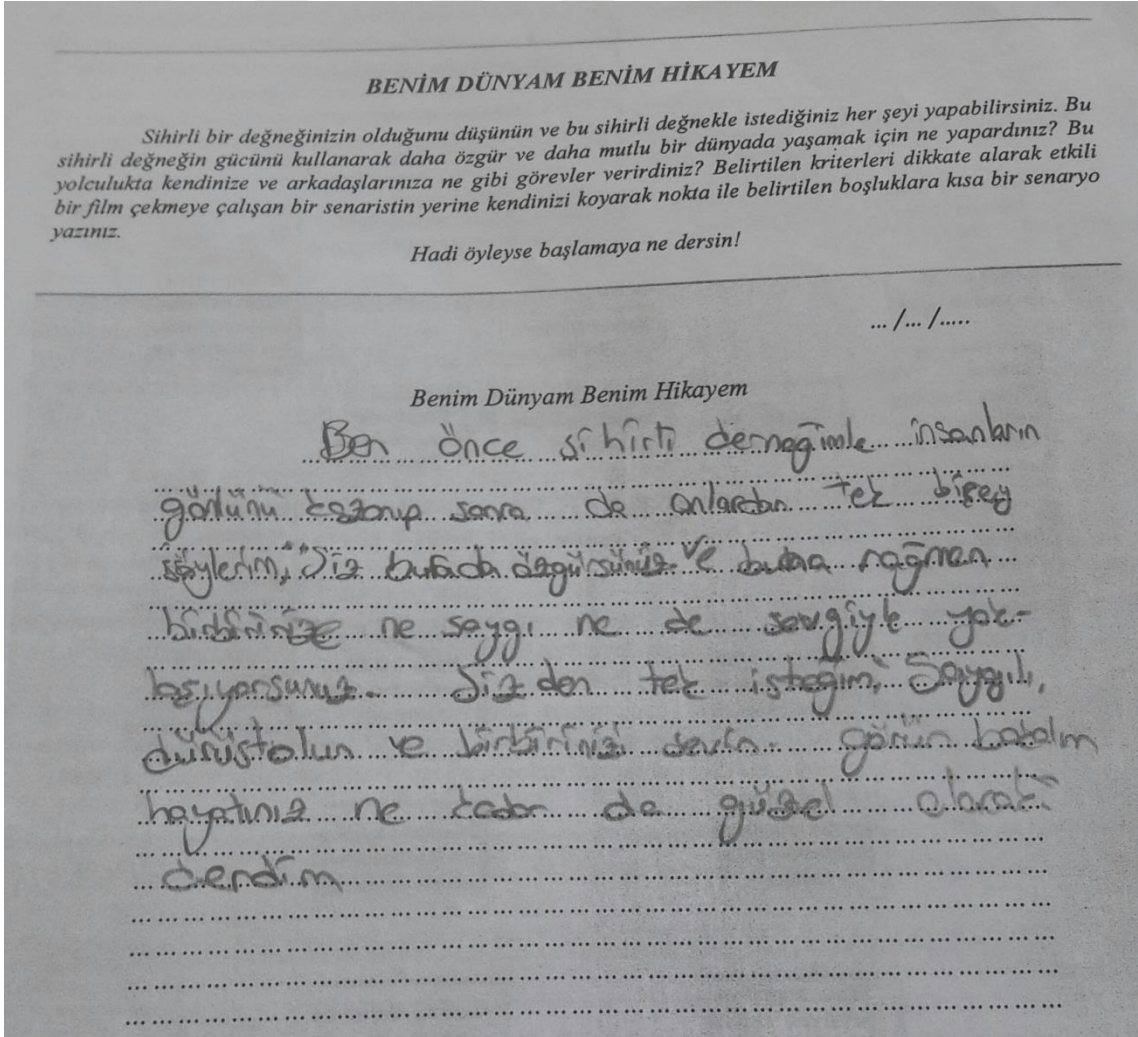
*Diyalog 9.Araştırmaya katılan öğrencilerin özgür basın etkinliğinde sorulara verdikleri cevaplara ilişkin alıntılar*

Alıntılar değerlendirildiğinde, öğrencilerin özgürlük değerine ilişkin verdiği örneklerin çeşit ve nitelik bakımından dikkat çektiği görülmektedir.“Özgür basın” etkinliğinde sorulan sorulara verilen cevaplardan elde edilen verilerin analizi sonucu ortaya çıkan değerlendirmelere göre öğrencilerin özgürlük değerini tanımlamaya, örneklemeye ve uygulamaya ilişkin ifadeler sarf ettikleri görülmüştür. Öğrenciler düşünce özgürlüğü, basın özgürlüğü, hukuk önünde eşitlik, ifade özgürlüğü, kişi dokunulmazlığı ve özel hayatın gizliliği ağırlıkta olmak üzere özgürlüğün farklı boyutlarına ilişkin yazılı ifadelerde bulunmuşlardır. Elde edilen bulgulardan hareketle “özgür basın” etkinliğinin öğrencilerde özgürlük değerini geliştirdiği anlaşılmaktadır.

- Ürün dosyasının sonlarına doğru öğrencilerde geliştirilmesi hedeflenen değerleri kazanma durumunun tespitine yönelik “küçük bir tebessüm” etkinliği uygulatılmıştır. Bu etkinlikte geliştirilmesi hedeflenen değerlerin dışında dört değer daha ilave edilerek küçük bir metin hazırlanmıştır. Bu metnin her bir cümlesi bir değere karşılık gelmektedir. Metnin altına anlam çözümleme tablosu koyulmuş ve

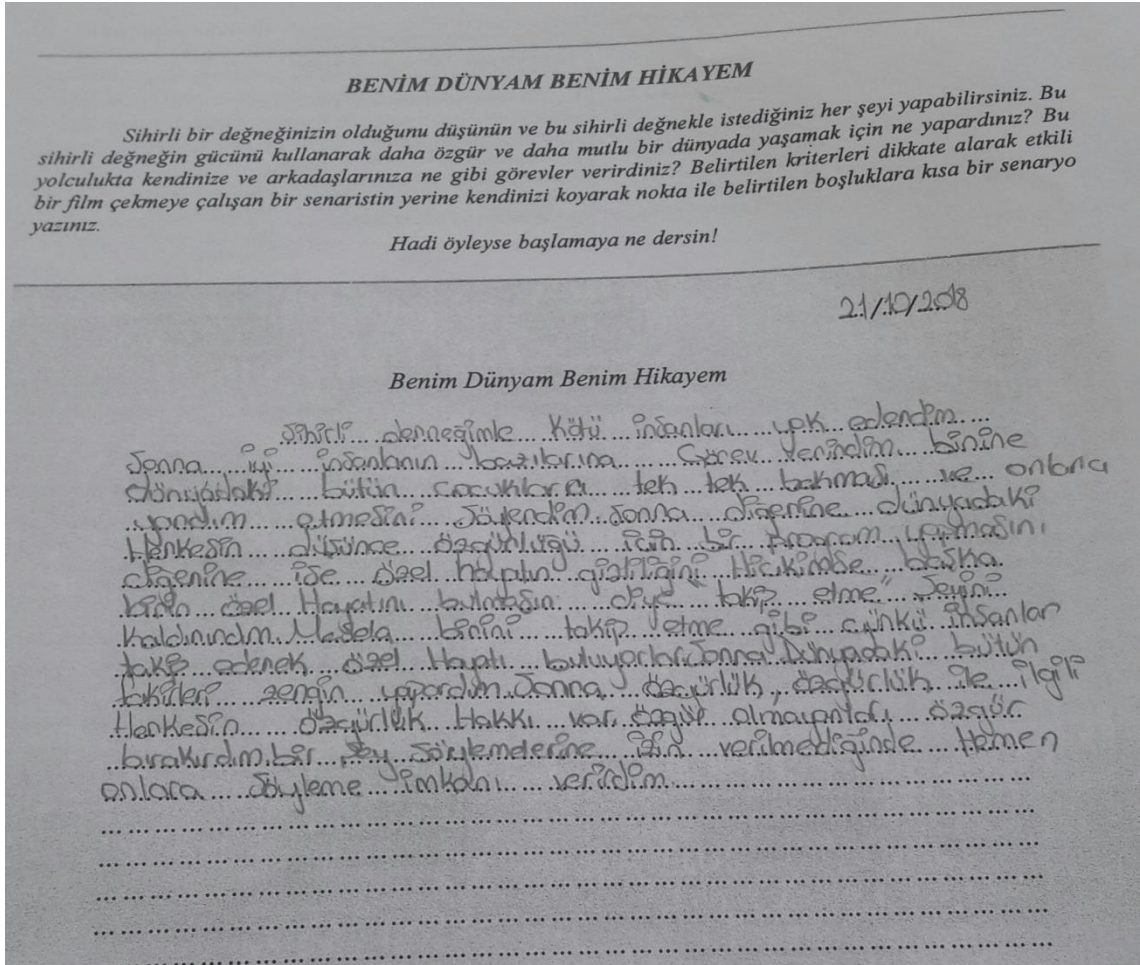
bu tabloda cümlelerin hangi değere karşılık geldiğinin belirtilmesi istenilmiştir. Bu etkinlikle karmaşık bir şablonda öğrencilerin değerleri ayırt etmesini sağlamak amaçlanmıştır. Elde edilen verilerin aritmetik ortalaması alınmış ve bulgular Tablo 20’de gösterilmiştir. Tablo 20’e göre, sınıfın aritmetik ortalamasının 79 puan olduğu, 6 kişi tüm değerleri doğru bulduğu, 3 kişinin ise değerlerin sadece yarısını bulabildiği görülmektedir. Buna göre, sınıfın genelinin değerleri ayırt edebildiği ve kıyaslayabildiği söylenebilir.

- Ürün dosyasının son etkinliği “benim dünyam benim hikâyem” adlı etkinliktir. Bu etkinlikte öğrencilerden belirlenen kurallar çerçevesinde, daha özgür ve daha mutlu bir dünyada yaşama konulu bir senaryo yazmaları istenilmiştir. Elde edilen veriler betimsel analizle çözümlenmiştir. Özgürlük değerini içeren senaryoların alıntıları Metin 3, Metin 4’de sunulmuştur:



Metin 3. Araştırmaya katılan KŞB kodlu öğrencinin benim dünyam benim hikâyem etkinliğine ait senaryosu

KŞB'ye ait senaryo irdelendiğinde; bu öğrencinin birbirini seven, birbirine saygı duyan ve herkesin özgür olduğu bir dünya hayal ettiği görülmüştür (Metin 3).



Metin 4. Araştırmaya katılan KHB kodlu öğrencinin benim dünyam benim hikâyem etkinliğine ait senaryosu

KHB'ye ait senaryo irdelendiğinde; bu öğrencinin kendi kurduğu dünyasında, çocuklara yardım edeceğini, iyi insanlara görev vereceğini, herkesin düşüncelerini özgürce ifade edebileceği bir ortam hazırlayacağını belirttiği ve özel hayatın gizliliği konusuna da değindiği anlaşılmıştır (Metin 4).

- Ürün dosyasındaki “petek bulmaca” etkinliği dolaylı yünden özgürlük değerini geliştirmeyi amaçlamıştır. Bu etkinlikte öğrencilerden peteklerin arasına gizlenen M. Kemal Atatürk’e ait özdeyişi bulmaları ve kısaca açıklamaları istenilmiştir. Peteklerin arasında “Öğretmenler! Cumhuriyet sizden düşünceleri hür, vicdani hür nesiller ister.” özdeyişi gizlenmiştir. Ürün dosyasının son etkinliklerinden biri olduğu için öğrenciler bu etkinliğe ilgi göstermemişlerdir. Bu etkinliği sadece 10 kişi gerçekleştirmiştir ve istenilen verim elde edilememiştir.



#### 4.4. Eylem süreci boyunca sorumluluk değerinin gelişimine yönelik elde edilen bulgular

Bu bölümde geliştirilmesi hedeflenen değerlerden sorumluluk değeriyle ilgili elde edilen bulgular sunulmuştur.

##### 4.4.1. Araştırmaya katılan öğrencilerde araştırmaya katılan öğrencilerde sorumluluk değerini geliştirmeye yönelik eğitsel oyun uygulamasından elde edilen bulgular

Araştırmanın temel bileşenlerinden biri eğitsel oyunlardır. Eğitsel oyunların yoğunlaştırıldığı bir öğretimle sosyal bilgiler dersinde yer alan sorumluluk değerinin geliştirilmesi araştırmanın amaçlarından biridir. Bu amaca yönelik 10 eğitsel oyun tasarlanmıştır. Sorumluluk değerini doğrudan veya dolaylı geliştirmeye yönelik tasarlanan eğitsel oyunlar şunlardır:

- “*En iyi gazeteci biziz*”: Bu oyunda, öğrenciler iş bölümüyle birlikte üstüne düşen rolleri ve vazifeleri yerine getirmişler, sorumluluk bilinciyle hareket etmişlerdir. Grup üyeleri sorumluluklarının farkında olmuşlar, grubunun başarısı için çabalamışlar, olumlu olumsuz davranışlarının sonucunu üstlenmişlerdir. Sonuçta öğrenciler sorumluluk duygusunu hissetmişler, verilen görevleri zamanında yapmaya çalışmışlar, sınıf içi etkinliklerde rol almakta istekli davranmışlardır. Öğrenciler jüri üyeliği, köşe yazısının sunumu gibi bireysel sorumlulukları yerine getirmişlerdir. Bu oyunda öğrencilerden değerleri konu alan bir köşe yazısı yazmaları istenilmiştir. Köşe yazısında, sorumlulukla ilgili olan bölümün alıntıları Diyalog 10’dayer almaktadır:

*KNÇ: “Sorumluluk için Melek’i uygun gördük. Ödevlerini tam anlamıyla yapar. Okula zamanında gelir. Okula geç kaldığı görülmemiştir. Okula gelirken eşyaları eksiksiz bir şekilde getirir. Derste, ders anlatırken hiç konuşmaz dikkatlice dinler.” (d 8 – 31.56).*

*KBSB: “ Melek nur arkadaşımızı çok sorumlu buluyoruz. Zamanında ödevlerini yaptığı için onu seçiyoruz ve sorumluluklarını yerine getirdiği için.” ( d 8 – 32.32).*

*KBB: “Sorumluluk, Melek Nur. Sınıfımıza sahip çıkar. Ödevlerini eksiksiz yapar.” (d8 – 33.24).*

*Diyalog 10.* Araştırmaya katılan öğrencilerin en iyi gazeteci biziz oyununda sorumlulukla ilgili yazdıkları köşe yazılarından alıntılar

Alıntılar değerlendirildiğinde, öğrencilerin sorumluluk değerine ilişkin verdiği örneklerin çeşit ve nitelik bakımından dikkat çektiği görülmüştür.

- “*Sesim olur musun*”: Bu oyunda, öğrenciler iş bölümüyle birlikte üstüne düşen rolleri ve vazifeleri yerine getirmişlerdir. Medya okuryazarlığı becerisini etkin bir şekilde kullanmışlar, sorumluluk bilinciyle hareket etmişlerdir. Grup üyeleri sorumluluklarının farkında olmuşlar, grubunun başarısı için çabalamışlar, olumlu olumsuz davranışlarının sonucunu üstlenmişlerdir. Sonuçta öğrencilerin sorumluluk duygusunu hissettikleri, verilen görevleri zamanında yapmaya çalıştıkları, sınıf içi etkinliklerde rol almakta istekli davrandıkları ve öğrencilerde sorumluluk duygusunun geliştiği görülmüştür.
- “*Müzik dursun sen söyle*”: Bu oyun, öğrencilerin iş bölümüyle birlikte üstüne düşen rolleri ve vazifeleri yerine getirdikleri bir oyun olmuştur. Oyun sayesinde öğrenciler kurumların sorumlulukları, sınıf içindeki sorumlulukları hakkında bilgi sahibi olmuşlar ve sorumluluk bilinciyle hareket etmişlerdir. Grup üyeleri sorumluluklarının farkında olmuşlar, grubunun başarısı için çabalamışlardır. Öğrenciler, olumlu olumsuz davranışlarının sonucunu üstlenmişler, sorumluluk duygusunu hissetmişler, verilen görevleri zamanında yapmaya çalışmışlar, sınıf içi etkinliklerde rol almakta istekli davranmışlardır. Ayrıca öğrencilerin verilen görevleri yapamadığında üzüldükleri, sonraki görevlerde daha çok çabalayacaklarını belirttikleri tespit edilmiştir. Sonuçta öğrencilerin tamamının sınıf içi etkinliğine katılım gösterdikleri ve öğrencilerde sorumluluk duygusunun geliştiği görülmüştür.
- “*Çember dönsün*”: Bu oyun, öğrencilerin iş bölümüyle birlikte üstüne düşen rolleri ve vazifeleri yerine getirdikleri bir oyun olmuştur. Oyun sayesinde öğrenciler keseyi dağıtma, doğru ismi seçme gibi bireysel sorumlulukları yerine getirmişler. Öğrenciler, sorumluluk bilinciyle hareket etmişler, grup üyeleri sorumluluklarının farkında olmuşlar ve grubunun başarısı için çabalamışlardır. Öğrenciler, olumlu olumsuz davranışlarının sonucunu üstlenmişler, sorumluluk duygusunu hissetmişler ve verilen görevleri zamanında yapmaya çalışmışlardır. Ayrıca öğrencilerin sınıf içi etkinliklerde rol almakta istekli davrandıkları, verilen görevleri yapamadığında üzüldükleri ve sonraki görevlerde daha çok çabalayacaklarını belirttikleri tespit edilmiştir.
- “*Yaşayan eller*”: Bu oyun, öğrencilerin iş bölümüyle birlikte üstüne düşen rolleri ve vazifeleri yerine getirdikleri bir oyun olmuştur. Öğrenciler, sorumluluk bilinciyle

hareket etmişler, grup üyeleri sorumluluklarının farkında olmuşlar ve grubunun başarısı için çabalamışlardır. Öğrenciler, olumlu olumsuz davranışlarının sonucunu üstlenmişler, sorumluluk duygusunu hissetmişler ve verilen görevleri zamanında yapmaya çalışmışlardır. Grup liderleri duyduklarını en kısa sürede yazıya geçirme vazifesi için yoğun çaba göstermişler ve bazı öğrenciler ilk adım atmanın sorumluluğunu taşıma güdüsüyle hareket etmişlerdir. Ayrıca öğrencilerin sınıf içi etkinliklerde rol almakta istekli davrandıkları, verilen görevleri yapamadığında üzüldükleri ve sonraki görevlerde daha çok çabalayacaklarını belirttikleri tespit edilmiştir.

- “*Kumanda sensin*”: Bu oyun, öğrencilerin iş bölümüyle birlikte üstüne düşen rolleri ve vazifeleri yerine getirdikleri bir oyun olmuştur. Oyun sayesinde öğrenciler verilen sorumlulukları yerine getirmeye çalışmışlar, hâkim, savcı, avukat, kâtip, mübaşir, gazeteci gibi mesleklerin sorumluluklarını öğrenmişler ve uygulamışlardır. Öğrenciler kendi çabalarıyla etkinlik tasarlamış ve uygulamışlardır. Öğrenciler, sorumluluk bilinciyle hareket etmişler, grup üyeleri sorumluluklarının farkında olmuşlar ve grubunun başarısı için çabalamışlardır. Öğrenciler, olumlu olumsuz davranışlarının sonucunu üstlenmişler, sorumluluk duygusunu hissetmişler ve verilen görevleri zamanında yapmaya çalışmışlardır. Bazı öğrenciler ilk adım atmanın sorumluluğunu taşıma güdüsüyle hareket etmişlerdir. Ayrıca öğrencilerin sınıf içi etkinliklerde rol almakta istekli davrandıkları, verilen görevleri yapamadığında üzüldükleri ve sonraki görevlerde daha çok çabalayacaklarını belirttikleri tespit edilmiştir.
- “*Aman patlamasın*”: Bu oyun, öğrencilerin iş bölümüyle birlikte üstüne düşen rolleri ve vazifeleri yerine getirdikleri bir oyun olmuştur. Öğrenciler kendi çabalarıyla etkinlik tasarlamış ve uygulamışlardır. Öğrenciler, sorumluluk bilinciyle hareket etmişler, grup üyeleri sorumluluklarının farkında olmuşlar ve grubunun başarısı için çabalamışlardır. Öğrenciler, olumlu olumsuz davranışlarının sonucunu üstlenmişler, sorumluluk duygusunu hissetmişler ve verilen görevleri zamanında yapmaya çalışmışlardır. Grup liderleri duyduklarını en kısa sürede yazıya geçirme vazifesi için yoğun çaba göstermişler ve bazı öğrenciler ilk adım atmanın sorumluluğunu taşıma güdüsüyle hareket etmişlerdir. Ayrıca öğrencilerin sınıf içi etkinliklerde rol almakta istekli davrandıkları, verilen görevleri yapamadığında üzüldükleri ve sonraki görevlerde daha çok çabalayacaklarını belirttikleri tespit edilmiştir.

- “*Aç kapıyı bezirgân başı*”: Bu oyun, öğrencilerin iş bölümüyle birlikte üstüne düşen rolleri ve vazifeleri yerine getirdikleri bir oyun olmuştur. Öğrenciler, sorumluluk bilinciyle hareket etmişler, grup üyeleri sorumluluklarının farkında olmuşlar ve grubunun başarısı için çabalamışlardır. Öğrenciler, olumlu olumsuz davranışlarının sonucunu üstlenmişler, sorumluluk duygusunu hissetmişler ve verilen görevleri zamanında yapmaya çalışmışlardır. Ayrıca öğrencilerin sınıf içi etkinliklerde rol almakta istekli davrandıkları, verilen görevleri yapamadığında üzüldükleri ve sonraki görevlerde daha çok çabalayacaklarını belirttikleri tespit edilmiştir. Öğrenciler halat çekme kısmında grubun başarısı için fedakârlık yapmaktan çekinmemişlerdir.
- “*Deve cüce*”: Bu oyun, öğrencilerin iş bölümüyle birlikte üstüne düşen rolleri ve vazifeleri yerine getirdikleri bir oyun olmuştur. Öğrenciler, sorumluluk bilinciyle hareket etmişler, grup üyeleri sorumluluklarının farkında olmuşlar ve grubunun başarısı için çabalamışlardır. Öğrenciler, olumlu olumsuz davranışlarının sonucunu üstlenmişler, sorumluluk duygusunu hissetmişler ve verilen görevleri zamanında yapmaya çalışmışlardır.
- “*Çevir kalemi*”: Bu oyun, öğrencilerin iş bölümüyle birlikte üstüne düşen rolleri ve vazifeleri yerine getirdikleri bir oyun olmuştur. Öğrenciler, sorumluluk bilinciyle hareket etmişler, grup üyeleri sorumluluklarının farkında olmuşlar ve grubunun başarısı için çabalamışlardır. Öğrenciler, olumlu olumsuz davranışlarının sonucunu üstlenmişler, sorumluluk duygusunu hissetmişler ve verilen görevleri zamanında yapmaya çalışmışlardır.

#### **4.4.2. Araştırmaya katılan öğrencilerin ürün dosyalarından sorumluluk değerini geliştirmeye yönelik uygulamalara ilişkin elde edilen bulgular**

Ürün dosyası, eğitsel oyunların yoğunlaştırıldığı bir öğretimle sosyal bilgiler dersinde yer alan sorumluluk değerinin geliştirilmesinde destek amaçlı okul dışı etkinliği olarak düşünülmüştür. Bu doğrultuda 4 etkinlik tasarlanmıştır. Etkinliklerin ham örnekleri EK 4’te sunulmuştur.

Ürün dosyasına etkinlikler tasarlanırken öğrencilerin seviyesi, yapılandırmacı eğitimin öngördüğü öğrenme alanlarındaki kazanımlara uygunluğu, eğitsel oyunları destekleyici olmaları dikkate alınmıştır. Eğitsel oyunlarla, dolaylı olarak eyleme yönelik değer gelişimini sağlama, ürün dosyasıyla birlikte doğrudan söylem ifadeleri ve bilişsel alana

yönelik değer gelişimi amaçlanmıştır. Sorumluluk değerini doğrudan geliştirmeye yönelik ürün dosyasındaki etkinlikler şunlardır:

- “Karikatürist” etkinliğinde, öğrencilerden sorumlulukla ilgili karikatürü yorumlamaları ve sorumlulukla ilgili bir karikatür çizmeleri istenilmiştir. Karikatür yorumlamayla elde edilen veriler içerik analizle, karikatür çizimlerinden elde edilen veriler ise betimsel analiz tekniğiyle çözümlenmiştir. İçerik analizi sonucu elde edilen bulgular Tablo 25’de, karikatür çizimleri ise Görsel 6, Görsel 7, Görsel 8, Görsel 9, Görsel 10 ve Görsel 11’de sunulmuştur.

Tablo 25.

*Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Karikatürist” Etkinliğindeki Karikatürleri Yorumlamalarından Elde Edilen Bulgular*

Temalar	f	f	Kodlar	f
Tanımlama	9	3	Sorumsuzluk tembel insan	1
			özelliklerindedir	
			Kuralların canlılara göre	2
			değişimi	
Örnekleme	13	10	Sorumsuzluğun kaynağı	1
			Kurallar herkes içindir	4
			Sorumluluklarda hassasiyet	1
			Karşılaştırmalı sorumluluk	3
			Sorumsuzluk	8
Uygulama	17	7	Sorumsuzluğun başkalarına etkisi	1
			Sorumsuzluğun getirdikleri	1
			Trafik kurallarına uymayanları hali	7
		10	Kurallara uyulmalı	10

Tablo 25 incelendiğinde “karikatürist” etkinliği doğrultusunda elde edilen bulguların tanımlama, örnekleme ve uygulama olmak üzere üç tema altında toplandığı görülmektedir. Bu üç değerlendirme ölçütünün altında da belirli temalar belirlenmiştir.

Tanımlama değerlendirme ölçütü bulgularına göre; sorumsuzluk tembel insan özelliğidir (f:1), kuralların canlılara göre değişimi (f:2), sorumsuzluğun kaynağı (f:1), kurallar herkes içindir (f:4), sorumluluklarda hassasiyet (f:1) ve karşılaştırmalı sorumluluk (f:3) olmak üzere altı tema belirlenmiştir (Tablo 25). Öğrenci açıklamaları bu temalar doğrultusunda kaydedilmiştir.

Örnekleme değerlendirme ölçütü bulgularına göre; sorumsuzluk (f:8), sorumsuzluğun başkalarına etkisi (f:1) ve sorumsuzluğun getirdikleri (f:1) olmak üzere beş çeşit tema tespit edilmiştir (Tablo 25).

Uygulama değerlendirme ölçütü bulgularına göre; kurallara uyulmalı (f:10) ve trafik kurallarına uymayanların hali (f:7) olmak üzere iki çeşit temanın varlığı görülmüştür (Tablo 25). Diğer yandan, tanımlama değerlendirme ölçütüne yönelik 9, örnekleme değerlendirme ölçütüne yönelik 13 ve uygulama değerlendirme ölçütüne ilişkin 17 örnek verildiği görülmüştür (Tablo 25).

Tablo 25’de ifade edilen sorumluluk değerine ilişkin “karikatürist” etkinliğinde sunulan örneklerden bazıları Diyalog 11’de gösterilmiştir:

*KEU: “... öbür inek çok sorumsuz kural nedir bilmeyen bir inek sinirli ve saygısız bir inek.”*

*KMNY: “Aslında burada sorumsuz olan inekler değil, ineklerin sahipleri. Çünkü adam sokağa salmış hayvancağızları.”*

*KINA: “Kurallar herkes için geçerliliği vardır. Kişiden kişiye değişmez.”*

*EAT: “Dünyanın daha yaşanılır ve daha adil olabilmesi için bazı kurallar vardır. İnsanlar kurallar noktasında hassas olmalıdır.”*

*EMŞÜ: “Ben bir ineğin sorumsuz olduğu diğer ineğinde sorumluluk sahibi olduğunu düşünüyorum.”*

*KRNE: “Kuralları çiğniyorlar ve sorumsuz davranıyorlar.”*

*ECG: “Sorumsuzluğun kötü bir şey olduğunu anladım.”*

*EHB: “Sorumsuzluk bide hem kendi hayatlarını boşa saydılar hem de başkalarını riske atıyor ölüm !!! Açısından.”*

*KNO: “Bazı insanlar trafik kurallarına uymaz ve bu durum çok çeşitli sebeplere neden olur. Ölüm, kaza, sakatlık gibi.”*

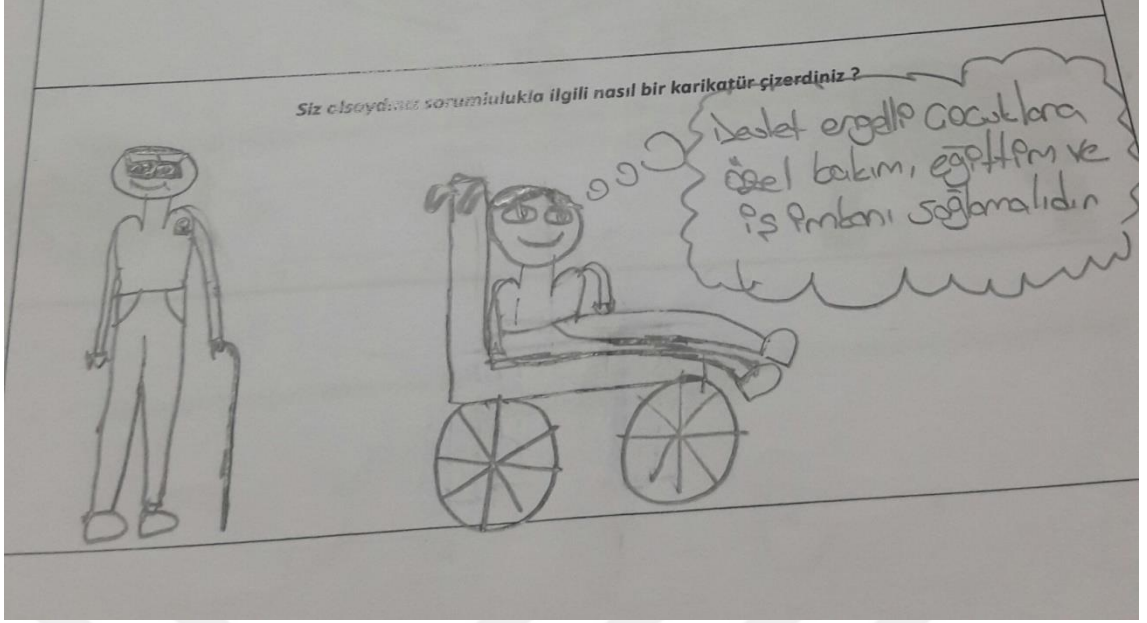
*KBSB: “Kuralları ciddiye almayanlar başka insanlara zarar verir, sosyal hayatı olumsuz etkiler. Herkes üstüne düşeni yapması lazım.”*

*KHB: “Kurallara uymuyorlar uymaları lazım böyle olursa eğer olumsuz bir davranış olur ve de arabaların geçmemesini önler.”*

*Diyalog 11.* Araştırmaya katılan öğrencilerin “karikatürist” oyununda sorumlulukla ilgili yaptığı yorumlamalardan alıntılar

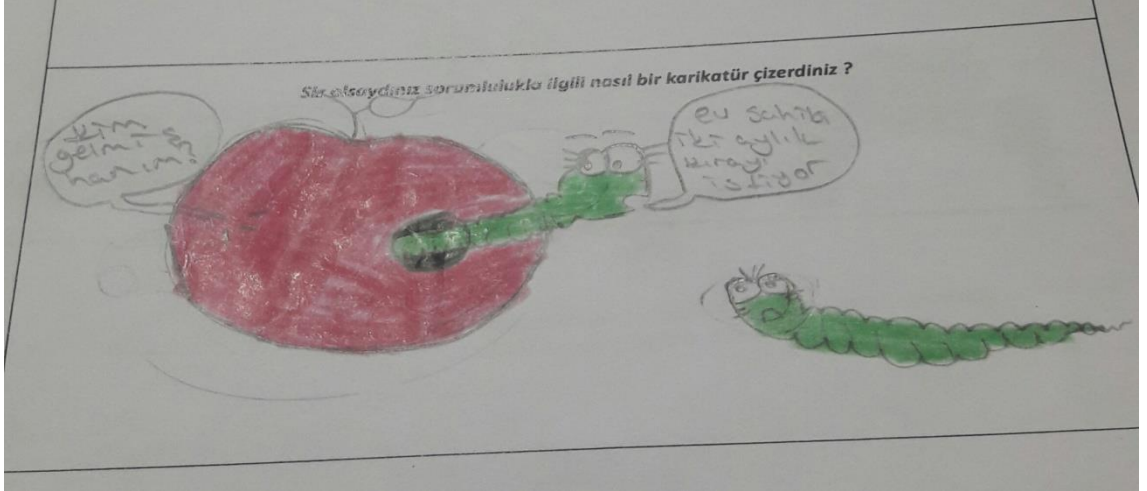
Alıntılar değerlendirildiğinde, öğrencilerin sorumluluk değerine ilişkin verdiği örneklerin çeşit ve nitelik bakımından dikkat çektiği görülmektedir.

“Karikatürist” etkinliğinde sorulan sorulara verilen cevaplardan elde edilen verilerin analizi sonucu ortaya çıkan değerlendirmelere göre öğrencilerin sorumluluk değerini tanımlamaya, örneklemeye ve uygulamaya ilişkin ifadeler sarf ettikleri görülmüştür. Öğrenciler kurallar herkes için geçerlidir, sorumsuzluk, kurallara uyulmalı, trafik kuralları herkes için geçerlidir, karşılaştırmalı sorumluluk ağırlıkta olmak üzere sorumluluğun farklı boyutlarına ilişkin yazılı ifadelerde bulunmuşlardır. Elde edilen bulgulardan hareketle “karikatürist” etkinliğinin öğrencilerde sorumluluk değerini geliştirdiği anlaşılmaktadır.



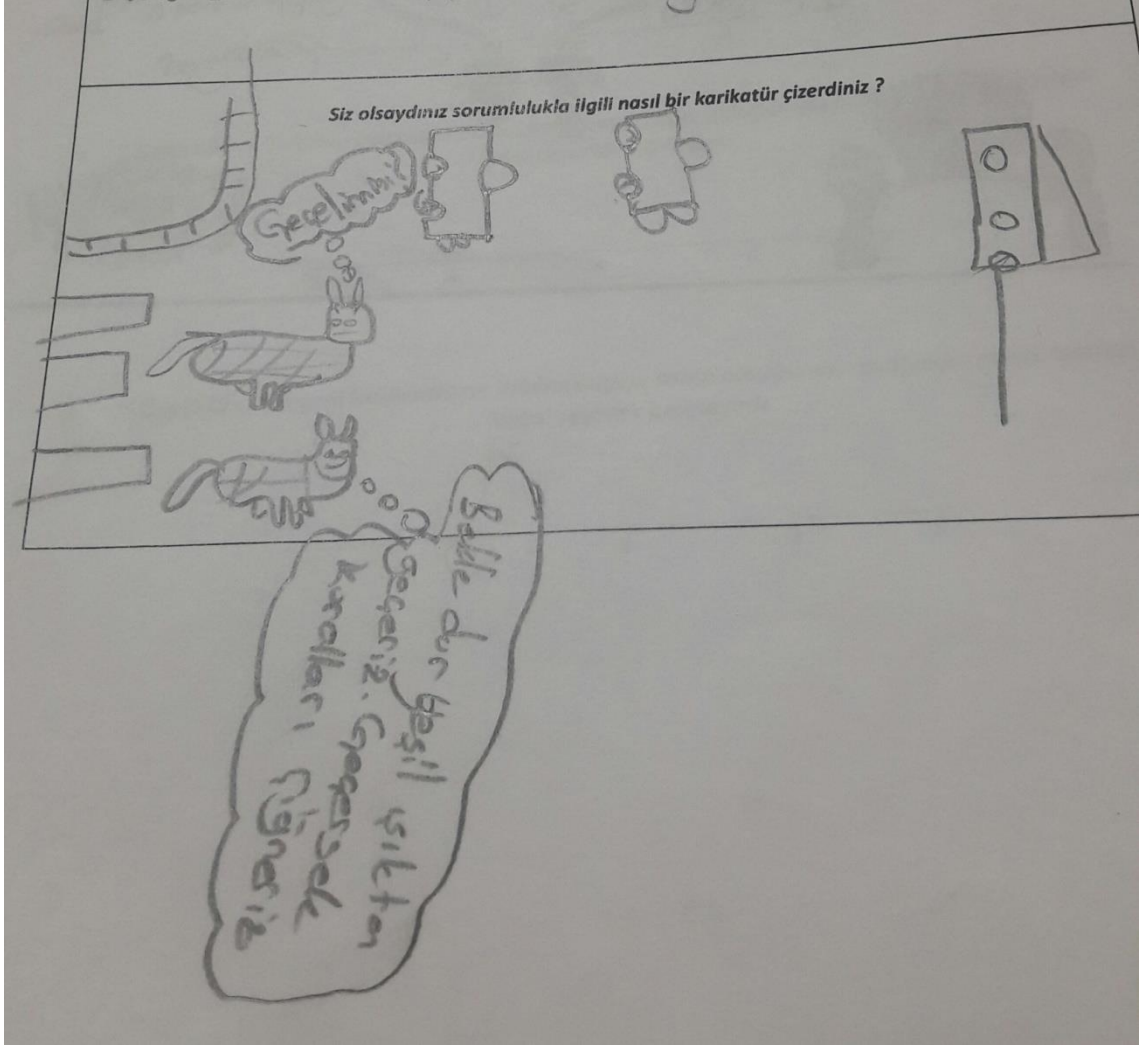
Görsel 6. Araştırmaya katılan KZB kodlu öğrenciye ait karikatür çizimi

Görsel 6'dan da görüleceği üzere KZB kodlu öğrenci engellilere ait haklarının temininde devlet yetkililerine ait sorumluluklara değinmiştir.



Görsel 7. Araştırmaya katılan KNEA kodlu öğrenciye ait karikatür çizimi

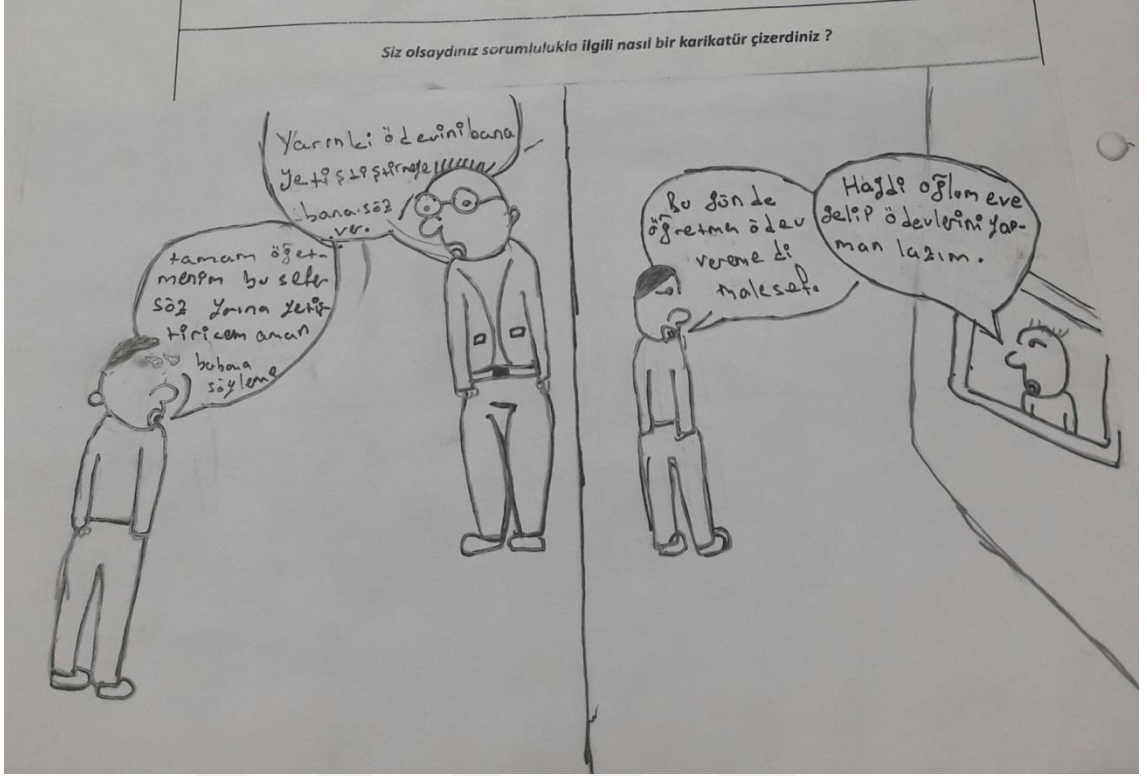
Görsel 7'den de görüleceği üzere KNEA kodlu öğrenci evin erkeğinin kirayı verme sorumluluğuna değinmiştir.



Görsel 8. Araştırmaya katılan KNO kodlu öğrenciye ait karikatür çizimi

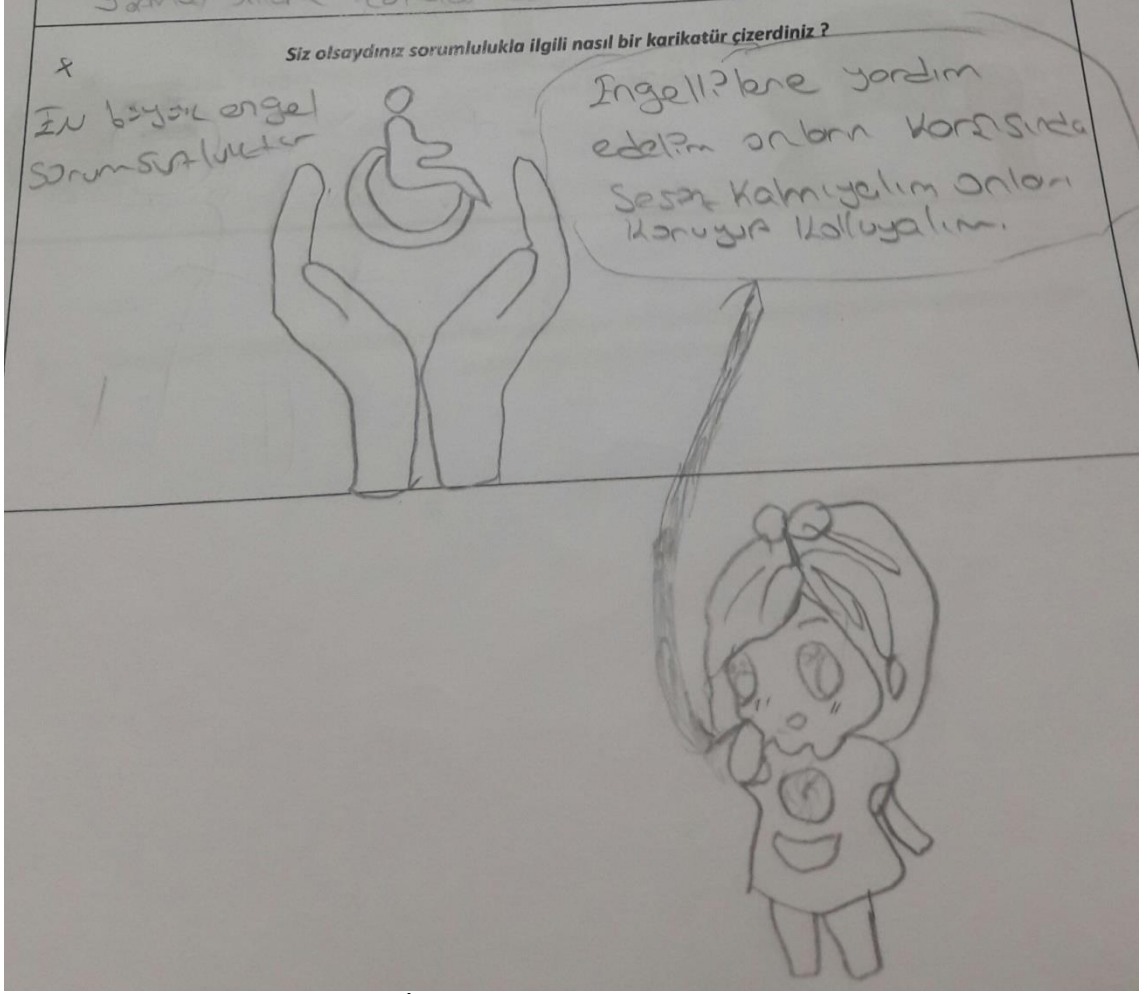
Görsel 8'den de görüleceği üzere KNO kodlu öğrenci trafik kurallarına değinmiştir.





