

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

**OYUNLAŞTIRILMIŞ YARATICI ETKİNLİKLER İLE İŞLENEN**  
**SOSYAL BİLGİLER DERSLERİNİN ÖĞRENCİ ÜRÜN VE**  
**GÖRÜŞLERİNE GÖRE İNCELENMESİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**YAĞMUR TUĞBA BAYRAM**

**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**

**OYUNLAŞTIRILMIŞ YARATICI ETKİNLİKLER İLE İŞLENEN**  
**SOSYAL BİLGİLER DERSLERİNİN ÖĞRENCİ ÜRÜN VE**  
**GÖRÜŞLERİNE GÖRE İNCELENMESİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**YAĞMUR TUĞBA BAYRAM**

**DANIŞMAN**

**DOÇ. DR. HÜSEYİN ÇALIŞKAN**

**MAYIS 2019**

# BİLDİRİM

Hazırladığım tezin tamamen kendi çalışmam olduğunu, akademik ve etik kurallarını gözeterek çalıştığımı ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt ederim.

Yağmur Tuğba Bayram

0 .0 .2019



## ÖN SÖZ

Bu araştırma, ortaokul 6. Sınıf sosyal bilgiler dersi ‘Kültür ve Miras’ ile ‘ ‘Bilim, Teknoloji ve Toplum’ öğrenme alanlarının oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlikler ile işlenerek, gerçekleştirilen süreçte elde edilen öğrenci ürünlerinin incelenmesi ve bu sürecin öğrenci görüşlerine göre değerlendirilmesi amacıyla, Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Türkçe ve Sosyal Bilgiler Eğitimi Bilim Dalı, Sosyal Bilgiler Eğitimi Yüksek Lisans Programı’nda yüksek lisans tez çalışması olarak gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın tüm evrelerinde yüksek lisans tez çalışmam konusunda beni motive eden, süreçte engin bilgilerini benimle paylaşan, desteğini her zaman hissettiğim ve beni her aşamada destekleyen değerli hocam ve tez danışmanım Doç. Dr. Hüseyin ÇALIŞKAN’a teşekkürü bir borç bilirim.

Yüksek lisans eğitimimi tamamlamam konusunda beni yüreklendiren canım dostum Selma YAYLA’ya, hayatımın her evresinde beni destekleyerek yalnız bırakmayan ve motive eden canım kardeşim Ezgi Fulya BAYRAM’a, bu mesleği daha küçük yaşlarda sevmemi sağlayan idealist bir öğretmen olmamda çok büyük katkısı olan canım babam Atila BAYRAM’a, sevgi ve şefkatle beni yüreklendiren bana olan inancını daima içimde hissettiğim canım annem Serpil BAYRAM’a, çalışma sürecimde desteğini bir an olsun esirgemeyen ve her koşulda yanımda olan canım eşim Fatih YILMAZ’ a tüm kalbimle teşekkür ederim.

Yağmur Tuğba BAYRAM

## ÖZET

# OYUNLAŞTIRILMIŞ YARATICI ETKİNLİKLER İLE İŞLENEN SOSYAL BİLGİLER DERSLERİNİN ÖĞRENCİ ÜRÜN VE GÖRÜŞLERİNE GÖRE İNCELENMESİ

Bayram, Yağmur Tuğba

Yüksek Lisans Tezi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi  
Ana Bilim Dalı, Sosyal Bilgiler Eğitimi Bilim Dalı

Danışman: Doç. Dr. Hüseyin Çalışkan

Mayıs, 2019. 214 Sayfa

Bu araştırmanın amacı, ortaokul 6. sınıf sosyal bilgiler dersi birinci dönem konularının oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlikler ile işlenerek gerçekleştirilen süreçte elde edilen öğrenci ürünlerinin incelenmesi ve bu sürecin öğrenci görüşlerine göre değerlendirilmesidir. Araştırmanın genel amacına yönelik ‘Oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle işlenen altıncı sınıf sosyal bilgiler derslerinden elde edilen öğrenci ürünleri nasıldır?’ ve ‘Oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle işlenen altıncı sosyal bilgiler derslerine yönelik öğrenci görüşleri nasıldır?’ sorularına cevaplar aranmıştır.

Bu çalışmada, mevcut sistemin yerine yeni bir yaklaşım getirilmesinden, sınıf içerisinde uygulanan yöntemlere yeni yaklaşımlarla birlikte öğrenme ortamlarını sınıf dışına çıkararak öğrencilerin işbirliği içerisinde çalışmalarını yansıttığından ve doğrudan öğrencilerin çalışmada yer almalarından dolayı eylem araştırması kullanılmıştır. Çalışmada oluşturulan oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle işlenen derslerde çalışmanın gerçekleştiği doğal ortamda öğrenci ve ürünleri gözlemlenmiş, araştırmacı ortama doğrudan katılmıştır. Çalışma grubunu Sakarya’da özel bir okulda 6. Sınıfta öğrenim gören 8’i kız, 12’si erkek 20 öğrenci ve araştırmacı öğretmen oluşturmaktadır. Veri toplama araçları gözlem, doküman incelemesi, görüşme ve yansıtıcı öğrenci günlükleridir. Öğrencilerin mevcut durumlarına göre oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlikler tasarlanarak uygulamaya geçirilmiştir. Oyunlaştırma unsurlarını destekleyici web 2.0 araçları tercih edilerek düzenli olarak öğrenciler tarafından kullanılmıştır.

Araştırmada oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle işlenen derslerin uygulama süreci,

verimliliđi, öğrenci üzerindeki etkileri incelenmiştir. Araştırma sonucunda veriler doğrultusunda oyunlaştırma unsurlarının sosyal bilgiler dersinde kullanımının verimli ve etkili olduğunu göstermiştir. Bununla birlikte öğrencilerin aktif katılım sağladığı, ilgi ve tutumlarının olumlu görüş içerisinde olduğu ve motivasyonlarının arttığı saptanmıştır.

**Anahtar sözcükler:** Oyunlaştırma, Yaratıcı Etkinlikler, Eğitsel Oyun, Oyun Temelli Öğrenme, , Eylem Araştırması, Sosyal Bilgiler



## **ABSTRACT**

# **EXAMINING SOCIAL STUDIES LESSONS TAUGHT BY GAMIFIED CREATIVE ACTIVITIES ACCORDING TO STUDENTS PRODUCTS AND VIEWS**

Bayram, Yağmur Tuğba

Master's Thesis, Institute of Educational Sciences Department of Turkish and Social  
Studies Education, Department of Social Studies Education

Supervisor: Assoc. Prof. Hüseyin Çalışkan

May, 2019. 214 Page

The aim of the study is to examine students' products created according to topics of sixth grade social studies taught by gamified creative activities in the first semester of an academic year and evaluate this process according to students' views. In accordance with the overall purpose, this study seeks answers to these questions: 'How are students' products created in sixth grade social studies courses taught by gamified creative activities?' and 'How are students' views about sixth grade social studies courses taught by gamified creative activities?'

In this study, action research method was used because it mentioned about bringing a different approach to existing system and reflected students' collaborative works created both inside and outside the classroom by extending learning environment. Moreover, students actively participated in the study. The researcher directly participated in the environment that sixth grade social studies courses were taught by gamified creative activities and observed students and their products. Study group consists of 20 students (8 girls and 12 boys) who attend sixth grade in a private school in Sakarya and one researcher who is a teacher at this school. As data collection tools, observation, document examination, interview and reflective students' diaries were used. According to students' readiness level, gamified creative activities were designed and implemented. Web 2.0 tools supportive to gamification elements were preferred and used regularly by students.

In the study, the process of social studies courses taught by gamified creative activities, productivity of these lessons and their effects on students were

investigated. The study concluded that gamification elements are productive and efficient in social studies courses. In addition, it was identified that students actively participate in the lessons and have positive attitude and high motivation.

**Key words:** Gamification, Creative Activities, Educational Game, Game-based Learning, Action Research, Social Studies



## İÇİNDEKİLER

Bildirim .....	ii
Jüri Üyelerinin İmza Sayfası .....	iii
Ön Söz .....	iii
Türkçe Özet .....	iv
İngilizce Özet .....	vi
İçindekiler .....	viii
Tablolar Listesi .....	xi
Şekiller Listesi .....	xii
1. Bölüm .....	1
Giriş .....	1
1.1 Problem Durumu .....	1
1.2 Araştırmanın Amacı .....	4
1.3 Araştırmanın Önemi .....	4
1.4 Sınırlılıklar .....	7
1.5 Tanımlar .....	7
2. Bölüm .....	9
Kavramsal Çerçeve İle İlgili Araştırmalar .....	9
2.1 Öğrenme ve Oyun .....	9
2.1.1 Öğrenme ve Oyun İlişkisi .....	9
2.1.2 Oyun Nedir? .....	11
2.1.3 Oyunun Tarihçesi .....	13
2.1.4 Oyun Kuramları ve Sınıflandırılması .....	15
2.1.5 Oyuncu Türleri .....	16
2.2 Oyun Temelli Öğrenme .....	17
2.2.1 Oyun Temelli Öğrenme Modeli .....	18
2.2.2 Oyun Temelli Öğrenme Ortamları .....	19
2.2.3 Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme .....	22
2.2.4 Oyun Tabanlı Öğrenme Etkinliklerinin Avantajları ve Sınırlılıkları .....	23
2.3 Eğitsel Oyun .....	27
2.3.1 Eğitsel Oyun Nedir? .....	27
2.3.2 Eğitsel Oyunun Özellikleri .....	29
2.3.3 Eğitsel Oyunların Oyun Karakterine Göre Sınıflandırılması .....	31
2.3.4 Eğitsel Oyunun Planlanması .....	32
2.3.5 Eğitsel Oyunun Faydaları .....	34
2.3.6 Eğitsel Oyunların Güçlü Yönleri .....	35
2.3.7 Eğitsel Oyunların Sınırlılıkları .....	35
2.3.8 Eğitsel Bilgisayar Oyunları .....	36
2.3.9 Eğitsel Oyun Uygulamalarında Öğretmenin Rolü .....	41
2.3.10 Eğitsel Oyun Tasarım Aşamaları .....	43
2.3.11 Sosyal Bilgiler ve Eğitsel Oyun .....	44
2.4. Oyunlaştırma .....	46
2.4.1 Oyunlaştırmanın Eğitim Programlarına Entegrasyonu .....	51
2.4.2 Oyunlaştırma ve Oyun Tabanlı Öğrenme .....	52
2.5 İlgili Araştırmalar .....	52

3.Bölüm .....	59
Yöntem.....	59
3.1 Araştırmanın Deseni.....	59
3.2 Eylem Araştırma Süreci.....	61
3.3 Araştırma Ortamı .....	62
3.4 Çalışma Grubu .....	63
3.4.1 Öğrenciler.....	63
3.4.2 Araştırmacı .....	64
3.5 Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlikleri ile işlenen Sosyal Bilgiler dersi nasıl organize edilmiştir?.....	64
3.5.1 Araştırma Problemini Belirleme .....	64
3.5.2 Planlama.....	65
3.6 Veri Toplama Araçları .....	67
3.6.1 Gözlem .....	67
3.6.2 Görüşme .....	68
3.6.3 Yansıtıcı Öğrenci günlükleri .....	68
3.6.4 Dokümanlar.....	69
3.6.4.1 Öğrenci Öz Değerlendirme .....	69
3.6.4.2 Öğrenci Yapımı Ürünler .....	70
3.6.4.3 Formlar.....	70
3.7 Veri Analizi ve Yorumlama .....	70
3.8 Geçerlilik ve Güvenirlik Çalışmaları .....	71
3.9 Araştırma Sürecinde Alınan Etik Önlemler .....	72
3.10 Tasarlanan ve Uygulanan Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlikler.....	72
3.10.1 Dijital Olarak Kullanılan Oyunlaştırma Etkinlikleri.....	73
3.10.2 Kutu ve Kart Oyunları.....	80
3.10.3 Atölye Kitaplarından Yola Çıkararak Oluşturulan Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlikler.....	83
3.10.4 Kavramlardan Yola Çıkararak Oluşturulan Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlikler .....	88
4.Bölüm .....	93
Bulgular.....	93
4.1 Etkinliğe İlişkin Bulgular.....	93
4.1.1 Dijital Olarak Kullanılan Oyunlaştırma Etkinliklerinin Değerlendirilmesi.....	97
4.1.2 Kutu ve Kart Oyunlarının Değerlendirilmesi.....	104
4.1.3 Atölye Kitaplarından Yola Çıkararak Oluşturulan Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinliklerin Değerlendirilmesi.....	109
4.1.4 Kavramlardan Yola Çıkararak Oluşturulan Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinliklerin Değerlendirilmesi .....	120
4.2 Gözlem, Görüşme ve Diğer Dokümanlara İlişkin Bulgular .....	134
4.2.1 Gözlem Sonuçlarına İlişkin Bulgular .....	135
4.2.2 Öğrenci Görüşlerine İlişkin Bulgular .....	141
5.Bölüm .....	156
Tartışma, Sonuç ve Öneriler .....	156
5.1 Tartışma ve Sonuç.....	156
5.2 Öneriler .....	159
5.2.1 Araştırmanın Sonuçlarına İlişkin Öneriler .....	159
5.2.2 İleride Yapılacak Araştırmalara İlişkin Öneriler.....	159

5.2.3. Uygulayıcılara İlişkin Öneriler .....	160
Kaynakça.....	161
Ekler .....	172
Özgeçmiş.....	199





## TABLULAR LİSTESİ

Tablo 1. Oyun-tabanlı Öğrenme Alanı İle Anlatıma Dayalı Öğrenme Yöntemleri Arasındaki Farklar	22
Tablo 2. Etkinliklerin Sosyal Bilgiler Dersindeki Kazanımlarla İlişkisi	95
Tablo 3. Öğrencilerin 'Bay Murtaza' İle İlgili Görüşleri	100
Tablo 4. Öğrencilerin 'Eğlenceli Tarih Oyun Tasarımı' ile İlgili Görüşleri	119
Tablo 5. Öğrencilerin Sosyal Bilgiler Dersinde Uygulanan Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlik Uygulamaları Hakkındaki Görüşleri	142
Tablo 6. Öğrencilerin Sosyal Bilgiler Dersinde Uygulanan Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlik Uygulamalarında Zorlandıkları Aşamalar Hakkındaki Görüşleri	144
Tablo 7. Öğrencilerin Sosyal Bilgiler Dersinde Uygulanan Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlik Uygulamalarında Keyif Aldıkları Aşama / Etkinlik Hakkındaki Görüşleri	146
Tablo 8. Öğrencilerin Sosyal Bilgiler Dersinde Uygulanan Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlerin Diğer Derslerde Uygulanmasına Yönelik Görüşleri	148

## ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Farklı Oyun Tanımları	11
Şekil 2. Oyun Tabanlı Öğrenme Modeli	19
Şekil 3. Eğitsel Oyun Özellikleri	29
Şekil 4. Eğitsel Oyun Sınıflandırması	31
Şekil 5. Eğitsel Oyun Yazılımlarının Genel Yapısı	41
Şekil 6. Eğitsel Oyun Kullanma Basamakları	44
Şekil 7. Oyunlaştırma Tasarım Modeli	49
Şekil 8. Oyunlaştırmanın Öğretim Programı Öğelerine Etkisi	51
Şekil 9. Çalışmada Kullanılan Eylem Araştırması Süreci	62
Şekil 10. Myp Ünite Planı Örneği	67
Şekil 11. Kullanılan Bir İ-Books Görseli	75
Şekil 12. Classroom Görseli	76
Şekil 13. Edmodo Görseli	76
Şekil 14. Kullanılan Bay Murtaza Görselleri	78
Şekil 15. Oyunlaştırmada Kullanılan Alanlar	78
Şekil 16. Kahoot Etkinliği	78
Şekil 17. Kullanılan Kura Programı	79
Şekil 18. Büyük Risk Oyunu	80
Şekil 19. Kelime Oyunu Görseli	80
Şekil 20. 3'te 3 Tarih	80
Şekil 21. Sosbu Görseli	81
Şekil 22. Bil Bakalım Etkinliği Kart Görselleri	82
Şekil 23. Öğrencilerin Hazırlamaları İstenen Tabu Kartı Yönergesi	82
Şekil 24. Öğrenme Tasarımları Eşitlik Kiti	83
Şekil 25. İpek Yolu Günlüğü Atölye Kitabı	84
Şekil 26. İpek Yolu Günlüğü Atölye Kitabı Etkinlik Örneği	85
Şekil 27. Pek Yolu Günlüğü Atölye Kitabı Google Classroom Etkinlik Örneği	86
Şekil 28. Eğlenceli Tarih Atölye Kitabı	87
Şekil 29. Eğlenceli Tarih Oyun Tasarımı	87
Şekil 30. Kavram Ağacı	88
Şekil 31. Wonder Wall 'Merak Duvarı' Etkinliği	90
Şekil 32. Süreç Değerlendirme Etkinliği	91

Şekil 33. Anlat Bakalım Etkinliđi	92
Şekil 34. Uygulama Sürecine Göre Oluşturulmuş Temalar	94
Şekil 35. Tel Pano Uygulamasının Görseli	97
Şekil 36. “Bay Murtaza” Yönerge Örnekleri	99
Şekil 37. Bay Murtaza’ Soru Ve Cevapları	100
Şekil 38. 3’te 3 Tarih Etkinliđi Dönüşümlü Düşünme Paylaşimleri	102
Şekil 39. Sınıfta Uygulanan Öğrencilerin Tasarladığı Tabu Oyunu	104
Şekil 40. Eeg Kodlu Öğrencinin Tabu Kart Tasarımı	107
Şekil 41. Bilimsel Araştırma Basamakları’ Etkinlik Görseli	121
Şekil 42. Öğretmen Gözlem Formu	138



# BÖLÜM I

## GİRİŞ

Oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle yürütülen çalışmanın birinci bölümünde problem durumu, araştırmanın cevap aradığı sorular, amacı, sınırlılıkları, varsayımları ve tanımları ile ilgili açıklamalara yer verilmiştir.

### 1.1 PROBLEM DURUMU

Dijital çağın öğrenenleri hayatlarının önemli bir kısmını teknolojiyle iç içe sürdürmektedirler. Bu da öğrenenlere öğrenme ortamlarının ve metotlarının sıkıcı gelmesine sebep olmaktadır. Bilgiye sahip olmak ve bilgiyi kullanmak için görsel ve işitsel materyallere ihtiyaç duyan yeni nesil öğrenen bireyler bilgiyi bulmada da hızı ve eğlenceyi tercih ettikleri görülmektedir (Günüç, 2011, 5; Karabulut, 2015, 17; Prensky, 2001a, 2; Şahin, 2009, 162; Veen, 2007, 3). Sorunlara çözüm üretebilmek ve öğrenenlerinin ihtiyaçlarına çözüm bulmak amacıyla; bazı eğitimciler psikoloji, eğitim ve antropoloji gibi değişik alanlarda yapılan araştırmalarla öğrenme üzerindeki zorlu etkileri kanıtlayan oyun ve benzeri sistemleri öğretimsel süreçte kullanmaktadır (Rieber, 1996).

Teknolojide yaşanan hızlı değişim ve buna bağlı olarak gelişim eğitimin ihtiyaçlarını da değiştirmektedir. Öğrenenlerin ihtiyaçlarının değiştiği ve bu doğrultuda öğrenen ihtiyacına yönelik öğrenme ortamlarının oluşturulması gerektiği yadsınamaz bir gerçektir. Uluslar toplumları ileriye götürmek ve eğitim kalitesini yükseltmek amacıyla çalışmalar yapmaktadır. Toplumlar gelişip değişim sürecine girmekte, bilim ve teknolojinin ilerlemesiyle yeni bilgiler ortaya çıkmakta ve öğrenilecek farklı bilgiler sürekli yenilenmektedir. Bu değişim ve artış, yeni tutumlara sebep olarak bireysel ve toplumsal yaşamı etkilemektedir.

Sosyal Bilgiler öğretim programında dijital çağın öğrenenin ihtiyaç duyduğu becerilere baktığımızda yaratıcı ve eleştirel düşünme, problem çözme, iletişim ve araştırma becerilerini kullanma, değişim ve sürekliliği algılama, girişimcilik, zaman ve kronolojiyi algılama gibi beceriler yer almaktadır (MEB, 2009). Öğrencilerin bilgiye ulaşma yöntem ve tercihleri göz önüne alındığında bu becerilerin öğrenen bireyler için oldukça önemli olduğu düşünülmektedir.

Sosyal Bilgiler dersi önemli tarihlerin, isimlerin, savaşların, yerlerin ve diğer kavramların ezberlenmesine sebep olan bir ders olarak algılanmıştır. Yaşanan bu süreç öğrencilerin tarih dersini monoton, sıkıcı ve gereksiz bilgilerin yer aldığı ders olarak görmelerine sebep olmuştur. Soyut kavramların ağırlıkta olduğu Sosyal Bilgiler dersinde birçok konuda dijital çağın öğrenenlerinin klasik anlatımdan ziyade farklı yöntem ve metot kullanan dersleri daha ilgi çekici olarak görüleceği düşünülmektedir.

Yeşilkaya (2013), klasik anlatım tekniğine çokça başvurulması ve derse ait içeriklerde soyut konuların zorluğu nedeniyle Sosyal bilgiler öğretiminin bir hayli güç olduğunu ifade etmektedir. Öğrencilerin ders içerisindeki motivasyonlarının düşük olması derse karşı katılımı ve tutumu olumsuz etkilemektedir (Durmaz, 2014). Bu nedenle öğrenen bireylerin aktif katılımının sağlandığı ve süreçte sıkılmadığı yaparak yaşayarak etkin olduğu öğrenme ortamlarının oluşturulması gerekmektedir. Öğrencilerin eğlenerek motivasyonlarını arttırdıkları ve gizil öğrenme ile verimli geçirdikleri zaman, oyun oynadıkları an olarak ifade edilmektedir. Oyun ve oyun tabanlı desteklenecek uygulamalar sosyal bilgiler derslerini de öğrencilerin dikkatli ve ilgili bir şekilde takip etmelerine destek olacaktır. Bu bilgilerle öğrenme ortamı için oluşturulacak yöntem ve materyallerde yaşanan sorunların öğrenen bireylerin anlamlı ve kalıcı öğrenmelerine etki ettiği görülmektedir.

Öğrenen bireylerin anlamlı öğrenmelerini ve kavramalarını kolaylaştırmanın en önemli yollarından birisi öğrenme ortamlarına oyunları yerleştirmektir (Çankaya ve Karamete 2008). Oyun sürecinde çocuklar aktif öğrenme durumuna sahip olduğundan farklı düşünme yetileri ve problem çözme becerileri gelişme göstermektedir. Oyun yönetimi özellikle 7-14 yaş dönemindeki çocuklar için, aktif

katılımı sağlayarak öğrenen bireylerin ilgisini çekecek yöntemlerden birisidir. Son yıllarda oyun çocukların ruhsal ve fiziksel gelişimine katkı bulunması nedeniyle, aktif öğretim yöntemleri arasında oldukça önemlidir (Torun, 2011). Öğretim faaliyetlerinin eğitimde verimli ve olumlu sonuçlar alabilmesi için, öğrenciden en yüksek verimi alabilecek şekilde tasarlanıp oluşturulması gerekmektedir (Say, 2016). Öğrencilerin katılımlarının az olduğu durumlarda, geleneksel sınıf ortamındaki olumsuzlukların eğitsel oyunlarla desteklenebileceği ve bu doğrultuda daha ilgi çeken katılımın aktif olduğu bir ortama dönüştürülebileceği düşünülmektedir (Doğusoy ve İnal, 2006).

Son zamanlarda daha popüler olan bir diğer yöntem ise oyunlaştırmadır. Oyunlaştırma Bayraktar'a göre (2015) iyi tasarlanması gereken kurgusal bir süreçtir. Bu nedenle eğitim ortamına dâhil edilerek kurgunun ve tasarımın bir parçası olabilmektedir. Oyun tasarım sürecinin eğitim faaliyetlerine aktarılarak öğrencilerin başarı, motivasyon, derse karşı ilgi ve tutumlarının olumlu olarak değiştiği süreci eğitimde oyunlaştırma olarak ifade edebiliriz (Yıldırım, 2016). Araştırmacılar eğitim ortamlarının kalitesinin artması için öğrencilerin anlamlı öğrenmelerini sağlamak ve öğrenme imkânlarını arttırmak amacıyla bilgisayar oyunlarının eğitim ortamlarında kullanılması gerektiğini ifade etmiştir (Doğusoy ve İnal, 2006).

Araştırmalarda oyunlaştırma ve dijital oyun temelli öğrenme kullanılarak yapılan öğretimlerin eğitim öğretim sürecine ciddi katkılar sağladığı gözlemlenmektedir. Karadeniz, Eker ve Burunsuz'un (2015) kazanımların öğrencilerin bilgiyi yeniden anlamlandırması için yeterli görülmediğini sosyal bilgiler öğretimiyle ilgili yaptıkları araştırmada aktarmışlardır. Bilgi ve kavrama düzeyindeki kazanımların öğrencileri ezberlemeye iten bir durum yaşattığı için yapılandırmacı yaklaşımın değerlendirilmesini belirtmişlerdir. Sosyal bilgiler öğretiminde oyunlaştırılmış ders etkinlikleri ile işlenen kazanımların özellikle bilgi ve kavrama düzeyindekiler için ezberci sistemden çıkararak daha kalıcı hale getirecektir. Öğrencilerin aktif ve merkezde olduğu sürece etkin katılımının olduğu bir ortam yaratacaktır. Oyunlaştırma öğrencilerin dikkat sürelerinin daha kontrollü olacağı ve motivasyonlarının yüksek olduğu orijinal bir çözüm yöntemi olarak karşımıza çıkmaktadır. Ayrıca sosyal bilgiler dersinde kavram öğretimine katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

## 1.2 ARAŞTIRMANIN AMACI

Bu araştırma ile ortaokul altıncı sınıf sosyal bilgiler dersi birinci dönem konularının oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlikler ile işlenerek gerçekleştirilen süreçte elde edilen öğrenci ürünlerinin incelenmesi ve bu sürecin öğrenci görüşlerine göre değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Araştırmanın bu genel amacı doğrultusunda aşağıdaki şu sorulara cevap aranmıştır:

1. Oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle işlenen altıncı sınıf sosyal bilgiler derslerinden elde edilen öğrenci ürünleri nasıldır?
2. Oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle işlenen altıncı sınıf sosyal bilgiler derslerine yönelik öğrenci görüşleri nasıldır?

## 1.3 ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ

Bilim ve teknoloji çağının hızla değişmesi sonucu her alanda olduğu gibi eğitim sisteminde de bir takım ciddi değişimler yaşanmaktadır. Bu değişimler içerisinde en dikkat çeken değişimlerden birisi öğretmen merkezli sistemden öğrenci merkezli sisteme geçilmiş olmasıdır. Yapılandırmacı yaklaşım ile birlikte öğrencilerin bilginin ışığında kendilerinin aktif olarak katılımcı olduğu ortamların sunulması önemli bir fırsattır. Eğitimde teknoloji son yıllarda gelişerek öğretimdeki yetersizlikleri giderme noktasında büyük değer taşımaktadır. Farklı imkânlar sunması öğrencilerin daha aktif ve merkezde olduğu bir öğretim programı oluşturulmasına sebep olmuştur. Bu nedenle Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) tarafından 2005-2006 eğitim öğretim yılı sonunda sistemde olan müfredat yenilenmiş ve eğitimin tüm kademelerinde yapılandırmacı yaklaşım temelli uygulamaları başlamıştır. Bu süreçten sonra sosyal bilgiler dersi ezber bir ders olmaktan çıkıp daha anlaşılır bir hal almaya başladığı söylenebilir.

Bilgiyi aktarmaktan ziyade bilgiye ulaşma ve kullanma eğitim sistemimizde temel amaç olmalıdır. Bunu sağlamak ise üst düzey beceri gerektirmektedir. Aslında ezberden çok anlayarak öğrenme, karşılaşılan yeni vaziyetlerle ilgili problemleri çözebilme ve bilimsel yöntem süreç becerilerini gerektirir (Bağcı, 2003).

Oyun, çocukların gelişimleri açısından temel fizyolojik ihtiyaçları kadar önemli ve temel gereksinimlerden biridir (Savaş, 2014). Çocukluktan gençliği geçen ve daha sonra yetişkin olan bireyler bu dönemlerinin hepsinde yaş düzeylerine göre farklı türde oyunlar oynamaktadırlar. Bu sebeple oyunlar aracılığıyla rahatlayan, eğlenen ve öğrenen çocuklar zihinsel gelişimlerinde ihtiyaç duydukları temele sahip olurlar (Değer, 2012). Araştırmalar ve kanıtlar çağlar boyunca çocuğun gelişiminde ve özellikle öğrenme sürecinde oyunun rolünü işaret eder (Shipley, 2008). Oyun yaratıcı bir ortam olarak çocukların güdülerini, duygularını, fantezilerini gerçekleştirmeleri ve bunları ifade edebilmeleri, korkularıyla yaşamayı ve üstesinden gelmeyi öğrenmeleri için önemli bir ortam oluşturmaktadır. Oyun ortamında gözlemlediğimiz tekrar davranışlarıyla çocuk, kendi zihinsel yapısının müsaade ettiği kadarıyla kavradığı bilgilerden yola çıkarak kendine ait gerçeklik yapısını oluşturur. Bu gerçeklik yapıları, yeni tecrübeler ve farklı bakış açılarıyla harmanlanarak etkileşim halinde değişime uğrar ve zihinde tekrardan yapılandırılır (Sevinç, 2015).

Eğitimciler oyunların eğitim sisteminde kullanılması ile ilgili çeşitli fikirlere sahip olsalar da Garris, Ahlers ve Driskell (2002, s. 441-467) ve Kirriemur ve McFarlane'e (2004) göre oyunlar öğretici ve yol gösterici olmaları nedeniyle eğitimde kullanmaya uygundur. Sebepleri değerlendirildiğinde, oyunların öğrenci merkezli olması, oyunda bireylerin yaparak-yaşayarak öğrenmesi ve sorunun çözüm aşamasında aktif rol oynamaları, öğrenme için motivasyon sağlaması yer almaktadır. Oyunun eğitime dahil edilmesi motivasyon sağlayacak yöntemlerden birisidir.

Prensky'e (2001a) göre öğrenme için çaba harcamak gerekmektedir. Bunu sağlamak içinde öğrenci, öğrenmeye karşı istekli olmalıdır. Bu sebeple öğretmenler öğrencilerinin öğrenmesini istiyorlarsa onları motive etmeleri önemlidir. Ayrıca, öğrenme sürecine katılmalarını da sağlamalıdır. Bilgisayar oyunları ise içeriği ve doğası gereği motive etmektedir. Oyunlar öğrencilere farklı ortamlar yaratarak, roller yoluyla yeteneklerini ortaya koymalarını, bilgi, beceri ve deneyim kazanmalarını sağlarlar. "Rekabetçi egzersiz" olarak vasıflandırılan oyunlarda amaç ilerlemek ve kazanmaktır. Oyuncu bunu gerçekleştirmek için konuyla ilgili öğrenmesi ve kavranması gereken durumları öğrenerek bunları kullanır (Gredler, 2003).

Oyun temelli öğrenme (GBL- Game Based Learning) öğrenme çıktılarını açıklayan, bir oyunla öğrenme yöntemidir. Oyun temelli öğrenme, konuyu oyun ile dengelemek ve oyuncunun bahsedilen konuyu gerçek dünyada anlamlandırma ve uygulama



becerisi için tasarlanmıştır (Tokgoz, 2017). Öğretmenlerin tasarlamış oldukları süreçlerde öğrencilerin aktif katılımı ile öğrenmeyi gerçekleştirdikleri öğrenme ortamı oyun temelli öğrenme olarak ifade edilebilmektedir.

Oyunlaştırma ile ilgili alan yazın ve yapılan çalışmalar incelendiğinde çalışmaların daha çok teoride kaldığını pratiğe çok fazla geçemediğini, öğretmenlerin çeşitli çalıştaylar aracılığıyla edindiği bilgileri bir tasarım çerçevesinde geliştirerek derslerine entegre edemedikleri görülmektedir. Bu nedenle bu araştırma da eğitimcilerin oyunlaştırma yaklaşımlarını ve oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlikleri sınıflarında uygulaması için oyun tasarımları ve dinamiklerini nasıl kullanması gerektiği, oyunları oyunlaştırma sürecinde ne şekilde kullanabileceği üzerinde de durulmuştur. Oyunlaştırma etkinliklerinin, hem sınıf dışı hem de sınıf içi faaliyetlerde öğrencilerin derse bağlılıklarını ve motivasyonlarını olumlu anlamda etkilediği bilinmektedir (Simões 2013; Vassileva, 2008). Yapılan bu çalışmanın öğrencilerin hem sınıf ortamında hem de sınıf dışında ilgisini çekerek, motivasyonlarını arttırıp, öğrenme ortamının bir parçası haline getirecek oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerin nasıl yapılabileceği konusunda alan yazına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Ayrıca eğitim alanında oyunlaştırma uygulamalarının yapılması ile ilgili yeterince öneri ve deneyimin mevcut olmaması çalışmanın önemini ortaya koymaktadır.

Oyun ve oyun teknolojisinin hızla gelişmesi ile oyunların kullanımı sadece eğitim ortamında değil kalite ve başarıyı arttırmak için iş dünyasında da oldukça revaçta ve gün geçtikçe dikkat çekmektedir. İletişim sektöründe, askeri alanlarda ve diğer farklı sektörlerde de oyunun kullanımı her geçen gün artmaktadır. Sektörde yapılan araştırmalarda son yıllarda hızla artan oyunlaştırma kavramı üzerinde durulduğu gözlemlenmiştir. Bu çalışmada hem oyunlaştırma yöntemi hem de oyunlaştırılarak tasarlanan yaratıcı etkinlikler kullanılarak yapılan öğretimlerin, öğrenci ürün ve görüşlerine etkisini ortaya çıkaracaktır. Bu çalışmayı alanla ilgili yapılan çalışmalardan ayıran en önemli özellik oyunlaştırılmış ortamların sadece sınıfla sınırlı kalmaması, okul atmosferine yansımaları ve tüm bu durumların öğrencilerin ürün ve görüşlerine etkisini değerlendirmesi olacaktır.

## 1.4 SINIRLILIKLAR

Araştırma süreci 2018-2019 öğretim yılı güz döneminde özel bir okulda 6. sınıf Sosyal Bilgiler dersi kapsamında yürütülmüş ve süreçte öğrenci ürün ve görüşlerine yer verilmiştir. Eylem araştırması kapsamı bu şekilde belirlenmiş ve sonuçlar bilimsel süreçlerin imkân sunduğu düzeyde yorumlamaya çalışılmıştır. Uygulama öğrenci ürünleri, hazırlanan oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklere vermiş oldukları dönüşümlü düşünme yazıları, kendi hazırladıkları oyunlar, Bil bakalım? Sosbu, Ben Kimim?, İpek Yolu Günlüğü , Bay Murtaza gibi oyunlaştırma yöntemleriyle hazırlanan çalışmalarla sınırlı tutulmuştur.

## 1.5 TANIMLAR

Araştırmada geçen önemli terimlerin tanımları aşağıda sunulmuştur:

**Eylem Araştırması:** Eylem araştırması, kişilerin kendi mesleki eylemleri hakkında araştırma yapmaları ve değişim için eyleme geçmeleri temelinde gerçekleşen sistematik bir müdahale sürecidir.(Costello,2007)

**Oyun:** “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence.” (TDK )

**Oyunlaştırma:** Kullanıcıların deneyimlemesini ve katılımlarını arttırmak amacıyla oyun olmayan ortamlarda oyun elementlerinin yansıdığı ve kullanıldığı bir sistemdir. (Deterding, Sicart, Nacke, O’Hara ve Dixion, 2011)

**Oyun temelli öğrenme:** Genellikle bir oyun alanı içerisinde gizli veya açık öğrenmenin oluşturulduğu öğretimdir (Bozkurt ve Genç-Kumtepe, 2014). Oynayarak öğrenmeden yola çıkarak oluşturulan ve bu süreçte hızla geliştirilen oyun temelli öğrenme; oyun senaryosuna problemleri yerleştirerek, öğrencilerin oluşturdukları veya oyun içerisinde keşfederek çözüm yolları buldukları, kazanımlara ulaşmalarını hedefleyen öğretim ortamlarıdır (Malta, 2010).

**Oyunlaştırılmış Oyun Temelli Öğrenme:** Öğrencilerin kazanması gereken genel ve özel hedeflere ulaşmaları adına oluşturulan oyun temelli öğrenme ve oyunlaştırma yönteminin beraber kullanılması durumudur.

**Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlikler:** Dijital çağın öğrenenlerine yönelik oluşturulmuş, **oyunlaştırma** unsurlarının dâhil edildiği eğitsel oyunlarla birlikte oyun tabanlı eğitimin de harmanlandığı yaratıcı etkinliklerdir.

**Sosyal Bilgiler:** *“Bireyin toplumsal varoluşunu gerçekleştirebilmesine yardımcı olması amacıyla; tarih, coğrafya, ekonomi, sosyoloji, antropoloji, psikoloji, felsefe, siyaset bilimi ve hukuk gibi sosyal bilimleri ve vatandaşlık bilgisi konularını yansıtan; öğrenme alanlarının bir ünite ya da tema altında birleştirilmesini içeren; insanın sosyal ve fizikî çevresiyle etkileşiminin geçmiş, bugün ve gelecek bağlamında incelendiği; toplu öğretim anlayışından hareketle oluşturulmuş, bir ilköğretim dersidir”* (MEB, 2005).

**Yapılandırmacı Yaklaşım:** *“Yapılandırmacı yaklaşıma göre öğrenenler bilgiyi temelden kurmaktadır. Öğrenenler bilgiyi etkin bir şekilde oluşturarak var olan zihinsel şemaları ile öğrenmeye yön verirler. Önceki öğrenmeleriyle yeni bilgilerini bütünleştirerek kendi yapılandırdıkları bilgilerini özümserler.”*

(Erdem ve Demirel, 2002).

## **BÖLÜM II**

### **KAVRAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR**

Bu bölümde araştırmada ele alınan konu ve problem ile ilgili, tanımlamalara ve çalışmalara yer verilecektir. Araştırmacının amaçları arasında Sosyal bilgiler ve oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlik sürecini oluşturan içeriklerle ilgili kuramsal bilgiler çeşitli kaynaklardan faydalanılarak aktarılmıştır.

#### **2.1 ÖĞRENME VE OYUN**

##### **2.1.1 Öğrenme ve Oyun İlişkisi**

Eğitim öğretim süreci insanlık tarihiyle aynı zamansal dilimlere sahip ve eskidir. Sürekli arayış içinde olan insanoğlu değişimle birlikte öğrenmeyi nasıl gerçekleştireceğini ya da başka birine nasıl aktaracağına yönelik düşünüp taşınmışlardır (Bozbağ, 2015). Böylece sürekli bu süreci yapılandırarak şekillendirmişlerdir. Sürekli arayış içerisinde olan ve çeşitli öğrenme yöntemleri geliştiren insanoğlu, gerekliler doğrultusunda ihtiyaçlara yönelik öğrenmenin daha kalıcı olmasını sağlamıştır. Eğitimcilerin en çok araştırdıkları konular arasında psikolojik ve biyolojik süreçlerin etkileşimi ile ortaya çıkan öğrenme durumunun gerçekleştiği yer olan beyinin sürekli merak konusu olmuştur (Keleş ve Çepni, 2006).

Beyin gelişimi ile ilgili yapılan araştırmalarda, oyunun beyin yapısal sürecini emekleme aşamasındayken oluşturduğu düşünülmektedir. Uyarılma süreci beyin için önemli bir evredir. Güvenli bağlanma açısından, oyun beyin yollarını güçlendirerek aktif keşfetme durumlarını ortaya çıkarmaktadır. Oyun, hayatın ilerleyen

dönemlerindeki öğrenme süreçleriyle alakalı olarak yeni durumlar geliştiren ve bu sürece adapte olan bir beyin yaratmaktadır (Lester ve Russell, 2008).

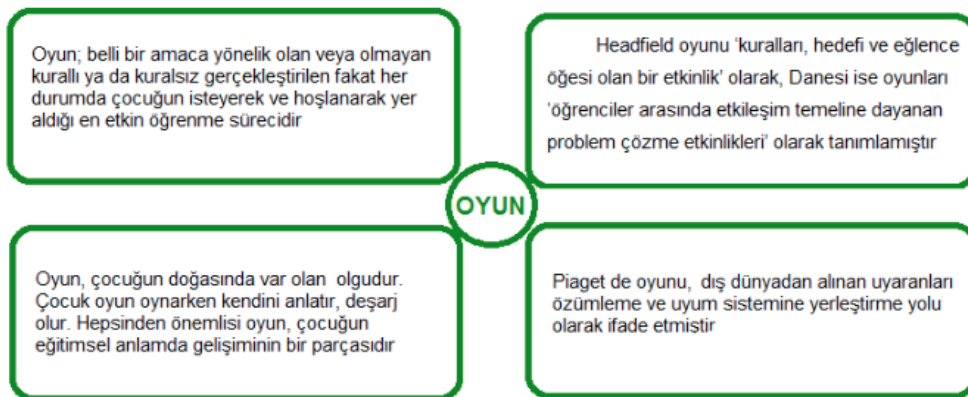
Oyunlar, çocukların risk almalarına ve anlamlı bilgiler oluşturmak için keşfetmelerine olanak sağlamaktadır. Yeniden tanımlamalarına ve anlamlı ilişkiler kurmalarına destek olan oyun kaliteli oyun deneyimleri geçirmelerine neden olmaktadır. Oyunun duyuşsal ve bilişsel yararları en iyi biçimde araştırılarak aktarılmıştır. Çocukların gelişmiş hafıza becerilerine sahip olması için oyun önemli bir araçtır. İyi tasarlanmış oyun deneyimleri dil gelişimi ve beceri düzeyleri ile davranışlarını geliştirerek, akademik öğrenmeye destek olmaktadır (Bodrova & Leong, 2005).

Demirel (2002), beynin yaşam faaliyetlerini gerçekleştirmek için etrafındaki tüm durumlara karşı uyanık olarak öğrenme gerçekleştirdiğini ifade etmektedir. Beyin motivasyonun yüksek ve stres durumlarının kontrol altında olduğu durumlarda sinirsel ağlarını aktif olarak kullanır. Bu süreçte yaratıcılık artmakla birlikte, üst düzey düşünme becerileri ortaya çıkmaktadır. Analiz, sentez, uygulama ve değerlendirme basamaklarının kullanıldığı bu aktif durumda beyin gelişmektedir (Demirel, Erdem, Koç, Köksal ve Şendođdu, 2002). Bu açıklamalar dikkate alındığında yaratıcılığı artmış eğitim ortamlarında öğrenenlerin öğrenme eylemini daha kolay gerçekleştirebilecekleri söylenebilir.

Günümüzde bilgi teknolojilerinin hızla değişimi ve sosyal hayattaki yenilikler yaşam boyu öğrenme kavramını daha önemli hale getirmektedir. Ayrıca öğrenmeyi öğrenen bireyler yetiştirmenin zorunluluđunu ön plana çıkmaktadır. Eğitim programları aracılığı ile öğrenenlere öğrenme yaşantıları sağlanmaktadır. Programın en önemli unsuru şüphesiz eğitim durumlarıdır ve öğrenme bilginin organize edilerek, depolanmasını sağlayan gerektiğinde geri çağırılmasını içeren bir süreç olmaktadır. Öğrenme aynı zamanda duyu organlarımız vasıtasıyla gelen uyarıcıların anlamlı hale gelmesini sağlamaktadır. Bu süreçte insanlar hayatları boyunca öğrenme eylemini gerçekleştirmektedirler. Öğrenmenin sağlandığını anlamak için bireydeki yaşantı sonucu gerçekleşen davranış değişikliklerini tespit etmek gereklidir (Ülküdü, 2016). Fakat yetişkinlerin ve çocukların öğrenme süreçlerindeki hızlarının farklı olduđu söylenebilir.

## 2.1.2 Oyun Nedir?

Yetişkinlerin öğrenme yaşantılarının daha yoğun ve karmaşık olmasına rağmen çocukların daha basit şekilde öğrendiklerini söylenebilir. Çocukların temel amacı dış dünyayı algılamaya çalışmak olduğu için her türlü materyal oyun malzemesi olarak kullanılabilir. Çünkü çocuklar için en önemli evre oyunun içinde yer aldığı süreçtir (Ülküdür, 2016). Frobel'in çalışmalarından tüm eğitimcilerin etkilendiğini söylenilebilir. Bunun sebebi Frobel'in çocukların öğrenmeyi kendi aktiviteleriyle sağladığını ifade eden görüşleri ve oyun mekanizmasının çocuğun en doğal ve içten kendini ifade etme biçimi olduğu görüşleridir (Akandere, 2003). Dewey'in tıpkı Frobel'in gibi eğitimin çocukların yaşam sürecine odaklı ve ilgileri doğrultusunda olması gerektiği düşüncesiyle benzetmektedir. Oyun ortamındaki çocuk hem motivasyonu yüksek biçimde eğlenmekte hem de süreçte öğrenmeyi sağlamaktadır. Çocuğun gelişim evreleri dikkate alındığında, oyun hem tüm evreleri doğrudan etkilemekte hem de çocuğun içinde bulunduğu duyuşsal durumları ortaya koymaktadır. Aynı zamanda yetişkinlerle iletişim kurma ve becerileri geliştirmede aracı olduğu söylenilebilmektedir. Çocukların ilgi ve merakları söz konusu olduğunda "oyun" kavramı yine önümüze çıkmaktadır. Oyunun, çocukların yaşamlarının bir parçası olduğu ve zekalarını etkileyen en önemli faaliyet olduğu söylenilebilir. Ayrıca kişilik yapıları üzerinde de etkisi bulunmaktadır (Ormanoğlu-Uluğ, 2013).



Şekil 1. Farklı oyun tanımları ( Kavşut, Çavuş ve Akpınarlı, 2011)

Oyun tasarımları konusunda şüphesiz kaynak olan Eric Zimmerman ve Katie Salen oyuncuların sanal bir çatışma ile sürece hakim oldukları ve sonuçları ölçülebilen bir sistem olarak oyunu tanımlamaktadırlar. Kurallarının belirlendiği bu sistem içerisinde kazanan ve kaybeden gibi skorları ile ölçülebilen bir sonuç vermektedir. Yavuzer'in (2001) oyunun çocuğun yaratma durumundaki en önemli faktör olduğunu ve bu sayede kendisini denetleyip yaşantılar aracılığıyla kendisini tanımayı öğrendiğini ifade etmektedir.

Malta'ya (2010) göre oyun *“Çocukların, insanların ve hatta tüm canlıların yaşamında önemli bir yeri olan, farklı amaçlar için her yaşta faydalanılan, öğrenmeye ve gelişime önemli katkıları olan vazgeçilmez bir aktivitedir”*. Tüm bu tanımlamalardan yola çıkarak oyunun çocuğun gelişim evreleri için önemli bir ilerleme sağladığı ifade edilebilir. Ayrıca sadece eğlence aracı olarak tanımlanmamasının öğrenme yaşantıları sağlaması nedeniyle, çocukların gelişiminde fark yaratan bir aktivite olduğu söylenebilir.

Hayatın her aşamasında var olan oyunun, çocukluk yılları için çok önemli etkisi bulunmaktadır. Yaşadığı dünyayı öğrenmesi ve anlamlandırması için bir araç olan oyun çocukların sevgilerini, mutluluklarını, hayallerini, hıslarını, iç çatışmalarını ifade ettikleri bir dil olarak kabul edilmektedir. Oyunun çocuklar üzerinde özgürlüklerini arttıran bir etkisi bulunmaktadır. Bu sebeple yetişkinlerle kıyaslandığında çocukların üzerinde oyunun yaratıcılık etkisi ve bağımsız olma duygusu ile çocuğu daha çok geliştirdiği belirtilmektedir.

Öğrenen bireylerin sosyal ve iletişim beceri düzeylerini arttırmaları için öğrenme ortamlarına mutlaka oyun girmelidir. Nasıl öğrendikleri ile ilgili kendilerinin farkına varan bireylere dönüşmeleri için genellikle bu yöntem gereksinim durulmaktadır (Pivec 2007; Senemoğlu 1994). Okul öncesi eğitim faaliyetleri göz önünde bulundurulduğunda çocuklara kazandırılacak temel beceriler oyun aracılığıyla sağlanmaktadır. Çocukların yaparak yaşayarak öğrenme yoluyla birlikte yapılan etkinliklerden zevk almaları ve motivasyonlarının artması büyük önem taşımaktadır.

Aral, N., Gürsoy, F. ve Köksal, A. (2001) oyun içerisindeki duygusal aktarımın çocuk için çok önemli olduğunu ve toplumun ruh sağlığı açısından önem taşıdığını ifade etmektedir. Çocuk oyun aracılığıyla duygu aktarımı sağlayarak pek çok tecrübe edinmektedir. Mutluluk, sevinç, kin, nefret, sevgi, bağımsızlık, ayrılık gibi duygu durumları yaşayarak anlamlandırmaktadır (Akandere, 2003).

### 2.1.3 Oyunun Tarihçesi

İnsanlık tarihine bakıldığında oyunun hayatın bir parçası olduğunu ve oynatılan oyunların dönemlerin özelliklerini yansıttığı görülmektedir. Arkeolojik kazılarda ortaya çıkan taşlar, uçurtmalar, basit topaçlar ve dönemin materyallerinden yapılmış bebekler gibi bulgulardan hareketle oyunun hayatın vazgeçilmez parçası olduğu ortaya çıkmaktadır (Çoban ve Nacar, 2015: 9). Daha geriye gidildiğinde antik dönemlere dair bulgularda tanrılara yapılan mistik ibadet törenlerinde eyleme dayalı oyunlar oynandığı ifade edilmektedir. Jimnastik ve dans gibi eyleme dayalı faaliyetler için süreç okullara taşınarak eğitimleri vermeye başlanmıştır (Karakaya, 2008: 139).

Oyunlar, ortaya çıktığı toplumun özelliklerini doğrudan yansıtmaktadır. Kültür yapısından doğan oyunun toplumu yansıtmamasından dolayı oyunlar kültür çözümlerinde kullanılmaktadır (Cengiz,1997). Ülkelerin geleneksel oyunlarına baktığımızda bunların izlerini görebiliriz. Toplumların kültür mirası olarak görülen oyunlar, tarih boyunca sosyal etkileşimin ayrılmaz parçası olmuştur. Uygarlıklar manevi ve etik değerlerin öğreticiliğini sağlamak adına oyunları kullanmışlardır. Antik Mısırlılara ait Senet ve Mezo-amerikanlara ait top oyunu mistik ve dini değerler içerirken, Hindistan tarafında doğan “Yılanlar ve Merdivenler” ile İngiltere’de çıkan ve Hristiyan ahlakı üzerinden tasarlanmış “Mansion of Happiness” buna örnek olarak verilebilir. Tüm bunlarla birlikte farklı becerileri güçlendirmek içinde oyun kullanılmıştır. Orta Asya’da Go ve Shatranj stratejik düşünme becerilerini güçlendirici özellikleri nedeniyle bu bölgede tercih edilmiştir.