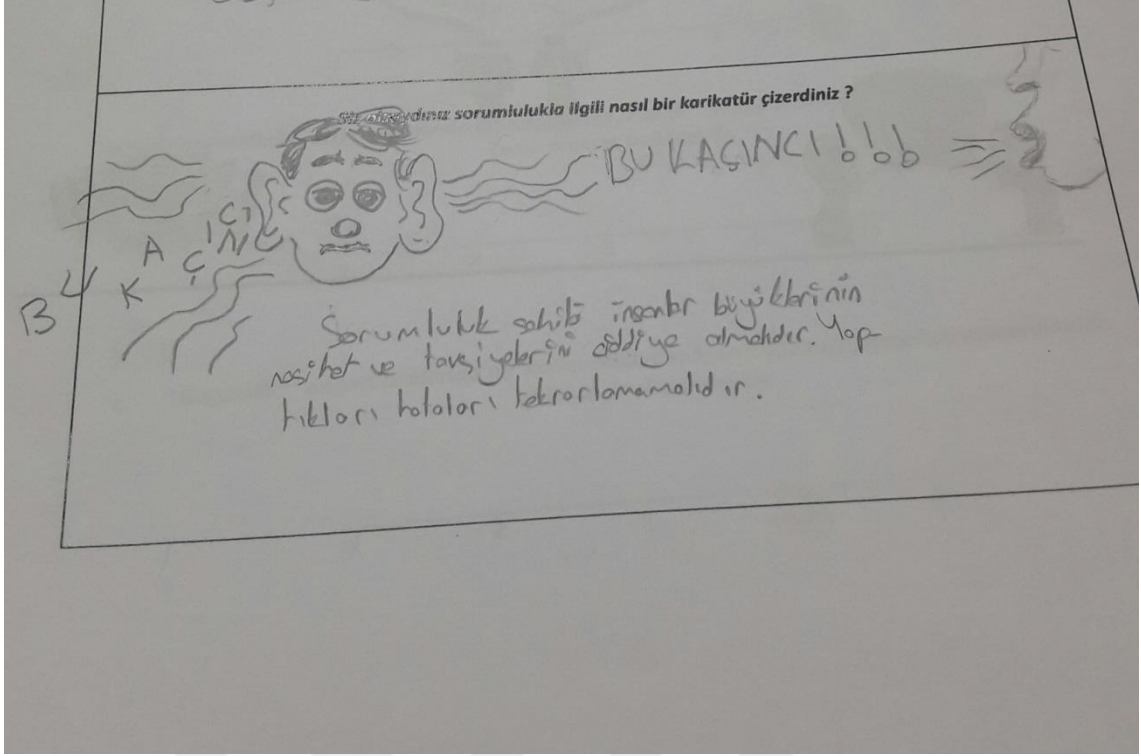
Görsel 9. Araştırmaya katılan KMU kodlu öğrenciye ait karikatür çizimi

Görsel 9'dan da görüleceği üzere KMU kodlu öğrenci, öğrencilerin okul sorumlulukları dâhilinde olan ödevlerini zamanında yapma konusuna değinmiştir.



Görsel 10. Araştırmaya katılan KİNA kodlu öğrenciye ait karikatür çizimi

Görsel 10'dan da görüleceği üzere KİNA kodlu öğrenci vatandaşın engellilere karşı sorumluluklarına değinmiştir.



Görsel 11. Araştırmaya katılan KBSB kodlu öğrenciye ait karikatür çizimi

Görsel 11'den de görüleceği üzere KBSB kodlu öğrenci büyüklerin sözünün dinlenilmesi gerektiğini ve yapılan hataların tekrarlanmaması gerektiğine değinmiştir.

- Okul ders kitaplarında yer alan “sorumluluğumuz kadar özgürüz” etkinliği sorumluluk değerini geliştirmek amaçlı bu çalışmada ürün dosyasında kullanılmıştır. Bu etkinlikte ortaokul 7. sınıf “Birey ve Toplum” öğrenme alanı kazanımları arasında yer alan düşünceyi açıklama özgürlüğü, düşünceyi yayma özgürlüğü, özel yaşamın gizliliği gibi özgürlüğün alt boyutlarına karşılık gelen sorumlulukların yazılması istenilmiştir. “Sorumluluğumuz kadar özgürüz” etkinliğinden elde edilen veriler betimsel analiz tekniğiyle çözümlenmiş ve sonucunda ortaya çıkan bulgular Tablo 26’da sunulmuştur.

Tablo 26.

*Araştırmaya Katılan Öğrencilerin “Sorumluluğumuz Kadar Özgürüz” Etkinliğindeki Sorulara Verilen Yanıtlardan Elde Edilen Bulgular*

Özgürlükler	Sorumluluklar
Düşünceleri açıklama özgürlüğü	<p>Karşımızdakini kırmayacak şekilde düşüncelerimizi açıklamalıyız</p> <p>Hakaret etmeden düşünceleri açıklamalı</p> <p>İfadeleriyle kamu düzenine kamu sağlığı ve ahlakına ya da başkalarının hakkına ve özgürlüklerine zarar vermemeliyiz.</p> <p>Düşünceleri açıklama özgürlüğü açıkça söylemeli ve dikkatli konuşmalı</p> <p>Başkalarını aşağılamamalı</p> <p>Düşüncelerimizi açıklarken başkalarının hak ve özgürlüklerine zarar vermemeliyiz</p> <p>Ön yargılı davranmamalı</p> <p>Karşıdaki duygularıyla oynamamalıyız</p> <p>Bir kişiyle ilgili düşünceleri ona söyleyerek başka insanlara yaymamalıyız</p> <p>Yanlış haber yaymamalı</p> <p>Düşünceleri başkasına söylerken dikkat etmeli</p> <p>Ceza kanunlarının kurdukları kurallar dışındaki düşünceleri uygun bir yerde istediğimiz gibi açıklayabiliriz</p> <p>Düşüncelerimizi kaba bir dil kullanmadan açık bir şekilde herkese yaymalı</p> <p>Birinin paylaştığı bir şeyi değiştirmeden ya da dönüştürmeden yaymalı</p> <p>Düşünceleri yayarken yaydığımızda bazı şeylere dikkat edilmelidir</p> <p>Bir kişiyle ilgili bir şey öğrendiğimizde gidip her yerde paylaşmamalıyız.</p> <p>Özel hayatımızın ihlali durumunda hukuka başvururum</p> <p>Her insan kendi özel yaşamının gizliliğinin yayılmasını istemez ama basın yayınları yanlış bir şey olarak suç işlemiş oluruz.</p>
Düşünceleri yayma özgürlüğü	<p>Başkalarının hayatlarındaki bilgilerine karışmamalı</p> <p>Bir şeyi yaşadığı zaman arkadaşına söylediği zaman arkadaşına gidip başka birine söyleyemez</p> <p>Başkaların hayatlarına karışmamalıyız</p> <p>Özel bir olay olduğunda yaymamalıyız</p> <p>Bir şeyi yaşadığı zaman arkadaşına söylediği zaman arkadaşına gidip başka birine söylememeli</p> <p>Ondan izinsiz fotoğraf paylaşmamalıyız</p> <p>İzinsiz hiç kimsenin evine giremeyiz</p>
Özel yaşamın gizliliği	

Tablo 26'dan hareketle, öğrenciler sorumluluk değerinin sadece bir boyutuna takılı kalmayıp geniş bir çerçevede cümleler sunmuşlardır. Bu etkinlikte öğrencilerde doğrudan sorumluluk değeri geliştirme amaçlanırken dolaylı olarak da özgürlük ve farklılıklara saygı değerini geliştirmeyi amaçları arasına almıştır. Öğrenciler sorumluluk değerini hissettiklerine dair cümleler kurmuşlar, hukuksal sorumlulukları konu edinen cümleler sunmuşlar, hakların savunulmasında olumlu iletişimin göz ardı edilmemesi gerektiğini

vurgulayan cümleler kurmuşlardır. Ayrıca düşüncelerini yayarken dikkat edilmesi gereken durumları ifade eden cümleler kurmuşlardır. Öğrencilerin verdiği özgürlüklere karşılık gelen sorumlulukların içeriği ve kapsamına bakıldığında “sorumluluğumuz kadar özgürüz” etkinliğinin, sorumluluk değerini geliştirmeye yönelik işlevsel bir rol oynadığı anlaşılmaktadır.

- Ürün dosyasının sonlarına doğru öğrencilerde geliştirilmesi hedeflenen değerleri kazanma durumunun tespitine yönelik “küçük bir tebessüm” etkinliği uygulanmıştır. Bu etkinlikte geliştirilmesi hedeflenen değerlerin dışında dört değer daha ilave edilerek küçük bir metin hazırlanmıştır. Bu metnin her bir cümlesi bir değere karşılık gelmektedir. Metnin altına anlam çözümleme tablosu koyulmuş ve bu tabloda cümlelerin hangi değere karşılık geldiğinin belirtilmesi istenilmiştir. Bu etkinlikte karmaşık bir şablonda öğrencilerin değerleri ayırt etmesini sağlamak amaçlanmıştır. Elde edilen verilerin aritmetik ortalaması alınmış ve bulgular Tablo 20’de gösterilmiştir. Tablo 20’e göre, sınıfın aritmetik ortalamasının 79 puan olduğu, 6 kişi tüm değerleri doğru bulduğu, 3 kişinin ise değerlerin sadece yarısını bulabildiği görülmektedir. Buna göre, sınıfın genelinin değerleri ayırt edebildiği ve kıyaslayabildiği söylenebilir.
- Ürün dosyasının son etkinliği “benim dünyam benim hikâyem” adlı etkinliktir. Bu etkinlikte öğrencilerden belirlenen kurallar çerçevesinde, daha özgür ve daha mutlu bir dünyada yaşama konulu bir senaryo yazmaları istenilmiştir. Elde edilen veriler betimsel analizle çözümlenmiştir. Özgürlük değerini içeren senaryoların alıntıları Metin 5, Metin 6 ve Metin 7’de sunulmuştur:



## BENİM DÜNYAM BENİM HİKAYEM

Sihirli bir değneğinizi olduğunu düşünün ve bu sihirli değnekle istediğiniz her şeyi yapabilirsiniz. Bu sihirli değneğin gücünü kullanarak daha özgür ve daha mutlu bir dünyada yaşamak için ne yapardınız? Bu yolculukta kendinize ve arkadaşlarınıza ne gibi görevler verirdiniz? Belirtilen kriterleri dikkate alarak etkili bir film çekmeye çalışan bir senaristin yerine kendinizi koyarak nokta ile belirtilen boşluklara kısa bir senaryo yazınız.

Hadi öyleyse başlamaya ne dersin!

31/10/2018

### Benim Dünyam Benim Hikayem

Bir varmış bir yokmuş... Sırekli...  
durmadan... çalışan... çocuklar varmış... okula...  
gidemezlermiş... ve... köyde... yaşarlarmış... Bir...  
peri varmış... adı... palanyaymış... Bu peri...  
onların halini... gördüğün... zaman... onlar...  
için... buldukları... üstünde... bir ülke yap-  
maya karar vermiş... Yardımcularına...  
çocuklara güzel kıyafetler dikmelerini...  
istemiş... Diğerlerine... de... inşaatı... başla-  
masını söylemiş... Ama onların inşaatı...  
bizimkine... benzemezmiş... Onlar için... aşkı...  
du tattıktan sonra... çocukları... toplamaktı...  
Çocukları da almış... ve gitmiş... Bu olayları...  
ailelerinde... haberi varmış... Gel zaman git...  
zaman her şeyi... öğrenip... modern... hayata... geçmişler...  
ve... hepsinin... çok güzel... kıyafetleri... olmuş...  
SON

Metin 6. Araştırmaya katılan KNO kodlu öğrencinin benim dünyam benim hikâyem etkinliğine ait senaryosu

KNO'ya ait senaryo irdelendiğinde; modern dünyaya geçişi hayal etmiştir. (Metin 6).





sonunda 14 öğrenciyle görüşmeler yapılmıştır. Sosyal bilgiler öğretmeniyle de eylem sürecinden sonra araştırmanın öğrencilere katkılarının tespiti yönünden görüşmeler yapılmış ve eğitsel oyunları değerlendirme anketi uygulattırılmıştır. Araştırmacı da her ders sonrası süreçte gözlemlediklerini yazıya dökmüş, eylem süreciyle ilgili görüşlerini eylem sürecinde aldığı notlarda belirtmiştir. Elde edilen verilerin analizi ile katılımcıların eylem araştırması süreci hakkındaki görüşlerine ilişkin bulgular elde edilmiştir. Bu bulgular öğrenci görüşleri, öğretmen görüşleri ve araştırmacı görüşleri olmak üzere üç başlık altında sunulmuştur.

#### 4.5.1. Eylem araştırması sürecini değerlendirmeye yönelik öğrenci görüşlerinden elde edilen bulgular

##### 4.5.1.1. Öz değerlendirme formları doğrultusunda eylem sürecini değerlendirmeye yönelik öğrenci görüşlerinden elde edilen bulgular

Eylem araştırması süresince her etkinlik sonrası uygulatılan öz değerlendirme formundan elde edilen veriler içerik analizi ile çözümlenmiş ve eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılmış öğretime göre düzenlenen farklılıklara saygı, sorumluluk ve özgürlük değerlerinin gelişimi dört ana tema altında toplanmıştır. Bu bulgular Tablo 27’de sunulmuştur.

Tablo 27.

*Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Öz Değerlendirme Formları Doğrultusunda Eylem Sürecine Yönelik Görüşleri*

Temalar	f	Kodlar	f
Eğitsel oyunların işlevleri	5	Oyunların kolay yönü	2
		Destek	1
		Oyunlara olan memnuniyet	1
		Oyunların katkısı	1
		Sunma	2
Farklılıklara saygı	8	Farkına varma	2
		Farklılık özeldir	1
		Belirtme	3
		Belirtme	6
Özgürlük	9	Haklar	1
		Kavramlar	2
		Belirtme	6
Sorumluluk	7	Kurallara uyma	1

Tablo 27 incelendiğinde öz değerlendirme formu doğrultusunda öğrenci görüşlerinden elde edilen bulguların eğitsel oyunlar, farklılıklara saygı, özgürlük ve sorumluluk olmak üzere dört tema altında toplandığı görülmektedir. Bunlardan eğitsel oyunlar temasına dair

kodlamalar oyunların kolay yönü (f:2), destek (f:1), oyunlara olan memnuniyet (f:1) ve oyunların katkısı (f:1)olarak belirlenmiştir. (Tablo 27).Farklılıklara saygı temasına dair kodlamalar sunma (f:2), farkına varma (f:2), farklılık özeldir (f:1) ve belirtme (f:3); özgürlük temasına dair ise belirtme (f:6), haklar (f:1) ve kavramlar (f:1) kodlamaları tespit edilmiştir (Tablo 27).Sorumluluk temasına dair bulgulardan ise belirtme (f:6), ve kurallara uyma (f:1) kodlamaları yapılmıştır.Diğer yandan eğitsel oyunların işlevleri temasına yönelik 5, farklılıklara saygı değeri temasına yönelik 8, sorumluluk değeri temasına yönelik 7 ve özgürlük değerine yönelik toplamda 9 örnek verildiği görülmüştür (Tablo 27).

Tablo 27’de ifade edilen eğitsel oyunların işlevlerine ilişkin öz değerlendirme formundan örnekler şöyledir:

*EMŞÜ: “eğitsel oyunları iyi yaptım Çünkü oyunlar benim için kolaydı.”*

*EMŞÜ: “Sadece oyun oynarken hocaya ihtiyacım oldu.”*

*KMT: “hocamız bize çok güzel ve eğlenceli anlatıyor.”*

*KMNY: “oyunlar sayesinde hayatta insanları nasıl anlayacağımı anladım.”*

Tablo 27’de ifade edilen farklılıklara saygı değerine ilişkin öz değerlendirme formundan örnekler şöyledir:

*EHY: “Farklara saygıyı oynadım o yüzden zorlanmadım.”*

*EHY: “Kendimi farklılıklara saygıda geliştirmeliyim.”*

*KRNE: “Farklılıkla saygıyı daha iyi örnek vermeyi öğrendim.”*

*EHY: “İnsanları arkadaşları farklı olan bir özel insandır.”*

*ECG: “Konuşma engelli olan kişilerin ne zorluklar yaşadığını anladım.”*

Tablo 27’de ifade edilen sorumluluk değerine ilişkin öz değerlendirme formundan örnekler şöyledir:

*EDS: “ne kadar sorumluluk sahibi olduğumu... kurallara uymayı öğrendim.”*

*Diyalog 12.* Araştırmaya katılan öğrencilerin eğitsel oyunların işlevleri, farklılıklara saygı ve sorumluluk değerleri ilişkin öz değerlendirme formlarına verdikleri cevaplardan örnekler

Öz değerlendirme formlarından elde edilen verilerin analizi sonucu ortaya çıkan değerlendirmelere göre eylem planlarının uygulanmasının ardından öğrencilerde hedeflenen değerlerin geliştiği ve hedeflenen değerlere yönelik verdikleri örneklerin yeterli ve amaca uygun olduğu söylenebilir. Tablo 27’deki bulgulara göre, öğrenme sürecinde kullanılan yöntemin işlevsel olduğu ve öğretimi kolaylaştırdığı anlaşılmaktadır. Yine elde edilen bulgulara göre, farklılıklara saygı, özgürlük ve sorumluluk değerlerinin alt düzeylerine ilişkin eylem ifadelerinin sarf edildiği tespit edilmiştir. Ayrıca hissetme ve davranımda bulunma gibi duyuşsal alanlara yönelik ifadelere de yer verdikleri anlaşılmaktadır.

#### 4.5.1.2.Öğrencilerle yapılan görüşmeler doğrultusunda eylem sürecini değerlendirmeye yönelik öğrenci görüşlerinden elde edilen bulgular

Araştırma sonunda 14 öğrenciyle yapılan görüşmelerden elde edilen veriler içerik analizi ile çözümlenmiş ve eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılmış öğretime göre düzenlenen farklılıklara saygı, sorumluluk ve özgürlük değerlerinin gelişimi eğitsel oyunlar, geliştirilmesi hedeflenen değerler, öneriler ve ürün dosyası olmak üzere dört ana tema altında toplanmıştır. Eğitsel oyunlarla ilgili temanın bulguları Tablo 28’de, ürün dosyasıyla ilgili temanın bulguları Tablo 29’da, geliştirilmesi hedeflenen değerlerle ilgili temanın bulguları Tablo 30’da ve önerilerle ilgili temanın bulguları Tablo 31’de sunulmuştur.

Tablo 28.

*Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Görüşmeler Doğrultusunda Eğitsel Oyunlar Temasına Yönelik Görüşleri*

Temalar	f	Kodlar	f
Eğitsel oyunlar	58	Olumlu fikir edinme	1
		Hoşlanmak - sevmek - beğenmek	4
		Zevk verme	4
		Oyun sayesinde dersi sevme	8
		Eğlenerek öğrenme- eğlenceli etkinlik	9
		Görevleri yerine getirme	1
		Kaybetmeyi öğrenme	1
		Bilişsel kazanım	5
		Daha güzel öğrenme	3
		Oyunu tüm derslerde görme isteği	1
		Katılıma istekli olma	7
		İlgi duyma	3
		Sosyalleşmesini sağlama	3
		Duygu gelişimi	2
		Bakış açısı oluşturma	1
		Yol gösterici	1
		Üretken olma	1
		Analiz etme	1
		Değer	2

Tablo 28 incelendiğinde; olumlu fikir edinme (f:1), hoşlanmak - sevmek – beğenmek (f:4), zevk verme (f:4), oyun sayesinde dersi sevme (f:8), eğlenerek öğrenme- eğlenceli etkinlik (f:9), görevleri yerine getirme (f:1), kaybetmeyi öğrenme (f:1), bilişsel kazanım (f:5), daha güzel öğrenme (f:3), oyunu tüm derslerde görme isteği (f:1), katılım gösterme (f:7), ilgi duyma(f:3), sosyalleşmesini sağlama (f:3), duygu gelişimi (f:2), bakış açısı oluşturma

(f:1), değer (f:2), analiz etme (f:1) ve üretken olma (f:1) olmak üzere eğitsel oyunlara ilişkin on dokuz kodlamanın belirlendiği görülmektedir.

Tablo 28’de ifade edilen eğitsel oyunlara ilişkin görüşmelerden örnekler (Diyalog 13) şöyledir:

*KSDE: “Oynanılan oyunlar hakkında çok olumlu fikirlere sahip oldum hem de çok hoşlandım.”*

*KNÇ: “Çok beğendim.”*

*KBSB: “sosyal bilgiler dersinin gelmesini sabırsızlıkla bekliyordum.”*

*KİNA: “Ben sosyal dersini artık eskisinden daha çok seviyorum.”*

*KNEA: “İlk defa sosyal dersinde bu kadar eğlendim.”*

*“artık sosyal bilgiler denilince okulda oynadığımız oyunlar aklıma geliyor ve çok mutlu oluyorum” (Ö26- KNO).*

*KNEA: “öğretmenimizin yaptığı oyunlar hem eğlenceli hem de bilgilendiriciydi”*

*EMŞÜ: “çok eğlenceliydi üstüme düşen görevleri yerine getirmeye çalıştım.”*

*KRNE: “katıldığım oyunların bazılarını kaybettim ama öyle de çok güzel bir üniteydi.”*

*KŞB: “bazı oyunlar sayesinde birçok konu hakkında yeni bilgiler edindim ve de sosyal bilgiler dersine daha çok ilgi duydum.”*

*KNB: “konuları daha iyi kavradım.”*

*EHB: “Keşke her zaman oyun oynasak Mesut hoca'nın girdiği dersler ayrı bir güzel.”*

*ECG: “oynanılan oyunlar benim sosyal tarafımın gelişmesini sağladı.”*

*KNÇ: Sosyal hayatta bize yararlı olacak konuları oyun oynayarak öğretmenimiz bu bilinci daha da yerleştirdi.”*

*ECG: “önceden engelli bir insan gördüğümde bir insan gördüğümde sanki bizden değilmiş gibi bakıyordum ama onları rahatsız ettiğimi öğrendim ve çok üzuldüm.”*

*ECG: “İnsanlara karşı bakış açımı değiştirdi.”*

*KNO: “Oyunlar sayesinde arkadaşlarımla ilk defa bir şeyler yaptım.”*

*ECG: “özgür olduğumuzu ama çevremizin özgürlüğünü kısıtlamayacak şekilde özgür olduğumuzu öğrendim.”*

*Diyalog 13. Araştırmaya katılan öğrencilerin eğitsel oyunlar temasına ilişkin görüşme ifadeleri*

Öğrencilerle yapılan görüşmelerden elde edilen verilerin analizi sonucu ortaya çıkan değerlendirmelere göre eylem planının uygulamasının ardından öğrencilerin öğretimde kullanılan yönteme karşı olumlu tutum geliştirdikleri tespit edilmiştir. Yapılan görüşmelerde öğrencilerin eğitsel oyunlarla ilgili yeterli ve amaca uygun örnekler verdikleri söylenebilir. Tablo 28’deki bulgulara göre, öğrenme sürecinde kullanılan yöntemin işlevsel olduğu ve öğretimi kolaylaştırdığı görülmüştür. Ayrıca eğitsel oyunlar sayesinde öğrencilerin eğlenerek öğrendikleri, istekli katılım gösterdikleri, sosyal bilgiler dersinden zevk aldıkları ve derse karşı daha ilgili oldukları anlaşılmaktadır.

Tablo 29.

*Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Görüşmeler Doğrultusunda Ürün Dosyası Temasına Yönelik Öğrenci Görüşleri*

Temalar	f	Kodlar	f
Ürün dosyası	21	Düşündürmeye sevk etme	1
		Hayatilik ilkesi	1
		İletişimi güçlendirme	1
		Hoşlanmak - sevmek - beğenmek	3
		İlgi çekici olması	3
		Toplu ödev dosyasının yararları	1
		Üst düzey bilişsel beceri kazanımı	1
		Eğlenerek öğrenme- eğlenceli etkinlik	2
		İlk deneyim	1
		Heyecanlandırma	1
		Kendini değerli hissetme	1
		Meslek seçimine etki etme	1
		Pekiştirme	1
		Sorumluluk sahibi olma	2
		Öğrenmeye yardımcı olma	1

Tablo 29 incelendiğinde; düşündürmeye sevk etme (f:1), hayatilik ilkesi (f:1), iletişimi güçlendirme (f:1), hoşlanmak - sevmek – beğenmek (f:3), ilgi çekici olması (f:3), toplu ödev dosyasının yararları (f:1), üst düzey bilişsel beceri kazanımı (f:1), eğlenerek öğrenme- eğlenceli etkinlik (f:2), ilk deneyim (f:1), heyecanlandırma (f:1), kendini değerli hissetme (f:1), meslek seçimine etki etme (f:1), pekiştirme (f:1), sorumluluk sahibi olma (f:2) ve öğrenmeye yardımcı olma (f:1) olmak üzere on beş ürün dosyasına ilişkin kodlamaların belirlendiği görülmektedir.

Tablo 29’da ifade edilen ürün dosyalarına ilişkin görüşmelerden örnekler şöyledir (Diyalog 14):

*KSDE: “ürün dosyasındaki konular insanı düşündüren açıdandı.”*

*KSDE: “ürün dosyasındaki her konu hayatta bir kesit gibi geldi bana.”*

*KŞB: “ürün dosyasının içindeki etkinlikleri çok beğendim hem bilgi vericiydi hem de eğlenceliydi.”*

*EMŞÜ: “özgürlükle ilgili etkinlikler çok değişik olduğu için ilgimi çekti .”*

*EHB: “bu dosyayla ödevler toplandı. Daha çok önem verdim ödevlerime.”*

*EHB: “resim çizdim, senaryo yazdım, sloganlar buldum, sorulara cevap yazdım. Birçok şeyi aynı anda yaptım.”*

*KŞB: “ürün dosyasının içindeki etkinlikleri çok beğendim hem bilgi vericiydi hem de eğlenceliydi.”*

*KNÇ: “ürün dosyasında ödevin yanında çok güzel etkinlikler vardı. Çok güzel ve isteye isteye ödevlerimi bitirdim.”*

*KŞB: “hocamız sayesinde ilk kez böyle bir aktivite buldum.”*

ECG: “ürün dosyası hazırlamak beni çok heyecanlandırdı ve kendimi çok değerli hissettim.”

ECG: “gelecekte mesleğim için bir dönüm noktası yarattı.”

KZB: “bu aktivite sayesinde sorumluluk sahibi oldum.”

KNO: “Ürün dosyası ilk sorumluluğum oldu ve bundan sonraki ödevlerimi nasıl yapabileceğim hakkında deneyimim oldu.”

Diyalog 14.Araştırmaya katılan öğrencilerin ürün dosyası temasına ilişkin görüşme ifadeleri

Öğrencilerle yapılan görüşmelerden elde edilen verilerin analizi sonucu ortaya çıkan değerlendirmelere göre eylem planının uygulamasının ardından eğitsel oyunlara destek amacıyla kullanılan ürün dosyasına karşı olumlu fikirler edindikleri tespit edilmiştir. Yapılan görüşmelerde öğrencilerin ürün dosyasıyla ilgili yeterli ve amaca uygun örnekler verdikleri söylenebilir. Tablo 29'daki bulgulara göre, eğitsel oyunlara destek amaçlı okul dışı etkinliği olarak değerlendirilen ürün dosyasının amacını karşıladığı tespit edilmiştir. Ürün dosyasıyla birlikte öğrencilerin verdikleri öğrenme alanını daha çok sevdikleri, öğrendiklerini pekiştirdikleri, sorumluluk sahibi oldukları, daha çok ilgi gösterdikleri, kendilerini değerli hissettikleri anlaşılmaktadır.

Tablo 30.

*Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Görüşmeler Doğrultusunda Geliştirilmesi Hedeflenen Değerler Temasına Yönelik Öğrenci Görüşleri*

Temalar	f	Kodlar	f
Geliştirilmesi hedeflenen değerler	51	Birden fazla rol alma	1
		Farklı tercihe saygı	2
		Farklı ırka saygı	6
		Farklı dine saygı	5
		Empati kurma	1
		Sorumlu birey	4
		Eşit özgürlük	5
		Özgürlük tanımı	1
		Haklarını öğrenme	1
		Uygulamalı farklılıklara saygı	2
		Farklılıklara saygıda hassasiyet	2
		Kendi çabasıyla üretme	1
		Hak gaspında yapılacaklar	1
		Engellilere saygı	2
		Karşı cinse saygı	2
		Sorumluluk kavramını genişletme	4
		Özgür olmak gerek	2
		Farklı dile saygı	1
		İnsan olduğu için sevmek	1
		Farklı kültürlerle saygı	1
Bahane bulmama	2		
Farklılıklar zenginliktir	3		

Tablo 30 incelendiğinde; birden fazla rol alma (f:1), farklı tercihe saygı (f:6), farklı ırka saygı (f:6), farklı dine saygı (f:5), empati kurma (f:1), sorumlu birey (f:4), eşit özgürlük (f:5), özgürlük tanımı (f:1), haklarını öğrenme (f:1), uygulamalı farklılıklara saygı (f:2), farklılıklara saygıda hassasiyet (f:2), kendi çabasıyla üretme (f:1), hak gaspında yapılacaklar (f:1), engellilere saygı (f:2), karşı cinse saygı (f:2), sorumluluk kavramını genişletme (f:4), özgür olmak gerek (f:2), farklı dile saygı (f:1), insan olduğu için sevmeye (f:1), farklı kültürlere saygı (f:1), bahane bulmama (f:2) ve farklılıklar zenginliktir (f:3) olmak üzere yirmi iki geliştirilmesi hedeflenen değerlere ilişkin kodlamaların belirlendiği görülmektedir.

Tablo 30’da ifade edilen geliştirilmesi hedeflenen değerlere ilişkin görüşmelerden örnekler şöyledir (Diyalog 15):

*EMŞÜ: “bazen ders anlattık, bazen video çektik, bazen oyun oynadık. Bazen de rol aldım çok kısa zamanda çok şey öğrendim.”*

*KSDE: “farklı tercih, din, ırk gibi kişisel olmayan konulara saygı çerçevesinde davranma ve onların gözünden bakarak saygıyı anlayabilirsiniz.”*

*EMŞÜ: “artık daha sorumlu bir insan oldum.”*

*KSDE: “özgürlük her insan için aynıdır ve kendi özgürlüğü içerisinde yapılan davranışlardır.”*

*KRNE: “özgürlüklerimiz ve haklarımız ve daha birçok şey öğrendim.”*

*EMŞÜ: “farklılıklara ilgili video çektik bende oynadım. Farklı insanlara daha çok saygı duymam gerektiğini öğrendim.”*

*EHB: “Haklarımın gibi sorumluluklarım var. Karşılıklıdır.”*

*ECG: “Biz insanlar hayvanlar, bitkiler ortak yaşam alanına sahibiz ve bu ortak alanda birlikte yaşayabilmemiz için farklılıklarımıza saygı duymamız gerekir.”*

*EMŞÜ: “hoca olmadan video çektik .”*

*EMŞÜ: “haklarımız yendiğinde mahkemelere şikayet etmeyi öğrendim haklarımın olduğu gibi sorumluluklarımda vardır.”*

*EHB: “engellilere, konuşan arkadaşlarıma, kızlara, siyah yüzlü insanlara, konuşamayanlara saygı duymalıyım.”*

*EHB: “sorumlulukları hep ödev olarak bilirdim. Şimdi büyüdüğümde askere gitmenin, anaya bakmanın ödevim olduğunu anladım.”*

*KNO: “Yaptığımız videoda ve ürün dosyası sayesinde oda toplamak dışında bir sorumluluk sahibi oldum.”*

*EHB: “Dinim, hayatım, düşüncelerim ne olursa olsun söylemeliyim, söyleyeceğim.”*

*KNÇ: “Bana ırk, dil, cinsiyet ayrımının güzel bir hareket olmadığını ve bundan sonra her konuda tarafsız ve ayırım yapmaksızın eşit bir şekilde davranmada etkili oldu.”*

*KŞB: “farklı din, farklı ırk her ne olursa olsun insanlara saygı göstermem gerektiğini öğrendim.”*

*KZB: “farklı din, ırk, gelenek ve kültürlere saygı duymayı öğrendim.”*

*KNEA: “sorumluluğunda kendi yaptıklarımın üstlenmem gerektiğinin farkına vardım.”*

*KNÇ: “Mesela zamanında ödev yapmayı ya da yaptığım hataları başkalarına suçunu atmadan üstlenmem gerektiğini öğretti .”*

*KNEA: “Farklılıklar insanları uzaklaştırması yerine yakınlaştırılmasını anladım.”*

*Diyalog 15.* Araştırmaya katılan öğrencilerin geliştirilmesi hedeflenen değerler temasına ilişkin ifadeleri

Öğrencilerle yapılan görüşmelerden elde edilen verilerin analizi sonucu ortaya çıkan değerlendirmelere göre eylem planlarının uygulanmasının ardından öğrencilerde hedeflenen değerlerin geliştiği ve hedeflenen değerlere yönelik verdikleri örneklerin yeterli ve amaca uygun olduğu söylenebilir. Tablo 30'daki bulgulara göre, farklılıklara saygı değerinin alt boyutlarına yönelik örnekler verildiği anlaşılmaktadır. Sorumsuzluklarına bahane bulmadıkları, haklarını öğrendikleri, sorumlu bir birey olması gerektiği, sorumluluğun alanın daha geniş olduğunu belirten ifadeler sarf ettikleri anlaşılmaktadır.

Tablo 31.

*Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Görüşmeler Doğrultusunda Öneriler Temasına Yönelik Öğrenci Görüşleri*

Temalar	f	Kodlar	f
Öneriler	18	Tüm oyunlara katılım gösterme	7
		Tüm konularda - derslerde uygulanması	5
		Tiyatroyu öğretmenin yönetmesi	1
		Ürün dosyasının renkli olması	1
		Ürün dosyasının uzun olmaması	1
		Anlatım yöntemi yerine oyunlar oynanması	1
		Konuyla birlikte oyunlar oynanması	2

Tablo 31 incelendiğinde; tüm oyunlara katılım gösterme (f:7), tüm konularda-derslerde uygulanması (f:5), tiyatroyu öğretmenin yönetmesi (f:1), ürün dosyasının renkli olması (1), ürün dosyasının uzun olmaması (f:1), anlatım yöntemi yerine oyunların oynanması (f:1) ve konuyla birlikte oyunların oynanması (f:2) olmak üzere yedi önerilere ilişkin kodlamaların belirlendiği görülmektedir.

Tablo 31'de ifade edilen önerilere ilişkin görüşmelerden örnekler şöyledir (Diyalog 16):

*ECG: “biz okulda sürekli zaten ders dinliyoruz ve hocanın önce ders anlatıp sonra aktivitelere geçme sürecine kadar çok sıkıldım.”*

*KSBS: “sadece yukarıdaki konular değil örneğin kurtuluş savaşlarını vb. tüm konularla ilgili yapılabilirdi.”*

*EMŞÜ: “keşke tüm derslerde oyun oynasaydık çok zevkli oluyor.”*

*Diyalog 16.* Araştırmaya katılan öğrencilerin öneriler temasına ilişkin ifadeleri



Öğrencilerle yapılan görüşmelerden elde edilen verilerin analizi sonucu ortaya çıkan değerlendirmelere göre eylem planının uygulamasının ardından öğrenciler süreçle ilgili önerilerde bulunmuşlardır. Tablo 31'deki bulgulara göre, öğrencilerin tamamının katılım gösterdiği oyunların tercih edilmesi ve eğitsel oyunların tüm öğrenme alanlarında kullanılması gerektiği önerilerde bulunmuşlardır.

#### **4.5.2. Eylem sürecini değerlendirmeye yönelik öğretmen görüşlerinden elde edilen bulgular**

Eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılmış öğretimin farklılıklara saygı, özgürlük ve sorumluluk değerlerini ne düzeyde geliştirdiğine ilişkin sosyal bilgiler öğretmeninin görüşlerini almak için çeşitli etkinlikler gerçekleştirilmiştir. Bu doğrultuda eylem sürecinin sonlandırılmasının ardından öğretmenle görüşmeler yapılmış ve eğitsel oyunları değerlendirme anketi uygulattırılmıştır. Görüşmeler ve eğitsel oyunları değerlendirme anketinden elde edilen veriler analiz edilmiştir.

##### **4.5.2.1. Öğretmene uygulatılan eğitsel oyunları değerlendirme anketi doğrultusunda eylem sürecini değerlendirmeye yönelik öğretmen görüşlerinden elde edilen bulgular**

Eğitsel oyunları değerlendirmek için Muhammed Yılmaz'ın geliştirdiği ve araştırmacının çalışmasına göre uyarladığı 20 maddelik "Sosyal Bilgiler Öğretmeni Eğitsel Oyun Değerlendirme Anketi" kullanılmıştır. Anket ifadelerinin karşısında beşli Likert tarzında "1-Kesinlikle Katılıyorum", "2-Katılıyorum", "3-Kararsızım", "4-Katılmıyorum" ve "5-Kesinlikle Katılmıyorum" şeklinde dereceleme ifadeleri yer almaktadır. Öğretmen sorulara yönelik sadece bir kutucuğu işaretlemiştir. Anketle ilgili detaylar Tablo 32'de sunulmuştur.

Tablo 32.

*Araştırmaya Katılan Sosyal Bilgiler Öğretmeninin Eğitsel Oyunları Değerlendirme Anketi Sonuçları*

Sıra	Sorular	Kesinlikle Katılıyorum	Katılıyorum	Kararsızım	Katılmıyorum	Kesinlikle Katılmıyorum
1	Oyunların uygulamasını yeterli buluyorum.		*			
2	Oyunların hazırlanışını yeterli buluyorum.	*				
3	Oyunların sınıf yönetimini kolaylaştırdığını düşünüyorum.				*	
4	Oyunlarda kullanılan materyalleri yeterli buluyorum.		*			
5	Oyunlarda öğrencilerin eylemleri ve söylemlerinde samimi davrandığını düşünüyorum.	*				
6	Oyunların amacına uygun ve yeterli kalitede olduğunu düşünüyorum.		*			
7	Oyunların öğrencilerin motivasyonunu artırdığını düşünüyorum.	*				
8	Oyunlar öğrencilerin seviyesine uygun olduğunu düşünüyorum.		*			
9	Oyunların öğrencilerin dikkatini çektiğini düşünüyorum.	*				
10	Öğrencilerin eğlenerek oyunlara katıldığını düşünüyorum.	*				
11	Öğrencilerin oyunlardaki talimatları uygulamaya çalıştıklarını düşünüyorum.	*				
12	Oyunlarla öğrencilerin olumlu davranış edindiğini düşünüyorum.	*				
13	Oyunlarla öğrencilerin bilgiyi hatırlama süresinin uzadığını düşünüyorum.		*			
14	Oyunların tüm öğrenme alanlarına aktarılmasının faydalı olacağını düşünüyorum.		*			
15	Oyunlarla öğretimin anlatım yoluyla öğretimden daha faydalı olduğunu düşünüyorum.	*				
16	Oyunların soyut kavramları somutlaştırdığını düşünüyorum.		*			
17	Oyunların farklılıklara saygı değerini geliştirdiğini düşünüyorum.	*				
18	Oyunların sorumluluk değerini geliştirdiğini düşünüyorum.	*				
19	Oyunların özgürlük değerini geliştirdiğini düşünüyorum.		*			
20	Öğrenme sürecinde oyunların daha sık kullanılmasını doğru buluyorum.	*				

Tablo 32 incelendiğinde öğretmenin ankette sınıf yönetimiyle ilgili olan madde dışında diğer maddelere katıldığı görülmektedir. Sınıf yönetimiyle ilgili soruya “Katılmıyorum” seçeneğini işaretlemiştir. Sosyal Bilgiler Öğretmeni anketteki oyunların hazırlanışının yeterli olduğuna, öğrencilerin samimi davrandığına, öğrencilerin motivasyonunu

artırdığına, öğrencilerin dikkatini çektiğine, öğrencilerin eğlenerek oyunlara katıldığına, öğrencilerin talimatları uygulamaya çalıştığına, öğrencilerin olumlu davranışlar edindiğine, anlatım yoluyla öğretimden daha faydalı olduğuna, öğrenme sürecinde daha sık kullanılması gerektiğine, farklılıklara saygı ve sorumluluk değerlerini geliştirdiğine yönelik maddelerde “Kesinlikle Katılıyorum” şikkını işaretlediği görülmüştür. Oyunların uygulamasını yeterli bulduğuna, kullanılan materyallerin yeterli olduğuna, amacına uygun ve yeterli kalitede olduğuna, öğrencilerin seviyesine uygun olduğuna, bilgiyi hatırlama süresinin uzadığına, tüm öğrenme alanlarına aktarılmasının faydalı olacağına, soyut kavramları somutlaştırdığına, özgürlük değerini geliştirdiğine yönelik madde başlıklarına “Katılıyorum” cevabını vermiştir. Özetle belirtmek gerekirse eylem araştırması sürecindeki eğitsel oyunlarla ilgili olarak uygulama öğretmeninin eğitsel oyunların planlamasını yeterli bulduğu, hedeflenen değerleri geliştirdiğini düşündüğü, sonraki süreçlerde de kullanılmasının uygun olacağını belirttiği, hatırdı kalma süresini uzattığı ve öğrencilerin ilgisini daha çok çektiğini vurguladığı anlaşılmaktadır.

#### **4.5.2.2.Öğretmenle yapılan görüşmeler doğrultusunda eylem sürecini değerlendirmeye yönelik öğretmen görüşlerinden elde edilen bulgular**

Eylem sürecinin tüm aşamalarını gözlemlene fırsatı bulan sosyal bilgiler öğretmeninin, araştırmanın öğrencilere katkısına yönelik görüşlerini öğrenmek için eylem süreci sonlandırıldıktan sonra biri sözlü diğeri yazılı olmak üzere iki görüşme gerçekleştirilmiştir. Sözlü görüşmede üç tane soru sorulmuş ve ifadeleri kısa notlar halinde yazıya dökülmüştür.

İlk olarak, “Öğrencilerin farklılıklara saygı değeri yönünden mevcut durumlarının tespiti ve eksiklikleriyle ilgili program öncesinde fikrinizi beyan etmiştiniz. Eylem sürecinin tüm aşamalarında katılım gösterip gözlemlene fırsatı elde ettiniz. Sizce bu araştırmayla birlikte öğrencilerde farklılıklara saygı değerinde gelişim gerçekleşmiş midir?” sorusu sorulmuştur. Sosyal Bilgiler öğretmeninin bu soruya cevabı(Diyalog 17) aşağıda belirtilmiştir:

*“Tabii ki de gerçekleşmiştir. Normal müfredattan farklı olarak bir öğrenim süreci geçirdiler. Programın sonlarına doğru öğrencilerin kendi başlarına farklılıklara saygının alt boyutlarına yönelik bir video hazırlamaları ve sunmaları gerçekten sevindirici. Videodaki detaylarda ilgi çekici ve memnun ediciydi. EÖÖ’ün yüzünü boyatması, KİNA’nın gözünü kapatması, KBSB’nin işaret diliyle kendini ifade etmesi ve bunların tamamının KNÇ’nın yönetmesi gibi detaylar bahsetmek istediğim. Öncesinde en yakın arkadaşının farklı bir fikrine tahammül edemeyen*

*çocuklar “Ben dili” cümlelerini kurarak arkadaşlarıyla iletişime geçmeleri araştırmanın en büyük meyvelerinden biri olarak görüyorum. Sınıfta dışlanmış gibi gözüken ve birbirlerine karşı mesafeli olduğunu düşündüğüm öğrencilerin oyunlarda aynı grupta olmaları ve istekli olmaları bir diğer olumlu dönütüydü bence.”*

*Diyalog 17.* Eylem araştırmasına katılan sosyal bilgiler öğretmeninin araştırma sonrasında yapılan görüşmede farklılıklara saygı değerine ilişkin görüşleri

İkinci olarak, “Öğrencilerin özgürlük değeri mevcut durumlarının tespiti ve eksiklikleriyle ilgili program öncesinde fikrinizi beyan etmişsiniz. Eylem sürecinin tüm aşamalarında katılım gösterip gözlemlene fırsatı elde ettiniz. Sizce bu araştırmayla birlikte öğrencilerde özgürlük değerinde gelişim gerçekleşmiş midir?” sorusu sorulmuştur. Yanıt olarak şu ifadeleri Diyalog 18’de sarf etmiştir:

*“Yanlış anlamadıysam doğrudan özgürlük değerine yönelik oyunlar yoktu. Sanki biraz dolaylı yönden geliştirilmek istenmiş gibi geldi bana. Yine gruplarda öğrencilerin düşüncelerini söylemesi, oyunlara katılmak için çok istekli olmaları, kendi başlarına karar vermesi özgürlük için olumlu atılımlar diye düşünüyorum. Bir de son derste öğrencilerin canlandırdığı bir oyun vardı. İsmi hatırlayamadım. O oyunda öğrencilerin özel hayatın gizliliğine yönelik hak ihlaline vurgu yapmaları, hak ihlalinde ne yapmaları gerektiğini bilmeleri ve bu noktada örnek şikâyet dilekçesini yazmaları çok güzel davranışlar. Eğer kendileri yazmışlarsa. Bunu düşünmeleri ve uygulamaları bile çok mutlu edici. Bu ortamı sağladığınız için hocam teşekkür etmeyi unutmuyayım.”*

*Diyalog 18.* Eylem araştırmasına katılan sosyal bilgiler öğretmeninin araştırma sonrasında yapılan görüşmede özgürlük değerine ilişkin görüşleri

Üçüncü ve son olarak, “Öğrencilerin sorumluluk değeri mevcut durumlarının tespiti ve eksiklikleriyle ilgili program öncesinde fikrinizi beyan etmişsiniz. Eylem sürecinin tüm aşamalarında katılım gösterip gözlemlene fırsatı elde ettiniz. Sizce bu araştırmayla birlikte öğrencilerde sorumluluk değerinde gelişim gerçekleşmiş midir?” sorusu sorulmuştur. Öğretmenin cevabı Diyalog 19’da sunulmuştur:

*“Oyunların genelinde gruba karşı sorumluluk, bireysel sorumluluk vardı. Bence bu araştırmada en çok geliştirilen değer sorumluluk oldu. Potaya basket sokmaları, senaryo yazmaları, oyunu canlandırmaları, video çekmeleri, zeka küpünü zamanında yapma uğraşları, doğru örnek verme çabaları, balonunu patlatmamak için farklı örnek vermeleri gibi daha sayabileceğim birçok sorumluluk ilgili davranışlar sergilendi. Sorumluluk bilinci anca bu kadar aşılır, daha ötesini düşünemiyorum.”*

*Diyalog 19.* Eylem araştırmasına katılan sosyal Bilgiler öğretmeninin araştırma sonrasında yapılan görüşmede sorumluluk değerine ilişkin görüşleri

Görüşme yapılan Sosyal Bilgiler öğretmenine göre eylem araştırması planının uygulamasının ardından öğrencilerde farklılıklara saygı ve sorumluluk değerlerinin

beklenenden daha fazla gelişim gösterdiği, özgürlük değerinin de dolaylı yollarla geliştirildiği görülmüştür.

Yazılı görüşme olarak, uygulamanın sonunda, öğretmene gözlemci öğretmen değerlendirmesi formu uygulanmıştır. Eylem süreci hakkında fikirleri ve önerileri istenilmiştir. Öğretmenin görüşleri Metin 8’de verilmiştir.

*Öğretim Süreci:*Dersimizde işlediğimiz iletişim ve insan ilişkileri konularının araştırmacı hocamızın planlayıp hazırlamış olduğu eğitsel oyunlarla desteklenme süreci olumlu sonuçlar vermiştir. Öğrenciler anlatım, soru-cevap yöntemiyle öğrenmiş olduğu konuları oyunlar içerisinde rol alarak öğrendiklerini pekiştirmişlerdir. Öğrenme sürecinde çocukların hazırbulunuşlukları göz önünde bulundurularak eğitsel öğrencilere bu oyunların içeriği ve öğrencilerin alacağı roller kendilerine söylenmiştir. Öğrenciler hazırlıklı gelerek eğitsel oyunlar içerisinde hem eğlenmiş hem de işlediğimiz iletişim ve insan ilişkileri konularında öğrendiklerini tekrar etmiş ve pekiştirmişlerdir. Öğrencilerin öğrenmeye daha istekli oldukları gözlemlenmiş, öğrencileri aktif olarak öğrenme sürecinde daha başarılı oldukları gözlemlenmiştir.

*Öneriler:*Öğretim sürecinde eğitsel oyunlar oynanırken sınıf içerisinde gürültüyü önlemek ve öğrencilerin oyunları daha iyi takip edilmesi için sınıf yönetiminin öğretmenin kontrolünde olması gerektiği ve bu konuda hassas davranması gerekmektedir.

*Öğrenciler bazı oyunlarda oynamak istemeyebilir ve oyunları sıkıcı bulabilir. Bu nedenle seçilen eğitsel oyunların öğrencilerin yaşına, ilgisine, hazırbulunuşluklarına uygun olmalı, öğrencilerin eğlendiği, oynamaktan zevk alacağı eğitsel oyunlar seçilmesi gerekmektedir.*

Metin 8.Araştırmaya Katılan Sosyal Bilgiler Öğretmeni İle Eylem Araştırması Süreci Sonrası Yapılan Yazılı Görüşmenin Dökümü

Öğretmenin yazılı görüşlerinden eylem planının uygulamasının ardından eğitsel oyunlarla desteklenmesinin olumlu sonuçlar verdiği, öğrenilenleri pekiştirdiği, öğrencilerin eğlenerek öğrendikleri, derste istekli oldukları ve öğrenme süreçlerine daha aktif katıldıkları anlaşılmıştır. Öğretmen ayrıca sınıf kontrolünde daha hassas olunması gerektiğini ve öğrencilerin oynamaktan zevk alacağı oyunların tercih edilmesi gerektiğini öneri olarak sunmuştur.

#### **4.5.3. Eylem sürecini değerlendirmeye yönelik araştırmacı öğretmen görüşlerinden elde edilen bulgular**

Bu bölümde eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılmış öğretimin farklılıklara saygı, özgürlük ve sorumluluk değerlerini ne düzeyde geliştirdiğini ve eylem sürecinin etkililiğini tespit etme amacıyla araştırmacı öğretmenin görüşlerini değerlendirmeye yönelik eylem sürecinde

almış olduğu notlar incelenmiştir. Araştırmacı, uygulama sürecini kapsayan 6 ders saatinde aldığı notları bilgisayar ortamına aktarmıştır.

Araştırmacı öğretmenin eylem araştırmasının etkililiğine yönelik birinci derste aldığı notlar Metin 9’da sunulmuştur:

*Öğretim süreci: Dersin ilk bölümünde oyunların ve ürün dosyasının tanıtımı yapıldı ve öğrencilerin akıllarında kalan sorular cevaplandı. Ürün dosyasının ilk dokümanı olan ön test anketi dolduruldu. Sonrasında ise ilk oyunumuz olan değer potası oynandı. Ön test anketiyle öğrencilerin üç değerle ilgili bilgi birikimleri teorik olarak ölçüldü. Sonrasında ise değer potası oyunuyla da öğrencilerin üç değerle ilgili bilgi birikimleri uygulamalı bir şekilde gözlemlendi. Dersin son 15 dakikasında ise içeriği olumlu iletişim ve olumsuz iletişim cümleleri olan deve cüce oyunu oynandı. İki oyunda da derse katılım en üst seviyedeydi. Öğrencilerin derse ilgisi ve sosyal bilgiler dersine karşı olumlu tutumlarının olduğu çok net bir şekilde gözlemlendi. Diğer dersleri de aynı yöntemle işlemek istediklerini dile getirdiler. Sınıfın mevcudu 30 olmasına rağmen öğrenim sürecinde kayıplara karışan öğrenci olmadı ve tüm öğrencilerin odak noktasının sadece oyunlar olduğu gözlemlendi. İş birliği içinde bir ekip ruhuyla oyunları sahiplendikleri görüldü. Sadece bilişsel olarak değil, duyuşsal ve psiko-motor becerilerinin de gelişmekte olduğu gözlemlendi. Bir grubu sahiplenme, gruptaki sorumluluklarına karşı verdiği hissel tepki gibi duyuşsal beceriler; kısa sürede ilk 10 sayıyı bulma ve potaya basketi isabet ettirme gibi psiko-motor becerileri kapsayan etkinlikler yapıldı ve olumlu dönütler alındı.*

*Öneriler: Daha geniş bir sınıf ortamında eğitsel oyunlar daha işlevsel olabilir. Ders planlamalarında eğitsel oyunlara ayrılan zamanın artırılmasıyla daha etkili bir öğretim süreci için ortam hazırlanabilir.*

Metin 9. Araştırmacı öğretmenin eylem araştırmasının birinci dersine ilişkin gözlemleri

Araştırmacının birinci derste eylemleri gözlemledikten sonra aldığı notlardan bu derste öğrencilerin derse karşı olumlu tutumlarının olduğu, katılımın en üst seviyede olduğu, duyuşsal ve psiko-motor becerilerin geliştiği belirlenmiştir. Diğer yandan araştırmacı öğretmenin bu dersle ilgili daha geniş sınıf ortamında eğitsel oyunların oynatılması ve oyunlara ayrılan zamanın artırılması önerilerinde bulunduğu görülmüştür.

Araştırmacı öğretmenin eylem araştırmasının etkililiğine yönelik ikinci derste aldığı notlar Metin 10’da sunulmuştur:

*Öğretim Süreci: Dersin giriş bölümünde ürün dosyası kontrolü yapıldı. Ürün dosyasıyla ilgili sorunlar not alındı. İlk olarak yaşayan eller oyunu oynandı. Bu oyunda iletişim çeşitleri (yazılı iletişim, sözlü iletişim, beden dili vb.) uygulamalı bir şekilde öğretildi. Oyunun uzaması ve soruların öğrenci düzeyinin üstünde olması derse olan ilgiyi azaltmıştır. Bu oyunda sadece 8 kişi oynadı. Sınıfın tümünün bu oyunda oynamamasından dolayı sınıf yönetimi ve öğrenci motivasyonunda istenilen sonuç elde edilememiştir. Dersin ikinci bölümünde ise aç kapıyı bezirgân başı oyunu oynandı. Bu oyunda etkili dinlemenin özellikleri uygulamalı bir şekilde öğretildi. Sınıf çoğunluğunun oyuna dâhil olması oyunu daha zevkli hale getirdi. Oyunun sonunda iki grup ortaya çıktı. Bu iki grup sınıfın*

*içinde halat çekme oyunu oynadı. Öğrencilerin bu oyuna ilgisi en üst seviyedeydi. Tüm öğrencilerin aktif olduğu ve bedensel aktivitelerin yoğun olduğu oyunlara ilginin daha çok olduğu gözlemlendi. Gruba aidiyet, sorumluluk hassasiyeti gibi duyuşsal beceriler; beden diliyle iletişim kurma, sözlü olarak duyduğunu en kısa sürede yazıya dökme, halatla gücünü ortaya koyma gibi psiko-motor beceriler; iletişim konusuyla bilişsel becerileri kapsayan etkinlikler yapıldı. Dersin son bölümünde ise ürün dosyasında doldurulması gereken bölümler anlatıldı. Öneriler: Tüm sınıfın dâhil olduğu ve bedensel aktivitelerin yoğun olduğu oyunlar tercih edilmelidir. Öğrencilerin hazırbulunuşluk seviyelerine göre oyunlar tasarlanmalıdır. Bilişsel olarak öğrencileri zorlayacak oyunlar öğrenme alanlarının sonlarına doğru oynatılmalıdır. Oyunların kurallarını kısa, öz ve öğrencilerin en kolay şekilde anlayabileceği dilden anlatılmalıdır.*

*Metin 10. Araştırmacı öğretmenin eylem araştırmasının ikinci dersine ilişkin gözlemleri*

Araştırmacı öğretmenin notlarından ikinci derste ilk oyunda küçük sorunların yaşandığı, ikinci oyunda öğrencilerin eğlenerek öğrendiği, tüm öğrencilerin katıldığı oyunlara ilginin daha fazla olduğu, gruba aidiyet ve sorumluluk hassasiyeti gibi duyuşsal becerilerinin ve beden diliyle iletişim kurma gibi psiko-motor becerilerinin geliştiği anlaşılmıştır. İkinci derste ilgili olarak araştırmacı öğretmen tarafından tüm sınıfın katıldığı ve bedensel aktivitelerin yoğun olduğu oyunların tercih edilmesi, oyun kurallarının açık olması ve öğrencilerin seviyelerine göre oyunların tercih edilmesi önerilerinin sunulduğu görülmektedir.

Eylem araştırmasının etkililiğine yönelik araştırmacı öğretmenin üçüncü derste aldığı notlar Metin 11’de sunulmuştur:

*Öğretim Süreci: Derse olan ilgiyi artırmak için sınıfa balonlarla giriş yapıldı. Ürün dosyaları kontrolü yapıldı. Sınıf düzeni aman patlamasın oyununa göre ayarlandı. Aman patlamasın oyununda şu ana kadar işlediğimiz konularla ilgili kısa bir özet geçildi. Oyunun ilk bölümünde grup liderleri arasında zekâ küpü oyunu oynandı. Oyun içinde oyunların olması derse olan ilginin sürekliliğini ve daha dikkatli olmalarını sağladı. Balonun ipindeki doğru soruyu cevaplayamayan öğrencilerin, balonlarının patlatılması dersin daha işlenebilir hale getirdi. Balonunu korumaya çalışan öğrencilerin gösterdikleri çaba görülmeye değerdi. Oynadığımız ikinci oyun ise çevir kalemi oyunuydu. Kısa sürede oynanılan ve öğrencilerin hoşuna giden bir oyun oldu. Bu oyunda kitle iletişim araçlarının zararları ve yararları öğretildi. Bu derste zekâ küpü gibi el ve zihinsel becerileri geliştirmeye yönelik etkinlikler yapıldı. Özgürce seçim yapma, kararlılık, grubu organize etme, iş birliği, sorumluluk hassasiyeti, gruba aidiyet gibi duyuşsal becerilerin geliştirmesine yönelik çalışmalar yapıldı. Dersin son bölümünde ise ürün dosyasında doldurulması gereken bölümler anlatıldı. Öneriler: Oyun seçiminde, kuralların belirlenmesinde öğrencilerin fikrinin alınması öğrencilerin derse olan ilgisini artırır. Böylece daha demokratik bir sınıf yönetimi ve daha eğlenceli bir sınıf ortamı inşa edilebilir. Tüm öğrencilerin dâhil olamadığı oyunlarda, oyuna dâhil olamayan öğrencilere jüri, taraftar gibi gruba yönelik sorumluluklar verilebilir. Bu sayede oyunun etkinliği artırılır ve oyuna dâhil olamayan öğrencilerinde derse olan ilgisi kırılmamış olur.*

*Metin 11. Araştırmacı öğretmenin eylem araştırmasının üçüncü dersine ilişkin gözlemleri*

Araştırmacı öğretmenin notlarından üçüncü dersteki eylemleri gözlemledikten sonra aldığı notlardan elde edilen verilerin analizi sonucu ortaya çıkan değerlendirmelere göre öğrencilerinin eğlenerek öğrendiği ve zevkle katıldıklarını belirtmiştir. Özgürce seçim yapma, kararlılık, grubu organize etme gibi duyuşsal becerilerinin geliştiği anlaşılmıştır. Üçüncü dersle ilgili olarak araştırmacı öğretmen tarafından eğitsel oyunların her aşamasında öğrencilerin katılım göstermesi gerektiği öneri olarak sunulduğu görülmektedir.

Araştırmanın etkililiğine yönelik araştırmacı öğretmenin dördüncü derste aldığı notlar Metin 12’de sunulmuştur.

*Öğretim Süreci: Dersin ilk dakikalarında ürün dosyasında doldurulması gereken bölümler kontrol edildi ve eksikliklerin tamamlanması için uyarılar yapıldı. Bu derste çember dönsün ve en iyi gazeteci biziz oyunları oynatıldı. İlk olarak çember dönsün oyunu oynandı. Bu oyunda iletişim ve belirlenen değerlerle ilgili fotoğrafların olduğu kartların yorumlanması istenildi. Bu oyunda sınıf ve çember diye adlandırdığımız 6 kişilik grubun rekabeti vardı. Bu tatlı rekabet öğrencilerin daha seçici ve daha etkin düşünmesine yardımcı oldu. En iyi gazeteci biziz oyununda da öğrencilerin aktif olduğu bir öğrenim süreci gerçekleştirildi. Belirlenen değerlerle ilgili sınıfta en yakın isimlerle eşleştirilmesi istenildi. Belirlenen isimlerin hangi sebeplerden ötürü bu değere yakın olduklarını bir köşe yazısıyla belirtilmesi istenildi. Köşe yazısının sunumu için gruplardan birer isim belirlendi. Oyunun sonunda başarılı olan öğrenci ve öğrenciler ödüllendirildi. Rekabet duygusu, gruba aidiyet, kısa sürede karar verme, adil olma, farklı düşüncelere saygı duyma gibi duyuşsal becerilerin kazanılması için etkinlikler yapıldı. Fotoğrafların yorumlanması, özgün bir köşe yazısı yazma gibi daha üst seviyede bilişsel becerilerin kazandırılması için etkinlikler yapıldı. Dersin son bölümünde ise ürün dosyasında doldurulması gereken bölümler anlatıldı. Öneriler: Rekabetin ve yarışın olduğu oyunlarda da sınıf yönetimi noktasında daha hassas olunmalıdır. Öğrenciler seçim yaparken veya oyun oynanırken gruplaşmaların önüne geçilmelidir. Oyunlara ayrılan zaman dilimi iyi planlanmalıdır.*

Metin 12. Araştırmacı öğretmenin eylem araştırmasının dördüncü dersine ilişkin gözlemleri

Araştırmacı öğretmenin notlarından dördüncü dersteki eylemleri gözlemledikten sonra aldığı notlardan elde edilen verilerin analizi sonucu ortaya çıkan değerlendirmelere göre öğretim sürecinin farklılığı sayesinde öğrencinin daha etkin düşündüğü, adil olma, sorumluluk ve farklılıklara saygı değerinin geliştiği anlaşılmıştır. Fotoğrafların yorumlanması ve özgün bir köşe yazısı yazma gibi üst seviye bilişsel beceri kazanımının gerçekleştirdiği anlaşılmıştır. Dördüncü dersle ilgili olarak araştırmacı öğretmen tarafından oyun oynarken gruplaşmaların önüne geçilmesi gerektiği öneri olarak sunulduğu görülmektedir.



Araştırmanın etkililiğine yönelik araştırmacı öğretmenin beşinci derste aldığı notlar Metin 13’de sunulmuştur.

*Öğrenim Süreci:* Dersin ilk bölümünde ürün dosyasında doldurulması gereken bölümler kontrol edildi ve eksikliklerin tamamlanması için uyarılar yapıldı. Bu derste müzik dursun sen söyle ve değer küpü oyunu oynandı. Müzik dursun sen söyle oyununda dağıtılan 12 kâğıda öğrencilerin soru hazırlamaları istenildi. Soruları daha önce araştırmacı öğretmenin hazırladığı sorularla beraber soru kutusuna atmaları istenildi. Sorular karıştırıldıktan sonra bir kesenin içine konuldu. Kesenin gezdirilmesi için bir öğrenci görevlendirildi. Müzik açıldıktan sonra dağıtılan toplar elden ele gezdirildi. Müzik durduğunda ise top kimlerin elinde kaldıysa keseden bir soru çekip doğru cevaplama için grubundan birine seçti. Üç tur şeklinde oyun oynandı. Öğrenciler şu ana kadar en çok sevdikleri oyunun müzik dursun sen söyle oyunu olduğunu belirttiler. Özellikle müzik çaldığında top elden ele gezdiğinde öğrencilerin mutluluğu ve eğlendikleri çok belli oluyordu. İstisnasız tüm sınıfın severek aktif olduğu bir oyun oldu. Dersin son bölümlerinde değer küpü oyunu oynandı. Kartonlarla yapılmış ve her bir bölümü belli bir değere ithaf eden bu küpümüz oyunun şekillendiren araç gerecimiz oldu. Üç grup şeklinde ve en çok puan toplayanın oyunun galibi olacağı bir formattı. Bu oyun, programa başlarken öğrencilere kazandırılması düşünülen değerlerle ilgili hazır bulunuşluk seviyelerini uygulamalı bir şekilde tespit etmek için oynanan değer potası oyununun alternatifiydi. Değer küpü oyunuyla birlikte öğrencilere kazandırılması düşünülen değerlerin ne kadarının kazandırıldığı uygulama bir şekilde tespit edildi. Programın etkililiği noktasında bir ölçütümüz oldu. Dersin son bölümünde ise ürün dosyasında doldurulması gereken bölümler anlatıldı. Bir sonraki derste ise ürün dosyalarının toplatılacağı duyuruldu. Ürün dosyasındaki eksiklerin tamamlanması için uyarılarda bulundu.

*Öneriler:* Eğitsel oyunlar oynatıldığında yazı tahtası kesinlikle değerlendirilmelidir. Oyunun gidişatı, oyunların kuralları anlatılırken, puanlamaların yazımı gibi faaliyetlerde yazı tahtası kullanılmalıdır. Araştırmacı öğretmen, rehberlik ettiği oyunlarda dikkatli davranmalıdır. Öğrencileri etkisi altında bırakmamalı, telaşlandırmamalı, özgür ve rahat bir ortam sağlamalıdır.

*Metin 13.* Araştırmacı öğretmenin eylem araştırmasının beşinci dersine ilişkin gözlemleri

Araştırmacı öğretmenin notlarından beşinci derste eylemleri gözlemledikten sonra aldığı notlardan elde edilen verilerin analizi sonucu ortaya çıkan değerlendirmelere göre eğlenerek öğrendikleri, geliştirmesi hedeflenen değerlere yönelik örnekler verildiği anlaşılmaktadır. Beşinci dersle ilgili olarak araştırmacı öğretmen tarafından daha etkin bir öğretim için yazı tahtasının kullanılmasının tercih edilmesi ve öğrencinin dümende olduğu oyunlarda oyunun kontrolünde dikkatli davranılması gerektiği önerilerinin sunulduğu görülmektedir.

Araştırmanın etkililiğine yönelik araştırmacı öğretmenin altıncı derste aldığı notlar Metin 14’de sunulmuştur.

*Öğrenme Süreci:* Programın son dersiydi. Bu derste kumanda sensin oyunu oynandı. Kumanda sensin oyunu, İletişim Özgürlüğü konusunda oynatılacaktı. Öğrencilerin hazır olmamasından dolayı son derse sarktı. Öğrenciler, özel hayatın

gizliliğini konu edinen bir tiyatroyu canlandırdılar. Tiyatronun senaryosu, yönetmenliği ve canlandırılması tamamen öğrencilerin inisiyatifindeydi. Araştırmacı öğretmen sadece gözlemci olarak oyuna dâhil oldu. Kumanda sensin oyununda öğrencilerin zorluk çektiği görüldü. Özellikle senaryoyu hazırlayan arkadaşın internetten gördüğü örnek tutanağının dilinin ağırdı. Öğrenciler kelimeleri telaffuz ederken zorlandıkları görüldü. Sonrasında ise öğrencilerin farklılıklara saygıyla ilgili kendi başına yaptıkları video sınıfa sunuldu. Ürün dosyaları toplatıldı. Program boyunca en başarılı olan 6 öğrenci ödüllendirildi. Sınıfı bizimle paylaşan öğretmen arkadaşımıza teşekkür niyetine hediye verildi. Öğrenciler araştırmacı öğretmene teşekkür mahiyetinde bir plaket sundular. Son olarak öğrencilerle topla olarak fotoğraf çekildi.

*Öneriler:* Öğrencilerin önceliğine bırakılan konularda kazanımların dışına çıkılmaması uyarıları yapılmalıdır. Bunu yaparken öğrencilerin şevki kırılmamalıdır. Öğrencilerin hazırladığı etkinliklerden haberdar olunmalıdır. Hatalar yapıldığında uygun bir dille uyarılmalıdır. Etkinlikler, ödevler, oyunlar hazırlanırken öğrencilerin anlayacağı bir dil kullanılmalıdır.

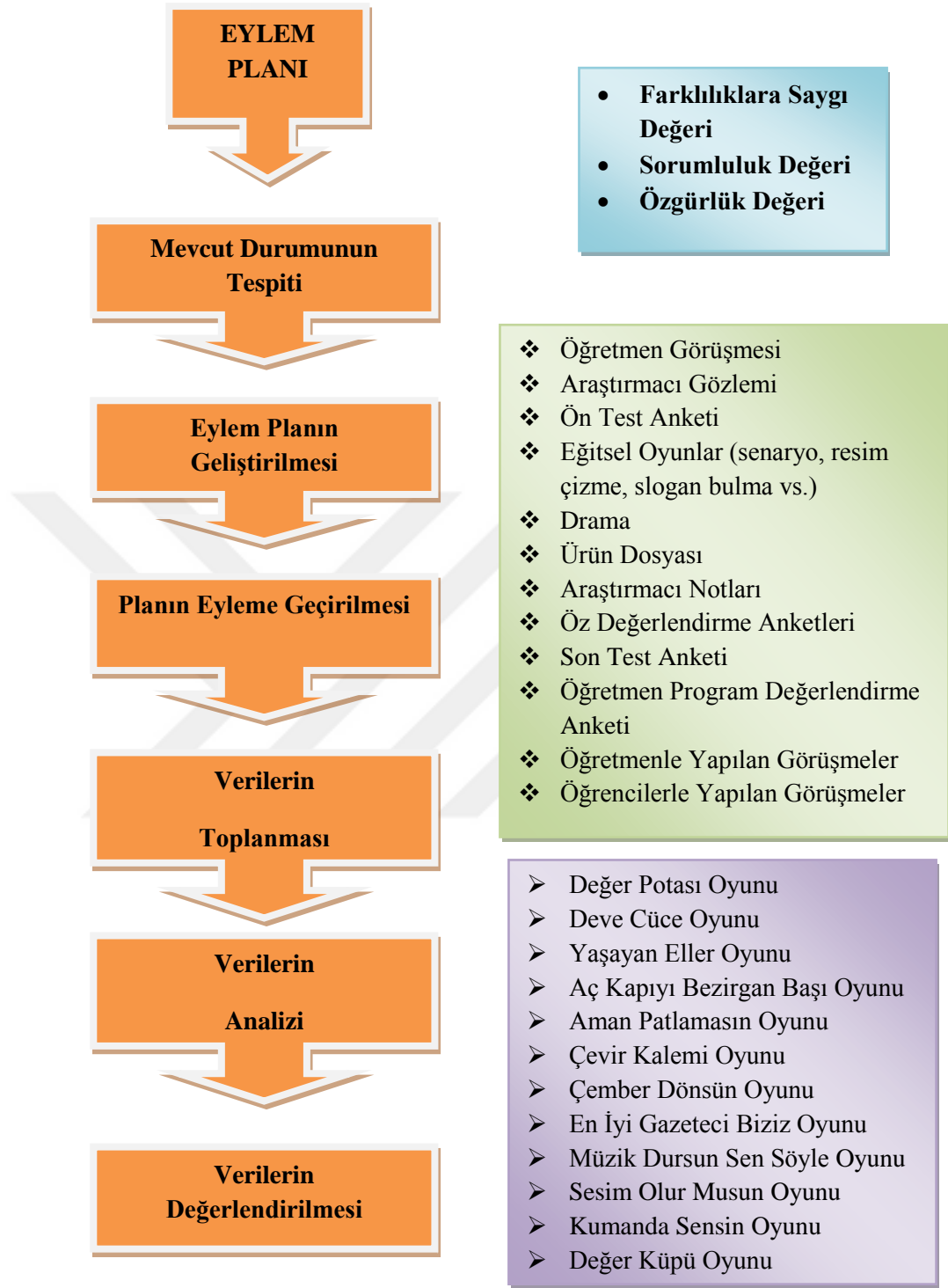
*Metin 14.* Araştırmacı öğretmenin eylem araştırmasının altıncı dersine ilişkin gözlemleri

Araştırmacı öğretmenin notlarından altıncı dersteki eylemleri gözlemledikten sonra aldığı notlardan elde edilen verilerin analizi sonucu ortaya çıkan değerlendirmelere göre “kumanda sensin” oyununda öğrencilerin zorluk çektiği, farklılıklara saygı ve özgürlük değerlerine yönelik eylem sürecinde etkinlikler tasarlayıp sergiledikleri anlaşılmaktadır.

#### **4.6. Genel değerlendirme: Eğitsel oyunların kullanıldığı eylem araştırması süreci sonunda öğrencilerin geliştirilmesi hedeflenen değerleri kazanma durumları**

Bu bölümde eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılmış öğretimin öğrencilerin farklılıklara saygı, sorumluluk ve özgürlük değerlerinin kazanma durumuyla ilgili elde edilen bulgular sunulmuştur.

Genel olarak eylem planında gerçekleştirilen adımlar Şekil 8’de gösterilmiştir.



Şekil 8.Eylem araştırması eylem planı

Eylem araştırmasında farklılıklara saygı, sorumluluk ve özgürlük değerlerine yönelik yapılan uygulamalar, ortaya çıkan sorunlar ve çözüm önerileri Şekil 9’da sunulmuştur.

FARKLILIKLARA SAYGI DEĞERİ	ÖZGÜRLÜK DEĞERİ	SORUMLULUK DEĞERİ
<p><b>Uygulamalar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ön test- son test anketinin uygulatılması</li> <li>• Ders uygulaması</li> <li>• Video sunumu</li> <li>• Verilerin toplanması ve değerlendirilmesi</li> <li>• Sonuçların bildirilmesi</li> </ul>	<p><b>Uygulamalar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ön test- son test anketinin uygulatılması</li> <li>• Ders uygulaması</li> <li>• Canlandırma</li> <li>• Verilerin toplanması ve değerlendirilmesi</li> <li>• Sonuçların bildirilmesi</li> </ul>	<p><b>Uygulamalar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ön test- son test anketinin uygulatılması</li> <li>• Ders uygulaması</li> <li>• Verilerin toplanması</li> <li>• Verilerin değerlendirilmesi</li> <li>• Sonuçların bildirilmesi</li> </ul>
<p><b>Ortaya Çıkan Sorunlar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tek boyutlu örneklerin verilmesi</li> <li>• Olumsuz davranış sergilemeleri</li> <li>• Bazı oyunlarda ilginin azalması</li> </ul>	<p><b>Ortaya Çıkan Sorunlar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tek boyutlu örneklerin verilmesi</li> <li>• Olumsuz davranış sergilemeleri</li> <li>• Bazı oyunlarda ilginin azalması</li> </ul>	<p><b>Ortaya Çıkan Sorunlar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tek boyutlu örneklerin verilmesi</li> <li>• Olumsuz davranış sergilemeleri</li> <li>• Bazı oyunlarda ilginin azalması</li> </ul>
<p><b>Üretilen Çözümler</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gerekli sunumlar yapıldı.</li> <li>• Öğrencilere gerekli özgürlükler ve sorumluluklar verildi.</li> <li>• Jüri, taraftar gibi vazifeler verildi.</li> </ul>	<p><b>Üretilen Çözümler</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gerekli sunumlar yapıldı.</li> <li>• Öğrencilere gerekli özgürlükler ve sorumluluklar verildi.</li> <li>• Jüri, taraftar gibi vazifeler verildi.</li> </ul>	<p><b>Üretilen Çözümler</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gerekli sunumlar yapıldı.</li> <li>• Öğrencilere gerekli özgürlükler ve sorumluluklar verildi.</li> <li>• Jüri, taraftar gibi vazifeler verildi.</li> </ul>

Şekil 9. Eylem araştırmasının uygulamaları, sorunları ve üretilen çözümleri

Eylem araştırması kapsamında farklılıklara saygı, sorumluluk ve özgürlük değerlerinin geliştirilmesine yönelik dokuz ders saatini kapsayan eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılmış bir eylem planı uygulattırılmıştır. Bu kapsamda söz konusu değerlerin öğrenciler tarafından sergilenmesi ve farkındalıklarının artırılması amaçlanmıştır.

Eylem araştırması süreci öncesinde öğrencilerim söz konusu değerlerle ilgili mevcut durumlarının tespiti için ön test anketi uygulanmış, öğretmenle görüşmeler yapılmış, iki ders saati boyunca gözlemler yapılmış ve “değer potası” oyunu oynatılmıştır. Mevcut durumları öğrenildikten sonra etkinlik havuzundan eğitsel oyunlar ve ürün dosyasında kullanılmak üzere etkinlikler seçilmiştir. Seçilen eğitsel oyunlar okul içi faaliyeti olarak değerlendirilirken, ürün dosyasındaki etkinlikler ise okul dışı faaliyeti olarak değerlendirilmiştir. Eylem sürecinin sonlarında öğrenciler canlandırmalar ve video sunumları yapmışlardır. Her etkinliğin sonunda öğrencilere öz değerlendirme formu uygulanmış ve araştırmacı her ders sonrası kısa notlar almıştır. Eylem sürecindeki tüm sesler kayıt altına alınmış ve her hafta dökümleri yazıya aktarılmıştır. Eylem sürecinin sonunda araştırmanın öğrencilere katkısı ve hedeflenen değerleri kazanma durumunun öğrenilmesi yönelik çeşitli etkinlikler yapılmıştır. Bu kapsamda yapılan etkinlikler şunlardır:

- Çalışma grubuna son test anketi uygulattırılmıştır.
- Çalışma grubuyla değer küpü oyunu oynanmıştır.
- Her etkinliğin sonunda öğrencilere öz değerlendirme formu uygulanmıştır.
- Sosyal bilgiler öğretmeniyle biri yazılı olmak üzere iki görüşme yapılmıştır.
- Sosyal bilgiler öğretmenine eğitsel oyunları değerlendirme anketi uygulattırılmıştır.
- Eylem süreci boyunca araştırmacının aldığı notlar analiz edilip değerlendirilmiştir.
- Okul dışı etkinliği ve eğitsel oyunları destekleme amacıyla hazırlanan ürün dosyaları eylem süreci boyunca uygulanmış olup uygulamanın sonunda toplatılmış ve gerekli analizler yapılarak değerlendirilmiştir.
- Eylem süreci boyunca yapılan tüm faaliyetler kaydedilmiş ve dökümü yazıya aktarılmıştır.
- 14 öğrenciyle odak görüşmeleri yapılmıştır.

Son test anketi ve “değer küpü” oyunundan elde edilen verilerin analizi sonucu ortaya çıkan değerlendirmelerin tüm detayları bu bölümde sunulmuştur.

Öğrencilerde farklılıklara saygı değerinin kuramsal düzeyde kazanma durumunun tespiti noktasında öğrencilere son test anketi uygulanmıştır. Ankette farklılıklara saygı değeri hakkında ne kadar bilgiye sahip oldukları sorulmuş olup sorunun altındaki numaralardan birini seçerek farklılıklara saygı değeriyle ilgili son durumlarını belirtmeleri istenilmiştir. Değer düzeyleri 1’den 5’e kadar numaralandırılmıştır. Bu numaralar şu şekildedir; “1 – Bilgim yok”, “2 – Çok az bilgim var”, “3 – Kavram olarak bilirim”, “4 - Güncel hayattan örnek veririm” ve “5 - Güncel hayatta uygularım”.

Ön test-son test anketlerinden elde edilen veriler üç yöntemle değerlendirilmiştir. İlk olarak, farklılıklara saygı değerine yönelik uygulanan ön test-son test anketleri dereceli puanlama anahtarıyla değerlendirilmiştir. İkinci olarak, elde edilen veriler IBM SPSS Statistics 22 programında analiz edilerek betimsel istatistiklerine (ortalama, medyan, çarpıklık, basıklık, maximum, minimum, standart sapma vs.) ulaşılmış, çözümlenmiş ve sonrasında ise görselleştirilmiştir. Son olarak, ön test - son test puanları arasında oluşan farkın anlamlılığını incelemek için ilk olarak Shapiro – Wilk normal dağılım testi uygulanmıştır. Testin sonucuna göre ön test-son test puanları normal dağılım göstermeyen anketlere Wilcoxon işaretli sıralar testi uygulanmış olup normal dağılım gösteren anketlere ise T testi uygulanmıştır.

Farklılıklara saygı değerine yönelik uygulanan ön test-son test anketlerinin dereceli puanlama anahtarıyla değerlendirilmesi sonucu ortaya çıkan puanlamalar Tablo 33’de gösterilmiştir.

Tablo 33.

*Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Farklılıklara Saygı Değeri İle İlgili Eylem Araştırması Öncesi ve Sonrası Durumları*

Öğrenci Kodları	Eylem Öncesi	Eylem Sonrası
KET	3	5
EMHÜ	5	5
EHY	3	5
EMK	5	5
EAT	2	5
KZÖ	1	5
ESCB	4	5
KSDE	3	4
KBSB	5	5
KRNE	4	5
EDS	3	4
EMŞÜ	3	4
EHB	3	5
EŞB	4	5
ECG	3	5
KHB	2	3
KNB	3	3
KEU	3	5
KMT	3	3
KİNA	4	5
KMNY	3	4
KMU	4	5
KNÇ	3	5
KZB	4	5
KNEA	4	5
KNO	5	5

Uygulama sonrasında öğrencilerde farklılıklara saygı değerini ne düzeyde kazandığına dair uygulatılan son test anketi dereceli puanlama anahtarıyla değerlendirildiğinde; 2 öğrencinin kavram olarak bildiğini, 5 öğrencinin değerle ilgili güncel hayattan örnekler verebildiğini ve 19 öğrencinin ise bu değeri günlük hayatta uyguladığını belirtmiştir (Tablo 33). Eylem süreci öncesi 4 (%15,38) öğrenci bu değeri günlük hayatında uyguladığını belirtirken araştırmanın sonunda bu sayı 19'a (% 73) çıkmıştır. Farklılıklara saygı değerine yönelik eylem öncesinde ön test anketine verilen yanıtlar ve eylem sonrasında son test anketine verilen yanıtlar karşılaştırıldığında 20 öğrencinin eylem sonrasında daha üst

seviyedeki maddeleri işaretlediği görülmektedir. Bu bulgulardan hareketle eylem sürecinin öğrenciler üzerinde olumlu ve anlamlı katkıları olduğu anlaşılmaktadır. Eylem süreci öncesi sınıfın geneli bu değeri kavram düzeyinde bildiğini ifade ederken eylemin süreci sonrası sınıfın geneli bu değeri günlük hayatında sergilediklerini belirtmiştir.

Ön test-son test anketiyle elde edilen veriler SPSS programıyla analiz edildikten sonra ortaya çıkan betimsel istatistikler Tablo 34’de gösterilmiştir.

Tablo 34.

*Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Farklılıklara Saygı Değerine Yönelik Ön Test-Son Test Anketi İstatistikleri*

	N	En Düşük Değer	En Yüksek Değer	Medyan	Çarpıklık	Basıklık	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma
Ön test	26	1,00	5,00	3,00	-,174	,281	3,42	,987
Son test	26	3,00	5,00	5,00	-1,60	1,21	4,62	,697
Fark							1,20	

Tablo 34’de görüldüğü gibi öğrencilerin ön test puan ortalaması 3,42, son test puan ortalaması 4,62 ve aradaki fark ise 1,20’dir. Ortalamalarda oluşan farkın anlamlılığını belirlemek için yapılan analizde dağılımın normalliğini ölçmek amacıyla Shapiro – Wilk normal dağılım testi uygulanmıştır. Testin sonuçları ön test puanları için ,009 ( $p < ,05$ ) ve son test puanları için ,000 ( $p < ,05$ ) bulunmuştur. Bu sonuçlara göre ön test-son test puanlarının normal dağılım sergilemediği tespit edilmiştir. Bu sebepten dolayı ön test-son test puanlarının analizlerinde parametrik olmayan testler kullanılmıştır. Farklılıklara saygı değerine yönelik ön test-son test puan ortalamalarının anlamlılığını test etmeye ilişkin uygulanan Wilcoxon işaretli sıralar testi sonuçları Tablo 35’de verilmiştir:

Tablo 35.

*Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Farklılıklara Saygı Değerine Yönelik Ön Test-Son Test Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi Sonuçları*

Ön test- son test puanları	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	z	p
Negatif sıra	0	,00	,00	4,03	,000
Pozitif sıra	20	10,50	210,00		
Eşit	6				

Tablo 35’den anlaşılacağı üzere, öğrencilerin farklılıklara saygı değerine yönelik uygulama öncesi ve uygulama sonrası sıralamalar ortalamaları arasındaki fark istatistikî olarak  $p < ,000$  düzeyinde anlamlı bulunmuştur. Hesaplanan test istatistik değeri (z) 4,03’tür. Sıra



ortalaması ve sıra toplamları dikkate alındığında, farklılığın uygulama sonrası lehine olduğu görülmektedir. Yani bu sonuçlara göre, eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılan öğretimin öğrencilerde farklılıklara saygı değerini anlamlı bir şekilde geliştirdiği söylenebilir. Aynı zamanda uygulamayla birlikte farklılıklara saygı değerine yönelik 20 öğrencide pozitif yönde değişimlerin olduğu da tespit edilmiştir.

Öğrencilerin farklılıklara saygı değerini kazanma durumlarını belirleme amaçlı yapılan çalışmaların pekiştirilmesine yönelik öğrenme sürecini kapsayan pratikleri detest edilmiştir. Bu doğrultuda eylemplanının son uygulaması olarak “değer küpü” oyunu oynanmıştır. Rekabete dayalı, galibin olduğu ve ödüllendirildiği bu oyunda güncel hayattan örnek vermeleri istenilmiştir. Üç takımın katıldığı, 2 tur şeklinde oynanan bu oyunda her takımdan 3 kişi oynamıştır. Söz konusu oyunda küpün her bir yüzü bir değeri temsil etmekte, kartondan yapılan küp sırasıyla masanın üstüne atılmakta ve küpün hangi yüzü (değeri) geldiyse temsil edilen değerle ilgili örnekler vermeleri istenilmiştir. Oyunun detayları EK 15’te sunulmuştur.