Oyunun öğrenme ve öğretme faaliyetlerinde kullanılması Jean Jacques Rousseau’nun (1712-1778) felsefesine dayanmaktadır. Çocuğun özgür hareket etme eğilimini göz önünde bulunduran filozof, yetenekleri doğrultusunda eğitilmesinin gerekliliğini vurgulamaktadır. Oyunun çocukların becerilerinin gelişiminde ve sağlıklı büyümelerinde önemli bir role sahip olduğu, sözel zekâ, yaratıcılık, dil gelişimi açısından da çocukları geliştirdiği söylenir (Johnson, Christie ve Yawkey 1987). Çocukların bu gelişimsel süreçte kendilerinin seçtikleri oyunlarda daha etkili bir öğrenme gerçekleştirdikleri ortadadır. Çocukların beceri gelişimi göz önünde bulundurulduğunda başkalarının seçtiği etkinliklerde başarı düzeyleri kendi seçtikleri etkinliklere oranla daha düşük olduğu söylenilebilir.



Platon, beden ve ruh eğitiminin çocukların eğitim sürecinde birlikte yapılmasını önerirken, çocukların tüm bu süreçte oyunla büyümesi gerektiği üzerinde durmaktadır. Ayrıca yetişkinlerin çocukları engellemesinin zararlarını ifade ederken, çocukların yeteneklerinin keşfinde oyunun önemine değinmektedir. Gazali de tıpkı Platon gibi çocuğun eğitiminde oyunun önemine vurgu yapmaktadır. Gazali'ye göre oyun, çocuğun öğrenme gücünü artırır, hafızasını yeniler ve güçlendirir (Akandere, 2003).

Freud oyunun evrelerini değerlendirirken çocuklar üzerindeki ruhsal ve kişilik gelişiminin etkilerinin önemini vurgulamıştır. Miltred Parten ise, çocukların üzerinde sosyal gelişimin oyun ile gerçekleşmesinin etkilerini incelemiştir. Montessori eğitim materyallerinde çocukların öğrenmesine yönelik oyunların seçilmesi ve hayali oyunlar yerine amaçlı oyunların oynanmasının çocuğun gelişiminin üzerinde daha etkili olacağını belirtmiştir. Yetişkinlerin bu süreçte çocuklarla birlikte oyun oynamasının önemi üzerinde durmuştur (Sevinç, 2005).

Kaşgarlı Mahmut'un Divanü Lügat-it Türk adlı eseri, Evliya Çelebi'nin Seyahatnamesi ve Dede Korkut Hikâyeleri incelendiğinde tarihte Türklerle ilgili geleneksel oyunlarla ilgili bilgilere ulaşılabilir (And, 2003). Kaşgarlı Mahmud, 11. yüzyılda yazmış olduğu Dîvânu Lugâti't-Türk adlı eserinde, oyunların ortaya çıkışını şu şekilde anlatmıştır: *“Kabile mensupları, yabani hayvanlardan korunmak ve yaşamları için gerekli besin maddelerini onları avlayarak temin etmek için kuvvetli olmak zorunda idiler. Bu maksatla aralarında yaptıkları yıkmaca (güreş), seyirtmek (koşu), taş atma, yumruk dövüşü (boks) gibi oyunlarla beden kültürlerini geliştirerek güçlü ve kuvvetli kalıyorlardı. Sonraları bu oyunları yabancı kabilelerden korunmak ve onlara üstünlük sağlamak için düzenli bir biçimde ve toplu olarak yapmaya başladılar.”*

Oyun kuramı incelendiğinde 19. Yüzyılın sonlarına doğru şekillendiği görülmektedir. Schallar ve Lazarus yazdıkları oyun konusundaki kitaplarında, oyunun sistemine ilişkin çalışmalar yaparken aynı zamanda da oyun işlevine farklı açılardan bakan teoriler üretmişlerdir (Ormanlıoğlu Uluğ, 2007: 36). Sanayileşme sürecine giren dünya düzeninde 20. yüzyıl itibariyle oyun ve çocuk odası ile oyuncak mantığı yaygınlaşmaya başlamıştır.

20.yüzyıla gelindiğinde, yaparak yaşayarak öğrenme ortamının önemi John Dewey tarafından ortaya atılmıştır. Oyun tasarımlarında çocukların aktif olarak ortama

katılımı bu nedenle önemlidir. Anaokulların kurucu öncüsü olarak ifade edilen Frobel, eğitimin başlangıcının okulöncesi olduğunu ve bu dönemde oyun sisteminin kullanılması gerektiğini vurgulamıştır. Bu sebeple de modern oyun pedagojisinin atası sayılmaktadır (Karakaya, 2008: 142).

Yapılan açıklamalar değerlendirildiğinde oyunun çocuğun isteyerek gerçekleştirdiği bir eylem olması gerektiği ve içerisinde bir amacın varlığının bulunmasının önemi aktarılmaktadır. Çocuğun etkin öğrenme sürecinde oyun; bilişsel, fiziksel, duygusal ve sosyal gelişimin bir parçasıdır. Oyun kavramı hakkında bu kadar çok ve farklı tanımın olması, farklı araştırmacıların ve bilim adamlarının oyunu kendi alanları ve uzmanlıkları açısından değerlendirmelerinden kaynaklanmaktadır. Bilim insanlarının değerlendirmesine ve tanımlamalarına baktığımızda birinin fiziksel özellikleri değerlendirirken diğersinin psikolojik açıdan değerlendirdiğini görebiliriz. Yapılan tanımlarda çocukların farklı yönleri ele alınarak bu yönleri üzerinde durulmuştur. Tüm bu tanımlarda ortak bir görüş ortaya çıkmaktadır ki bu da oyunun çocukların fiziksel, zihinsel ve sosyal gelişimine olumlu etkisinin olduğu, çocukların hayatta lazım olan her şeyi oyunlar sayesinde öğrendiğidir. Her oyun, çocukların farklı yeteneklerini geliştirmeye ve ortaya çıkarmaya yöneliktir. Görülüyor ki ortak nokta çocuktur. Oyun çocuğa şekil veren bir araçtır. Bu yönüyle oyun, hiç kimsenin öğretemeyeceği bilgileri, çocuğun kendi deneyimleriyle edindiği bir öğrenme yöntemidir.

#### **2.1.4 Oyun Kuramları ve Sınıflandırılması**

Oyunların gelişim süreci değerlendirildiğinde yaş düzeyleriyle bağlantılı olarak değiştiği görülmektedir. Çocuklarda gerçekleşen gelişim evreleri ile orantılı olarak değişen oyunlar somuttan soyuta, basitten karmaşığa ve işbirliğine dayalı olarak farklılaşmaktadır. Piaget oyunun evrelerini incelerken zihin gelişiminin öneminden bahsetmiştir. Zihinsel gelişimin evrelerinin oyun ile gelişeceğini savunan Piaget, oyunlar aracılığıyla çocukların insan, hayvan ve nesnelere taklit ederek öğrenmeyi tecrübe ettiğini aktarmaktadır. Sembolik oyun döneminden sonra oyunun gerçeğe yakınlığı artar.

Parlett (1992) oyunla ilgili en kabul gören sınıflandırmalardan biri olarak ele alınmakla birlikte oyunu formal oyun ve informal oyun olarak iki kategoriye ayırmaktadır. Formal oyunu kurallar ile belirtilen ve kazanmak adına unsurların bulunduğu bir sistem olarak kabul ederken informal oyunu kuralları olmayan sadece

eğlenme unsuru olarak ele alınan bir oyun olarak ifade eder. Öğreğin iki çocuğu yerde yuvarlanması informal oyuna girerken aşamalar atlayarak sonucunda kazanımı olan oyun ise formal oyundur. Oyun ile ilgili kabul gören bir diğer sınıflandırma da ise oyunu türlere ayırarak ifade eden Sutton-Smith (1997)'dir. Buna göre; düşünsel oyun, oyunsu davranış ile eylem, yalnız oyun, temsili oyun, performans dayalı oyun, spor müsabakaları ve festivalleri içeren oyun ve riskli oyun olarak sınıflandırılmıştır.

Teknoloji kullanım durumuna göre oyun, geleneksel oyun, dijital oyun ve sanal gerçeklik oyunu olarak sınıflandırılabilir. Geleneksel oyunlar toplumların alışkanlıklarıyla devam eden teknolojik kullanımların sonucunda hazırlanmamış oyunlardır. Dijital oyunlar ise teknolojik aletlerin kullanımının hakim olduğu bilgisayar yada mobil araçlar vasıtasıyla gerçekleşen oyunlardır. Eğitsel oyunlar ve dijital eğitsel oyunlar öğrenme deneyimleri sunan ve belirli bir öğretim hedefine yönelik tasarlanan faaliyetler olarak geleneksel oyunlardan ayrılmaktadırlar.

### **2.1.5 Oyuncu Türleri**

Oyunun içerisinde yer alan oyun unsurlarıyla insanların yaşadığı deneyimler oyunun etkisini ortaya koymaktadır. Oyunun planlı bir şekilde tasarlanması süreci en önemli basamak gibi görünse de oyun ortamında bulunacak oyuncuların en etkili unsur olduğu unutulmamalıdır. Bu tasarlama evresinde öğretim modeli baz alarak hazırlanacak oyun için oyuncuyu iyi tanımak gerekmektedir. Oyunlarda bireysel farklılıkların öne çıkması bu tasarım sürecinde oyunların daha ayrıntılı incelenmesine neden olmuştur. Bartle'nin (1996) yaptığı oyuncu sınıflandırmasına baktığımızda başarılar, sosyalleşenler, kâşifler ve katiller olarak ifade edildiği görülmektedir.

***Başarılar (Achievers):*** Oyunda “sadece hedefleri tamamlamaya değil aynı zamanda iyi performans göstermeye odaklıdır. Ödülleri, oyun kazanımlarına hızlıca ulaşmayı, görevi tamamlamayı ve lider tablolarını seven oyuncu tipleridir” (Bozkurt, 2014).

***Sosyalleşenler (Socializers):*** Oyun atmosferinde yer alan diğer oyuncularla iletişim becerilerini geliştirerek sosyalleşmeyi tercih ederler.

***Kaşifler (Explorers):*** Bu oyuncu tipinin amacı oyunda yer alan öğeleri ve yönergeleri keşfetmektir.

**Katiller (Killers):** Bu oyuncu tipinin öncelikli hedefi ne şekilde olursa olsun kazanmaktır. Bunun için oyunda karşılarına çıkan her karşı bileşeni ortadan kaldırmaya çalışırlar. Bu oyuncular sürekli mücadele halindedir (Bartle, 1996).

Diğer bir sınıflandırma Park Associate' den aktaran (2006), Klopfer, Osterwell ve Salen'a (2009) aittir. Bartle' ın sınıflandırmasına baktığımızda tüm sistemi içine alan gelen bir sınıflandırma olduğu görülebilirken, diğer sınıflandırmanın dijital oyunculara yönelik olduğu belirtilmiştir. Dijital oyunculara yönelik sınıflandırmada, güçlü oyuncular, sosyal oyuncular, serbest oyuncular, pasif oyuncular, tesadüfi oyuncular, geçici oyuncular yer almaktadır.

## 2.2 OYUN TEMELLİ ÖĞRENME

Oyun temelli öğrenme düşünüldüğünde oyunun bizim için önemini değerlendirme durumu ön plana çıkmaktadır. Oyunu bu kadar önemli kılan şey nedir? Öğrenme süreçlerini destekleyen, durumu çözmesi veya kazanması için gerekli olan bilginin oyun bağlamı içerisine gömülü olduğu, bu bilgiyi araştırmak, geliştirmek ve tartışmak gibi görevlerin oyuncularında olduğu öğrenme ortamıdır (Kim, Park ve Baek, 2009). Locke ve Rosseau'nun çalışmaları ele alındığında oyun ile ilgili kapsamlı araştırmaları göze çarpmaktadır. Yapılan tüm bu çalışmalarda oyunun çocuğun gelişiminde ve öğrenmesinde rolünün önemini ortaya koyan kanıtlar sunmaktadır (Shiple, 2008).

Geleneksel yöntemlerle işlenen öğretim süreci gelişen ve değişen toplumdaki öğrenci profilini karşılayamamaktadır (Polat ve Varol, 2012).Eğitim anlayışında yaşanan değişiklikler değerlendirildiğinde öğrenci merkezli bir duruma evrildiği görülmektedir. Öğretmenlerin bilgiyi aktaran ve aktif olduğu geleneksel anlayış yerini öğrencinin merkezde yer aldığı, ilgi ve ihtiyaçlarına yönelik anlamlı öğrenmeler gerçekleştiği bir hal almıştır (Malta, 2010).

Karabağ ve Aydoğan, (2015), çocuklar için vazgeçilmez olan oyunun sınıf içerisinde planlanan bir sistem dâhilinde yer almasının mümkün olduğunu aktarmışlardır. Öğrencilerin öğrenme motivasyonlarını sağlayan durumlar çok çeşitlidir (Ünsal, 2007). Öğrenme sırasında kullanılan yöntemin önemsenerek kullanılması önemlidir. Sınıf ortamlarına aktarılacak öğretim materyallerinin öğrencilerin ilgi ve merakını

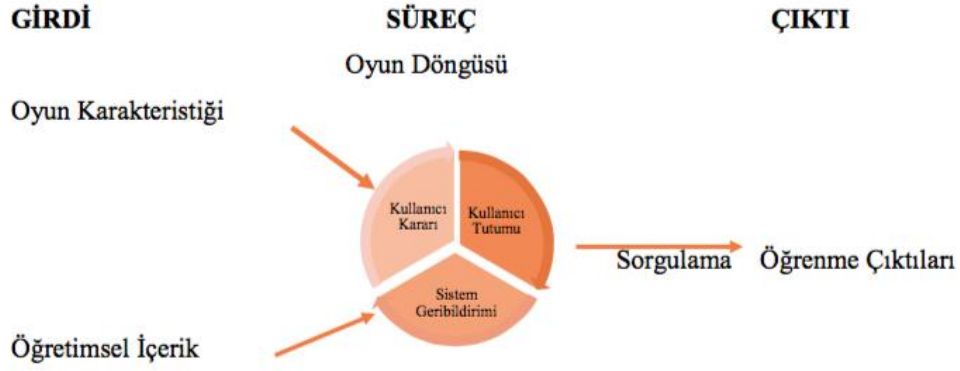
canlı tutabilecek şekilde tasarlanması önemlidir. Öğrencileri güdüleyebilecek ve harekete geçirecek, başarı ve başarısızlık gibi aktif katılımlarında etkili olabilecek planlamalar önemlidir (Ünsal, 2001). Bu ortamları oluşturmak için oyun kurgusu ön planda tutulmalıdır.

Oyun temelli öğrenmede kazanımlar doğrultusunda kavram veya beceriyi kazandırmak amacıyla tasarlanmış öğretim materyali bulunmaktadır. Tasarlanan bu öğretim materyali kavramı veya beceriyi kazandıran bir oyun olabileceği gibi aracı konumdaki bir oyun bağlamı da olabilmektedir. Oyun temelli öğrenmeyi sağlayacak bir oyun geliştirmek iyi bir alan bilgisi ve pedagojik alan bilgisi gerektirmektedir ve oldukça uzun ve maliyetli bir süreçtir. Bu nedenle öğretmenler oyun temelli öğrenmeyi daha az tercih ederler. Fakat süreç öncesinde planlı olarak hazırlanabilen oyunlar kullanılabildiği gibi bunun için geliştirilmiş oyunlarda tercih edilebilir.

### **2.2.1 Oyun Temelli Öğrenme Modeli**

Oyun tabanlı öğrenme modeli oyun özelliklerini ve eğitimsel içerikleri birlikte harmanlamaktadır. Oyun döngüsü içerisinde kararları kendi alan birey geribildirimler aracılığıyla sorgulama evresi yaşayarak öğrenme çıktıklarına ulaşmaktadır. Sorgulama evresi bireylerin elde ettiği bilgiler doğrultusunda döngüsel olarak devam eder. Bu döngünün bireyin oyuna başlamasından tamamladığı evreye kadar elde ettiği becerilerin aşaması başarı olarak ele alınabilir. Bilişsel yapıda, tutum ve davranışlarda yaşanan değişim oyun döngüsünün önemini ortaya koyar (Prensky, 2001). Hedeflenen davranışlara ulaşmak oyunun en temel amacı olarak ifade edilse de, duyuşsal ve bilişsel tepkiler sonucunda oyundan alınan geri dönütlerin önemli olduğu Garris ve ark. (2002) tarafından ortaya koyulmaktadır. Garris ve ark. (2002) oyun tabanlı öğrenmenin geleneksel öğrenme modellerine göre oyuncunun tercihinde sürekli tecrübe edilecek bir öğrenme modeli ortaya koymaktadır. Modelde aktif öğrenme süreci yaşayan bireyin öğrenen deneyimleri sonucunda bilgilerini tekrar tekrar yapılandırdığı görülmektedir. Ayrıca oyun sırasında oluşturulan tepkilerin davranışları tetikleyerek öğrenme durumunda davranışlara dönüt verildiği görülmektedir.

Garris, Ahlers ve Driskell (2002), oyun yoluyla öğrenme yöntemine dair bir model geliştirmiştir. Bu oyun-tabanlı öğrenme modeli Şekil 2' de gösterilmiştir.



*Şekil 2. Oyun Tabanlı Öğrenme Modeli*

Bu modele göre kullanıcı kararı ve tutumunun oyun döngüsü içerisinde önemli yeri olduğu ifade edilmektedir. Ayrıca geribildirim sürecinin öğrenme çıktılarına dolayısıyla becerilere dönük hedef davranışlara doğrudan etkisinin olduğu söylenilebilir.

### **2.2.2 Oyun Temelli Öğrenme Ortamları**

Geleneksel öğretim yöntemlerini değerlendirdiğimizde günümüz toplumundaki ihtiyacı karşılayamadığı ve yetersiz kaldığı bilinmektedir. Öğrenci profiline baktığımızda çocukların hedef ve kazanımlara ulaşmasında sınıf ortamları önemlidir. Öğrencilerin severek içerisinde bulunduğu sınıf ortamına oyunu taşımamız gerekmektedir. Böylece eğitim ortamını daha eğlenceli hale getirerek, beceri düzeylerinde yaşanan artış için etkili yöntem belirlenmiş olur (Malta, 2010).Yapılan güncel çalışmalarda da bu görüşü destekler niteliktedir ve araştırmacılar eğitsel oyunlar ile yapılan öğretimlerin en az geleneksel öğretim yöntemleri kadar başarılı olduğunu belirtmektedirler (Brom ve diğerleri., 2011).

Akpınar'a (1999) göre, oyunlar aracılığıyla kavramlar, yönetsel bilgiler, sistem dinamiklerine yönelik bilgiler, karar verme becerisi, sanal gerçeklik desteği ile gelişen psikomotor beceriler, iletişim ve problem çözme becerisi ile tutumlar geliştirilebilmektedir.

Oyun-tabanlı öğrenme ortamları, belirli problem senaryolarının içine yerleştirilen oyun-çatılı problem-tabanlı öğrenme ortamlarını oluştururlar. Öğrencilerin problemlerini kendilerinin çözdüğü ve çözüm önerileri üretmek süreçte aktif olduğu

oyun- tabanlı öğrenme kuram ve uygulama arasında bir köprüdür (Ebner ve diğerleri, 2007, s. 873-890; Bottino ve diğerleri, 2006). Geleneksel eğitim materyallerinde yaşanılacak bir sorun karşısında çözüm üretmek farazi bir durum olurken, günlük hayatta karşılaşacakları problemle ilgili simülasyonlar uygulamak ve sonuçlara korkusuzca ulaşmak gerçekçi ve kullanılabilir bir eğitim ortamı sunmaktadır. Bu yüzden özellikle tıp ve mühendislik gibi kritik uygulama alanlarında kullanılırlar (Mann ve diğerleri, 2002, s. 305-308 Ebner ve diğerleri, 2007, s. 873-890).

Çocuğun eğitiminde ve gelişim sürecinde önemli yeri olan oyunun, gelişen teknoloji ile evirildiği ve yaşamımıza yerleşmesi sonucunda bilgisayar oyunu kavramının doğduğu söylenilebilir. Eğitimden beklenenin değişmesi geleneksel eğitime baskı yaparak değişime zorlamıştır. Birey yararına değişim sürecine giren eğitim sistemi sosyo-kültürel, ekonomik ve teknolojik gelişmeler ışığında yapılandırılmıştır (Yeşilyaprak, 2003). Öğrenen profiline baktığımızda bilgisayar oyunlarının okul çağındaki çoğu öğreneni etkilediği görülmektedir. Eğlence merkezi olarak gördükleri oyunlar sadece eğlenmelerini sağlamayıp onları motive ederek öğrenmelerini etkilediği de ortaya çıkmıştır. Öğrencilerin eğlenerek öğrenmesini sağlayan materyaller oyun tabanlı öğrenme ortamlarını ortaya çıkarmaktadır.

Oyun tabanlı öğrenme öğrencilerin beceri düzeylerini geliştirmeye destek olmaktadır. Tasarlanan konu alanına yönelik bilgi aktarımını gerçekleştirirken, öğrenciye eğlenceli vakit geçirme olanağı sunması da önemlidir. Oyun tabanlı öğrenme ortamında gerçekleşen etkinlikte öğrencilerin ilgisine yönelik çalışmalarda öğretici ve pekiştirici bir etki bulunmaktadır. Eğitsel oyunlar, ders programında yer alan hedeflere ulaşmak amacıyla kullanılabilir (Akın ve Atıcı, 2015).

Çocukların eğlenerek gönüllü olarak katıldığı bu etkinliklerin, öğretim ortamlarına entegre edilmesinin üzerinde durulması gerektiğini ifade eden Tüzün (2006), bu ortamların sıkıcı bir öğretim ortamından çıkarılmasına vurgu yapmaktadır. Çankaya ve Karamete (2008), çocukların gönüllü olarak katılacakları, onları eğlendirerek motive edecek oyunların eğitim ortamlarında kullanımının zenginleştirileceğini ifade etmiştir. Ayrıca oyunların eğitsel amaçlı kullanımının diğer geleneksel yöntemlerin alternatifi olarak değerlendirilebileceğini ifade etmektedirler. Oyunların özellikle eğlence boyutu ve gönüllü oynanma özelliği düşünüldüğünde, öğretim ortamında kullanılacak dijital oyunlar ile öğrencilere öğretilmek istenen hedef kazanımlar çekici ve cazip hale getirebilir (Bağcı ve Çoklar, 2014). Literatürde yapılan

çalıřmalarda da grlmektedir ki eęlenerek yapılan ęretim faaliyetleri ęrencilerin ęrenmelerini ve ęretim srecini olumlu etkilemektedir (Milner ve dięerleri., 2011).

ęrenme ve ęrenme ortamları arasındaki iliřkiler incelendięinde oyun tabanlı ęrenme ortamlarının ihtiyalara cevap verir nitelikte ve eęitimde kullanılmak iin biilmiř, bir kaftan olduęu dřnlebilir. Oyun ęrencilere aktif katılım saęlayarak, motive olmuř bir řekilde yaparak-yařayarak ęrenmelerine fırsat tanıyan ortamlar sunar. Oyun sırasında yanlış ve hatalı ęrenme oluřmadan eyleme doęrudan dntler verilmesi ęrenmede etkilidir. nk ęrencilerin srete yapmıř oldukları hataları anında grmelerini saęlayarak grsel ve sesli vb. durumlar yaratarak yeni hamleler ortaya koymalarını saęlayarak doęruya ulařmalarında yardımcı olmaktadır. Gerek yařamdaki olayları, gereki simlasyonlarla tehlikelerden uzak bir řekilde kurgulamaya fırsat verirler. ęrenciler aktif olduklarında, sreci kendileri kontrol ettiklerinde, arařtırıp keřfettiklerinde daha iyi ęrenirler (Coleman, 1971).

Demirel, Seferoęlu ve Yaęcı'ya (2003) gre eęitsel oyunlar "*Oyun formatını kullanarak ęrencilerin ders konularını ęrenmesini saęlayan ya da problem zme yeteneklerini geliřtiren yazılımlardır.*" Oyun tabanlı ęrenme, belirli problemler erevesinde senaryolar oluřturarak oyunu temel alan problemi zmeye ynlendiren ęrenme ortamlarıdır. Bilgisayar oyunlarının mkemmel bir ęrenme aracı olduęunu ifade eden Hostetter (2002), ęrencilere zorluęu ayarlama řansı vermenin dıřında defalarca tecrbe etme řansıda verdięini sylemektedir.

Oyunlar ile alıřmak, ęrencilerin sadece kuramsal olarak ya da dięer insanların deneyimlerini dinleyerek bir řeyler ęrenmelerini saęlamaktan ok, kendi kendine ęrenmeyi ve onların yeni tasarımlar yaratmalarını saęlar. Anlatıma dayalı ortamlar arařtırmalarda genellikle geleneksel ortam olarak ifade edilmektedir. Tabloda oyun-tabanlı ęrenme ile anlatıma dayalı ęrenme yntemleri arasındaki farklar listelenmiřtir (Yaęız,E. 2007).



Tablo 1. Oyun-tabanlı öğrenme ile anlatıma dayalı öğrenme yöntemleri arasındaki farklar (Squire, 2003)

Oyun-Tabanlı Öğrenme	Anlatıma Dayalı Öğrenme
Ne kadar veya ne zaman oynayacağı öğrencinin kontrolündedir.	Öğrenci grupları belirli bir yerde bir araya toplanarak çok az serbestlikle ve yönetimle öğrenmelerini gerçekleştirmeye çalışırlar.
Öğrenciler aktif olarak çalışırlar ve çeşitli etkinlikler yaparlar.	Öğrenciler bilgiyi rutin etkinlikler ile almak zorundadırlar.
Öğrenciler istedikleri kadar süreyi oyuna ayırabilirler.	Bütün öğrenciler aynı yere giderek, sınırlı sürede öğrenmelerini gerçekleştirmek zorundadırlar.
Öğrenciler kendilerini uzman gibi hissederler ve daha güçlü, bilgili ve becerikli olurlar.	Öğrenciler bilgileri öğretmenlerden öğrenirler ve ölçme için genellikle test ve sınavlar kullanılır.
Öğrencilerin birlikte, işbirliği içerisinde çalışma imkanları vardır.	Öğrenciler bir diğer öğrenciyi kaynak olarak kullanamazlar ve performansları birbirlerinden tecrit edilmiştir.
Performans, ölçüt tabanlıdır. Her öğrenci kendisi ile yarışarak öğrenmesini gerçekleştirir.	Her öğrenci seviyesine göre sınıflandırılmıştır ve sınıftaki diğer öğrenciler ile yarışmak zorunda kalır.
İçsel bir ödül mekanizması ve duygusal bir haz vardır.	Okullar, "iyi not almak" ve "sınıfı geçmek" gibi dışsal ödüller ile donatılmıştır.

### 2.2.3 Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme

Kirriemuir ve McFarlane (2004), oyun tabanlı öğrenmeyi öğrenme ortamlarının bir oyun aracılığıyla aktif katılımı olarak ifade etmektedirler. Formal ve informal eğitim ortamlarında öğrenmeyi sağlayan oyunlar bir hedefe yöneliktir. Oyun tabanlı öğrenmede önceden tanımlanmış öğrenme hedefleri vardır. Eğlence ikinci plandadır. Dijital oyun tabanlı öğrenmede, öğrenenler eğitsel içeriğe belirlenmiş hedefler doğrultusunda yarışmacı bir ortamda ulaşmaya çalışır. Oyunlar bireylerin öğrenme sürecini desteklerken, bilişsel beceri düzeyini de pekiştirerek arttırmayı sağlamaktadır (Erhel ve Jamet,2013).

Dijital oyun tabanlı öğrenme modeli Prensky'ye (2001) göre şu şekilde sıralanmaktadır:

- *Uygulama ve Geribildirim:* Bol tekrarlı pratik gerektiren şeylerin öğrenmeye katkıları görüldüğü üzere DGBL'de de geribildirim önemlidir.
- *Hatalardan Öğrenme:* Bu interaktif öğrenme tekniğinde amaca ulaşana kadar hatalar gösterilmeli ve geribildirimler verilmelidir.
- *Hedef Odaklı Öğrenme:* Burada amaç hedefin oyun içerisinde belirtilmesi ve oyuncuyu hedefe yönlendirmesidir.

- *Keşfederek Öğrenme:* Size söylenenin kendiniz için daha doğru olanını ipuçlarıyla, soruları çözerek bulma fikrine dayanmaktadır.
- *Görev Tabanlı Öğrenme:* Bu teknikte görevler kolaydan zora doğru verilerek öğrenme gerçekleştirilir.
- *Soru Yoluyla Öğrenme:* Soru tabanlı öğrenme yöntemiyle geliştirilen oyunda quizler veya testler kullanılmaktadır.
- *Rol Oynama:* Görüşme, iletişim koçluğu gibi konularda uygulanan bir eğitim stratejisi olmakla beraber oyunlarda daha yapılandırılmış ve daha kısa bölümler şeklinde olmaktadır.
- *Yapılandırıcı Öğrenme:* Bu yaklaşım keşfederek öğrenmenin bir ötesinde olmakla beraber oyunda oyuncuların kendi dünyalarını keşfine dayanmaktadır.
- *Çoklu Duyumsal Öğrenme:* Dil öğrenme teknikleri ile ortaya çıkan çoklu duyuları kullanarak öğrenme yeni teknolojiler ile beraber eğitsel oyunlarda kullanılacaktır.
- *Öğrenme Nesnelere:* Nesne tabanlı programlamayla çıkmış olup obje tabanlı olan oyunlara iyi bir şekilde uymaktadır.
- *Koçluk:* İnteraktif öğrenmenin bir parçası olup uzun süredir oyunlarda bulunmaktadır. Oyunda zorluk yaşadığınız anlarda karşınıza gelen bazı karakterler bize oyun içerisinde yol göstermektedir.
- *Akıllı Öğretmen:* Bir öğretmen öğrencinin cevaplarına bakarak bilişsel modele göre gerekli çıkarımları yapmalı ve bu doğrultuda geribildirim vermelidir.

Oyunların insanlar arasında eğlence unsuru olarak artan bir oranda kabul görmesi nedeniyle oyunlar eğlence sektöründe dev bir endüstri haline gelmiştir (Doğusoy ve İnal, 2006:1). Dijital oyun tabanlı öğrenmenin de bu derece önem kazanmasının sebebi kompleks problemleri eğlence faktörlerini kullanması ve bu bilgisayar oyunlarının saatlerce öğrencinin dikkatini canlı tutması olarak da sıralanabilmektedir (Coştu, Aydın, ve Filiz, 2009).

#### **2.2.4 Oyun Tabanlı Öğrenme Etkinliklerinin Avantajları ve Sınırlılıkları**

Oyun Tabanlı Öğrenme etkinlikleri, tanıtım, kurallarının açıklanması, uygulama ve değerlendirilme olmak üzere dört aşamada ele alınmıştır (Akandere, 2003). Bu

bağlamda oyunun öğrencilerce benimsenmesini ve merak uyandırmasını sağlayacak bir şekilde tanıtılması, kuralların titizlikle, basit ve anlaşılır şekilde açıklanması, uygulama ve değerlendirme boyutlarında gereken özenin gösterilmesi önemlidir. Diğer yandan Demirel'e (2002) göre, oyunların önceden geliştirilip nerede kullanılacağını planlanması, öğrenciler için, oyun faaliyeti ile öğrenme ilişkisi kurulabilmesi için önem arz etmektedir. Bu sebeple planlama aşaması oldukça önemlidir.

Orlich ve arkadaşları (1985) ise, eğitsel oyunların geliştirilmesi sırasında şu başlıklara dikkat edilmesinin yararlı olacağını ifade etmişlerdir (aktaran Özenç, 2007):

- a) Desenlenecek kazanımları tanımlama
- b) Oyun alanını oluşturmak ve netleştirmek
- c) Uygulama evresindeki bireyleri, oyuncularını belirleme
- d) Zorlukları ve ödülleri açıklama
- e) Oyuncu kaynaklarını belirleme
- f) Oyunda yer alanlar için etkileşim durumunu belirleme
- g) Sunumun biçimini ve işlem sırasını formüle etme

Eğitsel oyunları sınıf ortamında oynarken dikkat etmemiz gereken en önemli nokta sınıf içerisinde ortaya çıkacak disiplin sorunudur. Planlama sürecinde iyi tasarlanmamış bir oyun bu sonuçları doğurabilmektedir böyle durumlarda müdahale edilmeli ve oyun kesilmelidir (Sel, 1986).

Eğitsel oyunların kendi içerisinde bir sistemi olduğunu ifade eden Gözütok'a (2000), bu sistem içerisinde işleyişin düzenini sağlayan öğretmendir. Öğretmen işleyiş sürecini düzenleyen, tasarlayan, yapılandıran, yeri geldikçe oyunun doğrudan oyuncusu ya da hakemi olan öğrencilere rehberlik eden kişidir. Oyunun tasarlanması ve geliştirmesi sürecinde öğretmenin Oyun Tabanlı Öğrenme etkinliğine yatkınlığı çok önemlidir. Sistemi ve işleyişi bilmeyen öğretmen, tasarım noktasında tıkanacağı gibi dersin verimli bir şekilde işlenmesini de sağlayamaz.

Aktif öğrenmeye baktığımızda düzenlenen etkinliklerde planladığımız yöntem ve teknikler bizi hedeflere odaklar. Bu süreçte dersin hedeflere ulaşması anlamında

avantajlar olduđu kadar sınırlılıklarda mevcuttur. Oyun tabanlı öğrenmenin olumlu noktaları avantaja dönüşürken olumsuz noktaları da bizleri hedeften uzaklaştırır. Akandere'ye (2003) göre, eğitsel oyun kullanılan ders ortamlarında öğrencilerin derse aktif katılımı ve bu süreçte zevk alarak dersi takip etmeleri Oyun Tabanlı Öğrenme ortamları için olumlu bir özelliktir.

Oyun Tabanlı Öğrenme etkinliklerini tasarlarken ilgi ve dikkat çekici şekilde düzenlemek gerekmektedir. Etkinlikleri farklı yeteneklere sahip öğrencilere yönelik tasarlamak öğrenmeyi daha geniş alana yaymaktadır. Ortam içerisindeki farklı düzeydeki çocuklarda mutlaka sürece dâhil edilmelidir(Çelebi Öncü ve Özbay, 2005). Öğrenciler kendilerini buldukları derslerde ilgilerinin çektiği etkinliklerde daha aktif katılım sağlarken ders sürecini de yakından takip ederler. Oyun Tabanlı Öğrenme tasarımlarının öğrencilerin akademik başarılarına yansımaları ile ilgili araştırma yapan Saracaloğlu ve Aldan Karademir'in (2009), bu çalışma sırasında öğrencilerin derse zevkle katıldıklarını, ders sırasında kopmaların yaşanmadığını ve öğrencilerin aktif katılım sonucunda oyunu bırakmadıklarını ifade etmişlerdir. Ayrıca bilmediklerini öğrenmek için araştırma yapan öğrencilerin oyun ile ilgili etkinlikleri bitirmeden dersi bitirmek istemediklerini aktarmışlardır.

Zengin'in (2002) araştırmasında aktardığı, Oyun Tabanlı Öğrenme etkinliklerinin olumlu tarafları şunlardır:

- Oyunun kolay olduđu durumlarda öğrencilerde kendine güven oluşturmaktadır.
- Öğrencilerin oyunlar vasıtasıyla kurallara uyması ve yaşanan durumdan keyif almaları sağlanmaktadır.
- Öğrencilerin duygusal durumlarına etki ederken ders içerisinde sakinleşmelerine destek olmaktadır.
- Oyun aracılığıyla öğrenciler ortamda aktif katılım sağlayan durumuna geçerler.
- Öğrenciler oyun sayesinde problem çözme, karar verme, eleştirel bakış açısı kazanma, dönüşümlü düşünme gibi zihinsel etkinliklere dâhil edilir.
- Oyun oynama ihtiyacı ve güdüsü tatmin edilir.
- Öğrencilerin konulara karşı ilgi ve tutum durumlarında olumlu değişiklik yaşanmaktadır.
- Öğrencilerin birden fazla duyu organına hitap etmiş olur.

- Öğrencilerin empati becerisi kazanmalarına yardımcı olmaktadır.
- Öğretmen ve öğrenci arasındaki iletişimi güçlendirmektedir.
- Önceden öğrenilen bilgi ve becerilerin hatırlanarak tekrar anlamlı şekilde kullanılmasına yardımcı olmaktadır. Yeni öğrenilen bilgilerin anlamlı olarak öğrenilmesine katkı sağlamaktadır.

Oyun tabanlı öğrenmenin en çok rastlanılan sınırlılıkları mevcut içeriğin iyi şekilde düzenlenememesi olabilir. İçerikte yaşanan sorunlar yaradan çok zararlı bir şekilde etkileyebilmektedir. Hem yanlış öğrenmelere yol açabileceği gibi öğrencilerin derse karşı motivasyonunu da olumsuz etkileyebilir. Oyun Tabanlı Öğrenme etkinliklerinin oluşturulmasında öğretmenin rolü oldukça büyüktür. Nasıl geliştirileceğini bilmeyen ve uygulama sürecinde doğru planlamamış, olumsuz duygu durumunu sürece yansıtan eğitimciler bu sistemi zora sokmaktadırlar. Akandere (2003) bu durumla ilgili her öğretmenin bu sistemi uygulamaya uygun olmadığı gibi her konuda Oyun Tabanlı Öğrenme etkinliklerine uygun değildir. Bu sürecin hassas bir şekilde hazırlık evresinin gerçekleşmesi gerektiğini ve amacına bağlı kalarak hedef kitlesine yönelik tasarımlar oluşturulması gerektiğini ifade etmektedir.

Oyun Tabanlı Öğrenme etkinliklerinin diğer etkinliklere nazaran yaratıcılık ve hayal gücü gerektirdiğinden bahsedilmiştir (Zengin, 2002). Ayrıca oyunun ne öğrettiğini ölçmek üzere ölçütler geliştirmek belli bir eğitim gerektirdiğini ifade eder. Oyunların bireyler arasında gerginliğe yol açarak rekabet ortamına dönmesine ve kişiler arası duyguların aktarımına dikkat edilmelidir (Akandere, 2003). Oyunun seviyeye uygun olamama, ilgi çekmeme, anlaşılması gibi çeşitli nedenler yüzünden öğrencilere hitap etmemesi beklenen katılımın sağlanmamasına neden olabilir. Zengin'in (2002) çalışmasında çekingen çocukların oyuna katılmasının biraz zaman alabileceğini, öğretmenlerin bu tekniği uygulayabilmesi için titiz bir hazırlık sürecinin gerektiğini, oyunlar uygulanırken süre dikkatli kullanılmazsa derste sıkıntı yaratabileceğini ve kalabalık sınıflarda uygulanmasının sorun yaratabileceğini tüm bunların Oyun Tabanlı öğrenme etkinliklerinin sınırlılıklarından olacağını ifade etmiştir.

## 2.3 EĞİTSEL OYUN

### 2.3.1 Eğitsel Oyun Nedir?

Oyunlar öğrencilere hayal dünyasını zenginleştirmenin yanı sıra başka dünyalara pencereler açarak yeteneklerini ortaya koymalarını beceri düzeylerinin bu ölçüde gelişmesini sağlar. Roller aracılığıyla yeteneklerini ortaya koymalarını sağlarken farklı ortamlar yaratarak deneyim kazanmalarını sağlar. “Rekabetçi egzersiz” olarak adlandırabileceğimiz oyunlarda asıl amaç süreçte ilerleyerek kazanmayı sağlamaktır. Oyuncu bunu gerçekleştirmek için konuyla ilgili öğrenmesi ve kavranması gereken durumlarda bilgiyi kullanarak kullanır (Gredler, 2003). Oyun, öğrencilerin yetişkinlerin deneyimlerini dinleyerek bir şey öğrenmelerinden ziyade sürece aktif katılımcı olarak dâhil olup kendi kendilerine öğrenmelerini sağlamaktadır (Aslan, 2014). Bu süreçte yeni tasarımlar yaratabilen öğrenciler öğrenmeyi kendileri tecrübe etmektedirler.

Oyun öğrenme üzerinde doğrudan etkilidir. Bunu tespit eden araştırmacılar oyunun öğrenme üzerindeki etkisini eğitimde de kullanmayı amaçlamışlardır. Klasik eğitimin yetersizliğini eğitsel oyunlarla gidermek ve eğitimi çok daha keyifli hale getirmek amaçlanmıştır (Yıldırım, 2012). Kişiyeye meydan okunduğunda da daha iyi öğrendiği bilinen bir gerçektir ve bu amaçla oyunlar kişiyeye eğlendirmekle beraber kişiyeye meydan okumakta ve belirli rollerle hedefler vermektedir (Şahin, 2007).

Eğitsel oyunlar, insanlara belli bir konu hakkında bir şeyler öğretebilmek için özel olarak tasarlanmış veya önceden öğrendikleri bilgileri pekiştirmelerini ve daha rahat bir ortamda tekrar etmelerini sağlayan oyunlardır. Öğrencilerin oyun oynama isteklerinden faydalanarak tasarlanan eğitsel oyun yazılımları, öğrencilerin problem çözme becerilerini geliştiren yazılımlardır. Öğrenme açısından eğitsel oyunlar öğrencilerin özel öğrenme hedeflerine ulaşmalarını ve eğitim deneyimleri edinmelerini sağlayan oyunlardır. Eğitsel oyunlardaki genel öğeler birliktelik, keşif, rekabet ve meydan okumadır çünkü meydan okuma ve rekabet öğrencileri motive etmektedir ve oyunu keşfetmelerini, böylelikle öğrenmelerini sağlamaktadır (Zin ve Yue, 2009:271).



Eğitsel oyunları; çocuğun zekâ ve dil gelişimi, temel motorik özelliklerinin gelişimi, sosyal gelişimi ve kişilik gelişimi üzerine etkileri olmak üzere dört alanda incelemek mümkündür. Eğitsel oyun, bu alanlardan birinin veya birkaçının gelişimine fayda sağlamak amacıyla önceden planlanarak uygulanır. Hem eğlenip hem de öğrenmek için en uygun araç eğitsel oyunlardır. Eğlenirken öğrenen birey kendisine aktarılan temel becerileri içselleştirdiği gibi süreç içerisinde unutmaz ve oyun sayesinde tekrar tekrar kullanır. Eğlenerek öğrendiği için bilgileri daha net kavrayıp eğitim sürecini daha sağlıklı tamamlar.

Eğitim-öğretim sürecinde motivasyonun etkisi büyüktür. Motivasyon ile başarı arasında pozitif bir korelasyon vardır. Motivasyon arttıkça başarı artar, motivasyon azaldıkça başarı da azalır. Bu nedenle öğrencide motivasyonun yüksek olduğu durumlarda, öğrenme ve öğretim daha kolay ve etkili gerçekleştirileceğinden oyunun öğrenme sürecine olumlu yönde katkıları olacaktır. Eğitsel oyunlar, öğretimde öğrencinin motivasyonunu artırmada etkili bir araçtır (Garris ve diğerleri, 2002). Oyun, öğrenme sürecinde çok güçlü bir motivasyon aracıdır (Altunay, 2014). Öğrencilerin sınıf ortamına alışmalarını sağlar. Çocuk oyunla materyalleri yaratmayı, yeniden kurmayı, yok etmeyi ve keşfetmeyi araştırarak öğrenir. Oyun deneyimleri, çocuğun diğer çocuklarla kaynaşmasını, arkadaşlarının yaptıklarını keşfetmesini, arkadaşlarının davranışlarını ve tepkilerini gözlemlemesini sağlar. Oyun öğrenme için kurulduğunda öğrencilerin başarısız olma korkusu olmadan birçok yolla yeteneklerini test etmelerini sağlar. Bu da kendileriyle ilgili olan düşüncelerini ve özsaygılarını geliştirir.

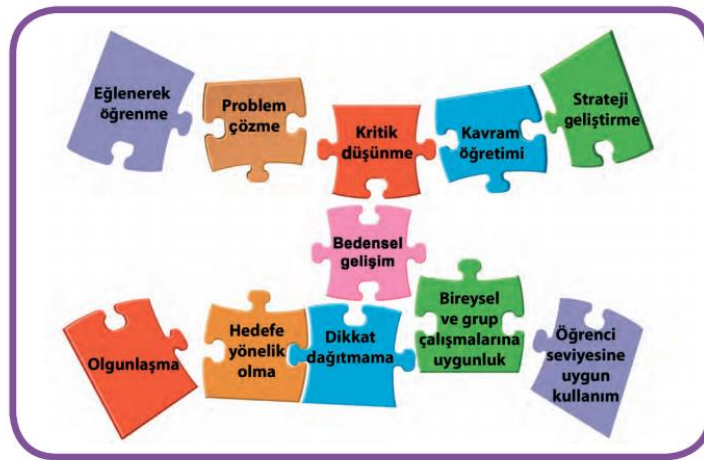
Problem çözme becerisi eğitsel oyun tasarımları aracılığıyla geliştirilebilir. Bunun sebebi oyunun dinamiği içerisinde sürekli yeni görevlerle karşılaşarak sürekli problem çözmeye yönelik yeni yöntemler geliştirmeye çalışmasıdır. Eğitsel oyunlar aracılığıyla sürekli yeni yöntemler geliştirerek problemi çözmeye çalışan çocuk kendini problem çözme konusunda geliştirmektedir. Karşısına çıkan problemleri

çözme becerisinde zaman kazanarak daha başarılı bir çözüm yoluna gitme konusunda tecrübe kazanır. Sanal dünya aracılığıyla sürekli tekrarlanan durumlarda kendini geliştiren çocuk karşısına yeni çıkan görevlerle ilgili kritik düşünme konusunda tecrübe kazanır. Sistem içerisinde karmaşık problemler sunulan çocuk yeni senaryolar karşısında sürekli durum değerlendirmesi yaparak hamleleri hakkında kritik düşünme becerisi kazanmış olur. Kritik düşünme ve strateji geliştirme tecrübelerini en iyi eğitsel oyunla geliştirebilen çocuk, aşamalarla ilgili başarılı olabilmek için planlama ve uygulama konusunda çok yönlü düşünerek strateji geliştirme uzmanı olur.

### 2.3.2 Eğitsel Oyunun Özellikleri

Eğitsel oyunlar öncelikle öğrenmeye yönelik olmalıdır ve belirli bir amaç için öğretim sürecinde kullanılmalıdır (Demirel, 2007). Bir eğitsel oyun tasarlanırken öğrenenin doğru ve verimli sonuçlar almasına dikkat edilmelidir. Öğrencilerin hangi ortamda ne kadar öğrenecekleri, diğer öğrenenler ile olan etkileşimleri, öğrenme sürecinde öğretmenin ve öğrencilerin aldığı rol, sınıfın büyüklüğü, gürültü durumu, oyun için gerekli materyaller, oyun için ihtiyaç duyulan zaman, öğrencilerin içerik düzeyleri, kültürü, ilgileri, yaşı ve sınıfta öğretilecek olan konuya uygun olup olmadığı göz önünde bulundurulmalıdır. Eğitsel oyunlar sınıfta yapılan işi tamamlayıcı nitelikte olmalıdır (Özbal, 2009; Ocak, 2013).

Yıldırım'a (2009) göre eğitsel oyunların bireyin gelişimine en üst düzeyde katkı sağlaması için şu özellikleri taşıması gerekir:



Şekil 3. Eğitsel Oyun Özellikleri



Eğitsel bir oyunda olması gereken özellikler şu şekilde sıralanmıştır:

- Eğitici eğlence
- Problem çözme
- Kritik düşünme
- Kavram öğretimi
- Strateji geliştirme
- Olgunlaşma
- Hedefe yönelik olma
- Dikkat dağıtmama
- Bireysel ve grup çalışmalarına uygunluk
- Tasarım olarak yeterlilik
- İçeriğe uygunluk
- Öğrenci seviyesine uygun kullanım
- Alıştırmaların özellikleri
- Güncellenme özelliği

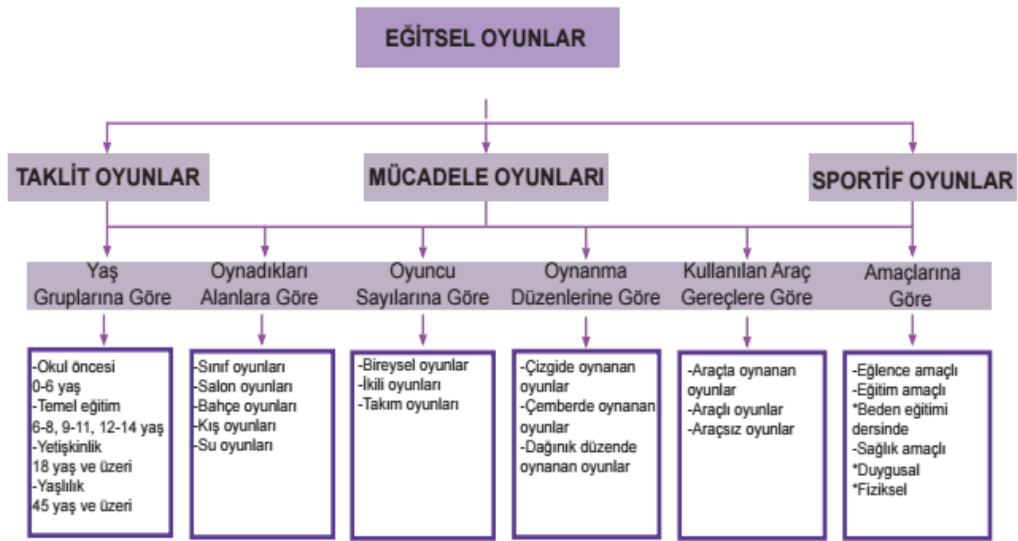
Prensky (2001)'a göre bir oyunu oyun yapan bileşenler 6 başlıkta toplanabilir:

- **Kurallar:** Kurallar oyunların sınırlarını çizerler ve oyuncunun hedefine ulaşmasında çeşitli yollar sunar.
- **Hedef ve amaçlar:** Hedefler ve amaçlar sayesinde oyuncular görevlerinin farkında olurlar ve isteyerek, heyecanla bu hedefleri tamamlamaya çalışırlar.
- **Dönütler (geri bildirimler):** Hedefin karşısında kullanıcının nasıl ilerlediği dönütler sayesinde bildirilir. Yapılan hatalar veya doğru adımlar karşısında oyuncuyu bilgilendirmek amaçlı dönütler verilmektedir.
- **Mücadele / yarış / meydan okuma / karşıtlık:** Kullanıcı oyun içerisinde gerçek yaşamdaki gibi korku, endişe ve heyecan duyabilir. Mücadele ve meydan okumalar oyuncunun hedefine ulaşmasında motive edicidir.
- **Etkileşim:** Oyuncunun diğer oyuncular ile etkileşimi ve bilgisayar ile olan etkileşimidir.

- **Sunum veya hikâye:** Oyunun hedefi doğrultusunda tasarlanan senaryodur. (Akt: Çankaya ve Karamete 2008).

### 2.3.3 Eğitsel Oyunların Oyun Karakterine Göre Sınıflandırılması

Eğitsel oyunlar, oyun karakterine göre sınıflandırıldıktan sonra oyunu seçmede ve oynamada etkili olan özellikleri bakımından da sınıflandırılabilir (Yalçın, Demirdağ ve Kazak, 2017) . Bu sınıflandırma, oyunları hazırlayan kişiye oyun planı yaparken büyük bir fayda sağlayacaktır.