Öğrencilerin değer küpü oyununda farklılıklara saygı değeri ile ilgili verdikleri örnekler Diyalog 20’de aşağıda sunulmuştur:

*EMK: “Hangi ırktan, dinden, dilden olursa olsun ona karşı saygılı olmalıyız. İnsan olduğu için. Sadece insanlara da değil tüm canlılara saygılı olmalıyız. Rengine, konuşmasına göre insanları ayırmamalıyız. Kimsenin kimseden üstünlüğü yoktur.” (d 10 – 22.25).*

*KET: “Arkadaşlarım sorulara cevap verirken saygılı olmalıyım. Ben de onun yerinde olabilirim. Arkadaşım farklı düşünse bile kalbini kırmamalıyım. Ben dili cümlesiyle kalbini kırmayabilirim.” (d 10 – 21.55 ).*

*KMNY: “Bilmiyorum.” (d 10 – 24.01).*

*Diyalog 20.* Araştırmaya katılan öğrencilerin değer küpü oyununda farklılıklara saygı değeriyle ilgili verdikleri örnekler

Değer küpü oyununda verilen örnekler, “değer potası” oyununda verilen örneklerle kıyaslandığında öğrencilerde ciddi gelişimlerin olduğu anlaşılmaktadır. Eylem sürecinden önce en büyük sorunlardan biri olarak görülen tek boyutlu örnek sunumlarının yerini daha kapsamlı ve farklı boyutlara hitap eden örneklerin sunulduğu görülmektedir. Değerlendirmeler doğrultusunda, araştırmanın öğrencilerde farklılıklara saygı değerini geliştirdiği ve değerlerin farklı boyutlarına ilişkin güncel hayattan örnekler verildiği uygulamalı bir şekilde tespit edilmiştir.

Öğrencilerde özgürlük değerinin kuramsal düzeyde kazanma durumunun tespiti noktasında öğrencilere son test anketi uygulatılmıştır. Ankette özgürlük değeri hakkında ne kadar

bilgiye sahip oldukları sorulmuş olup sorunun altındaki numaralardan birini seçerek özgürlük değeriyle ilgili son durumlarını belirtmeleri istenilmiştir. Değer düzeyleri 1'den 5'e kadar numaralandırılmıştır. Bu numaralar şu şekildedir; "1 – Bilgim yok", "2 – Çok az bilgim var", "3 – Kavram olarak bilirim", "4 - Güncel hayattan örnek veririm" ve "5 - Güncel hayatta uygulamam".

Ön test-son test anketlerinden elde edilen veriler üç yöntemle değerlendirilmiştir. İlk olarak, özgürlük değerine yönelik uygulanan ön test-son test anketleri dereceli puanlama anahtarıyla değerlendirilmiştir. İkinci olarak, elde edilen veriler IBM SPSS Statistics 22 programında analiz edilerek betimsel istatistiklerine (ortalama, medyan, çarpıklık, basıklık, maximum, minimum, standart sapma vs.) ulaşılmış, çözümlenmiş ve görselleştirilmiştir. Üçüncü olarak, ön test - son test puanları arasında oluşan farkın anlamlılığını incelemek için ilk olarak Shapiro – Wilk normal dağılım testi uygulanmıştır. Testin sonucuna göre ön test-son test puanları normal dağılım göstermeyen anketlere Wilcoxon işaretli sıralar testi uygulanmış olup normal dağılım gösteren anketlere ise T testi uygulanmıştır. Özgürlük değerine yönelik uygulanan ön test-son test anketlerinin dereceli puanlama anahtarıyla değerlendirilmesi sonucu ortaya çıkan puanlamalar Tablo 36'da gösterilmiştir.

Tablo 36.

*Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Özgürlük Değeri İle İlgili Eylem Araştırması Öncesi ve Sonrası Durumları*

Öğrenci Kodları	Eylem Öncesi	Eylem Sonrası
KET	2	5
EMHÜ	4	5
EHY	3	4
EMK	3	5
EAT	4	4
KZÖ	2	4
ESCB	4	5
KSDE	1	5
KBSB	4	5
KRNE	4	5
EDS	2	5
EMŞÜ	3	5
EHB	3	5
EŞB	5	5
ECG	3	5
KHB	3	5
KNB	5	5
KEU	3	5
KMT	4	5
KİNA	5	5
KMNY	4	4
KMU	5	5
KNÇ	5	5
KZB	4	5
KNEA	5	5
KNO	2	3

Uygulama sonrasında öğrencilerde özgürlük değerini kazanma durumuna ilişkin uygulatılan son test anketi dereceli puanlama anahtarıyla değerlendirildiğinde; bu değeri 1 öğrencinin kavram olarak bildiği, 4 öğrencinin değerle ilgili güncel hayattan örnekler verebildiği ve 21 öğrencinin bu değeri günlük hayatta uyguladığı belirlenmiştir. Eylem süreci öncesi 6 (%23) öğrenci günlük hayatında uyguladığını belirtirken araştırmanın sonunda bu sayı 21'e (%80,77) çıkmıştır. Özgürlük değerine yönelik eylem öncesinde ön test anketine verilen yanıtlar ve eylem sonrasında son test anketine verilen yanıtlar karşılaştırıldığında 18 öğrencinin eylem sonrasında daha üst seviyedeki maddeleri işaretlediği görülmektedir (Tablo 36). Bu sonuçlardan hareketle eylem sürecinin öğrenciler üzerinde olumlu ve anlamlı katkıları olduğu anlaşılmaktadır. Diğer yandan eylem süreci öncesi sınıfın geneli bu değeri kavram düzeyinde bildiğini ifade ederken eylemin süreci sonrası sınıfın geneli bu değeri günlük hayatında sergilediklerini belirtmiştir.

Tablo 37.

*Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Özgürlük Değerine Yönelik Ön Test-Son Test Anketi İstatistikleri*

	N	En Düşük Değer	En Yüksek Değer	Medyan	Çarpıklık	Basıklık	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma
Ön test	26	1,00	5,00	4,00	-,366	-,613	3,54	1,14
Son test	26	3,00	5,00	5,00	-2,26	4,78	4,77	,514
Fark	26						1,23	

Tablo 37’de görüldüğü gibi katılımcıların ön test puan ortalaması 3,54, son test puan ortalaması 4,77 ve aradaki fark 1,23’tür. Ortalamalarda oluşan farkın anlamlılığını belirlemek için yapılan analizde dağılımın normalliğini test etmek amacıyla Shapiro – Wilk normal dağılım testi uygulanmıştır. Bu testin sonuçlarına göre ön test-son test puanlarının normal dağılım sergilemediği (ön test puanları için ,020 ( $p < ,05$ ) ve son test puanları için ,000 ( $p < ,05$ )) tespit edilmiştir. Bu sebepten dolayı ön test-son test puanlarının analizlerinde parametrik olmayan Wilcoxon işaretli sıralar testi uygulanmış olup sonuçları Tablo 38’de verilmiştir:

Tablo 38.

*Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Özgürlük Değerine Yönelik Ön Test-Son Test Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi Sonuçları*

Ön test- son test puanları	n	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	z	p
Negatif sıra	0	,00	,00	3,79	,000
Pozitif sıra	18	9,50	171,00		
Eşit	8				

Tablo 38’den anlaşılacağı üzere, öğrencilerin özgürlük değerine yönelik uygulama öncesi ve uygulama sonrası sıralamalar ortalamaları arasındaki fark istatistikî olarak  $p < ,000$  düzeyinde anlamlı bulunmuştur. Hesaplanan test istatistik değeri (z) 3,79’dur. Sıra ortalaması ve sıra toplamları dikkate alındığında, farklılığın uygulama sonrası lehine olduğu, yani eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılan öğretimin öğrencilerde özgürlük değerini anlamlı bir şekilde geliştirdiği söylenebilir. Aynı zamanda uygulamayla birlikte özgürlük değerine yönelik 18 öğrencide pozitif yönde değişimlerin olduğu da tespit edilmiştir.

Öğrencilerin özgürlük değerini kazanma durumlarını belirleme amaçlı yapılan çalışmaların pekiştirilmesine yönelik öğrenme sürecini kapsayan pratiklerinin test edilmesi için eylem planının son uygulaması olarak “değer küpü” oyunu oynanmıştır. Rekabete dayalı, galibin olduğu ve ödüllendirildiği bu oyunda güncel hayattan örnek vermeleri istenilmiştir.

Oyunun detayları Tablo 53’te sunulmuştur. Değer küpü oyununda öğrencilerin özgürlük değeri ile ilgili verdikleri örnekler Diyalog 21’de gösterilmiştir:

*KNEA: “Ben odamı istediğim gibi düzenleyebilirim.” ( d 10 – 20.01).*

*KZÖ: “Düşünce özgürlüğü, kitle iletişim özgürlüğü, inanç özgürlüğü gibi özgürlükler vardır. Ben Müslüman’ım, Sünni’yim. Buna kimse karışamaz. Ben de başkalarının inancına, dinine karışmamalıyım.” ( d 10 – 21.20 ).*

*KMNY: “İstediğim arkadaşla, istediğim zaman, istediği şekilde oyun oynayabiliriz. Tek bir şartla başkalarına rahatsızlık vermedikçe” ( d 10 – 21.44 ).*

Diyalog 21.Araştırmaya katılan öğrencilerin değer küpü oyununda özgürlük değeriyle ilgili verdikleri örnekler

Oyunda verilen örnekler, “değer potası” oyununda verilen örneklerle kıyaslandığında öğrencilerde ciddi gelişimlerin olduğu anlaşılmaktadır. Eylem sürecinden önce en büyük sorunlardan biri olarak görülen tek boyutlu örnek sunumlarının yerine uygulama sonrasında daha kapsamlı ve farklı boyutlara hitap eden örneklerin sunulduğu görülmektedir. Değerlendirmeler doğrultusunda, araştırmanın öğrencilerde özgürlük değerini geliştirdiğini ve değerlerin farklı boyutlarına ilişkin güncel hayattan örnekler verildiği uygulamalı bir şekilde tespit edilmiştir.

Öğrencilerde sorumluluk değerinin kuramsal düzeyde kazanma durumunun tespiti noktasında öğrencilere son test anketi uygulatılmıştır. Ankette sorumluluk değeri hakkında ne kadar bilgiye sahip oldukları sorulmuş olup sorunun altındaki numaralardan birini seçerek sorumluluk değeriyle ilgili son durumlarını belirtmeleri istenilmiştir. Değer düzeyleri 1’den 5’e kadar numaralandırılmıştır. Bu numaralar şu şekildedir; “1 – Bilgim yok”, “2 – Çok az bilgim var”, “3 – Kavram olarak bilirim”, “4 - Güncel hayattan örnek veririm” ve “5 - Güncel hayatta uygulayırım”.

Ön test-son test anketlerinden elde edilen veriler üç yöntemle değerlendirilmiştir. Bunlardan ilki, sorumluluk değerine yönelik uygulanan ön test-son test anketleri dereceli puanlama anahtarıyla değerlendirilmiştir. İkincisi, elde edilen veriler IBM SPSS Statistics 22 programında analiz edilerek betimsel istatistiklerine ulaşılmış, çözümlenmiş ve görselleştirilmiştir. Üçüncü olarak, ön test - son test puanları arasında oluşan farkın anlamlılığını incelemek için ilk olarak Shapiro – Wilk normal dağılım testi uygulanmıştır. Testin sonucuna göre ön test-son test puanları normal dağılım göstermeyen anketlere Wilcoxon işaretli sıralar testi uygulatılmış olup normal dağılım gösteren anketlere ise T testi uygulatılmıştır.

Sorumluluk deęerine ynelik uygulanan n test-son test anketlerinin dereceli puanlama anahtarıyla deęerlendirilmesi sonucu ortaya ıkan puanlamalar Tablo 39’da gsterilmiřtir.

Tablo 39.

*Arařtırmaya Katılan đrencilerin Sorumluluk Deęeri İle İlgili Eylem Arařtırması ncesi ve Eylem Sonrası Durumları*

đrenci Kodları	Eylem ncesi	Eylem Sonrası
KET	4	5
EMH	4	5
EHY	4	5
EMK	3	5
EAT	2	5
KZ	5	5
ESCB	4	5
KSDE	4	5
KBSB	5	5
KRNE	5	5
EDS	5	5
EMř	4	5
EHB	3	5
EřB	5	5
ECG	5	5
KHB	4	5
KNB	5	5
KEU	5	5
KMT	4	5
KİNA	5	5
KMNY	5	5
KMU	5	5
KN	5	5
KZB	5	5
KNEA	5	5
KNO	5	5

Uygulama sonrasında đrencilerde sorumluluk deęerini kazanma durumuna iliřkin uygulatılan son test anketi dereceli puanlama anahtarıyla deęerlendirildiđinde; bu deęeri 1 đrencinin deęerle ilgili gncel hayattan rnekler verebildiđi ve 25 đrenci ise bu deęeri gnlk hayatta uyguladıđı belirlenmiřtir. Eylem sreci ncesi 15 (%57,69) đrenci gnlk hayatında uyguladıđını belirtirken arařtırmanın sonunda bu sayı 26’a (%100) ıkmıřtır. Sorumluluk deęerine ynelik eylem ncesinde n test anketine verilen yanıtlar ve eylem sonrasında son test anketine verilen yanıtlar karřılařtırıldıđında 12 đrencinin eylem sonrasında daha st seviyedeki numaraları iřaretlediđi grlmektedir (Tablo 39). Bu sonulardan hareketle eylem srecinin đrenciler zerinde olumlu ve anlamlı katkıları olduđu anlařılmaktadır. Tablo 39’daki bulgulardan hareketle, eylem sreci sonrasında

sorumluluk değerini günlük hayatta sergilediğini belirten öğrencilerin arttığı anlaşılmaktadır.

Tablo 40.

*Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Sorumluluk Değerine Yönelik Ön Test-Son Test Anketi İstatistikleri*

	N	Min	Max	Medyan	Çarpıklık	Basıklık	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma
Ön test	26	2,00	5,00	5,00	-1,45	1,91	4,42	,809
Son test	26	5,00	5,00	5,00	-	-	5,00	,000
Fark	26						0,58	

Tablo 40’da görüldüğü gibi katılımcıların ön test puan ortalaması 4,42 son test puan ortalaması 5,00 ve aradaki fark ise 0,58’dir. Ortalamalarda oluşan farkın anlamlılığını belirlemek için yapılan analizde dağılımın normalliğini test etmek amacıyla Shapiro – Wilk normal dağılım testi uygulanmıştır. Bu testin sonuçlarına ön test-son test puanlarının normal dağılım sergilemediği (ön test puanları için ,000 ( $p<,05$ ) ve son test puanları için ,000 ( $p<,05$ )) tespit edilmiştir. Bu sonuçlara göre ön test-son test puanlarının normal dağılım sergilemediği tespit edilmiştir. Bu sebepten dolayı ön test-son test puanlarının analizlerinde parametrik olmayan testler Wilcoxon işaretli sıralar testi uygulanmış olup sonuçları Tablo 41’de verilmiştir:

Tablo 41.

*Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Sorumluluk Değerine Yönelik Ön Test-Son Test Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi Sonuçları*

Ön test- son test puanları	n	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	z	p
Negatif sıra	0	,00	,00	3,07	,002
Pozitif sıra	11	6,00	66,00		
Eşit	15				

Tablo 41’den anlaşılacağı üzere, öğrencilerin sorumluluk değerine yönelik uygulama öncesi ve uygulama sonrası sıralamalar ortalamaları arasındaki fark istatistikî olarak  $p<,002$  düzeyinde anlamlı bulunmuştur. Hesaplanan test istatistik değeri (z) 3,07’dir. Sıra ortalaması ve sıra toplamları dikkate alındığında, farklılığın uygulama sonrası lehine olduğu, yani eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılan öğretimin öğrencilerde sorumluluk değerini anlamlı bir şekilde geliştirdiği söylenebilir. Aynı zamanda uygulamayla birlikte sorumluluk değerine yönelik 11 öğrencide pozitif yönde değişimlerin olduğu da tespit edilmiştir.

Öğrencilerin sorumluluk değerini kazanma durumlarını belirleme amaçlı yapılan çalışmaların pekiştirilmesine yönelik öğrenme sürecini kapsayan pratiklerinin test edilmesi için eylem planının son uygulaması olarak “değer küpü” oyunu oynanmıştır. Rekabete dayalı, galibin olduğu ve ödüllendirildiği bu oyunda güncel hayattan örnek vermeleri istenilmiştir. Oyunun detayları EK 15’te sunulmuştur. Değer küpü oyununda öğrencilerin sorumluluk değeri ile ilgili verdikleri örnekler Diyalog 22’de gösterilmiştir:

*KNO: “Okula zamanında gelirim. Şimdi grup içinde doğru örnek verme gibi bir sorumluluğum var. Koridorlarda kimseyi rahatsız etmemeliyim.” ( d 10 – 19.12 )*

*KET: “Televizyonda boş zaman geçirmemem gerekiyor. Çok fazla oyun oynamamalıyım. Çünkü ödevlerimi zamanında ve eksiksiz bir şekilde yapma sorumluluğum var.” ( d 10 – 19.35).*

*KNO: Eve gittiğimde odamı toplarım, dolabımı düzenlerim. Çünkü sorumluluklarımı yerine getirmediğimde annem yorulur ve üzülür.”( d 10 – 22.50).*

*Diyalog 22.* Araştırmaya katılan öğrencilerin değer küpü oyununda sorumluluk değeriyle ilgili verdikleri örnekler

Oyunda verilen örnekler, “değer potası” oyununda verilen örneklerle kıyaslandığında öğrencilerde ciddi gelişimlerin olduğu anlaşılmaktadır. Eylem sürecinden önce en büyük sorunlardan biri olarak görülen tek boyutlu örnek sunumlarının yerini daha kapsamlı örneklerin sunulduğu görülmektedir. Öğrencilerin gerekçeleriyle birlikte örneklerini sundukları söylenebilir. Değerlendirmeler doğrultusunda, araştırmanın öğrencilerde sorumluluk değerini geliştirdiği tespit edilmiştir.

Araştırma sonunda öğrencilerde farklılıklara saygı, özgürlük ve sorumluluk değerlerinin gelişimini tespit etmek için tasarlanan “değer küpü” oyunun planı EK 15’te detaylarıyla birlikte sunulmuştur.

Eylem sürecinin etkililiğine yönelik öğrencilerin görüşlerinden öğrenme sürecinde kullanılan yöntemin işlevsel olduğu, hedeflenen değerlerde gelişimlerin görüldüğü, duyuşsal alanlara yönelik ifadelerin sarf edildiği, derse karşı olumlu tutumlarının oluştuğu, eğlenerek öğrendiklerini ve hedeflenen değerlerin alt boyutlarının gündelik hayatta sergilendiği anlaşılmıştır.

Katılımcı Sosyal Bilgiler öğretmeni eylem araştırması sürecinin etkililiğine yönelik;hedeflenen değerlerin beklenenden daha çok geliştiğini, oyunların planlamasının yeterli olduğunu, hatırd kalma süresini uzattığını, ilginin arttığını, öğrenilenleri pekiştirdiğini, öğrencilerin öğrenme süreçlerine daha aktif katıldıklarını yönünden yazılı ve sözlü değerlendirmelerde bulunmuştur.



Araştırmacının görüşlerine göre eylem süreci, öğrencilerin derse tutumlarını olumlu yönde etkilemiş, derse katılımı arttırmış, duyuşsal ve psiko-motor becerileri geliştirmiş, eğlenerek öğrenmelerini sağlamış, hedeflenen değerlerde olumlu yönde değişimler meydana getirmiş, öğrencilerin daha etkin düşünmelerine katkıda bulunmuştur.

Eğitsel oyunlar sayesinde öğrencilerin hedeflenen değerlerle ilgili başarılı köşe yazıları yazdıkları, yarış içerisinde oldukları grup ve grup üyelerinin görüşlerine saygı duydukları, kendi grubundaki arkadaşlarına saygı duyarak fikir birliğinde buldukları, grupların kazanan grubu takdir ettiği, öğrencilerin empati kurdukları, rekabete dayalı bir platformda hakaret ve alay etmeden fikirlerini dile getirdikleri, grup içerisinde fikir birliğine ulaşmak için fikirlerini özgürce beyan ettikleri, öğrenme alanlarındaki özgürlükle ilgili kazanımları ve kavramları öğrendikleri, özgür iradeleriyle karar verdikleri, sınıf içi etkinliklere daha çok ilgi ve katılım gösterdikleri, davranışların sorumluluklarını üstlendikleri ve hedeflenen değerlerde ciddi boyutta gelişme gösterdikleri gözlemlenmiştir.

Öğrenci ürün dosyalarının incelenmesi sonucunda öğrencilerin farklılıklara saygı, sorumluluk ve özgürlük değerlerin alt boyutlarına yönelik daha çok örnek sunduğu, hedeflenen değerleri hissettiği, günlük hayatta sergilediği, değerleri ayırt edebildiği, hayal dünyasında hedeflenen değerlere yer ayırdığı, hedeflenen değerleri sunarken görselleştirdiği belirlenmiştir.

Genel olarak araştırmayla birlikte öğrencilerde hedeflenen değerlerin geliştiği, öğrencilerin derse karşı olumlu tutumlarının oluştuğu, öğrencilerin daha istekli ve etkin derse katıldıkları, öğrenme sürecinde kullanılan yöntemin amaca uygun olduğu, öğrencilerin duyuşsal ve psiko-motor becerilerinin geliştiği, öğrencilerin hedeflenen değerleri gündelik hayatta sergiledikleri ve farkındalıkları oluştuğu söylenebilir.

#### **4.7. Hazırlanan eğitsel oyunların uygulamasında karşılaşılan sorunlar ve bu sorunlara yönelik uygulanan çözümler**

Eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılmış eylem araştırması ile farklılıklara saygı değeri, sorumluluk ve özgürlük değerlerini geliştirmeyi amaçlanmıştır. Bu doğrultuda tasarlanan eğitsel oyunları ve ürün dosyasındaki etkinlikleri uygularken ortaya çıkan sorunlara uygulama süreci içinde çözüm bulunmaya çalışılmıştır. Araştırmacı ders akışında küçük notlar almış, her ders sonunda ses kayıtlarını yazıya dökerek eylem sürecini kontrol etme yolunu izlemiştir. Ayrıca araştırmacı notların yanı sıra uygulama hakkında öğretmenin fikirlerini de almaya özen göstermiştir.

Uygulama öncesinde araştırmanın yapılacağı okulun idaresinin, görüntülü kayıt almanın sakıncalı olabileceği ve ailelerin buna karşı gelebileceğini belirtmesinden dolayı sorun yaşanmıştır. Araştırmacı idareye öğrencilerin görüntülerini kaydetmek yerine seslerini kaydedebileceğini öneri olarak sunmuş ve okul idaresi bu öneriyi olumlu karşılamıştır. Sosyal bilgiler öğretmeninin izni alınarak eylem sürecindeki önemli olayların anlık fotoğrafı çekilmiş, bu yolla yapılamayan kamera kaydı telafi edilmeye çalışılmıştır.

İdare ve öğretmen noktasında yaşanan ikinci sorun ise araştırmanın “Birey ve Toplum” öğrenme alanındaki kazanımları öğrencilere aktaramayacağı kaygısı ve sosyal bilgiler öğretmeniyle beraber bu dersin işlenmesi gerektiği konusundaki ısrarlarıdır. Araştırmanın tüm aşamaları ve içerikleri öğretmene detaylı bir şekilde anlatılmasına rağmen ikna edilememiştir. Bu doğrultu da sosyal bilgiler öğretmeni ve araştırmacı tarafından öğrenme alanı planlaması yapılmıştır. Yapılan planlamada çalışmanın uygulamasına ayrılan zamanda azalmaya gidilmiştir. Sürenin azalması neticesinde araştırmacı çalışmanın planlamasında değişikliğe gitmiş, geliştirilmesi hedeflenen değerlerin dışındaki kazanımlara yönelik etkinlikleri azaltmıştır. Araştırmacı, etkinlikleri azaltırken tez danışmanının fikrini almıştır.

Öğrencilerde geliştirilmesi hedeflenen değerlerin mevcut durumu tespit edildikten sonra öğrencilerin hazırbulunuşluk seviyelerine göre etkinlik havuzundan eğitsel oyunlar ve etkinlikler seçilmiştir. Böylece öğrencilerin seviyelerine uygun etkinlikler seçilerek öğretimin daha etkin olması sağlanılmıştır.

Araştırma sürecinde, araştırmacıya ayrılan zaman diliminde okulda farklı etkinliklerin yapılması ve sıklıkla ders programının değişmesi bir diğer sorundur. Bu doğrultuda her dersten bir gün önce sosyal bilgiler öğretmeniyle iletişime geçilmiş ve gerekli bilgiler alınmıştır. Aksi durumlarda araştırmacı gerekli önlemleri almış ve öğrencileri bilgilendirmiştir.

Sınıf mevcudu fazla olduğundan dolayı oyunlar oynanırken disiplin sorunları yaşanmıştır. Dolayısıyla sınıf yönetiminde sosyal bilgiler öğretmeninden destek alınmıştır.

Bazı oyunların kuralları gereği sınıfın tümü katılım gösterememiştir. Sınıfın tümünün katılmadığı oyunlarda derslere olan ilginin azaldığı gözlemlenmiştir. Bu noktada çözüm olarak oyuna dâhil olmayan öğrencilere jüri, taraftar, hakem gibi sorumluluklar verilmiştir.

Özgürlük ve sorumluluk değerlerini geliştirmek amacıyla tasarlanan “kumanda sensin” oyunun öncesinde bazı öğrencilere bireysel sorumluluklar verilmiştir. Grup üyelerinin

zamanında üzerlerine düşen sorumlulukları yerine getirememesinden dolayı çalışmalar aksamıştır. Öğrenme alanı planlamasında değişikliklere gidilerek bu sorun çözümlenmiştir.

Eylem sürecinde öğrencilerin farklılıklara saygı değerinin alt boyutlarından biri olan farklı düşüncelere saygı noktasında olumsuz davranışlar sergilediği ve öğrencilerin geliştirilmesi hedeflenen değerlerle ilgili sadece bir boyutuna örnekler verdiği gözlemlenmiştir. Eylem sürecinde bu olumsuzluklar dikkate alınarak sunum gerçekleştirilmiştir ve araştırmacı sunumda aktardığı ifadelerin takipçisi olmuştur.

Bazı öğrenciler dokümanları araştırmacıya ulaştırmamakta ısrarcı davranmışlardır. Veri kaynağı olarak araştırma için çok değerli olan ürün dosyasında da aynı sorunların yaşanılmaması için ürün dosyasını teslim edenlerin arasından seçilecek 6 kişiye ödüller verileceği belirtilmiştir. Ödülün etkisiyle dokümanlarını teslim etmeyen öğrencilerin ürün dosyasını ilk teslim edenlerden olduğu gözlemlenmiştir.

## BÖLÜM V

### SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

#### 5.1. Sonuç

Bu çalışmayla, ortaokul 7. sınıf sosyal bilgiler dersi “Birey ve Toplum” öğrenme alanında yer alan farklılıklara saygı, sorumluluk ve özgürlük değerlerinin eğitsel oyunlar aracılığı ile kazandırılmasına yönelik eğitim etkinlikleri tasarlayarak bu etkinlikleri uygulamak ve hazırlanan eğitsel oyun etkinliklerinin değer kazandırma açısından öğretme-öğrenme süreçlerindeki verimliliğini ortaya çıkarmak amaçlanmıştır. Bu doğrultuda elde edilen sonuçlar şu şekildedir.

- Eylem süreci boyunca gerçekleştirilen eğitsel oyunlar aracılığıyla farklılıklara saygı, özgürlük ve sorumluluk değerlerinin alt boyutlarına yönelik örneklerde çeşit ve nitelik bakımından gelişmelerin olduğu görülmüştür.
- Katılımcıların görüşleri doğrultusunda elde edilen bulguların sonucunda öğrencilerde farklılıklara saygı, özgürlük ve sorumluluk değerlerinin geliştiği tespit edilmiştir.
- Araştırmanın sonucunda, eğitsel oyunlar kullanılarak gerçekleştirilen sosyal bilgiler öğretiminin öğrencilerin farklılıklara saygı, özgürlük ve sorumluluk değerlerine dair algılarındaki gelişime katkı sağladığını görülmüştür.
- Uygulama sürecinde eğitsel oyunlara destek amaçlı gerçekleştirilen ürün dosyalarının öğrencilerin farklılıklara saygı, özgürlük ve sorumluluk değerlerini geliştirdiği tespit edilmiştir.
- Eylem süreci öncesi farklılıklara saygı değerine ilişkin öğrencilerin seviyesi kavrama düzeyinde iken eylem süreci sonrasında seviyelerinin uygulama düzeyine çıktığı sonucuna ulaşılmıştır. Diğer bir deyişle sınıfın geneli araştırma öncesi farklılıklara saygı değerini sadece tanımlayabilirken araştırma sonrasında sınıfın genelinin farklılıklara saygı değerini günlük hayatta sergiledikleri sonucuna varılmıştır.
- Eylem süreci öncesi özgürlük değerine ilişkin öğrencilerin seviyesi kavrama düzeyinde iken eylem süreci sonrasında seviyelerinin uygulama düzeyine çıktığı sonucuna ulaşılmıştır. Diğer bir deyişle sınıfın geneli araştırma öncesi özgürlük değerini sadece tanımlayabilirken araştırma sonrasında sınıfın genelinin özgürlük değerini günlük hayatta sergiledikleri sonucuna varılmıştır.

- Araştırma öncesi 15 öğrencinin sorumluluk değerini günlük hayatta sergilediği tespit edilirken araştırmanın sonunda bu sayının 25'e çıktığı görülmüştür. Bu bulgulardan hareketle öğrencilerin büyük bir kısmında sorumluluk değerinin geliştiği sonucuna varılmıştır.
- Eğitsel oyunların değer kazandırmadaki katkısının araştırıldığı bu çalışmanın sorunun çözümüne yönelik somut etkinlik planlarının sunulması sonucunda, soyut boyuttaki değerlerin kazandırılmasını kolaylaştırdığı ortaya çıkmıştır.
- Eğitsel oyunların bir eğitim aracı olarak kullanılması sonucu, öğrencilerin eğlenerek öğrendiği, derse olan ilgilerini artırdığı ve yaşantı geçirerek öğrenmesini sağladığı ortaya çıkmıştır.
- Eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılmış öğretimlerin sayesinde öğrencilerin birden fazla duyu organını harekete geçirerek daha kalıcı öğrenmelere zemin hazırladığı ve öğrencilerin öğrenme sürecinde daha etkin oldukları tespit edilmiştir.

Sonuç olarak, eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılan öğretimin öğrencilerin farklılıklara saygı, özgürlük ve sorumluluk değerlerini geliştirmede olumlu katkısı olduğu ve bu değerleri günlük hayatta sergiledikleri görülmüştür.

## **5.2. Tartışma**

Bu çalışmada eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılmış bir öğretimle sosyal bilgiler dersinde farklılıklara saygı, özgürlük ve sorumluluk değerlerini geliştirmek amaçlanmıştır. 2017 sosyal bilgiler dersi öğretim programı göz önüne alındığında bu üç değerle ilgili etkinlik ve içeriklerin “Birey ve Toplum” öğrenme alanında verildiği görülmektedir. Doğrudan bu üç değerle ilgili içerikler “Birey ve Toplum” öğrenme alanında olduğu için eylem araştırması “Birey ve Toplum” öğrenme alanında gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmada eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılmış bir sosyal bilgiler dersinin, ortaokul 7. sınıf öğrencilerinde farklılıklara saygı, özgürlük ve sorumluluk değerlerinin günlük hayatta nasıl sergiletebileceği ve bu süreçte karşılaşılabilecek problemlerin neler olduğu incelenmiştir. Elde edilen sonuçlar tartışılmış ve dört başlık altında sunulmuştur.

### **5.2.1. Farklılıklara saygı değerinin gelişimine yönelik tartışma**

Bu bölümde eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılmış öğretimlerin farklılıklara saygı değeri üzerindeki etkisi tartışılmıştır.

Caposwki'ye (1996) göre farklılık, “Bir topluluk ya da grup içinde yaşayan kişilerin farklı kimlik, etnik köken, deneyim, inanç değer yargıları, yaş, cinsiyet, demografik yapı, iş deneyimi, eğitim durumu, fiziksel yeterlik, aile durumu, kişilik, yaşam şekli ve bunun gibi durumların bileşenidir.” (s. 15). Farklılıklara saygı ise tüm bu bileşenleri doğal olarak karşılayıp insanı sadece insan olduğu için kabul edip saygı duymaktır.

Farklılıklara saygı değeri sosyal yaşamda ciddi bir öneme sahiptir. Küçüğünden büyüğüne herkesin farklılıklarla yaşamasını öğrenmesi gerekir. Kültürlerin iç içe girmesi, küreselleşmeyle birlikte fikir alışverişi, çok kültürlülük gibi etkenlerle birlikte farklılıklara saygı daha da önemli hale gelmiştir. Çatışmaları çözmeye barışçıl yolları tercih etme, farklı düşüncelere tahammül etme, anlayış gösterme, sorumluluk alma gibi değerlerin var olduğu toplumların birlikteliği için önem arz etmektedir.

Günlük hayatta etkisi giderek artan değerlerden biri olan farklılıklara saygı değerinin günlük hayatta sergilenmesine yönelik eylem öncesinde çalışmalar yapılmıştır ve bu noktada eksiklerin olduğu tespit edilmiştir. Bu çalışmada da ortaokul 7. sınıf sosyal bilgiler dersi “Birey ve Toplum” öğrenme alanında doğrudan geliştirilmesi hedeflenen farklılıklara saygı değerinin eğitsel oyunlar aracılığı ile kazandırılmasına yönelik eğitim etkinlikleri tasarlanmış ve bu tasarlanan etkinlikler uygulanarak belirlenen eksiklikler giderilmeye çalışılmıştır.

Bu çalışmada eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılmış bir öğretim merkeze alınarak sosyal bilgiler derslerinde farklılıklara saygı değerinin nasıl geliştirilebileceği ve süreçte ne tür sorunlarla karşılaşılacağı belirlenmeye çalışılmıştır. Araştırma sonuçları, eğitsel oyunlarla yoğunlaştırıldığı bir öğretimin öğrencilerin farklılıklara saygı değerini geliştirmede katkısı olduğunu ortaya çıkarmıştır. Bu doğrultuda, öğrencilerin farklılıklara saygı değerine ilişkin hazırlanan eğitsel oyunlarda eylem öncesi ve eylem sonrasında belirtilen örneklerde çeşit ve nitelik bakımından gelişmelerin olduğu saptanmış ve yine aynı şekilde, farklı ölçme araçları ile ölçülen farklılıklara saygı değeri gelişim puanlarının eylem planı sonrasında arttığı tespit edilmiştir.

Araştırmanın temel değerlendirme ölçütlerinden biri de öğrencilerin hedeflenen değerleri günlük hayatta sergilemesidir. Bu doğrultuda eylem öncesi öğrencilerin hedeflenen değerleri günlük hayatta sergilemesine yönelik mevcut durumları test edilmiş ve seviyeleri belirlenmiştir. Eylem öncesi uygulanan ön test anketi sonucuna göre 26 öğrenciden sadece 4 öğrenci farklılıklara saygı değerini günlük hayatta sergilediğini belirtmiştir. Yüzdeliği alınırsa öğrencilerin %15,38'i eylem öncesinde farklılıklara saygı değerini günlük hayatta

sergilediğini belirtmiştir. Eylem araştırması sonrasında, ön test anketiyle aynı maddeleri içeren son test anketi öğrencilere uygulanmıştır. Son test anketi sonuçları ön test anketiyle karşılaştırıldığında; eylem süreci öncesi 4 (%15,38) öğrenci farklılıklara saygı değerini günlük hayatında sergilediğini belirtirken araştırmanın sonunda bu sayı 19'a (% 73) çıkmıştır. Yine ön test-son test anketlerinden elde edilen sonuçlardan hareketle, eylem öncesi farklılıklara saygı değerine yönelik sınıfın ortalaması 3,42 iken eylem sonrasında sınıfın ortalaması 4,62 çıktığı tespit edilmiştir. Araştırmayla birlikte sınıfın farklılıklara saygı değerine yönelik ortalamasında 1,20 artış olduğu görülmektedir. Bir diğer istatistikî dayanak olarak, ön test-son test anketlerine Wilcoxon sıralı işaretler testi uygulanmış ve sonucunda 20 öğrencide farklılıklara saygı değerinde pozitif gelişmelerin olduğu ortaya çıkmıştır. İstatistikî değerlere de bakıldığında eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılan öğretimlerin öğrencilerin farklılıklara saygı değerini geliştirdiği anlaşılmaktadır.

Ortaokul 7. sınıf sosyal bilgiler ders kitabının “Birey ve Toplum” öğrenme alanı incelendiğinde, farklılıklara saygı değerini geliştirmeye yönelik doğrudan etkinliklerin olmadığı görülmektedir. İletişim konulu etkinliklerle farklı düşüncelere saygı değerini dolaylı olarak geliştirmeyi amaçlamış ve yeterli olmadığı düşünülmektedir. Çalışma da eğitsel oyunları destekleyici okul dışı etkinliği olarak düşünülen öğrenci ürün dosyaları içerisinde farklılıklara saygı değerini doğrudan geliştirmeye yönelik “dostluk çemberi” etkinliği tasarlanmış ve bu etkinlikle ders kitabında farklılıklara saygı değerini doğrudan geliştirmeye yönelik etkinlik eksikliğini ortadan kaldırılabılır. “Dostluk çemberi” etkinliğinde, dört farklı coğrafyada yer alan insanların nereli olduğu sorulmuş ve etkinlik sayfasının en başında yer alan Hacı Bektaş Veli'nin farklılıklara saygı konulu özdeyişlerinden hareketle bu ülkelere uygun sloganlar bulmaları istenilmiştir. “Dostluk çemberi” etkinliğinden elde edilen verilerin değerlendirilmesi sonucunda farklılıklara saygı değerini geliştirmede olumlu katkılarının olduğu görülmüş ve ders kitaplarında ilgili öğrenme alanı içerisinde kullanılması tavsiye edilmektedir.

Araştırmacının uygulama öncesi yaptığı iki saatlik gözlemde; öğrencilerin birbirlerine karşı saygılı olmadıkları, farklı fikirlere tahammül edemedikleri fark edilmiş ve teneffüste erkek ve kızların tartışması sonucu nöbetçi öğretmenin müdahale ettiği gözlemlenmiştir. Araştırmacının uygulama süreci içinde aldığı notlardan hareketle, öğrencilerin işbirliğine dayalı eğitsel oyunlarda birbirleriyle anlaşabildikleri, farklılıklar ve engellilere yönelik farkındalık oluşturma amacıyla eylemler sergiledikleri, olumlu ilişkilerde iletişimin farkına vardıkları gözlemlenmiştir. Araştırmacının gözüyle çalışma ele alındığında, araştırmanın

sonunda öğrencilerin farklılıklara saygı değerini sergiledikleri ve iletişimlerinin güçlendiği ortaya çıkmaktadır.

Araştırmanın tamamını gözetleme fırsatı elde eden sosyal bilgiler öğretmeni uygulama öncesinde öğrencilerin verilen saygı ile ilgili tavsiyeleri pratikte uygulamaya geçirmediklerini, maddi durumu iyi olan öğrencilerin diğer öğrencilere baskı yaptıklarını, azınlıkta kalan erkeklerin sınıfa hâkim olma noktasında söylemlerinin olduğunu ve kaynaştırma öğrencisinin okulda neden öğrenim gördüğü noktasında sorgulamalar yaptığını belirtmiştir. Araştırmanın sonunda, öğrencilerin kendi başlarına farklılıklara saygı değerine yönelik hazırladıkları ve sundukları videoya vurgu yapmış ve memnuniyetini dile getirmiştir. Ayrıca sınıfta dışlanmış ve birbirlerine karşı mesafeli olduğunu düşündükleri öğrencilerin istekli bir şekilde aynı grupta yer almasına ve farklı bir fikre tahammül edemeyen öğrencilerin “ben dili” cümleleri kurarak iletişime geçtiklerini belirtmiştir. Sosyal bilgiler öğretmenin gözüyle çalışma ele alındığında, araştırmanın sonunda öğrencilerin farklılıklara saygı değerinin geliştiğini ve iletişimlerinin güçlendiği ortaya çıkmaktadır.

Uygulama süreci içerisinde farklılıklara saygı değeri ile ilgili ortaya çıkan problemlerin çözümü için sunumlar yapılmış, iyi örnekler gösterilmiş, eğitsel oyunlarda içerik olarak verilmiş ve araştırmacı tarafından düzenli olarak dönütler verilmiştir. Gerçekleştirilen bu faaliyetlerle ortaya çıkan problemlerin çözümüne katkı sağladığı söylenebilir.

Alanyazın incelendiğinde, çeşitli eğitim kademelerinde ve çeşitli disiplinlerde farklılıklara saygı değerinin kazandırılması ya da geliştirilmesine yönelik yapılan araştırmalarda (Aktın, Karakaya, Türk ve Aslan, 2015; Erdoğan ve Baş, 2018; Eren, 2015; Kanatlı Öztürk, 2018; Özkabak Yıldız, 2018; Topcubaşı, 2015) bu çalışmanın sonuçları ile benzerlik gösteren sonuçların elde edildiği görülmüştür.

Kanatlı Öztürk (2018) çalışmasında, engelli insanlara saygı boyutunda yapılan gözlem ve görüşmelere dayanarak öğrencilerin daha önce ifadelerinde kullandığı kırıcı sözcükleri kullanmayı tercih etmeyecekleri ve engelli insanların yaşadıkları zorluklara yönelik farkındalıkların oluştuğunu ortaya koymuştur. Erdoğan ve Baş (2018) çalışmalarında, çocuk edebiyatı ürünlerinden yararlanarak yaratıcı drama yöntemiyle özel gereksinimli birey farkındalığının kazandırılmasını amaçlamıştır. Araştırmanın sonucunda, öğrencilerin tamamında farklılık ve engel durumunu fark etmede olumlu yönde değişmelerin olduğu görülmüştür. Bu çalışmada da, “dostluk çemberi” ve “farkınla farkındalıklara fark yarat” etkinliklerinden elde edilen sonuçlara göre öğrencilerde engellilere karşı hassasiyet



oluşmuş ve bu amaca yönelik eylemler gerçekleştirmiştir. Bu bağlamda araştırma sonuçlarının Kanatlı Öztürk (2018) ve Erdoğan ve Baş (2018) çalışmalarıyla uyumlu olduğu söylenebilir.

Çalışmada “dostluk çemberi”, “benim dünyam benim hikâyem” ve “farkınla farkındalıklara fark yarat” etkinliklerinden elde edilen sonuçlara göre öğrencilerde farklılıklara saygı değerinin alt boyutlarına yönelik söylem ifadelerinde çeşit ve nitelikleri bakımından gelişmelerin olduğu, bu değerleri hissettiği ve hayal dünyasını harekete geçirerek konumlandığı sonuçları ortaya çıkmıştır. Kanatlı Öztürk (2018) tarafından yapılan çalışmada, eğitsel etkinlikler aracılığıyla öğrencilerde farklılıklara saygı değerinin alt boyutlarına ilişkin farkındalıklar oluşturması bakımından birbiriyle uyumlu sonuçlar elde ettiği söylenebilir.