Şekil 4. Eğitsel Oyun Sınıflandırması

**Yaş Gruplarına Göre Oyunlar:** Her yaş grubunun ilgi, ihtiyaç ve gelişim özellikleri farklıdır. Farklı yaş grubundaki öğrencilerin fiziksel özellikleri, kuvvet, sürat, esneklik, dayanıklılık ve koordinasyon gibi temel motorik özellikleri de farklıdır. Bu özellikleri göz önünde bulundurularak o yaş grubuna özgü oyunlar seçilmeli veya seçilen oyun o yaş grubuna göre uyarlanmalıdır.

**Oynadıkları Alana Göre Oyunlar:** Oyun alanlarının özellikleri, oyunun uygulanabilirliğini olumlu yönde etkileyen etmenlerdendir. Bazı oyunlar her ortamda oynanabildiği gibi bazıları da yalnız kendilerine ait alanlarda oynanır. Oyunlar hazırlanırken oyun alanını, oyunun özelliğine göre planlamak oyundan en fazla

verimi almak için önemlidir. Bu tip oyunlar; sınıf içi oyunları, salon oyunları, bahçe oyunları, kış oyunları, su oyunları şeklinde sınıflandırılabilir.

**Oyuncu Sayılarına Göre Oyunlar:** Eğitsel oyunlarda, oyunu oynayacak öğrencilerin sayısı önemlidir. Öğrencilerin fiziksel ve zihinsel özellikleri göz önünde bulundurularak eşit gruplar yapılmalıdır. Kimi oyunlarda bir kişi, diğer tüm oyunculara karşı mücadele ederken (mendil kapmaca gibi) bazı oyunlarda ise iki kişi rakibi olan diğer iki kişiye karşı birlikte mücadele verir. Grup oyunlarında da bir grup diğer bir gruba karşı mücadele eder (halat çekme gibi). Özellikle grup oyunlarında sayısal eşitliğe önem verilmeli, haksızlığa yer verilmemelidir.

**Oynanma Düzenlerine Göre Oyunlar:** Eğitsel oyunları oyun düzenlerine göre sınıflandırmak da mümkündür. Kimi oyunlar, tek bir çizgi üzerinde oynanırken (stafet yarışları gibi) kimi oyunlar daire etrafında oynanmaktadır (meyve sepeti gibi). Bazı oyunlar ise belli sınırlar içerisinde, karışık düzende oynanmaktadır. Bu özelliklerine göre de oyunlar şu şekilde sınıflandırılır:

- Çizgide oynanan oyunlar
- Çemberde oynanan oyunlar
- Karışık düzende oynanan oyunlar

**Kullanılan Araç Gereçlere Göre Oyunlar:** Kimi oyunlarda, oyuna özgü bazı araç gereçler kullanılırken kimi oyunlarda ise hiç araç gereç kullanılmaz. Oyunlarda kullanılan araç gereçler, oyunun zevkli ve eğlenceli olmasını sağlayan önemli etmenlerdendir.

**Oynanma ve Oynatılma Amaçlarına Göre Oyunlar:** Bu sınıflandırmada en önemli unsur, oyunların oynanma sebepleridir. Eğitsel oyunlar; sağlık ve eğitim aracı olarak kullanılabilir gibi, boş zamanı değerlendirmek ve eğlenmek için de oynanabilir. Eğitsel oyunlarda eğlence ve yarışma karakterleri her zaman vardır. Oyunların oynanış biçimine ve amacına göre zaman zaman bu üç özellikten en az birisi ön plana çıkar. Kimi zaman her üç özelliğin de bulunduğu göze çarpmaktadır.

#### **2.3.4 Eğitsel Oyunun Planlanması**

Bilgi ve beceri kazanma durumuna ulaşma noktasında işleri sıralayarak en kısa ve kolay yoldan düzene koyma işi plan olarak ifade edilebilmektedir. Bir oyunu planlarken uygulanacak faaliyetlerin de hangi tip ve değerinde olduğunun bilinmesi

gerekir. Eğitsel oyunların seçiminde doğru zamanlama yapabilmek çok önemlidir. Planlama evresinde yaş ve gelişim düzeyini gözetmek önemlidir. İlgi ve tutumlar doğrultusunda, oyunun oynanacağı ortamı ve oyun unsurlarını oyunun planlamasında iyi değerlendirmek gerekmektedir.

Oyunun plan aşamasında tasarımcı oyun içerisinde yer alacak çocukları ve onların ilgi, istek düzeyleri ile gelişim evrelerini iyi bilmelidir. Çocukların beceri düzeylerine uygun olmayan ve yaşları gözetilmeden hazırlanan oyunlar onları zorlayarak olumsuz bir durum yaratırlar. Oyun içerisinde yer alacak görev ve roller dağıtılırken yine dikkat etmek gerekmektedir. Olumsuz duygu durumunu yaratmamak adına öğrencilerin teşvik edilmesi gerekmektedir. Eğer oyun zamanında çocuklara içerde ya da dışarıda oyun oynamak için özgürlük tanınırsa çocuklar bunu kendi başlarına seçebilirler (Dowling ve Dauncey, 1992).

Gül Özenç (2007), eğitsel oyun sürecinde öğretmenlerinin dikkat etmesi gereken hususları literatürden yararlanarak şu şekilde ifade etmiştir:

- Oyunla ilgili bir plan hazırlanmalıdır.
- Öğretilmeye başlamadan önce oyun iyice öğrenilmelidir.
- Oyun tanıtılmadan önce oyun materyalleri hazırlanmalı ve oyun öğretilirken kullanılabilir araç-gereçler (varsa) tanıtılmalıdır.
- Öğrenciler öğretilen oyun için bir düzene sokulmalıdır.
- Oyunun adı ve kuralları anlaşılır bir biçimde, yeri geldiğinde açıklanmalıdır.
- Oyun tanıtıldıktan sonra da “anlaşılmayan bir husus var mı?” sorusu sorulmalı ve var ise sorular cevaplanmalıdır.
- Gerekiyorsa oyun şekille de izah edilmelidir.
- Oyunda varsa avantaj sağlayabilecek noktalar söylenmelidir.
- Gereksiz açıklamalarla ve oyalanmalarla zaman kaybedilmemelidir.
- Başlangıçta kolay oyunlar tercih edilmelidir.
- Oyunun başarılı yönetiminin istenen amaca ulaşmanın ve oyundan en yüksek verimin alınmasının ilk şartıdır.

Etkinliklerinin hazırlık (geliştirilme) aşamasında ise, oyunla ilgili planlama yapılması ve hedeflerin tanımlanması, oyun çeşidinin bireysel mi yoksa grup/takım mı olacağı, kuralların, ödülün ve oyun süresinin belirlenmesi, oyunla ilgili bilinmesi gereken güçlü - zayıf yönlerin aktarılması, oyuna dikkat çekilmesi, oyunda

kullanılacak materyaller hakkında öğrencilere bilgi verilmesi; oyuncuların görevlerinin ve oyun kurallarının açıklanması şeklinde ifade edilebilecek faaliyetler gerçekleştirilmektedir (Orlich ve ark. 1985; akt. Gül Özenç, 2007). Eğitsel oyunun derse entegre olması için de etkili bir hazırlık süreci ve önemli bir planlama gerekmektedir.

### **2.3.5 Eğitsel Oyunun Faydaları**

Eğitsel oyunların faydalarına baktığımızda, oyunlarda öğrencilerin aktif katılım gerçekleştirmesi, öğrenci merkezli bir durum yaratmasında dolayı yenilikçi bir yaklaşım olarak sisteme yön vermektedir. Oyunlar grup olarak rekabet duygusu içerisinde gerçekleştirilirken farklı türde oyun türlerini de buluşturmaktadır. Fiziksel, zihinsel ve teknolojik oyun türleri öğrencilerin sosyal ve duyuşsal özelliklerinin gelişmesine katkı sağlarken aynı zamanda fiziksel olarak gelişimlerini de desteklemektedir. Aynı zamanda oyunların motive edici yönü unutulmamalıdır. Oynanacak her oyundan önce bilişsel durumların ortaya konması için doğru-yanlış testi uygulanabilir. Böylece konuyla ilgili kavram ve bilgilerin hatırlanması ve daha kalıcı öğrenilmesi sağlanabilir (Tural, 2005).

Eğitsel oyunlar kullanılarak tasarlanan etkinlikler konuların pekiştirilmesi için etkili bir yöntemdir. Oyun ve etkinlik içerisinde yer alan eğlendirici unsurlar; karikatürler, çizgi film karakterleri, renkli ve görsel doygunluğun sağlanması, öğrencilere ilgi çekici gelerek öğrenmeye karşı tutumları etkileyecektir.

Eğitsel oyunlarda bütün öğrencilerin yer almasına onları derse katılmaya itecektir. Bütün öğrencileri kapsayan etkinlikler dâhilinde dışarıda kalmayan öğrenci aktif olmak durumunda kalacaktır. Oyun ve etkinliklerle öğretim sınıf içerisinde olumlu bir hava yaratarak disiplin sorunlarını da minimize etmektedir. Bu yöntemle sınıf içerisinde var olan öğrencinin aktif durumu zaman içerisinde başarısının da artmasına sebep olacaktır.

Oyun ve etkinliklerle öğretim ortamı, öğrencilerin geleneksel yöntemdeki pasif durumlarının aksine aktif konumda yer almalarını sağlarken, fiziksel, duyuşsal ve sosyal anlamda da gelişmelerini sağlamaktadır. Öğrencilere rekabet ortamında nasıl davranması gerektiğini öğretirken, işbirliği ve yardımlaşma içerisinde sorunları çözebileceklerini de öğretmektedir. Tüm bunlarla birlikte eğitsel oyunlar başarı seviyelerinin artmasına destek olmaktadır (Tural, 2005).

### 2.3.6 Eğitsel Oyunların Güçlü Yönleri

Eğitsel oyunların gerek eğitim öğretim süreçlerine gerekse öğrenciler için birçok güçlü yönün olduğu söylenebilir. Eğitsel oyunların güçlü yönleri aşağıda sıralanmıştır:

- Eğitsel oyunla öğrencilerin ilgileri canlı tutularak konuların daha cazip gelmesi sağlanabilir.
- Yeni kavramların öğretilmesi, yanlış alışkanlıkların düzeltilmesi, kalıcılığın artırılması ve süresinin uzatılması oyunla sağlanabilir (Bilen, 2002).
- Akandere'ye (2003)göre oyun içerisinde aktif durumda oldukları için çocuklar diğer öğrenme yöntemlerine nazaran daha çok kendini geliştirmektedir.
- Eğitsel oyun içerisinde çocuk başarılı olmayı tadarken aynı zamanda yenilgiyi ve yenilgi sonucunda duygu sürecini kontrol etmeyi öğrenmektedir. Heyecanlarını kontrol tecrübesi kazanan çocuk güç kazanmaktadır.
- Eğitsel oyunlar sayesinde problem çözme becerileri gelişen çocuk hedefler doğrultusunda ilerlerken dikkatli ve sabırlı olmayı öğrenmektedir.
- Başkalarıyla iletişim halinde olma, işbirliği, başkasıyla başa çıkma, hem lider olma hem de başkasını izleyebilme ve kendini başkalarıyla kıyaslayarak yetenekleri açısından kendini değerlendirmeyi öğrenir (Kirazoğlu, 2000).
- Oyunlar sistemi gereği çocuklara eğlenceli anlar sağlamakta ve fark ettirmeden öğrenmelerine destek olmaktadır.
- Oyunlar, öğrencilerin dikkatini uyandırırken, hızlı düşüncelerine yardımcı olmaktadır. ,
- Çocukların sosyalleşmesini sağlayarak aralarında iletişimi kuvvetlendirmektedir.

### 2.3.7 Eğitsel Oyunların Sınırlılıkları

Altun (2004) eğitsel oyunların sınırlı yönlerini aşağıda sıralanmıştır:

- Oyunlar sadece öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesini sağlar.

- Oyunların hazırlanmasında şans faktörüne dikkat edilmelidir. Şans faktörünün yanında bilgi faktörü unutulmamalıdır.
- Öğrencilerin yaş düzeyine uygun oyunlar almalıdır aksi takdirde öğrencilerin ciddiye almadığı bir durum ortaya çıkabilir.
- Oyunlar her konuya uygun olmayabilir ayrıca hazırlanması ve uygulanması zaman alabilmektedir.
- Oyun faktöründe ödüllerin ve rekabet ortamının iyi seçilmesi ve kontrol edilerek denetlenmesi gerekmektedir.
- Oyunda uyulması gereken kurallar net şekilde oyunun başında açıklanmalı aksi takdirde sınıfta istenmedik durumlar oluşabilir.
- Oyunlarda öğretmen sadece rehber veya hakem olarak yer almalı ve mümkün olduğunca müdahalede bulunmaktan kaçınmalıdır.
- Oyun sisteminin kurmak ve araçları hazırlamak ekonomik olarak fazla olmamalı ayrıca kolay ulaşılabilecek düzeyde olmalıdır.

### **2.3.8 Eğitsel Bilgisayar Oyunları**

“Edutainment” oyunları başarı ile eğlencenin doğru orantılı olarak geliştiğini; eğitim sürecinde eğlence ne kadar artarsa, öğrencilerin başarı düzeylerinin o kadar artacağını vurgulamaktadır (Capital, 2001, akt., Yıldırım, 2012). Eğitsel bilgisayar oyunları üst düzey düşünme becerileri devreye sokmaktadır. Ezberci durumlardan ve düz anlatımdan oluşmadığı ve bireylere bilginin keşfini sağladığı için problem çözme, hipotez geliştirme becerileri sunar (Denis ve Jouvelot, 2005).

Oyun özellikleri içeren etkinlik yazılımı olarak ifade edebileceğimiz eğitsel bilgisayar oyunlar, öğretilmek istenen konuya yönelik hazırlanır (Güngörmüş, 2007). (Kaplan ve Akıllı (2007) eğitsel bilgisayar oyunlarını motivasyonları yüksek öğrenimin gerçekleştiği, rekabete dayalı yaratıcı etkinliklerin oluşturduğu bir sistem olarak tanımlar. Ayrıca kurallarla sınırlandırılmış beceri gerektiren eğlenceli etkinlikler olarak da ifade etmektedirler. Eğitsel oyunların ders konularının öğrenilmesi için oyun formatında, problem çözme becerilerini geliştirmeye yönelik olarak hazırlanan yazılımlar olarak tanımlanmaktadır (Demirel, Seferoğlu ve Yağcı, 2003).

Eğitsel oyunlar, öğretilmek istenen bilgi ve davranışların oyunun içine katılarak bireyin öğrenmesini, pratik yapmasını ya da beceri kazanmasını sağlayan oyunlardır.

Daha fazla şey öğrenilmesini, yeni yetenekler keşfedilmesini sağlamaktadır (Samur, 2016:4). Eğitsel bilgisayar oyunları;

- Sıkıcı, çok teknik ve anlaşılması soyut olan konu ve materyallerin anlaşılmasında,
- Öğrenilmesi zor olan konularda,
- Hedef kitleye ulaşmanın zor olduğu ortamlarda,
- Uzmanlık gerektiren durumlarda,
- Karmaşık olan durumlarda ve kavrama düzeyinin zaman aldığı durumlarda,
- Çözümleme gerektiren durumlarda, sentez basamaklarında,
- Değerlendirme ve dönüşümlü düşünme gerektiren durumlarda etkili ve yaygın olarak kullanılmaktadır (Çetin, 2013:5).

Price (1990) eğitsel bilgisayar oyunlarını akademik oyun olarak ele almaktadır. Öğrencilerin motivasyonlarını arttıran eğitsel bilgisayar oyunları öğrenmede kolaylık sağlamaktadır. Eğitsel bilgisayar oyunlarında öğrencilerin bilgileri tecrübe ederek pekiştirdiği ve yeni bilgileri anlamlandırdığı ifade edilmektedir. Tüm bunları yaparken güzel zaman geçirmelerinin sağlandığı görülmektedir (Akpınar, 1999; Bottino ve diğerleri, 2007).

Devary (2008), eğitsel bilgisayar oyunlarının başlıca özelliklerinin aşağıdaki gibi olması gerektiğini belirtmektedir.

- Oyun bileşenlerinin gizli olması,
- Yaratıcılıklarını arttırıcı özelliğinin olması,
- Araştırma becerisini geliştirmeye yönelik olması,
- Oyunlar etkileşimli olmalı,
- Seçecekleri oyun karakterinin kendilerinin belirlemeleri,
- Amaca ulaşacak farklı yollar bulundurulmalıdır.

Öğrenmenin daha anlaşılır ve etkili olması için bilgisayar ortamlarının dikkatli bir şekilde hazırlanması gerekmektedir. Eğitim amaçlı kullanılan bilgisayar oyunları öğrenmenin kalıcı olmasını sağlamaktadır. Fakat hazırlanırken çocuğun düzeyine göre hazırlamak önemli bir durumdur. Bilişsel yaklaşıma göre tasarlanan oyunlar ile davranışsal yaklaşıma göre tasarlanan oyunların değerlendirme süreci de farkı



olmalıdır. Çünkü problem çözme, analiz yapma ve algılama düzeyleri hepsinde farklı sonuçlar doğurmaktadır (Egenfeldt-Nielsen, 2007). Eğitsel bilgisayar oyunlarını tasarlanması sırasında yapılandırmacı yaklaşım esas alınmalıdır. Bu şekilde tasarlanan eğitsel bilgisayar oyunları öğrenme durumlarının da öğrenciyi aktif olarak sürece dâhil etmektedir (Tollefsrud, 2006).

Amerikan Bilim Adamları Federasyonu'na (2006) göre de bilgisayar oyunları özellikle karar verme, problem çözme, stratejik düşünme gibi yüksek değerli yetenekleri geliştirmek için kullanışlıdır.

### **2.3.8.1 Eğitsel Bilgisayar Oyunları İle Öğrenme**

Eğitsel oyun ve bu oyunlar üzerinde yapılan araştırmalar gün geçtikçe artmaktadır. Araştırmalara bakıldığında öğrencilere yönelik tasarlanan ilk bilgisayar oyunu 1971 yılında üretilen Oregon Trail olarak MECC araştırma merkezi tarafından piyasaya sunulmuştur. 1982 yılına gelindiğinde lise öğrencilerin dijital mantık devreleri tasarlamak için geliştirilen Rocky Boots piyasa sunularak 100.000 adet satış yapılmıştır. Bilgisayar oyunlarının eğitimde kullanılmasıyla birlikte bilgisayar oyunlarına ilgi artmıştır. Zaman ilerledikçe sektörde gerileme yaşanmıştır. Kalitesiz ve yeniliklerden uzak oyunlar küçük bütçelerle sektöre sunulmuştur. . Bu dönemde eğitsel oyunların yerini, Sim City, Lemmings, Civilization gibi eğlence amaçlı oyunların eğitsel amaçlı kullanımı almıştır (Egenfeldt-Nielsen, 2005).

Eğitsel bilgisayar oyunlarının sektörde yaygınlaşması ve eğitimde kullanılmaya başlanmasıyla düşünme becerilerinin geliştiği ifade edilebilir. Ayrıca iletişim teknolojileri becerilerinde de gelişim görülmüştür. Öğrenmenin daha eğlenceli hale geldiği eğitsel bilgisayar oyunları ile dikkatin daha uzun süre uyanık kaldığı ve motivasyonun arttığı belirtilmektedir (Tollefsrud, 2006). Eğitsel bilgisayar ortamlarının diğer öğrenme becerisini geliştirmeye yönelik tasarlanan ortamlardan daha fazla öğrenme sürecine destek olduğu görülmektedir (Pivec ve Kearney, 2007). Bunun sebebi;

- Eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrenciyi araştırmaya sevk etmesi,
- Öğrencilerin ön bilgilerini kullanarak başarılı olmaya gereksinim duymaları,
- Probleme dayalı ve deneysel tabanlı öğrenmeyi desteklemesi,
- Eğitsel bilgisayar oyunlarında öğrencilerin kendilerini değerlendirerek öz denetim yapmalarını sağlamaları,

- Eğitsel bilgisayar oyunlarında yaparak yaşayarak aktif bir durumda yer almaları,
- Eğitsel bilgisayar oyunlarının sosyal ortamlara dönüşerek etkileşim içerisinde olması ile açıklanabilir (Papestrergiou, 2009).

Eğitsel bilgisayar oyunlarında öğretmenler danışman ve rehber konumundadır (Gee ve Lavine, 2009). Öğrenmen bu süreçte öğrenciyi takip ve kontrol etmekle sorumludur. Eğitsel bilgisayar oyunlarının kullanıldığı öğrenme durumlarında derse yönelik değerlendirme yaparken tüm süreci göz önünde bulundurmalıdır.

Eğitsel bilgisayar oyunlarında öğretmenlere önemli görevler düşmektedir. Öğrenme sürecinde belli başlı yapması gerekenler şöyle ifade edilebilmektedir (Aksoy, 2014) ;

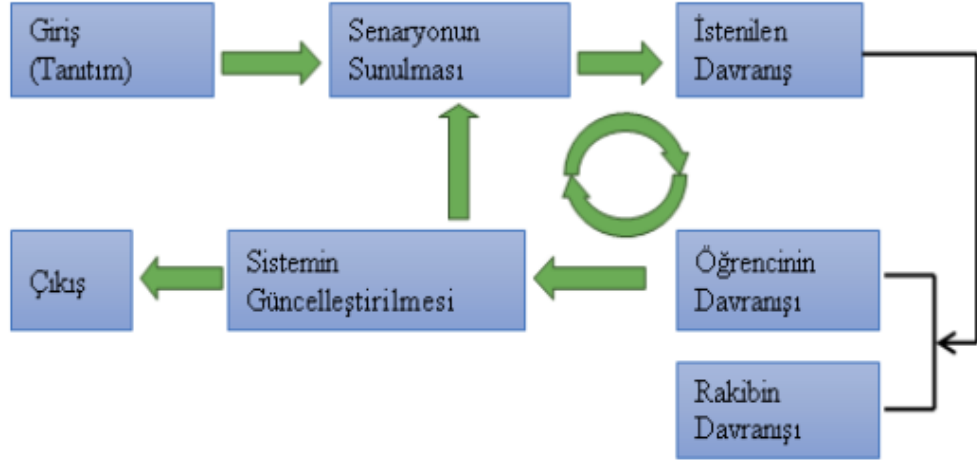
- Eğitsel bilgisayar oyunlarının kazanımlarla uygunluğu göz önünde bulundurulmalıdır.
- Eğitsel bilgisayar oyunu uygulayacak eğitmenin bilgisayarların ağ yapısını ve teknolojik ihtiyaçları eksiksiz karşılaması gerekmektedir.
- Sınıf yapısı hazırlanan eğitsel oyuna yönelik olarak tasarlanmalıdır. Öğrencilerin birbirleri ile iletişimini engelleyecek bir sınıf ortamı olmamalıdır.
- Yapılacak eğitsel oyunun amacına uygun olarak öğrencilerin yapacakları çalışma doğrultusunda bireysel ya da grup çalışmasına yönelik oturma düzeni oluşturulmalıdır.
- Öğrencilerden beklenen davranışlar etkinlik başlamadan önce net olarak ifade edilmelidir.
- Öğretmen uygulayacağı eğitsel oyunun yönergesini açık ve anlaşılır bir biçimde ifade etmelidir.
- Öğretmen uygulayacağı eğitsel oyunun amacını öğrencilere anlatmalıdır. Ayrıca oyunu öğrencilere tanıtmalıdır.
- Uygulama sürecinde öğretmen gözlemci olarak takip etmelidir. Takip sırasında kurallara uyup uymadıklarını denetlemelidir.
- Öğrencilerin kendi aralarında yaşadıkları sorunlara gözlemci olarak engel olmaya çalışmalıdır.
- Öğrencilerin eğitsel oyunlarla ilgili kısa yol geliştirmelerine engel olarak gerekirse kuralları tekrardan aktarmalıdır.

- Eğitsel oyunların sadece bir simülasyon olduğunu tecrübe etmeleri adına gerçekleştirildiğini, gerçek yaşamdan farklı olduğunu bildirmelidir.
- Eğitsel oyun uygulayan öğretmenin süreyi iyi ayarlayarak öğrencilerin ders içerisinde tamamlamalarını sağlamalıdır. Teneffüs haklarını elinden alamamalıdır.
- Öğrencileri motive etmek adına kullanılacak bu yöntemin bağımlılık haline gelmemesi adına öğrencileri yönlendirmelidir.

Öğretmenler eğitsel bilgisayar oyunlarından yararlanmak istiyorlarsa mutlaka yeniliklere açık olmalıdırlar. Ayrıca temel düzeyde bilgisayarın nasıl kullanıldığını bilmesi gerekmekte ve rehber konumda olması gerektiğini fark etmelidir. Eğitsel bilgisayar oyunlarında öğrencinin merkezde olduğu ve derse etkin katılım sağlaması gerektiği unutmamalıdır. Öğrenciler bu süreçte oyunun amacını iyi anlamalıdırlar. Kendilerinden beklenen durumları ve sonucunda gerçekleştirmeleri gerekenleri iyi anlamış olmaları gerekmektedir. Eğitsel bilgisayar oyunlarında öğrenciler bireysel ya da grupla oyun oynayabilmektedir. Bu süreçte bireysel oyunlarda ihtiyaçları dâhilinde arkadaşlarına ve öğretmenlerine başvurabilmektedirler. Grupla oynanan eğitsel bilgisayar oyunlarında ise öğrenci kendi düzeyi ile ilgili bilgi edinmekte ve karşılaştırabilmektedir. Tüm bu durumlarda öğrenciler uygulanan eğitsel bilgisayar oyunları ile bireysel öğrenmeler gerçekleştirmekte, konu ve kazanımları pekiştirmektedirler (Aksoy, 2014).

Bireylerin bilgisayar oyunları ile özellikle eğitim faaliyetlerinin devam ettiği dönemlerde bu faaliyetlere destek olması için yoğun olarak ilgilenmeleri bilgisayar oyunlarının eğitim için önemini arttırmaktadır. Öğrencilerin isteyerek katıldıkları aktivitenin aynı zamanda onları desteklediği de görülmektedir. Bilişsel, duyuşsal ve psikomotor becerilerini arttıran eğitsel bilgisayar oyunları eğitimciler için niteliği arttıran önemli bir sistemdir (Ünal, 2009).

Eğitsel bilgisayar oyununun geliştirilmesi evresinde eğitsel yazılım geliştirme basamaklarına dikkat etmek önemlidir. Oyun tabanlı öğrenme ile ilgili bilgi sahibi olmak gerekmektedir. Eğitsel oyun geliştirme süreci karmaşık bir iştir. Çünkü oyun geliştirilmeye çalışırken aynı zamanda eğitsel öğeler dikkatten kaçmamalıdır (Güneş, 2010). Eğitsel öğeleri ve eğitsel oyun yapısını tanımak oyunun geliştirilmesi için önemli bir durumdur.



Şekil 5. Eğitsel Oyun Yazılımlarının Genel Yapısı (İpek, 2001).

Eğitsel oyun yapısında oyuncu ilk olarak oyun tanımı ile karşılaşmaktadır. Oyun yapısı ve kuralları ile ilgili genel bilgilendirmeyi alan oyuncu daha sonra oyunun senaryolaştırma kısmında hikâyeyi dinleyerek amacı öğrenir. İstenilen davranışa doğru öğrenci oyun hamleleriyle yönlendirilir. Eğitsel bilgisayar oyunlarının öğretim sürecinde kullanılmasının öğrencilerin psiko-motor becerilerini, görsel-uzamsal ve akıl yürütme becerilerini geliştirdiğini; görsel okuma ve uyaranlara tepki hızını arttırdığı, zihinsel harita oluşturmalarını desteklediğini belirtmektedir (Sardone ve Devlin-Scherer, R. 2009).

### 2.3.9 Eğitsel Oyun Uygulamalarında Öğretmenin Rolü

Eğitim ortamlarına oyunun aktarılması ve uygulanması oldukça önemli bir destek sağlamaktadır. Eğitsel oyunlar uygulanırken eğlendirici faktörlerden uzak durulması geliştirici ve katkı sağlayıcı özelliğini ortadan kaldırarak sıkıcı bir aktiviteye dönecektir. Öğretimsel değere sahip oyunda buna mutlaka dikkat edilmelidir (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007). Bu süreçte eğitsel oyunlardan amaca uygun şekilde faydalanmak için öğretmene önemli görevler düşmektedir. Planlama aşamasında dikkatli çalışılması gerekmekte ve bazı durumlar göz ardı edilmemelidir.

Öğretmen oyun seçiminde sadece eğlendirici ya da sadece eğitici oyunları dikkate almamalı bütün faktörleri dikkate almalıdır. Seçtiği oyun hem eğlendirici hem eğitici hem de öğrencilere uygun olmalıdır. Ancak bu şartlar sağlandığında eğitsel oyunlardan verim alınabilir (Gülsoy, 2013).

Eğitsel oyun ve eğitsel bilgisayar oyunlarında öğretmen oyunu sade bir dille ve

açıklayıcı bir şekilde aktarmalıdır. Bu süreçte yönerge takibi çok önemli olduğu için öğrencilerin oyuna başlamadan oyunun amacını ve nasıl oynayacaklarına dair bilgileri iyi alması gerekmektedir. Öğretmen oyunun tanıtımını yaptıktan sonra oyunu bütün öğrencilerin öğrendiğinden emin olmalı, anlatım sırasında oyunla ilgili anlamadıklarını sormalarına fırsat vermelidir (Dönmez, 2000). Sonradan çıkabilecek düzensizlikleri önlemek için oyunun kuralları açıkça ifade edilmelidir (Altun, 2009).

Öğretmenin oyun grubunu iyi tanması ve çözümlemesi gerekmektedir. Yapacağı oyunda grup çalışması var ise dikkatli davranmalıdır. Liderlik özelliği olan öğrencileri bir grup yapmamaya dikkat etmelidir. Öğrencilerin gelişim özelliklerini ve bireysel farklılıklarını dikkate almalı ve onları çalışma yapmaya teşvik etmelidir. Öğretmen öğrencilerin yaş ve gelişim özelliklerine göre uygun bir oyun belirlemelidir. Aksi takdirde öğrenciler oyunda başarısız olacaklardır ve oyuna devam etmek istemeyeceklerdir (Dönmez, 2000).

Öğrencilerin hem kendileri ile hem de diğer öğrenciler ile diyalog içinde olmalarını desteklemeli, teşvik etmelidir. Bazı çocuklar çekingen davrandıkları için gerekli girişimciliği gösteremeyebilir. Böyle durumlarda öğretmen hoşgörülü, sıcak ve yumuşak bir tavır izlemeli, çocukların cesaretini kırmadan oyuna devam etmelerini sağlamalıdır (Dönmez, 2000). Öğrencilere zaman zaman önerilerde bulunulmalı, oyuna katılım desteklenmeli ve öğretmen de oyuna bir şekilde dâhil olmalıdır (Altun, 2009).

Oyun sırasında özgüveni zayıf olan öğrenciler asla küçük düşürülmemeli, bu öğrencilere küçük düşürücü sözler veya hareketlerde bulunulmamalıdır (Sel,1986). Öğretmen her oyuna bir ders saatinin beş ya da on dakikasını ayırmalı ve genellikle bu etkinliklere dersin ortasında ya da sonunda yer vermelidir (Demirel, 2007).

Oyunun sonunda oyunda kazanılan deneyimlerle dersin hedeflerinin ilişkisini kuran tartışmalar yapılmalıdır. Öğretmen, dersin hedeflerine ulaşıp ulaşılmadığı noktasında öğrencilerle birlikte değerlendirme yapmalıdır (Altun, 2009). Açık ifadelerle kazanımlar ile ilgili öğrencilere dönüt vermelidir. Öğrenciler oyun çalışmalarından sonra dönüşümlü düşünme yazıları ile öğretmene geri bildirimde bulunabilirler. Öğretmen de sonra ki öğretim planında bunları göz önünde bulundurarak süreci planlayabilir.

### 2.3.10 Eğitsel Oyun Tasarım Aşamaları

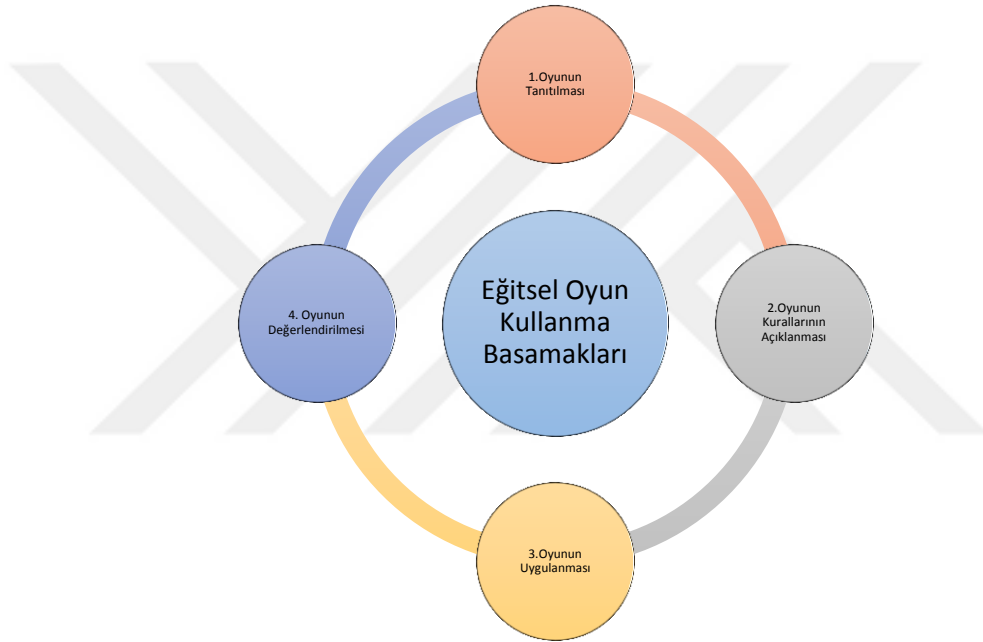
Eğitsel oyun tasarlamak için belirli bir plan dâhilinde aşamalara göre hareket etmek ve yol gösterici nitelikte olan aşamaları dikkate almak gerekmektedir. Öğrencilerin bu sürece kendi istekleri doğrultuda eğlenmek için dâhil olmaları önemlidir. Aksi takdirde oyuncu konumundaki öğrenci eğitsel oyunun zorunlu bir parçası olarak kendini hissedebilir. Bu da öğrenme ortamını doğrudan etkilemekte ve oyunun başarılı olması için gereklidir. Eğitsel oyun hazırlanırken oyun amacını iyi belirlemek gerekmektedir. Oyuncuların araştırma süreci ve yeterliliği, oyun mekaniği, oyun düzeni dikkate alınmalıdır. Bu ilkelerle ilgili açıklamalar aşağıda açıklanmaktadır (URL - 2, 2016):

1. İlk aşama konunun belirlenmesi olup, oyun tasarımına uygun olup olmadığı kontrol edilir. Konu çok geniş kapsamlı olursa hazırlayan kişiye zorluk yaratacağı gibi oyunun katılımcıları için de anlaşılır olmaktan çıkabilecektir. Bu sebeple tasarlanacak olan oyun konu ve kazanımlar bakımından sade ve anlaşılır olmalıdır.
2. Eğitsel oyunu tasarlayacak kişi iyi bir araştırma yapmak durumundadır. Daha önce uygulanan eğitsel oyunları baz alabileceği gibi yeni ve farklı oyunlarda tasarlayabilir.
3. Katılımcıların oyunda zorlanmaması ve oyun içerisinde amacından sapmadan ilerlemesi için oyunun basitten zora doğru ilerlemesi gerekmektedir.
4. Katılımcı oyunun akışını net olarak kavrayabilmeli ve yönergeler doğrultusunda ilerlemelidir. Burada esas olan yönergenin oyuncunun düzeyine göre hazırlanmış olması ve açık ifadelerin yer almasıdır.
5. Oyun tasarlanırken kullanıcı grubunun özelliklerine dikkat edilmelidir. Bilişsel, duyuşsal ve psikomotor becerileri göz önünde bulundurularak tasarlama süreci gerçekleşmektedir.
6. Tasarlanan oyunun süresi ve oyunun gerçekleşme evreleri üzerinde düşünülmesi gereken noktalardır. Katılımcıların koşulları ve sayısı dikkate alınmalıdır.
7. Oyunun amacının açık ve anlaşılır olması dışında bir önemli faktörde amaca ulaşıp ulaşılamadığı ile ilgili katılımcıları kontrol ederek dönütler vermektir. Katılımcılara verilen dönütler sonucunda hangi aşamada oldukları ve nasıl ilerlemesi gerektiğini fark eden oyuncular başarılı olma yolunda ilerlerler.
8. Tasarlanan oyunda mutlaka test aşamaları olmalıdır. Yönerge doğru hazırlandı mı,

eğlenceli mi, amaca uygunluğu bu test aşamaları sayede anlaşılabilir. Başka oyunculara oynatılarak alınan dönütler değerlendirilir ve takıldıkları, motive olmadıkları bölümler göz önünde bulundurularak gerekli düzenlemeler yapılır.

9. Tasarımcı tasarladığı oyunu mutlaka bir oyuncu olarak da gözden geçirmelidir. Tasarımcı kendisini katılımcı gibi düşünerek tasarladığı oyunun olumsuz yönlerini tespit etmeli ve bu olumsuz durumları gidermelidir.

10. Tasarlanan oyun içerisinde akışın farklı oyun tasarımcıları tarafından da incelenmesi faydalıdır. Farklı gözlerin sistemi genel olarak değerlendirmesi avantaj sağlamaktadır.



*Şekil 6. Eğitsel Oyun Kullanma Basamakları*

Tüm bunlar dikkate alındığında eğitsel oyun kullanma basamakları dört temel unsur etrafında ele alınabilir. Oyunun tanıtılması, oyunun kurallarının açıklanması, oyunun uygulanması, oyunun değerlendirmesi aşamaları yukarıda belirtilen aşamaları özetlemektedir.

### **2.3.11 Sosyal Bilgiler ve Eğitsel Oyun**

Sosyal Bilgiler dersi hayatın her alanıyla ilgili farklı içeriklerden oluşmaktadır. Bu sebeple öğrencilerin sıkılmadan derse katılmaları beklenmektedir. Fakat ortaokul öğrencileri düşünüldüğünde gelişimsel olarak henüz soyut düşünme becerileri tam olarak oturmuş sayılmaz. Bu nedenle öğrenciler çoğu zaman içselleştirmek yerine

ezberlemeyi tercih ederler. Sosyal Bilgiler ders içeriğinde özellikle tarih disiplininin baskın olması da bu algıda etkili olmaktadır. Öğretmenler geleneksel yöntemleri kullanma konusunda ısrar ederse öğrenciler uzun vadede öğrenme sorunu yaşarlar. Farklı öğrenme ortamları yapılandırılarak oluşturulmuş bir öğretim programı bu süreci olumlu yönde etkileyecektir. Bu durumda oyun yöntemiyle sosyal bilgiler dersinin öğretiminde karşılaşılan zorluklar azaltılabilir ve çeşitli oyunlarla öğretim faaliyetleri etkin hale getirilebilir (Pehlivan, 1997).

Erden (1998), Sosyal Bilgilerde, Nesi Var? , Ben Kimim? Coğrafya Oyunu, Meslek Bulma Oyunu, Işıklı Haritalar, Kulaktan Kulağa, Kart Oyunları, Siz Olsaydınız Ne Yapardınız? Kavram Kontrolü gibi eğitsel oyunlardan yararlanılabileceğini ifade etmiştir. Sosyal bilgiler öğretiminde bu oyunların kullanılabileceği gibi öğretmenin öğrencilerin durumunu göz ardı etmeden yeni oyunlar tasarlaması da mümkündür.

Sosyal bilgiler dersi eğitsel oyun tasarlamaya olanak sağlayan bir ders olarak nitelendirilebilir. İçerisinde tarih, coğrafya, felsefe, sosyoloji gibi farklı alanlarda çok sayıda konuyu barındırması nedeniyle eğitsel oyuna uygun olan sosyal bilgiler dersinde farklı beceri alanlarına yönelik oyunlar tasarlanabilir. Coğrafya konularında tarım ürünleri, iklimler, madenler, nüfusun dağılışı ile ilgili tasarlanan oyunlarla hem kazanımların gerçekleşmesi için gerekli öğrenme ortamı tasarlanırken hem de öğrenciler için eğlenceli bir öğrenme ortamı ortaya çıkmaktadır. 5. sınıf sosyal bilgiler dersinde harita bilgisini pekiştirmek için ve doğal ve tarihi güzellikleri öğrencilere tanıtmak için harita oyunları tasarlanarak konular pekiştirilebilir. Bu sağlanırken aynı zamanda öğrenciler için ders eğlenceli hale gelmiş olur. Tarihte rol almış önemli kişileri canlandırmaları istenerek ‘Zaman Makinesi’ oyunu oynatılabilir. Böylece tarihsel empati becerisi geliştirilebilir. 6. sınıf ipek yolu ile ilgili tasarlanacak oyunlar ile öğrenciler zaman ve mekân becerisini geliştirebilir.

Eğitsel oyun tasarımları kullanılırken dersin hedeflerine uygun olarak hazırlanması gerekmektedir. Öğrenciler için kuralların ve yönergenin açık olmaması, kazanımlarına yönelik tasarlanmaması ve öğretmenin durumu içselleştirememesi uygulama sırasında olumsuz durumlar yaratmaktadır (Erden, 1998:147). Olumsuz durumların ortadan kaldırılması için iyi planlanmış bir eğitsel oyun tasarımı gerekmektedir ve kazanımlara yönelik olarak düzenlenmelidir.

İlköğretim seviyesindeki öğrenciler göz önüne alındığında, öğrencilerin merkezde ve aktif katılımlarının olduğu eğitsel oyunlarda sosyal bilgiler ve diğer derslerde



yaşanan ezber sorununu ortadan kaldırabileceği söylenilebilir. Derse karşı ilgi ve tutumlarını değiştiren bir sistem olması nedeniyle eğitsel oyunlara geniş yer verilmelidir (Altınbulak, Emir ve Avcı, 2006). Eğitsel oyunların uygulandığı bir çalışmada Altınbulak, Emir ve Avcı (2006) , eğitsel oyunların kullanıldığı grup ile geleneksel öğretimin uygulandığı grup arasında başarı ve kalıcılık puan ortalamasında anlamlı düzeyde farklılık tespit etmişlerdir. Bayazıtöğlü (1996) yaptığı araştırmada öğrencilerin bilgi, kavrama, analiz ve sentez basamaklarında başarılı olduklarını ve davranışların kalıcılığını sağlamada eğitsel oyunların etkili olduğunu tespit etmiştir. Ayrıca eğitsel oyunlar ile geleneksel oyunlar ile sağlanan öğretim ortamının karşılaştırılmasında eğitsel oyunların toplam kalıcılıklarının daha başarılı olduğunu ifade etmiştir. Oyunun ilginç ve motivasyonu artırıcı bir yöntem olduğu, öğrenmede kalıcı bir durum gerçekleştirdiği araştırmalarla ortaya çıkarılmalıdır.

Moreno-Ger ve diğerlerine (2008) göre, kazanacakları tecrübelerde eğitsel oyun ortamına uyum sağlayabilmek önemlidir. Eğitsel oyun öğrenme deneyimlerine rehberlik ettiği gibi, oyuncunun oyun içerisinde aktif hale gelmesini ve süreçteki düzenlemeleri yapmasını sağlamaktadır. Süreçteki bu gelişim öğrenenin hedeflenen kazanımlarını kazanıp kazanmadığını tespit edecek şekilde olmalıdır. Oyun içerisinde öğrencilere verilen yönergelerin takibi, yönergeler ile ilgili harcadığı zaman sürecin takibi açısından önemlidir. Konu ile ilgili diğer oyuncularla işbirliği halinde bulunması ve iletişime açık olması gibi durumlarla ilgili alınan notlar öğrenme sürecinin gelişimi ile ilgili bizlere genel bilgiler sunmaktadır (Akgün ve diğerleri 2011).

Eğitsel oyunlar öğrencilerde salt bilgi kalıcılığını sağlamada değil aynı zamanda öğrencilerin bilgilerini sentezleme fırsatı bulup hayal güçlerini geliştirerek ortaya yeni ürünler koymasını da sağlar.

## **2.4. OYUNLAŞTIRMA**

Oyunlaştırma ile ilgili literatürde farklı tanımlamalar bulunmaktadır. Literatür incelendiğinde oyunlaştırma kavramının yeni bir kavram olduğu görülmektedir. Oyunlaştırma kavramına yönelik istatistiki anlamda bir araştırma yapıldığında Google aramalarında 2010 itibariyle popüler olmaya başladığını söylenilebilir. İlk kez 2002’li yılların başında kullanılmaya başlayan oyunlaştırma kavramı, daha

sonrasında konferanslar aracılığıyla daha büyük kitlelere ulaşmıştır (Groh, 2012). Yıldırım ve Demir'e (2014) göre oyun çok eski bir kavram olmasına karşın oyunlaştırma kavramı son günlerde sık duyulan bir kavram olarak karşımıza çıktığını ifade etmektedirler. Araştırmalar doğrultusunda oyunlaştırma ile ilgili çeşitli tanımlar yapıldığı görülmektedir. Gökkaya (2014), göre oyunlaştırma ihtiyaç dâhilinde, süreçte ve yaşamın her alanında öğrenme ortamları yaratabilen bir eğitsel uygulamadır. Oyunlaştırma oyun felsefesini oluşturan tüm unsurların oyun kavramının dışına uyarlanma ve aktarılma biçimidir (Bozkurt ve Genç-Kumtepe, 2014). Davranış kuramlarının oluşturduğu tasarımlarla birlikte oyun elementlerinin oyun olmayan durumlarda kullanılmasıdır. Burada amaç hedeflenen davranışa ulaşmak adına motive edici unsurların dâhil edilmesidir (Samur ve Şahin, 2017). Ciddi oyunların aksine oyunlaştırma eğlence unsurlarını dâhil ederek oyun öğelerini kullanır (Groh, 2012). Oyunlaştırma kavramı, insanların oyun oynarken aldığı zevk ve oyun başında çok fazla zaman geçirmeleri durumu sonucunda ortaya çıkmıştır.

Oyunlaştırmanın yükselişi ya da aniden ortaya çıkışında teknolojinin yaygınlaşması ve ucuzlaması, kişisel verilerin takibinin kolaylaşması, oyun ortamlarının başarısı ve yaygın kullanımı gibi etmenler büyük rol oynamaktadır (Deterding, 2012). Oyunlaştırma öğrencilerin oyuna katılımlarını artırabilmeyi hedeflemiştir. Bu sebeple oyunun olmadığı ortamlarda videonun bir araç olarak kullanılmaktadır. Başka bir deyişle oyunlaştırma, öğrenciyi oyuna çekmek için oyun haricindeki durumların kullanılması ya da öğrenciyi oyuna çekebilmek için dışarıdan verilen pekiştireçler olarak tanımlanmaktadır. Tanımlara bakıldığında oyunlaştırmada, öğrenciyeye verilen pekiştireçleri, kendi motivasyonu ile kendi içinde kendisine vermesi hedeflenmektedir.

Oyunun olmadığı ortamlarda ya da oyun dışı ortamlarda öğrenenin ilgisinin istenilen alana çekilmesi için verilen pekiştireçler olarak tanımlanan oyunlaştırma sadece eğitim alanında değil farklı sektörlerde de kullanılmaktadır. Oyunlaştırma son yıllarda iş, ticaret, sağlık ve reklam sektöründe sıkça kullanılan; akademisyenler, eğitimciler ve uygulayıcıların dikkatini çeken bir alan olmuştur. Hatta oyunlaştırmanın yeni bir kavram olmadığı görülmektedir. Pazarlama sektöründe kartlara yüklenen puanlar, üye müşterilere verilen ödüller, iş yerinde eğitim seviyesine ve işteki verimliliğe verilen ödüller oyunlaştırmanın uzun zamandır hayatımızda yeri olduğunu göstermektedir (Nelson, 2012). Ürüne ya da unsura

yeniden bağlanarak, motivasyonu arttırıcı ve tüketicinin davranışlarının kontrolünü sağlayan bir yapı olan oyunlaştırma, alışkanlık davranışını sağlamayı amaç edinmiştir (Deterding ve diğerleri, 2011; Zichermann ve Cunningham, 2011).

Oyunlaştırmanın bilgisayar ve mühendislik alanındaki çalışmalarda da kullanıldığı görülmektedir. Bagley (2012) yol haritası oluşturmak için hazırladığı veri tabanında, katılımcıların oyunlaştırma unsurlarını kullandığı bir sistem tasarlamıştır. Bir başka çalışmada Passos ve diğerleri (2011) meydan okuma-ceza-ödül-geribildirim bileşenlerinin yer aldığı oyunlaştırılmış bir ödül sistemi ile durum çalışması gerçekleştirmişlerdir. Bu ödül sisteminde hem bireysel hem de grup tabanlı değerlendirmeler yapılmıştır.

Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki gelişmelerle oyunlar ve uygulamalardaki hızlı geribildirimler kullanıcılar arasındaki iletişimi arttırmıştır (Chatfield, 2010). Dijital oyun tabanlı öğrenmeyle ilgili yapılan çalışmalar, dijital oyunların problemleri gruplara karşı başarılı eğitimler yapılmasında potansiyele sahip olduğunu göstermektedir (Schmitz, Czuderna, Klemke ve Specht, 2011). Oyunlaştırma da dijital oyunların bu başarısı ve potansiyeli üzerinde durmakta, farklı psikolojik teoriler ve motivasyon teorileri üzerine yoğunlaşmaktadır.

Oyun bileşenleri, video oyunları ve motivasyon teorilerinin birbiriyle ilişkisi oyunlaştırma uygulamalarının temelini oluşturmaktadır (Akt. Fiş Erümit ve Karakuş, 2015; Kuutti, 2013; Zichermann ve Cunningham, 2011; Ziesemer, Müller ve Silveria, 2013). Oyunlaştırmanın gücünü belirlemek adına oyun ve motivasyon öğelerinin iyi çözümlenmesi gerekmektedir. Werbach ve Hunter (2012), oyunlaştırılmış sistemler için oyun ve motivasyon unsurlarını içeren ve altı basamaktan oluşan bir tasarım modeli oluşturmuştur. Motivasyon iç ve dış olarak ikiye ayrılmıştır. Öğrenenlerin öğrenme sürecinde öğrendikleriyle ilgilenme durumuna içsel motivasyon denirken, öğrenme sürecini araç olarak kullanıp istedikleri şeye öğrenme yoluyla ulaşma durumu ise dışsal motivasyondur.



Şekil 7. Oyunlaştırma tasarım modeli (Werbach ve Hunter 2012'den uyarlanmıştır.)

Bu modelde; hedeflenen işi belirlemek, hedeflenen davranışı belirlemek, oyuncu tipini belirlemek, etkinlik döngülerinin oluşturulması ve eğlence stratejilerini belirlemek yer almaktadır. Modelin son basamağında uygun araçlar seçilerek uygulama yapılmaktadır. Bu modele göre oyunlaştırma tasarımlarında mümkün olduğunca eğlence unsurlarının kullanılması gerekmektedir (Yıldırım, 2012).

Yıldırım (2012), geleneksel öğrenme ile karşılaştırıldığında oyunlaştırmanın özellikle birkaç özelliğinin ön plana çıktığını iletmiştir. Bunlar hızlı geribildirim, motivasyonu artırma ve öğrenci odaklı yaklaşımdır.