Aktın, Karakaya, Türk ve Aslan (2015) tarafından yapılan çalışmada, öğrencilerin kendi kültürleri ve farklı kültürlerle ait bir unsuru öğrenmesinde kendi deneyimleri, bilgi iletişim teknolojisi ve kendi yakın çevresinin etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Sınıf içerisinde öğrencilerin farklı kültürlerle ait renkli sunumlar, oyunlar ve drama ile farklı kültürel rolleri uygulama ve farklı kültürden insanların yaşantısını anlama fırsatına ulaştıkları görülmüştür. Bu çalışmada da araştırmacı bizzat öğretime dâhil olup yaptığı gözlemlerin sonucu ve süreç içerisinde elde ettiği sonuçlardan hareketle öğrencilerin eğitsel oyun gibi bizzat deneyim yaşadığı etkinliklerle farklılıklara saygı değerine karşı olumlu tutumların ve farkındalıkların oluştuğu sonucu ortaya çıkmıştır.

Mevcut durum belirlemesi yapılırken öğrencilerin farklılıklara saygı değerine yönelik örnekler sunarken dar çerçevede ve tek boyutlu örnekler verdiği tespit edilmiştir. Eylem sürecinde kullanılan eğitsel oyunlarla bu sorunun aşıldığı ve öğrencilerin farklılıklara saygı değerine yönelik söylem ifadelerinde gelişmelerin olduğu sonucu ortaya çıkmıştır. Bu çalışmada da elde edilen sonuçlardan hareketle 12-13 yaş aralığında bulunan öğrencilerin farklılıklara saygı değerini geliştirdiği, çok düşük seviyede olsa bile var olan ön yargılarını törpülediği ve oluşabilecek ön yargıları önlediği sonucuna varılmıştır. Özkabak Yıldız'ın (2018) çalışmasında ortaya koyduğu ön yargıların oluşmaması ve farklı olana saygı duymanın erken yaşta geliştirilmesi gerektiği sonucu bakımından birbiriyle uyumlu sonuçları söylenebilir.

Ekmişoğlu'nun (2007) çalışmasında, öğrencilerin farklı kültür ve milletleri tanımada istekli olduğu ve Şentuna'nın (2011) çalışmasında da bu isteğe yönelik oluşturulan farklılıklara saygı programlarına öğretmenlerin destek verebileceği sonucuna varmışlardır. Bu

çalışmanın sonucuna göre öğrencilerin farklı milletleri ve kültürleri tanımada istekli olduğu ve gerekli eğitim desteğiyle öğrencilerin bu ihtiyacının giderilebileceği iddia edilmektedir.

Öğrencilerde eksikliği hissedilen farklılıklara saygı değerinin daha etkin bir şekilde kazandırılmasında, araştırmacı yöntem, etkinlik ve içerik olarak arayış içine girmiştir. Bu arayışların sonucunda eğitsel oyunlardan ve etkinliklerden oluşan bir etkinlik havuzu oluşturulmuştur. Öğrencilerden senaryo yazmaları, slogan bulmaları, karikatür çizmeleri, hayalindeki şehri çizmeleri gibi etkinliklere yer verilmiştir. Öğrencinin etkin ve yaratıcı düşünmesini ortam hazırlanmış ve neticesinde olumlu dönütler alınmıştır. Değer kazanımında, eğitsel oyun temelli uygulamalar, öğretme-öğrenme süreçlerinde kullanılan öğrenci merkezli yöntemlerinin alternatifi olarak düşünülebilir.

Araştırmada öğrenciler farklı ırklara, inançlara, dış görünümlere, etniklere, giyimlere, tercihlere, yaşamlara, dillere, milletlere, aksanlara, düşüncelere ve kültürlere saygı gösterilmesi gibi farklılıklara saygının alt boyutlarına yönelik nitelikli örnekler sunulmuştur. Globalleşmeyle birlikte ortaya çıkan çok kültürlü ortamda yaşama zorunluluğu ve farklılıklara karşı olumlu farkındalıkların oluşmasına katkı sağlamıştır. Bu çalışmada, öğrenciler insana insan olduğu için değer verdiğini, insanların eşit olduğunu, sevgiyle her şeyin aşılabileceğini, insanların ortak noktasının sevgi olduğunu, karşı cinsiyete saygı duyduğunu belirtmiş ve farklılıklara saygıyla Osmanlı Devleti'nde farklı milletlerin huzurlu bir şekilde yaşamasını ilişkilendiren örnekler sunmuştur. Bu çalışmayla, öğrencilerin farklılıklara saygı değeri hakkında daha kapsamlı bilgi sahibi olmaları sağlanmış, yaratıcı ve etkin düşünmelerine olanak sağlanmıştır. Farklılıklara saygı değeriyle ilgili gündelik hayatta kullanabileceği bilgilere sahip olmuştur. Bu çalışmada, öğrenciler farklılıkları bir zenginlik olarak gördüğünü, farklılıkları olağan karşıladığını, farklılıkları bütünün vazgeçilmez parçaları olarak gördüğünü ve farklı olandan bir şeyler öğrendiğini belirten yazılı ifadeler yer vermişlerdir. Günümüzün en büyük sorunlarından biri olan farklılıklara karşı yapılan saygısızlıklara farklı bir bakış açısıyla bakarak daha insancıl bir duruş sergilemiştir. Öğrenciler bu bilgileri kullanılmasıyla beraber daha yaşanılır, daha özgür ve daha mutlu bir yaşamın inşasında rol alması sağlanılır.

Öğrenciler eylem süreci içinde, yarış içerisinde olduğu grup ve grup üyelerinin görüşlerine saygı duymuş, kendi grubundaki arkadaşlarına saygı duyarak fikir birliğinde bulunmuş ve rekabete dayalı bir platformda hakaret ve alay etmeden fikirlerini dile getirmişlerdir. Bu sayede, öğrenciler olumlu ilişkilerde iletişiminin önemini fark etmiş ve olumlu iletişimin kurulması noktasında tecrübe edinmişlerdir. Öğrenciler, eylem süreci boyunca farklılıklara

saygı deęeriyle ilgili özgün fikirler sunmuş, deęerleri ayırt edebilmiş ve hayal güçlerini harekete geçirerek farklılıklara saygı deęerini hayal gücünde konumlandırmışlardır. Bu sayede öğrencilere uygun öğrenme ortamları düzenlenerek yaratıcı düşünceleri sağlanmış ve etkin bir düşünme süreci geçirmişlerdir. Engellilere ve farklı insanlara saygı noktasında farkındalık yaratmak için geliştirdikleri söylemleri, eylemleriyle destekleyerek sunmuşlardır. Bu sayede öğrenciler farklılıklara saygı deęerini hissetmiş, özümsemiş ve gündelik hayatta sergilemişlerdir.

Bu araştırmayla birlikte, elde edilen sonuçlardan hareketle öğrencilerin deęişen ve gelişen dünya düzenine ayak uydurmasına katkı sağladığı ve öğrencilere doğru iletişimin nasıl olacağını öğreterek yaşanılabilir bir çevreye katkı sağladığı söylenebilir.

### **5.2.2. Özgürlük deęerinin gelişimine yönelik tartışma**

Bu bölümde eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılmış öğretimlerin özgürlük deęerine etkisi tartışılmıştır.

TDK'nın sözlüğünde özgürlük, *“Herhangi bir kısıtlamaya, zorlamaya baęlı olmaksızın düşünme veya davranmadır. Her türlü dış etkiden bağımsız olarak insanın kendi iradesine, kendi düşüncesine dayanarak karar vermesi durumudur.”* şeklinde tanımlanmaktadır.

Toplumların devamlılığı ve insanların huzuru için önem arz eden deęerlerin başında özgürlük gelir. Bireysel özgürlüklerle kendini tanıma ve gerçekleştirme sağlanır. Özgürlüğün gerçek manasının öğrenilmesi ve uygulanmasıyla, daha demokratik tutum ve davranışlar sergilenir. Toplumsal huzursuzluk yerini güvene ve barışa bırakır.

Soyut düşünme aşamasına geçmeyen öğrenci gruplarının özgürlük deęerini tek boyutlu algıladıkları görülmüştür. Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında kazandırılması hedeflenen deęerlerden biri olmasına rağmen müfredattaki uygulamalarında eksikler olduğu gözlemlenmiş olup lisansüstü çalışmalarda da yeterli seviyede ilgi görmediği tespit edilmiştir. Bu çalışmada da ortaokul 7. sınıf sosyal bilgiler dersi “Birey ve Toplum” öğrenme alanında yer alan özgürlük deęerinin eğitsel oyunlar aracılığı ile kazandırılmasına yönelik eğitim etkinlikleri tasarlanmış ve bu tasarlanan etkinlikler uygulanarak belirlenen eksiklikler giderilmeye çalışılmıştır.

Bu araştırmada eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılmış bir öğretim merkeze alınarak sosyal bilgiler derslerinde özgürlük deęerinin nasıl geliştirilebileceği ve süreçte ne tür sorunlarla karşılaşılacağı belirlenmeye çalışılmıştır. Araştırma sonuçları, eğitsel oyunlarla

yoğunlaştırıldığı bir öğretimin öğrencilerin özgürlük değerini geliştirmede katkısı olduğunu ortaya çıkarmıştır. Bu doğrultuda, öğrencilerin özgürlük değerini ilişkin hazırlanan eğitsel oyunlarda eylem öncesi ve eylem sonrasında belirtilen örneklerde çeşit ve nitelik bakımından gelişmelerin olduğu saptanmıştır. Yine aynı şekilde, farklı ölçme araçları ile ölçülen özgürlük değeri gelişim puanlarının eylem planı sonrasında arttığı belirlenmiştir.

Araştırmanın temel değerlendirme ölçütlerinden biri de öğrencilerin hedeflenen değerleri günlük hayatta sergilemesidir. Bu doğrultuda eylem öncesi öğrencilerin hedeflenen değerleri günlük hayatta sergilemesine yönelik mevcut durumları test edilmiş ve seviyeleri belirlenmiştir. Eylem öncesi uygulanan ön test anketi sonucuna göre 26 öğrenciden sadece 6 öğrenci özgürlük değerini günlük hayatta sergilediğini belirtmiştir. Yüzdeliği alınırsa öğrencilerin % 23'ü eylem öncesinde özgürlük değerini günlük hayatta sergilediğini belirtmiştir. Eylem araştırması sonrasında, ön test anketiyle aynı maddeleri içeren son test anketi öğrencilere uygulanmıştır. Son test anketi sonuçları ön test anketiyle karşılaştırıldığında; eylem süreci öncesi 6 (%23) öğrenci özgürlük değerini günlük hayatında sergilediğini belirtirken araştırmanın sonunda bu sayı 21'e (% 80,77) çıkmıştır. Yine ön test-son test anketlerinden elde edilen sonuçlardan hareketle, eylem öncesi özgürlük değerine yönelik sınıfın ortalaması 3,54 iken eylem sonrasında sınıfın ortalaması 4,77 çıktığı tespit edilmiştir. Araştırmayla birlikte sınıfın özgürlük değerine yönelik ortalamasında 1,23 artış olduğu görülmektedir. Bir diğer istatistikî dayanak olarak, ön test-son test anketlerine Wilcoxon sıralı işaretler testi uygulanmış ve sonucunda 18 öğrencide özgürlük değerinde pozitif gelişmelerin olduğu ortaya çıkmıştır. İstatistikî değerlere de bakıldığında eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılan öğretimlerin öğrencilerin özgürlük değerini geliştirdiği anlaşılmaktadır.

Ortaokul 7. sınıf sosyal bilgiler ders kitabının “Birey ve Toplum” öğrenme alanında yer alan özgürlük değerini geliştirmeye yönelik etkinlikler incelendiğinde; kazanımları ve örnek davranışları belirtme, madde tasarlama, tedbirler alma, diyagramda ilgili bölümleri doldurma, tekzip metni örneği sunma, çalışmada da kullanılan özgürlüklerin sorumlulukları gibi etkinliklerin yer aldığı görülmektedir. Belirtilen etkinlikler değerlendirildiğinde, çoğunlukla bilişsel alana yönelik nicelik ve nitelik olarak yeterli olduğu görülmektedir. Çalışma da eğitsel oyunları destekleyici okul dışı etkinliği olarak düşünülen öğrenci ürün dosyaları içerisinde özgürlük değerini geliştirmeye yönelik “şifreleri ver”, “özgürlük şehri” ve “özgür basın” etkinlikleri tasarlanmıştır. Ders

kitaplarında görselleri yorumlamaya yönelik etkinlikler mevcutken, görsel çizmeye yönelik etkinliklerin olmadığı görülmektedir. Bu eksiklik “özgürlük şehri” etkinliğiyle ortadan kaldırılabılır. “Özgür basın” etkinliği teknik anlamda ders kitabındaki etkinliklerle uyumlu iken içerik anlamında ders kitaplarındaki etkinliklere göre daha üst seviyedeki bilişsel bilgileri kazandırmayı hedeflemektedir. “Şifreler ver” etkinliğinde ise bulmaca yöntemiyle eğlenerek değer kazandırmayı amaçlamıştır. Etkinliklerden elde edilen verilerin değerlendirilmesi sonucunda özgürlük değerini geliştirmede olumlu katkılarının olduğu görülmüş ve ders kitaplarında ilgili öğrenme alanı içerisinde kullanılması tavsiye edilmektedir.

Araştırmacının uygulama öncesi yaptığı iki saatlik gözlemlerde; çekingen öğrencilerin kendini ifade edemediği ve özellikle maddi durumu zayıf olan öğrencilerin baskı altındaymış gibi davrandıkları fark edilmiştir. Araştırmacının uygulama süreci içinde aldığı notlardan hareketle, eğitsel oyunlarda özgürce fikirlerini beyan ettikleri, kendi iradelerine göre kararlar verdiği, kimsenin baskısı altında kalmadan eğitsel oyunlara katılım gösterdiği ve özgürlüğün alt boyutlarına yönelik söylemlerin dile getirildiği gözlemlenmiştir. Araştırmacının gözüyle çalışma ele alındığında, araştırmanın sonunda özgürlük değerinin istenilen seviyede geliştiği gözlemlenmiştir.

Araştırmanın tamamını gözlemlene fırsatı elde eden sosyal bilgiler öğretmeni uygulama öncesinde bazı öğrencilerin haklarını bilmediğini ve bu noktada mağduriyet yaşadığında ne yapması gerektiği hakkında tecrübelerinin olmadığını, sınıfın tamamına yakınının özgürlük değerinin gerçek anlamını bilmediğini ve öğretim faaliyetleriyle bu eksikliğin giderilmesi gerektiğini belirtmiştir. Ayrıca bazı öğrencilerde zengin insan, fakir insandan daha üstündür algısı hâkim olduğunu ve bu doğrultuda davrandıklarını belirtmiştir. Araştırmanın sonunda, eğitsel oyunların dolaylı yönden özgürlük değerine katkı sağladığını, öğrencilerin düşüncelerini söylemelerini, oyunlara katılmak için istekli davrandıklarını, herkesin eşit olduğunu öğrenmesini, kendi başlarına karar vermesini, haklarını öğrenmesini ve hak ihlallerinde ne yapmaları gerektiğini öğrenmelerini gibi ölçütleri öne sürerek özgürlük değerinin öğrencilerde geliştiğini beyan etmiştir. Sosyal bilgiler öğretmenin gözüyle çalışma ele alındığında, araştırmanın sonunda öğrencilerin özgürlük değerini sergilediklerini ve geliştiğine dair emarelerin ortaya çıktığı görülmüştür.

“Kumanda sensin” oyununda ve “özgür basın” etkinliğinden elde edilen sonuçlardan hareketle çalışmanın öğrenciler üzerinde olumlu katkıları olduğu anlaşılmıştır. Bu çalışma, tüm öğrencilerin katılım gösterdiği eğitsel oyunlar ve bizzat öğrencilerin iradesiyle

düzenlenen etkinlik sunumlarına olanak sağlamıştır. Üste (2007) çalışmasında, öğrencilerin okul içerisinde katılımcılığı yaşamadıkları ve insan hakları eğitiminin uygulamalı bir şekilde verilmesi gerektiğini düşünür. Bu çalışmada bu iddia yönelik bir uygulama söz konusudur.

Akyıldız (2015) çalışmasında, öğretmenlerin tutum kazandırmada geleneksel aktarmacı rollerini sürdürmeleri, öğrencilerin hak ve özgürlüklere saygı yönünde demokratik tutum ve davranışlar geliştirememesinin bir nedeni olarak görmüştür. Bu çalışmada öğrenme-öğretme sürecinde eğitsel oyunların yöntem olarak tercih edilmesiyle öğrencilerin merkezde olması sağlanmış ve öğretmenin aktarmacı rolleri ikinci plana atılmıştır. Tasarlanan eğitsel oyunlar öğrencilerin değerleri davranış haline getirmesini ve gündelik hayatta sergilemesini amaçlamıştır. Araştırmada elde edilen sonuçlar bu amacın gerçekleştirdiğini destekler niteliktedir.

Alanyazın taraması sonucunda, sosyal bilgiler alanının lisansüstü çalışmalarında özgürlük değerine yönelik çalışmaların yok denecek kadar az olduğu tespit edilmiştir. Bu çalışmayla birlikte bu eksikliğin giderilmesine yönelik çok ciddi bir adım atılmıştır ve sonraki çalışmalar için bir önayak olabileceği söylenebilir.

Öğrenciler yerleşme ve seyahat özgürlüğü, düşünce özgürlüğü, basın özgürlüğü, hukuk önünde eşitlik, ifade özgürlüğü, kişi dokunulmazlığı, özel hayatın gizliliği, yaşama hakkı, özgürlüğün değeri, özgürlüğün kutsallığı gibi özgürlüğün alt boyutlarına yönelik yazılı ifadelerde bulunmuştur. Elde edilen sonuçlardan hareketle öğrencilerin hem nitelik olarak hem çeşit olarak özgürlük değerine yönelik söylemsel ifadelerinde gelişmeler olduğu görülmektedir. Ayrıca öğrenciler eylem süreci boyunca, oyun oynarken kendi iradesine göre seçimler yapmış, eylemleriyle bunları sergilemiş ve grup içerisinde fikir birliğine ulaşmak için fikirlerini özgürce beyan etmişlerdir. Bu sayede öğrenciler bir etkinlikte rol alırken kısıtlanmadan rollerini gerçekleştirmiş ve bu hazzı tadarak özgürlüğün değerini anlamışlardır. Aynı zamanda öğrencilerin değerler arasında ilişki kurmaları ve değerleri ayırt etmeleri sağlanmıştır.

Bu çalışmada; esnek, özgün ve yaratıcı fikirlerin üretimi için öğrencilere gerekli ortamın sağlandığı ve öğrencilerin kendine ait özgün ürünler ürettikleri söylenebilir. Öğrencilere özgürlükler vererek düşüncel olarak kendilerini geliştirdikleri ve öğrencilerin kendilerini daha iyi ifade ettikleri elde edilen sonuçlardan anlaşılmaktadır. Eğitsel oyunların değer kazandırmadaki katkısının araştırıldığı bu çalışmada sorunun çözümüne yönelik somut

etkinlik planlarının sunulması sonucunda özgürlük değerinin öğrencilerde geliştiği tespit edilmiştir.

### **5.2.3. Sorumluluk değerinin gelişimine yönelik tartışma**

Bu bölümde eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılmış öğretimlerin sorumluluk değerine etkisi tartışılmıştır.

Sorumluluk, “Kişinin kendi davranışlarını veya kendi yetki alanına giren herhangi bir olayın sonuçlarını üstlenmesi, mesuliyet” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2015).

Sorumluluk sahibi insanlar, yaptığı hatalardan kendisini sorumlu tutan, bu hatalardan ders almayı bilen, çabalayarak sonuca ulaşmayı önceliği arasına alan, verilen sorumlulukları yerine getiren, çalışkan ve başarılı insanlardır. Sorumsuz insanlar ise; sorumluluklarının farkında olmayan, lakayt davranan, görevlerini başkasına yaptıran, yanlış yaptığında hatayı kendisinde değil de başkalarında görmeye çalışan insanlardır.

Farklılıklara saygı ve özgürlük değerinin tam anlamıyla anlaşılabilmesi için sorumluluk değerinin de ele alınması gerektiği düşünülmüştür. Bu doğrultuda, bu çalışmada ortaokul 7. sınıf sosyal bilgiler dersi “Birey ve Toplum” öğrenme alanında yer alan sorumluluk değerinin eğitsel oyunlar aracılığı ile kazandırılmasına yönelik eğitim etkinlikleri tasarlanmış ve bu tasarlanan etkinlikler uygulanarak belirlenen eksiklikler giderilmeye çalışılmıştır.

Bu çalışmada eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılmış bir öğretim merkeze alınarak sosyal bilgiler derslerinde sorumluluk değerinin nasıl geliştirilebileceği ve süreçte ne tür sorunlarla karşılaşılacağı belirlenmeye çalışılmıştır. Araştırma sonuçları, eğitsel oyunlarla yoğunlaştırıldığı bir öğretimin öğrencilerin sorumluluk değerini geliştirmede katkısı olduğunu ortaya çıkarmıştır. Bu doğrultuda, öğrencilerin sorumluluk değerini ilişkin hazırlanan eğitsel oyunlarda eylem öncesi ve eylem sonrasında belirtilen örneklerde çeşit ve nitelik bakımından gelişmeler olduğu saptanmıştır. Yine aynı şekilde, farklı ölçme araçları ile ölçülen sorumluluk değeri gelişim puanlarının eylem planı sonrasında arttığı görülmüştür.

Bu çalışmada temel değerlendirme ölçütlerinden biri de, öğrencilerin hedeflenen değerleri günlük hayatta sergilemesidir. Bu doğrultuda eylem öncesi öğrencilerin hedeflenen değerleri günlük hayatta sergilemesine yönelik mevcut durumları test edilmiş ve seviyeleri belirlenmiştir. Eylem öncesi uygulanan ön test anketi sonucuna göre 26

öğrenciden 15 öğrenci sorumluluk değerini günlük hayatta sergilediğini belirtmiştir. Yüzdeliği alınırsa öğrencilerin % 57,69'u eylem öncesinde sorumluluk değerini günlük hayatta sergilediğini belirtmiştir. Eylem araştırması sonrasında, ön test anketiyle aynı maddeleri içeren son test anketi öğrencilere uygulanmıştır. Son test anketi sonuçları ön test anketiyle karşılaştırıldığında; eylem süreci öncesi 15 (%57,69) öğrenci sorumluluk değerini günlük hayatında sergilediğini belirtirken araştırmanın sonunda bu sayı 26'a (% 100) çıkmıştır. Yine ön test-son test anketlerinden elde edilen sonuçlardan hareketle, eylem öncesi sorumluluk değerine yönelik sınıfın ortalaması 4,42 iken eylem sonrasında sınıfın ortalaması 5,0'e çıktığı tespit edilmiştir. Araştırmayla birlikte sınıfın sorumluluk değerine yönelik ortalamasında 0,58 artış olduğu görülmektedir. Bir diğer istatistikî dayanak olarak, ön test-son test anketlerine Wilcoxon sıralı işaretler testi uygulanmış ve sonucunda 11 öğrencide sorumluluk değerinde pozitif gelişmeler olduğu ortaya çıkmıştır. İstatistikî değerlere de bakıldığında eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılan öğretimlerin öğrencilerin sorumluluk değerini geliştirdiği anlaşılmaktadır.

Bu çalışmada eğitsel oyunları destekleyici okul dışı etkinliği olarak düşünülen öğrenci ürün dosyaları içerisinde özgürlük değerini doğrudan geliştirmeye yönelik "karikatürist" ve "benim dünyam benim hikâyem" etkinlikleri tasarlanmıştır. Ders kitaplarında görselleri yorumlamaya yönelik etkinlikler mevcutken, görsel çizmeye yönelik etkinliklerin olmadığı görülmektedir. Bu eksiklik "karikatürist" etkinliğiyle ortadan kaldırılabilir. "Benim dünyam benim hikâyem" etkinliğinde öğrencilerden gerekli iş bölümünü yaparak hayalindeki dünyayı senaryo halinde sunmaları istenilmiştir. Bu etkinlikten istenilen fayda sağlanamamıştır. Sebebi olarak da öğrenci ürün dosyasının son etkinliklerinden biri olduğu için bu etkinliğe karşı öğrencilerin ilgisinin azaldığı söylenebilir. Etkinliklerden elde edilen verilerin değerlendirilmesi sonucunda sorumluluk değerini geliştirmede olumlu katkılarının olduğu görülmüş ve ders kitaplarında ilgili öğrenme alanı içerisinde kullanılması tavsiye edilmektedir.

Araştırmacının uygulama öncesi yaptığı iki saatlik gözlemde; öğrencilerin çöplerini çöp kutusu yerine yere attıkları, arkadaşlarının eşyalarını izinsiz aldığı, derse geç kalan öğrencilerin olduğu gözlemlenmiştir. Araştırmacının uygulama süreci içinde aldığı notlardan hareketle, öğrencilerin verilen sorumlulukları zamanında yerine getirdiği, kendi isteğiyle etkinliklere katıldığı, etkinlik tasarlayıp uyguladığı, olumsuzluklarda bahanelere sığınmadığı gözlemlenmiştir. Araştırmacının gözüyle çalışma ele alındığında, araştırmanın sonunda sorumluluk değerinin istenilen seviyede geliştiği gözlemlenmiştir.



Araştırmanın tamamını gözetleme fırsatı elde eden sosyal bilgiler öğretmeni uygulama öncesinde, derslerine girdikleri sınıflarda çok ciddi sorumsuzlukların olmadığını belirtmiş olup genellikle bazı öğrencilerin ödevlerini yapmadığını ve bahaneler bularak bu sorumsuzluklarını masumane göstermeye çalıştıklarını belirtmiştir. Araştırmanın sonunda, en çok geliştirilen değer sorumluluk olduğunu ve somut yaşantıları örnekleyerek öğrencilerde oluşan sorumluluk bilincini betimlemeye çalışmıştır. Sosyal bilgiler öğretmenin gözüyle çalışma ele alındığında, araştırmanın sonunda öğrencilerin sorumluluk değerini sergiledikleri ve geliştiğine dair emarelerin ortaya çıktığı görülmüştür.

Sezer (2008) çalışmasında, öğretmenlerin sorumluluk değeriyle ilgili görüşleri alınmış ve sorumluluk değerinin aktarımında ders kitaplarının yeterli olmadığı sonucuna varmıştır. Bu çalışmada ders kitabında görülen bu eksikleri gidermeye yönelik etkinlikler hazırlanmış ve uygulanmıştır. Elde edilen sonuçlardan hareketle öğrencilerin istekli katılım gösterdiği ve sorumluluk değerinin beklenenden daha çok geliştiği sonucu ortaya çıkmıştır. Eğitsel oyunlara aktif ve istekli katılım gösteren öğrencilerin derse karşı tutumlarının arttığı ve okula daha çok ilgi gösterdikleri elde edilen önemli sonuçlardandır. Balcı (2018), başarılı öğrencilerin sorumluluk düzeylerinin yüksek olmasıyla beraber okula daha çok bağlandıkları ve okuldan doyum aldıklarını belirtmiştir.

Uygulama süreci boyunca, öğrenciler iş bölümüyle birlikte üstüne düşen rolleri ve vazifeleri yerine getirmiş, sınıf içi etkinliklerde rol almakta istekli davranmış, olumlu ve olumsuz davranışlarının sonucunu üstlenmiş, verilen görevleri zamanında yerine getirmiş, grubu için fedakârlıklar yapmış, kendi çabalarıyla etkinlik tasarlamış ve uygulamışlardır. Ayrıca bazı öğrenciler, ilk adım atmanın sorumluluğunu taşıma güdüsüyle hareket etmiş, grup liderleri sorumluluğunu sorunsuz bir şekilde yerine getirmişlerdir. Bu sayede, öğrenciler sorumlulukların farkına varmış, sorumluluk duygusunu hissetmiş ve sorumluluk bilinciyle hareket etmeyi öğrenmişlerdir. Elde edilen sonuçlardan hareketle öğrencilerin sorumluluk değerlerinin geliştiği ve değerler eğitimi hakkında sahip olunan teorik bilgileri, uygulamaya dönüştürmelerinde bu çalışma değerlendirilebilir.

#### **5.2.4. Eğitsel oyunların etkililiğine yönelik tartışma**

Ortaokul 7. sınıf sosyal bilgiler dersi “Birey ve Toplum” öğrenme alanında kazandırılması hedeflenen farklılıklara saygı, özgürlük ve sorumluluk değerleri soyut anlamlar taşıdığı için yedinci sınıfta okuyan öğrencilerin bu kavramları tam anlamıyla öğrenmesinin de zor olacağı söylenebilir. Bu yaştaki öğrenciler soyut düşünmeye geçiş döneminde

olduklarından öğrenme süreci somuttan soyuta olacak şekilde tasarlanmalıdır. Bu noktada oyunların öğretime dâhil edilmesi soyut kavramların yaşantılarla daha kolay öğretilmesini sağlar. Bu bağlamda bedensel, zihinsel ve duyuşsal olarak gelişmekte olan öğrenciler için etkili öğretim araçlarından biri olarak oyun sosyal bilgiler ders süreçlerinde düşünülebilir. Oyunlar, eğitim aracı olarak düşünüldüğünde eğitsel oyunlar kapsamına girer. Eğitsel oyunlar, öğrencilerin eğlenerek öğrenmesini sağlar. Yapılan çalışmalarla, eğitsel oyunların öğrencilerin motivasyonunu artırdığı, öğrencilerin derse karşı olan ilgilerini artırdığı ve öğrencilerin yaşantı geçirerek öğrenmesini sağladığı kanıtlanmıştır (Bozkurt, 2017; Butler, 2013; Yılmaz, 2014). Eğitsel oyunlar birden fazla duyu organını harekete geçirdiğinden daha kalıcı öğrenmelere zemin hazırlar ve unutmayı geciktirir. Oyunlar esnasında öğrenciler sorumluluk aldığından dolayı oyunları ciddiye alırlar, bu da öğrencilerin öğrenme sürecinde daha etkin olmasını sağlar. Tüm bu nedenlerden kaynaklı eğitsel oyunlarla işlenen derslerin soyut boyuttaki değerlerin kazandırılmasını kolaylaştıracağı düşünülmektedir. Değer eğitiminde eğitsel oyunların kullanıldığı ve bizzat araştırmacının kontrolünde olan öğrenme sürecinin öğrenciler üzerindeki katkısının neler olacağı, ortaya çıkan verilerin değerlendirilip raporlaştırılması bir problem olarak karşımıza çıkmaktadır. Sonuç olarak ortaokul 7. sınıf sosyal bilgiler dersi “Birey ve Toplum” öğrenme alanında kazandırılması hedeflenen farklılıklara saygı, sorumluluk ve özgürlük değerlerini geliştirmek için eğitsel oyunların yoğunlaştırıldığı bir öğretim sürecinin tasarlanması ihtiyacı bu araştırmayı gerekli kılmıştır. Bu çalışmada da, ortaokul 7. sınıf sosyal bilgiler dersi “Birey ve Toplum” öğrenme alanında yer alan farklılıklara saygı, sorumluluk ve özgürlük değerlerinin eğitsel oyunlar aracılığı ile kazandırılmasına yönelik eğitim etkinlikleri tasarlayarak bu etkinlikleri uygulanması ve hazırlanan eğitsel oyun etkinliklerinin değer kazandırma açısından öğretme-öğrenme süreçlerindeki verimliliğinin ortaya çıkarılması amaçlanarak bu ihtiyaç giderilmeye çalışılmıştır.

Güncellenen Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında yapısına bakıldığında öğrenme alanlarında bilgiyi aktarmanın yanında beceri ve değer aktarmayı da amaçlamış ve diğer programlara nazaran daha da önemsendiği görülmektedir. Bu doğrultuda, “Millî değerleri temel alarak ve evrensel değerleri benimseyerek erdemli insan olmanın önemini ve yollarını bilmeyi” öğretim programının genel amaçları arasına almıştır. Bu çalışmada manevi değerler esas alınarak farklılıklara saygı ve özgürlük gibi evrensel değerler benimsenmeye çalışılmıştır. Programda da istenildiği gibi gerçek hayattaki problemlerle karşılaştırılarak sosyal problemlere ilişkin yansıtıcı düşünceleri sağlanılmıştır.

Güncellenen Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında değer ve beceriler kazanımlarla ilişkilendirilmesi istenilmiştir. Bu çalışmada da tasarlanan eğitsel oyunlar belirlenen ölçütlerle ilişkilendirilmiş ve eğitsel oyunların planlarında detaylı olarak sunulmuştur. 2017 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında kavram öğretimine ve bu kavramların gerçek hayatla ilişkilendirilmesine ayrı bir önem vermiştir. Bu bağlamda çalışmada değerlendirmeye yönelik hazırlanan testlerde kavram olarak bilmesi ve güncel hayatta uygulamasına yönelik maddeler konulmuştur.

Programda öğrenme alanlarının ünite olmadığı, her öğrenme alanının farklı sınıf seviyelerinde farklı isimlerle üniteye dönüştürülebileceği dikkate alınması istenilmiştir (MEB, 2017). Bu doğrultuda geliştirilmesi hedeflenen değerlerin programdaki yeri ünite bazında değil de öğrenme alanı bazında taratılmıştır. Bu tarama sonucunda farklılıklara saygı, özgürlük ve sorumluluk değerlerinin aynı anda bulunduğu tek öğrenme alanının ortaokul 7. sınıf “Birey ve Toplum” öğrenme alanı olduğu ortaya çıkmaktadır. Bu öğrenme alanında doğrudan kazandırılmak istenen değer de farklılıklara saygı değeridir. Bu sebepten dolayı çalışmanın tüm faaliyetleri ortaokul 7. sınıf “Birey ve Toplum” öğrenme alanı üzerine organize edilmiştir. Çalışmanın sonucunda, bu öğrenme alanını destekleyici sınanmış etkinlikler hazırlanmış ve uygulamasına yönelik eğitsel oyunların etkililiği ortaya konulmuştur.

Bu çalışma öğretim programındaki ölçme ve değerlendirme uygulamalarına uygun şekilde ayarlanmıştır. İlk olarak öğrenme alanı öncesinde değerler bakımından öğrencilerin ön öğrenmelerine ilişkin düzeyleri belirlenmiştir. İkinci olarak eylem süreci boyunca öğrencilerin öğrenme eksikleri belirlenmiş ve bu eksikliklere göre etkinlikler uygulanmıştır. Bu süreçte öğrencilere not vermektense ilgi ve yeteneklerini ortaya çıkarmak amaçlanmıştır. Son olarak öğrencilerin kazanım ve değer bakımından ne seviyede oldukları belirlenmiştir. Elde edilen sonuçlar öğrencilerle paylaşılmış ve fikirleri alınmıştır. Uygulanan ölçme ve değerlendirme uygulamalarıyla ilgili öğrencilerden çok olumlu dönütler alınmış ve derse olan ilgilerin arttığı gözlemlenmiştir.

Araştırma katılan öğrenci ve sosyal bilgiler öğretmeninin görüşleri doğrultusunda elde edilen sonuçlara göre eğitsel oyunların etkililiği tartışılmıştır. Katılımcı görüşleri kapsamında; araştırmacının süreç içerisinde aldığı notlar, öğretmene uygulatılan eğitsel oyunları değerlendirme anketi, eylem sonrasında öğretmenle yapılan görüşmeler, süreç içerisinde her etkinlik sonrası öğrencilere uygulatılan öz değerlendirme formları ve program sonunda 14 tane öğrenciyle yapılan görüşmelerdir.

Bu arařtırmada eđitsel oyunlarla yođunlařtırılmıř bir ođretim merkeze alınarak sosyal bilgiler derslerinde farklılıklara saygı, ođgürlük ve sorumluluk deđerlerinin nasıl geliştirilebileceđi ve sürece ne tür sorunlarla karřılařılabileceđi belirlenmeye çalıřılmıřtır. Arařtırma sonuçları, eđitsel oyunlarla yođunlařtırıldıđı bir ođretimin ođrencilerin farklılıklara saygı, ođgürlük ve sorumluluk deđerlerini geliřtirmede katkısı olduđu ortaya çıkarmıřtır. Bu dođrultuda, ođrencilerin geliřtirilmesi hedeflenen deđerlerine iliřkin hazırlanan eđitsel oyunlarda eylem öncesi ve eylem sonrasında belirtilen örneklerde çeřit ve nitelik bakımından geliřmelerin olduđu saptanmıřtır. Yine aynı řekilde, farklı ölçme araçları ile ölçülen farklılıklara saygı, ođgürlük ve sorumluluk deđerleri geliřim puanlarının eylem planı sonrasında arttıđı belirlenmiřtir.

Arařtırmada, ođrencilerin üst düzey düşünme becerilerini geliřtirmeye yönelik etkinlikler yapılmıř ve elde edilen sonuçlardan hareketle olumlu dönütlerin alındıđı tespit edilmiřtir. Bu amaç dođrultusunda gerçekleştirilen etkinliklerin uygulamasında bazı sorunlar yařanmıřtır. “Müzik dursun sen söyle” oyununda ođrencilere yapılandırımcı eğitim anlayıřına uygun özdeyiř yorumlamaları istenilmiřtir. Lakin ođrencilerin çođunluđu özdeyiřleri yorumlarken zorlandıkları tespit edilmiřtir. “Kumanda sensin” oyununda ise ođrencilere sınırsız yetkiler verilmiřtir. Bu yetkiler kapsamında ođrenciler kendi bařlarına senaryo bulmuř, senaryoyu amaca yönelik uyarlamıř, senaryoyu canlandırmıř ve oyunu yönetmiřlerdir. Arařtırmacı bu oyununda ođrencilerin eylemlerine ve söylemlerine hiçbir řekilde müdahale etmemiřtir. Ođrencilerin dođru senaryoyu bulamadıkları, oyunu yönetemedikleri ve zamanında oyunu sergileyemedikleri görölmüřtür. Ođrencilere yetki verildiđinde ođretmen müdahale etmese bile tüm ařamalarından haberdar olması gerektiđi sonucuna varılmıřtır. Ha keza “yařayan eller” oyununda seçilen ođrencilerin yorum gücünün zayıf olması, süre planlamasında sorunların yařanması ve sınırlı sayıda ođrencinin katılması gibi sebeplerden ötürü ođrencilerin derste sıkıldıđı gözlemlenmiřtir. Böylelikle zor oyunlarda ođrenci seçimine dikkat edilmesi gerektiđi ve imkân varsa tüm sınıfın katılacađı oyunların seçilmesi gerektiđi sonucuna varılmıřtır.

Uygulama süreci boyunca gerçekleştirilen eđitsel oyunların tümü gruplar halinde oynanmıřtır. Gruptaki aksiyonlarla beraber ođrencilerin sosyalleřtiđi, liderlik becerilerinin geliřtiđi ve ođrencilerde grup bilincinin olduđu gözlemlenmiřtir.

Eylem sürecinde arařtırmacının ođrencilere ismiyle hitap etmesi, ođrencilerin eylem ve söylemlerinin “aferin size”, “mükemmelsiniz”, “çok iyisiniz” gibi sosyal pekiřtirenlerle desteklenmesi gibi dönütlerin ođrencileri motive ettiđi görölmüřtür. Buradan anlařılacađı

üzere öğretmenin tepkilerine göre öğrencilerin motivasyonlarının şekillendiği sonucuna varılmıştır.

Kanatlı Öztürk (2018) eylem süreci boyunca öğrencilerin farklı öğretim yöntem ve tekniklerinin kullanılması, yapılandırmacı eğitim anlayışının temelinde yer alan güncel yaşam ile dersin bütünleştirilmesi ve bilgiyi öğrencinin kendi yolları ile derinlemesine öğrenmesinin sağlanması gerektiğini vurgulamıştır. Benzer şekilde bu çalışma da farklı bir yöntem olarak eğitsel oyunlar düşünülmüş ve yapılandırmacı eğitimin öngördüğü gibi güncel yaşamla dersi birleştirilmiş ve elde edilen sonuçlardan hareketle öğrencilerin kendi yollarıyla derinlemesine öğrendikleri gözlemlenmiştir.

Bozkurt (2017) çalışmasında, çocuk oyunlarının değerler eğitimi üzerindeki etkisini belirlemeye çalışmıştır. Bu çalışmada ise çocuk oyunları yerine eğitsel oyunlar öğrenme-öğretme sürecinde yöntem olarak kullanılmış ve değerler eğitimi üzerindeki etkililiği test edilmiştir. Çalışmanın sonucunda, farklılıklara saygı, özgürlük ve sorumluluk değerlerini geliştirmesi, bilginin hatırdaki kalma süresini uzatması, derse karşı olumlu tutumların oluşturması gibi konularda katkı sağladığı ortaya çıkmıştır. İki çalışmada da öğretimlerde oyunların yöntem olarak kullanılmasının değerleri geliştirdiği görülmüştür.

Alanyazın taraması sonucu değerler eğitiminde eğitsel oyunların etkililiğine yönelik çalışmanın çok az olduğu görülmektedir. Bu çalışma alana değerler eğitiminin yeni bir yöntemle etkililiğini test etmesi bakımından daha değerli ve anlamlı hale gelmiştir ve diğer çalışmalara öncülük edeceği düşünülmektedir.

Öğrencilerin eylem süreci boyunca hiç sıkılmadıkları, ilgiyle dersi takip ettikleri, bir sonraki eğitsel oyunları dört gözle bekledikleri ve zevkle oyunlara katılım gösterdikleri gözlemlenmiştir. Elde edilen bu sonuçlardan hareketle eğitsel oyunların kullanıldığı öğretimlerde öğrencilerde olumlu tutumların oluştuğu ve öğretim-öğrenme süreçlerinde eğitsel oyunları yöntem olarak kullanıldığında öğrencileri daha motive olacağı söylenebilir. Kısacası eğitsel oyunlar, öğrencilerin eğlenerek öğrenmesine fırsat verdiği için sosyal bilgiler dersine karşı olumlu tutumlarının oluşmasını sağlamıştır.

Eğitsel oyunların öğrencilerin hayal gücünü harekete geçirdiği, sosyal ve iletişim becerilerini geliştirdiği, problem çözme becerilerini geliştirdiği, yaratıcı düşünme gücünü artırdığı, sorunlarla baş edebilme becerilerini geliştirdiği ve öğrencilerin oyunlara katılım göstermesiyle beraber özgüvenlerini artırdığı tespit edilmiştir. Bu sonuçlardan hareketle güncellenen programda en çok dikkat edilen hususlardan biri olan “yansıtıcı düşünme

olarak sosyal bilgiler” anlayışını karşılar ve destekler niteliktedir. Bu anlayış okul içi ve okul dışı etkinliklerden yararlanarak öğrencilerin gerçek hayattaki problemlerle karşılaşmasına zemin hazırlayarak bu sosyal problemler üzerine yansıtıcı ve etkin düşünmesini sağlamayı amaçlamıştır. Sosyal bilgiler öğretimini zenginleştirecek bir öğrenme yöntemi olarak eğitsel oyunların gerekli olduğu ve öğrenme süreçlerinde daha fazla kullanılması gerektiği şeklinde yorumlanabilir.

Duyuşsal alanda; öğrencilerin değerleri hissettiği, sorumluluklarını zamanında yerine getirmediğinde üzüntü duydukları, engellilere ve farklılıklara karşı duyarlılık gösterdikleri, trafik kurallarına uymaları gerektiğini ifade ettikleri, doğru dinlemeyi öğrendikleri, görsel konularda estetik farkındalıkların olduğu, oyun kurallarına uydukları, itiraz etmeden görevlerini yerine getirdikleri, demokratik yaşamın önemini fark ettiği ve savunduğu, düşüncelerini savunduğu ve eleştirilere açık hale geldiği, yaratılandan dolayı tüm insanları sevdiğini ifade ettikleri ve problem çözmede işbirliği içinde olduğu ve planlama yaptığı görülmüştür. Psiko-motor alanda; oyun oynarken kuralları takip ettikleri, basket atışlarını doğru gözlemledikleri ve isabetli atış yaptıkları, oyunun gidişatını kontrol ettikleri, resim ve karikatür çizdikleri, halat çekme oyununda uygun pozisyona geçtikleri, bedensel aktivitelerin yoğun olduğu oyunlara karşı olumlu duygu oluşturdukları, zeka küpü oyununda küpleri uygun yere konumlandırmada istekli oldukları, deve cüce oyununda reflekslerinin geliştiği, kendi başlarına canlandırmalar ve taklitler yaptıkları görülmüştür. Bilişsel alanda ise; senaryo yazdıkları, slogan buldukları, sorulan sorulara cevap verdikleri, tablolar ve diyagramları doldurdıkları, tanımlar yaptıkları, kendi cümleleriyle özdeyişleri ve görselleri yorumladıkları, çizdiği şehre uygun isim buldukları, belirlenen kriterlere göre kompozisyon yazdıkları ve ürün dosyası hazırladıkları görülmüştür. Elde edilen sonuçlardan hareketle eğitsel oyunlarla, öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve psiko-motor alanlarında geliştiği tespit edilmiştir. Bu çalışmayla beraber, okullarda yapılan değer eğitiminin uygulama süreçlerine bir bakış açısı oluşturduğu söylenebilir.

### **5.3. Öneriler**

Elde edilen sonuçlar doğrultusunda aşağıdaki önerilerde bulunulmuştur.

#### **5.3.1. Araştırma sonuçlarına dayalı öneriler**

- Bu araştırmadan hareketle, değer eğitimi dersi veren öğretmenlerin öğretme ve öğrenme sürecinde eğitsel oyunları değerlendirmeleri önerilir.

- Özellikle eylem arařtırmalarında kamerayla uygulama sürecinin kaydedilmesi řiddetli önerilir.
- Ürün dosyasının çok fazla etkinlikle doldurulmaması ve önemli etkinliklerin öne alınması önerilebilir.
- Uygulama sürecini deęerlendirme ve kontrol etmeye yönelik bir heyet oluşturabilir. Böylece farklı görüş ve fikirler arařtırmanın daha faydalı olabilir ve etkililięini belirlemeye yönelik daha olumlu sonuçlar doğurabilir.
- Eęitsel oyunlara katılım göstermede çekinen öğrenciler cesaretlendirilmelidir.
- Tasarlanan etkinliklerin hangi deęerin alt boyutu geliřtirmeye yönelik olduęu arařtırma öncesinden belli ettirilmelidir. Bu sayede eęitsel oyunların etki alanı daraltılıp hedeflenen deęerlere yönelik daha detaylı verilerin elde edilmesi sağlanabilir.
- Öğrencilerin özgürlük ve sorumluluk deęerlerini yönelik gündelik hayatta sergilemesine yönelik öğrenme ortamları düzenlenebilir, etkinlikler tasarlanabilir ve bu hedefe iliřkin çalışmalar artırılabilir.
- Eęitim fakültelerinde öğretmen adaylarına eęitsel oyunlar hazırlama, uygulama ve deęerlendirme gibi konularda gerekli eęitimlerin verilmesi gerekir.
- Bu etkinlikler deęerler öğretimi süreçlerinde deęerlendirilebilir.

### **5.3.2. İleride yapılabilecek arařtırmalara yönelik öneriler**

- Çalışma, ortaokul 7.sınıf sosyal bilgiler dersiyle sınırlıdır. Eęitsel oyunlar aracılıęıyla deęer kazandırılması ve geliřtirilmesi eęitimin tüm kademelerinde ve derslerinde yapılmalıdır.
- Farklılıklara saygı, özgürlük ve sorumluluk deęerlerinde daha kalıcı çözümler elde etmek için eęitsel oyunlarla yoğunlařtırılmıř deęer eęitimi programları bu çalışmada olduęu gibi 9 ders saatiyle sınırlandırılmayıp daha uzun vadede uygulanabilir.
- Özgürlük deęerine lisansüstü çalışmalarda daha fazla yer verilebilir.
- Deęerlere yönelik nitel arařtırma yöntemlerinin farklı desenleri ve nicel arařtırma yöntemleri kullanılarak eęitsel oyunların etkileri ölçülebilir.
- Eęitsel oyunlar kullanılarak dięer deęerlerin geliřtirilmesine yönelik çalışmalar yapılabilir.
- Deęerler eęitiminde eęitsel oyunların kullanımına yönelik eęitimin paydařlarının görüşlerini öğrenmeyi amaçlayan çalışmalar gerçekleştirilebilir.

- Başka öğrenme alanlarının içeriklerinden yararlanarak eğitsel oyunların değer kazanıma etkisine yönelik çalışmalar yürütülebilir.
- Daha kapsamlı ve daha kullanışlı verilerin elde edilmesi noktasında hem araştırmacıya, hem öğrencilere, hem de öğretmene eylem süreci içerisinde günlükler yazdırılabilir.
- Bu çalışmada eğitsel oyunların değer kazandırmadaki etkisi genel olarak değerlendirilmiştir. Uygulama sürecinde kullanılan tüm eğitsel oyunların değer kazandırmadaki etkisinin tespiti için gerçekleştirilen eğitsel oyunlar teker teker incelenebilir. Böylece araştırmada amacı karşılamayan eğitsel oyunların tespitinin daha kolay olacağı söylenebilir ve sonraki uygulamalar için rehber niteliğinde olacağı iddia edilmektedir.





## KAYNAKLAR

- Akandere, M. (2003). *Eğitici okul oyunlar* (4. Basım). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Akbaş, O. (2004). *Türk milli eğitim sisteminin duyuşsal amaçlarının ilköğretim II. kademedeki gerçekteşme derecesinin değeriendirilmesi*. (Doktora Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 190366).
- Aksoy, N. (2003). Eylem Araştırması: Eğitimsel uygulamaları iyileştirme ve değıştirmede kullanılacak bir yöntem. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetim Dergisi*, 36,474-489.
- Aktın, K., Karakaya, M., Türk, Z., Aslan, Y. (2015). *Okul öncesi dönemde farklı kültürlerin öğretime yönelik uygulamalı bir çalıřma*. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*. 258-257.
- Akyıldız, S. (2015). Hak ve özgürlüklere saygı değeri kazandırmada sosyal bilgiler öğretmenlerince yapılan etkinlikler. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24 (3), 1271-1288.
- Aladağ, S. (2009). *İlköğretim sosyal bilgiler öğretiminde değer eğitimi yaklaşımlarının öğrencilerin sorumluluk değeri kazanma düzeyine etkisi*. (Doktora Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 278337).
- Alan, S. (2016). *Eğitsel oyunlarla hazırlanmış ortaokul 7.sınıf "Yaşamımızdaki Elektrik" ünitesinin öğretiminde öğrenci başarısına etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 456123).
- Altunay, D. (2004). *Oyunla desteklenmiş matematik öğretiminde öğrenci erişisine kalıcılığa etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 190383).
- Arslan Parlak, E. (2011). *Ortaöğretim din kültürü ve ahlak bilgisi ders müfredatında ahlak ve değerler eğitimi*. (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 291643).
- Bailey, K. D.(1982). *Methods of social research* (2. ed.). New York: The Free Press.
- Balcı, B. (2018). *İlkokul öğrencilerinin sorumluluk düzeylerinin okula bağlama ve okul doyumunu bakımından incelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 504032 ).
- Başarır, F. (2018). *Tema-temelli yaklaşıma dayalı İngilizce öğretimeyle öğrencilerin dil becerilerini ve küresel konulara ilişkin farkındalıklarını geliştirmeye yönelik bir eylem araştırması*. (Doktora Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 519373).

- Bayırlı, H. (2018). *Hayat bilgisi dersi bağlamında değerler eğitimi: Aile birliğine önem verme*. (Yüksek lisans tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 516444).
- Berg, B. L. (2001). *Qualitative research methods for the social sciences* (4. ed.). Boston: Allynand Bacon.
- Bilen, M. (1999). *Plandan uygulamaya öğretim*. Ankara: Anı Yayıncılık
- Biter, M. (2018). Yunus Emre ve sevgi. H. Çalışkan ve T. Öntaş (Ed.), *Değerlerimizle değerliyiz değerler eğitimi etkinlik kitabı*. (ss. 326-344). Ankara: Pegem Akademi Yayınevi.
- Bouchard, N. (2010). A narrative approach to moral experience using dramatic play and writing. *Journal Of Moral Education*, 31(4), 407-422.
- Bozkurt, E. (2017). *Çocuk oyunları ile değerler eğitimi*. (Doktora Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 461536).
- Boztaş, M. (2013). *Sosyal bilgiler öğretiminde hak ve özgürlüklere saygı değeri kazanımında örnek olay incelemesi yönteminin etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 345307).
- Butler, J. (2013). Situating Ethics in Games Education. *Canadian Journal of Education*, 36(4), 93-114.
- Caposwki, G. (1996). Managing diversity. *Management Review*, 85, 13-19.
- Charlaton, B., Williams, L. R. ve Mclaughlin, T. F. (2005). Educational games: a technique to accelerate the acquisitions of reading skills of children with learning disabilities. *The International Journal of Special Education*, 20(2), 66-72.
- Coşkun, H. (2012). *Bilimsel öyküler içeren eğitsel oyunlar ile fen öğretiminin öğrencilerin akademik başarısına etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 313062).
- Coşkun Keskin, S. (2012a). Çocuklar için “Değer neyi çağırıyor?” değerleri gündelik hayata aktarmaya yönelik bir tespit çalışması. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri Dergisi*, 1, 1491-1512.
- Coşkun Keskin, S. (2012b). Değer eğitiminde geçmişten günümüze bir ışık “aile bilgisi dersi” model önerisi. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 10, 117-156.
- Coşkun Keskin, S. (2007). *Sosyal bilgiler derslerinde empati becerilerine dayalı öğretim tekniklerinin kullanılması*. (Doktora Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 210291).

- Creswell, J.W. (1999). Mixed methods research: Introduction and application. In G. J. Cizek (Ed.), *Handbook of educational policy*. (ss. 455-472). San Diego: Academic Press.
- Çalışkan, H., Yıldırım, Y. (2018).2005 ile 2017 sosyal bilgiler dersi öğretim programlarındaki değerlere ve değerler eğitimine ilişkin öğretmen görüşleri. *Journal of Multidisciplinary Studies in Education*, 1(1), 7-23.
- Çamlıyer, H. (2009). *Eğitim bütünlüğü içinde çocuk hareket eğitimi oyun*. Manisa: Celal Bayar Üniversitesi Matbaası.
- Çangır. M. (2008). *İlköğretim din kültürü ve ahlak bilgisi derslerinde eğitsel oyun yönteminin uygulanma durumu (Tuzla örneği)*.(Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 220551).
- Çelik, Ö. (2016). *Disiplinlerarası yaklaşımla değer öğretiminde yaratıcı drama yönteminin kullanılması*.(Doktora Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 429440).
- Çengelci, T. (2010). *İlköğretim beşinci sınıf sosyal bilgiler dersinde değerler eğitiminin gerçekleştirilmesine ilişkin bir durum çalışması*.(Doktora Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 258126).
- Çoban, B.,Nacar, E. (2015). *Ortaokullarda eğitsel oyunlar (3)*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Dağbaşı, G. (2007). *Oyun tekniği ve Arapça öğretiminde kullanımı*. (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 205355).
- Demir, T., Özdemir, B. (2013). Türkçe eğitiminde karagöz/gölge oyunları ile değer öğretimi. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 11(25), 57-89.
- Demirel, Ö. (1999). *Öğretme sanatı*. Ankara: Pegem Akademi Yayınevi.
- Demirel, Ö. (2002). *Eğitimde program geliştirme*. Ankara: Pegem Akademi Yayınevi.
- Deveci, H., Ay, S. (2009). İlköğretim öğrencilerinin günlüklerine göre değerler. *Journal of International Social Research*, 1(6), 167-181.
- Diamond, K., Tu, H. (2009). Relations between classroom context, physical disability and preschool children's inclusion decision. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 30(2009), 75-81.
- Dinçer, M.,(2008). *İlköğretim okullarında müziklendirilmiş matematik oyunları ile yapılan öğretimin akademik başarı ve tutuma etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 241811).

- Duman, A. (2013). *İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin eğitsel oyunlarla görsel sanatlar dersine olan ilgilerinin belirlenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 330243).
- Ekiz, D. (2003). *Eğitimde araştırma yöntem ve metotlarına giriş*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Ekmişoğlu, M. (2007). *Erken çocukluk döneminde farklılıklar saygı kavramı hakkında öğretmen görüşlerinin incelenmesi ve farklılıklara saygı ölçeğinin geçerlilik güvenilirlik çalışması*.(Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 226206).
- Ekşi, H. ve Katılmış, A. (2011). *Karakter eğitimi el kitabı*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Erdem Zengin, E. (2014). *Yöntem olarak yaratıcı drama kullanımının ilkökul 4. sınıf sosyal bilgiler öğretim programındaki değerlere etkisi*.(Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 357540).
- Erdoğan, F. K., Baş, S. (2018). Özel gereksinimli birey farkındalığının 4-6 yaş çocuklarına kazandırılması. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 13(1), 101-114.
- Eren, S. (2015). *Öyküleştirme yöntemine dayalı eğitimin beş yaş çocuklarında farklılıklara saygı kazanımına etkisinin incelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 394841).
- Fixler, B. (2000). *A caring and sharing environment helps teach values kindergarten students*. ED 445781.
- Gill, R., Jaswal, S. (2007). Impact of parent's education and occupation on children for learning values through teaching values programme. *Journal Of Human Ecology*, 21(3), 185-189.
- Gmitrova, V., Gmitrov, J. (2003). The impact of teacher-directed and child-directed pretend play on cognitive competence in kindergarten children. *Early Childhood Education Journal*, 30(4), 241-246.
- Gülsoy, M. (2013). *6. sınıf öğrencilerinin kelime hazinesinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 345620).
- Gündüz, M., Aktepe, V., Uzunoğlu, H., Gündüz, D. D. (2017). Okul öncesi dönemdeki çocuklara eğitsel oyunlar yoluyla kazandırılan değerler. *MSKU Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(1), 62-70.

- Gündüz, M. (2014). *İlköğretim 3. sınıf hayat bilgisi dersinde “sorumluluk” değerinin proje tabanlı öğrenme yaklaşımı ile öğretiminin akademik başarı ve tutuma etkisi.* (Doktora Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 356718).
- Hazar, M. (2006). *Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim.* Ankara: Tutibay Limitet Şirketi Yayınları.
- Hong, C. J., Hwang, Y. M., Wang, K. C., Hsu, F. T., Chen, J. Y. ve Chan H. C. (2011). Effect of self-worth and parenting style on the planned behavior in an online moral game. *TOJET: The Turkish Online Journal Of Educational Technology*, 10(2), 82-90.
- Izgar G. (2013). *İlköğretim okulu 8. sınıf öğrencilerine uygulanan değerler eğitimi programının demokratik tutum ve davranışlarına etkisi.* (Doktora Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 347483).
- İşcan, D. C. (2007). *İlköğretim düzeyinde değerler eğitimi programının etkililiği.*(Doktora Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 229089).
- Johnson, A. P. (2015). *Eylem araştırması el kitabı.*( Çev. Y. Uzuner ve M. Özten Anay). Ankara: Anı Yayıncılık. (Eserin orijinali 2012’de yayımlandı).
- Jones, T. M. (2009). Framingthe framework: Discourses in Australia’s national values education policy. *Educational Research for Policy and Practice*,1,35-57.
- Kanatlı Öztürk, F. (2018). *Çokkültürlü eğitim çerçevesinde hazırlanan etkinliklerle farklılıklara saygı değeri ve araştırma becerisi geliştirmeye yönelik bir eylem araştırması.*(Doktora Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 504667).
- Kapkın, B. (2018). *Etkinlik temelli değerler eğitimi programının 5-6 yaş çocuklarının sosyal bilgilerine etkisinin incelenmesi.*(Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 516046).
- Karadağ, E., Çalışkan, N. (2005). *Kuramdan-uygulamaya ilköğretimde drama oyun ve işleniş örnekleriyle.* Ankara: Anı Yayıncılık.
- Karakaya, Z. (2008). *Dil edinimi okul öncesi dil ve oyun eğitimi.* Samsun: Yazı Yayıncılık.
- Karasar, N. (2005). *Bilimsel araştırma yöntemi.* (4. Basım). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Karatay, H. (2007). Dil edinimi ve değer öğretimi sürecinde masalın önemi ve işlevi. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5(3), 463-475.
- Kart, M. (2017). *Değerler eğitiminde bir model olarak Ahilik.* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 477317).

- KEDV, (2006). *Erken çocuklukta farklılıklara saygı eğitimi el kitabı*. İstanbul: Derin Yayıncılık.
- Keskin, Y. (2016). Değerler eğitimi hakkında genel bilgiler. M. Köylü (Ed.), *Teoriden pratiğe değerler eğitimi içinde*.(ss. 73-104). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Keskin, Y., Öğretici, B. (2013). Sosyal bilgiler dersinde “duyarlılık” değerinin etkinlikler yoluyla kazandırılması: nitel bir araştırma. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 11(25), 143-181.
- Keskin, Y. (2008). *Türkiye’de sosyal bilgiler programlarında değerler eğitimi: Tarihsel gelişim, 1998 ve 2004 programlarının etkililiğinin araştırılması*. (Doktora Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 226374).
- Kıncal, R. (2013). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Kınacı, M.K. (2018). *Sosyal bilgiler öğretmen adaylarının değerler eğitimine ve sosyal bilgiler öğretimi programında yer alan değerlere yönelik görüşleri*. (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 513307).
- Koka, V. (2018). *Sosyal bilgiler dersinde kullanılan bilgisayar destekli eğitsel oyunların öğrencilerin ders başarısına olan etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 505026).
- LeCompte, M.D., Goetz, J. P. (1982). Problems of reliability and validity in ethnographic research. *Review Of Educational Research*, 52, 31-60.
- Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teachre spectand responsibility*. New York: Bantam Books.
- Lincoln, Y.S.,Guba, E.G. (1985). *Naturalistic inquiry*. Beverly Hills, CA: Sage.
- Malta, S.E. (2010). *İlköğretimde kullanılan eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin akademik başarılarına etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 273104).
- Mayer, B. (2013). Game-based language learning for pre school children. *A Design Perspective Electronic Journal of e-Learning* 11 (1), 39-48.
- MEB. (2018). *Sosyal bilgiler dersi öğretim programı (İlkokul ve ortaokul 4, 5, 6 ve 7. sınıflar)*. <http://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/201812103847686-SOSYAL%20B%C4%B0LG%C4%B0LER%20%C3%96%C4%9ERET%C4%B0M%20PROGRAMI%20.pdf> adresinden erişilmiştir (Alındığı tarih 21.01.2019).
- MEB. (2017). *Sosyal bilgiler dersi öğretim programı (İlkokul ve ortaokul 4,5, 6 ve 7. sınıflar)*.<http://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/201812103847686->

SOSYAL%20B% C4% B0LG% C4% B0LER% 20% C3% 96% C4% 9ERET% C4% B0M  
%20PROGRAMI%20.pdfadresinden erişilmiştir (Alındığı tarih 21.01.2019).

MEB. (2010). *2015 sosyal bilgiler dersi 4,5, 6 ve 7. sınıflar öğretim programı*.[https://www.memurlar.net/common/news/documents/534274/31021236\\_sosyalbilgilertaslak.pdf](https://www.memurlar.net/common/news/documents/534274/31021236_sosyalbilgilertaslak.pdf)adresinden erişilmiştir (Alındığı tarih 21.01.2019).

MEB. (2005).*Sosyal bilgiler öğretim programı*  
<http://mufredat.meb.gov.tr/Programlar.aspx>adresinden erişilmiştir (Alındığı tarih 21.01.2019).

Meer, F. ( 1999). The global crisis a crisis of values and the domination of the weak by the strong. *Journal Of Human Values*,5, 65- 74.

Memduhoğlu, H. B. (2007). *Yönetici ve öğretmen görüşlerine göre Türkiye’de kamu liselerinde farklılıkların yönetimi*. (Doktora Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 235719).

Mills, G. E. (2003). *Action research: A guide for the teacher educator*.Columbus, OH: Merrill.

Mindivanlı Akdoğan E., Boztaş, M., Koç, Y. (2014). T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük dersinde yer alan bazı değerlerin atasözleri, deyimler ve görsel öğeler ile öğretimi” *KKEFD*, 29, 159-176.

Nabie, J. M. (2015). Where cultural games count: The voices of primary classroom teachers.*International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*. 3(3), 219-229.

Noemi, P.M. ve Maximo, S. H. (2014). Educational games for learning.*Universal Journal of Educational Research*, 2(3) , 230-238.

Onay, C. (2007). *İlköğretim okulları için 100 eğitsel oyun*. İstanbul: Morpa Kültür Yayıncılık.

Ormanlıoğlu Uluğ, M. (2007). *Niçin oyun? Çocuğun gelişiminde ve çocuğu tanımada oyunun önemi*. İstanbul: İdeal Kültür Yayıncılık.

Özalp Kaplan, N. (2014). *İlkokullarda değer eğitiminin öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (359932).

Özen, Y., Güteryüz, K., Bulut Özen, H. (2012). İlköğretim 1–3 sınıf hayat bilgisi, 4–5 sınıf sosyal bilgiler dersindeki değerler ve değerler eğitiminin incelenmesi. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 1(4), 277- 286.

- Özkabak Yıldız. T. (2018). *5-6 yaş grubu için geliştirilen aile katılımı farklılıklara saygı programının çocuklarının farklılıklara saygı düzeyine etkisinin incelenmesi.*(Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 524149).
- Öztekin Ağır, H.S.(2017). *İlköğretim din kültürü ve ahlak bilgisi dersinde sorumluluk ile ilgili kazanımların gerçekleşme düzeyi.*(Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 469424).
- Öztürk, İ. H. (2012). Tarih öğretmeni eğitiminde eylem araştırması yaklaşımının kullanılması: Bir model önerisi.*TUHED, 1*(1), 99-115.
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative research and evaluation methods* (2. ed.). Newbury Park, CA: Sage.
- Pehlivan, H. (1997). *Örnek olay ve oyun yoluyla öğretimin sosyal bilgiler dersinde öğrenme düzeyine etkisi.* (Doktora Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 63857).
- Prencipe, A., Helwig C. C. (2002). The development of reasoning about the teaching of values in school and family contexts, *Child Development, 73*, 841-856.
- Prestwich, D. L. (2004). Character education in America's schools. *School Community Journal, 14* (1), 139-150.
- Revell, L. (2002). Children's responses to character education. *Educational Studies, 28*, 421-431.
- Rokeach, M. (1973). *The nature of human values.* New York: Free Pres.
- Şentuna, A. B. (2011). *Okul öncesi eğitim alan 48-60 aylık çocukların farklı kültürleri tanımlarının, dünyadaki farklı kültürlere karşı bakış açılarında yaratacağı farkların incelenmesi.*(Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 298622).
- Sevim, B. (2015). *Din öğretiminde oyun örnekleri*(3 Basım). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Sezer, T. (2008). *İlköğretim 6. sınıf sosyal bilgiler dersinde sorumluluk değerinin öğretimine ilişkin öğretmen görüşleri.*(Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 218929).
- Slater, F. (2002). Citizen ship education through secondary geography: Values and values education in the geography curriculum in relation to concepts of citizenship. *Active Citizenship, Sustainable Development and Cultural Diversity, 3*, 124-146.



- Songur, A. (2006). *Harfli ifadeler ve denklemler konusunun oyun ve bulmacalarla öğretilmesinin öğrencilerin matematik başarı düzeylerine etkisi.*(Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 206222).
- Susüzer, K. (2006). *Oyun yoluyla Fransızca öğretimi.*(Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 205471).
- Şen, Ü. (2007), *Milli Eğitim Bakanlığının 2005 yılında tavsiye ettiği 100 temel eser yoluyla Türkçe eğitiminde değerler öğretimi üzerine bir araştırma.* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 207088).
- Tay, B. (2017). 2005 Sosyal bilgiler dersi öğretim programı ile 2017 sosyal bilgiler dersi taslak öğretimi karşılaştırılması. *International Journal Of Eurasia Social Sciences*, 8(27), 461-487.
- Taylor, M. (2002). *Action research in work place education: A hand book for literacy instructors.* Ottawa, ON: Partnerships in Learning.
- TDK. (2015). *Sorumluluk tanımı.* <http://sozluk.gov.tr/> adresinden erişilmiştir (Alındığı tarih 15.02.2019).
- TDK. (2011). *Değer tanımı.* <http://sozluk.gov.tr/> adresinden erişilmiştir (Alındığı tarih 15.02.2019).
- TDK. (2002). *Özgürlük tanımı.*<http://sozluk.gov.tr/>adresinden erişilmiştir (Alındığı tarih 15.02.2019).
- Tezcan, M. (1974). *Türklerle ilgili streatipler ve Türk değerleri üzerine bir deneme.*Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Fakültesi Yayıncılık.
- Thornberg, R. (2008). The lack of professional knowledge in values education. *Teaching and Teacher Education*. 24, 1791-1798.
- Topcubaşı, T. (2015). *Farklılıklara saygı eğitim programının öğrencilerin farklılıklara saygı düzeyine etkisi.*(Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 393309).
- TTK. (2005). 2005 ilköğretim sosyal bilgiler dersi 6-7 sınıflar öğretim programı. <http://mufredat.meb.gov.tr/Programlar.aspx> adresinden erişilmiştir (Alındığı tarih 15.02.2019).
- Türk, İ. (2009). *Değerler eğitiminde saygı.*(Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 249758).
- Üste, B. (2007). İnsan hakları eğitimi ve ilköğretimdeki önemi. *Ege Akademik Bakış Dergisi*. 7(1), 295-310.

- Üstündağ, S. (2017). *Eğitsel oyunların ortaokullarda öğrenim gören kaynaştırma öğrencilerinin öz kavram düzeyleri üzerine etkisi*.(Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 477049).
- Witherspoon, W. A. (2007). *Character education: determining barriers to implementation*. (Doctoral Thesis). ProQuest Dissertation & Theses veritabanından erişildi.
- Yalçın, Y. K., Demirdağ, M., Kazak, Ö. O. (2017). *Ortaöğretim spor lisesi eğitsel oyunlar 9. ders kitabı*. Ankara: MEB Yayıncılık.
- Yaşar, Ş. (2012). Sosyal bilgiler dersinde değerler eğitimine ilişkin bir durum çalışması. *Uluslararası Avrasya Sosyal Bilimler Dergisi*, 9, 1-23.
- Yazar, T. (2010). *İlköğretim sosyal bilgiler programında değerler eğitiminin mevcut durumunun belirlenmesi ve öğretmenlere yönelik bir program modülü geliştirme*. (Doktora Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 264176 ).
- Yeşilkaya, İ. (2013). *7. sınıf sosyal bilgiler dersi "Zaman İçinde Bilim" ünitesinin eğitsel oyunlar yöntemi ile öğretimi*.(Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 326663 ).
- Yıldırım, A., Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri (9. Basım)*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz, R. (2017). *Ortaokul sosyal bilgiler eğitiminde Safahat'ın değerler eğitimi açısından incelenmesi*.(Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 481302).
- Yılmaz, M. (2014). *Değerler eğitimi ve okul etkinlikleri*. İstanbul: Dem Yayıncılık.
- Yiğittir, S., Kaymakçı, S. (2012). Sosyal bilgiler dersi öğretim programı uygulama kılavuzunda yer alan etkinliklerin değer eğitimi yaklaşımları açısından incelenmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(2), 49-73.
- Yiğittir, S., Öcal, A. (2010). İlköğretim 6. sınıf öğrencilerinin değer yönelimleri. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 24, 407-416.
- Zengin, H. K. (2002). *Eğitsel oyunlar ve ilköğretim din kültürü ve ahlak bilgisi dersinde kullanımı*.(Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 122328 ).
- Zengin, M., Arslan, N., Uçar, S., Aydoğdu, S. (2015). *Din, ahlak ve değerler eğitimi için eğitsel oyunlar*. İstanbul: Dem Yayıncılık.

## EKLER

### Ek 1. Süreç Planlaması ve Uygulama Tarihleri

Uygulama Zamanı	Ders	Eylemler	Veri Kaynakları
Uygulama öncesi	Birinci Ders ( 26.09.2018 )	<ul style="list-style-type: none"><li>• Uygulama için okul idaresi ve sosyal bilgiler öğretmeninden gerekli izinler alındı.</li><li>• Sosyal bilgiler öğretmeniyle birlikte araştırmanın yapılacağı sınıf belirlendi.</li><li>• Araştırmacı sınıfa tanıtıldı.</li><li>• Ders programı hakkında bilgi alındı ve dersin işlenişi hakkında bilgi alındı.</li><li>• Öğrenme alanı planlaması yapıldı ve araştırmacının katılım göstereceği günler ve saatler belirlendi.</li><li>• Araştırmacı çalışmayı öğrencilere tanıttı ve ürün dosyalarını dağıttı.</li><li>• Öğrencilere kişisel bilgilerini öğrenmeye yönelik formlar dağıtıldı.</li></ul>	Gözlem
	İkinci Ders ( 26.09.2018 )	<ul style="list-style-type: none"><li>• Geliştirilmesi hedeflenen değerlerin öğrencilerdeki mevcut durumunu öğrenmek için ön test anketi uygulandı.</li><li>• Öğrencilerin seviyesini öğrenme amaçlı gözlemler yapıldı.</li><li>• Öğrencilerin seviyeleri tespit edildi ve eğitsel oyunlar öğrencilerin seviyelerine göre tasarlandı.</li></ul>	Gözlem Ön test anketi
Uygulama esnasında	Üçüncü Ders ( 03.10.2018 )	<ul style="list-style-type: none"><li>• Değer potası oyunu oynandı.</li><li>• Deve cüce oyunu oynandı.</li><li>• Ürün dosyasındaki etkinlikler tanıtıldı ve doldurulması gereken bölümler iletildi.</li><li>• Verilen ödevler kontrol edildi ve analizler yapıldı.</li></ul>	Ses kayıtları Öz değerlendirme anketi Notlarım Karikatürist etkinliği
	Dördüncü Ders ( 09.10.2018 )	<ul style="list-style-type: none"><li>• Yaşayan eller oyunu oynandı.</li><li>• Aç kapıyı bezirgân başı oyunu oynandı.</li><li>• Ürün dosyasındaki etkinlikler tanıtıldı ve doldurulması gereken bölümler iletildi.</li></ul>	Ses kayıtları Öz değerlendirme anketi Dostluk çemberi etkinliği
	Beşinci Ders (	<ul style="list-style-type: none"><li>• Verilen ödevler kontrol edildi ve analizleri yapıldı.</li><li>• Aman patlamasının oyunu</li></ul>	Ses kayıtları Öz değerlendirme anketi Şifreler ver etkinliği

	11.10.2018 )	oylandı. • Çevir kalemi oyunu oynandı. • Ürün dosyasındaki etkinlikler tanıtıldı ve doldurulması gereken bölümler iletildi. • Verilen ödevler kontrol edildi ve analizleri yapıldı.	Özgürlük şehri etkinliği
	Altıncı Ders ( 18.10.2018 )	• Çember dönsün oyunu oynandı. • En iyi gazeteci biziz oyunu oynandı. • Ürün dosyasındaki etkinlikler tanıtıldı ve doldurulması gereken bölümler iletildi. • Verilen ödevler kontrol edildi ve analizleri yapıldı.	Ses kayıtları Öz değerlendirme anketi Özgür basın etkinliği Sorumluluğumuz kadar özgürüz etkinliği
	Yedinci Ders ( 22.10.2018 )	• Sesim olur musun oyunu oynandı. • Müzik dursun sen söyle oyunu oynandı. • Değer küpü oyunu oynandı. • Verilen ödevler kontrol edildi ve analizleri yapıldı.	Ses kayıtları Öz değerlendirme anketi Anlam çözümleme tablosu etkinliği Petekli bulmaca etkinliği Benim dünyam benim hikâyem etkinliği
	Sekizinci Ders ( 25.10.2018 )	• Kumanda sensin tiyatrosu canlandırıldı. • Ürün dosyaları toplatıldı. • Sosyal bilgiler öğretmeni öz değerlendirme anketi ve öğretmen gözlem formunu doldurdu.	Ses kayıtları Öz değerlendirme anketi
Uygulama sonrasında	Dokuzuncu Ders ( 01.11.2018 )	• Belirlenen 14 öğrenciyle odak grup görüşmesi yapıldı. • Tüm sınıfa son test anketi uygulandı. • Programın sonlandırılması ve öğrencilerin ödüllendirilmesi	Odak grup görüşmesi Son test anketi Değerlendirme anketi Öğretmen gözlem formu

*ARAŞTIRMA ÖRNEKLEMESİNİN KODLAMASI VE ÖZELLİKLERİ*

Kodlama, ad ve soyadın ilk harfleri, iki isim varsa tüm isimlerinin baş harfleri ve cinsiyetlerinin simgesi Kadın (K) ve Erkek (E) olarak ad ve soyadın önüne getirilmesiyle oluşturulmuştur.

Öğrencilerin özellikleri ise programın ilk haftasında; ürün dosyasında Ben Kimim, Özgeçmişim, Sosyal Bilgiler Dersi ile İlgili Genel Fikirler etkinliklerinde kendilerini tanıttığı dokümanlardan faydalanarak belirlenmiştir.

1. KNEA: 2007 doğumlu. Hobileri kitap okumak, resim çizmek ve müzik dinlemek. Sosyal Bilgiler dersi eğlenceli olduğu için seviyor. Sosyal bilgiler dersiyle haklarını öğreniyor.
2. KNO: 2006 doğumlu. Hobileri gezmek. Fobisi ise evde tek başına kalmak. Şırnak Merkez'deki sokağa çıkma yasağından dolayı 4. sınıfı Silopi'de okumuş. Sosyal bilgiler dersinde başkalarının kültürlerini ve eski zamanların yaşayışları öğreniyor. Atatürk İnkılabları, sosyal bilgiler dersinden en çok dikkatini çeken konudur. İleride gezgin olmak istiyor. Bu sebepten ötürü Sosyal Bilgiler dersi farklı ülke ve şehirlerin yaşayışlarını konu edindiği için gelecek için çok önemli bir ders olarak görmektedir.
3. KZB: 2006 doğumlu. Fobisi birinin ona tokat atmasıdır. Büyüdüğünde doktor olmak istiyor. Sosyal bilgiler dersi eğlenceli olduğu için seviyor. İlerde doktor olmak istediğinden iletişimin güçlü olması gerektiğini düşünüyor. Ondan dolayı sosyal bilgiler dersine çok önem vermektedir.
4. KMNY: 2006 doğumlu. Hobileri oyun oynamak ve kitap okumak. Fobisi ise yükseklik korkusudur. Şırnak Merkez'deki sokağa çıkma yasağından dolayı 4. sınıfı Güçlükonak'ta okumuş. Bilmediği ilginç konuları ele aldığı için Sosyal Bilgiler dersini seviyor.
5. KMU: 2006 doğumlu. Hobileri resim çizmek, kitap okumak ve spor yapmak. Fobileri ise karanlıkta kalma ve böcekler. Okulun ilk yıllarında okula bir türlü alışamamış ve bazı zorluklar çekmiştir. Şırnak Merkez'deki sokağa çıkma yasağından dolayı 4. sınıfı Siirt'te okumuş. Sosyal bilgiler dersinde çok bilgi olduğu için bir türlü sevelememiş. Programdaki oynadığımız oyunları çok sevmiş. Kendisinin ifadesiyle “ insanın beynine bence yazıyla değil eğlenceyle bilgi

girmesi lazım. ‘’ derslerin eğlenceli bir şekilde işlenmesi gerektiğini vurgular. Haritaların Sosyal bilgiler dersinde daha çok kullanılması gerektiğini vurgular. Astronot olmak istediğinden dolayı Sosyal bilgiler dersinde gezegenler konusunun işlenmesi gerektiğini düşünür.

6. KNÇ: 2006 doğumlu.
7. KİNA: 2006 doğumlu. Hobileri oyun oynamak ve kitap okumak. Hobileri ise yırtıcı hayvanlar ve kapalı alanlar. Şırnak Merkez'deki sokağa çıkma yasağından dolayı 4. sınıfı Mersin'de okumuş. Sosyal bilgiler dersi eğlenceli olduğu için seviyor. Sosyal bilgiler dersine atalarımızı konu edinmesi ve gelecekte sağlıklı kararlar almak için daha çok önem vermemiz gerektiğini ifade eder.
8. KRNE: 2006 doğumlu. Hobileri tiyatro izlemek, sinemaya gitmek, alışveriş yapmak. Fobileri ise böcekler ve korku filmleri. Sosyal bilgiler dersinin eğlenceli olması, adaleti ve eşitliği konu edindiği için seviyor. Büyüdüğünde avukat olmak istiyor. Bu sebepten ötürü adalet, eşitlik ve haklarımız hakkında Sosyal Bilgiler dersinin çok yardımcı olacağını düşünüyor.
9. EHB: 2006 doğumlu. Hobileri hayvanlara bakmak, spor yapmak ve araştırma yapmak. Fobisi ise yalnız kalmaktır. Paylaşımçı, saygılı, ortama ayak uyduran, pozitif ve maceracı olduğunu söyler. Şırnak Merkez'deki sokağa çıkma yasağından dolayı 4. sınıfı Batman'da okumuş. İnsanların birbirlerini daha iyi tanıma fırsatı verdiği için Sosyal bilgiler dersini çok seviyor. Yazı yazmaktan öte oyunların oynanması tercihi olduğunu söyler.
10. EMŞÜ: 2006 doğumlu. Hobileri icat yapmak. Fobisi ise heyecan yapmak. Etkinliklerin olması ve sürekli dersin içinde olmasından dolayı Sosyal Bilgiler dersini çok sevdiğini söyler. Sosyal bilgiler dersinde en çok Atatürk'ü konu eden bölümleri severim. Çünkü Atatürk büyük bir lider ve komutandır. Coğrafya alanında bilim adamı olmak istediğini söyler. Coğrafya alanına çok ciddi katkıları olacağını düşünüyor.
11. EDS: 2006 doğumlu. Hobileri yüzmek, futbol oynamak ve hikâye okumak.
12. KŞB: 2006 doğumlu. Hobileri kitap okumak ve resim yapmak. Ortaokul 7. sınıfta olmasına rağmen hangi mesleği tercih edeceği hakkında bilgisi yok ve bundan dolayı üzgün olduğunu söylüyor. Daha önce sosyal bilgiler dersini sevmediğini, son derslerle beraber sevdiğini söylüyor.
13. ECG: 2006 doğumlu. Hobileri ders çalışmak, kitap okumak ve masa tenisi oynamak. Fobilerim yalnız kalmak. Tarihe merakı olduğundan dolayı sosyal

- bilgiler dersini çok sevmektedir. Ülkemizin hangi zorluklarla kazanıldığını anlatan konular en çok dikkatimi çeken konulardır. Tarih öğretmeni olmak istediğinden dolayı sosyal bilgiler dersine ayrı bir önem vermektedir.
14. KHB: 2006 doğumlu. Hobileri müzik dinlemek ve hikâye okumak. Fobileri kalabalık yerler. Sosyal bilgiler dersinde en çok dikkatini çeken konular; İletişim ve İnsan İlişkileri ve Atatürk konularıdır. Tüm derslerin oyunlarla işlenmesini istiyor. Avukat olmak istiyor.
  15. KNB: 2007 doğumlu. Hobileri şarkı söylemek, dinlemek ve kitap okumak. Sosyal bilgiler dersinin tamamında oyunlar oynatılmasını istiyor. İlerde sanatçı olmak istiyor. Sanatçı olmak için kültürlü bir insan olması gerektiğini düşünüyor. Bu sebepten dolayı tüm derslere önem verdiğini söyler.
  16. KBSB: 2007 doğumlu. Hobileri kitap yazmak, okumak ve araştırmak. Fobileri ise karanlıkta kalmak ve yolda karşıdan karşıya geçmek. Kadın doğum doktoru ve yazar olmak istiyor. Şırnak Merkez'deki sokağa çıkma yasağından dolayı 4. sınıfı Mersin'de okumuş. Toplumun ilişkilerini ve hayatı kolaylaştırdığı için sosyal bilgiler dersini seviyor. Harita etkinliklerini çok seviyor. Proje ve maket ödevlerinin olmasını istiyor.
  17. KEU: 2006 doğumlu. Hobileri müzik dinlemek. Fobileri ise düğünler ve gürültü. Sosyal Bilgiler dersinin eğlenceli olduğunu söylüyor.
  18. KMT: 2006 doğumlu. Hobileri hikâye okumak, müzik dinlemek. Sosyal bilgiler dersi hayatı daha yakından tanınmasını sağlıyor. Her konuyla ilgili oyunların oynatılmasını istiyor.
  19. KSDE: 2007 doğumlu. Hobileri yüzmek ve kitap okumak. Fobisi ise karanlıkta kalmak. Çanakkale Fen Lisesini kazanmak istiyor. Sosyal bilgiler dersi ülkemizin doğal güzelliklerini ele aldığı için çok sevdiğini söylüyor.
  20. ESCB: 2006 doğumlu. Şırnak. Şırnak Merkez'deki sokağa çıkma yasağından dolayı 4. sınıfı Güney çam köyünde okumuş. Futbolcu olmak istiyor.
  21. KZÖ: 2006 doğumlu. Hobileri test çözmek, tablette oyun oynamak. Fobileri yükseklik korkusu, kapalı alanda kalmak.
  22. EAT: 2006 doğumlu. Hobileri futbol oynamak, yüzmek, müzik dinlemek. Fobisi ise yalnız kalmak. Sosyal bilgiler dersi tarihimizi ele aldığı için severek dinlediğini söylüyor. Sosyal bilgiler dersinde en çok Atatürk temalı konuların dikkatini çektiğini söyler. Bir okul kütüphanesinin sorumlusu olmak istiyor.

23. EMK: 2006 doğumlu. Hobileri doğada gezmek ve spor yapmak. Fobisi ise ayna. Şırnak Merkez'deki sokağa çıkma yasağından dolayı 4. sınıfı Tatvan'da okumuş. Ülkemizin değerlerini, atalarımızı anlattığı için dersi ayrı bir seviyor. Gelecekte bir doğa gezgini olmak istiyor.
24. EHY: 2007 doğumlu. Hobileri gezmek, kitap okumak ve ders çalışmak. Şırnak Merkez'deki sokağa çıkma yasağından dolayı 4. sınıfı Siirt'te okumuş. Atatürk'ün sosyal bilgiler dersinde daha çok işlenmesini istiyor. Oyunların çoğaltılmasını istiyor.
25. EHÜ: 2006 doğumlu. Hobileri şarkı söylemek ve kitap okumak. Sosyal bilgiler dersinin hayatı konu edindiği için çok sevdiğini söyler.
26. KET: 2006 doğumlu. Hobileri pop şarkılarını dinlemek, kitap okumak.





Ek 3. Ön Test ve Son Test Anketi

PUANLAMA KRİTERİ

İsim:

- 1: Bilgim yok.
- 2: Çok az bilgim var
- 3: Kavram olarak bilirim.
- 4: Güncel hayattan örnek veririm.
- 5: Güncel hayatta uygulamam.

- a. “Farklılıklara saygı” değeri hakkında ne kadar bilgiye sahip olduğunuzu aşağıdaki numaralardan birini seçerek belirleyiniz.