1) Hızlı Geribildirim: Oyunlaştırma öğrencilere hızlı geri bildirim vermeyi gerektirmektedir. Geleneksel sınıf ortamı genellikle hataları cezalandıran ve yaratıcı düşünmeye çok fırsat vermeyen katı bir sistemdir. Oyunlaştırma öğrencilerin hata yapacağını varsayarak deneme yapmalarını sağlayan düşük riskli oyun ortamları tasarlamayı amaçlamaktadır.

2) Motivasyonu Artırma: Prensky (2001), motive olan bir öğrencinin öğrenmesinin durdurulamayacağını belirtmiştir. Oyunlaştırma da öğrencilerin motivasyon ve bağlılığını artırma açısından uygun bir ortam yaratmaktadır.

3) Öğrenci Odağı: Oyunlaştırma uygulamaları incelendiğinde öğrenci deneyiminin oyunlaştırma için çok önemli olduğu görülmektedir. Geleneksel yöntemin aksine oyunlaştırma ile uygun tasarımlar yapılarak öğrencilerin, öğrenci merkezli içeriklere odaklanması ve seçimlerini kendisinin yapması sağlanabilmektedir. Öğrenciler oyunlaştırma ortamları ile öğrenme sürecinin bir parçası haline gelerek, düşük riskli bir ortamda çeşitli öğrenme yollarını araştırıp kendi tercihlerini yapabilmektedir (Kapp, 2012).

Eđitimde oyunlařtırma ğretmenlerin beklentisi olan ideal ğrenme ortamının sađlanmasına ve ğrenen profili zelliklerinin geliřmesine destek olmaktadır (Uzunboylu ve Kocakoyun, 2016). Eđitimde oyunlařtırma, oyun tasarımının eđitime aktarılarak ğretim srecinde ilgi, istek ve tutumlarında artıř yařanmasına ve dikkat, motivasyon gibi unsurların artmasına yardımcı olmaktadır. Bařarı ve derse ynelik tutumların olumlu olarak etkilenmesi olarak aktarılabilir (Yıldırım, 2016). ğrenen bireylere verilen dntlerle birlikte, hedeflere ynelik tatmin edici alıřmalarda oyunlařtırma fikri kullanılabilir. Bunlarla birlikte motivasyonu arttıran ve eđlenceli bir ğrenme ortamı oluřturan bir unsur olarak oyunlařtırma kullanılabilir (ađlar ve Arkn Kocadere, 2015).

Oyunlařtırmanın eđitim ortamları zerindeki etkisini inceleyen alıřmalarda arařtırmacılar, eđitim ortamlarında kullanılan oyunlařtırma ynteminin ğrencilerin ğrenmelerine olumlu katkı sađlayacađı grřndedir (Kimve Lee,2013; Lee ve Hammer, 2011). Samur (2015) tarafından yapılan arařtırmada ğretimin etkinliđini artırabilmek iin hikye, liderlik tablosu, seviye, rozet, meydan okuma gibi oyun bileřenlerini tutarlı olacak řekilde ğretim mfredatına entegre edilmiřtir. ğretim mfredatına tutarlı olarak entegre edilen oyun bileřenleri ğrencilerin motivasyon, tutum ve bařarılarını pozitif ynde artırmaktadır.

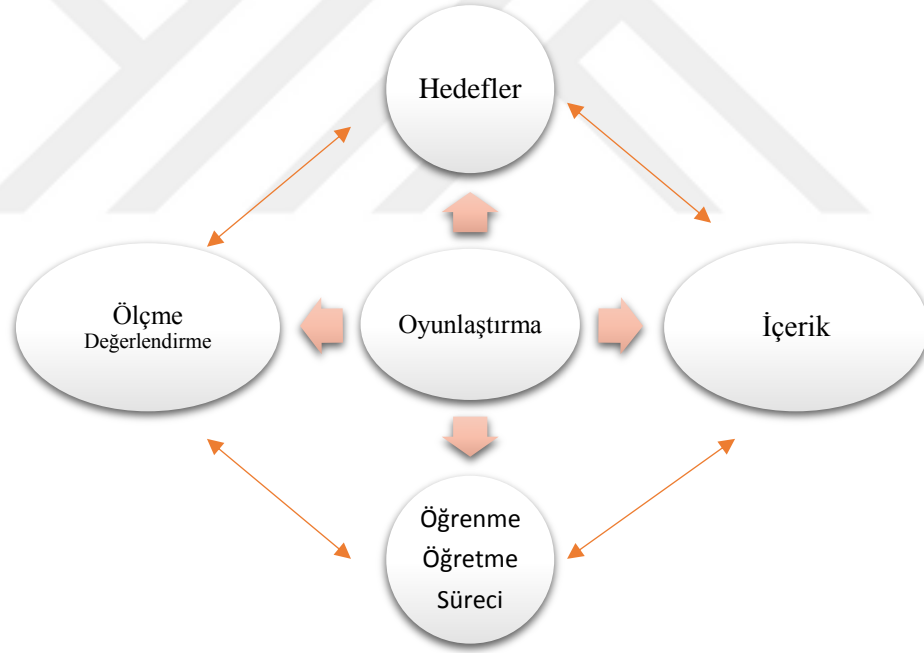
Zor olarak nitelendirilen iřleri daha eđlenceli ve kolay olarak halledilebilecek duruma getirmek iin oyunlařtırma orijinal bir fikir olarak sunulmaktadır. Fakat sreci uygularken dikkat edilmesi gereken nemli noktalar bulunmaktadır. Oyunlařtırma srecinin etkili olması da kiřinin motivasyonunu st dzeyde tutarak uđrařı iinde olmasını sađlamasından gelmektedir. Bu sebeple eđitimde kullanılacak oyunlařtırma ynteminde ğrencinin motivasyonu ve srece dhil olması gz nnde tutulmalıdır.

Eđitimde oyunlařtırma tam olarak anlařılamadan eđitim sektrnde eleřtirilere maruz kalmıřtır. Bilinen geleneksel ğrenme yaklařımlarına ters dřyor gibi algılanarak sınıfta bir yarıř ortamının oluřturulduđunu ifade etmiřlerdir. Ders srecinin oyunlařtırılması gnmzde sık kullanılan ğrenme yaklařımlarındaki ğrencilerin birbirleriyle yarıřtırılmasından uzak bir sretir. Oyunlařtırma uygulamasında ğrenciler aralarında bir yarıř ortamı yaratılmıřçasına birbirleriyle yarıřmazlar. Farmville, Criminal Case gibi oyunlarda kullanıcıların birbirleri ile yarıřmak yerine birbirlerine yardım etmeleri, hatta arkadařlarının yardımcı olmadan

üst seviyelere geçememeleri bunun en büyük göstergesidir. Yardımlaşma sistemi sınıf içerisinde uygulanan tasarımda da belirgin şekilde sağlanırsa öğrencilerin derse karşı tutumları artış gösterecektir.

#### 2.4.1 Oyunlaştırmanın Eğitim Programlarına Entegrasyonu

Oyunlaştırmanın eğitim programlarına entegrasyon süreci, oyun tasarımının eğitim programlarına dolayısıyla öğretim programlarına ve öğretim süreçlerine adapte edilmesi ile gerçekleşmiştir. Eğitim programları çağa adapte olarak sürekli kendini yenilemekte ve geliştirmektedir. Değişime açık olan program dijital çağın öğrenenlerini göz önünde bulundurmaktadır. Eğitim programları dört unsurdan oluşmaktadır. Bu unsurlarla oyunlaştırma süreci özenle bütünleşmelidir. Program geliştirme çalışmalarında; hedef, içerik, öğrenme ve öğretme durumları ile ölçme-değerlendirme çalışmaları arasında devinimsel durumlar olarak tanımlanabilmektedir (Demirel, 2008).



Şekil 8. Oyunlaştırmanın öğretim programı öğelerine etkisi

Oyunlaştırmanın öğretim sürecine dâhil edilmesi ilk olarak hedefler yani kazanımlar ile başlamalıdır. İçeriğin tasarlanma süreci ve öğrenme öğretme sürecinin tasarlanması ile devam edecektir. Sonraki önemli aşamalardan biri olan ölçme değerlendirme çalışmalarının belirlenmesi ile oyunlaştırma sürecinin programlanması sona erecektir.

Oyunlaştırma sürecinde yapılan arařtırmalar henüz yeni olduđu için bu alanda daha çok çalışmaya ihtiyaç duyulmaktadır. Yeni ihtiyaçlar bizleri yeni kazanımlara ve hedeflere yönlendirecektir. Oyunlaştırma aşamalarında içerik tasarımında hikayeleřtirmelere yer verilmesi gerekmektedir. Uygulanacak sürecin her aşamasının uygulayıcıya açık aktarılması gerekmektedir. Oyunlaştırma sisteminde öğrenme öğretmen sürecinde; oyunlaştırma unsurları ile puan, rozet, seviye gibi elementler birlikte kullanılmalıdır.

Öğrenme öğretme sürecinde ise; hareketi sağlayan, düzenleyen ve şans, rekabet, işbirliđi, alışveriř, meydan okumalar gibi durumları kapsayan mekanikler ile puan, rozet gibi elementler birlikte etkili olacaklardır. Öğrenme öğretme süreci, mekanik ve bileşenlerin birlikte etkileşimi ile yeniden yapılandırılacaktır. Puan, rozet gibi oyunlaştırma unsurları ölçme deđerlendirme durumlarına dahil edilerek program tasarısı ortaya çıkarılacaktır (Yıldırım, 2016).

#### **2.4.2 Oyunlaştırma ve Oyun Tabanlı Öğrenme**

Oyunlaştırma ve oyun tabanlı öğrenmeye yönelik bir kavram karmaşası yapılan incelemelerde ortaya çıkmaktadır. Kesişim noktası şüphesiz ‘oyun’ dur. Oyunlaştırma ve oyun tabanlı öğrenme iki farklı kuram olmasına rağmen eğitimde kullanımının iç içe olduđu görülmektedir. Bozkurt (2014) “Oyunlaştırılmış bir süreçte oyun tasarımını hissedebilirsiniz ama göremezsiniz. Bununla beraber oyun tabanlı süreçlerde oyun düşüncesini hissedebilir ve görebilirsiniz.” Oyunlaştırma ile bir öğrenme bağlamına oyun düşüncesi ve felsefesi ile bir tasarım yapılmakta; oyun tabanlı öğrenme de ise oyunun içinde öğrenmeye yönelik tasarım yapılmaktadır.

### **2.5 İLGİLİ ARAŐTIRMALAR**

Eđitim bireylerin yeteneklerini ve becerilerini, içersine dođduđu kültürel deđerler çerçevesinde olumlu davranışlar kazanmasıyla oluşan bir süreç olarak ele alır. Bireyin yaşamında eğitim süreci ile meydana gelen deđişimin kalıcı hale gelmesi ve bireyin dünyadaki deđişime ayak uydurabilmesi, günümüz eğitim sistemlerinin temel belirleyicileri olarak kabul edilmektedir (MEB, 2017).

Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı (2017) yeniden düzenlenen eğitim süreçlerine dair oluşturduğu programla teknoloji çağından bilgi çağına geçilmesiyle birlikte son zamanlarda meydana gelen bilimsel, teknolojik, sosyal değişim ve gelişmeler doğrultusunda toplumun gelecek nesillerden beklentileri de farklılaşmıştır. Bu süreç öğrencilere geleneksel yaklaşımların dışında eleştirel bakış açısı kazandırmakla birlikte araştıran, sorgulayan, dönüşümlü düşünen profillerini sergilemelerine sebep olmuştur. Özellikle girişimcilik, iletişim ve empati becerilerinin gelişmesine katkıda bulunmuştur.

Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı ile öğrencilerin, 1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu'nda ifade edilen Türk Millî Eğitimi'nin Genel Amaçları ve Temel İlkelerine uygun olarak şöyle ifade edilmektedir (MEB, 2018) ;

1. Türkiye Cumhuriyeti vatandaşı olarak haklarına vakıf olan ve bunları doğru olarak kullanan, vatanını seven, milli bilinç içerisinde birer vatandaş olarak yetişmeleri,
2. Atatürk ilke ve inkılaplarının, Türkiye Cumhuriyeti'nin sosyal, kültürel ve ekonomik kalkınmasındaki yerini kavrayıp demokratik, laik, millî ve çağdaş değerleri yasatmaya istekli olmaları,
3. Tüm kişi ve kurumların yasalar önünde eşit ve hukuk kuralları çerçevesinde bağlayıcı olduğunu bilmeleri,
4. Milli bilincin oluşmasını sağlayan kültürel mirasın korunması ve geliştirilmesi ile Türk tarihini oluşturan unsurların kavranması gerektiğini bilmeleri,
5. Mekânı algılama becerilerini geliştirerek yaşadığı çevre ile ilişkilendirmesini, coğrafi özellikleri tanıyarak insan ile çevre arasındaki etkileşimin bilinmesini,
6. Doğal kaynakların bilinçsizce kullanımının ve çevre duyarlılığının farkında olunarak sürdürülebilir bir çevre anlayışı içerisinde yer almaları gerektiğini,
7. Eleştirel düşünme becerisi ile doğru haber ve bilgi alma kaynaklarını kullanabilme becerisine sahip olmaları,
8. Milli ekonominin değerini, temel kavramlar çerçevesinde kalkınma hedeflerini gözeterek, ekonomik ilişkileri kavramaları,
9. Mesleklerin gerekliliği ve saygınlığı konusunda toplumsal yaşama etkisini değerlendirecek algılamaları,



10. Değişim ve sürekliliği algılayarak, tarihsel somut kalınlardan yola çıkarak insanlar, olaylar ve olgular arasındaki benzerlikleri ve farklılıkları algılamaları,
11. İletişim teknolojilerini bilinçli kullanarak doğru bilgiye ulaşmayı hedefleyen, bilim ve teknolojik gelişmelerin toplumsal yaşam üzerindeki etkilerinin değerlendirebilmelerini,
12. Bilimsel ahlak çerçevesinde bilgiye ulaşma, bilgiyi kullanma ve fikir üretme konusunda temel ahlaki çerçeveyi gözetmeleri
13. Karşılaştığı sorunlara çözüm üretebilmek için iletişim ve sosyal becerileri kullanabilmeleri,
14. Katılımcı bir birey olarak yaşanan toplumsal olaylara yönelik kendine özgü fikirler öne sürerek hareket etmeleri,
15. Yaşamını tarihten örnekler alarak demokratik kurallara göre düzenleyen, insan haklarına saygılı, demokratik, laik ve cumhuriyet ile ilgili temel bilinç düzeyi yüksek olmaları,
16. Evrensel değerleri benimseyen milli ve manevi değerlere bağlı olan, nitelikli bir insan olmanın gereklerini bilmeleri,
17. Bilinçli bir birey olarak toplumu ve dünyayı ilgilendiren konulara duyarlı bir şekilde yaklaşmaları,
18. Fiziksel ve duygusal özelliklerinin farkında, ilgi, istek ve yeteneklerinin bilincinde erdemli bir birey olarak tüm bunların farkına varması amaçlanmaktadır.

Sosyal bilgiler dersi, öğrencilerin karşılaştıkları sorunlarla başa çıkabilmesi için temel bilgi ve becerilere ulaşmasını sağlamaktadır. Ayrıca içinde yaşadığı toplumun doğrudan bir bireyi olarak gelişmeleri yakından takip etme ve bu doğrultuda hareket etme bilinci kazanmaktadır (Çelikkaya, 2013). Bilim ve teknoloji çağı olarak aktarılan bu dönemin dijital öğrenenleri için eğitim programları, dönemin özellikleri ve gelecek kuşaklara aktarılacak davranışları harmanlayarak yansıtmakla yükümlüdür. Oyun ve akademik öğrenme arasında güçlü bir bağ bulunmaktadır (Karabacak, 1996). Bu nedenle öğrencilerin hayal güçlerini geliştirmek ve yaratıcılıklarını arttırmak için sınıf içi etkinliklerde oyun olmalıdır şeklinde ifade etmiştir.

Araştırmalara bakıldığında sosyal bilgiler öğretimine yönelik çalışmalara

rastlanılmamıştır. Oyunlaştırma yöntemi ile ilgili az sayıda çalışmanın varlığının yanı sıra son yıllarda bu araştırmaların artış gösterdiği gözlemlenmiştir.

Altınbulak, Emir ve Avcı'nın (2006) "Sosyal Bilgiler dersinde Eğitsel oyunların Erişmeye ve Kalıcılığa Etkisi"ne yönelik çalışma yapmışlardır. Bolu ilinde yapılan çalışma bir ilköğretim okulundaki 5. sınıf öğrencilerine yönelik olarak oluşturulmuştur. Kontrol grubuna geleneksel öğretim yöntemleri uygulanırken, deney grubuna ise oyunlaştırma kullanılmıştır. Çalışmada eğitsel oyunun kullanıldığı grubun başarısının ve kalıcılık puanlarının ortalamalarının geleneksel yöntem kullanılan gruba oranla hayli yüksek olduğu gözlemlenmiş olup araştırma sonucunda eğitsel oyunların etkili bir yöntem olarak görüldüğü ifade edilmiştir.

Yağız (2007) "Oyun-Tabanlı Öğrenme Ortamlarının İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz-Yeterlik Algıları Üzerine Etkileri" isimli araştırmasında nicel ve nitel yöntemleri birlikte kullanmıştır. Çalışmasında eğitsel bilgisayar oyunlarının bilgisayar dersindeki başarısını tespit etmeye çalışmıştır. Ayrıca bilgisayar dersindeki öz-yeterlilik algıları üzerindeki etkiyi belirlemeyi amaçlamaktadır. Araştırmanın sonucunda uygulama öncesi ve sonrası başarı testi değerlendirilerek kontrol ve deney grubunun arasında anlamlı bir artış yaşanmıştır. Oyun tabanlı öğrenme ortamı ile anlatıma dayalı öğrenme arasında anlamlı bir fark görülemediği. Öğrencilerde oyun tabanlı öğrenmenin etkisi değerlendirildiğinde kaygının azaldığı, bireysel öğrenmenin arttığı ve öğrencilerin hoşlarına gittiği tespit edilmiştir. Ayrıca öğrenmeyi görsel olarak desteklediği aktarılmaktadır.

Kaya (2008), "Sosyal Bilgiler Öğretiminde İnteraktif (Etkileşimli) Bilgisayar Destekli Öğretimin Öğrenci Başarısına Etkisi" adlı çalışmasında ilköğretim okullarında interaktif bilgisayar destekli öğretimin Sosyal Bilgiler dersinde kullanımının akademik başarıya etkililiği incelemeyi amaçlamıştır. Araştırma sürecinde "Harita ve Ölçekler" konusunun bilgisayar destekli öğretim yöntemi ile anlatıldığı bir kontrol grubu ile interaktif bilgisayar destekli öğretim yöntemi ile anlatıldığı 6. sınıf öğrencilerinden oluşan iki grup oluşturulmuştur. Araştırma sonucunda konuların interaktif bilgisayar yöntemi ile öğretimi başarıyı olumlu yönde etkilediği buna bağlı olarak öğrenci başarısının daha çok arttığı tespit edilmiştir. Ayrıca interaktif bilgisayar destekli öğretimin öğrencilerde üst düzey düşünme becerileri geliştirdiği ve öğrencilerin ezber yerine kavrayarak öğrendikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Oğuz (2008), “İlköğretim 5. Sınıf Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersinde Bilgisayar Destekli Öğretim Yöntemi ile Turizm Konularının Öğretimi” adlı çalışmasında; bilgisayar destekli öğretim yöntemi ile geleneksel öğretim yöntemi olan anlatım yöntemi karşılaştırmıştır. İlköğretim 5. sınıf öğrencilerinin örnek konu olarak seçilen “Bölgemizi Tanıyalım” ünitesinde yer alan turizm konularını anlamaları ve sosyal bilgiler dersindeki başarılarına etkisini belirlemeyi amaçlamıştır. Araştırmacı ön test ve son test uygulamıştır. Ayrıca deney grubuna bilgisayar destekli öğretim yöntemi kullanılarak konuyu işlerken, kontrol grubuna ise geleneksel öğretim yöntemleri kullanılarak konuyu aktarmıştır. Araştırma sonucunda sosyal bilgiler dersinde bilgisayar destekli öğretim yönteminin kullanımının öğrencilerin ders başarılarını geleneksel yöntemle göre daha fazla arttırdığı sonucuna ulaşılmıştır.

Bakar ve diğerleri (2008), “Öğrencilerin Eğitsel Bilgisayar Oyunu Kullanımına İlişkin Görüşleri: Sosyal Bilgiler Örneği” adlı araştırmasında örgün eğitimde derslerde eğitsel bilgisayar kullanımına ilişkin öğrencilerin görüşlerini ortaya çıkarmayı amaçlamıştır. Araştırma nitel araştırma yöntemi ile yürütülmüştür. Araştırmanın çalışma grubunu 24 kişi (9 kız, 15 erkek) oluşturmuştur. Araştırma sonucunda bilgisayar ve oyunlar, öğrencilerin ilgilerinin derse çekilmesine büyük katkı sağladığı, öğrencilerin sosyal bilgiler dersine yönelik motivasyonlarında artış olduğu belirlenmiştir.

Malta (2010), “İlköğretimde Kullanılan Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Akademik Başarılarına Etkisi” adlı çalışmasında ilköğretimde kullanılan eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin akademik başarıları üzerine etkileri ortaya koymayı amaçlamıştır. Bu amaçla ilköğretim 8. sınıf Türkiye Cumhuriyeti İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük dersinde kullanılmak üzere, ticari bir eğitsel bilgisayar oyunu olan “Cumhuriyet” oyunu seçilmiştir. Araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden deneysel desen kullanmıştır. Çalışma da deney ve kontrol gruplarına ön test – son test uygulanmıştır. Deney grubuna bilgisayar laboratuvarında eğitsel bilgisayar oyunu ile kontrol grubunda ise sınıf ortamında anlatım ve soru-cevap yöntemlerinin kullanıldığı geleneksel öğretim yöntemleri ile yürütülmüştür. Araştırma sonucunda deney ve kontrol gruplarının akademik başarılarında anlamlı bir fark bulunamamıştır.

Çener (2011), “Sosyal Bilgiler Dersinde Bilgisayar Destekli Öğretim Uygulamalarının Öğrencilerin Erişi ve Tutumlarına Etkisi” adlı araştırmasında, İlköğretim 6. Sınıf Sosyal Bilgiler dersinin bilgisayar destekli öğretim yöntemi ile

işlenmesinin öğrenci başarısı ve tutumunu etkileyip etkilemediğinin ortaya koymayı amaçlamıştır. Araştırma da nicel araştırma yöntemlerinden öntest - sontest kontrol gruplu yarı deneysel desen kullanılmıştır. Araştırma sonucunda bilgisayar destekli öğretim yöntemi kullanılarak yapılan öğretim sürecinin öğrencilerin, Sosyal Bilgiler dersinde akademik başarılarını artırdığını sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca öğrencilerin sosyal bilgiler dersine ve teknolojiye karşı tutumlarının olumlu yönde bir değişme olmadığı saptanmıştır.

Yeşilkaya (2013)'nın çalışması ise 7. sınıf sosyal bilgiler dersi ‘‘Zaman İçinde Bilim’’ ünitesinde eğitsel oyunun kullanımınıdır. 2011-2012 eğitim öğretim yılında yapılan bu çalışmada eğitsel oyunun öğrenci başarısına ve derse karşı tutumlarına etkisi incelenmiştir. Elazığ ilinde bulunan Kovancılar Atatürk İlköğretim Okulu 7A sınıfında deney ve 7B sınıflarında kontrol grupları oluşturulmuştur. Araştırmada deneysel desen kullanılırken deney grubuna eğitsel oyun yöntemi, kontrol grubuna ise geleneksel öğretim yöntemi kullanılmıştır. Veri toplama aracı olarak çoktan seçmeli sorularla oluşturulan başarı testi ve 21 maddeden oluşan tutum ölçeği kullanılmıştır. Uygulama sonucunda deney grubunun başarı puanlarının fazla olduğu görülürken, deney ve kontrol gruplarının başarı testi arasında anlamlı bir fark ortaya çıkmamıştır. Tutum ölçeğinde ise kontrol grubunda istatistiksel olarak bir fark görülmemiştir. Deney grubunun tutum ölçeği incelendiğinde tutum olarak bir değişim yaşandığı görülmüştür. Tüm bunların sonucunda, sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunlar kullanılarak öğrencilerin başarı durumları ve derse karşı tutumları ile motivasyonlarının artış gösterebileceği görülmektedir. Öğrenmenin somutluk kazanacağı ve öğrenilen bilginin kalıcı olmasının sağlanacağı belirtilmiştir. Eğitsel oyun kullanımıyla öğrencilerin dersi sevebilecekleri de aktarılmıştır.

Akkuş ve Aslan (2013) yaptıkları çalışmada ‘‘Sosyal Bilgiler Derslerindeki Kavram Öğretiminde Oyunların Etkisi’’ni incelemiştir. Araştırmada verilerin ‘‘Kavram Başarı Testi’’ ile toplandığı deneysel yöntemin kontrollü ön test son test modeli kullanılmıştır. Araştırma 2012-2013 eğitim öğretim yılında 6. sınıflara yönelik uygulanmıştır. Erzurum'un Palandöken ilçesinde bulunan ortaokulda 6A ve 6B öğrencileri arasında yapılan çalışmada 6A sınıfı deney, 6B sınıfı kontrol olarak grubu olarak belirlenmiştir. Deney grubu oyunlarla desteklenmiş, kontrol grubunda geleneksel eğitim yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın sonucunda, deney grubu ile kontrol grubu arasında akademik başarı durumunda deney grubunun anlamlı bir fark

ortaya koyduđu ifade edilmiştir.

Karadeniz, Eker ve Burunsuz'un (2015) araştırmasında sosyal bilgiler dersi kazanımlarının öğrenenlerin bilgiyi yeniden yapılandırılması kısmında eksik düzeyde olduđu belirlenmiştir. Kazanımların genel olarak bilgi düzeyinde kaldığı kavrama düzeyinde kazanımların fazla olduđu görülmektedir. Bilgi ve kavrama düzeyinde kazanımların fazla olması sosyal bilgiler öğretiminde bilginin ezberlenmesine yönelik bir durumu oluşturmaktadır.

Özkan ve Samur (2017), oyunlaştırmanın öğrenci motivasyonu üzerine etkini araştıran makaleleri analiz etmişlerdir. Yöntem olarak içerik analizini kullanılan çalışmada oyunlaştırma ve motivasyon ile ilgili 9 deneysel çalışmaya ulaşmışlardır. Araştırmada oyunlaştırmanın motivasyon üzerinde etkisini anlamaya yönelik 7 anlamlı çalışmaya ulaşılmıştır. Sonuç bölümünde ise oyunlaştırmanın motivasyon üzerindeki etkisini araştıran çalışmaların oldukça az olduğunu belirtmişlerdir. 2015 yılından itibaren bu çalışmalarda artış olduğunu belirtmişlerdir. Yöntemin kullanımının ve alanla ilgili yapılan araştırmaların giderek artış gösterdiğini ifade etmişlerdir.

Yapılan araştırmalar bize Sosyal bilgiler dersinde oyunlaştırma ve eğitsel oyun yöntemlerinin kullanımının arttığını ve son yıllarda bu alanla ilgili daha çok araştırma yapıldığını fakat Sosyal Bilgiler ve Oyunlaştırma adı altında bir çalışma yapılmadığı göstermektedir. Ayrıca bu yöntemlerin öğrencilerin öğrenmelerinde ve kalıcılığı ile motivasyon düzeylerinde artışlar gözlemlendiğini ortaya koymuştur.

## **BÖLÜM III**

### **YÖNTEM**

Bu bölümde araştırmanın deseni, eylem araştırma süreci, araştırma ortamı, örnekleme araştırmanın katılımcıları, veri toplama araçları, verilerin çözümlenmesi ve yorumlanması, geçerlik ve güvenirlik çalışması süreçleri ile araştırmanın tüm sürecinde alınan etik önlemlere yer verilecektir.

#### **3.1 ARAŞTIRMANIN DESENİ**

Araştırma oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlikler ile sosyal bilgiler dersini işleyerek öğrenci ürün ve görüşlerini saptamak amacıyla gerçekleştirilmiş bir çalışmadır. Araştırmada sosyal bilgiler dersinin sıkıcı ve ezberlenmesi gereken bir ders olarak algılanmasından yola çıkılarak öğrenen bireylerin oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlikler karşısında ortaya koydukları ürün ve görüşleri incelenmeye çalışılmıştır. Çalışmada araştırmacı hem uygulayan hem de araştıran bir kimliğe sahiptir. Bu araştırmada, mevcut sistemin yerine yeni bir yaklaşım getirilmesinden, sınıf içerisinde uygulanan yöntemlere yeni yaklaşımlarla birlikte öğrenme ortamlarını sınıf dışına çıkararak öğrencilerin işbirliği içerisinde çalışmalarını yansıttığından ve doğrudan öğrencilerin araştırmada yer almalarından dolayı eylem araştırması kullanılmıştır.

Yıldırım ve Şimşek'e (2008) göre eylem araştırması araştırmacının doğrudan yer aldığı ya da bir araştırmacı desteğiyle gerçekleştirdiği bir yaklaşımdır. Bu süreçte eylem araştırması aslında uygulamaya ilişkin sorunların ortaya çıkarılması ya da mevcut bir sorunu anlayıp çözmek için veri toplamayı amaçlayan ve bu verileri analiz eden bir çalışmadır. Dijital öğrenen bireylerin sosyal bilgiler dersinde yaşadığı sorunlardan yola çıkan bu çalışmada bilgilerin aktarımı ve kullanımına yönelik

yöntemler ortaya koyulmuştur.

Çağın dijital öğrenen bireylerinin ihtiyaçları göz önüne alındığında, dijital platformlarda geçirdikleri sürelerden yola çıkarak algılarının uzun süre tek düze eğitim metotlarının kullanıldığı bir derse yoğunlaştıramadıkları görülmektedir. Bu süreçte sosyal bilgiler dersi öğrencilere zor ve sıkıcı gelmektedir. Hayattan kopuk ve ezberlenmesi gereken bilgi yığını olarak gördükleri dersin algısını değiştirmek amacıyla dijital platformların işin içine katılması ve dijital yerlilerin öğrenme algılarının üzerine çalışılması gerekmektedir. Bu süreçte araştırmada oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlikler tasarlanarak dijital sistemlerin işin içine katıldığı bir öğrenme ortamı oluşturulmaya çalışılmıştır. Hem sınıf içerisine yönelik tasarlanan bu uygulama aynı zamanda sınıf dışına da çıkarılarak eylem araştırmasıyla veriler toplanmıştır.

Eylem araştırması, öğretmen ve yöneticiler tarafından öğrenciler üzerinde okul veya sınıflarda yaşanan soruna yönelik problemi çözmeye yönelik eylemlerin sistemli bir şekilde geliştirildiği bir süreçtir (Mills, 2003). Öğretmenlerin sık kullandığı bu yöntem doğal yaşam sürecine dayanan bir araştırma biçimi olmakla birlikte problemi gözlemlemek için sistemli ve sıralı veri toplamayı amaçlar. Bu sebeple eylem araştırması genel olarak 'öğretmen araştırması' olarak da ele alınmaktadır (McNiff, Lomax ve Whitehead, 2004).

Araştırmacı eylem araştırmasında uygulayıcı konumunda kendisi de yer alır ve duruma özgü süreci özgün olarak ele alan veri toplama araçlarını kullanır (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2010). Eylem araştırmalarında araştırmacı aynı zamanda çalışılan grubun araştırma alanında ders öğretmenidir Ekiz'e (2003) göre en güçlü araştırma yöntemi okul ve sınıflarda değişimin doğrudan oluşması sebebiyle eylem araştırmasıdır. Sınıf ve okul ortamlarında yapılan uygulamalarla eğitim araştırmaları arasında yaşanan boşluğu köprü oluşturması sebebiyle eylem araştırması önemlidir (Eti, 2016).

Yıldım ve Şimşek'e (2005) göre eylem araştırmalarını aşağıdaki başlıklarda toplamak mümkündür;

- İşbirlikçi eylem araştırmaları
- Tartışma odaklı eylem araştırmaları (Araştırmacı ve uygulayıcının doğrudan bir araya gelerek ortaya çıkan problemleri saptadığı bir

yaklaşımıdır. Çıkan problemlerin sebepleri ve olası çözüm yolları hakkında çözümler bularak uygulamayı geliştirmeyi amaçlar.)

- Eleştirel eylem araştırmaları (Araştırmacı ve uygulayıcıya yaptığı araştırmaya yönelik yeni beceri ve deneyimler kazandırır. Bu deneyimlerden yola çıkarak eleştirel bir bakış açısı geliştirilmesini sağlayan araştırma türüne denmektedir.)

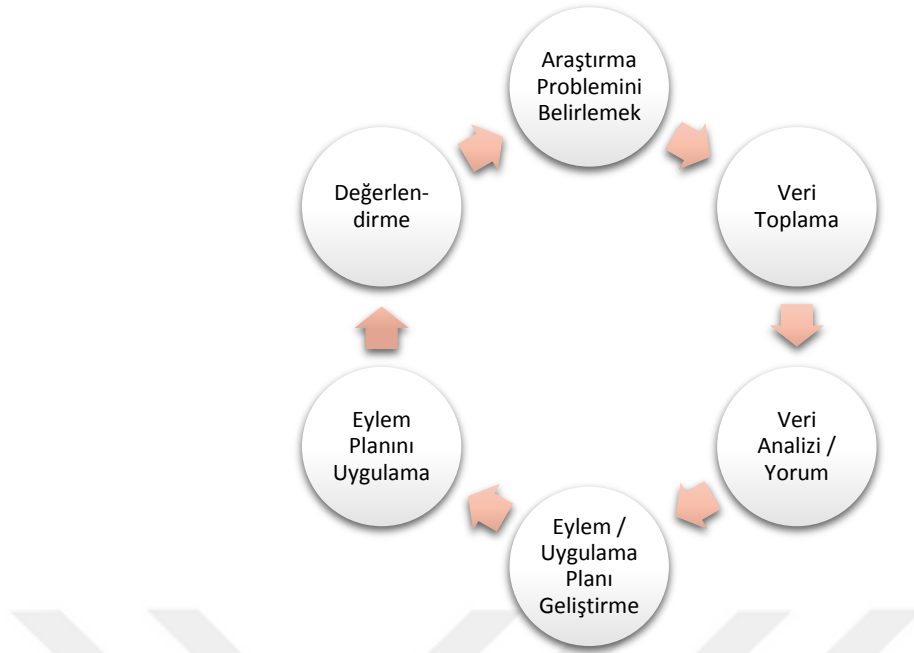
Araştırmada tasarlanan oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerinin uygulanması sırasında süreç araştırmacı tarafından gözlemlenmiştir. Ayrıca araştırmacının uygulama süreci boyunca araştırmacı öğretmen olarak rol oynamasından dolayı işbirlikçi eylem yapılması uygun görülmüştür. İşbirlikçi eylem araştırmalarında araştırılacak konuya vakıf olan bir araştırmacının liderliğinde farklı bir yaklaşım uygulamaya konulur. Süreç içerisindeki değişimler araştırmacı tarafından analiz edilerek değerlendirilir (Yıldırım ve Şimşek, 2008).

### 3.2 EYLEM ARAŞTIRMA SÜRECİ

Bu araştırmada sosyal bilgiler dersinde oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerin uygulanacak olması ve bu durumda öğrencilerin ürün ve görüşlerinin incelenmesi nedeniyle eylem araştırmasına yer verilmiştir. Sosyal bilgiler derslerinde karşılaştıkları sorunlardan yola çıkarak tasarlanan oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlikler ile durum tespit edilmeye çalışılmıştır. Araştırmada oluşturulan oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle işlenen derslerde çalışmanın gerçekleştiği ortamda öğrenci ve ürünleri gözlemlenmiş, araştırmacı ortama doğrudan katılmıştır. Araştırmacının elinde standart bir gözlem aracı bulunmamaktadır. Bu nedenle gözlem tekniği kullanılarak veriler planlı bir şekilde araştırmacı günlüğüne not alınmıştır. Ayrıca öğrencilerin görüşlerine yer vermek adına öz değerlendirme formu, anket ve görüşme tekniği kullanılmıştır.

Eylem araştırması, sınıfta ortaya çıkan sorunun çözümüne yönelik çalışmak için bir araç olarak kullanılabilir. Problemin çıkış yolu ile ilgili araştırmalar yapıp ona göre çözümler araştırabilir (Anagün, 2008).Bu çalışmada araştırmacının yani aynı zamanda uygulayıcının, süreç içerisinde uyguladığı aşamalar Yıldırım ve Şimşek (2016) tarafından şöyle aşamalandırılabilir:





*Şekil 9.Çalışmada Kullanılan Eylem Araştırması Süreci*

Eğitim çalışanlarının mesleklerinde kendilerini tanıma ve geliştirmeleri açısından eylem araştırmaları oldukça önemlidir. Öğretmenlerin mesleklerinde kendilerini tanıyıp geliştirmeleri sonucunda mesleki yeterlilikleri artar ve bu öğrenene doğrudan yansır. Sonuç olarak eylem araştırması eğitim sektörünün gelişmesi ve toplumun gelişimine katkı sağlaması açısından önemlidir (Beyhan, 2013).

### **3.3 ARAŞTIRMA ORTAMI**

Araştırma 2018-2019 eğitim öğretim yılında özel bir okulda yürütülmüştür. Kampüs şeklinde kurulan bu okulda ortaokul binasında derslikler bölümlere ait tasarlanmıştır. Sosyal Bilgiler sınıfı, sanat sınıfı, matematik sınıfı şeklinde tasarlanan dersliklerde akıllı tahta kullanılmaktadır. Okul 2014-2015 eğitim öğretim yılında tabletli eğitime geçmiştir. Okul tabletli eğitim için iOS ile çalışmayı tercih etmiş ve öğretmenlerin bu sürece entegre olması için öğretmenlere MacBook bilgisayarlar verilerek desteklenmiştir. Okulda 220 öğrenci eğitim görmekte ve 23 öğretmen görev yapmaktadır. Tam gün eğitim yapılan okulda öğrenciler 9 derse girmektedir. Uygulamanın gerçekleştiği sosyal bilgiler sınıfları iki adet olup alt katta yer almaktadır. Sınıflar Piri Reis sınıfı ve Rosa Parks olarak isimlendirilmiştir. İki

sınıfında storlarında ve duvarlarında siyasi Dünya haritaları, fiziki Türkiye haritaları bulunmaktadır. Rosa Parks sınıfında sıra sandalye yerine puflar tercih edilerek puflar duvar kenarlarına yerleştirilmiştir. Sınıf ortamında araştırma sürecinde duvarlarda ‘‘Kavram Ağacı, Wonder Wall, Tel Pano’’ bulunmaktadır.

### **3.4 ÇALIŞMA GRUBU**

Araştırma 2018-2019 Eğitim-Öğretim yılında Adapazarı’nda bir ortaokulda yapılmış ve 6. Sınıf Sosyal Bilgiler dersinde süreç yürütülmüştür. Araştırmanın uygulandığı okul uygun örnekleme yöntemi olarak belirlenmiştir. Araştırmanın yürütüldüğü okul özel bir okul olmasından dolayı sosyoekonomik düzeyi yüksek aileler ile vakıf olma özelliğinden dolayı burslu öğrencilerinde bulunduğu bir okuldur. Aynı zamanda araştırmacı bu kurumda görev yaptığı için hazırlık ve denetim sürecini daha iyi organize etmek amacıyla bu okul seçilmiştir. Okuldaki öğrencilerin başarı seviyelerinin birbirine yakın olduğunun düşünülmesi bu okulun seçilmesinde etkili olmuştur. Çalışmalar aynı zaman diliminde 6A, 6B, 6C olarak 3 sınıf düzeyinde de uygulanmış olup araştırmacı süreci 1 sınıf düzeyinde yaptığı ayrıntılı araştırma nedeniyle 20 öğrenci ile sınırlı tutmuştur. Sınıfların başarı düzeyleri ve öğrenci potansiyelleri ile öğrenme yöntemleri benzerlik gösterdiği için bu 6A sınıfı tercih edilmiştir. Araştırmaya katılanlar hakkında detaylı bilgi aşağıda belirtilmiştir.

#### **3.4.1 Öğrenciler**

Çalışma grubunun seçilmesinde araştırmacının öğrencilerin 5. sınıfta da sosyal bilgiler dersi öğretmeni olarak derslerine girmesi ve onları yakından tanınması sebep olmuştur. Öğrencilerin çalışmalar sırasında mevcut tepkilerini ve motivasyonlarının yansımaları tespit edebilmesi için öğrencileri daha önceden tanınması avantaj sağlamıştır. Öğrencilerin büyük çoğunluğu anaokulundan beri aynı okulda eğitim görmektedirler. Ailelerinin gelir durumu oldukça iyidir. Öğrencilerin hepsinin tableti mevcuttur. Vakıf okulu da olmasından dolayı 2 öğrenci burslu olarak eğitim görmekte ve tablet dâhil tüm ihtiyaçları okul tarafından karşılanmaktadır.

### **3.4.2 Arařtırmacı**

Arařtırmacı, 2008 yılında Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilgiler Öğretmenliđi'nden mezun olmuřtur. 2008 yılı itibariyle özel okullarda öğretmenlik tecrübesi olan arařtırmacı 2012-2015 yılları arasında ortaokul müdür yardımcılığı görevini üstlenmiřtir.2015 yılından itibaren arařtırmanın yapıldığı okulda Sosyal Bilimler Bölüm Başkanlığı görevini yürütmektedir. 2017 yılında Marmara Kolejinin 14.IB Günü Bienali'nde oyunlařtırma ile ilgili ‘‘Macera Treni’’ sunumunu yapmaya hak kazanmıřtır. Arařtırmacı oyunlařtırma alanında çeřitli kurumlardan ve alanında uzman eđitmenlerden oyunlařtırma ile ilgili eđitimler almıřtır. Aldığı eđitimler sonrasında bu arařtırmayı yapmaya karar vermiřtir. Arařtırma sürerken Kültür Üniversitesine bađlı Özel Kültür 2000 Koleji 15.IB Günü Bienali'nde ‘‘Sosyal Bilgiler ve Oyunlařtırma’’ bařlıđında sunum yapmaya hak kazanmıřtır. Uygulama sürecinden önce eđitsel oyunlar planlanmıř, tez danıřmanı ve alan ile ilgili uzmanlardan destek alınarak düzenlenmiřtir. Eylem süresince veri toplama araçları görüřme, gözlem, dönüşümlü düşünme yazıları, Google formlar, öz deđerlendirme formu ve öğrenci ürünleri kullanılmıřtır.

## **3.5 OYUNLAřTIRILMIř YARATICI ETKİNLİKLERİ İLE İřLENEN SOSYAL BİLGİLER DERSİ NASIL ORGANİZE EDİLMİřTİR?**

Oyunlařtırılmıř Yaratıcı Etkinlikler' in Sosyal bilgiler dersine entegre edilmesinde nasıl bir süreç izlendiđini ortaya koymak için; Arařtırma Problemini Belirleme, Planlama, Etkinlikleri Tasarlama ve Gerçekleřtirme, Öğrenci Oyun Tasarımları, Deđerlendirme ve Raporlařtırma altında incelenmiřtir. Proje Planlama formu ekte belirtilmiřtir.

### **3.5.1 Arařtırma Problemini Belirleme**

Arařtırmanın teorik kısmıyla alakalı veriler ve dayanaklar, problem cümlesini belirlemek adına literatür taranarak elde edilmeye çalışılmıřtır. Günümüzde geleneksel öğretim yöntemleri yerine daha güncel yaklařımlar kullanılmaya bařlanmıřtır. Sosyal bilgiler öğretim programında öğrencilerin kazanması gereken kazanımlara bakıldıđında hala geleneksel yöntemlerin yerine güncellerinin tercihin çokta yaygın olmadığı düşünölmektedir. Bu süreçte yapılan çalışmanın arařtırma

problemi belirlenirken oyunun derslere dâhil edilmesinin öğrenci ürünlerine ve görüşlerine nasıl yansıtacağı merak edilmiş olup bu çalışma çerçevesine yoğunlaşmıştır. Alan yazınının değerlendirilme süreci ve tez danışmanının önerileri doğrultusunda eğitsel oyunların öğrencilerin ürünlerine ve görüşlerine yansımalarını çözümlenmek amacıyla yapılacak bu çalışmanın yapılmasına karar verilmiştir. Bu nedenle araştırma süreci boyunca yapılan çalışmalarda aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır. Oyunlaştırma yaklaşımı ile ilgili öğrenci görüşlerini almaya yönelik aşağıdaki sorular yöneltilerek, araştırma süreci boyunca yapılan çalışmalarda aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır.

1. Eğitsel oyun temelli uygulamalarla işlenen Sosyal Bilgiler dersine öğrencilerin bakış açıları neler olmuştur?
2. Oyunlaştırma yaklaşımı ile tasarlanmış yaratıcı etkinliklerde hangi unsurlar öğrencilere oyun hissi vermektedir?
3. Öğrenciler oyunlaştırma yaklaşımı ile tasarlanmış yaratıcı etkinliklerden hangisinin öğrenmesine daha fazla katkı sağladığını düşünmektedir?
4. Öğrencilerin oyunlaştırılan yaratıcı etkinlikler tasarımlarına yönelik görüşleri nelerdir?
5. Öğrencilerin oyunlaştırılarak tasarlanan dersler ile ilgili görüşleri nelerdir?

### **3.5.2 Planlama**

Araştırmacı tarafından oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlikler oluşturulurken sosyal bilgiler dersi öğretim programı incelenmiştir. Yapılan inceleme sonucunda 6. sınıf sosyal bilgiler dersi öğretim programına etkinlikler dâhilinde oyunlar alınmıştır. Bu süreçte kutu oyunları dışında, araştırmacının kendi tasarladığı oyunlar dâhil edilmiştir. Uygulanan planda konunun başında ve konu sonlarında olmak üzere her ders farklı oyunlaştırma yöntemleri kullanılmıştır. Ayrıca öğrenenlerin hayatlarına oyunlaştırma sisteminin entegre edilmesi için Google Classroom kullanılarak farklı zaman dilimlerinde de sosyal bilgilerin gündemlerinde olması istenmiştir.

Araştırmacı yapacağı çalışmalar ile ilgili oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerin kabul görülebilmesi için farklı alanlarda oyunlaştırma alanında çalışan uzmanlardan destek almıştır. Bu sürece bu alanda farklı eğitimler alarak başlamıştır. Ercan Altuğ Yılmaz'dan Adapazarı ENKA Okullarında 'Eğitimde Oyunlaştırma ve Hikayeleştirme' eğitimi alan araştırmacı eğitmenin kitabından da faydalanmıştır.

Öğrenme Tasarımları ile birlikte etkinlik ve görüşme yapma fırsatı bulan araştırmacı ekibin tasarlamış oldukları oyunları yakından tanıma fırsatı bulmuştur. Ayrıca Makers Türkiye ekibinden 'Eğitimde Oyunlaştırma' eğitimi almıştır. Bütün bu çalışmalarla birlikte bir etkinlik havuzu hazırlayan araştırmacı çalışmalarını sosyal bilgiler öğretmenlerinden de görüş ve öneriler alarak yayınlamıştır.

Yapılan araştırma doğrultusunda okul ve sınıf ortamı doğrudan oyunlaştırma yapılması için bir plan dâhilinde tasarlanmıştır. Öğrencilere derslerde doğrudan yöneltilen kartlar ile ilgili koridor duvarını kaplayacak şekilde büyük bir 'Türkiye'nin Doğal ve Tarihi Güzellikleri' ile ilgili harita yaptırılmıştır. Ayrıca yine koridorda öğrencilere yöneltilen quiz soruları ile ilgili Dünya Haritası yapıştırılmıştır. Koridor öğrencilerin 5 ve 6. sınıfta vakıf olmaları gereken kavramlarla ilgili dizayn edilmiştir. Öğrencilerin meraklarını cezbedecek ayrıca oryantring etkinliğini kolaylaştırmak sebebiyle önemli yerlerin tabelaları yine araştırmacı öğretmen tarafından yapılarak koridorların çeşitli yerlerine asılmıştır. Öğrencilerin Sosyal bilgiler sınıflarının bulunduğu koridor yaşanır bir oyun alanı haline getirilmiştir. Ayrıca sınıf ortamında da farklı oyun tasarımları için alanlar oluşturulmuştur. Oyunlaştırma sisteminde olan rozet, arma gibi öğrencilerin toplayacakları materyal yerine tel bir pano asılarak öğrencilerin motivasyonları için isimleri asılmıştır.

Uygulama yapılacak okulda derslikler bölümlere göre oluşturulmuştur. Sosyal bilgiler koridoru oluşturularak öğrencilerin kendi tasarladıkları oyunlar ile oynayabilecekleri alanlar oluşturulmuştur. Ayrıca derslik olarak kullanılan sınıf puflardan oluşmaktadır. Sınıf öğrencilerin eğitsel oyunlar ile kendilerini ifade etmeleri açısından kavram ağacının, ayaklı Türkiye haritasının bulunduğu ve puflardan oluştuğu için öğrenciler tarafından çok sevilmektedir.

Araştırmacı planlama sürecinde tüm planlamasını sosyal bilgiler dersi öğretim programı temel alarak yayınlamıştır. Bir IB Okulu olması nedeniyle planları sosyal bilgiler dersi öğretim programının yapılandırılmış halini oluşturmaktadır. MYP 'de değinmesi gereken evrensel bağlam ve sorgulama cümleleri bulunmaktadır. IB ve MYP sistemi Ek 2' de yer alan formda tanılandırılmıştır. Sorgulama cümleleri konunun temel kazanımlarından yola çıkarak oluşturulmuştur. Bu sebeple öğrencilere sorgulama soruları oryantring etkinliği olan 'Bay Murtaza' ile sık sık

sorulmaya çalışılmıştır. Örnek bir planlama formu aşağıda verilmiştir. Örnek bir planlama formu aşağıda verilmiştir.

ENKA OKULLARI						
Teacher(s) / Öğretmen(ler)	Yağmur Tuğba Bayram Yılmaz	Subject group and discipline / Ders grubu ve disiplin	Bireyler ve Topluluklar/Sosyal Bilgiler			
Unit title / Ünite adı	Kültür Mirası	MYP year / MYP yılı	MYP 1/ 6 Sınıf	Unit (hrs) / Ünite süresi	11 hafta	
<b>Inquiry: Establishing the purpose of the unit / Sorgulama: Ünite amacının belirlenmesi</b>						
Key concept / Anahtar kavram	Related concept(s) / Bağlantılı kavram(lar)	Global context / Evrensel bağlam				
Toplumlar	Kültür	Zaman, Mekan Ve Oryantasyon (Uygarlıklar ve toplumsal tarihler)				
<b>Statement of inquiry / Sorgulama cümlesi</b>						
Toplumların siyasi, sosyal, kültürel gelişimleri toplumsal tarihlerini ve uygarlıkların kimliklerini etkiler.						
<b>Inquiry questions / Sorgulama soruları</b>						
<b>Factual / Olgusal —</b>	Rol nedir? Bireylerin sahip olduğu toplumsal roller nelerdir? Milli birlik kültür unsurları nelerdir? Kültür Nedir? Çatalhöyük kent mi, köy mü? Orta Asyada kurulan türk devletleri hangileridir? Yerleşik hayata geçen ilk türk devleti hangisidir?					
<b>Conceptual / Kavramsal —</b>	Destanların Türk kültürü üzerine etkileri nelerdir? İpek Yolu'nun tarihsel özelliği açısından değerlendirdiğinde hangi devletler için önemlidir?					
<b>Debatable / Tartışmaya açık —</b>	Uygarlıkların yaşam alanı olarak seçtikleri yerler özelliklerini etkiler mi?					

Şekil 10. MYP Ünite Planı Örneği

### 3.6 VERİ TOPLAMA ARAÇLARI

#### 3.6.1 Gözlem

Gözlem, oluşan davranışları doğrudan ayrıntılı olarak tanımlamak amacıyla tercih edilen bir yöntemdir. Gözlem yöntemi kullanılarak bireyler derinlemesine bütün yönleriyle incelenebilirler ( Yıldırım ve Şimşek, 2006). Gözlem yoluyla örneklemin gösterdiği tutum ve davranışlar ve sergilediği beceriler tespit edilerek kolayca kayıt altına alınabilir (Çepni, 2007).

Araştırmacının aktif olma sürecine göre gözlem ikiye ayrılmaktadır. Araştırmacı aktif ise katılımcı gözlem, araştırmacının gözlenen durumdan ayrı olarak hareket etmesi durumuna ise katılımcı olmayan gözlem denmektedir (Bogdan ve Biklen, 1998). Yapılan bu çalışmada araştırmacı doğrudan süreçte aktif olarak yer aldığı için ve aynı zamanda oyunlaştırma etkinliklerini planlayarak uyguladığı için katılımcı gözlem yapmıştır.

Araştırmacı süreçte sınıf içi ve dışındaki etkinliklerde öğrencilerin uygulamalara verdiği tepkileri gözlemleyerek gözlemci notu tutmuştur. Ayrıca dijital ortamlarda uygulamada yer alan öğrencilerin süreç içerisindeki performans ve katılımcı durumlarını da not olarak almıştır. Öğrenciler doğrudan oyun tasarlama sürecinde ve tasarlanan oyunları kullanırken aktif olma durumları açısından gözlemlenmiştir. Öğrencilerin yaratıcı oyunlar tasarlanırken fikirleri doğrudan alınarak kendi tasarladıkları oyunlarda uygulayıp uygulamadıkları belirlenmeye çalışılmıştır.

### **3.6.2 Görüşme**

Kişilerin konu hakkındaki düşünce ve duygularının ne olduğunu ortaya çıkarmak amacıyla yapılan sözlü iletişim sürecine mülakat denir. Mülakat yapılandırılmış, yarı yapılandırılmış ve yapılandırılmamış mülakat olarak üçe ayrılır. Belirlenen soru ve cevapların işaretlenmesi ile oluşan mülakatlara yapılandırılmış mülakat denir. Soruların sırasını ve boyutunu değiştirme şansı veren mülakatlara ise yarı yapılandırılmış mülakat denirken, bireylerle sohbet şeklinde seçilen konuyu araştırmaya yapılandırılmamış mülakat denmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2006)

Araştırma bulguları mülakatlardan sonucunda elde edilen verilerden faydalanarak oluşturulmuştur. Mülakat soruları önceden hazırlanmış olup öğrencilerin cevaplarına göre birtakım değişiklikler yapılarak ilerlenmiştir. Ayrıca mülakat sırasında araştırmacı öğrencilerin cevaplarına göre mülakat sorularının yerlerini değiştirmiş ve gerektiğinde daha açıklayıcı ifadeler kullanarak daha fazla bilgi edinmeye çalışmıştır. Görüşme formunda dört temel soru üzerinde durulmuştur.

1. Oyunlaştırılmış etkinliklerin yararlı olduğunu düşünüyor musunuz? Neden?
2. Oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerde en çok zorlandığınız aşama hangisidir? Neden?
3. Oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerde en çok keyif aldığınız ve eğlendiğiniz aşama/etkinlik hangisidir? Neden?
4. Diğer derslerde de eğitsel oyunların kullanılmasını ister misiniz? Neden?

Her aşamadan sonra yüz yüze görüşme tekniği ile mülakatlar gerçekleştirilmiştir. Bu mülakatlarda sorular araştırma problemlerine çözüm olacak verileri ortaya çıkarmaya yöneliktir.

### **3.6.3 Yansıtıcı Öğrenci günlükleri**

Öğrenen bireyin öğrenmesindeki gelişimini izlemeye ve kaydetmeye doğrudan

odaklanan yansıtıcı günlükler aynı zamanda düşünme becerilerini geliştirmektedir. Yansıtıcı günlükler öğrencinin öğrenme sürecine aktif olarak katılımının sağlanmasını ve öğrenme kalitesini yükseltmesini sağlaması nedeniyle oldukça önemlidir (Dixon, 2009). Araştırmacı bu çalışmasında oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle ilgili öğrencilere Classroom üzerinden sorular sorarak yeni oyunlaştırma etkinliklerini şekillendirmiştir. Ayrıca öğrencilere yönelttiği sorularla öğrencilerin karşılaştığı problemler üzerine düşünmesini sağlamak istemiştir.

Öğrenci günlükleri yapılan oyunlaştırma uygulamalarının verimliliğini arttırmak amacıyla kullanılmaktadır. Öğrencilere hayali durumlar verilerek günlük tutmaları istenmiştir. Günlüklerinde hikayeleştirme unsurlarını kullanan öğrenciler daha sonra yazdıklarından yola çıkarak performanslarını gözden geçirmiştir. Öğrencilerden sık sık yansıtma yazıları beklenmiş ve oyunların verimliliği bu yazılara bakılarak değerlendirilmeye çalışılmıştır. Ayrıca öğrenciler bu hazırladıkları yansıtıcı günlükler aracılığıyla bilişsel süreçlerini takip etme şansı yakalamışlar. Araştırmacı yansıtıcı öğrenci günlüklerinden yola çıkarak hem süreci şekillendirebilmiş hem de araştırmaya çözüm sağlayacak yanıtlar bulmaya çalışmıştır.

#### **3.6.4 Dokümanlar**

Araştırmacı süreç içerisinde öğrencilerden dönüşümlü düşünme yazıları, süreç değerlendirme formları gibi belgeler toplanmıştır. Nitel araştırmalarda doküman incelemesi tek başına kullanılabilirdiği gibi farklı veri toplama yöntemleriyle birlikte de tercih edilebilir (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Doküman analizi aslında tam anlamıyla yazılı materyallerin analizini hedef alan bir yöntemdir. Fakat elde edilen dokümanların analizinin yapılmasının yanında görüşme ve gözlem gibi başka bir veri toplama yönteminden elde ettiği verileri de karşılaştırabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2013).

##### **3.6.4.1 Öğrenci Öz Değerlendirme**

Öğrenci öz değerlendirme formu, oyunlaştırılmış eğitim uygulamalarına yönelik öğrencilerin neler öğrendiklerinin tespiti ile iyi yaptıkları, zorlandıkları ve geliştirilmesi gereken durumlarla ilgili görüşlerini ortaya koymak için hazırlanmış ve kullanılmıştır. Formda toplam beş açık uçlu soruya yer verilmiştir. Araştırmacı etkinliklerin uygulanmasından sonra öğrencilere formu uygulamıştır. Uygulama sırasında araştırmacı öğrencileri dürüst ve açık olarak kendilerini ifade etmeleri için



cesaretlendirmiştir. Öğrencilere bu değerlendirmenin, kendilerini ve gelişim süreçlerini izlemeleri konusunda bilinçlendirmiştir.

#### **3.6.4.2 Öğrenci Yapımı Ürünler**

Öğrencilerin yaptığı çalışmalar eylem araştırmalarında veri olarak kullanılabilir. Bu çalışmaların verileri eylem araştırmasında derinlemesine inceleme için faydalı olacaktır. Öğrencilere uygulanan eğitsel oyunlar ile deneyim kazanan öğrenciler kendi oyunlarını tasarlayarak sürece dâhil olacaklardır. Kaşgarlı gazeteci olarak hazırladıkları haberler ile videolar, İpek Yolu Günlüğü'nden yola çıkarak tasarladıkları oyunlar ve hazırlamış oldukları tabu kartları öğrenci yapımı ürünler olarak kabul edilerek incelenmiştir. Bu ürünler araştırma için veri oluşturmuştur.

Öğrencilerin tasarladıkları ürünler incelendiğinde öğrencilerin oyunlaştırma konusunda istekli oldukları ve bu sürecin derse karşı olumlu yansıdığı derste daha aktif katılımlarının sağladığı gözlemlenmiştir. Eğitsel oyunlarla ortaya konan yaratıcı etkinliklerle etkili ve verimli bir öğrenme ortamı oluşturulduğu düşünülmektedir.

#### **3.6.4 Formlar**

Araştırmada öğrenci ürünleri ve görüşleri analiz edildiği için Oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlikler formları uygulanmıştır. Formlar Google Classroom üzerinden öğrencilere göndermiştir. Öğrencilerin ortaya çıkardıkları ürünler ile ilgili kendi fikirlerini ortaya koydukları formlarda sorular araştırmanın amacına yönelik olarak hazırlanmıştır. Eğitsel oyunların değerlendirme formları ise öğrencilerin araştırma boyunca tasarlanan ortamlarla ilgili görüş ve düşüncelerini ilettikleri bir değerlendirme formunu olmuştur. Buradan elde edilen veriler bulgular kısmında analiz edilmiştir.

### **3.7 VERİ ANALİZİ VE YORUMLAMA**

Çalışmada veri toplama aracı olarak araştırmacı mülakat, gözlem ve yansıtıcı öğrenci günlüklerini kullanılmıştır. Bu süreçte öğrencilerden yapılan uygulamalar hakkında fikirlerini Google Classroom üzerinden iletmeleri istenmiş ve oyunlaştırma ortamları hakkında açıklayıcı bilgiler edinmek için yansıtıcı öğrenci günlükleri tutulmuştur. Bu süreçte öğrencilerin tüm aşamalarda gözlem yoluyla takibi sağlanmıştır. Bu süreçler

tamamlandığında gruplardan seçilen öğrencilerle farklı zaman dilimlerinde mülakatlar gerçekleştirilmiştir.

Araştırma sürecinde ortaya çıkan nitel veriler betimsel analiz ve içerik analiziyle çözümlenmiştir. İçerik analizi verilerin açıklanmasını sağlayabilecek kavram ve ilişkilere ulaşmayı amaçlamaktadır. İçerik analizinde yorumlanan veriler betimsel analize göre daha derin bir işleme tabi tutulmaktadır. Betimsel analizde fark edilmeyen kavram ve temalar içerik analizinde ortaya çıkmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Verilerden elde edilen analizler ‘Bulgular’ bölümünde raporlanarak sunulmuştur. Elde edilen bulgularla ilgili tartışmalar yapılarak ulaşılan sonuçlar değerlendirilerek raporlaştırılmıştır. Bu sonuçlara göre öneriler sunulmuştur. Eğitsel oyunlarla öğrenme sürecine aktif olarak katılımı sağlanmış ve bu süreç nicel ve nitel verilerle kanıtlanmıştır. Oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle öğrencilerin öğrenme sürecinde aktif olması ve bu süreçle desteklenen öğretim ortamı öğrencilerin kavramları ve bilgileri somutlaştırdığı bilimsel veriler ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır.

### **3.8 GEÇERLİLİK VE GÜVENİRLİK ÇALIŞMALARI**

Araştırmacı çalışmanın geçerlik ve güvenilirliğini sağlayabilmek amacıyla çalışma için planlanan uygulamalarla ilgili uzman görüşlerinden destek alarak gerekli öneriler doğrultusunda etkinlikleri düzenlemiştir. Veri analizleri yapılırken uzmanların görüşleri alınmıştır. Araştırmacı araştırma sürecine bizzat katılarak, süreç içerisinde yapılan uygulamalar sırasında gözlemlerini kâğıda aktarmıştır. Ayrıca çalışma sürecinde Google dokümanları kullanılarak verilerin kaybı önlenmeye çalışılmıştır. Araştırmada gözlem, dokümanlar, öğrenci ürünleri ve görüşlerle elde edilen veriler toplanarak yorumlanmıştır. Çalışmanın sonunda elde edilen bulgular katılımcılarla paylaşarak yorumları alınmıştır. Araştırmada elde edilen veriler eleştirel bir bakış açısıyla analiz edilerek ulaşılan bulguların gerçekliğe uygunluğu araştırılmıştır.

Araştırma sürecinde örneklem seçilirken benzeşik örnekleme tekniği kullanılmıştır. Ayrıca öğrenciler ile ilgili kodlamalar yapılarak öğrencilerin görüşleri uygun bir biçimde ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Uygulama sürecinde baştan sona araştırma etkinliklerinde tutarlı olmaya çalışılarak, alan yazındaki örnekler doğrultusunda

kodlamalar ve temalar oluşturulmuştur.

### **3.9 ARAŞTIRMA SÜRECİNDE ALINAN ETİK ÖNLEMLER**

Araştırmacı çalışma grubunun zarar görmemesi için etik önlemler almaya çalışmıştır. Araştırmanın yapıldığı okulda okul müdürlüğü tarafından çalışmanın yapılmasının onaylandığına dair gerekli izinler alınmıştır. Araştırmanın amacı okul müdürü, müdür yardımcısı, bölüm başkanları ve çalışma yapılan öğrencilere anlatılmıştır. Okul idaresi uygulama sırasında görüntülü kayıt dışında tüm veri toplama araçlarına izin vermiştir. Ayrıca okul idaresi eğitim-öğretim faaliyetlerinin başlamasından önce tüm velilerden yapılacak tüm çalışma ve paylaşım araçları için veli onayı almaktadır. Araştırmacının bu süreçten faydalanması sağlanmıştır. Araştırma örneklemine ait kişisel bilgiler gizli tutularak, erkek öğrenciler E, kız öğrenciler K harfleriyle kodlanmıştır. Öğrencilere dair veriler isim ve soyadlarına göre kodlanmıştır. Araştırmacı kurumsal duruşu ile verileri analiz etmiş ve ön yargılarından arınmıştır. Yaşanılan olumlu ve olumsuz tüm süreçleri ayrıntısıyla aktarmaya çalışmıştır.

### **3.10 TASARLANAN VE UYGULANAN OYUNLAŞTIRILMIŞ YARATICI ETKİNLİKLER**

Bu alanda eylem sürecinde kullanılan ve tasarlanan oyunlaştırılmış etkinliklerle ilgili detaylar sunulmaktadır. Araştırmacı kazanımları hedef alan oyunlarla birlikte süreçte kendi tasarladığı oyunlara da yer vermiştir. Öğrencilerden gelen dönütlere göre oyunlaştırılmış etkinliklerde değişikliklerde yapılmıştır. Araştırmacı uygulama sürecinde öğrencilerin yaratıcılarını arttırmak ve aynı zamanda sürece odaklamak adına profesyonel alanlarda oluşturulmuş oyunları dâhil ederek başlamıştır. Bu alanda öğrencilerle SOSBU oyununu oynamış, öğrencilere tabu kartlarından yola çıkarak kavramlar üzerinde çalışmalar yaptırmıştır. Aynı zamanda oyunlaştırma alanında kullanılan Kahoot gibi farklı ölçme uygulamaları konu sonlarında kullanılmıştır.

Araştırma sürecinde tasarlanmış eğitsel oyunların bir kısmı araştırmacı tarafından

oluşturulurken, bir kısmı da eğitsel oyunlarla ilgili kaynaklar taranarak oluşturulmuştur. Tüm bunlar oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle birlikte eylem sürecine dâhil edilmiştir. Süreçte hazırlanmış olan etkinliklerde gerekli görülen durumlarla ilgili tasarımlara yönelik düzeltmeler yapılmıştır. Öğrencilerden alınan dönütler, motivasyonları ve öğrenme algılarına göre çalışmalar yapılmıştır.

Aşağıda araştırmacının kullandığı eğitsel oyunlar ve oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlikler açıklamalarıyla yer almaktadır:

- Dijital olarak kullanılan oyunlaştırma etkinlikleri (Büyük Risk, Kahoot, İ-books, 3'te 3 Tarih, Kelime Oyunu, Bay Murtaza, Edmodo)
- Kutu ve kart oyunları (Sosbu, Bil Bakalım, TabuM, Kavram Kartları, Toplumsal Eşitlik Kiti)
- Atölye kitaplarından yola çıkarak oluşturulan oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlikler (İpek Yolu Günlüğü, Kaşgarlı Gazeteci, Abay'ın Serüveni, Eğlenceli Tarih Oyun Tasarımı )
- Kavramlardan yola çıkarak oluşturulan oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlikler (Bilimsel Araştırma Basamakları, Nüvizmatik Benim Param, Kavram Ağacı, Wonder Wall, Süreç Değerlendirme, Anlat Bakalım)

### **3.10.1 Dijital Olarak Kullanılan Oyunlaştırma Etkinlikleri**

Gerçekleşen etkinlikler sınıf ortamında, sınıf dışında ve internet ortamında yürütülmüştür. Her aşamada konu anlatımları öncesi ya da sonrası oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlikler kullanılmıştır. Konu anlatımı sırasında derse ait i-books, videolar ve sunumlardan faydalanılmıştır. Bu kadar yoğun kullanılan oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerde 3 saat olan Sosyal bilgiler ders saatinin dışına çıkarak öğrencilere motivasyonlarını ve merak duygularını arttıracak etkinlikler tasarlanmaya çalışılmıştır. Bu nedenle ders dışındaki iletişimi sağlamak amacıyla classroom ve mailler kullanılmıştır. Tabletli eğitim veren bir okul olması nedeniyle bu süreç kolaylaşmıştır.

Etkileşimli e-öğrenme alanları, özelliği olan çoklu ortam sayesinde öğrencilerin algı düzeylerini arttıran ve bakış açılarını geliştiren etkili bir sistemdir. Geleneksel eğitim anlayışına oranla daha etkili olmaktadır (Kara ve Keş, 2016). Çoklu ortam

özelliklerini taşıyan i-books sisteminin öğrencilerin algı ve ilgilerinin eşit olmadığı durumlarda öğrenme engel ve eksiklerini ortadan kaldırılabileceği ifade edilmektedir (Eroğlu, 2011). Araştırmacı öğrencilerin konu anlatımını takip edebilecekleri aynı zamanda etkileşimli olarak analiz, sentez ve değerlendirme yapabilecekleri çalışmaları görsel ve videolarla zenginleştirerek i-Books ortamına gömmüştür. Çalışmalar öğrencilerle konu başında paylaşılmıştır.



EMKA OKULLARI

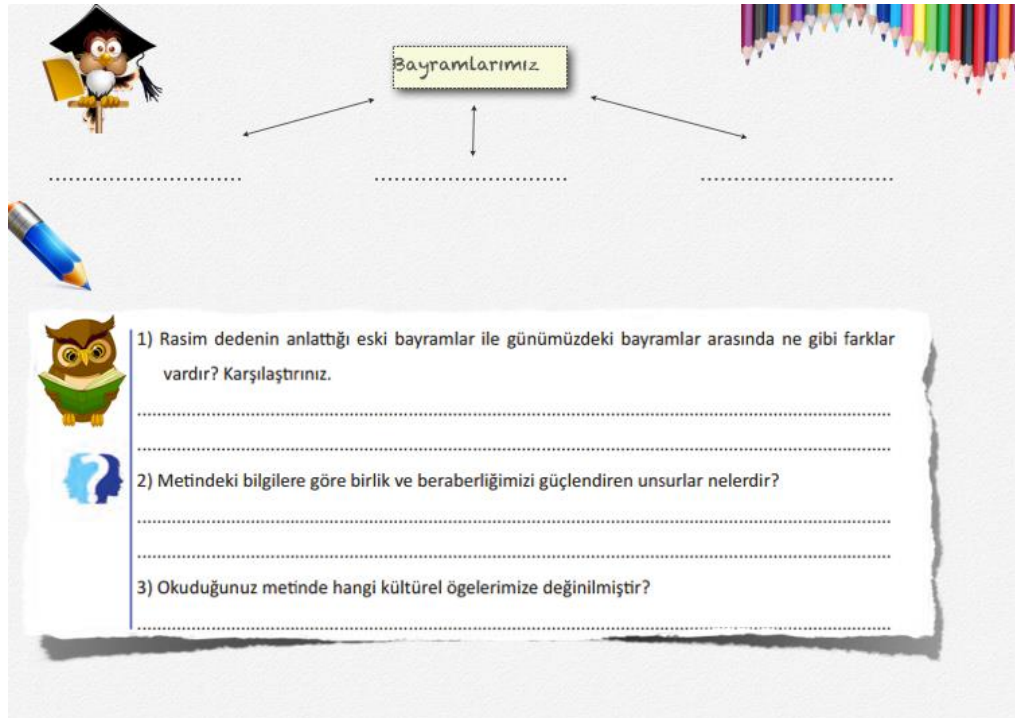
Rollerimizin bir kısmı doğuştan sahip olduğumuz rollerdir. Bu roller ailede ya da kardeş olmak gibi biyolojik özelliklerimizden kaynaklanan, herhangi bir ilgi ve yeteneği gerektirmeyen rollerimizdir.

Aile, bireyin içinde yer aldığı ilk sosyal kurumdur. Bunu daha sonra akraba, arkadaş çevresi ve okul takip eder. Yaşımıza göre zaman içerisinde bu gruplarda farklı roller üstleniriz.

Hatırlayalım !

<https://www.youtube.com/watch?v=-i3PZ0b5Lk>

“ Aile içi rollerimizi yerine getirirken neden dayanışma ve yardımlaşma duygusu ile hareket etmeliyiz? Söyleyiniz. ”



Bayramlarımız


1) Rasim dedenin anlattığı eski bayramlar ile günümüzdeki bayramlar arasında ne gibi farklar vardır? Karşılaştırınız.

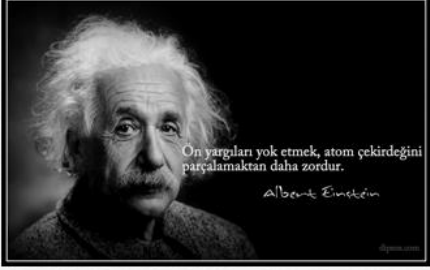
2) Metindeki bilgilere göre birlik ve beraberliğimizi güçlendiren unsurlar nelerdir?

3) Okuduğunuz metinde hangi kültürel öğelerimize değinilmiştir?

MİLLÎ  
OKULLARI

## Farklılıklar Güzeldir





On yarguları yok etmek, atom çekirdeğini parçalamaktan daha zordur.  
Albert Einstein

Ne anlatmak istemiş olabilir?

<https://www.youtube.com/watch?v=SJexiZVHWmMhttps://www.youtube.com/watch?v=SJexiZVHWmM>

Bir zamanlar dört oğlu olan bir bilge kişi varmış. Çocuklarına önyargılı olmamalarını öğretmek için bir uygulama arzulamış. Her birini ayrı zamanlarda uzak bir yerde bulunan ağacın yanına göndermiş. Dönüşlerinde kendisini bilgilendirmelerini istemiş. İlk giden oğlu kışın, ikinci oğlu ilkbaharda, üçüncü oğlu yazın, dördüncü oğlu sonbaharda gitmiş. Sonra bir gün hepsini bir araya toplamış ve ne gördüklerini sormuş. İlk giden oğlu ağacın çirkin, yağlı ve kupkuru olduğunu söylemiş. İkinci oğlu, "Hayır yeşillikle doluydu ve canlıydı" demiş. Üçüncü oğlu : "Çiçekleri vardı ve kokusuyla görüntüsüyle o kadar muhteşemdi ki, daha önce hiç böyle bir güzellik görmemişim" demiş. Dördüncü oğlu, kardeşlerinin yanlış bilgilendirdiğini ve ağacın meyvelerinin tükendiğini ve yapraklarının solduğunu iddia etmiş.

Bilge baba, hepsinin bilgilendirmelerinin yanlış olmadığını söylemiş ve şu açıklamayı onlarla paylaşmış: " Her biriniz farklı mevsimlerde bu ağacı görmeye gittiniz. Gördüğünüz ağacı bir mevsim tanıdıktan sonra karara vardınız; yeterli bilgi sahibi olmadan vardığınız sonuçlara önyargı denir ki, birliğinize ve beraberliğinize zararı büyüktür...

29

MİLLÎ  
OKULLARI



<https://www.youtube.com/watch?v=phta-L59Ksw>

İzlediğiniz haberde neden eve 'imece evi' denmiş olabilir?



Kırsal kesimlerde ortak ya da kişisel işlerin el birliğiyle ve sırayla yapılmasına dayanan geleneksel yardımlaşmaya *imece* denir.

*Şekil 11. Kullanılan Bir İ-Books Görseli*

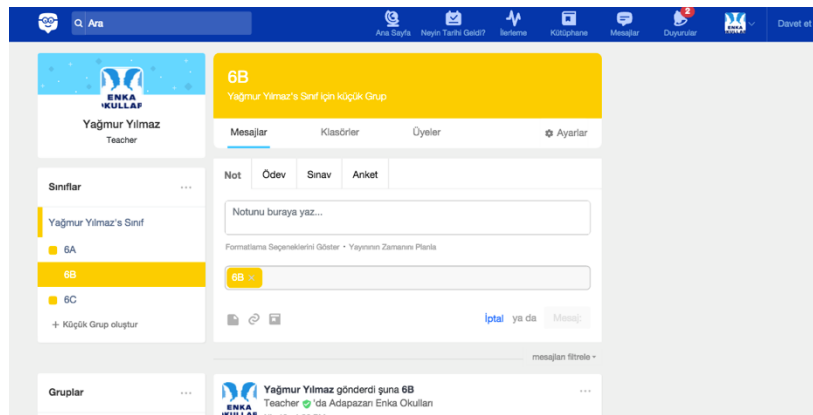
Çalışma sürecinde öğrencilerle paylaşım ağı olan Classroom kullanılmıştır. Google Classroom otomatik oluşturduğu ödev ve sınıf sisteminde aynı zamanda içerik klasörleri aracılığıyla öğrencilerin anlık dönütler vermesini ve öğretmenin düzenli bir şekilde dönütler ve dilerse notlandırmalar yapabileceği bir depolama alanıdır. İş birlikli çalışmaya olanak sağlayan bu yapı, Facebook'un klasik zaman tüneli mantığında öğrencilerle yazılı sohbet imkânı veren bir alana sahiptir.





Şekil 12. Classroom Görseli

Çalışmanın bazı süreçlerinde Eğitsel Çevrimiçi Sosyal Öğrenme alanı olan Edmodo kullanılmıştır. Edmodo içerik yönetim sistemi olarak öğrencilerin performanslarının takip edildiği ve bilgi paylaşımı ortamı sağlayan bir araç olduğu için eğitimde kolaylıklar sağlamıştır (Altun, Gülbahar ve Madran, 2008). Edmodo aracılığıyla öğretmenler başarılı süreç geçiren öğrencileri rozetler ile ödüllendirmektedir. Bu yanı ile oyunlaştırma uygulaması için geçerli bir platformdur ( Trust, 2012). Araştırmacı tüm etkinliklerle ilgili Edmodo alanını kullanmasının yanında makalelerde bazı şifrelere yer verilerek bunu Edmodo üzerinden öğrencilerin paylaşımlarını istemiştir.



Şekil 13. Edmodo görseli

Araştırmacı ilk olarak öğrencilerin sürekli olarak merak duygularını canlandıracak ve okul içerisinde oryantring etkinliği ile sorular soracak bir karakter yaratmıştır.

Karakterin ismine önceki yıllarda okulda uyguladığı bir oyundan yola çıkarak ‘Bay Murtaza’ diyen öğrenciler her hafta yeni bir maceraya yelken açmışlardır. Araştırmacı sürece karaktere simgesel bir hayvan olan baykuşu seçerek başlamıştır. Her hafta dersin konusuyla ilgili merak uyandırıcı soruları Classroom üzerinden ipuçları göndererek yönlendirmiştir. Okul alanında oluşturulan tabelalardan yola çıkarak ‘Bay Murtaza’yı bulmaya çalışan öğrenciler ipuçlarını takip ederek soruya ulaşırlar. Araştırmacı derse başladığı ilk anda öğrencilerden ‘Bay Murtaza’nın sorusunu nerede bulduklarını ve cevabını kartlara yazmalarını ister. Doğru bilen öğrencilere artı verilerek kupaya ulaşmaları sağlanır. Sonucunda 5 kupaya sahip olan öğrenci Lider Panosuna ismini astırır. Bu süreçte araştırmacı öğrencileri bireysel olarak gözlemleyerek ilgisiz olanları Bay Murtaza’yı bulmak adına motive etmeye çalışır. Bay Murtaza’nın öğrencilere yönelttiği soruları kimi zaman kare kodlar oluşturularak bulmaları sağlanmıştır.



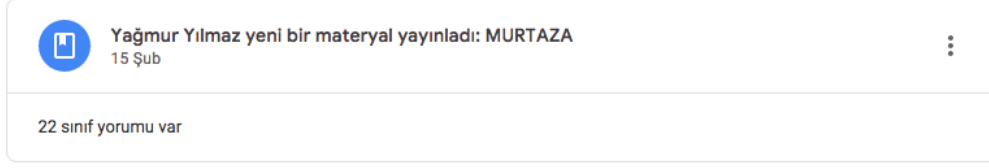
**BALONLA SEYAHATİM ,  
KAYALARDIR MESKENİM  
HADİ YOLCULUK VAKTİ  
TÜFLERİN OLUŞTURDUĞU  
DOĞAL CENNETE  
GİDELİM...**



Arkadaşlar,  
Maceraya hazırlanım! Bu  
hafta tam 5 adet sorum var  
sizlere.Bakalım kimler beni  
bulabilecek :)))  
Şimdiden ipucu vermek  
istedim.Kral Yolu nerden  
başlıyordu unuttum yardımcı  
olursan sevinirim. Onun  
bulunduğu oku takip ederek  
sorumu bulabilirsin :)







Şekil 14. Kullanılan Bay Murtaza Görselleri



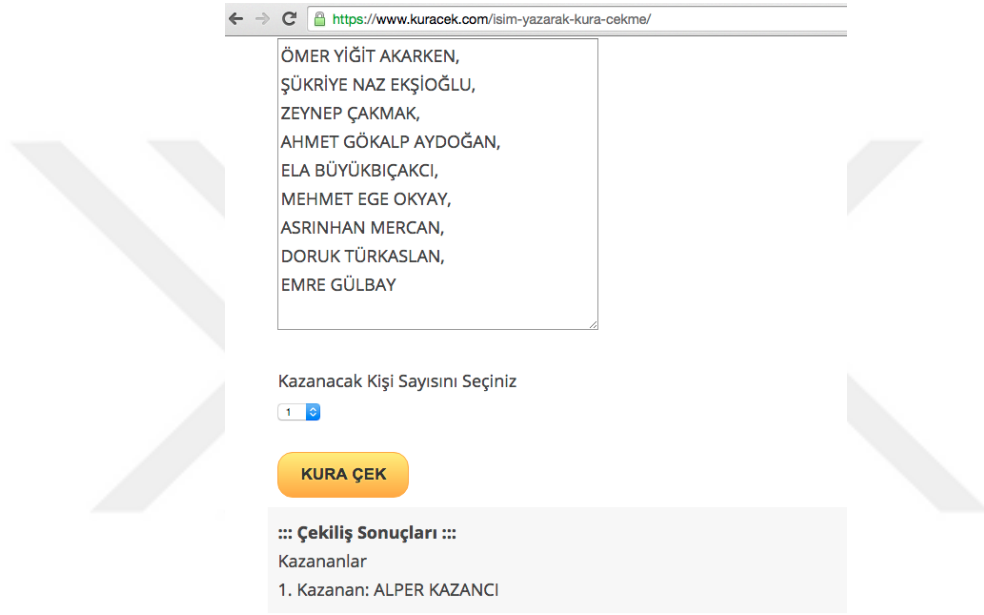
Şekil 15. Oyunlaştırmada Kullanılan Alanlar

Uygulamada kullanılan bir diğer dijital oyunlaştırma ise çevrimiçi anket, tartışma ve sınav oluşturulabilecek bir ölçme sistemi olan Web 2.0 aracıdır. Kahoot aracılığıyla araştırmacının önceden hazırladığı sorular ekrana yansır, öğrenciler ise tablet uygulamalarından internet aracılığıyla cevapları işaretleyerek ve puan toplayarak ilerler. Çalışma sona erdiğinde derece alan öğrencilerde ilk üçü ekrana yansır (Karakoyun ve Yapıcı, 2017). Araştırmacı bu çalışmasında sonuçları raporlayarak inceler.

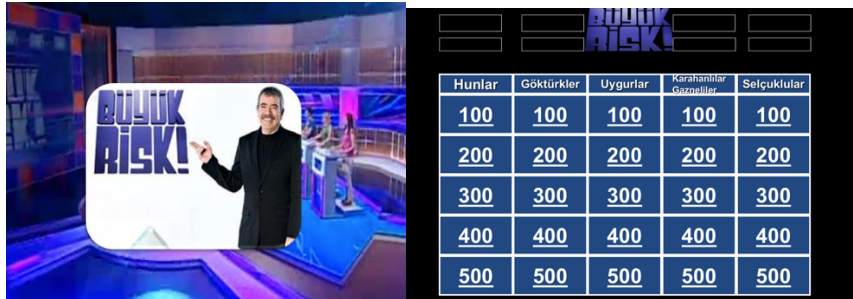


Şekil 16. Kahoot Etkinliği

Öğrencilerin öğrendikleri bilgileri sorgulamaları ve pekiştirmelerini amaçlayan diğer oyunlar ise popüler bilgi yarışmalarından konulara uyarlanarak oluşturulan Büyük Risk, 3'te 3 Tarih ve Kelime Oyunlarıdır. Oyun sırasında kimin oyuna kalkacağına internette kolay ulaşılabilen kura programları kullanılarak karar verilmiştir. Öğrenciler bu süreçte hem heyecanla sürece ortak olmuşlar hem de oyuna kalkan kişinin kişisel olarak seçilmediğini düşündükleri için bu sistemi oldukça sevmişlerdir.



Şekil 17. Kullanılan Kura Programı





Şekil 18. Büyük Risk Oyunu Görseli



Şekil 19. Kelime Oyunu Görseli



Şekil 20. 3'te 3 Tarih Oyunu Görseli

### 3.10.2 Kutu ve Kart Oyunları

Kutu oyunlarının eğitim ortamlarında kullanılmasının sosyal ve dil gelişimine etkisinin dışında akademik başarıya da etki ettiği düşünülmektedir (Hinebaugh, 2009). Bu süreçte öğrencilerin öğrenme durumlarıyla ilgili çalışma yapmak adına araştırmacı, kutu oyunları kullanmıştır. Kutu oyunlarının her konuyu kapsamama durumları ile karşılaştığı için araştırmacı uzman görüşüyle ders içerikleri ve

kazanımları hedefleyen kartlar oluşturmuştur. Kart materyalleri tıpkı kutu oyunlarında olduğu gibi eğitici anlamda geliştirici bir özelliği olduğu düşünülmektedir. Araştırmacı kutu oyunlarından ilkinde Devo Yayıncılığın Sosbu oyununu tercih ederek yapmıştır.

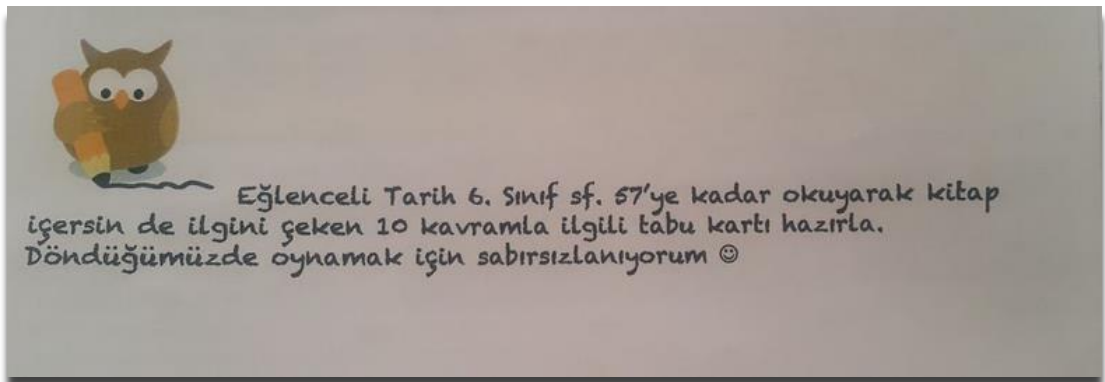


Şekil 21. Sosbu Görseli

Sözcük dağarcığı çok zengin olmayanlar için bunu geliştirme imkânı olarak algılanan kutu ve kart oyunları aynı zamanda konu üzerinden kavram bilgisini sınyayan bir etkinliktir. Ortaokul sosyal bilgiler dersinin içeriğine göre hazırlanmış kartlarla Bil Bakalım oyun sloganıyla derslerde oynanarak öğrencilere konunun önemli yanlarını yansıtırma fırsatı bulunmuştur. Daha sonra atölye kitaplarından sorumlu oldukları alanlarda öğrencilere kendi tabu kartlarını hazırlama görevleri verilmiştir.



Şekil 22. Bil Bakalım Etkinliği Kart Görselleri



Şekil 23. Öğrencilerin hazırlamaları İstenen Tabu Kartı Yönergesi



Kart oyunları konu anlatılırken öğretmenin merak uyandıracak bir unsur olarak kullanmasının yanında öğrenilen bilgilerin tekrarı amaçlıda kullanılmaktadır. Bu sürece entegre olan öğrencilerle İnsan Hakları Haftası kapsamında Öğrenme Tasarımlarının hazırladığı ‘Toplumsal Cinsiyet Eşitliği’ oyun tasarımı etkinliği yapılmıştır. Burada amaç öğrencilerin dersler için sıklıkla kullandığı oyunlaştırma mantığını, farkındalıklarını arttıracak konuya da yansıtmayı sağlamaktır. Oyunlaştırma alanında kapsamlı çalışmalarıyla bilinen Tuğba Çanşalı tarafından hazırlanan bu oyunda öğrenciler eğitim sistemi ve aile içi tutumlarından kaynaklı eşitsizlikleri fark ediyor ve pekiştirerek yeniden üretiyor.



Öğrenme  
Tasarımları



Şekil 24. Öğrenme Tasarımları Eşitlik Kiti

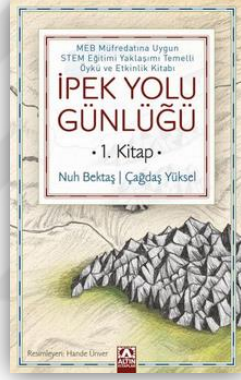
Toplumsal Eşitlik Kiti eşitlik esasını konu alarak, hak temelli oluşturulmuş bilgi ve aktiviteleri amaçlayan oyunları içermektedir. 9-14 yaş arasındaki çocuklarda sorgulama becerisini geliştiren toplumsal cinsiyet eşitliğini düşündürerek farkındalık yaratmaya çalışan yenilikçi bir kittir.

### 3.10.3 Atölye Kitaplarından Yola Çıkararak Oluşturulan Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlikler

Araştırmacı 2018-2019 eğitim-öğretim sürecinde kazanımları güçlendirmek amacıyla derse yardımcı atölye kitapları kullanmıştır. Hikayeleştirerek ve karikatürize ederek konulara destek olan bu kitaplar uzmanlar tarafından önerilmektedir. Öğretmen çalışma sürecinde kitaplar üzerinden öğrencilere çalışmalar hazırlamıştır. Bu çalışmaları tasarlarken kitaplardan yola çıkarak yaratıcı oyunlaştırılmış etkinlikler hazırlayan araştırmacı araştıran, sorgulayan ve dönüşümlü düşünen öğrenen profili

özelliklerini sergilemeleri adına çalışmalar yapmıştır.

Kullanılan atölye kitaplarından ilki İpek Yolu Günlüğüdür. Nuh Bektaş ve Çağdaş Yüksel'in hazırladığı bu kitap MEB müfredatına uygun STEM eğitimi yaklaşımı temelli öykü ve etkinlik kitabıdır. Abay'ın Kaşgar'dan yola çıkıp İpek Yolu kervanlarıyla Antakya'ya ulaşmasını heyecanlı bir serüvenle anlatan bu kitapta bulunan etkinlikleri araştırmacı öğrencilere oyunlaştırarak sunmuştur. Kitap 12 bölümden oluşmaktadır. Kitabın sonunda kitabın her bölümüyle ilgili çeşitli alanlarda etkinlikler bulunmaktadır. Sözü'n Serüveni, Teknoloji ve Tasarım, Matematik Ne İşe Yarar? ve Bilim Bunun Neresinde? gibi disiplinler arası bir yaklaşımla hazırlanan etkinlikler yaratıcı oyunlaştırılmış etkinliklerle harmanlanmıştır. Ekte kitabın bu alanları ile sonunda yer alan oyuna yer verilmiştir.



Şekil 25. İpek Yolu Günlüğü Atölye Kitabı

Kaşgarlı Gazeteci ve Abay'ın Serüveni etkinlikleri bu kitaptan yola çıkarak hazırlanmış ve öğrencilere oyunlaştırma yöntemi ile aktarılmıştır. Google Classroom üzerinden öğrencilere Abay karakterinin serüveni ile ilgili farklı zaman dilimlerinde sorular yöneltilerek kupalar verilmiştir.

**ATL Etkinliği:**

Düşünme: Yaratıcı Düşünme Becerileri

**1. BÖLÜM SÖZÜN SERÜVENİ**

- Abay'ın babasının ticaret yapmak için seçtiği güzergah hakkında bilgi veriniz.

.....

- Konstantinopolis ne demektir?

.....

- Abay'ın babasının ona verdiği hediye hakkında bilgi veriniz.

.....

**Sözün Serüveni**

Babasının verdiği hediyeyi açtıktan sonra Abay'ın hissettiklerini onun ağzından, Abay'ın günlük tuttuğunu varsayarak bir günlük sayfası şeklinde yazınız ve drive üzerinden paylaşınız.



- Abay Kaşgar'dan neden ayrılıyor ve nereye gitmeye karar veriyor?

.....

- Semerkand şehri günümüzde hangi sınırlar içerisindedir? Araştırıp yazınız.

.....

- Abay'ın Semerkand'a yolculuğu sırasında Pamir Dağlarına tırmadıkça üşümesinin nedenini açıklayınız.

.....

**Sözün Serüveni**

Kaşgarlı yerel bir gazeteci olduğunu varsayarak Abay'ın babasını bulmak için Konstantinopolis'e tek başına yola çıkmasını anlatan kısa bir haber yazısını 5N1K kuralına uyarak yazınız. Hazırladığınız haberi drive üzerinden paylaşınız.



Şekil 26. İpek Yolu Günlüğü Atölye Kitabı Etkinlik Örneği



MYP 1 Bireyler ve Toplular  
Sosyal Bilgiler

Akış Sınıf Çalışmaları Kişiler

Yağmur Yılmaz  
15 Şub

Sizce İpek Yolunun hakimiyeti neden önemlidir, siz olsaydınız bu hakimiyeti elde tutmak için neler yapardınız, bu yol sizin hakimiyetinizde olsaydı yol üzerinde neler tasarruflarını isterdiniz?

26 sınıf yorumu var

Ece Abaydin 15 Şub  
Çünkü, İpek Yolu Asya Hun Devleti'nin ve Çin'in ticaret yapabilmesi için tek ticari yoldu, ben olsaydım en güçlü askerleri toplar ve hakimiyeti elimde tutmak için savaşlar yapardım, ipek, pusula, matbaa gibi şeylerin satılmasını isterdim.

Murat Yağız Ertürk 16 Şub  
İpek Yolu'nu elimde tutmak isterdim çünkü oradan aldığım parayla askerlerime zırh falan alarak onları güçlendirirdim ve farklı ülkelerle savaş yaparak farklı bölgeler elde ederdim ve çevreme dinimi yaymış olurum.

Omer Yigit Akarken 16 Şub  
Çünkü, İpek Yolu o zamanlardaki tek ticaret yoluydu ve ayrıca Dünya'ca önemli olduğu için İpek Yolu önemlidir. Ben buranın hakimiyetini elde tutmak için Metehan gibi onluk sistemli Ordu yaparak İpek Yolu için savaşardım. Bu yol benim olsaydı üstünde daha çok baharat taşımak isterdim çünkü baharat çok önemli bir şey ayrıca İpek Yolu'na yerleşip oraya han, hamam, ev gibi binalar yapardım.

Burak Halil Kalem 17 Şub  
Çünkü o zamanlar ekonomik üstünlük İpek yolunun sahibi olan devlettedir

MYP 1 Bireyler ve Toplular  
Sosyal Bilgiler

Talimatlar Öğrenci çalışması

Geril Ver 100 puan

Tüm öğrenciler  
Durum bilgisine göre sırala

Teslim edilenler

Asrinhane Mercan	100 Geç tamamlandı
Asya Koman	100
Begum Soyubol	100
Berkay Kasapoglu	100

İpek Yolu Günlüğü Kavram Ödevini Tamamlayınız.

20 Teslim edenler 31 Öğrenciye çalışma atandı

Tümü

Asrinhane Mercan D-zenlendi - İpek Yolu... Geç teslim edildi	Asya Koman D-zenlendi - İpek Yolu... Teslim edildi	Begum Soyubol İpek Yolu G-ni- Kavra... Teslim edildi	Berkay Kasapoglu Ek yok Teslim edildi
Burak Halil Kalem	BuraK TV	Ceren Aldemir	Ceren Gündüz

Şekil 27. İpek Yolu Günlüğü atölye kitabı Google Classroom Etkinlik Örneği

Araştırmacının kullandığı diğer atölye kitabı ise yine MEB müfredatına uygun olarak hazırlanmış Senem Kale ve Hülya Balcı'nın yazmış olduğu Eğlenceli Tarih kitabıdır. Yazarların 6,7 ve 8. sınıflara yönelik tarih konularını kapsayan karikatür bantlarına, resimli sözcüklere ve farklı zamanları kapsayan esprili haritalara yer vererek oluşturdukları kitap serisinin 6. sınıf olanı ders kapsamında kullanılmıştır. Kitapta yine eğlenceli aktivitelere ve bulmacalara yer vererek konuların sıkılmadan öğrenilmesine yardımcı olunmuştur.



Şekil 28. Eğlenceli Tarih Atölye Kitabı

Araştırmacı kitabı konu işlenirken sıklıkla kullanmıştır. Öğrencilerin aklında kalması adına esprili bir şekilde konunun önemli noktalarına değinen kitaptan yola çıkarak öğrencilerden karikatürler hazırlamaları istenmiştir. Kitapta bulunan kavramlar üzerinde sıklıkla duran araştırmacı kavram ağacında bu kelimelere yer vermiştir. Ayrıca kitapla ilgili öğrencilerden oyun tasarımlarını istemiştir. Öğrenciler derslerde kullanılan oyunlaştırılmış etkinliklerden yola çıkarak oyunlar tasarlamışlardır. Daha sonra gruplar halinde dönüşümlü biçimde oyunlarla oynanmıştır. Ayrıca koridor müzesi önünde oyunlar için bir alan hazırlanmış ve okul toplumunun oynaması adına tanıtımlar yapılmıştır.



Şekil 29. Eğlenceli Tarih Oyun Tasarımı



yazılan durumu hangi kavramla eşleştirilmesi gerektiğini bulmaya çalıştılar. Her grubu temsil eden renkler bulunmaktaydı. Oyunun sonunda kutuların içerisine doğru yerleştiren grupların sayıları kazanan grubu ortaya çıkarmış oldu. Etkinliğin ikinci aşamasında öğrenciler bireysel olarak ilgilendikleri konularla ilgili makale yazarak bunları yayınladılar. Makaleleri MLA kuralları ve içerik bakımından inceleyen kütüphane öğretmeni bireysel puanlar vererek tekrar grup puanlarına yansıtılmıştır.

ADAPAZARI ÖZEL ENKA ORTAOKULU 2018-2019 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI Adı Soyadı:..... Sınıfı:.....	 <b>SOSYAL BİLGİLER</b>	 ENKA SCHOOLS	
--	---	--	---

**Ünite Adı:** Küresel Kaynaklar

**Anahtar Kavram:** Evrensel etkileşimler

**Evrensel Bağlam:** Adalet ve Gelişim (Demokrasi)

**Sorgulama Cümlesi :** Bir çalışmanın bilimsel olması için gerekli araştırma yöntemleri ve süreçleri nasıl geliştirilmelidir? Fikirlerinizi yazınız.

.....

.....

.....

.....

#### BİLİMSEL ARAŞTIRMA BASAMAKLARI

**Çalışmanın Konusu:**

**Hipotez:**

- Bilimsel araştırma basamaklarını dikkate alarak hazırladığın makalen ile ilgili ne gibi kazanımlar elde ettin ? Hangi öğrenen profili özelliklerini sergiledin ? Çalışma ile ilgili yorumların nelerdir?

.....

.....

.....

.....

- Öğretmenin Yorumu:

‘Nümizmatik Benim Param’ etkinliğinde sosyal bilim dalları işlenirken öğrencilere Nümizmatik ile ilgili Türkiye Cumhuriyet Merkez Bankası’nın hazırlamış olduğu ‘Paranın Tarihi’ isimli kısa animasyon izlettirilir. Daha sonra TRT Belgesel’in



Ölçme ve değerlendirme sürecinde sadece öğrenmenin başında ve sonunda değil, süreçte de kontrol edilmesi, sürece ağırlık verilmesinin eski yaklaşıma nazaran yeni ve çeşitli yöntemlerin ortaya çıkması gerektiği bilinmektedir (Demirbaş, Çelikkaya ve Karakuş, 2010). Bu nedenle araştırmacı öğrencilere öğrenme sırasında uygulayacağı Süreç Değerlendirme çalışmasını oyunlaştırarak uygulamıştır. Bu çalışmada boş kutucukların yer aldığı ve soruları satır ve sütun sayısını belirterek veren araştırmacı tüm kutucuklara doğru yanıtı yerleştiren öğrencilere iki kupa ödülü vermiştir.

KURUMSAL DEĞERLENDİRME KÜPESİ 2018-2019 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI Adı Soyadı:..... Sınıf:.....			SOSYAL BULGULAR Süreç Değerlendirme		

Şekil 32. Süreç Değerlendirme Etkinliği

Hazırlanan ve uygulanan etkinliklerden biri de “Anlat Bakalım” etkinliğiydi. Bu etkinlikte amaç konularla ilgili kavramlar ve kelimelerden yola çıkarak en hızlı ve doğru tahmin etme oyunudur. Öğrenciler gruplara ayrılarak çeşitli kavram ve kelimeler hazırlarlar. Hazırladıkları bu kelimeler karıştırılarak çekiliş yoluyla gruplara karışık olarak verilir. Kulaklıkları takan ve müzik verilen öğrenci ile ona

kavramı anlatmaya çalışan öğrenciler diğer gruplarla yarışır. Bu etkinlikte oldukça eğlendikleri gözlemlenen öğrencilerin karşısındaki arkadaşının kelimeyi doğru tahmin etmesi adına ağızını hareket etmesinin yanında jest ve mimiklerle de kelimeleri anlatmaya çalıştıkları gözlemlenmiştir.