1      2      3      4      5

- b. “Sorumluluk” değeri hakkında ne kadar bilgiye sahip olduğunuzu aşağıdaki numaralardan birini seçerek belirleyiniz.

1      2      3      4      5

- c. “Özgürlük” değeri hakkında ne kadar bilgiye sahip olduğunuzu aşağıdaki numaralardan birini seçerek belirleyiniz.

1      2      3      4      5

Ek 4. Öğrenci Ürün Dosyası

<i>KATILDIĞIM EĞİTSEL OYUNLAR</i>				
	Oyun	Rolüm	Kazanımım	Önerilerim
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

## ZİHİN HARİTASI



Ahtapotun sağ kollarına olumlu iletişim cümleleri, sol kollarına ise olumsuz iletişim cümlelerini yazalım.

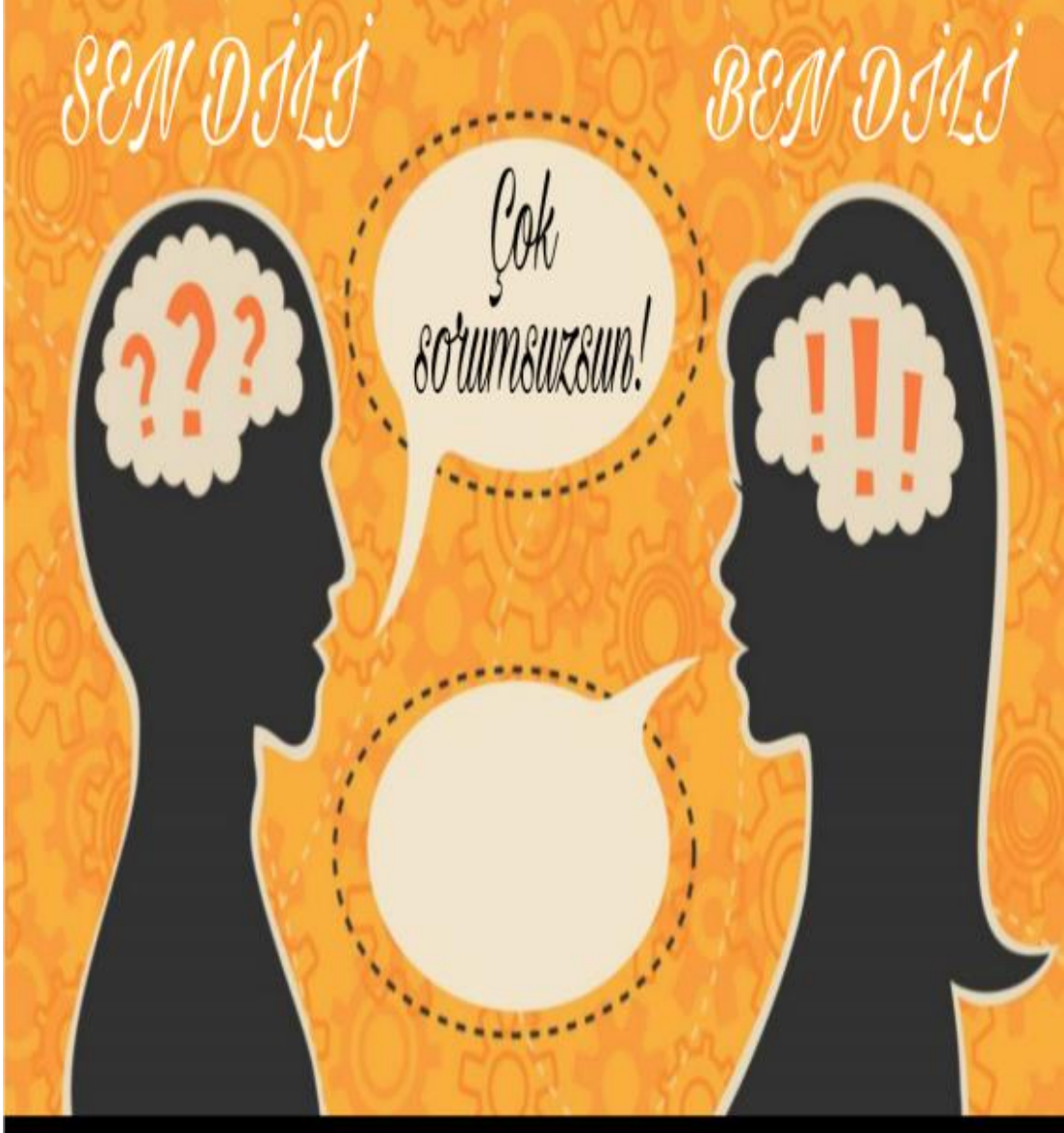
KARİKATÜRİST



Yukarıdaki karikatürden ne anladınız?

Siz olsaydınız sorumlulukla ilgili nasıl bir karikatür çizerdiniz?

*OLUMLU İLETİŞİMİN DİLİ: BEN DİLİ*



Erkeğin sen diliyle kurduğu cümleyi, ben diline uygun olacak şekilde yeniden düzenleyiniz.

Bu cümleyi kadına ayrılan kutucuğa yazınız.



## HACI BEKTAŞ-I VELİ VE DOSTLUK ÇEMBERİ



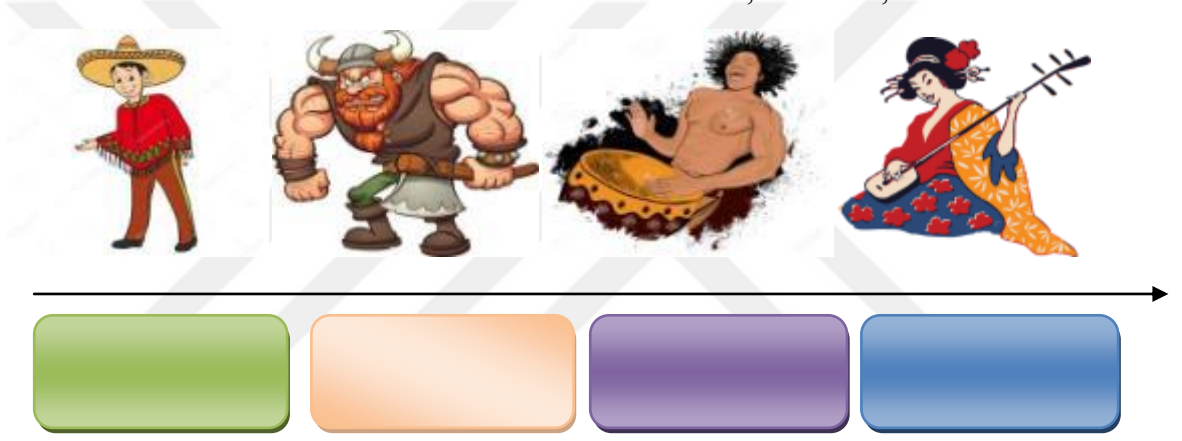
Kadınlarınızı okutunuz, kadınları okumayan  
millet yükselemez.

Hiç kimseyi ayıplamayınız.

Bizim nazarıımızda, kadın erkek farkı yoktur.

Kendine ağır geleni başkasına yapma .

Bir olalım, iri olalım, diri olalım.



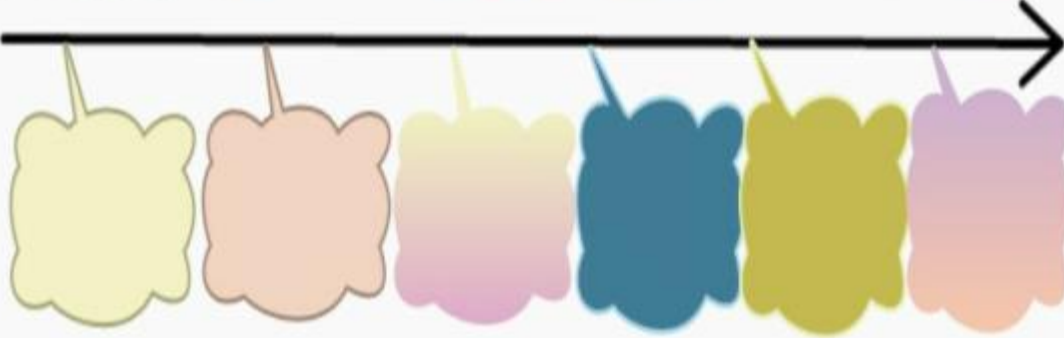
1. Şeridin üstündeki resimlerin hangi ülkenin insanını temsil ettiğini bulalım.
2. Hacı Bektaş-ı Veli'nin farklılıklara saygı anlayışını dikkate alarak ülkelerin sosyal-kültürel yapısına uygun saygı temalı sloganlar bulalım.
3. Sloganları şeridin altındaki kutucuklara yazalım.



*SEVELİM SEVİLELİM, DÜNYA KİMSEYE KALMAZ.*

# KEŞİFLER YOLCULUĞU

Kitle iletişim araçlarını belirten fotoğrafların altındaki kutucuklara hangi tarihte icat edildiği ve mucidinin kim olduğu yazılacaktır.





*DEĞİŞİME HAZIR MIYIZ?*

1. Bir televizyon kanalının salı günü yayın akışını yazınız?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Siz kanalın yayın yönetmeni olsaydınız nasıl bir yayın akışı hazırlardınız?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. Bir gün boyunca kitle iletişim aracını kullanmayınız. Daha sonra kitle iletişim araçları olmadan hayatınızda nelerin değiştiğini yazınız.

.....

.....

.....

.....

.....



## ŞİFRELERİ VER

Tablo 1

	<i>I</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>
©	<i>A</i>	<i>B</i>	<i>C</i>	<i>Ç</i>	<i>D</i>	<i>E</i>	<i>F</i>
☺	<i>G</i>	<i>Ğ</i>	<i>H</i>	<i>I</i>	<i>İ</i>	<i>K</i>	<i>L</i>
Ω	<i>M</i>	<i>N</i>	<i>O</i>	<i>Ö</i>	<i>P</i>	<i>R</i>	<i>S</i>
∞	<i>Ş</i>	<i>T</i>	<i>U</i>	<i>Ü</i>	<i>V</i>	<i>Y</i>	<i>Z</i>
¥	<i>Q</i>	<i>W</i>					

Tablo 2

1.	1©	2∞	1©	2∞	4∞	7 Ω	6☺				
2.	7☺	1©	3©	3 Ω	6 Ω	5©	1©	5☺	6 Ω	6©	
3.	2¥	5☺	7☺	7 Ω	3 Ω	2 Ω					
4.	3☺	1©	7☺	5☺	7☺	3©	5☺	2©	6 Ω	1©	2 Ω

İlk tablo şifre anahtardır. Bu şifre anahtarında sayı ile sembolün kesiştiği yerde bir harf vardır. Özgürlükle ilgili özdeyişleri olan önemli isimler bu şifreler yoluyla çözülmeye çalışılır. İkinci tablodaki sayılar sırasıyla aşağıdaki özdeyişleri karşılamaktadır. Tablo 2'deki şifreler çözüldüğünde özdeyişlerin kime ait olduğu öğrenilecektir ve özdeyişin hemen altındaki boşluğa kime ait olduğu yazılır. Bu önemli isimler bu özdeyişleri dile getirirken ne anlatmak istemiş olabilirler? Kısaca açıklayınız.

1. Kanun yaptıktan sonra ona gönül rızasıyla itaat etmek, özgürlüğün en yüksek iradesi değil midir?

(.....)

.....

2. Kelebek bir defa kanatlandı mı bir daha asla tırtıl haline gelmez.

(.....)

.....

3. Özgürlüğü olmayan hayat, ruhsuz bir vücut gibidir.

(.....)

.....

## ÖZGÜRLÜK ŞEHİRİ

Aşağıdaki boş alana size göre özgürlüğü ifade eden bir şehir ismini yazın ve altına resmini çizin. Neden bu şehri seçtiğinizi açıklayınız.

Şehir ismi :

Bu şehri seçip bu resmi çizdim.

Çünkü;.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## ÖZGÜR BASIN

1. İnsan Hakları Evrensel Bildirisi'nin 19. Maddesi hangi hak ve hürriyeti konu edinmiştir?

.....  
.....

2. Sağlıklı demokrasinin oluşması için neler gereklidir?

.....  
.....

3. Şair, " Basın, böylece dördüncü güç olur. " cümlesini kurarken ne anlatmak istemiş olabilir?

.....  
.....

4. Özgür basını konu edinen bir sempozyuma katılımcı olarak katılsaydınız nasıl bir konuşma metni hazırlardınız?

.....  
.....

5. Basın tam anlamıyla özgür olabilir mi? Sebepleriyle birlikte açıklayınız?

.....  
.....  
.....

## ÖZGÜR BASIN

Medyada düşünce özgürlüğü  
Etik ilkelere bağlılık prensibi  
Çeşitlilik ve dürüstlük ilkesi  
İşte, sağlıklı basın, sağlıklı demokrasi

Herkes fikrini açıklamalı serbestçe  
Bu, bir hak ve hürriyettir herkese  
İnsan Hakları Evrensel Bildirisi'nde  
Açıkça belirtilir 19. Maddede

İşte basın, gücünü bu haktan alır  
Dürüst, şeffaf ve etik olmalıdır  
Böylece dördüncü güç olur  
Özgür basın, toplumsal huzurdur

Daha demokratik bir toplum için  
Daha kaliteli bir yaşam için  
Bugün, barış içinde bir bayram günü  
Kutlu olsun 3 Mayıs Basın  
Özgürlüğü

## SORUMLULUĞUMUZ KADAR ÖZGÜRÜZ

Aşağıda verilen özgürlüklerimizin karşılıklarına sorumluluklarımızı yazınız.

Özgürlük	Sorumluluk
İfade Özgürlüğü	
Düşünceyi Açıklama Özgürlüğü	
Düşünceyi Açıklama Özgürlüğü	
Özel Yaşamın Gizliliği	
Kitle İletişim Özgürlüğü	

( Sosyal Bilgiler Ortaokul 7. Sınıf ders kitabından alınmıştır. MEB yayınları, sayfa 36 )

## KÜÇÜK BİR TEBESSÜM

Küçük kız, hüzünlü bir yabancıya gülümsedi. ( 1 )Bu gülümseme adamın kendisini daha iyi hissetmesine sebep oldu. (2) Bu hava içinde yakın geçmişte kendisine yardım eden bir dosta teşekkür etmediğini hatırladı. ( 3 )Hemen bir not yazdı, yolladı. ( 4 ) Arkadaşı bu teşekkürden o kadar keyiflendi ki, her öğlen yemek yediği lokantada garson kıza yüklü bir bahşiş bıraktı. ( 5 )Garson kız ilk defa böyle bir bahşiş alıyordu. Akşam eve giderken, kazandığı paranın bir parçasını her zaman köşe basında oturan fakir adamın şapkasına bıraktı. ( 6 ) Fakir adam öyle ama öyle minnettar oldu ki. İki gündür boğazından aşağı lokma geçmemişti. Karnını ilk defa doyurduktan sonra, bir apartman bodrumundaki tek odasının yolunu ısıklık olarak tuttu. Öyle neşeliydi ki, bir saçak altında titreyen köpek yavrusunu görünce, kucağına alıverdi. ( 7 )Küçük köpek gecenin soğuğundan kurtulduğu için mutluydu. (8) Sıcak odada sabaha kadar koşuşturdu. Gece yarısından sonra apartmanı dumanlar sardı. Bir yangın başlıyordu. Dumanı koklayan köpek öyle bir havlamaya başladı ki ( 9 ) , önce fakir adam uyandı, sonra bütün apartman halkı .Anneler, babalar dumandan boğulmak üzere olan yavrularını kucaklayıp ( 10 ), ölümden kurtardılar. (11 ) Bütün bunların hepsi, beş kuruşluk bile maliyeti olmayan bir tebessümün sonucuydu. ( 12 )

Metin,<http://www.turkceogretimi.com/hikayeler/bir-k%C3%BC%C3%A7%C3%BCk-tebess%C3%BCmweb> adresinden alınmıştır.

Yukarıda iletişimle ilgili bir hikâye verilmiştir ve bu hikayenin belli bölümlerinde numaralandırmalar yapılmıştır.Bu numaraların içeriğinin hangi değere ait olduğunu karşısındaki kutucuğa ( ✓ ) işareti koyarak gösteriniz.Bir numara için birden fazla değeryerini gösterebilirsiniz.

	Dayanışma	Özgürlük	Saygı	Sevgi	Hoşgörü	Merhamet	Sorumluluk
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							

## SORU DURAKLARI

ATATÜRK  
MAHALLESİ

### DURAK ADI :

Sivas Kongresi kararlarını duyurmak amacıyla, bu kongre sırasında çıkarılmasına karar verilmiş ve ilk sayısı, 14 Eylül 1919'da Sivas'ta çıkmıştır. İki haftada bir yayınlanıyordu. Atatürk'ün "Benim Gazetem" dediği bu gazetenin başyazılarını yazıyordu. 254 sayı yayınlanmıştır. Amacı milli mücadelenin halka ve tüm dünyaya duyurulması sağlamaktır. 3 yıl yayın yapmıştır.

**Yolun sonuna varmak için güzergahtaki 3 durağın ismini bilmelisiniz.  
Durağın pano kısmında durağın ismiyle ilgili bilgiler verilmiştir.  
Bu bilgilerden hareketle durakların isimlerini öğrenebilirsiniz.**

### DURAK ADI :

10 Ocak 1920'de Mustafa Kemal Atatürk tarafından Ankara'da yayınlanan bir gazetedir. Adını bizzat Atatürk koymuştur. Resmî gazete gibi devletin sözcülüğünü yapmıştır. Mustafa Kemal'in genelgeleri, beyannameleri burada yayınlanmıştır.

### DURAK ADI :

Mustafa Kemal, Kurtuluş Savaşı yıllarında halkın doğru bilgi almasını sağlamak ve kamuoyu oluşturmak için 6 Nisan 1920'de kurdu. Kuruluşunda Yunus Nadi ve Halide Edip'in katkısı olmuştur. Kurtuluş savaşında insanlara doğru haberler ulaştırdı.





## ÖZ DEĞERLENDİRME FORMU

1. Bu etkinlikte ne öğrendim?

.....  
.....

2. Neyi iyi yaptım? Neden?

.....  
.....

3. Hangi konuda zorlandım? Neden?

.....  
.....

4. Nerede yardıma ihtiyacım oldu?

.....  
.....

5. Hangi alanda kendimi daha çok geliştirmeliyim?

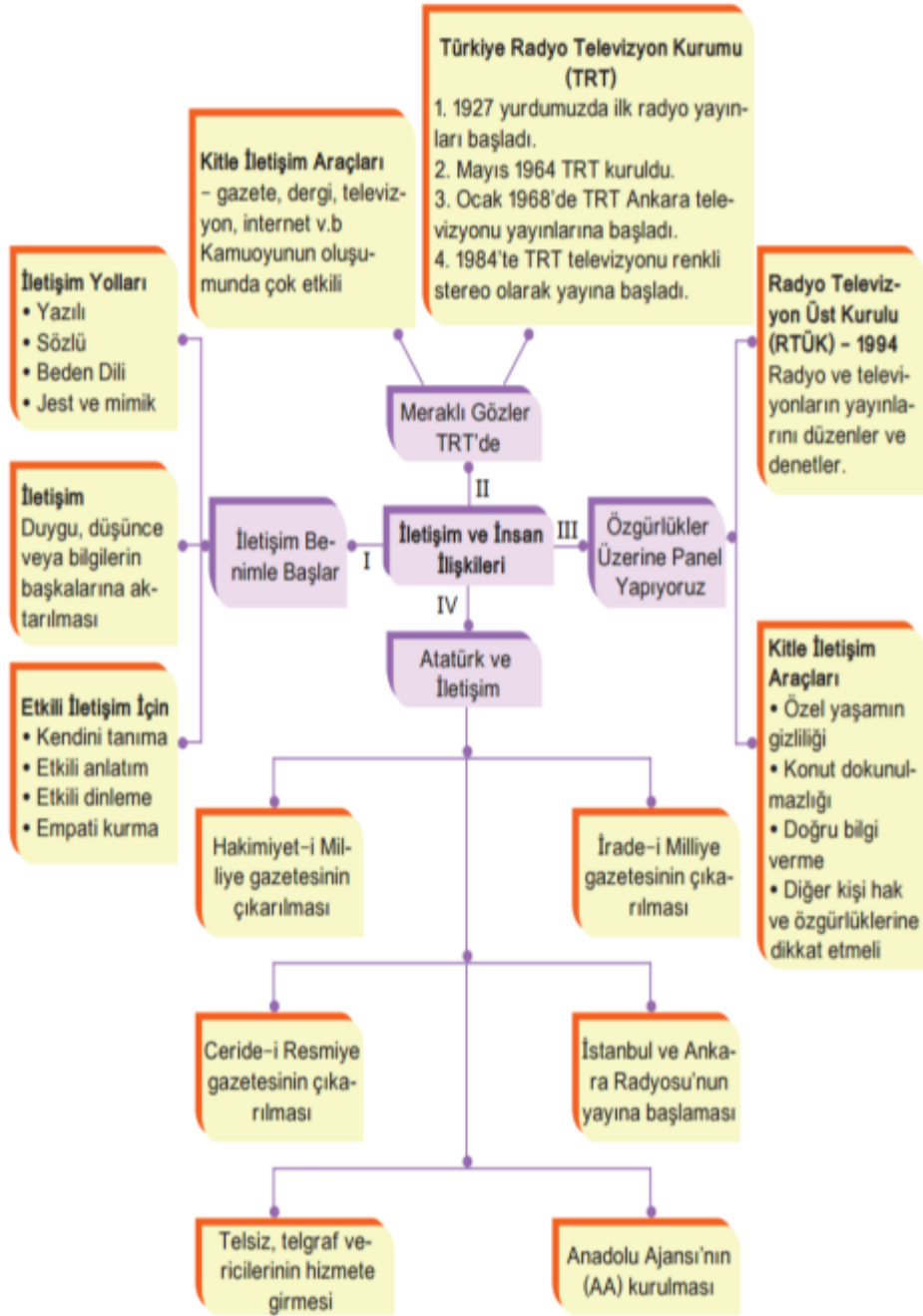
.....  
.....

6. Kuvvetli ve zayıf yönlerim nelerdir?

.....  
.....

7. Daha sonraki çalışmalarda neyi farkedeceğim?

.....  
.....



## BENİM DÜNYAM BENİM HİKÂYEM

*Sihirli bir değneğinizi olduğunu düşünün ve bu sihirli değnekle istediğiniz her şeyi yapabilirsiniz. Bu sihirli değneğin gücünü kullanarak daha özgür ve daha mutlu bir dünyada yaşamak için ne yaptınız? Bu yolculukta kendinize ve arkadaşlarınıza ne gibi görevler verirdiniz? Belirtilen kriterleri dikkate alarak etkili bir film çekmeye çalışan bir senaristin yerine kendinizi koyarak nokta ile belirtilen boşluklara kısa bir senaryo yazınız.*

*Hadi öyleyse başlamaya ne dersin!*

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

*Benim Dünyam Benim Hikâyem*

## Ek 5. Araştırmada Oynanan Oyunların Planları

Tablo 42.

*Araştırmada Oynanan Değer Potası Oyun Planı (EK 5)*

DEĞER POTASI OYUNU	
Sınıfı	7
Ders	Sosyal Bilgiler
Öğrenme Alanı	Birey ve Toplum
Konu	Doğru İletişim Güçlü İnsan
Kazanım	<ul style="list-style-type: none"><li>• Yarış içerisinde olduğu grup ve grup üyelerinin görüşlerine saygı duyar.</li><li>• Kendi grubundaki arkadaşlarına saygı duyarak fikir birliğinde bulunur.</li><li>• İş bölümüyle birlikte üstüne düşen rolü ve vazifeyi yerine getirir.</li><li>• Grup içerisinde fikir birliğine ulaşmak için fikrini özgürce beyan eder.</li></ul>
Temel Beceri	Sosyal katılım, aktif dinleme, eleştirel düşünme, iletişim
Değerler Alanı	Farklılıklara saygı, sorumluluk, özgürlük
Kavramlar	İletişim, sorumluluk, farklılıklara saygı, özgürlük
Öğrenci Sayısı	29
Süresi	15 dakika
Uygulanacak Ortam	Sınıf ortamı
Sınıf Düzeni	Tahtanın üstüne iki adet plastik basketbol potası konulacak şekilde düzenlenir. Tahtaya yakın sıralar geriye çekilir.
Araç-gereç	Cep telefonu, iki adet basketbol potası, iki adet küçük top
Amacı	Öğrencilerin konu ile ilgili farkındalıklarını artırmak ve bakış açısı geliştirmelerini sağlamak
Uygulama İçin Öneriler	<ul style="list-style-type: none"><li>• Öğrencilerin konuyla ilgili düşüncelerini ifade etmelerine imkân sağladığı için öğrencileri tanımada etkili olabilir.</li><li>• Öğrencilerin verdiği cevaplarda esnek olmak, üretici ifadelerine fırsat vermek faydalı olabilir.</li><li>• Küçük yaş gruplarında daha etkili ve verimli sonuçlar alınabilir.</li><li>• Basket yapıldığında sınıftaki diğer öğrencilerin alkışlaması daha katılımcı bir süreç sağlayacağı gibi oyunu daha eğlenceli hale getirebilir.</li><li>• Bu oyun modeli diğer konular için kullanılabilir.</li></ul>
Oyunun Uygulanışı ve Kuralları	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sınıftan 4 kişilik dört grup oluşturulur.</li><li>• Grup liderleri, kendi aralarında Google Play Store'dan indirilen ‘’</li></ul>

	<p>Hızlı Beyinler ‘’ oyununu oynarlar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hızlı beyinler oyununda daha başarılı olan grup lideri, değer potası oyunu başlamadan grubuna 10 puan kazandırır.</li> <li>• Oyun içinde plastik bir basket potası ve topu kullanılır. Öğretmen potayı tahtanın üstüne veya sınıfta uygun bir yere yerleştirir. İlk grup oyun için tahtaya çıkartılır.</li> <li>• Gruptaki ilk üç öğrenci birbirlerine yaklaşık birer metre uzaklıkta duracak şekilde pozisyon alırlar. Buldukları noktalar bir değeri ifade eder. Örneğin; birinci nokta özgürlük, ikinci nokta saygı, üçüncü nokta ise sorumluluk olabilir.</li> <li>• Basketi atacak dördüncü öğrenci ise öğretmenin pota için belirlediği belli bir uzaklıkta yerini alır.</li> <li>• Öğretmenin topu gruptaki ilk öğrenciye vermesiyle oyun başlar. Topu elinde tutan birinci öğrenci 5 saniye içinde elini kaldırarak “ben özgürlüğüm” der. Ardından sabırla ilgili bir cümle kurar. Ardından özgürlük ile ilgili bir cümle kurar. (Örneğin; özgürlük bağımsızlıktır.) ve topu ikinci arkadaşına atar. İkinci ve üçüncü öğrenci de değerini söyleyerek cümlelerini kurarlar. Böylece top dördüncü öğrenciye kadar ulaştırılır.</li> <li>• Dördüncü öğrenci ise aldığı topu 10 saniye içinde tek bir atışla potaya sokmaya çalışır.</li> <li>• Daha sonra gruptaki öğrenciler bir sonraki öğrencinin yerine geçecek şekilde yer değiştirirler. Böylece her öğrenci bir kez basket atma hakkına sahip olur.</li> <li>• Dört grup şampiyon olmak için yarışır. Kurayla gruplar birbirine rakip olurlar. İlk turu kazanan ekipler final turunda birbirleriyle yarışır. Finalde kazanan grup oyunun galibi olur ve sınıf tarafından alkışlanır.</li> <li>• Öğrenciler değerini söyleyip cümle kurarak topu dördüncü öğrenciye ulaştırabildiklerinde 10 puan, basketi yaptıklarında bir 10 puan daha alırlar.</li> <li>• Oyunun orijinali değiştirilmiştir. Oyunun orijinalinin aşağıda belirtilen kaynaktan bulabilirsiniz.</li> </ul>
Değerlendirme	
Açıklama	
Kaynak	(Zengin, Arslan, Uçar ve Aydoğdu, 2015: 46-47)
Açıklama (Dersin İşlenişi)	<p>Sosyal Bilgiler ders programında istenilen talimatlar yerine getirilip bazı bölümlere ilave olarak eğitsel oyunlar dâhil edilir. Giriş bölümünde dikkat çekme, güdüleme, hedeften haber etme aşamaları dikkate alınır. Gelişme bölümünde ise eğitsel oyunlarımızla öğrencilerimizin aktif olacağı bir öğretim gerçekleştirilir. Sonuç bölümünde ise süreç içerisinde aktarılmak istenilen bilgiler genel bir ifadeyle dile getirilir. Ödevler verilip öğrencilerin okul dışında da etkin olmaları sağlanır. Her etkinliğin sonunda öz değerlendirme formları ve notların bölümü doldurulur.</p>

Tablo 43.  
*Araştırmada Oynanan Deve Cüce Oyun Planı (EK 5)*

DEVE CÜCE OYUNU	
Sınıfı	7
Ders	Sosyal Bilgiler
Öğrenme Alanı	Birey ve Toplum
Konu	Doğru İletişimle Güçlen
Kazanım	<ul style="list-style-type: none"><li>• İnsanlarla doğru iletişim kurmayı fark eder.</li><li>• Doğru iletişimi etkileyen faktörleri fark eder.</li></ul>
Temel Beceri	Sosyal katılım, aktif dinleme, eleştirel düşünme, iletişim
Değerler Alanı	Sorumluluk, özgürlük, farklılıklara saygı
Kavramlar	Birey, duygu, düşünce, davranış, görüş, grup, iletişim, rol, kişilik
Öğrenci Sayısı	29
Süresi	10 dakika
Uygulanacak Ortam	Sınıf ortamı
Sınıf Düzeni	Normal sınıf düzeni
Amacı	Öğrencilerin derse ilgisini çekerek daha kalıcı öğrenme sağlamak
Uygulama İçin Öneriler	<ul style="list-style-type: none"><li>• Küçük yaş gruplarında daha etkili ve verimli sonuçlar alınabilir.</li><li>• Sorular öğrencilerin seviyesine uygun hazırlanmalıdır.</li><li>• Öğretmen bir cümle okur.</li><li>• Eğer okunan cümle olumlu iletişim cümlesi ise öğrenciler ayağa kalkar, olumsuz iletişim cümlesi ise oturur.</li></ul>
Oyunun Uygulanışı ve Kuralları	<ul style="list-style-type: none"><li>• Şaşırın öğrenciler tahtaya çıkar ve sorular bitene kadar oyuna devam edilir.</li><li>• Bu oyunda da yine gruplar birbirleriyle yarışır.</li></ul>
Değerlendirme	Oyunun sonunda grup üyeleri en az elenen grup oyunu kazanır.
Pekiştirme	Ürün dosyasındaki zihin haritası etkinliğinin doldurulması istenilir.
Açıklama (Dersin İşlenişi)	Sosyal Bilgiler ders programında istenilen talimatlar yerine getirilip bazı bölümlere ilave olarak eğitsel oyunlar dahil edilir. Giriş bölümünde dikkat çekme, güdüleme, hedeften haber etme aşamaları dikkate alınır. Gelişme bölümünde ise eğitsel oyunlarımızla öğrencilerimizin aktif olacağı bir öğretim gerçekleştirilir. Sonuç bölümünde ise süreç içerisinde aktarılmak istenilen bilgiler genel bir ifadeyle dile getirilir. Ödevler verilip öğrencilerin okul dışında da etkin olmaları sağlanır. Her etkinliğin sonunda öz değerlendirme formları ve notların bölümleri doldurulur.

Tablo 44.

*Araştırmada Oynanan Yaşayan Eller Oyun Planı (EK 5)*

YAŞAYAN ELLER OYUNU	
Sınıf	7
Ders	Sosyal Bilgiler
Öğrenme Alanı	Birey ve Toplum
Konu	Doğru İletişim Güçlü İnsan
Kazanım	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Yarış içerisinde olduğu grup ve grup üyelerinin görüşlerine saygı duyar.</li> <li>• İş bölümüyle birlikte üstüne düşen rolü ve vazifeyi yerine getirir.</li> <li>• Grup içerisinde fikir birliğine ulaşmak için fikrini özgürce beyan eder.</li> </ul>
Temel Beceri	Sosyal katılım, aktif dinleme, eleştirel düşünme, iletişim
Değerler Alanı	Sorumluluk, Farklılıklara saygı, Özgürlük
Kavramlar	Birey, duygu, düşünce, davranış, görüş, grup, iletişim, rol, kişilik
Öğrenci Sayısı	29
Süresi	15 dakika
Uygulanacak Ortam	Sınıf ortamı
Sınıf Düzeni	Normal sınıf düzeni
Araç-gereç	Aşamalı tahta düzeni, kulaklık, 2 adet cep telefonu, 6 adet soru kutusu, yaka kartları, küçük ayna
Amacı	Öğrencilerin derse ilgisini çekerek daha kalıcı öğrenme sağlamak İlgi çekici materyallerle öğrenme ortamını zenginleştirmek
Uygulama İçin Öneriler	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sorular öğrencilerin seviyesine uygun hazırlanmalıdır.</li> <li>• Yorum gücü yüksek öğrenciler seçilmelidir.</li> <li>• Öğrenciler önceden bilgilendirilmelidir.</li> <li>• Dört kişilik iki grup oluşturulur.</li> <li>• Oyunun amacı yolun sonundaki sihirli kutuya diğer gruptan önce ulaşmaktır. Yolun sonundaki sihirli kutuda bir şifre olur ve oyunu kazanan grup şifreyi çözebilirse grubun tüm üyeleri ödüllendirilir.</li> </ul>
Oyunun Uygulanışı ve Kuralları	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Yolun sonuna varmak için üç aşamalı bir engel karşılına çıkar. Bu engellerin her birinde bir kutu bulunur. İlk kutuların içinde iletişimle ilgili atasözleri vardır. Bu engeli aşmak için kutudan rastgele çektiği atasözünü doğru bir şekilde sınıfa anlatmaları gerekir.</li> <li>• İlk aşamayı geçtikten sonra karşılına ikinci engel gelir. Bu</li> </ul>

engeldeki kutularda ise iletişimle ilgili resimler olur. Rastgele bir kâğıdı çekip kâğıdın ön yüzündeki resmi doğru bir şekilde yorumlaması gerekir.

- Üçüncü engeldeki kutularda ise engellilerle ilgili sloganlar vardır. Bu engeli aşmak için kutudan rastgele çekilen sloganı grubun sözcüsü işaret alfabetiyle doğru bir şekilde göstermesi gerekir.
- Eğer herhangi bir engelde verilen görevi başaramayan ekip yine başarısız olduğu kutudan bir kâğıt çekip doğru cevabı bulmaya çalışır.
- Doğru cevabı bulmadan bir üst aşamaya geçiş olmayacaktır.
- Yaşayan eller haritasından oyunun gidişatı takip edilir.
- Oyuna ilk kimin başlayacağı grup liderlerine bağlıdır. Grup liderlerine kulaklıktan bir özdeyiş dinlettirilir. Özdeyişi doğru bir şekilde en kısa sürede kâğıda yazan grup lideri, grubuna avantaj sağlar.
- Oyuna ilk başlama hakkı kazanan soru kutusunun içindeki kâğıdı daha önce çekme hakkı kazanır.
- Sihirli kutuya olan ilgiyi artırmak için öğretmen, kutunun içinde çok önemli bir şeyin olduğunu ve bu kutunun içinde dünyada sadece bir tane olduğunu ve bu kutudaki şifreyi çözdüğünüzde dünyanın en güçlü insanını öğreneceğini, belirtir. Sihirli kutunun içinde küçük bir ayna olur ve bu kutudaki şifrenin anahtarı olur. Doğru iletişimi kurmanın kendilerinin elinde olduğunu ve doğru iletişimle dünyanın en güçlü insanı olabileceğini öğrenirler.

Değerlendirme

Bu üç engelin sonuna ilk varan ekip sihirli kutuyu açma hakkı kazanır. Eğer sihirli kutudaki şifreyi çözebilirlerse oyunun galibi olup ödüllendirilir.

*Yaşayan Eller Oyununda Kullanılan Sloganlar*

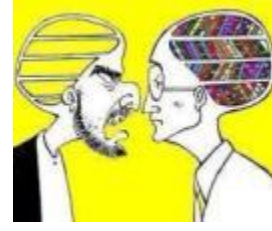
- Engelsizseniz engel sizsiniz.
- Engellere engel olmaya geldik.
- Çözüm sende kalbini engelleme, engelleri kaldır.
- Ön yargı en büyük engeldir.
- Engeller engelliler için aşılmıştır.

*Yaşayan Eller Oyununda Kullanılan Atasözleri*

Sorular

- Söz var iş bitirir, söz ver baş bitirir.
- Tatlı dil yılanı deliğinden çıkarır.
- Öfkeyle kalkan zararlar oturur.
- Az söyle çok dinle, söyleyenden dinleyene arif gerek.
- İki dinle bir söyle, iki kulak bir ağız.
- Derdini söylemeyen derman bulamaz.
- İstedğini söyleyen istemediğini işitir.
- Sözü söyle anlayana, kulağında kalana.
- Dost dostun ayıbını yüzüne vurur. Dost acı söyler.
- İnsanlar konuşa konuşa anlaşır.





Resimler



Pekiştirme

Ürün dosyasındaki dostluk çemberi etkinliğinin doldurulması istenilir.

Açıklama  
(Dersin İşlenişi)

Sosyal Bilgiler ders programında istenilen talimatlar yerine getirilip bazı bölümlere ilave olarak eğitsel oyunlar dâhil edilir. Giriş bölümünde dikkat çekme, güdüleme, hedeften haber etme aşamaları dikkate alınır. Gelişme bölümünde ise eğitsel oyunlarımızla öğrencilerimizin aktif olacağı bir öğretim gerçekleştirilir. Sonuç bölümünde ise süreç içerisinde aktarılmak istenilen bilgiler genel bir ifadeyle dile getirilir. Ödevler verilip öğrencilerin okul dışında da etkin olmaları sağlanır. Her etkinliğin sonunda öz değerlendirme formları ve notların bölümü doldurulur.

Tablo 45.  
*Arařtırmada Oynanan A Kapiyi Bezirgân Bařı Oyun Planı (EK 5)*

### A KAPIYI BEZİRGÂN BAřI OYUNU

Sınıfı	7
Ders	Sosyal Bilgiler
Öğrenme Alanı	Birey ve Toplum
Kazanım	<ul style="list-style-type: none"><li>• İnsanlarla doęru iletiřim kurmayı fark eder.</li><li>• Doęru iletiřimi etkileyen faktörleri fark eder.</li><li>• Yarış içerisinde olduęu grup ve grup üyelerinin görüşlerine saygı duyar.</li><li>• İş bölümüyle birlikte üstüne düşen rolü ve vazifeyi yerine getirir.</li><li>• Grup içerisinde fikir birliğine ulaşmak için fikrini özgürce beyan eder.</li></ul>
Temel Beceri	Sosyal katılım, aktif dinleme, iletiřim
Deęerler Alanı	Sorumluluk
Kavramlar	Birey, duygu, düşünce, davranış, görüş, grup, iletiřim, rol, kişilik
Öğrenci Sayısı	29
Süresi	10 dakika
Uygulanacak Ortam	Sınıf ortamı

Sınıf Düzeni	Tahtanın önünde geniş alan olacak şekilde sınıf düzenlenir.
Araç-gereç	Halat
Amacı	Öğrencilerin derse ilgisini çekerek daha kalıcı öğrenme sağlamak İşlenen konuyla ilgili öğrenmeyi pekiştirmek
Uygulama İçin Öneriler	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Oyunun uygulanması sırasında sınıf yönetimine dikkat edilmelidir.</li> <li>• Küçük yaş gruplarında daha etkili ve verimli sonuçlar alınabilir.</li> <li>• Halat çekilirken öğrencilerin elinde izler oluşmaması için gerekli önlemler alınabilir.</li> <li>• En az 10 kişiyle oynanan bir oyundur.</li> <li>• Oyuncular aralarından iki kişi seçerler. Bunlardan biri ‘doğru’ diğeri ‘yanlış’ adını alır. Sonra ikisi yüz yüze dururlar. El ele tutuşup beklerler.</li> <li>• Diğer öğrenciler bunların çevresinde daire oluşturup dönmeye başlarlar.</li> <li>• Daha sonra da bu ikisinin oluşturduğu kapıdan geçmek isterler ve “Aç kapıyı bezirgân başı” “Kapı hakkın ne versin?” “Arkamdaki yadigâr olsun”</li> <li>• Tekerlemesinin ardından kapı görevi yapanlar kollarını kaldırırlar ve sıradaki öğrenciler bu ikisinin kolları altından geçmeye başlarlar.</li> <li>• Hoplaya zıplaya kapıdan geçip tekrar sıraya girerler.</li> <li>• El ele tutuşan öğrencilerin tercihine göre altından geçmekte olan öğrencilerde istedikleri kişiden başlayarak; “<i>Birinci tavşan, ikinci tavşan, üçüncü tavşan kapana</i>” diye sayarak geçmekte olan öğrencileri yakalayıp bırakırlar. Başladıktan sonra üçüncü çocuğu bırakmazlar.</li> <li>• Kulağına eğilip gizlice iyi bir dinleyicinin özellikleri sorulur. Gizlice sorulur, çünkü doğru ve yanlış cevap verenler ayrılacaklardır.</li> <li>• Verilen cevabın doğru ve yanlışlığına göre öğrenci belirlenen gruplardan birine geçer.</li> <li>• Tüm öğrenciler sorulara cevap verdiğinde iki grup oluşur. Oluşan grupların üyeleri arka arkaya geçer ve ipi sıkıcı tutarlar. İki grubun ortasına çizilen çizginin iki yönünde yer alan gruplar güçleriyle karşı grubun çizgiyi aşması için çabalar.</li> </ul>
Oyunun Uygulanışı ve Kuralları	

Değerlendirme	Belirlenen çizgiyi aşan grup oyunun kaybeder.
Kaynak	(Sevim, 2015: 77)
Pekiştirme	Ürün dosyasındaki ben dili etkinliğinin doldurulması istenilir.
Açıklama (Dersin İşlenişi)	Sosyal Bilgiler ders programında istenilen talimatlar yerine getirilip bazı bölümlere ilave olarak eğitsel oyunlar dâhil edilir. Giriş bölümünde dikkat çekme, güdüleme, hedeften haber etme aşamaları dikkate alınır. Gelişme bölümünde ise eğitsel oyunlarımızla öğrencilerimizin aktif olacağı bir öğretim gerçekleştirilir. Sonuç bölümünde ise süreç içerisinde aktarılmak istenilen bilgiler genel bir ifadeyle dile getirilir. Ödevler verilip öğrencilerin okul dışında da etkin olmaları sağlanır. Her etkinliğin sonunda öz değerlendirme formları ve notların bölümü doldurulur.

---

Tablo 46.