*Şekil 33. Anlat Bakalım Etkinliği*

## **BÖLÜM IV**

### **BULGULAR**

Bu arařtırmada ortaokul altıncı sınıf sosyal bilgiler dersi ‘Kültür ve Miras’ ile ‘Bilim, Teknoloji ve Toplum’ öğrenme alanına yönelik oyunlařtırılmıř yaratıcı etkinlikler tasarlanarak uygulanmıř ve bu süreçte ortaya çıkan öğrenci ürünleri ve bu eylemsel sürece iliřkin öğrenci görüşleri deęerlendirilmiřtir. Ayrıca eęitsel oyunların aracılıęıyla öğretim-öğrenme süreçlerindeki verimlilięin ve öğrencilerin görüşlerinin doęrultusunda ortaya çıkarılması amaçlanmıřtır. Bu bölümde çalışmada elde edilen bulgular arařtırmanın veri toplama araçlarına ve tasarlanan etkinlik řemasına göre düzenlenerek sunulmuřtur.

#### **4.1 ETKİNLİKLERE İLİŐKİN BULGULAR**

Arařtırmacı uygulama sürecinde “oyunlařtırılmıř yaratıcı etkinlikler ile iřlenen sosyal bilgiler derslerinin öğrenci ürün ve görüşlerine göre incelenmesi” ne yönelik etkinlikler tasarlayıp uygulayarak bu problem temelinde hareket etmiřtir. Etkinlikler oluşturulurken sadece bir kazanımla iliřkilendirilmemiřtir. Etkinliklerin bazıları süresiz eğitim aracı olarak kullanılmaya devam edilmiřtir. Etkinlikler analiz edilirken veri toplama araçlarına göre incelenmiřtir. Őekil 34’de uygulama sürecinde gerçekteřtirilen oyunlařtırılmıř etkinliklerin temalařtırılması verilmiřtir.





*Şekil 34. Uygulama Sürecine Göre Oluşturulmuş Temalar*

Etkinlik uygulamaları dört temel tema oluşturularak tasarlanmıştır. Araştırmada kullanılan uygulamalar dijital olarak kullanılmış oyunlaştırılan etkinlikler, derslerde kullanılan kutu ve kart oyunlarından yola çıkarak tasarlanan etkinlikler, kavramlardan yola çıkarak tasarlanan oyunlaştırılmış etkinlikler ve atölye kitapları baz alınarak oluşturan oyunlaştırılmış etkinlikler bu temalar altında bulgulanmıştır. Tablo 2’de oyunlaştırılmış etkinliklerin sosyal bilgiler dersindeki kazanımlarla ilişkisi verilmiştir.

Tablo 2.Etkinliklerin Sosyal Bilgiler dersindeki kazanımlarla ilişkisi

Kazanımlar	Etkinlik Adı	
<b>Kültür ve Miras</b> <i>Orta Asya’da kurulan ilk Türk devletlerinin coğrafi, siyasal, ekonomik ve kültürel özelliklerine ilişkin çıkarımlarda bulunur.</i>  <i>Destan, yazıt ve diğer kaynaklardan yararlanır.</i>	<input type="checkbox"/> Nümizmatik Benim Param	
	<input type="checkbox"/> İpek Yolu Günlüğü	
	<input type="checkbox"/> Kaşgarlı Gazeteci	
	<input type="checkbox"/> Abay’ın Serüveni	
	<input type="checkbox"/> Eğlenceli Tarih Oyun Tasarımı	
	<input type="checkbox"/> Kavram Ağacı	
	<input type="checkbox"/> Wonder Wall	
	<input type="checkbox"/> Sosbu	
	<input type="checkbox"/> Bil Bakalım	
	<input type="checkbox"/> Kavram Kartları	
<i>İslamiyet’in ortaya çıkışını ve beraberinde getirdiği değişimleri yorumlar.</i>	<input type="checkbox"/> TabuM	
	<input type="checkbox"/> Süreç Değerlendirme	
	<input type="checkbox"/> Anlat Bakalım	
	<input type="checkbox"/> Büyük Risk	
	<input type="checkbox"/> Kahoot	
	<input type="checkbox"/> İ-books	
	<input type="checkbox"/> 3’te 3 Tarih	
	<input type="checkbox"/> Kelime Oyunu	
	<input type="checkbox"/> Bay Murtaza	
	<input type="checkbox"/> Google Classroom	
<i>Türklerin İslamiyet’i kabulleri ile birlikte siyasi, sosyal ve kültürel alanlarda meydana gelen değişimleri fark eder.</i>	<input type="checkbox"/> Edmodo	
	<i>Türklerin Anadolu’yu yurt edinme sürecini XI ve XIII. yüzyıllar kapsamında analiz eder.</i>	
	<i>Türkiye Selçukluları Dönemi’nde gerçekleştirilen kültürel faaliyetlerin Anadolu’nun yurt edilme süreci üzerindeki etkisine vurgu yapılır.</i>	
	<i>Tarihî ticaret yollarının toplumlar arası siyasi, kültürel ve ekonomik ilişkilerdeki rolünü açıklar.</i>	
	<i>Tarihî İpek ve Baharat yolları, ilgili haritalar üzerinden ele alınır.</i>	

**Sosyal bilimlerdeki çalışma ve bulgulardan hareketle sosyal bilimlerin toplum hayatına etkisine örnekler verir.**

*Psikoloji, felsefe, antropoloji, arkeoloji vb. bilimlerden örnekler verilerek sosyal bilimleri oluşturan disiplinler tanıtılır. Türkiye'deki bilim ve teknolojinin gelişimine yönelik çalışmalara değinilir.*

**Bilimsel ve teknolojik gelişmelerin gelecekteki yaşam üzerine etkilerine ilişkin fikirler ileri sürer.**

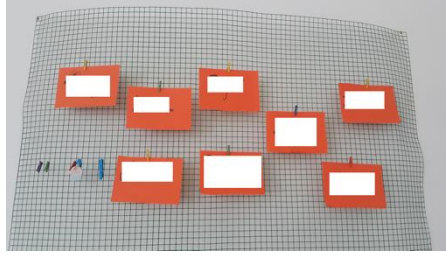
**Bilimsel araştırma basamaklarını kullanarak araştırma yapar.**

**Telif ve patent hakları saklı ürünlerin yasal yollardan temin edilmesinin gerekliliğini savunur.**

- Nüvizmatik Benim Param
- Kavram Ağacı
- Wonder Wall
- Sosbu
- Bil Bakalım
- Kavram Kartları
- Süreç Değerlendirme
- Anlat Bakalım
- Kahoot
- İ-Books
- Kelime Oyunu
- Bay Murtaza
- Bilimsel Araştırma Basamakları
- Google Classroom
- Edmodo

Tablo 2'de kazanımlarla ilişkisi verilen etkinlikler tek bir kazanım için tasarlanmış olmanın yanında farklı kazanımlarda birkaç defa kullanılmıştır. Bazı uygulamalar ise sürece yayılarak tüm sistem üzerinde uygulanmıştır.

Araştırmacı sınıf içerisinde ve ders dışı zamanlarda uygulayacağı etkinliklerin planlamasını daha önceden yapmıştır. Öğrencilerin istekleri ve sınıf yapısı planda değişiklikler yapılmasına olanak sağlamıştır. Öğrencilerin oyunlaştırma etkinliklerinde alacakları kupa ve seviyeleri göstermek amacıyla sınıfta tel pano bulundurulmuş ve her hafta öğrenci performanslarına göre revize edilmiştir. Etkinlikler zaman zaman sınıf dışına taşarak öğrencilerin dedektif gibi iz sürmelerine neden olan etkinliklere dönüşmüştür. Şekil 35 'de oyunlaştırılmış etkinliklerde seviye alan öğrencileri gösteren tel pano (lider panosu ) uygulaması verilmiştir.



*Şekil 35. Tel Pano Uygulamasının Görseli*

Sosyal bilgiler öğretim programında konular iç içe tasarlanarak yapılandırılmıştır. Bu sebeple bir kazanım birden fazla konuyu kapsayabilirken bir konuda birden çok kazanım ile ilişkilendirilebilmektedir. Bu sebeple kullanılan etkinlikler birden çok kazanımla ilişkilendirildiği gibi bir etkinlik farklı kazanımlara göre tekrar tekrar yapılandırılmıştır.

Araştırmacı günlük dışında her derste öğrencilerin performansları doğrultusunda sınıf listesine süreci yansıtmıştır. Yapılan ödevler, ekstra çalışmalar, uygulanan oyunlaştırma etkinlikleri ve derse katılım durumları kupayı temsilen ‘+’ şeklinde işaretlenmiştir. Yerine getirmedikleri görev ve sorumluluklar ‘-’ olarak sembolize edilmiştir. Haftalık olarak 5 kupa kazananın ismi tel panoya asılmıştır. Fakat ödev yapmayan öğrenci ödevini tamamlamadan panoda ismi yer almamıştır. Bahsi geçen bu kurallar öğrencilerle birlikte araştırma başlamadan önce onların belirlediği kurallar çerçevesinde oluşturulmuştur.

#### **4.1.1 Dijital Olarak Kullanılan Oyunlaştırma Etkinliklerinin Değerlendirilmesi**

Dijital olarak kullanılan oyunlaştırılmış etkinliklerin temelinde öğrencilerin tablet uygulamalarından yola çıkarak kullanabilecekleri uygulamalar tercih edilmiştir. Araştırmanın başlangıç noktalarından biri olan ‘Bay Murtaza’ sürecin sonuna kadar her hafta öğrencilere sorular yönelten bir karakter olarak tanıtılmış ve ders dışındaki zamanlarda öğrencilere ipuçları yönelterek araştırma yapmaları sağlanmıştır. Ders öncesi ‘Google Classroom’ üzerinden nerede olduğunun ipucunu veren baykuş karakteri öğrencilerin ipuçlarını takip etmeleri sonucunda baykuşu bularak sorduğu soruyu görmüşlerdir. Daha sonra ise ders başlangıcında dağıtılan kartlara sorunun cevabını yazarak kupa almaya hak kazanmış, 5 kupa biriktiren öğrenci 1 seviye atlayarak tel panoya ismi asılmıştır. ‘Bay Murtaza’ nın soruları araştırma boyunca devam etmiştir. Bu oyunda amaç öğrencilerin ders saatleri dışında ilgilenebilecekleri eğlenceli bir faaliyet oluşturmak, fakat bunu kazanımlar odaklı bir süreçte derse

uyumlu olarak verebilmektir. Bu şekilde öğrencilerin gündeminde sıklıkla sosyal bilgiler dersinin yer almasını sağlamaktır. Öğrencilere derste dağıtılan kartlardan yola çıkarak cevabı yazan öğrenciler kupa almaya hak kazanmaktadırlar. Öğrencilere haftalık olarak değişik ipuçlarıyla sorular yönelten baykuş karakteri aynı zamanda ödev yönergelerinde de kullanılmıştır.

Aşağıda Bay Murtaza oyununa yönelik gerçekleştirilen işlemlere ilişkin örnek bir süreç ve öğrenci cevapları verilmiştir.



#### Ara Tatil Etkinliği



Yagmur Tugba Yilmaz

10 Kasım 2018 Cumartesi 13:46

Kime: 6aadp@stu.enka.k12.tr; 6badp@stu.enka.k12.tr; 6cadp@stu.enka.k12.tr

📎 : 6. sınıf ara tatil çalışması.pdf (371,8 KB) [Önizleme](#)

Arkadaşlar,

Derslerde sizlere aktardığım ara tatil çalışmasını 23 Kasım Cuma günü teslim edeceksiniz. Ekte Bay Murtaza'dan sizlere mesaj var. Ara tatili verimli ve eğlenceli geçirmenizi dilerim.  
İyi tatiller...



Arkadaşlar,  
Maceraya hazırlanın! Bu  
hafta tam 5 adet sorum var  
sizlere. Bakalım kimler beni  
bulabilecek :)))  
Şimdiden ipucu vermek  
istedim. Kral Yolu nerden  
başlıyordu unuttum yardımcı  
olursan sevinirim. Onun  
bulduğu oku takip ederek  
sorumu bulabilirsin :)

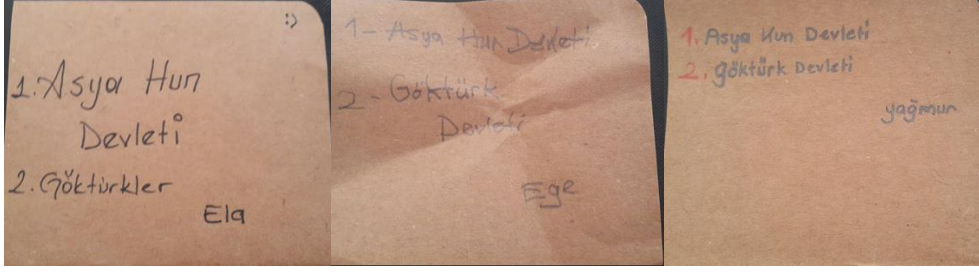
*Şekil 36. ‘Bay Murtaza’ Yönerge Örnekleri*

Soruda Kral Yolunun başlangıç noktasının neresi olduğunu araştırmakla başlayan öğrenciler okul içerisinde bulunan oklardan yola çıkarak baykuş karakterine ulaşmaya çalışmışlardır. Öğrencilere Google Classroom üzerinden bu görsel gönderilmiş ve öğrenciler altına çeşitli yanıtlar vermişlerdir. Öğrencilerin verdiği yanıtlara örnekler aşağıda kodlanarak verilmiştir.

İlk yanıtlayan öğrenci ‘İpek Yolu Çin’den Başlayıp İstanbul’da biter [EMYE].’ cevabını vererek yeterince araştırmadan yanlış bir yanıt vermiştir. ‘Çin’in Şian kentinden başlayıp Konstantinopoliste biter [EKA].’ Bu yanıtları onları baykuş karakterinin bulunduğu noktaya ulaştıramamıştır. ‘Kral Yolu, Lidyalılar’ın başkenti Sardes’ten başlayıp, Asur Uygarlığının başkenti Ninova’da biter [KYT]. ‘Kral yolu Sardes’ten başlayıp Ninova’da biter [KEB]. ‘Sardes’ten Ninova’ya [EEO]. Bu cevapları ile öğrenciler okul içerisinde doğru ipucundan yola çıkarak ‘Sardes’ tabelasını bularak ‘Bay Murtaza’nın onlara sorduğu soruya ulaşmışlardır.

Bir zamanlar ÖTÜGEN ‘de ,  
Yaşamıştık çadırlarda,  
Metehan yaşattı parlak dönemi,  
Kurdu orduya 10’luk sistemi.

Bir zamanlar Orta Asya ‘ da ,  
Yaşamıştık Ötügen ‘ de ,  
Kurduk ilk Türk adıyla devlet ,  
Kendi alfabemizle yazdık yazıyı.



Şekil 37. Bay Murtaza' Soru ve Cevapları

Ayrıca öğrencilere Google form üzerinden düşüncelerini almak adına Bay Murtaza oyunu ile ilgili ne düşündüklerini sorgulayan tek soruluk bir çalışma gönderilmiştir. Bu form ile içerik analizi şeklinde öğrenci görüşleriyle ilgili çözümleme yapılmıştır.

Tablo 3. Öğrencilerin 'Bay Murtaza' İle İlgili Görüşleri

Tema	Kod	f
Bay Murtaza	Eğlenceli ve öğrenmeye yardımcı	6
	Eğlenceli	6
	Merak Uyandırıcı	3
	Zor Yerlere Saklanmış	2
	Sevmiyorum	1
	Hem ders hem oyun	2

Tablo 3'e göre Bay Murtaza etkinliğine yönelik öğrenci görüşleri incelendiğinde, çalışmaya katılan öğrencilerin büyük çoğunluğu etkinliği eğlendirici ve öğretici bir oyunlaştırma etkinliği olarak düşünmüşlerdir. Bu soruya yönelik;

EKA: 'Zor, gerçekten saklanılan yerleri bulana kadar canımız çıkıyor. Ama bulduğum soruları hiç unutmuyorum.'

KYT: 'Bay Murtaza bana göre bir soru sormanın eğlenceli yolu olduğu için güzel. Ayrıca çok iyi öğreniyorum.'

EAEB: 'Mantıklı bir şey. Merakımı körükleyen sorular var. İpucu gelince hemen

okula gidip bulmak istiyorum.’

EKG: ‘Bence Bay Murtaza’nın soruları çok güzel ve merak uyandırıcı. Heyecanlı serüven.’

EEÖ: ‘Bence çok iyi bir şey çünkü hem ders yapıp hem oyun oynuyoruz. Kare kod olarak bulması harika.’

KAA: ‘Ben Bay Murtaza’yı sevmiyorum.’

KINÖ: ‘Bay Murtaza bence eğlenceli bir etkinlik. Çünkü Bay Murtaza’yı ararken eğleniyoruz ve onun bize sorduğu sorulara yanıt verdiğimizde hem yeni bilgiler öğreniyoruz hem de kupa kazanıyoruz.’

EYS: ‘Bay Murtaza’nın bize sorduğu sorular sayesinde kavramları daha iyi öğrenip eğlenceli bir şekilde aklıma yazdım.’ görüşlerini bildirmişlerdir.

Öğrencilerin görüşlerini incelendiğinde oyunlaştırmış yaratıcı etkinliklerden biri olarak tasarlanmış ‘Bay Murtaza’ etkinliğinin öğrenme sürecine eğlenceli olarak yansıdığını ve bu sayede daha kalıcı olarak öğrendikleri görülmüştür. Görüşler sayesinde ipuçlarının merak uyandırarak öğrencileri araştırmaya yönlendirdiği ve öğrencilerin bu süreci heyecanla bekledikleri belirlenmiştir. Yaklaşımın disiplinler arası bir özellik taşıması, arada ‘kare kod’ olarak öğrencilere sorulması yine bazı öğrencilerin sevdiği yönlerden biri olmuştur. Belirtilen görüşlerin bir kısmına bakıldığında bir öğrencinin bu etkinliği sevmediği görüşünü ifade etmiştir. Bu süreçte ders içerisinde de Bay Murtaza’yı takip etmeyenlerin ya da kupa alamayanların daha fazla motive edilmesi gerektiği söylenebilir. Öğrencilerin görüşlerine bakıldığında Bay Murtaza’dan ipucu geldiğinde hemen okula gidip soruyu bulmak istediği görülmektedir. Burada öğrenci ders dışında güdülenerek sosyal bilgiler dersine karşı olumlu bir motivasyon içerisinde olduğunu sergiliyor. Tüm görüşler incelendiğinde öğrencilerin 19’unun olumlu bir görüş bildirdiğini fakat bir öğrencinin olumsuz olarak değerlendirdiği görülmüştür.

Araştırmacının dijital olarak kullandığı diğer oyunlaştırma tasarımları internet ortamında kazanımlarla ilişkili olarak bulunan hazır uygulamalardır. Öğrenciler Kelime oyunu, Büyük Risk ve 3’te 3 Tarih oyunlarını süreç içerisinde sınıf içerisinde kazanımlarla ilişkili birden fazla oynamışlardır.





Öğrencilere 3'te 3 Tarih oyunundan sonra Google Classroom üzerinden görüşlerine dair soru yöneltilmiş ve öğrenciler bu soruyu cevaplandırmışlardır. 20 öğrencinin cevapları incelendiğinde öğrencilerden biri “yarışma sırasında eksik kaldığını düşünerek konuları tekrar etmesi gerektiğini ifade etmiştir. Yine farklı bir öğrenci ise çıkan sorularla ilgili notlar aldığını belirtmiştir. Öğrencilerin dönüşümlü düşünme yazıları aslında oyun içerisinde kendilerini değerlendirdikleri bir analiz olmaktadır.

Teslim tarihi yaklaşan ödevler  
Teslim tarihi yaklaşan ödev/soru yok  
Tümünü görüntüle

Sınıf Drive klasörü  
Classroom takvimi  
Google Takvim

Konular  
Konu yok  
Konu ekle

Yağmur Yılmaz  
17:46

3'te 3 Tarih etkinliği için görüşlerinizi yazınız.

Teslim edenler 0  
Öğrenciye çalışma atandı 0

20 sınıf yorumu var

● Sorularda konuları tekrar etmem gerektiğini fark ettim.

● Çok eğlendim ve öğrenmiş olduğumu anladım.Hepsini yapabildim.Harikaydı.

● Bazı sorularda aklım karıştı ama çok eğlenceliydi.Keşke her derste bu oyundan olsa.

● Bu etkinlik öğrendiklerimizi tekrar etmede çok eğlenceli oldu.Hem kupa almış oldum.Ama ders çabuk bitti keşke daha uzun olsaydı.

● Çok eğlenceli bir ders oldu kendimi yarışma programında hissettim.Sorularda zorlandıklarım oldu ama onları not aldım.

Şekil 38. 3'te 3 Tarih Etkinliği Dönüşümlü Düşünme Paylaşimleri

Araştırmacı bu etkinlikler sırasında günlüklerine kısa notlar da almıştır. Bu etkinlikle ilgili aldığı notlar aşağıda yer almaktadır. Bu günlükleri her etkinlik sonrası tekrar not almak adına okumuştur. Yazmış olduğu uyarılar ile ilgili revizeler yaparak yeni planlamalar uygulamıştır.

3'te 3 Tarih Uygulama - 2

06.11.2018 Salı

Derste dikkat çekme , güdüleme yapıldıktan sonra oyun yönergesi verildi. Özellikle oyun ile ilgili örnek soru paylaşarak cevaplandırıldı. Zaten bu ikinci uygulama olduğu için sistemi biliyorlardı fakat EEO isimli öğrenci ilk uygulamada bulunmadığı için özellikle yönerge ve örnek uygulandı. Oyun sırasında pufu sınıfta oturma planına göre sırayla seçmeme rağmen inanılmaz itirazlar yükseldi. Son sıralarda yer alacak olan EKA oyun ile ilgili cevaplayamayıp zorlanan arkadaşlarına soruyla ilgili kopyalar vermeye çalıştı. Bütün etkinlikte çocuklar inanılmaz aktifti. Ders bittiğinde oyunda kalan sorular için sınıftan çıkmayıp oynamaya devam etmek istediler. Tenefüsün 5dk sında oynamaya devam ettiler. Oyunun amacına uygun olduğunu düşünüyorum ama sabırsızlanan ve sırasını beklemekte sorun çıkaran öğrenciler için bir şey yapmam gerekiyor.

Kelime Oyunu - 1

13.11.2018 Salı

Öğrencilere bir önceki dersten sonra classroom üzerinden evde pratik yapmaları adına 5 soruluk halini göndermiştim. Evde pratik yapıp hazırlanarak gelmeleri iyi oldu. KEB konuları tekrar bile etmiş. İnanılmaz motive olmuşlardı. Soruların zor olanını Cuma günü Bay Murtaza ile ipucu sormam öğrencilerin oyunlar arasında bağlantı kurmalarını sağladı. Derse karşı zayıf olduğunu düşündüğüm ETO bu oyunda inanılmaz başarılıydı. Bence kavram ağacı üzerinden verdiğim çalışmalar nedeniyle daha iyi öğrenmeye başladılar. Oyunu oynarken kura kullanmama çok sevindiler. Kura programı sınıf listesini atarak çalışıyor. Çok işe yaradı. EKA bu derste yine kopyalar vermeye çalıştı ama diğer oyuna nazaran sinirli değildi şans ihtimalini daha çok sevdi çocuklar.

Araştırmacının oyunlar arasında notlarına bakıldığında öğrencilerin oturma düzenlerine göre sırayla kalkmaktan hoşlanmadıklarını gözlemleyerek bununla ilgili bir arayışa girdiğini görülmektedir. Araştırmacı daha sonra kura programını uygulamaya başlamıştır. Bu da araştırmacının süreçte öğrencilerden aldığı dönütlere göre yapılan işlemlere ilişkin revizelere gittiğini göstermektedir. Ayrıca araştırmacı bir önceki derste sonra yapılacak etkinlikle ilgili öğrencileri motive etmiş ve uygulamayla ilgili onlara gerekli bilgiler verildiğinde öğrencilerin evde tekrar ettiğini gözlemlemiştir.

Araştırmacının dijital oyunlaştırma uygulamalarından bir diğeri ise Kahoot etkinliği idi. Öğrenciler ilk uygulamayı araştırmacının kendi hazırladığı Kahoot etkinliği üzerinden yaparken diğer uygulamayı ise öğrenciler sınıfta kura sistemi ile seçilip kendi tasarladıkları Kahoot ile yapmışlardır.

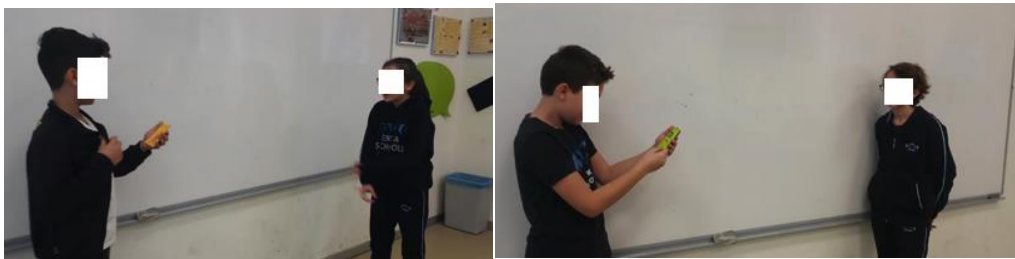
Arařtırmacı öđrencilere dijital oyunlařtırma uygulamaları ile ilgili Bay Murtaza Formu dıřında 3'te 3 Tarih, Büyük Risk, Kahoot ve Kelime Oyunu ile ilgili de öđrencilere öz deđerlendirme formu uygulamıřtır. Öz deđerlendirme formuna yönelik elde edilen bulgular öđrenci öz deđerlendirme formunun bulgularının deđerlendirildiđi kısımda verilmiřtir.

#### 4.1.2 Kutu ve Kart Oyunlarının Deđerlendirilmesi

Öđrenciler kazanım kazanım hazırlanmıř olan ‘‘Sosbu’’ oyununu süreç boyunca oynamıřlardır. Arařtırmacı okul koridorunda öđrenciler için tasarladıđı Koridor Müzesinin önünde öđrencilerin teneffüslerde vakit geçirebilecekleri oyun alanları tasarlamıřtır. Sosbu oyunu en çok tercih edilen kutu oyunlarından biri olduđu için iki kutu oyunu öđrencilerin oynaması adına oyun alanlarına bırakılmıřtır.

Bu oyunda öncelikli olarak oyun yönergesi öđrencilerle ayrıntılı bir şekilde incelenerek oyuna başlanır. Tabu oyunu formatında hazırlanmıř bu oyunda çizim kartı dıřında anlatıcının elleriyle Őekil çizmesi ve ađzını hareket ettirmesi yasaktır. Rakip gruptaki kiřilerin müdahale etmesi ve anlatan kiřilerin yasak kelimeleri kullanması durumunda gruplar birbirine ceza verebilir.

Arařtırmacı öđrencilere kazanımlarla ilgili olarak derste soru cevap olarak kullanmak adına kartlar hazırlamıřtır. Bunların dıřında öđrencilerden ara tatile çıktıklarında hazırlamak adına kendi tabu kartlarını yaratmalarını istemiřtir. Kartlarını tasarlayan öđrenciler sınıfta kartlarını paylařtıktan sonra kendilerini deđerlendirmek adına dönüşümlü düşünme yazıları paylařmıřlardır. Sınıfta uygulanan öđrencilerin tasarladıđı tabu oyununa ait görseller ařađıda yer almaktadır.



Őekil 39. Sınıfta Uygulanan Öđrencilerin Tasarladıđı Tabu oyunu

Aşağıdaki görselde KBS kodlu öğrencinin tasarım görseli ve tabu tasarlama oyunu ve sürecine ilişkin görüşü yer almaktadır.



Öğrenci Adı / Soyadı: [Redacted]  
Sınıfı: 6. [Redacted]

SOSYAL BİLGİLER  
TABU TASARLAMA

Öğrenci Tasarım Görseli



Öğrenci Görüşleri

Kendi tabumuzu yaratma etkinliğini çok sevdim. Tüm sınıf benim oyunumla oynadı. Bu oyunda kavramlar ve yasaklı kelimeler kullandım. Çok eğlenceliydi. Bazı zor kavramları araştırırken daha iyi öğrendim. Düşünen ve araştıran sorgulayan öğrenen profili özelliklerini gösterdiğimi düşünüyorum.

KBS kodlu öğrenci dönüşümlü düşünme yazısında oyuna dair görseli paylaşarak etkinlikle ilgili kazanımlarını yazmıştır. Araştırmacı öğrencilere görüşlerini ve oyun görsellerini paylaşacakları bir form hazırlamıştır. KBS kodlu öğrenci bu paylaşımında tabu etkinliğini çok seve diğerlerini ve zor kavramları araştırırken öğrendiğini ifade etmiştir. Öğrenci burada araştırıp sorguladığını ifade ederek paylaşımında bulunmuştur. Araştırmacı sessiz sakin olan bu öğrenci ile ilgili aşağıdaki gözlem notlarında şu ifadeler yer vermiştir.

inanılmaz aktifti. KBS bu hafta tabu etkinliğinde oldukça aktifti. Tabu kartlarını teslim tarihinden çok önce getirip göstermek istedi. İnanılmaz motive olmuş durumda.

Araştırmacının gözlem notu incelendiğinde KBS kodlu öğrencinin oldukça aktif olduğu ve motive olmuş bir şekilde süreç de yer aldığına vurgu yaptığı görülmektedir.

Aşağıdaki görselde EEG kodlu öğrencinin tasarım görseli ve tabu tasarlama oyunu ve sürecine ilişkin görüşü yer almaktadır.



Öğrenci Adı / Soyadı: [Redacted]  
Sınıfı: 6

Öğrenci Tasarım Görseli

SOSYAL BİLGİLER  
TABU TASARLAMA



Öğrenci Görüşleri

Çok eğlenceli bir etkinlikti. Ben 10 karttan fazla hazırlamak istedim. Zor olduğunu düşündüğüm kelimelerle ilgili zorlayıcı yasak kelimeler buldum. Yasaklı kelimeler için araştırma yaptım. Sınıfta arkadaşlarımla oynamak çok eğlenceliydi. Diğer konularda da kendime böyle kart yapıcım. Konuyu çok iyi anlatıyor. Araştıran sorgulayan öğrenen profili özelliklerini kullandım.

Öğrenci çalışmalarından bir diğeri ise EEG kodlu öğrencinin paylaşımına aittir. Bu paylaşımında öğrenci istenilen sayıdan fazlasını yaparak süreçte nasıl motive olduğunu göstermektedir. Konunun bu kartlar sayesinde daha iyi anlaşıldığını düşünen öğrenci için araştırmacı özellikle dönüşümlü düşünme yazısını okuduktan sonra not almıştır. Daha sonra tekrar gönüllü olarak çalışma yaptığı gözlemlenmiştir. Öğrenci 'Wonder Wall' merak duvarında bulunan sorulardan yola çıkarak gönüllü olarak yeni bir oyun tasarlamıştır. Araştırmacının EEG kodlu öğrenci ile ilgili aşağıdaki gözlem notlarında şu ifadelere yer vermiştir.



örnek uygulandı. KEB konuları tekrar bile etmiş. Bence kavram ağacı üzerinden verdiğim çalışmalar nedeniyle daha iyi öğrenmeye başladılar. Tabu etkinliğinden sonra özellikle gözlemlediğim EEG dün merak duvarında yazan sorulardan yola çıkarak yeni oyun tasarlamış. Salı günü sınıfta mutlaka oynatacağım 5 dk'lık süreçte. Ayrıca öğrenciye bir kupa işareti koydum. Seviye tablosunu revize etmem gerekiyor. Diğer etkinlik planlarıyla ilgili

Araştırmacının gözlem notu incelendiğinde EEG kodlu öğrencinin tabu etkinliğinden sonra bireysel olarak ekstra çalışma yaptığı görülmektedir. Aşağıda öğrencinin yaptığı çalışmaya yer verilmiştir. Görselden yola çıkarak öğrencinin kavramlar üzerine oyun tasarladığı görülebilir.



Şekil 40. EEG Kodlu öğrencinin Tabu Kart Tasarımı

Araştırmacı yapmış olduğu bu etkinliklerde öğrencilerin oynatılan bir oyundan yola çıkarak kendi tasarımlarını oluşturmalarının ve daha sonra bunların sınıfta uygulanmasının daha çok sevildiğini gözlemlemiştir. Bu sebeple öğrencilerin tasarımları konu bitimlerinde düzenli bir şekilde oyun alanlarında sergilenmeye başlamıştır.

Yapılan diğer çalışmalardan bir tanesi kazanımlarla ilgili olmayan fakat 'İnsan Hakları ve Demokrasi Haftası' etkinlikleri kapsamında öğrencilere uygulanan öğrenme tasarımları ekibine ait olan oyunlaştırma temasıyla hazırlanan "Toplumsal Eşitlik Oyunu" dur. Öğrencilere bu oyun sonrası Google form üzerinden bir doküman gönderilmiş ve öğrencilerden değerlendirmeleri istenmiştir. Bu form üzerinden öğrencilere "Toplumsal Cinsiyet Atölyesi" etkinliğinin sizi nasıl etkilediğini yazınız." denmiştir. Öğrencilerin bazılarının yorumları dikkat çekicidir. Google Form üzerinden bu çalışmada sistem anket mantığında işlendiğinde cevaplara ait öğrencilerin kim olduğu belirlenmemektedir. Öğrenci cevapları incelendiğinde;

Çok iyi etkiledi  
Bana cinsiyet eşitliğini öğretti.  
Farklı şeyler öğrendim.

gibi basit düzeyde yorumların dışında öz değerlendirmeler yapılan daha detaylı yorumlarda yapılmıştır.

Zaten ayırım yapmıyordum ama daha dikkatli olmam gerektiğini öğrendim.  
Bana erkek ve kız arasında ayrımcılık yapmamamız gerektiğini bir kez daha hatırlattı.  
Beni eski düşüncelerden arındırdı, mesela erkekler oyuncak bebeklerle oynamaz, ağlamaz ve pembe giymez.

Araştırmacı bazı öğrencilerin üst düzeyde yapmış oldukları atölye çalışmasından elde ettikleri kazanımları kapsamlı bir biçimde ifade ettiklerini de gözlemlemiştir. Öğrenciler aslında içinde buldukları çalışmayla ilgili analiz, sentez ve değerlendirme basamaklarını düzgün bir şekilde ifade ederek yorumlamaya çalışmışlardır. Bu duruma ilişkin ayrıntılı öğrenci cevapları şu şekildedir:

Cinsiyet eşitsizliğinin her yerde olduğunu fark ettim ayrıca bunu engellemek için yapılabilecek şeylerin ne çok maliyetli ne de çok zor şeyler olduğunu, insanların sadece o durumdaki üstünlüklerinden memnun olduğu için hiçbir şey yapmadığını gördüm.  
Toplumsal Cinsiyet Atölyesi'nde oynadığımız oyundaki bilgi kartları sayesinde ülkemizin bu konuda hangi noktada olduğunu ve ilk kadın mühendis, doktor vb. kişileri öğrendiğimizi ve farkındalığımızın arttığını düşünüyorum...  
grup kurarken hoca kız ve erkek sayısının eşit olmasını istemişti. Bizim gruba gelen erkekleri çok istememiştik, ama iyi iş çıkardık. Çok önyargılı olmamam gerektiğini anladım  
Bende pek bir değişim olmadı çünkü zaten bizim okulumuzda kızlar ve erkekler eşit ve ben böyle büyüdüm o yüzden böyleydi ama atölye sayesinde empati yapma imkanı buldum  
Kadınlar için yapılması gereken faaliyetlerin Türkiye'de ne kadar az olduğunu fark ettim ve bunun için nelerin düzenlenmesi gerektiğini sorguladım. Çeşitli ifadelerin sadece kadınlara/erkeklerle kullanılmaması gerektiğini daha iyi anladım.  
Kızların nasıl ezik düşünülüğünü ve kızların artık gücünü topluma gösterme vakti olduğunu düşünüyorum. Bu etkinlik benide çok etkiledi.

Araştırmacı oyun oynanırken sadece gözlemci olmuştur. “Toplumsal Cinsiyet Atölyesi Oyunu” öğrenme tasarımları ekibi tasarımlarından tasarlanarak oynatılan bir atölye çalışmasıdır. Öğrenciler bu oyunda sadece oyunlaştırma sistemini gözlemlemek adına araştırmaya dâhil edilmişlerdir. Bu sebeple sadece araştırmacı bu etkinlikte gözlemci olarak küçük notlar almıştır. Araştırmacının bu oyuna ilişkin almış olduğu gözlem notları ise şu şekildedir:

Grup olma konusunda çok sorun yaşadılar. Gruplardaki kız erkek sayısı kız öğrencilerin az olması nedeniyle dengeli bir dağılım gösterememiştir. Öğrencilere geçen sene Toplumsal cinsiyet eşitliği ile ilgili çalışmalar yaptığım için konu hakkında bilgili ve empati yapabilen bir durumdadılar. Ama yine de oyun sırasında yeterli düzeyde olmadıkları gözlemlenmiştir. Özellikle atölye çalışmasında oyunlaştırma materyallerinden biri olan ponpon kazanma sürecine biraz fazla odaklanan kazanılan ponponları elinden bırakmayan öğrenciler bulunmaktadır. EKA sınıf içerisinde bizim yaptığımız çalışmalarda da bazen agresif tavırlar sergileyebiliyordu. Bu atölye çalışmasında da yine aynı tavır içerisindeydi. Çalışma sürecinde başlangıçtaki grupsal ayrımlar ortadan kalktı ve grup arkadaşlarını destekleme davranışları sergilediler.

Araştırmacının “Toplumsal Cinsiyet Atölyesi” oyununa ilişkin gözlem notları incelediğinde öğrencilerin grup oluşturmaları konusunda sorun yaşadıkları görülmektedir. Bu etkinlikte oyunlaştırma unsurlarından biri olarak kullanılan ponpon kazanma sürecine fazla odaklanan öğrencilerin bulunduğu aktarılmıştır. Grup olarak simgesel olarak ponpon kazanılmasına rağmen bireysel olarak öğrencilerin kazanma duygusuna kendilerini kaptırılmış oldukları görülmektedir.

#### **4.1.3 Atölye Kitaplarından Yola Çıkararak Oluşturulan Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinliklerin Değerlendirilmesi**

Araştırmacı öğrenme sürecine katkıda bulunması adına kullandığı atölye kitaplarını sürece entegre ederken öğrencilerin aktif rol oynaması adına bu kitaplardan yola çıkarak oyunlaştırılmış tasarımlar hazırlamıştır. İpek Yolu Günlüğü isimli atölye kitabı bu çalışma için oldukça müsait bir kitaptır. Kitap sonunda bölümlerle ilgili STEM etkinlikleri de yer almaktadır. Aynı zamanda disiplinler arası bir çalışma olarak tasarlanan bu kitap uygulama aşamasında diğer branşlardan destek alınarak tasarlanan etkinliklere de şekil verilmiştir.

Kitap öğrencilerle okunmaya başlanarak öğrencilere çeşitli görevler verilmiştir. Bu görevler öncelikler kitabı okumaya yönelik derste kitap karakterine yönelik giriş soruları ile başlamış daha sonra etkinlikler doğrultusunda ilerlemiştir. Aşağıda öğrencilerin çalışma yapraklarına ilişkin örnekler verilmiştir.



ENKA  
OKULLARI

<b>İPEK YOLU GÜNLÜĞÜ</b>	Adı/ Soyadı: [REDACTED] Sınıfı: 6 13
--------------------------	---

**ATL Etkinliği:**  
Düşünme: Yaratıcı Düşünme Becerileri

**1. BÖLÜM SÖZÜN SERÜVENİ**

- Abay'ın babasının ticaret yapmak için seçtiği güzergah hakkında bilgi veriniz.  
Pamir dağlarından Antakya'ya oradan Konstantinopolis'e gidiyor.
- Konstantinopolis ne demektir? İstanbul şehridir.
- Abay'ın babasının ona verdiği hediye hakkında bilgi veriniz.  
Babası ona etrafı daire şeklinde kablı dışında kış nesimlerini alan mülk hediye etmişti.

ENKA  
OKULLARI

<b>İPEK YOLU GÜNLÜĞÜ</b>	Adı/ Soyadı: [REDACTED] Sınıfı: 6
--------------------------	--------------------------------------

**ATL Etkinliği:**  
Düşünme: Yaratıcı Düşünme Becerileri

**1. BÖLÜM SÖZÜN SERÜVENİ**

- Abay'ın babasının ticaret yapmak için seçtiği güzergah hakkında bilgi veriniz.  
Seçtiği güzergah İpek Yolu'dur. İpek Yolu Çin'in Sincan kentinden başlıyor. Konstantinopolis'e (İstanbul'a) kadar uzanır. Tarihi ticaret yoludur.
- Konstantinopolis ne demektir? Konstantinopolis İstanbul'un eski adıdır.
- Abay'ın babasının ona verdiği hediye hakkında bilgi veriniz.  
Abay'ın hediyesi Çinli bir tüccardan gelmekle birlikte Abay kareyi çarık şeklinde kış gâlgeleri olarak almıştır.

ENKA  
OKULLARI

<b>İPEK YOLU GÜNLÜĞÜ</b>	Adı/ Soyadı: [REDACTED] Sınıfı: 6 13
--------------------------	---

**ATL Etkinliği:**  
Düşünme: Yaratıcı Düşünme Becerileri

**1. BÖLÜM SÖZÜN SERÜVENİ**

- Abay'ın babasının ticaret yapmak için seçtiği güzergah hakkında bilgi veriniz.  
Pamir dağlarından Antakya'ya oradan Konstantinopolis'e gidiyor.
- Konstantinopolis ne demektir? İstanbul şehridir.
- Abay'ın babasının ona verdiği hediye hakkında bilgi veriniz.  
Babası ona etrafı daire şeklinde kablı dışında kış nesimlerini alan mülk hediye etmişti.

Öğrencilerin çalışmalarına incelendiğinde sorular kazanımda bulunan kavramları sorgulamaya yönelik olup öğrencilerin cevaplarında genelde ilk soru olan güzergâh

tanımlanarak aktarılmıştır. Bazı öğrenciler tıpkı 3.görselde yer alan cevap gibi ilk soruyu sadece güzergâhı açıklayarak bırakmıştır. Bazı öğrenciler ise Abay'ın babasının ticaret yapmak için seçtiği güzergâhın bir ticaret yolu olduğunun çıkarımına vararak açıklama yapmışlardır.

Araştırmacı kitabın etkinlik kısmında yer alan bölüm sonu etkinliklerinden faydalandığı gibi kitap içerisinde geçen kelimelere yönelikte sorgulamalar gerçekleştirmiştir. Kitap içerisinde hikâyeyi öğrencilerin takip edip etmediği sorgulamak adına hediye ile ilgili soru yöneltmiştir. Öğrencilerin kâğıtları incelenerek cevaplayamayan öğrencilerle özellikle görüşülmüştür. Diğerlerine çalışmayı tamamladıklarına dair skor tablosuna '+' konmuştur. Aşağıda etkinliğin devamında uygulanan öğrencilerin çalışma yapraklarına ilişkin örnekler verilmiştir

Sözün Serüveni

Babasının verdiği hediyeyi açtıktan sonra Abay'ın hissettiklerini onun ağzından, Abay'ın günlük tuttuğunu varsayarak bir günlük sayfası şeklinde yazınız ve drive üzerinden paylaşınız.

\*Abay Kaşgar'dan neden ayrılıyor ve nereye gitmeye karar veriyor?  
Babasını bulmak için Kaşgar'dan ayrılarak Yek Yol'u takip ederek henstentingdis'e gitmeyi planlıyor

\* Semerkand şehri günümüzde hangi sınırlar içerisindedir? Araştırıp yazınız.  
Semerkand günümüzdezbekistanın bir şehridir

\* Abay'ın Semerkand'a yolculuğu sırasında Pamir Dağlarına tırmadıkça üşümesinin nedenini açıklayınız.  
Isı seviyesi düşüğünden üşümeye başladı

Sözün Serüveni

Babasının verdiği hediyeyi açtıktan sonra Abay'ın hissettiklerini onun ağzından, Abay'ın günlük tuttuğunu varsayarak bir günlük sayfası şeklinde yazınız ve drive üzerinden paylaşınız.

\*Abay Kaşgar'dan neden ayrılıyor ve nereye gitmeye karar veriyor?  
Atası Kaşgar'dan babası gelmeyeceğini anlamak için ayrılıyor ve Semerkand'a gidiyor

\* Semerkand şehri günümüzde hangi sınırlar içerisindedir? Araştırıp yazınız.  
Semerkand şehrizbekistan sınırları içerisindedir

\* Abay'ın Semerkand'a yolculuğu sırasında Pamir Dağlarına tırmadıkça üşümesinin nedenini açıklayınız  
Yerküreye dan uzaklığı azaldığı için üşür

## Sözün Serüveni



Babasının verdiği hediyeyi açtıktan sonra Abay'ın hissettiklerini onun ağzından, Abay'ın günlük tuttuğunu varsayarak bir günlük sayfası şeklinde yazınız ve drive üzerinden paylaşınız.

\*Abay Kaşgar'dan neden ayrılıyor ve nereye gitmeye karar veriyor?

Abay... Kaşgar'dan... babasının... bulmak için... ayrılıyor... İstanbul'a... gidiyor... Konstantinopolise gidiyor... karar veriyor.

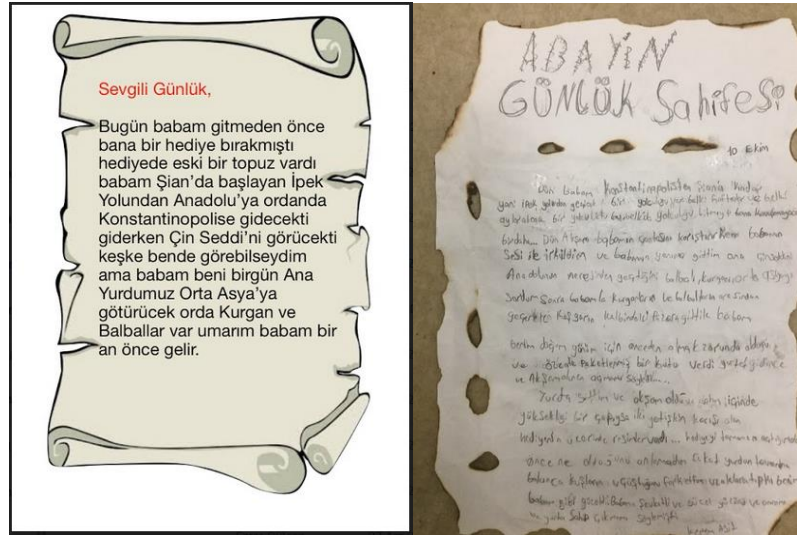
\* Semerkand şehri günümüzde hangi sınırlar içerisinde? Araştırıp yazınız.

Semerkand... Özbekistan'ın... güneyinde... Zerovşa... vadisinde... doğusunda... Tacikistan... kuzeybatısında... ve batısında... Neval.

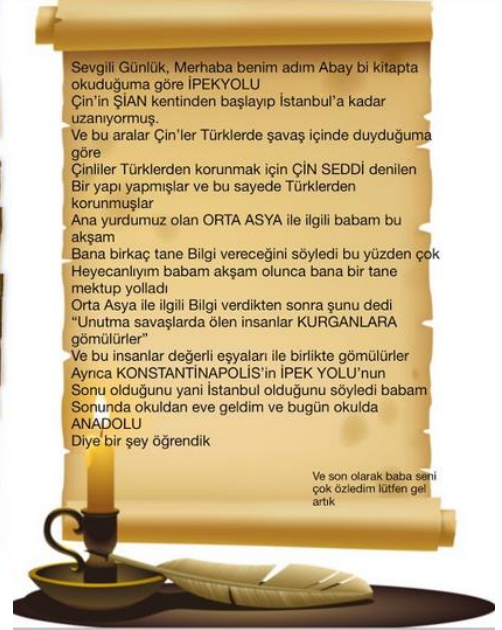
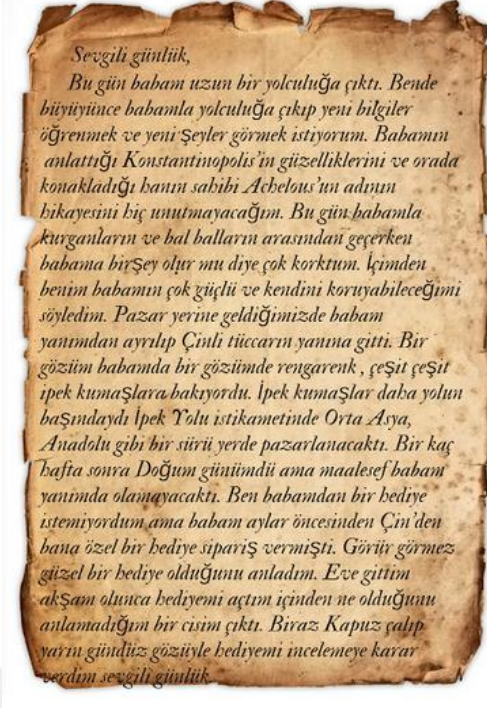
\* Abay'ın Semerkand'a yolculuğu sırasında Pamir Dağlarına tırmandıkça üşümesinin nedenini açıklayınız.

Abay... Pamir Dağlarına... tırmandıkça... soğuk artmaya başlamıştır. Derece düşmüştür.

Bu çalışmalarda kenarda bulunan kitap sembolü İpek Yolu Günlüğü kitabından araştırma yapacaklarına dair bir işaret olarak kullanılmıştır. Öğrenciler kitaba dair tüm görevleri tamamlayarak skor tablosuna işaretlenmişlerdir. Öğrencilere yöneltilen sorular hem kitap içeriği hem de kitapla bağlantılı olarak araştırma yapmalarını gerektiren sorulardan oluşmaktadır. Öğrencilerin verilen cevapları incelendiğinde özellikle son soruda yer alan dağlara tırmandıkça ısının düşmesini yeterli derecede açıklayamadıkları görülmüştür. Sözün serüveni kısmında yer alan kitapla ilgili görevleri öğrenciler Google drive üzerinden paylaşmışlardır. Aşağıda öğrencilerin Abay'ın Günlüğü etkinliğine ait çalışmalarının görselleri verilmiştir.







Öğrencilerin büyük çoğunluğunun çalışmalarında özendikleri gözlemlenmiştir. Ayrıca yukarıda paylaşılan çalışmalara bakıldığında öğrencilerin gerçekten hikâyenin içine girebildiklerini ve empati yapabildikleri görülmektedir. Çalışmalarda ders ile ilişkili balbal, kurgan, Konstantinopolis, İpek Yolu, kopuz, Orta Asya, Şian ve Çin gibi konularla ilgili kavramlara yer vermeleri öğrenciler bu kavramları kavradıklarını ve günlüklerinde özenli çalışmalar sergilemiş oldukları görülmektedir. Başka birkaç öğrenciye ait öğrenci günlerine ilişkin örnekler aşağıda verilmiştir.

Babamla Konstantinopolis e gitmeden önceki son günümüzdü. Onunla yine uzun uzun zaman geçirdim bana bugünde birçok yeni şeyler öğretti.. Anadolu'nun farklı kültürlerini geleneklerini... Babamla dışarı çıktık, kurganların yanlarından geçerken gözüm balbal lara takıldı.Hepsine göz gezdirdim. Şiandan gelen Çin kafilesi Pazar'a gelmişlerdi .Bugün babam beni çok sevindirecek bir şey yapmıştı. Pazar'dan bana bir hediye almıştı. Hava karardığında açmamı söylemişti. Sabırsızlanmıştım.