*Araştırmada Oynanan Aman Patlamasının Oyun Planı (EK 5)*

AMAN PATLAMASIN OYUNU	
Sınıf	7
Ders	Sosyal Bilgiler
Öğrenme Alanı	Birey ve Toplum
Konu	Medyayla Hayatı Kucakla
Kazanım	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kitle iletişim araçlarının günlük hayattaki önemini fark eder.</li> <li>• Yarış içerisinde olduğu grup ve grup üyelerinin görüşlerine saygı duyar.</li> <li>• İş bölümüyle birlikte üstüne düşen rolü ve vazifeyi yerine getirir.</li> <li>• Grup içerisinde fikir birliğine ulaşmak için fikrini özgürce beyan eder.</li> </ul>
Değerler Alanı	Sorumluluk, özgürlük.
Kavramlar	Birey, duygu, düşünce, davranış, görüş, grup, iletişim, rol, kişilik, kitle iletişim araçları
Öğrenci Sayısı	29
Süresi	15 dakika
Uygulanacak Ortam	Sınıf ortamı
Sınıf Düzeni	Normal sınıf düzeni
Araç-gereç	Balon, iğne, ip, soruların ve cevapların yazılı olduğu kâğıtlar
Amacı	Öğrencilerin konuyla ilgili ön bilgilerini yoklamak veya işlenen konuyla ilgili öğrenmeyi pekiştirmek
Uygulama İçin Öneriler	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Soruların zorluk derecesi öğrenci seviyesine göre ayarlanmalıdır.</li> <li>• Oyunun uygulanması sırasında sınıf yönetimine dikkat edilmelidir.</li> <li>• Beşer kişilik iki grup oluşturulur.</li> <li>• Farklı renklerde 10 adet balon ve balonları bağlamak için ip hazırlanır.</li> <li>• Soru kâğıtları hazırlanarak her bir balonun ipine asılır. Sorunun cevabı ise balonun içine konulur.</li> <li>• Sırayla her gruptan bir öğrenci gelerek bir balon seçer. Balondaki soruyu açar ve sesli bir şekilde okuyarak 20 saniye içinde cevabını vermeye çalışır.</li> <li>• Cevabı bilirse o balonu alıp grubuna götürür.</li> <li>• Cevabı bilemezse öğretmen komutuyla balon patlatılır ve cevap okunur.</li> </ul>
Oyunun Uygulanışı ve Kuralları	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En çok balon toplayan grup oyunu kazanır.</li> </ul>
Değerlendirme	
Kaynak	(Zengin, Arslan, Uçar ve Aydoğdu, 2015: 12-13)
Pekiştirme	Ürün dosyasındaki akıllı işaretler ve değişime hazır mıyız etkinliklerinin doldurulması istenilir.
Açıklama (Dersin İşlenişi)	Sosyal Bilgiler ders programında istenilen talimatlar yerine getirilip bazı bölümlere ilave olarak eğitsel oyunlar dâhil edilir.

Giriş bölümünde dikkat çekme, güdüleme, hedeften haber etme aşamaları dikkate alınır. Gelişme bölümünde ise eğitsel oyunlarımızla öğrencilerimizin aktif olacağı bir öğretim gerçekleştirilir. Sonuç bölümünde ise süreç içerisinde aktarılmak istenilen bilgiler genel bir ifadeyle dile getirilir. Ödevler verilip öğrencilerin okul dışında da etkin olmaları sağlanır. Her etkinliğin sonunda öz değerlendirme formları ve notlarım bölümü doldurulur.

---



Tablo 47.  
*Arařtırmada Oynanan evir Kalemı Oyun Planı (EK 5)*

---

EVİR KALEMİ OYUNU	
Sınıfı	7
Ders	Sosyal Bilgiler
Öğrenme Alanı	Birey ve Toplum
Konu	Medyayla Hayatı Kucakla
Kazanım	<ul style="list-style-type: none"><li>• Grup içerisinde fikir birliđine ulaşmak için fikrini özgürce söyler.</li><li>• Kitle iletişim araçlarının günlük hayattaki önemini fark eder.</li></ul>
Temel Beceri	Sosyal katılım, aktif dinleme, tartışma, eleştirel düşünme, iletişim
Değerler Alanı	Sorumluluk, Özgürlük
Kavramlar	Birey, duygu, düşünce, davranış, görüş, grup, iletişim, rol, kişilik, kitle iletişim araçları
Öğrenci Sayısı	29
Süresi	10 dakika
Uygulanacak Ortam	Sınıf ortamı
Sınıf Düzeni	Öğretmen masası tahtanın önüne alınır.

---

---

Araç-gereç

Poster, kalem

Amacı

Öğrencilerin derse ilgisini çekerek daha kalıcı öğrenme sağlamak

Uygulama  
Öneriler

İçin

- Küçük yaş gruplarında daha etkili ve verimli sonuçlar alınabilir.
- Öğretmen tahtaya 10 öğrenci çıkarır.
- Öğretmen masasının ortasına bir kalem konular ve öğrenciler masanın etrafında dizilirler.
- Kitle iletişim araçlarıyla ilgili bir poster hazırlanır. Kalemi çevirmesi için bir kişi belirlenir.
- Kalemin dönmesi durunca gösterdiği kişi posterden bir kitle iletişim aracını seçer.
- Kişi seçtiği kitle iletişim aracının günlük hayattaki işlevlerini anlatır. Bu kişi sıradakini belirlemek için kalemi tekrar çevirir.

Oyunun Uygulanışı ve Kuralları

Değerlendirme

Oyunun sonunda grup üyeleri en az elenen grup oyunu kazanır.

RESİMLER



Pekiştirme

Ürün dosyasındaki keşifler yolculuğu ve dolu beyinler etkinliğinin doldurulması istenilir.

Açıklama  
(Dersin İşlenişi)

Sosyal Bilgiler ders programında istenilen talimatlar yerine getirilip bazı bölümlere ilave olarak eğitsel oyunlar dâhil edilir. Giriş bölümünde dikkat çekme, güdüleme, hedeften haber etme aşamaları dikkate alınır. Gelişme bölümünde ise eğitsel oyunlarımızla öğrencilerimizin aktif olacağı bir öğretim gerçekleştirilir. Sonuç bölümünde ise süreç içerisinde aktarılmak istenilen bilgiler genel bir ifadeyle dile getirilir. Ödevler verilip öğrencilerin okul dışında da etkin olmaları sağlanır. Her etkinliğin sonunda öz değerlendirme formları ve notların bölümü doldurulur.

---



Tablo 48.

*Araştırmada Oynanan Çember Dönsün Oyun Planı (EK 5)*

ÇEMBER DÖNSÜN OYUNU	
Sınıfı	7
Ders	Sosyal Bilgiler
Öğrenme Alanı	Birey ve Toplum
Konu	İletişim Özgürlüğü
Kazanım	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kitle iletişim araçlarının günlük hayattaki önemini fark eder.</li> <li>• Yarış içerisinde olduğu grup ve grup üyelerinin görüşlerine saygı duyar.</li> <li>• İş bölümüyle birlikte üstüne düşen rolü ve vazifeyi yerine getirir.</li> <li>• Grup içerisinde fikir birliğine ulaşmak için fikrini özgürce beyan eder.</li> </ul>
Temel Beceri	Sosyal katılım, aktif dinleme, eleştirel düşünme, iletişim
Değerler Alanı	Farklılıklara saygı, sorumluluk, özgürlük
Kavramlar	Birey, duygu, düşünce, davranış, görüş, grup, iletişim, rol, kişilik, kitle iletişim araçları
Öğrenci Sayısı	29
Süresi	10 dakika
Uygulanacak Ortam	Sınıf ortamı
Sınıf Düzeni	Tahtanın önündeki sıralar geri çekilir. Çember tahtanın önünde olacak şekilde sınıf düzenlenir.
Araç-gereç	Yaka kartları, soru kartları
Amacı	Öğrencilerin derse ilgisini çekerek daha kalıcı öğrenme sağlamak
Uygulama İçin Öneriler	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Küçük yaş gruplarında daha etkili ve verimli sonuçlar alınabilir.</li> <li>• Oyunun uygulanması sırasında sınıf yönetimine dikkat edilmelidir.</li> <li>• Öğrencilere birbirleriyle iletişimlerinde nezaket kurallarına dikkat etmeleri gerektiği hatırlatılmalıdır.</li> <li>• Sınıftan 6 öğrenci tespit edilerek bir çember oluşturulur. Diğer öğrenciler de soruları bilerek bu çembere girmeye ve çemberden oyuncu çıkarmaya çalışırlar.</li> <li>• Öğretmen önceden çemberdeki 6 öğrenci için iletişim ve değerler konusuyla ilgili 6 tane soru hazırlar ve yaka kartlarına koyarak öğrencilerin boynuna asar.</li> <li>• Ardından sınıftan bir öğrenci seçilerek çemberin içine alınır ve gözleri kapatılır. Gözleri kapatılan öğrencinin “ çember dönsün ” komutuyla çemberdeki öğrenciler saat yönünde dönmeye başlarlar. En fazla 10 saniye içinde “ çember dursun ” komutuyla da dönmeyi durdururlar. Komutu veren öğrenci işaret parmağıyla çemberden bir öğrenci seçer.</li> <li>• Çemberin içindeki seçtiği öğrencinin boynundaki soruyu alarak sınıftan kendi belirlediği bir arkadaşına sorar.</li> <li>• Sorulan öğrenci eğer doğru cevabı verebilirse çemberin içine girmeye hak kazanır. Soruyu soran ise çemberde seçtiği öğrencinin yerine geçer.</li> <li>• Eğer sorduğu öğrenci cevabı bilemezse her ikisi de oyun dışı kalır. Sorusu doğru cevaplanamayan çemberdeki öğrenci ise koruma altına alınmış olarak çemberde kalır. Bu sorunun cevabı ise öğretmen tarafından verilir.</li> <li>• Çemberin içine gelen her öğrenci çemberde sorulmamış sorusu olan öğrenciyi bulmaya çalışır. Eğer koruma altına alınmış veya sınıftan çembere girmiş bir öğrenci yakalarsa ikinci bir hak daha verilir.</li> </ul>
Oyunun Uygulanışı ve Kuralları	

Değerlendirme

Bunda da aynı öğrencilerden birisini bulursa oyun dışı kalır ve yeni bir öğrenci çembere dâhil edilir.

- 6 tur döndükten sonra sınıftaki öğrencilerden çembere 3 kişi girmeyi başarsa sınıf, aksi durumda çember oyunu kazanır.



Resimler



Açıklama

Oyunun orijinali değiştirilmiştir. Oyunun orijinalinin aşağıda belirtilen kaynaktan bulabilirsiniz.

Kaynak

(Zengin, Arslan, Uçar ve Aydoğdu, 2015: 40-41)

Pekiştirme

Ürün dosyasındaki şifreleri ver ve özgürlük şehri etkinliklerinin doldurulması istenilir.

Açıklama  
(Dersin İşlenişi)

Sosyal Bilgiler ders programında istenilen talimatlar yerine getirilip bazı bölümlere ilave olarak eğitsel oyunlar dâhil edilir. Giriş bölümünde dikkat çekme, güdüleme, hedeften haber etme aşamaları dikkate alınır. Gelişme bölümünde ise eğitsel oyunlarımızla öğrencilerimizin aktif olacağı bir öğretim gerçekleştirilir. Sonuç bölümünde ise süreç içerisinde aktarılmak istenilen bilgiler genel bir ifadeyle dile getirilir. Ödevler verilip öğrencilerin okul dışında da etkin olmaları sağlanır. Her etkinliğin sonunda öz değerlendirme formları ve notlarım bölümü doldurulur.

Tablo 49.  
*Arařtırmada Oynanan En İyi Gazeteci Biziz Oyun Planı (EK 5)*

EN İYİ GAZETECİ BİZİZ OYUNU	
Sınıfı	7
Ders	Sosyal Bilgiler
Öğrenme Alanı	Birey ve Toplum
Konu	İletişim Özgürlüğü
Kazanım	<ul style="list-style-type: none"><li>• Yarış içerisinde olduđu grup ve grup üyelerinin görüşlerine saygı duyar.</li><li>• Kendi grubundaki arkadaşlarına saygı duyarak fikir birliğinde bulunur.</li><li>• İş bölümüyle birlikte üstüne düşen rolü ve vazifeyi yerine getirir.</li><li>• Grup içerisinde fikir birliğine ulaşmak için fikrini özgürce beyan eder.</li><li>• Özgürlüğün farklı boyutlarını uygulamalı bir şekilde ele alır.</li></ul>
Temel Beceri	Tartışma, sosyal katılım, eleştirel düşünme.
Değerler Alanı	Sorumluluk, farklılıklara saygı, özgürlük
Kavramlar	Kamuoyu, medya, sorumluluk, özgürlük, birey, duygu, düşünce, davranış, görüş, grup, iletişim, rol, kitle iletişim araçları
Öğrenci Sayısı	29
Süresi	10 dakika
Uygulanacak Ortam	Sınıf ortamı
Sınıf Düzeni	Normal sınıf düzeni
Araç-gereç	Yok

---

Amacı	Öğrencilerin derse ilgisini çekerek daha kalıcı öğrenme sağlamak Öğrencilerin konu ile ilgili farkındalıklarını artırmak ve bakış açısı geliştirmelerini sağlamak
Uygulama İçin Öneriler	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sınıfın tamamının katılım göstereceği eylemler planlanmalıdır.</li><li>• Kurallar açık ve dili sade olmalıdır.</li><li>• Üç grup oluşturulur ve bu grupların her biri bir basın yayın organını (kitle iletişim özgürlüğü) temsil eder. Öğrenciler grubuna isim bulurlar.</li><li>• Her bir öğrencinin basın kartı gibi bir yaka kartı olur.</li><li>• Oyuna dâhil olmayan öğrenciler ise jüri koltuğuna oturur. Jüri üyeleri öğretmenle birlikte gruplar tarafından yazılan yazıları değerlendirir.</li></ul>
Oyunun Uygulanışı ve Kuralları	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sınıf arkadaşları hakkında herhangi bir öznel yorum yapmadan (Doğru haber alma özgürlüğü) bir köşe yazısı yazması istenilir ve nihayetinde grubun seçtiği bir kişi ile bu köşe yazısının sunumu yapılır.</li><li>• Köşe yazısı yazılırken sadece grubu temsilen bir kişi değil, grubun tüm üyeleri düşüncelerini açıklar (Düşünceyi açıklama özgürlüğü).</li><li>• Grup üyeleri arasındaki değerlendirmelerin ardından ortak bir kararla köşe yazısını yazarlar.</li></ul>
Değerlendirme	Hem jüri üyeleri hem de öğretmen köşe yazılarını 1’den 5’e kadar oylar. Öğretmenin değerlendirmesi 3’le çarpılır. Hem yazı hem de sunum oylanır. Oyun sonuçlandığında hem sunum hem de köşe yazısında birinci olan gruplara kâğıttan hazırlanmış plaketter verilir.
Pekiştirme	Ürün dosyasındaki küçük bir tebessüm etkinliğinin doldurulması istenilir.
Açıklama (Dersin İşlenişi)	Sosyal Bilgiler ders programında istenilen talimatlar yerine getirilip bazı bölümlere ilave olarak eğitsel oyunlar dâhil edilir. Giriş bölümünde dikkat çekme, güdüleme, hedeften haber etme aşamaları dikkate alınır. Gelişme bölümünde ise eğitsel oyunlarımızla öğrencilerimizin aktif olacağı bir öğretim gerçekleştirilir. Sonuç bölümünde ise süreç içerisinde aktarılmak istenilen bilgiler genel bir ifadeyle dile getirilir. Ödevler verilip öğrencilerin okul dışında da etkin olmaları sağlanır. Her etkinliğin sonunda öz değerlendirme formları ve notlarım bölümü doldurulur.

---

Tablo 50.  
Araştırmada Oynanan Müzik Dursun Sen Söyle Oyun Planı (EK 5)

## MÜZİK DURSUN SEN SÖYLEYUNU

Kademesi	7
Ders	Sosyal Bilgiler
Öğrenme Alanı	Birey ve Toplum
Konu	İletişim Dünyası
Kazanım	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kitle iletişim araçlarının günlük hayattaki önemini fark eder.</li><li>• Yarış içerisinde olduğu grup ve grup üyelerinin görüşlerine saygı duyar.</li><li>• İş bölümüyle birlikte üstüne düşen rolü ve vazifeyi yerine getirir.</li><li>• Grup içerisinde fikir birliğine ulaşmak için fikrini özgürce beyan eder.</li></ul>
Temel Beceri	Sosyal katılım, aktif dinleme, eleştirel düşünme, iletişim
Değerler Alanı	Farklılıklara saygı, sorumluluk, özgürlük

Kavramlar Birey, duygu, düşünce, davranış, görüş, grup, iletişim, rol, kişilik, kitle iletişim araçları

Öğrenci Sayısı 29

Süresi 10 dakika

Uygulanacak Ortam Sınıf ortamı

Sınıf Düzeni Normal sınıf düzeni

Araç-gereç Cep telefonu, kese, soru kâğıtları, soru kutusu, 3 adet top

Amacı Öğrencilerin derse ilgisini çekerek daha kalıcı öğrenme sağlamak  
İşlenen konuyla ilgili öğrenmeyi pekiştirmek

Uygulama İçin Öneriler Oyunun uygulanması sırasında sınıf yönetimine dikkat edilmelidir.  
Soruların zorluk derecesi öğrenci seviyesine göre ayarlanmalıdır.

Oyunun Uygulanışı ve Kuralları

- Oyuna başlamadan önce öğretmen öğrencilerden küçük kâğıtlara isimleri ile birlikte birer soru yazmalarını ister.
- Öğretmen öğrencilere yazacakları soruların içeriği hakkında da bilgi verir. Öğrencilerden yazdıkları soru kâğıtlarını öğretmen masasındaki kutuya atmaları söylenir.
- Öğretmen de daha önce hazırladığı 15 soruyu bu kutunun içine atarak karıştırır ve soruların

tamamını kesenin içine atar.

- Üç grup oluşturur ve bu gruplara isimler verilir.
- Öğretmen sınıfa 3 adet farklı renkte top getirir. Öğretmen topları gruplardan bir öğrenciye verir ve bu topları elden ele vermelerini ister. Bu sırada öğretmen müziği açar ve müzik durduğunda top elinde kalan kişiler keseden bir soru çeker. Çektiği soruyu yarım dakika içinde cevaplamaı gerekir.
- Aynı şekilde top elden ele gezer ve müzik durduğunda top kimdeyse o kiři, yine keseden soru çeker ve cevaplar. Üç döngü olacak şekilde oyun devam eder.

### Değerlendirme

Her bir doğru cevap için gruplara 10 puan verilir. Oyunun sonunda en çok puan toplayan grup ya da gruplar oyunu kazanır.

### Sorular

- Dr. Muhammed İkbâl ‘‘Aynı gökte uçarlar ama kuzgunun dünyası başka, şahinin dünyası başkadır.’’ özdeyişinde ne anlatmak istemiş olabilir?
- Sen dili mi yoksa ben dili mi daha iyidir?
- Konuşma engelliler nasıl iletişim kurar?
- Radyo ve televizyonlara ceza verme yetkisi olan kurumun ismi nedir?
- Sizden farklı düşünen bir arkadaşınızla daha etkili nasıl iletişim kurarsınız?
- Empatiyi bir örnek vererek açıklayınız?
- Antipati ve sempati arasındaki fark nedir?
- Konuşmadan iletişim kurulabilir mi? Nasıl?
- ‘‘ Çocuk gibi ağlıyorsun’’ şeklinde yorum yapan bir kiři hangi iletişim hatasını yapmıştır?
- Öğretmen, dersi anlatırken daha iyi bir iletişim ortamının sağlanması için öğrenciye düşen görevler nelerdir?
- Anadolu Ajansında çalışan bir yetkilinin sorumlulukları nelerdir?
- Joseph Joubert ‘‘Ey özgürlük! Adalet varsa sen de varsın.’’ özdeyişinde ne anlatmak istemiş olabilir?
- Kitle iletişim özgürlüğü nedir?
- Atatürk dönemindeki iletişim faaliyetleri nelerdir?
- Konut dokunulmazlığı hakkı hangi durumlarda sınırlandırılır?

### Açıklama

Oyunun orijinali değiştirilmiştir. Oyunun orijinalinin aşağıda belirtilen kaynaktan bulabilirsiniz.

Kaynak	Sevim, B. (2015). Din Öğretiminde Oyun Örnekleri, 3, 27.
Pekiştirme	Ürün dosyasındaki şifreleri ver ve özgürlük şehri etkinliklerinin doldurulması istenilir
Açıklama (Dersin İşlenişi)	Sosyal Bilgiler ders programında istenilen talimatlar yerine getirilip bazı bölümlere ilave olarak eğitsel oyunlar dâhil edilir. Giriş bölümünde dikkat çekme, güdüleme, hedeften haber etme aşamaları dikkate alınır. Gelişme bölümünde ise eğitsel oyunlarımızla öğrencilerimizin aktif olacağı bir öğretim gerçekleştirilir. Sonuç bölümünde ise süreç içerisinde aktarılmak istenilen bilgiler genel bir ifadeyle dile getirilir. Ödevler verilip öğrencilerin okul dışında da etkin olmaları sağlanır. Her etkinliğin sonunda öz değerlendirme formları ve notların bölümü doldurulur.

---



Tablo 51.

*Araştırmada Oynanan Sesim Olur Musun Oyun Planı (EK 5)*

SESİM OLUR MUSUN OYUNU	
Sınıfı	7
Ders	Sosyal Bilgiler
Öğrenme Alanı	Birey ve Toplum
Konu	Medyayla Hayatı Kucakla
Kazanım	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Yarış içerisinde olduğu grup ve grup üyelerinin görüşlerine saygı duyar.</li> <li>• Kendi grubundaki arkadaşlarına saygı duyarak fikir birliğinde bulunur.</li> <li>• İş bölümüyle birlikte üstüne düşen rolü ve vazifeyi yerine getirir.</li> <li>• Grup içerisinde fikir birliğine ulaşmak için fikrini özgürce beyan eder.</li> <li>• İnsanlar arası etkileşimde kitle iletişim araçlarının rolünü tartışır.</li> <li>• Kitle iletişim araçlarının sosyal değişim ve etkileşimdeki rolünü tartışır.</li> <li>• Medya okuryazarlığı becerisini etkin bir şekilde kullanır.</li> <li>• İletişim araçlarının kullanımında bireysel ve toplumsal hak ve sorumlulukları dikkate alır.</li> </ul>
Temel Beceri	Sosyal katılım, aktif dinleme, tartışma, eleştirel düşünme, iletişim, medya okuryazarlığı
Değerler Alanı	Sorumluluk, Farklılıklara saygı
Kavramlar	Birey, duygu, düşünce, davranış, görüş, grup, iletişim, rol, kişilik, kitle iletişim araçları
Öğrenci Sayısı	29
Süresi	15 dakika
Uygulanacak Ortam	Sınıf ortamı
Sınıf Düzeni	Tahtanın önüne üç grup kümelenerek şekilde düzenlenir.
Araç-gereç	Kartondan posta kutuları, mektuplar
Amacı	<p>Öğrencilerin derse ilgisini çekerek daha kalıcı öğrenme sağlamak İlgi çekici materyallerle öğrenme ortamını zenginleştirmek Öğrencilerin konu ile ilgili farkındalıklarını artırmak ve bakış açısı geliştirmelerini sağlamak</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Yorum gücü yüksek öğrenciler seçilmelidir.</li> </ul>
Uygulama İçin Öneriler	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Öğrenciler önceden bilgilendirilmelidir.</li> <li>• Kurallar dikkatlice anlatılmalıdır.</li> </ul>
Oyunun Uygulanışı ve Kuralları	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Üç grup oluşturulur.</li> <li>• Her grup için bir sözcü seçilir.</li> </ul>

- 
- Öğretmenin daha önce hazırladığı ‘’ bir çocuğun bir medya patronuna ekranda çocukların az gösterildiklerine ’’ dair yazmış olduğu mektubu okunur ve bu mektuba ilişkin üç tane soru sorulur.
  - Soruların cevapları gruplara dağıtılan A4 kâğıtlarına yazılır ve bu kâğıtlar ayrı zarflara konulur.
  - Zarflar ise posta kutusu olarak kullanılan bir kutuya konulur. Postacı olarak görevlendirilen öğrenci zarfları posta kutusuna ulaştırır. Mektupların üzerine alıcı ve gönderici bölümleri yazılı olup bu bölümleri doldurmaları istenilir.

Sorular:

1.Çocuk neye üzölmüş?

Bu soruyu doğru cevaplayan grup 10 puan kazanır.

2.Siz olsaydınız nasıl bir mektup yazardınız?

Bu soruyu doğru cevaplayan grup 30 puan kazanır.

3.Medya patronunun yerinde olsaydınız cevap olarak nasıl bir mektup yazardınız?

Bu soruyu doğru cevaplayan grup 30 puan kazanır.

- 2. ve 3. soruları hangi grup daha güzel yazmışsa her soru için ek olarak 15 puan kazanır. Tüm soruları doğru cevaplayan grup toplamda 100 puana sahip olur.

- 2. ve 3. sorulara ilişkin yazılacak mektuplar en az 5 - en çok da 10 cümle olacak şekilde bir sınırlama getirilir ve ayrıca süre 5 dakika ile sınırlı tutulur.

Sorular:

1.Çocuk neye üzölmüş?

Bu soruyu doğru cevaplayan grup 10 puan kazanır.

2.Siz olsaydınız nasıl bir mektup yazardınız?

Bu soruyu doğru cevaplayan grup 30 puan kazanır.

3.Medya patronunun yerinde olsaydınız cevap olarak nasıl bir mektup yazardınız?

Bu soruyu doğru cevaplayan grup 30 puan kazanır.

- 2. ve 3. soruları hangi grup daha güzel yazmışsa her soru için ek olarak 15 puan kazanır. Tüm soruları doğru cevaplayan grup toplamda 100 puana sahip olur.

Değerlendirme

Pekiştirme

Ürün dosyasındaki karikatürist etkinliğinin doldurulması istenilir.

Açıklama  
(Dersin İşlenişi)

Sosyal Bilgiler ders programında istenilen talimatlar yerine getirilip bazı bölümlere ilave olarak eğitsel oyunlar dâhil edilir. Giriş bölümünde dikkat çekme, güdüleme, hedeften haber etme aşamaları dikkate alınır. Gelişme bölümünde ise eğitsel oyunlarımızla öğrencilerimizin aktif olacağı bir öğretim gerçekleştirilir. Sonuç bölümünde ise süreç içerisinde aktarılmak istenilen bilgiler genel bir ifadeyle dile getirilir. Ödevler verilip öğrencilerin okul dışında da etkin olmaları sağlanır. Her etkinliğin sonunda öz değerlendirme formları ve notların bölümü doldurulur.

---

Tablo 52.  
Arařtırmada Oynanan Kumanda Sensin Oyun Planı (EK 5)

KUMANDA SENSİN OYUNU	
Sınıfı	7
Ders	Sosyal Bilgiler
Öğrenme Alanı	Birey ve Toplum
Konu	İletişim Özgürlüğü
Kazanım	1. Doğru bilgi alma hakkı, düşüneyi açıklama özgürlüğü ve kitle iletişim özgürlüğü arasındaki bağlantıyı fark eder. 2. Kitle iletişim özgürlüğü ve özel hayatın gizliliği kavramlarını, birbiriyle ilişkileri çerçevesinde yorumlar. 3. İletişim araçlarının kullanımında bireysel ve toplumsal hak ve sorumlulukları dikkate alır.
Temel Beceri	Sosyal katılım, aktif dinleme, eleştirel düşünme, iletişim, girişimcilik
Değerler Alanı	Sorumluluk, özgürlük
Kavramlar	Kamuoyu, medya, sorumluluk, özgürlük, birey, duygu, düşünce, davranış, görüş, grup, iletişim, rol, kitle iletişim araçları, hukuk, adalet, özel hayatın gizliliği
Öğrenci Sayısı	29
Süresi	10 dakika
Uygulanacak Ortam	Sınıf ortamı
Sınıf Düzeni	Normal sınıf düzeni
Araç-gereç	Yok
Amacı	Öğrencilerin derse ilgisini çekerek daha kalıcı öğrenme sağlamak Materyal çeşitliliğiyle öğrenme ortamını zenginleştirmek Öğrencilerin konu ile ilgili farkındalıklarını artırmak ve bakış açısı geliştirmelerini sağlamak Öğrencilerin fikir üretmesini sağlamak ve uygulamak
Uygulama İçin Öneriler	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kurallar açık ve dili sade olmalıdır.</li><li>• Öğrencilerin tamamın katılım göstereceği eylemler planlanmalıdır.</li><li>✓ Öğrencilerin aktif olduğu bir eğitsel drama canlandırılır.</li><li>✓ Oyunun konusu; Özel hayatın gizliliği ilkesinin ihlaline yönelik bir gazete haberinin mahkeme salonuna taşınmasıdır.</li></ul>
Oyunun Uygulanışı ve Kuralları	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Drama da gazeteci, avukat, hâkim, savcı, mübaşir, kâtip gibi roller canlandırılır.</li><li>✓ Oyunu yöneten öğretmenin aksine öğrenci olur.</li><li>✓ Daha önce öğrenciler tarafından hazırlanan senaryoyu bir öğrenci yönetmen rolünü üstlenerek oyunu oynatır.</li></ul>

Değerlendirme

Öğrencilerin öz değerlendirme formlarındaki ifadeler

Pekiştirme

Ürün dosyasındaki özgür basın ve sorumluluğumuz kadar özgürüz etkinliklerinin doldurulması istenilir.

Açıklama  
(Dersin İşlenişi)

Sosyal Bilgiler ders programında istenilen talimatlar yerine getirilip bazı bölümlere ilave olarak eğitsel oyunlar dâhil edilir. Giriş bölümünde dikkat çekme, güdüleme, hedeften haber etme aşamaları dikkate alınır. Gelişme bölümünde ise eğitsel oyunlarımızla öğrencilerimizin aktif olacağı bir öğretim gerçekleştirilir. Sonuç bölümünde ise süreç içerisinde aktarılmak istenilen bilgiler genel bir ifadeyle dile getirilir. Ödevler verilip öğrencilerin okul dışında da etkin olmaları sağlanır. Her etkinliğin sonunda öz değerlendirme formları ve notların bölümü doldurulur.

---



Tablo 53.  
Araştırmada Oynanan Değer Küpü Oyun Planı (EK 5)

DEĞER KÜPÜ OYUNU	
Sınıfı	7
Ders	Sosyal Bilgiler
Öğrenme Alanı	Birey ve Toplum
Konu	İletişim Dünyası <ul style="list-style-type: none"><li>• Yarış içerisinde olduğu grup ve grup üyelerinin görüşlerine saygı duyar.</li><li>• Kendi grubundaki arkadaşlarına saygı duyarak fikir birliğinde bulunur.</li></ul>
Kazanım	<ul style="list-style-type: none"><li>• İş bölümüyle birlikte üstüne düşen rolü ve vazifeyi yerine getirir.</li><li>• Grup liderliği, basketi atma, örnekler verme bireysel sorumlulukları yerine getirir.</li><li>• Grup içerisinde fikir birliğine ulaşmak için fikrini özgürce beyan eder.</li></ul>
Temel Beceri	Sosyal katılım, aktif dinleme, eleştirel düşünme, iletişim
Değerler Alanı	Farklılıklara saygı, sorumluluk, özgürlük
Kavramlar	İletişim, sorumluluk, farklılıklara saygı, özgürlük
Öğrenci Sayısı	29
Süresi	5 dakika
Uygulanacak Ortam	Sınıf ortamı
Sınıf Düzeni	Öğretmen masası tahtanın önüne taşınacak şekilde sınıf düzenlenir.
Araç-gereç	Karton küp
Amacı	Öğrencilerin konu ile ilgili farkındalıklarını artırmak ve bakış açısı geliştirmelerini sağlamak <ul style="list-style-type: none"><li>• Öğrencilerin konuyla ilgili düşüncelerini ifade etmelerine imkân sağladığı için öğrencileri tanımada etkili olabilir.</li></ul>
Uygulama İçin Öneriler	<ul style="list-style-type: none"><li>• Öğrencilerin verdiği cevaplarda esnek olmak, üretici ifadelerine fırsat vermek faydalı olabilir.</li><li>• Küçük yaş gruplarında daha etkili ve verimli sonuçlar alınabilir.</li><li>• Sınıf üç gruba ayrılır.</li><li>• Oyun için materyal olarak bir karton küp yapılır. Bu küpün her yüzünde bir değer adı yazar. ( sorumluluk, saygı, sevgi, özgürlük, çalışkanlık, hoşgörü )</li><li>• Her gruptan bir öğrenci tahtaya çıkar ve öğretmen onlar için değer küpünü çevirir. Değer küpünün hangi yüzü gelirse o yüzde yazan değerle ilgili üç öğrenci 10 saniye bitiminde birer cümle kurarlar. Cümleler birbirinden farklı olmalıdır.</li><li>• Her bir cümlenin bir puan değeri vardır. Pas, iflas, -5, 5, 10, 15 puanlamaları vardır. Puan eklemeli sorularda, belirlenen sürede küpte çıkan değerle ilgili bir cümle kuramayan veya cümlesinde yanlış bilgi bulunan öğrenci kendi grubuna puan kazandıramaz. Pas durumunda ise cevaplama hakkı elinden alınır. İflas durumunda ise küpte çıkan değerle ilgili doğru örnek veremezse</li></ul>
Oyunun Uygulanışı ve Kuralları	

---

	<p>grubun aldığı tüm puanlar silinir eğer doğru örnek verirse grubuna olumlu veya olumsuz herhangi bir işlem yapılmayacaktır. ( -5 ) durumunda ise küpte çıkan değerle ilgili doğru örnek veremezse grubundan 5 puan silinir eğer doğru örnek verirse grubuna olumlu veya olumsuz herhangi bir işlem yapılmayacaktır.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Oyun gruplardaki diğer öğrencilerle devam eder. Ancak diğer öğrenciler de kendilerine gelen değerle ilgili olarak o zamana kadar yarışan öğrencilerden farklı cümle kurmak zorundadırlar. Benzer cümle kuranlar oyun dışı kalır.</li></ul>
Değerlendirme	Gruplardaki bütün öğrenciler yarıştıktan sonra en fazla puan toplayan grup oyunu kazanır ve alkışlanır.
Açıklama	Oyunun orijinali değiştirilmiştir. Oyunun orijinalinin aşağıda belirtilen kaynaktan bulabilirsiniz.
Kaynak	(Zengin, Arslan, Uçar ve Aydoğdu, 2015: 51)
Pekiştirme	Ürün dosyasındaki benim dünyam benim hikâyem etkinliğinin doldurulması istenilir.
Açıklama (Dersin İşlenişi)	Sosyal Bilgiler ders programında istenilen talimatlar yerine getirilip bazı bölümlere ilave olarak eğitsel oyunlar dâhil edilir. Giriş bölümünde dikkat çekme, güdüleme, hedeften haber etme aşamaları dikkate alınır. Gelişme bölümünde ise eğitsel oyunlarımızla öğrencilerimizin aktif olacağı bir öğretim gerçekleştirilir. Sonuç bölümünde ise süreç içerisinde aktarılmak istenilen bilgiler genel bir ifadeyle dile getirilir. Ödevler verilip öğrencilerin okul dışında da etkin olmaları sağlanır. Her etkinliğin sonunda öz değerlendirme formları ve notlarım bölümü doldurulur.

---

## Ek 6. Araştırma Esnasında Çekilen Fotoğraflar

### Değer Potası Oyunundan Fotoğraflar

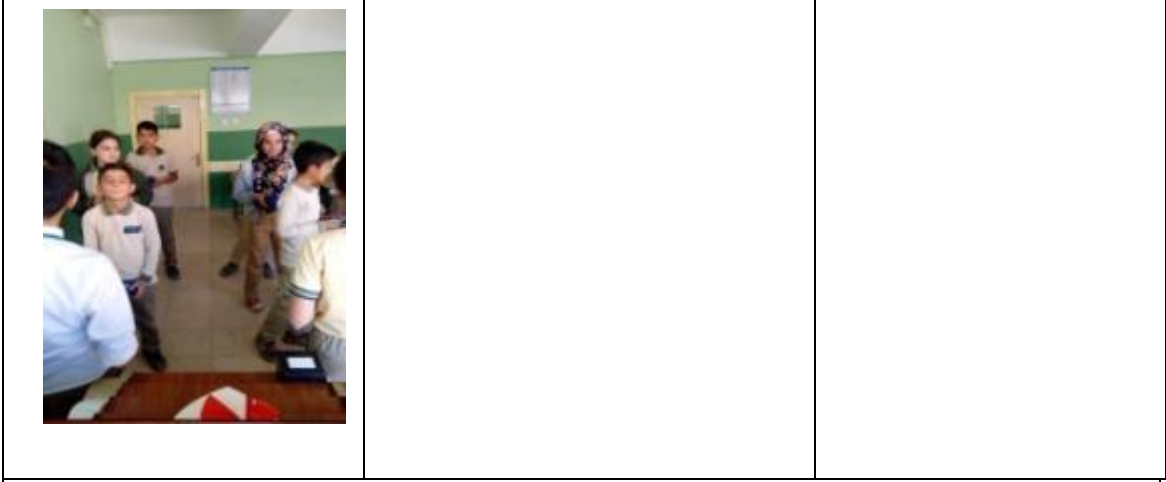


### Deve Cüce Oyunundan Fotoğraflar



### Yaşayan Eller Oyunundan Fotoğraflar





Müzik Dursun Sen Söyle Oyunundan Fotoğraflar



Aman Patlamasın Oyunundan Fotoğraflar





Çevir Kalemi – Aman Patlamasin Oyunundan Fotoğraflar



Çember Dönsün Oyunundan Fotoğraflar



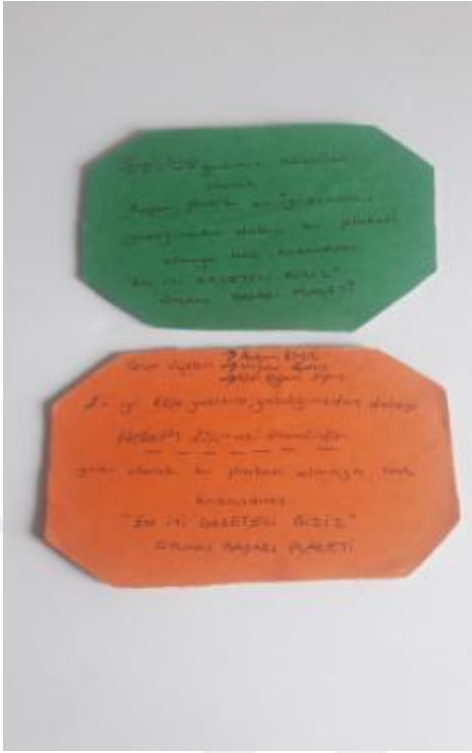
En İyi Gazeteci Biziz Oyunundan Fotoğraflar



## Ek 7.Eylem Sürecinde Kullanılan Materyaller

Yaşayan Eller Oyununda Kullanılan Materyaller	
	
Sesim Olur Musun Oyununda Kullanılan Materyaller	
	

## En İyi Gazeteci Biziz Oyununda Kullanılan Materyaller



## Değer Küpü Oyununda Kullanılan Materyaller



Çember Dönsün Oyununda Kullanılan Materyaller



Değer Küpü Oyununda Kullanılan Materyaller



Müzik Dursun Sen Söyle Oyununda Kullanılan Materyaller



Müzik Dursun Sen Söyle Oyununda Kullanılan Materyaller



## Ek 8. En İyi Gazeteci Biziz Oyununda Yazılan Köşe Yazıları

### Sorum Tutku : Melek

Ödevlerini? tam anlamıyla yapar. Okula zamanında gelir. Okula geç kaldığı görülenmiştir. Okulla ilgili eşyalarını eksiksiz bir şekilde okula getirir. Derste, ders anlatırken hiç konuşmaz. Hocayı pür dikkat dinler.

### Dürüstlük : Zeliha

Ödevlerini okula yaptığa söyler. Asla yalan söylemez. Sır tutmada iyidir. Ona olan güveni hiçbir zaman beşa udatmaz.

### Farklılıklara Saygı : Hakan

Sınıfın tümüne eşit bakar. Ayırmaht yapmaz. Empati kurması becerir. Onların gözyle bakabilen bir arkadaşdır. Genelde fikir ayrılıklarında Hakan için noktası olur ve ortayı bulmak için çok sabatır. En önemli özelliği' her kesiin düşüncesini dinler. Kendi madığı bir fikir varsa bile bunu dile getirirken arkadaşlarının kalbini kırmaz.

### Özgürlük : Berfin

Herkesin istediklerini kurallara uyarak yapmaya çalışır. Sınırları aşmaz. Kendi istediklerini yaparken kurallara saygı gösterir ama yaptığı her eylemde de arkadaşlarını düşünür.

Herkesin Düşüncesi Önemlidir.

Meryem Arkadaşımızın Ailesinin Özgürlüğe  
saygısı olduğu için Meryem'e <sup>hakkını</sup> uygun bulduk.  
Onun ailesi onun kararlarına karışmaz.

Melek Nur Arkadaşımı çok saygımlı buluyorum zaman  
zamanında edebatlarını yapıp işleri <sup>başını</sup> seçiyor ve saygı  
mülkiyetini yerine getirdiği için.

Arkadaşımın insanlara şifeksiz özellikleriyle alay  
etmemesi onun bu özelliğini ortaya çıkarıyor.

Zeynep arkadaşımı dürüstlüğe seçtim.  
Çünkü o her zaman dürüst davranır.  
Aslağa yola söylemez.



Ek 9. Sesim Olur Musun Oyununda Yazılan Mektuplar

Cocuk; yaprak TV'de cocuk programlari-  
ni. az buluyor ve daha fazla egitici  
yanismalar, animasyon çizgi filmleri gibi programlar  
istiyor ve okula gitmeden önce bir kacını  
izlemek istiyor.

②

Merhaba Murat;

ben Mehmet yaprak TV'nin sahibi  
hatırlarsen kısa bir süre önce bana çocuk  
Programlarının az olduğunu söylemiştin haklısın  
daha çok çizgi filmler ve yarışmalar olmalı  
Siz anlıyorum emin olabilirsiniz sizin için  
daha çok çizgi filmler ve yarışmalar ekleyece-  
ğim iyi günler görüşmek üzere...

Mehmet.....

☺

Cocuk yaprak TV'de cocuk programlari-  
ni. az buluyor ve daha fazla egitici  
yazmak, animasyon çizgi filmleri gibi programlar  
istiyor ve okula gitmeden önce bir kacını  
izlemek istiyor.

①

## ÖZGEÇMİŞ VE ESERLER LİSTESİ

**Adı ve Soyadı:** Mesut Biter

**E-postası:** [mesutbiter@hotmail.com](mailto:mesutbiter@hotmail.com)

**İletişim:** Kaymakam Halil Ulusoy Cad. Cumhuriyet Mah. No:26/1 Şırnak/Merkez

### ÖĞRENİM DURUMU:

**Lisans:** İstanbul Üniversitesi Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Sosyal Bilgiler Öğretmenliği

İstanbul Üniversitesi Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Sınıf Öğretmenliği (ÇAP)

### ESERLER:

- A. **Uluslararası bilimsel toplantılarda sunulan bildiriler:**Coşkun Keskin, S., Biter, M., Taş, C. (2015, Haziran) *Geçmiş anlamak, tarihi anlamlandırmak: 120 filmi örneği*. İser 2015 Conference Schedule. Yeditepe Üniversitesi, İstanbul.
- B. **Ulusal hakemli dergilerde yayımlanan makaleler:**Biter, M., Çalışkan, H. (2019). *Sosyal bilgilerde dersinde eğitsel oyunlarla değerler eğitimi: Bir eylem araştırması*. *Journal of Interdisciplinary Education: Theory and Practice* 1(1), 1-28.
- C. **Editörler tarafından yayıma hazırlanmış bir kitapta makale ve da bölüm:**Biter, M. (2018). Yunus Emre ve sevgi. H. Çalışkan (Ed.), *Değerlerimizle Değerliyiz Değerler Eğitimi Etkinlik Kitabı*. (ss. 326-344). Ankara: Pegem Akademi Yayınevi.