Merhaba ben Abay,  
Benim babam bugün Çin'e gitti. Gitmeden önce bana bir hediye verdi 3 ay sonraki Doğum günüm içindi,babam "Hediyeni akşam olunca aç, açtığın Zaman'da kalbinde bir güneş doğrultarak Ali Tiğın Saray'ındaki duvara tut." dedi. Bende dediği gibi yaptım ve duvarda uçan bir kuş resmî vardı.

Yukarıdaki günlüklerle ilgili daha sade paylaşımda buldukları öğrencilerin yazılarına baktığımızda yine kavramlara yer verdiklerini görebilmekteyiz. Bu çalışmayı tamamlamayan öğrenci bulunmamaktadır. Bazı çalışmalarda yukarıda

bulunan örnekteki gibi nitelik olarak karşılaştırıldığında kısa cümlelere yer veren öğrenciler bulunmaktadır.

Sözün serüveni olarak öğrencilere verilen diğer etkinlik ise Kaşgarlı bir gazeteci olarak bir haber yazısı hazırlamak ve bunu Google Drive üzerinden paylaşmak. Öğrencilere yönerge yine kitapla ilişkilendirilen sembol üzerinden verilmiştir. Aşağıda sözün serüvenine ilişkin bir yönergenin yer aldığı örnek yer almaktadır.

### Sözün Serüveni



Kaşgarlı yerel bir gazeteci olduğunuzu varsayarak Abay'ın babasını bulmak için Konstantinopolis'e tek başına yola çıkmasını anlatan kısa bir haber yazısını SNİK kuralına uyarak yazınız. Hazırladığınız haberi drive üzerinden paylaşınız.



# KAŞGAR GAZETESİ

## Kafiler Yola Koyuldu



Yola çıkan kafilelerle birlikte akdli, zeki bir genç olan Abay babasını bulmak için Semerkand'a kolculuğa koyuldu. Oradan babasını bulmak amacıyla Konstantinopolis'e gidecekti. Abay için zorlu, uzun bir yol olacaktı. Bu yolculukta Kaşgarlı genç iy yapmayı, ailesinden uzaklara girmemeyi öğrenip dersler çıkaracaktı. Bu süreç boyunca tüccarlarla, iyi niyetli ve anlayışlı bir muhafızla ve Büyük Selçuklu Devletinin hükümdarları Tugrul ve Çağrı Beylerle tanışma fırsatı olmuştur. Aynı zamanda bir toy toplantısında katılmıştır. Muhafız onu ailesine yanına göndermek istese bile Abay Konstantinopolis'e kaçıp gitmeye çalışmaktadır. Abay kararlı ve azimli bir çocuktur. Babasını bulacağından çok eminim bu soruda yeni bilgilerde öğrenecektir. Abay'ı büyük bir macera bekliyor.

# HABERLER

## Abay Babasını Arıyor!

### Cesur Çocuk!

Annesine haber verip hemen yola çıkan Abay, babasını arıyor!

### Babaya ne oldu?

Yeri belirlenemeyen babanın gönderdiği pusula Abay'ın hoşuna gitse de babasını bulmak istiyor.

### Ne Yapacak

Evet, işte merak edilen soru da bu, ne yapacağı bilinmiyor, çünkü kendisi de kararsız.



## Abay Babasını Kaybetti

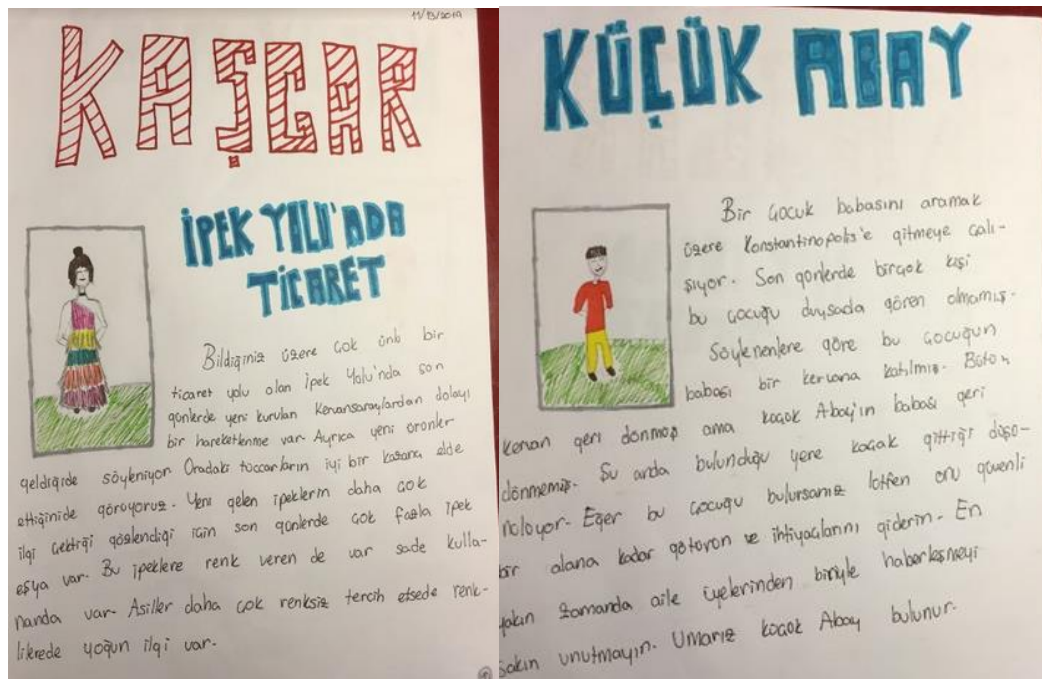
Abay evinden kilometrelerce öteye giden kervan ile beraber yola çıkmak istedi, ama onlara yetişemedi, Konstantinopolis'e giden Abay, şu anda babasını arıyor.

Babasının gönderdiği hediye olan pusula işine yarayabilir mi?

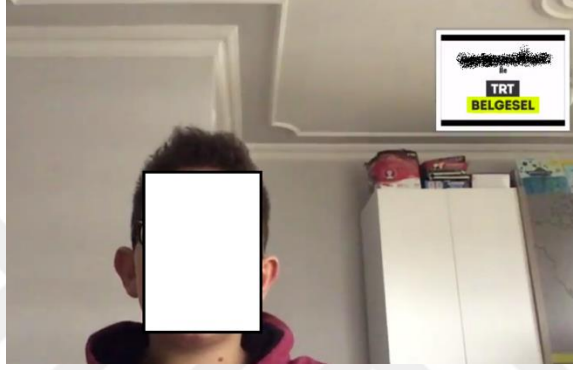
Şu an için evet, ama umarız ki bozulmaz.

Aşağıda öğrencilerin hazırladıkları haber içeriklerine ilişkin örnekler yer almaktadır.

Haber içerikleri incelendiğinde öğrenciler hazırladıkları haber içeriklerinde karakterin başından geçenlere değinerek merak uyandırıcı unsurlar kullanmayı başarmışlardır. 5N1K kuralına göre haber yazılarını hazırlamaya çalışan öğrenciler Abay'ın pusula sayesinde yolunu bulmaya çalıştığına da değinmişlerdir. Bazı öğrenciler çalışmalarında kendi çizimlerini kullanmışlardır.



Öğrenci bu çalışmasında ilk sayfada tıpkı gazetenin ekonomi sayfası gibi İpek Yolu'nu ve ticaret serüvenlerini aktarmıştır. Diğer sayfasında ise Abay'ın başından geçenleri aktarmıştır. Abay'ın kayıp olduğunu ve görenlerin ona yardım etmesi gerektiğini aktarmıştır. Öğrencilerden EAEB ise diğer arkadaşlarından farklı olarak bir haber bülteni hazırlamıştır. Yazılı olarak gazete haberini hazırlayan öğrenci ek bir sorumluluk ile video hazırlamıştır.



Atölye kitapların bir diğeri ise Eğlenceli Tarih kitabıydı. Öğrenciler kitapla ilgili görev Bay Murtaza aracılığıyla verildi. Tatilde tasarımlarını yapan öğrenciler derslerde oynadıkları oyunları referans alarak kazanımlarla ilgili kendi oyunlarını tasarlamışlardır. Öğrencilere oyun tasarımlarına ilişkin verilen yönerge örneği aşağıda verilmiştir.



## EĞLENCİLİ TARİH



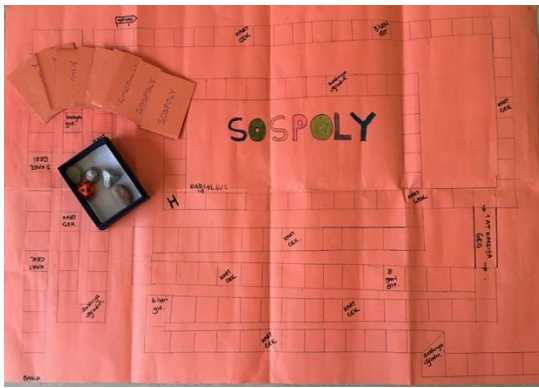
Arkadaşlar,  
Sizlerden ara tatil dönüğü oynamak adına bir oyun tasarlamasını istiyorum.Eğlenceli Tarih kitabımızı sayfa 9 -35 arasını okuyup hazırlayacağınız oyunlarınızı derslerde oynadığımız oyunların benzerleri gibi hazırlayabilirsiniz.Ama mutlaka önemli kavramlar oyununuzda geçmelidir.Tatil dönüğünü sabırsızlıkla bekliyorum olacağım.

Ayrıca İpek Yolu Günlüğü kitabımızı sayfa 25'e kadar okumanızı istiyorum.Zaten daha önce bir kısmını okumuştuk.Oyununuza yardımcı olması açısından orada bulunan kavramlardan da faydalanabilirsiniz.

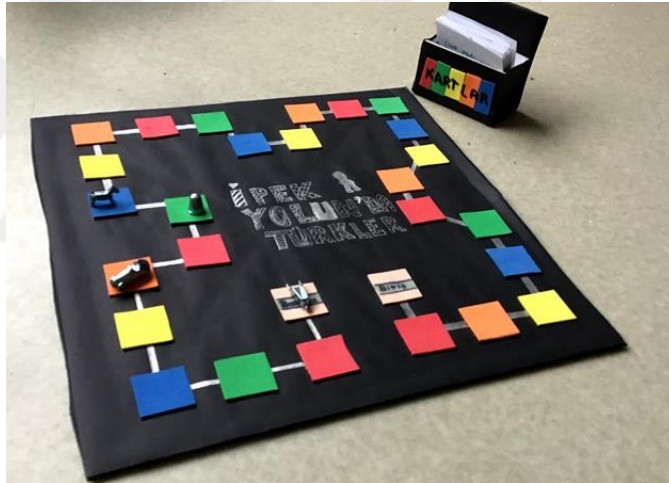
Üniteleri sizlere gönderilen ibooklar üzerinden mutlaka tekrar etmelisiniz.

İyi tatiller dilerim..

Tasarladıkları oyunlara kaynak olması için İpek Yolu Günlüğü kitabında yer alan kavramları da kullanabilecekleri yönerge ile öğrencilere verilmiştir. Öğrenciler çalışmalarını tasarım aşamasından sonra sınıfta sunmuşlardır. Daha sonra gruplara ayrılarak birbirlerinin oyunlarıyla oynamışlardır. Sınıfta oyun süreci tamamlandığında öğrencilerin çalışmaları iki hafta boyunca Koridor Müzesi önündeki oyun alanında diğer öğrencilerin görüp oynamaları adına sergilenmiştir. Oyun tasarlayan tüm öğrenciler bir seviye almışlardır. Buda 5 kupa anlamına gelmektedir. Öğrenciler ara tatil sürecine denk geldiği için ve tatil öncesi süreçle ilgili motive edildikleri için özenli çalışmalar hazırladıkları söylenebilir. Öğrencilerin hazırladıkları oyunlara ilişkin örnek oyun görselleri aşağıda verilmiştir.







Oyunlar incelendiğinde öğrencilerin Kültür ve Miras öğrenme alanı ile ilgili kazanımlara yönelik çalışmalar yaptıkları gözlemlenmiştir. Öğrencilerin bu çalışma sonucunda kendi değerlendirmeleri yapmaları adına Google form üzerinden düşüncelerini almak adına tek soruluk bir çalışma gönderilmiştir. Bu form içerik analizi şeklinde öğrencilerin tasarladıkları oyun ile ilgili görüşlerini hedefleyen bir çözümleme yapılmaya çalışılmıştır.

Tablo 4. Öğrencilerin 'Eğlenceli Tarih Oyun Tasarımı' ile İlgili Görüşleri

Tema	Kod	n
Eğlenceli Tarih Oyun Tasarımı	Eğlenceli ve Öğrenmeye Yardımcı	9
	Zorlayıcı ama Öğretici	4
	Zaman Alıcı	2
	Kolay ve Eğlenceli	5

Tablo 4'e göre çalışmaya katılan öğrencilerin büyük çoğunluğu bu çalışmayı eğlenceli ve öğrenmeyi destekleyen bir çalışma olarak değerlendirmiştir. Genelde öğrenciler sorunun sorulmasını oyun tasarımını nasıl yaptıklarını zorlanıp zorlanmadıkları şeklinde algılayarak cevap vermişlerdir. Öğrencilerin görüşleri doğrudan alıntılar şeklinde aşağıda verilmiştir;

EAEB : “ Yaparken çok zor geldi kartları kesmek çok zordu ama oynarken çok eğlendik. Arkadaşlarım oyunumu çok beğendi. Oyunu yaparken kitapta bulunan kelimeleri araştırdım.”

KAA: “ Çok zamanımı aldı. Eğlenceli ama çok uğraştım.”

KEİ: “ Zevkli bir etkinlikti. Hangi oyundan yapsam diye çok düşündüm. Kelimeleri araştırırken yeniden bilmediklerimi öğrenmiş oldum. Artık konuyu çok iyi biliyorum.”

EBG: “Tatilin ilk günü yapmaya başladım. Eve diğerleri annelerle ve tatilde gelen kuzenlerimle oynadık. Çok kolaydı.”

KYT: “ Öğrenmeme çok katkısı olan bir çalışmaydı. Çok sevdim. Oynarken keşke şöyle yapsaydım keşke zor yapsaydım dediğim yerler oldu ama eğlendim.”

Ayrıca sınıf içerisinde oyun oynanırken öğrenciler hem yoğun çalışmadan sonra rahatlamışlar hem de birbirlerinin çalışmalarını sözel olarak değerlendirmeleri sağlanmıştır. Araştırmacı bu süreci günlüğüne notlar alarak aktarmıştır. Araştırmacının sürece ilişkin gözlem notlarına ilişkin örnek aşağıda verilmiştir.

Öğrenciler oyunlarını tanıttılar. Özenli çalışmalar yapmışlar. EKG çalışmasını evde unutmuş annesi fotoğrafını attı. Dersten önce ağladı onun oyunuyla oynayamayacağımız için. Diğer ders mutlaka oyununu tanıtmak adına zaman vermeliyim.

Derste oynarlarken inanılmaz keyif aldılar. Grup oluşturup bir süre oynadıktan sonra grupları değiştirdiler. Süre olarak fazla zaman aldı hem tanıtım hem oyun iki ders saati gitmiş oldu. Ama çok nitelikli çalışmalar hazırlamışlar. Özellikle KBS ve ETD'nin soru kartları tüm kazanımlara ve kitaplardaki kavramlara yönelikti. Hatta hatırlatma başlığında genel kültür soruları da koymuşlar. EAEB , EMYE ve KAA çalışmaları biraz özensiz olmuş. Daha doğrusu soruları oldukça kolay hazırlanmış. Sınıfta oynarken ve tanıtım yaparken gönülsüz olmalarının sebebi sanırım bunu fark etmeleri oldu. KAA ders bitiminde tekrar oyun hazırlayabilir miyiz diye sordu.

Yapılan çalışmalar genel olarak değerlendirildiğinde öğrencilerin çalışmalardan keyif aldıklarını ve öğrenmelerine yardımcı olduklarını ifade ettikleri görülmektedir. Dersi daha iyi anladıklarını ve yapılan çalışmalarla eğlendikleri ifadelerini sıklıkla kullanmışlardır. Bu çalışmalarda olumsuz sayılabilecek bir durum yaşanmamıştır. Çalışmalarda geride kalan öğrenciler öğretmen tarafından motive edilmeye çalışılmıştır. Öğrencilerin kupa ve seviye kazanma durumlarının bulunduğunu ama bunu bir rekabet ortamına dönüştürmedikleri gözlemlenmiştir.

#### **4.1.4 Kavramlardan Yola Çıkararak Oluşturulan Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinliklerin Değerlendirilmesi**

Araştırmacı Bilim, Teknoloji ve Toplum öğrenme alanına yönelik hazırladığı çalışmada kütüphane desteği alarak 'Bilimsel Araştırma Basamakları' etkinliğini uygulamıştır. Bu öğrenme alanına yönelik bilimsellik değeriyle yenilikçilik becerisinin aynı zamanda araştırma becerilerinin öğrenciler tarafından kavranması sağlanmaya çalışılmıştır. Buna yönelik öğrencilere önce MLA kuralları aktarılmış daha sonra seçtikleri konu hakkında bilimsel bir makale yazmaları istenmiştir. Modern Language Association, genel olarak yazım kuralları ve kaynakça gösterme biçimi olarak tanımlanabilmektedir.

Araştırmacı yapılan etkinliğe oyunlaştırma sürecini entegre etmek için öğrencilere farklı konularla ilgili hipotez, konu belirleme, test etme gibi bilimsel araştırma

basamaklarına ait durumlar vermiştir. Öğrenciler gruplarıyla bu durumların hangi basamağa ait olduğunu bulmuşlar ve cevapları kutulara koymuşlardır. Her grup bir renk temsil ettiği için doğru kutulara atılmış durumların renkleri eşleştirilerek kazanan gruba kupa verilmiştir. Gruplar daha sonra bireysel olarak dağılarak makale hazırlayacakları konu hakkında araştırma yapmaya başlamışlardır. Bilimsel araştırma basamakları etkinliğini yansıtan görseller ve öğrencilerin yazdığı makale örnekleri aşağıda verilmiştir.



Şekil 41. Bilimsel Araştırma Basamakları' Etkinlik Görseli

#### K-POP Nedir?

K-pop, adı üstünde Kore POP'un kısaltmasıdır. Yani Koreliler'in yaptığı müzik türüne verilen isimdir. Dünyaya yayılmış olan bu müzik türü birçok genç, yaşlı tarafından dinlenir ve sevilir.

Fakat bu müzik türüne sevgi olduğu kadarla önyargı çok fazla. Bu müziğe ve özellikle müziği yapan insanların dış görünüşüne karşı önyargı çok fazla. Maalesef bu önyargı her geçen gün çoğalıyor.

Bu K-pop sadece şarkı ve dansan ibaret değildir. Bu şarkıların koreografilerinin içerisinde ciddi anlamda çok büyük bir emek vardır.

K-pop sektörü acımasızdır, bu sektöre giren idollerin başarısı sadece şansa bağlıdır. Bir şarkı çıkartmak için bile bu idoller sabahdan akşama kadar çalıştırılıyor - Günlük koreografi çalışma saatleri bitmeden baygınlık geçirme noktasına gelseler bile çalıştırılma zorunlulukları vardır.

#### “Full Metal Jacket” Vietnam Savaşını taraflı bir şekilde anlatmaktadır.

Full Metal Jacket Vietnam savaşından tam 12 yıl sonra 1987'de yapılan Vietnam Savaşı konulu bir filmdir. Bu filmin Vietnam savaşını taraflı bir şekilde anlattığını gösteren bir çok kanıt vardır. Ben bunlardan en önemli ikisini yazdım.

1. Kanıt: Asker üniformaları ve filmin kapağı  
Filmin kapağında kaskında Barış işareti olan ve "Öldürmek için doğdu" adlı bir yazı olan Amerikan askeri  
Vardır. Barış işareti Amerikan askerlerinin Vietnam'a barış için gittiği algısını uyandırmaktadır. İşin aslında Amerikan askerleri Vietnam'a Güney Vietnam'ı korumak ve komünizmi engellemek için gelmiştir. "Öldürmek için doğdu" yazısı ise Amerikalı askerlerin Vietnam'da Zafer kazanmış gibi bir algı oluşturur. Çünkü çoğu eğlence ürününe "Öldürmek için..." ile başlayan cümleyi kuran kişi amacına ulaşmayı veya suçsuz muamelesi görüyor.



2. Kanıt: Atmosfer ve Askerler

Filmde genel olarak Amerikan askerleri suçsuz ve Vietnam sanki onları değil ve onlar topraklarını savunuyormuş gibi gösteriliyor. Fakat Amerikan askerleri uçaklardan mor ajan, beyaz ajan adında bir çok zehirli gaz kullanmıştır. Ayrıca en tehlikeli olanları olan "Turuncu Ajan"ı ise siviller üzerinde kullanmıştır. Ve etkileri günümüze kadar gelmiştir. Fakat filmde bunlardan hiç bahsedilmemiştir.

Araştırmacı öğrencilere istedikleri konular hakkında makale hazırlayabileceklerini ifade etmiş, öğrencilerin büyük çoğunluğu ilgi alanlarına yönelik makaleler yazmaya çalışmışlardır. Sadece iki öğrenci makale konusunu belirleyemediği için biraz zaman kaybetmiş onun dışında diğer öğrenciler konularıyla ilgili hızlı bir şekilde hipotez üretmeyi başarmışlardır. Yukarıda verilen örneklerde bulunan iki çalışma oldukça başarılı hazırlanmış makalelerden olmaktadır. Öğrenciler bu makaleler ile ilgili dil yeterlilikleri olduğu için yabancı kaynaklardan da faydalanmışlardır. KEB kodlu öğrenci Kore Pop'unun Gençler Üzerindeki Etkisini araştırırken EAM kodlu öğrenci 'Full Metal Jacket' Vietnam Savaşının taraflı anlatıldığı üzerine araştırma yaparak makalelerini zamanında teslim etmişlerdir. Öğrencilerin ikisinin oyun ile ilgili yazdığı makale örnekleri aşağıda verilmiştir.

## Oyunlar

Son zamanlarda verilen çoğu grafik ve tabloya göre şimdiki çoğu çocukların daha basit yapıli oyunlara yöneldiği. Mesela eskilerden bir oyun tanıtayım. Daha sonra şimdiki basit yapıli olan oyunlardan tanıtacağım.

Oyunu Oynadınız Mi?



Oyunun adı: Medieval 2

Total War. Ben bu oyunun eğitici olduğunu düşünüyorum. Oyun böyle, Oyun orta çağda geçer. Bir alternatif tarih oyunudur. Fakat ülkelerin özellikleri, olan olaylar, tarih

#### Oyun oynamak beyni geliştirir mi ?

Araştırmalar gösteriyor ki, zamanımızdan çalan bilgisayar oyunları algısal ve tepkisel yeteneklerimizi güçlendiriyorlar.

Değişen her şeyin aksine, bilgisayar oyunları bireysel aktiviteler arasında hala en kötü şöhretli olma unvanını elinde tutuyor. Yani, çocukların her gün 4-12 saatlerini bilgisayar ve benzeri platformlarda oyun oynayarak geçirmeleri, genellikle bir şeylerin yanlış gittiğinin habercisidir. Profesyonel oyuncular ve programcıları bunun dışında bırakırsak, ki bu tür seçimlerde bazı fedakarlıkların yapılması gerektiğini en iyi onlar bilecektir, sadece çocuklar için değil aynı zamanda yetişkinler için de ardışık olarak uzun saatler harçayarak 4 günden fazla elektronik ortamda oyunlar oynamak ciddi problemlere sebebiyet verebilmektedir.

Bilgisayar oyunları oynamanın avantajlı yanları da bulunuyor. Birçok farklı araştırmada, bu tür aktivitelerin kişilerin algısal yeteneklerini geliştirmesinin yanı sıra hafızayı şekillendirmede ve tepkisel yönetimde de önemli rol aldığı kanıtlanmıştır. Oyunculuk, tamamen problem çözme üzerine yoğunlaşmaktadır. Elektronik platformlarda oynanan oyunların kişilerin üzerinde ne tür etkileri olabileceği yönünde yürütülen ve PLoS (Public Library of Science) 'ta yayımlanan bir araştırmaya göre, gençlerin bilgisayar oyunları oynadıkları zaman aralıklarında beyinlerindeki Dorsolateral Prefrontal Korteks (DLPFC) ile Left Frontal Eye Fields (FEF) arasında olumlu sayılabilecek sağlam bağlantıların oluştuğu ve Prefrontal Korteks'in kalınlaştığı gözlemlenmiştir. Ki



Öğrencilerin büyük bir çoğunluğu oyun ile ilgili araştırmalar yapmışlardır. Araştırmacı öğrencilerin büyük bir kısmının bilgisayar oyunlarını karşılaştırmak adına araştırma yaptıklarını gözlemlemiştir. Erkek öğrenciler ağırlıklı olarak son günlerde oldukça popüler olan Fortnite oyununu yorumlamak adına çalışmalar yapmışlardır. Bunların sporla ilgilenenleri ilgilendikleri branşa göre makaleler hazırlamışlardır. Kız öğrenciler ise aşağıda gösterildiği gibi kitap, gezi ve müzik ile ilgili araştırmalara yoğunlaşmışlardır. Öğrencilerin yaptıkları araştırma makalelerine ilişkin örnekler aşağıda verilmiştir.

### KITAP OKUMAK HAYAL GÜCÜNÜ GELİŞTİRİR Mİ?

Kitap okumak hayal gücünü geliştirir. Hayal gücünün erken yaşlardan itibaren gelişmesi için kitaplar birinci sıradadır. Çünkü kitap okurken eğer kitapta çok fazla resim yok ise her şeyi kendimizin hayal etmesi gerekmektedir. Böylelikle kitap okumak hayal gücünü geliştirir.

Kitaplar, yazarın insanın hayal güçleri tarafından ortaya konulan eserlerdir. Yazarlar hayal güçlerinden ilham alarak kitap oluştururlar. Bu yüzden kitaplarını okuyan kişilerin, farklı yerler göreberek farklı kişiler ile karşılaşma ihtimalini düşündüğünü sağlar. Bu durum ise sanki olay gerçekten yaşanmışçasına düşüncelerini, hayal etmelerini sağlar. Çünkü insan kitap okurken kendini kitabın içimdeymiş, sanki o olayı o an o kişilerin yerinde kendisi varmış gibi hayal etmektedir.

### SOSYAL MEDYA GENÇLERİN HAYATINI NASIL ETKİLİYOR?

Biliyoruz ki sosyal medyanın gençlerin ve tüm bireylerin hatta çocukların bile hayatını içinde. Artık çocuklar ve gençler Instagram, Facebook, Twitter gibi sosyal medya alanlarında vakit geçiriyorlar. Peki bu sosyal medya gençlerin ve çocukların hayatını nasıl etkiliyor?

Sosyal medya çocukların ve gençlerin hayatını olumsuz bir şekilde etkiler. Çünkü tüm vakitlerini sosyal medya ve telefon ile iç içe geçiren çocuklar ve gençler için hem akademik başarıları açısından hem de sosyal olarak hayatlarını olumsuz etkiler. Ayrıca sosyal medya aracılığıyla bir çok dolandırıcılık ve kaçırılma olayı yaşanmıştır.

Sosyal medyanın neden olduğu olumsuzluklar: stres, ruh hali bozukluğu, endişe, depresyon, uyku bozukluğu, bağımlılık, özensizlik, ilişkiler, imrenme ve yalnızlık.

**Stres:** İnsanlar günlük stres ve sıkıntılarında uzaklaşmak için sosyal medyaya başvuruyor. Ancak yapılan araştırmalar sosyal medyanın stresi gidermek yerine daha fazla strese yol açtığını söylüyor.

**Ruh hali bozukluğu:** Yapılan araştırmalar sosyal medyada 20 dakikadan fazla vakit geçirenlerin ruh hallerinin inişe geçtiğini göstermektedir. Bunun sebebi ise insanların sosyal medyanın boş zaman kaybı olduğunu bildikleri halde

### Karabük-Safranbolu Gezi Rehberi

Albina Sarı

Safranbolu, Karabük ilinin en büyük ve gelişmiş ilçesidir. Evleri ile ünlü olan Safranbolu 'Eski ve Yeni' Safranbolu olarak ikiye ayrılmaktadır. 18 Aralık 1994 tarihinden beri Dünya Miras Listesi'nde yer almakta ve turistik ilgi çekmektedir. İsmi bölgede yetişen ve Dünya'nın en pahalı baharatı olan safranadan alır.

Safranbolu coğrafi konumu nedeniyle tarih boyunca idari ve ticari bir merkez olmuştur. 2000 nüfus sayımına göre nüfusu 47.257'dir.

Türkler tarafından kesin alması 1196 yılındadır. Osmanlı zamanında 17. yüzyılda İstanbul-Sinop yolu üzerinde olması nedeniyle tarihteki en önemli dönemini yaşamıştır. 1939'da çalışmaya başlayan Karabük Demir Çelik Fabrikası ile Karabük ilgi merkezi durumuna gelmiştir.

Yarı alıptay, üç odalı Pontian Yunan stiline depreme dayanıklı evleri korunmuştur. UNESCO tarafından 17 Aralık 1994 tarihinde Dünya Miras Listesi'ne alınarak "Dünya Kenti" ünvanını almıştır. Dünya Miras Şehirleri Organizasyonu'nun (OWHC) aktif üyesi olan Safranbolu'da 2000 yılında OWHC yönetim kurulu toplantısı düzenlenmiştir.

### KİTAPLAR ÇOCUKLARIN GELİŞİMİNİ ETKİLER Mİ?

"Biliyoruz ki çocuk gelişimi için kitapların büyük bir yeri vardır. Kitapların çocuklar için büyük bir önemi vardır. Çocukların ders başansı ve kelime hazinesini artırır, hayal güçlerini geliştirir ve günlük hayatlarında daha aktif olmalarını sağlar. Her çocuğun kitapla ilişkisi aynı şekilde ve aynı hızda gerçekleşmeyebilir.

"Doğumla başlayan bu dönem, bebeğin çok hızlı bir şekilde bedensel, zihinsel ve sosyal anlamda da gelişme çağıdır. Bu dönemde bebeğin yetenekleri gelişir, alışkanlıklar şekillenir. Bebekler bu dönemde, çevrelerini tanıyabilmek için duyu organlarını kullanmaya başlarlar. Aynı şekilde yürüyüp, konuşmaya başlayarak da bağımlılıktan bağımsızlık aşamasına geçiş yaparlar." (pedagoğsitesi)

"Çocuk Vakti'nin hazırlanmış olduğu "Türkiye'nin Okuma Alışkanlığı Karnesi" isimli çalışma incelendiğinde de görülecektir ki; okuma alışkanlığının kazanılması için en etkili üç dönem, çocukluk, gençlik ve yetişkinlik dönemleri; en etkili üç toplumsal kurum ise aile, okul ve çevredir." "Çocuk Vakti'nin hazırlanmış olduğu "Türkiye'nin Okuma Alışkanlığı Karnesi" isimli çalışma incelendiğinde de görülecektir ki; okuma alışkanlığının kazanılması için en etkili üç dönem, çocukluk, gençlik ve yetişkinlik dönemleri; en etkili üç toplumsal kurum ise aile, okul ve çevredir."(pedagoğsitesi)

Öğrenciler bu çalışmalarını tamamladıktan sonra kütüphane öğretmeni çalışmalarını MLA kurallarına uygun olup olmadığına bakarak öğrencilere dönütler vermiştir. Öğrenciler bu çalışmada kaynakça belirtme konusunda zorluklar yaşamışlardır. Araştırmacı hipotez oluşturma ve bunu yazıya dökme konusunda öğrencilerin başarılı olduğunu gözlemlemiştir.

Araştırmacı öğrencilerin makale yazmaya başlamadan önce sorgulama cümlesi üzerine beyin fırtınası yapmalarını sağlamıştır. Sorgulama cümlesine yönelik bir

form dağıtarak çalışma öncesinde öğrencilerin doldurulması sağlanmıştır. Daha sonra kâğıtlar toplanarak araştırmacı tarafından incelenmiştir. Makale sürecinin başında KAA kodlu öğrencinin sorgulama cümlesine ilişkin örneği aşağıda verilmiştir.

SOSYAL BİLGİLER

ÜNİTE ADI: Küresel Kaynaklar

ANAHTAR KAVRAM: Evrensel etkileşimler

EVRENSEL BAĞLAM: Adalet ve Gelişim (Demokrasi)

**Sorgulama Cümlesi :** Bir çalışmanın bilimsel olması için gerekli araştırma yöntemleri ve süreçleri nasıl geliştirilmelidir? Fikirlerinizi yazınız.

İlk önce konumuzu belirleyip konu üzerinde araştırma yapmalıyız. Daha sonra bu konu üzerinde daha fazla bir bilgi kazanıp konuyla ilgili bir hipotez yapmalıyız. Son olarak belirlediğimiz konuyu anlattığımız bir makale yazmalıyız.

Öğrenci KAA'nın sorgulama cümlesi ile ilgili yorumunda baktığımızda kazanım ile ilgili kavramlara yer verdiği görülmektedir. Bilimsel bir çalışma için konunun belirlenmesi, araştırma yapılması ve hipotez ile ilgili süreçleri yorumunda yansıtmıştır. EBG kodlu öğrencinin sorgulama cümlesine ilişkin örneği de şu şekildedir.

SOSYAL BİLGİLER

ÜNİTE ADI: Küresel Kaynaklar

ANAHTAR KAVRAM: Evrensel etkileşimler

EVRENSEL BAĞLAM: Adalet ve Gelişim (Demokrasi)

**Sorgulama Cümlesi :** Bir çalışmanın bilimsel olması için gerekli araştırma yöntemleri ve süreçleri nasıl geliştirilmelidir? Fikirlerinizi yazınız.

Daha önceden yapılmış bilimsel araştırmalara bakılabiliriz. Sadece bir değil bir sürü kaynaktan araştırma yapmalıyız. Çalışmanın konusunu belirleyip bir hipotez geliştirmeli, araştırmalı hipotezin doğruluğunu kontrol edip rapor etmeliyiz. Gerekli.

Öğrenci EBG bir çalışmanın bilimsel olması için gereken araştırma yöntemleri ve süreç ile ilgili daha önce hazırlanmış araştırmalara bakılabileceğini, çalışmanın konusu ve hipotezin geliştirilmesi gerektiğini belirtmiştir. Hipotezin geliştirilmesi ve doğruluğunun tespitinden sonra rapor olarak yazılması gerektiğini ifade etmiştir.

Yine bu yorumlardan çıkarılabilecek sonuç ise öğrencilerin bilimsel bir çalışma için yapılması gereken aşamaları doğru bir şekilde kavramış olmalarıdır. ETO kodlu öğrencinin sorgulama cümlesine ilişkin örneği aşağıda verilmiştir.

SOSYAL BİLGİLER

SCHOOLS

Ünite Adı: Küresel Kaynaklar

Anahtar Kavram: Evrensel etkileşimler

Evrensel Bağlam: Adalet ve Gelişim (Demokrasi)

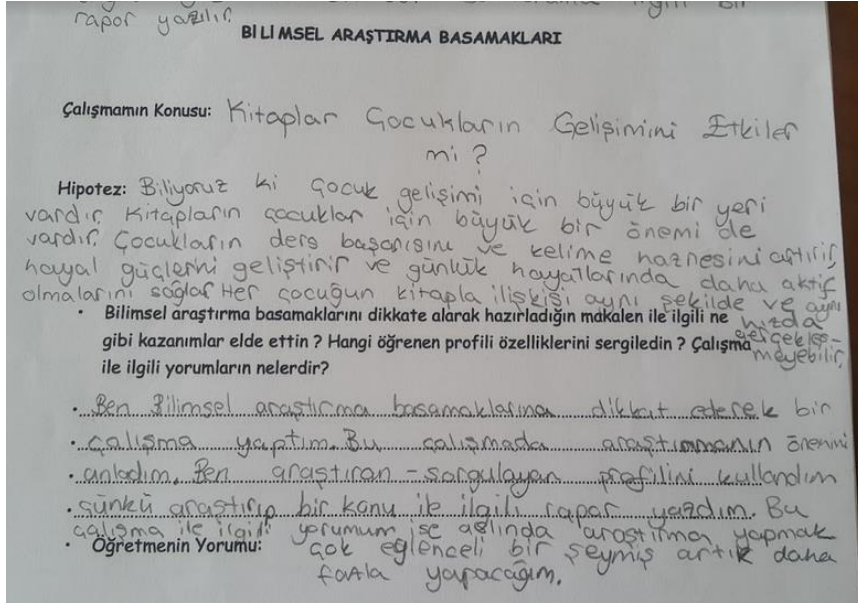
**Sorgulama Cümlesi :** Bir çalışmanın bilimsel olması için gerekli araştırma yöntemleri ve süreçleri nasıl geliştirilmelidir? Fikirlerinizi yazınız.

internetten kitaplardan araştırmalıyız.

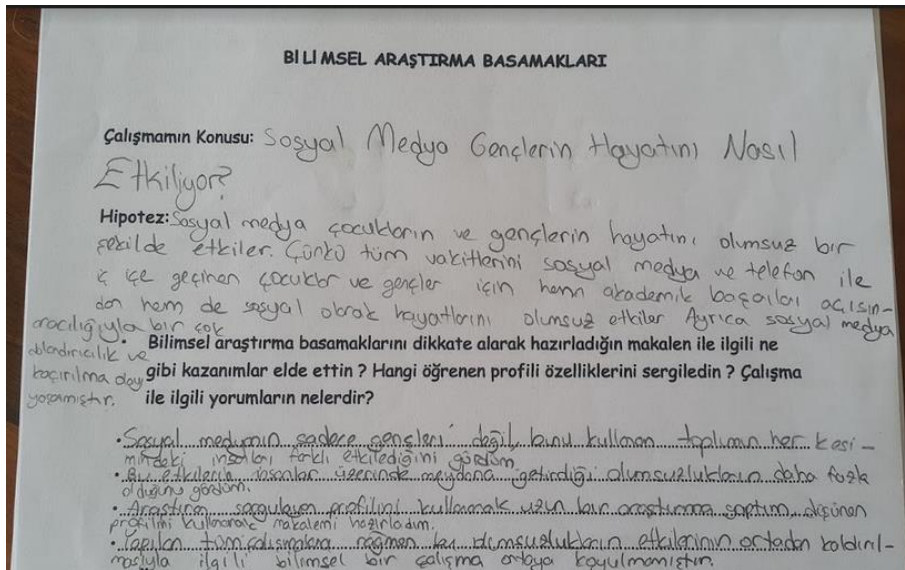
Öğrenci ETO forma sadece internetten ve kitaplardan araştırmalıyız yazmıştır. Öğrencinin yorumunu incelendiğinde konu ile ilgili kavramlara yer veremediğini ya da bunları ifade etmediği görülmektedir. Araştırmacı bu formu inceledikten sonra makalelerin tamamlanması aşamasında bu öğrencinin aynı zamanda nitelikli bir makale çıkaramadığını gözlemlemiştir. Araştırmacı bir ürün çıkarmaya yönelik etkinliklerde öncesinde dağıtılan bilgi düzeyini ölçmeye yönelik formlarda öğrencilerin ürün çıkarmada zorlanacağını önceden tespitinin mümkün olacağını sonucuna varmaktadır. Belki bu gibi çalışmalarda eksik kalan öğrenci ürün öncesi bireysel olarak tekrar bilgilendirilebilirse daha nitelikli ürünler çıkarabilecektir diye düşünülmektedir.

Öğrenciler makalesini hazırladıktan sonra makalesi ile ilgili dönüşümlü düşünce yazısını yazan öğrenciler çalışmalarının konusu, hipotezleri, elde ettikleri kazanımlar ve yorumlarını yazmışlardır. KINÖ kodlu öğrenciye ait örnek ekte verilmiştir.

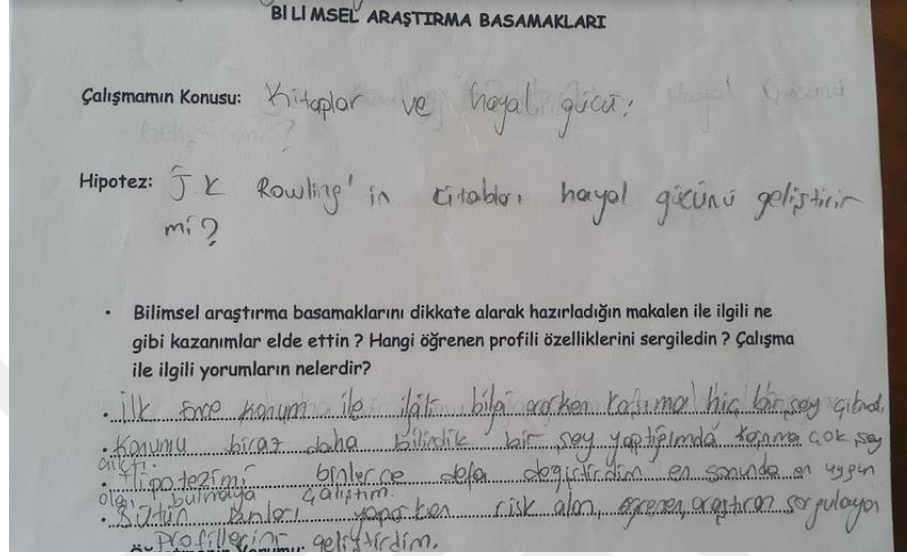




KINÖ kodlu öğrencinin yorumlarına bakıldığında hipotezini net olarak ifade etmiştir. Çalışmasının konusunu ‘Kitaplar Çocukların Gelişimini Etkiler mi?’ olarak belirleyen öğrenci hipotezinde kitapların çocukların gelişimini etkilediğine değinerek bunu kanıtlar nitelikte açıklama yazmıştır. Yorumlarında araştırmanın önemini anladığına, araştıran- sorgulayan bir profil özelliği kullandığına değinmiştir. Öğrencinin çalışmasına dair en önemli yorumu araştırma yapmanın çok eğlenceli olduğu ve daha fazla kullanacağına dair yazdığı cümle olmuştur. KEİ kodlu öğrencinin makale yorumuna ilişkin örnek aşağıda verilmiştir.



KEİ kodlu öğrenci yapmış olduğu makale yorumunda tıpkı KINÖ kodlu öğrenci gibi konusunu yazdıktan sonra hipotezi destekleyen cümlelerle birlikte hipotezini ifade etmiştir. Öğrenci uzun bir araştırma yaptığına ve düşünen, araştıran- sorgulayan öğrenen profili özelliklerini kullandığına değinmiş olduğu görülmektedir. EBG kodlu öğrenci makale yorumuna ilişkin örnek aşağıdadır.



EBG kodlu öğrenci çalışmasının konusunu kitaplar ve hayal gücü olarak belirlemiş. Hipotez olarak ise J.K. Rowling'in kitapları hayal gücünü geliştirir mi? diyerek doğrudan hipotezine yer vermiştir. Diğer dönüşümlü düşünme yazılarına oranla en doğru çalışmalardan biri bu öğrencinin çalışması olduğu tespit edilmiştir. Öğrenci ilk belirlediği konunun araştırılmasının güç olması nedeniyle daha bilindik bir konu belirlemeye karar vermiş. Bu konu ile ilgili daha fazla araştırma yapılması nedeniyle kitaplar ile ilgili bir araştırma yapmaya karar vermiştir. Hipotezi ile ilgili de sürekli denemeler yaptığını ifade etmiştir. Bu sebeple risk alan, öğrenen, araştıran-sorgulayan öğrenen profili özelliklerini gösterdiğini ifade etmiştir.

Araştırmacının bu başlık altında yaptığı bir diğer etkinlik ise hem “Kültür ve Miras” hem de “Bilim, Teknoloji ve Toplum” öğrenme alanlarını kapsayabilecek ‘Nümizmatik Benim Param’ etkinliği olmuştur. Bu etkinlikte öğrenciler önce animasyon ve belgesel izlettirilerek Nümizmatik ile ilgili bilgilendirilmişlerdir. Daha sonra ise kil dağıtılarak kendi uygarlıklarına ait para tasarımları istenmiş. Bu duruma kanıt teşkil edecek görseller aşağıda verilmiştir.



Öğrenciler kendi paralarını tasarladıktan sonra Kültür ve Miras öğrenme alanına yönelik işledikleri kavramları tekrardan araştırıp bir uygarlık tasarlamışlardır. Öğrencilerin bu tasarımlarında bazı öğrencilerin ticaret yolu, coğrafi özelliği, geçim kaynağı ve siyasi olaylara yer verirken bazıları ise sadece uygarlık ismi ve parasının görselini paylaşan bir sunum hazırlamıştır. Hayal güçlerini kullanarak uygarlık tasarlayan öğrenciler etkinlik sonrası uygulanan Google formda bu etkinlikle ilgili düşüncelerini belirtmişlerdir. KYT kodlu öğrencinin sunumuna ilişkin bir örnek aşağıda verilmiştir.

### YATÜ DEVLETİ HAKKINDA BİLGİLER

- ◆ **Devletin Adı:** YATÜ Devleti
- ◆ **Kraliçemizin Adı:** Yağmur
- ◆ **Para Birimimiz:** YATÜ Parası



### YATÜ DEVLETİ HAKKINDA BİLGİLER~2

- ◆ **Geçim Kaynaklarımız:** Tarım Ve Hayvancılık
- ◆ **İTTİFAK Kurduğumuz Devletler:** ZEYNUS, FASULYE Ve BEGÜMİSTAN Devletleri
- ◆ **Savaşığımız Devletler:** Kilonoviç, Eymenistan Ve Talyanya Devletleri
- ◆ **Başkentimiz:** Yanus Sehri



## YAPTIĞIMIZ BAZI SAVAŞLAR

BUNAG SAVAŞI

EYEMENİSTAN DEVLETİ  
Eymenistan Devleti

YATÜ DEVLETİ  
Yatü Devleti

♦ Eymenistan Devleti ile yaptığımız Bunag savaşında Eymenistan Devleti paralı asker kullandığı için savaşı kaybetti. Ayrıca YATÜ Devletinin bu savaşı kazanmasında Hilal taktiğinin de payı vardır.

Öğrenci KYT hazırlamış olduğu sunumda geçim kaynaklarından, başkentinden ve ittifak kurduğu devletlerden bahsetmiştir. Ayrıca yapmış olduğu savaşlardan bahseden öğrenci savaşı kazanmasının sebebini konularla ilişkilendirerek hilal taktiğinden bahsetmiştir. EBK kodlu öğrencinin hazırlamış olduğu çalışmaya ilişkin görsel aşağıda verilmiştir.

### İtilaf olan devletler:

Yıldız Kralığı  
Fasulye Devleti  
Wildan Geldan

Falcon Krallığı kavimler göçü olduğu zaman Orta Asya'da kuruldu ve Çin'le İpek Yolu'nu almak için beş tane savaş yaptı. Benim devletiğim yani Falcon Krallığı sadece bir savaşta yenildi beşinci savaşı Çin'in yendiği İpek Yolu'nu aldı ama Çin'ni işgal etmedik çünkü biz de Türklük özeliğimizi kaybetmemek için ama Çin'in vergiye bağladı. Ayrıca Falcon Krallığı ticaret tarım ve hayvancılıktır. Ülkemin ekonomisi çok iyi durumda.

EBK kodlu öğrenci hazırlamış olduğu çalışmasında konu ile ilgili kavramlara yer vermiştir. Fakat sunumunda kapsamlı bir paylaşımda bulunmamıştır. Öğrenmiş olduğu devletlerin özelliklerini baz alarak onların kısa özelliklere yer verdiği görülmektedir. KINÖ adlı başarılı bir sonum hazırlayan öğrenciye ilişkin sunum örneği aşağıda verilmiştir.



## Özgürler Devletinin Kuruluşu

Özgürler devleti Kavimler Göçüyle birlikte Orta Çağ'ın başında özgür bir kadın Irmak Naz Özbey tarafından kuruldu.



## DEVLET BİLGİLERİ

- Devletin Kuruluş Tarihi: Orta Çağ
- Kurucusu: Irmak Naz Özbey
- Başkenti: Özüler
- Para Birimi: Öz
- Kardeş Devletler: Ablina İmparatorluğu, İlhanlılar Devleti

## ÖZGÜRLER PARASI



## Özgürler Parası Tarihi

İmparatoriçe Irmak ülkesine ait bir para birimi olmasını düşünmüştür. Bakırdan para ürettiler. Paralarını özenli bir işçilikle ürettiler.

Sunumlar içerisinde şüphesiz en dikkat çeken KINÖ kodlu öğrencinin çalışması olmuştur. Öğrenci devletin kuruluşuna yer vererek devlet bilgilerini aktarmıştır. Ayrıca parasının görselini koyan öğrenci parasının tarihine de değinmiştir. Paralarının bakırdan yapıldığı bilgisini paylaşan öğrenci konularla rahatlıkla ilişki kurabildiğini göstermiştir.

## Özgürler Devletinin Durumu

Özgürler devleti her konuda ülkenin vatandaşları ve diğer insanlar için adaletli davranmıştır. Bu devlet hukukla ilgili bir anayasa yapmıştır. İnsanlar birbirine iyi davranır anlaşılardı.

## Özgürler Devleti Tarihi

Kavimler Göçüyle birlikte Orta Çağın başlangıcında özgür bir kadın olan Irmak Naz Özbey tarafından Özgürler Devleti kuruldu. Başkentleri Özüler'dir. Kendi paralarını bastılar, birimi ise Öz'dü. İmparatoriçe Irmak ve ülke toyu ülke sınırlarını genişletmek için ticaretle uğraşmaya başladılar. İpek Yoluna hakim olmak için YDS Devleti ile savaş yaptılar. Bu savaşı Özgürler Devleti kazandı. Ülke hem sınırlarını çok genişletmiş hemde İpek Yoluna da hakim olmayı başarmıştır. İpek Yolu üzerinde 50 km de bir kervansaraylar yaptılar ayrıca buralarda ücretiz kalmabilir ve dinlenilebilir. İpek Yolu yönetimi Özgürlerin yönetimideydi. İmparatoriçe Irmak öldükten sonra kardeşi Bora Deniz Özbey İmparator oldu.

Öğrenci devlet, hukuk ve anayasa gibi kavramlara da rahatlıkla yer verebilmiştir. Ayrıca İpek Yolu'na hâkim olmak adına sınıf arkadaşlarından birinin devleti olan YDS devleti ile savaştığı bilgisini vermektedir. Ayrıca kervansaraylar ile bilgi vererek 50 km de bir yapıldığını ve ücretsiz olduğunu aktarmıştır. İmparatoriçe öldükten sonra ülke yönetiminin hanedan üyelerine kaldığı bilgisini paylaşmıştır.

» İmparator Bora zamanın da ülkenin sınırları daha da genişledi. Ülke daha kültürlü bir hale geldi. Ülkenin nüfusu arttı. İmparator Boranın tahtta yeri uzun sürmedi. Ağır bir hastalıktan dolayı öldü. Onun yerine daha çocuk olan ikiz oğlu ve kızı Ali ve Ece geçti. YDS devleti bu olayı Özgürleri yıkmak için bir fırsat olarak buldu ve Kaanlı Devletiyle birlikte Özgürlülere savaş açtılar. Daha deneyimsiz olan İmparatoriçe, imparator ve bütün Özgürlüler savaşa karşı sonuna kadar savaştılar. Ancak savaşı kaybettiler ve Özgürlü devleti tarihten silindi.

Yukarıda sunum sayfasında en dikkat çeken nokta ise tecrübesiz olan devlet yöneticisinin savaşta yenildiği bilgisini paylaşması olmuştur. Tecrübesiz devlet lideri karşısında YDS devleti ve Kaan devletinin birleşerek savaş ilan ettiğini ve savaşı kaybederek tarih sahnesinden silindiğini ifade etmiştir.

Öğrencilerin hazırlamış olduğu bu sunumlar genel olarak değerlendirildiğinde konular ile ilgili ne kadar kavrama ve bilgiye vakıf olduklarını rahatlıkla tespit edebileceği düşüncesi ortaya çıkmaktadır. Öğrenciler yapmış oldukları bu uygulamada bir kupa para tasarımına bir kupa da sunuma almışlardır. Ayrıca niteliği en beğenilen sunuma da sınıf içerisinde küçük kâğıtlara isim yazarak oylama yapılmış ve kazanan bir kupa verilmiştir. Kazanan öğrenci yukarıda sunumu paylaşılan KINÖ kodlu öğrencidir.

Öğrencilerin etkinlikle ilgili görüşleri aşağıda verilmiştir:

Sınıfta yaptığımız Nümizmatik etkinliği bir hayli ilginçti. Çünkü ilk kez kille oynama fırsatımız oldu. Üstelik kendi paramızı yaptık. Dönem başından beri yaptığımız belki de en eğlenceli oyunlaştırma özelliğine sahip uygulamaydı. Bu tür uygulamaların yapılması dersi daha eğlenceli ve öğretici yapıyor.

Bu hafta yapılan etkinlik çok iyiydi. Motivasyonumuz çoktu çünkü birbirimizin uygarlıklarıyla ilişki kurabildik. Gerçek gibiydi ve çok eğlendim. Konuları tekrar etmiş oldum.

Konuyla ilgili olması çok eğlenceliydi. Üstelik kupa kazanmak çok eğlenceli oluyor. Dersler keşke hep böyle işlense ders olduğunu anlamadım bile hem de isteyerek bilmediğim kelimeleri öğrenmeye çalıştım.

Külle oynamayı çok sevdim. Sunum mantıklıydı ama keşke evde yapıp gelseydik benim zamanım yetmedi.



SOSYAL BİLGİLER Süreç Değerlendirme		
Antropoloji ✓	Güzel Sanatlar ✓	Konoloji ✓
Psikoloji, Matematik, İngilizce, Fizik ✓	Kimya ✓	İstatistik ✓
Arkeoloji ✓	Zooloji ✓	Zooloji ✓
İpek yolu ✓	Konoloji ✓	Kırsal Yolu ✓

Öğrencilerden 12 kutucuktan hepsini doğru yerleştirenler 1 kupa kazandılar. Öğrencilerin içerisinde başarıları en düşük öğrenci 4 doğru yapan KAA kodlu öğrencidir. Kavramlar ile ilgili bilgi eksikliği olan öğrenci ile süreç değerlendirme sonrasında bireysel paylaşımlarda bulunulmuştur.

SOSYAL BİLGİLER Süreç Değerlendirme		
1. Soru	2. Soru	3. Soru
Antropoloji ✓	Büyük Sayı ✓	Tarih ✓
1) P 2) A 3) M 4) A 5) M 6) T ✓		Metropolaj ✓
Arkeoloji ✓	Sosyoloji ✓	Metropolaj yolu dışındaki Bazılarınız? ✓
İpek yolu ✓ Ticaret ✓	Beyrut ✓ Salyan ✓ Diyarbakır ✓	Baharat yolu ✓



Öğrencilerin süreç değerlendirmeden aldıkları doğru sayıları aşağıda verilmiştir.

<b>Kutucuk Doğru Sayısı</b>	<b>Öğrenci Kodları</b>
<b>12 Doğru</b>	EBK , KINÖ , EEÖ , KEİ , EAM , KNE , ETD ,
<b>11 Doğru</b>	ETO , EEG , KBS , EEO ,
<b>10 Doğru</b>	KYT , EBG , KEB , EMYE , EYS
<b>9 Doğru</b>	-
<b>8 Doğru</b>	EAEB , EKG
<b>7 Doğru</b>	-
<b>6 Doğru</b>	-
<b>5 Doğru</b>	EKA
<b>4 Doğru</b>	KAA
<b>3 Doğru</b>	-
<b>2 Doğru</b>	-
<b>1 Doğru</b>	-

Öğrencilerin sonuçları incelendiğinde 7 öğrencinin oldukça başarıyla tüm kutucukları doğru olarak cevaplandıkları görülmektedir. 4 öğrencinin 11 kutucuğu, 5 öğrencinin de 10 kutucuğu doğru doldurduğu tespit edilmiştir. Bu öğrencilerin başarılı oldukları söylenebilir. 12 soruluk süreç değerlendirme çalışmasında 16 öğrencinin iyi sayılacak sonuçlar elde ettiği görülürken 2 öğrencinin de orta seviyede olduğu tespit edilmiştir. EKA ve KAA kodlu öğrenciler öğrenilen kavramlar konusunda oldukça zayıf kaldıkları için öğrencilerle ders sonrasında bireysel görevlendirmeler yapılmıştır.

#### **4.2 GÖZLEM, GÖRÜŞME VE DİĞER DOKÜMANLARA İLİŞKİN BULGULAR**

Bu kısımda öğrencilere uygulanan gözlem, mülakat, form, öğrenci günlükleri ile içerik analizine göre ortaya çıkan verileri değerlendirmeye yönelik bulgulara yer verilmiştir.

#### 4.2.1 Gözlem Sonuçlarına İlişkin Bulgular

Araştırmacı sınıf içerisinde ve dışındaki etkinliklere öğrencilerin vermiş olduğu tepkileri gözlemleyerek not almıştır. Aynı zamanda etkinlik sürecinde öğrenci performans ve katılımlarını listeleyerek günlüklerinde yer vermiştir. Araştırmacı etkinlik sonrasında sınıfın genel durumunu betimlemek adına notlar almasının yanında kullandığı Bay Murtaza, Google Classroom ve Edmodo gibi araçlarla etkinlik öncesinde kısa notlar almıştır. Araştırmacının aldığı notlara ilişkin iki örnek aşağıdadır.

Kelime Oyunu - 1

13.11.2018 Salı

Öğrencilere bir önceki dersten sonra [classroom](#) üzerinden evde pratik yapmaları adına 5 soruluk halini göndermişim. Evde pratik yapıp hazırlanarak gelmeleri iyi oldu.KEB konuları tekrar bile etmiş. İnanılmaz motive olmuşlardı. Soruların zor olanını Cuma günü Bay Murtaza ile ipucu sormam öğrencilerin oyunlar arasında bağlantı kurmalarını sağladı. Derse karşı zayıf olduğunu düşündüğüm ETO bu oyunda inanılmaz başarılıydı. Bence kavram ağacı üzerinden verdiğim çalışmalar nedeniyle daha iyi öğrenmeye başladılar. Oyunu oynarken kura kullanmama çok sevindiler. Kura programı sınıf listesini atarak çalışıyor. Çok işe yaradı. EKA bu derste yine kopyalar vermeye çalıştı ama diğer oyuna nazaran sinirli değildi şans ihtimalini daha çok sevdi çocuklar.

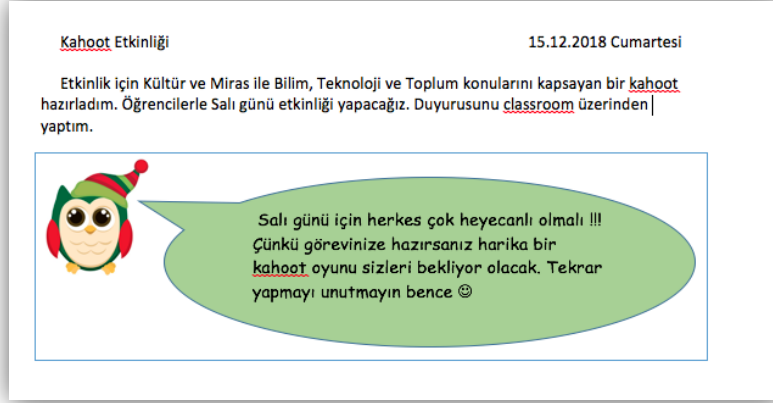
Oyun Tasarımı Sınıf Uygulaması

12.02.2019 Salı

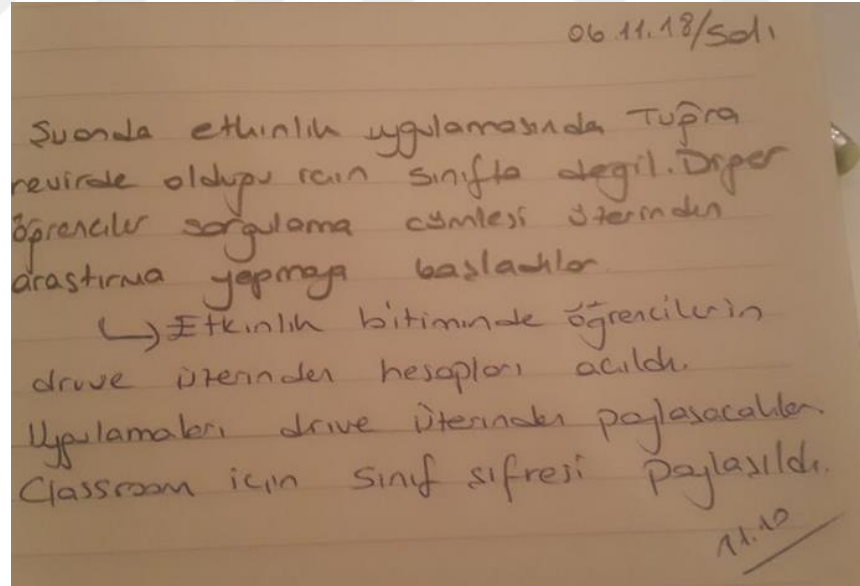
Öğrenciler oyunlarını tanıttılar. Özenli çalışmalar yapmışlar. EKG çalışmasını evde unutmuş annesi fotoğrafını attı. Dersten önce ağıladı onun oyunuyla oynayamayacağımız için. Diğer ders mutlaka oyununu tanıtmak adına zaman vermeliyim.

Derste oynarlarken inanılmaz keyif aldılar. Grup oluşturup bir süre oynadıktan sonra grupları değiştirdiler. Süre olarak fazla zaman aldı hem tanıtım hem oyun iki ders saati gitmiş oldu. Ama çok nitelikli çalışmalar hazırlamışlar. Özellikle KBS ve [ETO'nin](#) soru kartları tüm kazanımlara ve kitaplardaki kavramlara yönelikti. Hatta hatırlatma başlığında genel kültür soruları da koymuşlar. EAEB , EMYE ve KAA çalışmaları biraz özensiz olmuş. Daha doğrusu soruları oldukça kolay hazırlanmış. Sınıfta oynarken ve tanıtım yaparken gönülsüz olmalarının sebebi sanırım bunu fark etmeleri oldu. KAA ders bitiminde tekrar oyun hazırlayabilir miyiz diye sordu.

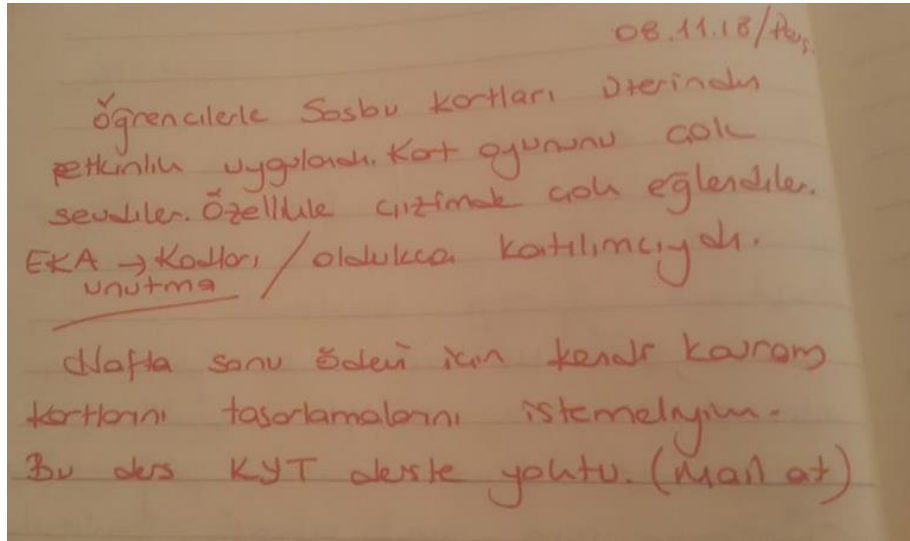
Araştırmacı yukarıda yer verdiği günlüklerinde etkinlik sonrasında kendine kısa notlar alındığı görülmektedir. Kendine aldığı notları incelediğinde bu gözlem notlarında öğrencilerle ilgili durumları betimlenmiştir. Aynı zamanda öğrencilere sık sık Google Classroom üzerinden bilgilendirmeler göndermiştir. Bunlarla ilgili planlamalarda günlüklerinde yer almaktadır. Bu duruma ilişkin kanıt teşkil edecek görsel aşağıdadır.



Araştırmacı öğrenciler ile ilgili yaptığı kupa analiz tablosu için ders içerisinde kendisine kısa notlar almıştır. Analiz tablosu için sınıf listesinin bulunduğu bir tabloyu kullanmıştır. Öğrencilerin tamamladığı ya da tamamlayamadığı görevleri bu tabloya işlemiştir. Öğrencilerin oyuna dâhil olamadığı ya da okulda bulunmadığı günlere dair ayrıntılar araştırmacının defterine kısa notlar şeklinde yazılmıştır. Bu duruma ilişkin örnek aşağıda verilmiştir.



Öğretmen günlüğünde uygulama sürecinde sorgulama cümlesi verildiği ve öğrencilerin araştırma yapmaya başladıkları aktarılmıştır. Ayrıca uygulanacak etkinliklerle ilgili kullanılacak web 2.0 araçları öğrencilerle paylaşarak süreçte kullanılmaya başlanmıştır. Öğretmenin sürece ilişkin not defterine aldığı bir başka kısa not örneđi aşağıda verilmiştir.



Öğretmenin aldığı notlarda öğrencilerin Sosbu etkinliğinde kart oyununu çok seve diğerleriikleri belirtilmiştir. Sosbu oyununda etkinliklerden biri kartta verilen kavramı çizerek anlatmaktır. Araştırmacı öğrencilerin çizimde çok eğlendiklerini dile getirmiştir. EKA kodlu öğrencinin de özellikle katılımcı olduğuna değinmiştir. Derste olmayan öğrencilere yerine getirilecek sorumluluk ile ilgili mail atılması gerektiğini not olarak almıştır. Bunun sebebi sorumluluk sonucunda alacağı kupa hakkında eksik kalmamasıdır.

“Nümizmatik Benim Param” etkinliğine ilişkin öğretmenin gözlem notu aşağıda verilmiştir.

#### Nümizmatik Benim Param

Bu etkinlikte önce kili dağıtarak sürece başladım. Kille oynarken vakit kaybetmeye başladılar. Belgeselde izledikleri para oluşumundan yola çıkarak kendi paralarını tasarladılar. EKG tabletinden araştırmış en ilginç uygarlık isimlerinden kendine para tasarlamaya çalışıyor. KINÖ çok detaylı çalışıyor sorduğu sorular özellikle diğer arkadaşlarını yönlendir nitelikte. EAEB parası bozulan KYT 'ye ve diğer arkadaşlarına yardımcı oluyor. Bu etkinlikte birbirleriyle yardımlaşa çalışmaları özellikle dikkat çekici olandı.

Bu derste uygarlıklarını tasarlıyorlar. Parasını tasarlamayı bitiren sunumlarına başladı bile. KAA yine grubun gerisinde kaldı. Ama arkadaşları yardımcı oluyor. ETO ve EEG gibi çekingen yapıdaki öğrenciler ittifak devleti ararken inanılmaz sosyalleştiler oldukça aktif olduklarını gözlemledim. Öğrencilerin sordukları sorulardan kavramları iyi öğrendiğini görüyorum.











Yine teneffüs oldu ve yine çıkmıyorlar. Bitiren öğrenciler drive üzerinden paylaşmaya başladı bile. KEI bitirmiş ama KAA' ya yardım etmek için ekstra kil istedi. Bu etkinlikte hem çok eğlendiler hem de birbirlerine çok destek oldular.















süreçte öğretmenin notlarında da paylaştığı gibi daha aktif katılım sağladıkları 10 öğrencinin toplamda 16 ekstra çalışma yaparak kupa kazandığını görülmektedir. Aşağıda bu durumla ilgili öğretmen gözlem notu örneği yer almaktadır.

Bugün KAA ve EBG 'Wonder Wall' merak duvarında yer alan 'Orhun Yazıtları' ile ilgili ekstra çalışma almak istediklerini ifade ettiler. İki birlikte sınıfa sunum yapmak istediklerini bunun için araştırma yaparak sunumu önce benimle paylaşmak istediklerini söylediler. Bence özellikle sınıfın akademik olarak gerisinde kalan KAA için güzel bir girişim. Motivasyonları artmışken bende harika olacağını hatta diğer sınıflara da drive üzerinden paylaşılacağını ifade ettim.

Öğretmenin notlarında paylaşılan ifadelerle bakıldığında sınıfın gerisinde kalan öğrencilerin bu süreçte motivasyonlarının arttığı, bireysel çalışmalar yaptıkları ve tüm sınıfla bu çalışmayı paylaşmak istedikleri görülmektedir. Öğretmen diğer öğrencileri de bu süreçte pekiştirmek için sunum yapan öğrencilere Edmodo üzerinden haftanın öğrencisi rozetini vermiştir. Aşağıda bu durumu gösteren örnek bir görsel verilmiştir.

Notlar		Rozetleri		
Rozetleri				
Öğrenciler		 Homework Helper	 Hard Worker	 Student of the Month
 [Redacted]	0/3	✓	✓	✓
 [Redacted]	1/3	✓	✓	✓
 [Redacted]	1/3	✓	✓	✓
 [Redacted]	2/3	✓	✓	✓
 [Redacted]	0/3	✓	✓	✓
 [Redacted]	0/3	✓	✓	✓
 [Redacted]	2/3	✓	✓	✓

Öğrenciler bu rozeti alıp sunum yapan arkadaşlarını gördükçe daha fazla sayıda öğrenci 'Wonder Wall' yani merak duvarında bulunan kavram ve araştırma sorularına yönelik daha fazla çalışma yapmıştır. Araştırmacı günlüklerinde bu süreçten de bahsetmiştir. Bu duruma kanıt teşkil edecek bir görsel ve araştırmacının gözlem notu aşağıda verilmiştir.

Notlar		Rozetleri		
Rozetleri				
Öğrenciler		 Homework Helper	 Hard Worker	 Student of the Month
	0/3	✓	✓	✓
	2/3	✓	✓	✓
	1/3	✓	✓	✓
	1/3	✓	✓	✓
	2/3	✓	✓	✓
	1/3	✓	✓	✓
	2/3	✓	✓	✓
	0/3	✓	✓	✓
	1/3	✓	✓	✓

Bugün Bay Murtaza sorusu için öğrenciler ipuçlarından yola çıkarak okulun içerisinde soruları aramaya çalıştılar. Hatta nöbetçi öğretmen gelip takıldı sürekli ona sordukları için. Öğle tatilinde güzel bir serüven oldu onlar için bu sefer zor bir yere kütüphaneye saklamıştım. Bu arada dün KBS 'Wonder Wall' merak duvarında bulunan araştırma sorularını güncelleyip güncellemeyeceğimi sordu. Bende Cuma günü güncelleyeceğime dair genel bir mail attım çocuklara. EMYE , EEG , KBS , EDEÖ hafta sonu ekstra araştırma yapacaklarmış. Teneffüste toplanıp gelmişler bana yardım etmek için o sırada güncellenen araştırma konularından beğendiklerini seçeceklerini söylediler. Çocukların benim sorumluluklarımla ilgili bile hatırlatma yapmaları inanılmaz keyif veriyor. Bugün tabloyu güncelleyeceğim çocuklarla birlikte.

Araştırmacının gözlem notlarında, öğrencilerin gönüllü çalışma yaptıkları 'Wonder Wall' için dört öğrencinin teneffüste öğretmene yardım etmek adına geldikleri ve hafta sonu için çalışma yapmak adına panonun güncellenmesini bekledikleri görülmektedir. Araştırmacı öğrencilerin giderek daha fazla sorumluluk sahibi olduklarından ve araştırmacının yapacağı ya da aksattığı durumlarla ilgili öğrencilerin süreci takip ettiklerinden bahsetmektedir.

Araştırmacı öğrencilerin yaptığı tüm çalışmalarla ilgili kendine aldığı notlar dışında düzenli olarak excell tablosunda paylaştığı kupa ve seviye paylaşımlarını öğrencilerinde görebilmesi açısından drive üzerinden öğrencilerle paylaşmıştır. Bu duruma ilişkin seviye ve kupa durumlarını içeren excel tablosu aşağıda verilmiştir.



1	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	4.seviye	+	+	+	+	Şampiyon
2	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	4.seviye	+				
3	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	4.seviye	+				
4	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	4.seviye	+				
5	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	4.seviye	+	+	+	+	
6	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	4.seviye	+	+	+	+	
7	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	4.seviye	+	+	+	+	Şampiyon
8	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	4.seviye	+	+	+	+	Şampiyon
9	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	4.seviye	+	+	+	+	Şampiyon
10	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	4.seviye	+	+	+	+	
11	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	4.seviye	+				
12	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	4.seviye	+	+			
13	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	4.seviye	+	+	+	+	Şampiyon
14	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	4.seviye	+				
15	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	4.seviye	+				
16	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	4.seviye	+				
17	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	4.seviye	+	+	+	+	Şampiyon
18	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	4.seviye	+				
19	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	4.seviye	+				
20	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	4.seviye	+				

Tablo incelendiğinde, öğrencilerin çok büyük çoğunluğunun süreci aktif katılımı tamamladıkları görülmektedir. Sembolik olarak araştırma sonucunda altı öğrenci şampiyon olmuştur. Sınıf içerisinde akademik olarak oldukça geride olan iki öğrenci ise gelişim kaydederek ekstra çalışmalarla ilgili çalışmalar yaparak 4. seviyeye kadar ulaşmıştır. Öğrencilere bu süreç puansal anlamda yansıtılmamıştır. Yani puansal olarak öğrenciler yarıştırmamıştır. Buradaki amaç kendi gelişimlerini sürekli takip ederek ilerlemelerini sağlamaktır. Rekabet ortamı mevcuttur fakat bu rekabet daha çok kendi gelişimleriyle ilgili olmaktadır. Haftalık olarak kendilerini aldıkları kupalarla önceki haftalara göre değerlendiren öğrenciler araştırmacı tarafından sürekli motive edilmiştir. Araştırmacı önceki haftalara göre düşük performans gösteren öğrencilere bireysel olarak görüşmüş ve motivasyonlarını arttırmaya çalışmıştır. Bu duruma kanıt teşkil edebilecek olan araştırmacının gözlem notu aşağıda verilmiştir.

Bugün KNE ile görüştim bu hafta önceki haftalara göre katılımcı değildi üstelik hafta sonu çalışmasını da yapmamıştı. Konuyla ilgili anlamadığı yerler olduğunu soruların oralardan geldiğini ve yüzme yarışları yüzünden hafta sonu çalışmasını yapamadığını ifade etti. Ona konu tekrarı olsun diye video linkleri göndereceğim o da izleyerek tekrar edecek. Eğer sıkıntı yaşamaya devam ederse öğle tatilinde birlikte çalışmak istediğini söyledi. EEÖ de biraz takılmış durumda. Onun özel bir sebebi var. Birkaç hafta beklememiz gerekiyor.

#### 4.2.2 Öğrenci Görüşlerine İlişkin Bulgular

Araştırmacı öğrencilere eğitsel oyun destekli oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlik uygulamasından sonra öğrenme ürünlerine etkisi noktasında görüşlerini almak üzere



4 sorudan oluşan bir görüşme formu uygulamıştır. Yapılan analizler sonucunda öğrencilerin uygulama süreciyle ilgili görüşleri, aşağıda tablolarda verilmiştir.

Öğrencilere, sosyal bilgiler öğretiminde yaratıcı etkinliklerle tasarlanmış oyunlaştırma çalışmalarının katkılarını öğrenmek amacıyla, “Oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerin yararlı olduğunu düşünüyor musunuz? Neden ?” sorusu sorulmuştur. Öğrencilerin vermiş olduğu cevaplar Tablo 5’de verilmiştir.

*Tablo 5. Öğrencilerin Sosyal Bilgiler Dersinde Uygulanan Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlik Uygulamaları Hakkındaki Görüşleri*

<b>Tema</b>	<b>Kodlar</b>	<b>f</b>
<b>Bilişsel Düzeyde Yararları</b>	Olumlu katkı	3
	Öğrenmeyi kolaylaştırma	2
	Sorgulama becerisini geliştirme	1
	Unutmayı geciktirme	1
<b>Duyuşsal Düzeyde Yararları</b>	Katılımı arttırma	2
	Dersi sevme	6
<b>Dersin İşleyişine Katkıları</b>	Dersin eğlenceli hale gelmesi	3
	Derste aktif rol oynama	2

Tablo 5 incelendiğinde öğrencilerin, sosyal bilgiler dersinde oyunlaştırılmış uygulamalarla ilgili görüşleri 3 tema altında topladığı görülmektedir.

Öğrencilerin verdikleri cevaplar doğrultusunda çıkarılan kodlara bakıldığında oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle işlenen dersin yararlı ve öğrenmeye katkısının olduğu, öğrencilerin dikkatini çekmesi, kavramların daha akılda kalıcılığı ve öğrencilerin derse karşı ilgilerinin artmasının, öğrencilerin derste aktif katılımın sağlandığı tespit edilmiştir. Ayrıca katılımcıların büyük bir çoğunluğu dersin eğlenceli hale gelmesi ve dersin daha çok sevilmesi açısından olumlu katkıları

olduğunu bildirmişlerdir.

KINÖ : “ Önceki okulumda sosyal bilgiler dersini çok sevmiyordum. Anadolu ve Mezopotamya uygarlıkları konusundaki geçen tuhaf kelimeleri öğrenememiştim. Ama bu sene oyunla tuhaf kelimelerin hepsini öğrendim. Üstelik unutmuyorum.” görüşünü belirtmiştir.

EBK: “ Olumlu katkısı olduğunu düşünüyorum. Hem bende oyun hazırladım. Hazırlarken konuları unutmamamı sağladığını görmüş oldum. Daha çok derse katıldım çünkü artık derse katılmak eğlenceli hale gelmiş oldu.” açıklamasını yapmıştır.

EEÖ: “ Sosyal Bilgiler dersini seviyordum ama bu sene daha çok sevmeye başladım. Derslerin olduğu günleri çok seviyorum. Bu etkinlikler yararlı oldu çünkü daha iyi öğrenmemizi sağladı. Artık daha iyi öğrendiğimi düşünüyorum.” açıklamasını yapmıştır.

Öğrencilerin görüşleri incelendiğinde oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle tasarlanan sosyal bilgiler dersinin yararlı olduğunu ve sürece katkı sağladığı söylenebilir. Öğrencilerin ifadelerinden sürece aktif katılımlarının sağlandığı, kavramların daha iyi öğrenildiği, konuları daha kalıcı şekilde öğrendiklerini, tutum ve ilgilerinin arttığını, dersin daha eğlenceli hale geldiği ifade edilebilir.

Öğrencilere sosyal bilgiler öğretiminde oyun destekli uygulamalarda tekrar gözden geçirilmesi ve olumsuz olabilecek noktaları görebilmek adına, “Oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerde en çok zorlandığınız aşama hangisidir? Neden? “ sorusu sorulmuştur. Öğrencilerin vermiş oldukları yanıtlar Tablo 6’da verilmiştir.

*Tablo 6. Öğrencilerin Sosyal Bilgiler Dersinde Uygulanan Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlik Uygulamalarında Zorlandıkları Aşamalar Hakkındaki Görüşleri*

<b>Tema</b>	<b>Kod</b>	<b>f</b>
<b>Zaman Yönetimi</b>	Ekstra zaman verilmesi	3
	Diğer ödevler nedeniyle zaman sorunu	2
	Zaman yönetimi sorunu	2
<b>Tablet Sorunu</b>	Bozuk tablet	1
<b>Etkinlik Zorluğu</b>	Bay Murtaza'nın bulunması	2
	Kavram Kartı oluşturma	1
	Eğlenceli Tarih Oyunu yapımı	4
	Bil Bakalım Kartları yapımı	2
<b>Etkinliğin Uygulama Biçimi</b>	Grup oyunları zorluğu	3
	Etkinliklerde yönerge takibi zorluğu	1

Tablo 6 incelendiğinde öğrencilerin, sosyal bilgiler öğretiminde oyun destekli uygulamalarda tekrar gözden geçirilmesi ve olumsuz olabilecek noktaları görebilmek adına öğrencilerin verdikleri yanıtlara göre dört temada toplanarak kodlar belirlenmiş ve bu kodlar doğrultusunda yorumlanmıştır.

Öğrencilerin görüşleri incelendiğinde sosyal bilgiler dersinde oyunlaştırılmış etkinliklerle tasarlanan derslerde öğrencilerin zorlandıkları aşamalar saptanmıştır. Öğrenciler ders süresinin yetmemesi, etkinliklerin bazılarının zorlukları ve farklı derslerin ödevleri nedeniyle zaman ayıramadıklarını bu aşamalarda zorlandıklarını iletmışlerdir. Öğrencilerden biri bu süreçte tablet arıza sorunu yaşadığı için verilen görevleri tamamlamakta zorluklar yaşamış ve araştırmacı bu süreçte alternatif yollar bulmaya çalışmıştır. Etkinliğin uygulama biçimi ile ilgili özellikle grup çalışmalarında yaşanan zorluklarla ilgili ve el becerisi gerektiren bazı tasarlama etkinliklerinde zorlular yaşadıklarını iletmışlerdir.

ETO: “Oyunlaştırmada daha fazla zamanımız olmalıydı. Bazen derslerimiz gidiyor törenlere ya da başka etkinliklere o yüzden daha çok dersimiz olmalı. Bazı

etkinlikleri daha çok yapmalıyız. Ben en çok zaman konusunda zorlandım.” görüşünü belirtmiştir. “Zaman Yönetimi” temalarına yönelik örnek öğrenci görüşüdür.

EEG: “Tabletim bozulduğu için zorlandım. Öğretmen bana yardım etti onun bilgisayarından yaptım derslerde. Sonra da derse girmeden bilgisayar öğretmenimden tablet almaya başladık. Eve diğerlerine yapılacaklarla ilgili kâğıda yazdım. Ama en çok tabletim olmadığında zorlandım.” yorumunu yapmıştır. “Tablet sorunu” temasına yönelik öğrenci görüşüdür.

KBS: “Etkinliklerde en çok zorlandığım Bay Murtaza’yı bulmaya çalışmak oldu. Aslında hazırladığımız kartların kelimelerinde değil de onları kesmekle de zorlandım. Ama en çok okulun içinde bulamadığım Bay Murtaza zorladı. En çok da onda eğlendim.” görüşünü belirtmiştir. “Etkinlik zorluğu” temalarına yönelik örnek öğrenci görüşüdür.

KINÖ: “Derslerde yaptığımız etkinliklerde en çok zorlandığım grup çalışmasında arkadaşlarımın bize zaman kaybettirmesi oldu. Bireysel yaptıklarımız etkinliklerde kolayca yaptım ama arkadaşlarım bazen verilen görevleri zor buldular. Yapılacak görevleri karıştırdılar. Ama onlara yardım ederek mutlu oldum.” görüşünü belirtmiştir. Öğrencinin görüşü “Etkinliğin Uygulama Biçimi” temasına yönelik örnek öğrenci görüşü olarak verilmiştir.

Öğrencilerin görüşleri incelendiğinde oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlikle tasarlanan sosyal bilgiler dersinde en çok zorlandıkları süreçlerle ilgili paylaşım yaptıkları görülmektedir. Öğrenciler görüşlerinde zorluklara rağmen oyunlaştırılmış etkinliklerden keyif aldıkları belirlenmiştir. Öğrencilerin ders zamanı ile ilgili kaygılarını ve etkinliklerin zorluklarıyla ilgili fikirlerini belirten öğrenciler dikkate alındığında daha açık yönergeler verilmesi gerektiği ve ders saatlerinin dikkate alınması gerektiği fark edilmiştir.

Araştırmacı yaratıcı oyunlaştırılmış etkinlikle tasarlanmış sosyal bilgiler dersinde zorlanılan durumlara göre geliştirilecek aşamaları dikkate alarak zamanın iyi planlanması ve yönetilmesine, oyun kurallarının öğrencilere açık bir dille ifade edilmesine, öğrencilerin grup çalışmalarında iyi yönlendirilmesine, ders sürelerine göre oyunlaştırılmış etkinliklerin oluşturulmasına işaret etmektedir.

Öğrencilere, sosyal bilgiler öğretiminde yaratıcı etkinliklerle tasarlanmış

oyunlaştırma çalışmalarının katkılarını öğrenmek amacıyla, “Oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerde en çok keyif aldığınız ve eğlendiğiniz aşama / etkinlik hangisidir? Neden?” sorusu sorulmuş ve bu soruya yönelik öğrenci görüşleri analiz edilerek Tablo 7’de verilmiştir.

*Tablo 7. Öğrencilerin Sosyal Bilgiler Dersinde Uygulanan Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlik Uygulamalarında Keyif Aldıkları Aşama / Etkinlik Hakkındaki Görüşleri*

<b>Tema</b>	<b>Kod</b>	<b>f</b>
<b>Etkinlikler Kapsamında</b>	Nüvizmatik Benim Param - Uygarlığım	2
	TabuM	1
	Bil Bakalım	1
	Eğlenceli Tarih Oyun Tasarımı	3
	Bay Murtaza	4
	Sosbu	1
	Bilimsel Araştırma Basamakları	1
	<b>Uygulama Aşamalarında</b>	Sürekliliği ve dinamik olması
	Serüven halinde merak duygusuyla ilerlemesi	3
<b>Genel Çerçevde</b>	Okul atmosferini oyunlaştırmak	2
	Tüm etkinlikler ve kupalar, seviyeler	1

Tablo 7 incelendiğinde öğrencilerin, sosyal bilgiler öğretiminde oyun destekli uygulamalarda en çok keyif aldıkları ve eğlendikleri etkinlik / aşama ile ilgili görüşme sorusuna öğrencilerin verdikleri yanıtlara göre üç tema altında toplanarak kodlar belirlenmiş ve bu kodlar doğrultusunda analiz edilerek yorumlanmıştır.

Öğrencilerin görüşleri incelendiğinde sosyal bilgiler dersinde oyunlaştırılmış etkinliklerle tasarlanmış derslerden öğrencilerin en çok keyif aldıkları etkinlik ve aşamalar saptanarak belirtilmiştir. Bu süreçte öğrencilerin soruya etkinlik türlerine göre yanıt vermeye çalıştıkları belirlenmiştir. Kendi paralarını tasarlayarak yarattıkları uygarlık olan Nüvizmatik Benim Param- Uygarlığım, Bil Bakalım, Bay

Murtaza , Sosbu, kütüphane işbirliği ile tasarlanan aşamalı bir etkinlik olan Bilimsel Araştırma Basamakları, atölye kitaplarından yola çıkarak kendi oyunlarını tasarladıkları Eğlenceli Tarih Oyun Tasarımı ve yine kendi tabu kartlarını tasarladıkları etkinlik olan TabuM öğrenciler tarafından en keyif aldıkları etkinlikler olarak seçilmiştir. Öğrencilerimiz sürecin tüm aşamalarının tıpkı bir serüven gibi ilerlediğini ve merak uyandıran etkinliklerin en keyifli aşamalar olduğunu ifade etmişlerdir. Ayrıca bu etkinliklerin tüm koridoru ve sınıfları oyun alanı haline getirmesini oyun sürecinde alınan kupaların ve seviyelerin tel panolar aracılığıyla görünür olmasını en keyifli aşamalar olarak bildirmişlerdir. Öğrenciler bu sürecin sürekli yeniliklerle devam etmesinin eğlenceli olduğunu ifade etmişlerdir.

EAEB : “ Bence her şey oldukça eğlenceliydi. Kendi ülkemizi oluşturduğumuz parasını yaptığımız Nüvizmatik çok eğlenceliydi. Sınıfta kendimize ittifak bulmak, parasını kilden yapmak, ülkemize isim koymak çok eğlenceliydi.” görüşünü belirtmiştir. “Etkinlikler Kapsamında” temasına yönelik öğrenci görüşüdür.

EKG : “Etkinliklerin hepsi çok eğlenceliydi sürekli şimdi ne olacak diye ilerledi. Biz çok sevdiğim derslerin bu halini. Sanki maceradayız gibi her hafta yeni bölüm gibi geliyor bana. Hiç sıkılmadan ders gelsin istiyorum. Üzgünüm ben hepsini sevdim.” görüşünü ifade etmiştir. “Uygulama Aşamalarında” temasına yönelik öğrenci görüşüdür.

KAA: “Ben sosyal bilgiler koridorunu ve sınıfları çok sevdim. En çok keyif aldığım istediğim teneffüs gidip oyunlarla oynayabilmek oldu. Derste yaptığımız şeylerde eğlenceliydi. Hiç ders gibi gelmedi hem de öğrendim.” görüşünü belirtmiştir. “ Genel Çerçeve” temasına yönelik öğrenci görüşüdür.

KEB: “Ben derste, dersten önce ya da sonra öğretmenin verdiği ipuçlarını ararken hepsinde çok eğlendim ama en sevdiğim kendi oyunumu yapmam oldu. Sınıfta arkadaşlarım çok beğendiler ve oyun köşesinde sürekli benim oyunumla oynadılar. Başka derslerden zor kelimeleri öğrenmek için de kendime tabu yaptım. Bence bütün derslerde olmalı. Hepsi çok eğlenceliydi.” görüşünü belirtmiştir. “Etkinlikler Kapsamında” temasına yönelik öğrenci görüşüdür.

EYS: “ Bütün yaptığımız şeyler keyifliydi. Ben hepsini sevdim sürekli merak ederek gün geçirdim. Aldığım kupalar sonucunda seviye atlamayı çok sevdim. Sürekli eğlenerek dersi geçirdik. Oyunun içinde gibi geldi bana o yüzden en sevdiğim ders

oldu. ” görüşünü iletmiştir. “Genel Çerçeve” temasına yönelik öğrenci görüşüdür.

Öğrenciler süreçten oldukça keyif aldıklarını fakat sürecin bir serüven şeklinde ilerlemesinin de çok eğlenceli olduğunu, sürekli yenilik içerisinde olmasından dolayı okul ortamına yansımından dolayı mutlu olduklarını dile getirmişlerdir. Öğrenci ifadelerinden de anlaşılacağı üzere öğrenciler dersi merakla beklediklerini ve tüm aktivitelerin bu süreçte bir plan içerisinde değişmesi ve ilerlemesinden dolayı keyifli olduklarını göstermektedir.

Öğrencilere, sosyal bilgiler öğretiminde yaratıcı etkinliklerle tasarlanmış oyunlaştırma çalışmalarının katkılarını öğrenmek amacıyla , “Diğer derslerde de eğitsel oyunların kullanılmasını ister misiniz? Neden? ” sorusu yöneltilmiştir. Öğrencilerin vermiş olduğu cevaplar aşağıda Tablo 8’de verilmiştir.

*Tablo 8. Öğrencilerin Sosyal Bilgiler Dersinde Uygulanan Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlerin Diğer Derslerde Uygulanmasına Yönelik Görüşleri*

<b>Tema</b>	<b>Kod</b>	<b>f</b>
<b>Evet</b>	Kesinlikle	9
	Denenebilir	4
<b>Hayır</b>	Öğretmen Yüzünden	3
	Ders Yüzünden	2
<b>Kararsız</b>	Öğretmen Yüzünden	1
	Belki	1

Tablo 8 incelendiğinde öğrencilerin, oyun destekli uygulamaların diğer derslerde uygulanabilirliği ile ilgili görüşme sorusuna verdikleri yanıtlara göre üç tema altında toplanarak kodlar belirlenmiş ve bu kodlar doğrultusunda analiz edilerek yorumlanmıştır.

Öğrencilerin verdikleri yanıtlardan çıkarılan kodlar neticesinde öğrencilerin büyük bir çoğunluğu diğer derslerde de oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle ders işlenmesini istediklerini belirtmişlerdir. Bununla birlikte bu süreçte araştırmacının bu

süreçte başarılı olduğunu fakat diğer öğretmenlerin bu süreci tasarlayamayacaklarını düşünmüşlerdir. Ayrıca bazı öğrenciler sadece sosyal bilgiler dersinin bu şekilde eğlenceli olacağını diğer derslerin bu sürece entegre edilemeyeceğini aktarmışlardır. Bu aşamada öğrencilerin duygusal olarak bu soruya cevap verdikleri ve dersin oyunlaştırma ile işlenmesinin öğretmen nedeniyle keyifli olduğunu dile getirmişlerdir.

ETO: “Keşke bütün dersler oyun şeklinde geçse hem daha iyi öğrenmiş oluruz. Öğrendiklerimizi unutmuyoruz üstelik.” görüşünü ifade etmiştir.

EKA: “O zaman okul hiç sıkıcı olmaz. Bence bütün dersler oyunla işlenmeli.” görüşünü ifade etmiştir. ETO ve EKA “Evet” temasına yönelik öğrenci görüşleridir.

KINÖ: “Bence bütün dersler oyunla işlenmemeli çünkü böyle eğlenceli olması öğretmen yüzünden. Diğer öğretmenler bu kadar eğlenceli yapamaz yine zorunluluk gibi gelir bize o zamanda yine dersler sıkıcı olmuş olur hem de oyunla sıkıcı olur.” görüşünü ifade etmiştir. “Hayır” temasına yönelik öğrenci görüşüdür.

ETD: “Yapılsa güzel olur ama diğer dersler o kadar eğlenceli olmaz. Çünkü sosyal bilgiler zaten sıkıcı değil ama o dersler daha zor ve sıkıcı bence olmaz. Hem tüm derslerde olunca çok yoruluruz. Sevmediğimiz derste bizi oyun eğlendiremez.” görüşünü ifade etmiştir. “Hayır” temasına yönelik öğrenci görüşüdür.

EEÖ: “Ben bilemiyorum belki bütün dersler böyle işlense daha iyi öğreniriz. Ama acaba yaparlar mı? Bilmiyorum.” görüşünü ifade etmiştir. “Kararsız” temasına yönelik öğrenci görüşüdür.

#### **4.2.3 Yansıtıcı Öğrenci Günlüklerine İlişkin Bulgular**

Öğrencilerin drive üzerinden paylaştıkları süreç günlükleri başlığında ele alınan paylaşımları incelendiğinde KINÖ: “Bugün çok zevkli bir ders geçirdik. Kelime oyunu oynadık. Kelimeleri belli süreyle harf alarak yaptığımız yarışmada arkadaşlarımdan kelimelerini de biliyordum. Bilemediklerimi not aldım. Üstelik bir tane kupa aldım bugün derste. Bu hafta Bay Murtaza sorusu içinde araştırma yapacağım ipucunu merakla bekliyorum.” ifadelerine yer vermiştir.

Öğrencinin günlüğünde ifadelerinden derse aktif olarak katılım gösterdiği ve eğlendiği anlaşılmaktadır. Bunu yanında öğrencinin daha sonraki derslerde sorulacak Bay Murtaza için motivasyonunun yüksek olduğu ve farkındalığının artmış olduğu



söylenbilir. Oyun sırasında bilmediklerini not alması da arařtırmacı için oldukça önemlidir.

EKA kodlu öğrenci günlüğünde; “ Bugün kütüphanede yaptığımız arařtırma yarışması çok eğlenceliydi. Hepimiz grup olup hipotezleri bulmaya çalıştık. Ben hipotez kutusunda görevliydim. 1 kupa kazandık grubumuzla. 2. derste de kendi istediğimiz konuyla alakalı bir yazı yazdık galiba makaleydi. Ben Fortnitein en iyi oyun olduğunu savunduğum yazıyı yazdım. Öğretmenim baktı bazı yerleri için düzetmemi söyledi. Yazım için de kupa aldım. Edmodo da kupalarımı öğretmenim versin diye bakıp duruyorum sayfaya. Ama çok eğlenceliydi ders. Hem yeni şeyler öğrendim. Süreç günlüğümde kupalarımın resmini koyacağım.” ifadelerine yer vermiştir.

Öğrenci paylaşımlarında derste yapılan etkinliklerle ilgili oldukça keyif aldığını iletmiştir. Ayrıca öğrenci paylaşımlarında derse dair kavramlara yer vermiştir ve yeni şeyler öğrendiğini aktarmıştır. Oyunlaştırma sisteminin bu öğrenciyi fazlasıyla etkilediğini kupa görselini süreç günlüğünde paylaştığı da belirlenmiştir. Öğrencinin paylaşımı aşağıda yer almaktadır.

#### SOSYAL DERSİNDE ALDICI ROZETİM



KEB kodlu öğrenci günlüğünde; “ Bugün Bay Murtaza sorusuna cevap verebildim. Karta yazdım cevabı. Yine dersimiz çok eğlenceliydi. Kavram ağacına yeni kelimeler eklenmiş onları tabletime not aldım. Bugün işlediğimiz konu biraz zor geldi. Eve gelince i-book'tan tekrar çalıştım. Öğretmenimiz yine yapacağını yapmış çok eğlenceli bir oyun daha yapmış. Anlat Bakalım oyunu. Kulaklarımıza kulaklıktan müzik verdi önceki hafta işlediklerimizi tekrar etmek için. Ben anlatan oldum. Kurganı anlatmaya çalıştım ama EBG çok güldü. Anlamadı. Sonraki kelime İpek Yoluydu onu hemen anladı. Kısa sürdü hemen tekrar yapmak içinmiş

ama umarım tekrar oynarız çok sevdim. Şimdi classroom üzerinden soru sormuş hemen cevapladım. Şimdi Perşembe günü ders gelsin diye bekliyorum.” ifadelerini aktarmıştır.

Öğrencinin günlüğündeki paylaşımı incelendiğinde “Kavram Ağacı” nı takip ettiğini yeni eklenen kavramları fark ettiği görülmektedir. Tabletine not alması ise öğrenme sürecinde aktif olarak süreci takip ettiğini göstermektedir. Öğrencinin paylaşımlarında derse karşı ilgisinin yüksek olduğunu ve verilen görevleri hemen yerine getirdiğini söylenebilir.

EYS kodlu öğrenci günlüğünde; “ Bugün atölye kitabımız olan İpek Yolu Günlüğünden etkinlik yaptık. Kitap o kadar sürükleyici değil ama öğretmen oyun hazırlayıp eğlenceli hale getirmiş. Dönüşümlü düşünme yazıları yazdık bugün. Abay’ın peşindeydik aslında. Bugün Sultan Mesut ile Karahanlıların savaşını işledik. Tarih konuları böyle çok güzel oluyor. Hikâyenin içinde gibiyiz. Sıkıcı olmuyor ve kendim yaşıyor gibiyim hayatta unutmam. Haftaya 3’te 3 tarih turnuvası yapılacakmış. Kesin kupaları toplarım yine. Şimdi ödevlerimi yapmam lazım. İyi günler günlük.” günlüğünde bu düşüncelerini ifade etmiştir.

Öğrencinin yapmış olduğu paylaşımlarda kitabın sürükleyici olmadığını fakat etkinliklerle eğlenceli hale geldiğini ifade ettiği görülmektedir. Tarih konularının oyunlaştırılmış etkinliklerle işlenmesinin dersi sıkıcılıktan kurtardığı ve kalıcı olduğu görüşünü öğrencinin paylaşımlarından çıkarabilir. Ayrıca haftaya yapılacak etkinlikle ilgili bilgi paylaşımının öğrenciyi olumlu etkilediğini söylenebilir.

KYT kodlu öğrenci günlüğünde; “ Sosyal Bilgiler Günlüğünden Merhaba □ □ □ Bugün yine eğlenceli bir sosyal dersle karşı karşıyayız. Tatilin bitmesine sadece bu yüzden seviniyorum. Bugün derste kendi yaptığımız oyunları önce arkadaşlarımıza anlattık sonrada karışık gruplarla oynadık. Tatilde çok uğraşmışım oyunumla. Bence çok güzel yaptım üstelik çokta kelime öğrenmiş oldum. Anneleri bile oynattım oyunumla. Öğretmenimiz müzenin önüne koyacaklarmış oyunlarımızı herkes oynayacakmış. Ne güzel hem öğrenmiş oldum hem de oyun oynamış oldum. Tarih konularını sevmem sanıyordum ama zor değilmiş. Zaten tarih dizisinin içinde gibiyiz. Bu hafta tam 5 tane BAY MURTAZA geliyormuş. Bakalım ipuçlarını bulacak mıyım? Bugün derste sadece KAA oyununun zarlarını kaybetti ona üzüldüm. Ama sonra kızmamam gerektiğini hatırladım ve üzülmekten vazgeçtim.

Öğretmenim tableten zar açın dedi. Tableten zarla oynadık daha heyecanlı oldu. KAA zaten özür diledi. Öğretmen oyun tasarlamanın tam 5 kupa olduğunu söylemişti. Şimdi kupalarım Edmodo ya yüklenecek. Şimdi merak duvarından aldığım kelime için ekstra kupa alacağım. Şimdilik bay bay günlükçüğüm.” ifadelerine yer vermiştir.

Öğrencinin günlüğünde eğlenceli ifadelerle süreçten bahsedildiği görülmektedir. Ayrıca tatilin bitmesinin onu üzdüğünü ama sosyal bilgiler dersinin gelmesinin keyiflendirdiğini, oyun tasarlama sürecinde aktif öğrenme gerçekleştirdiğini, ailesi ile tasarladığı oyunu oynadığını, tarih konularını sevmeyeceğini fakat artık zor gelmediğini, süreci yaşayarak ve eğlenerek geçirdiklerini ifade etmiştir. Öğrenci bir dizi içindeymiş gibi olduklarını dolayısıyla sürükleyici bir ders içerisinde olduklarını belirtmiştir. Derste oyun sırasında yaşadığı bir sorunu dile getirmiş fakat öğretmenin bulduğu çözüm sayesinde sorunu atlattığını aktarmıştır. Hoşgörülü bir tavır sergileyerek sorunu atlattığını, motivasyonu yüksek bir öğrenci olduğu da görülmektedir. Ekstra çalışma almak adına süreci yakından takip ettiğini ve sorumluluk bilincinin artmakta olduğu da söylenebilir.

Araştırmacı öğrenci günlüklerinde sadece öğrenci isimlerinin geçtiği kısımdaki ifadeleri kodlamak amacıyla değiştirmiştir. Bunun dışındaki paylaşımlara yazım yanlışları da dâhil olmak üzere herhangi bir değişiklik yapmamıştır.

#### **4.2.4 Öğrenci Öz Değerlendirme Formlarından Elde Edilen Bulgular**

Dijital olarak kullanılan oyunlaştırma “Kahoot, 3’te 3 Tarih, Büyük Risk, Kelime Oyunu” etkinlikleri kapsamında öz değerlendirme formunda “Bu etkinliklerde neler öğrendin ?” sorusu sorulmuştur. Öğrencilerden KINÖ kodlu öğrenci: “Derste öğrendiğim kavramları tekrar ettim. Güzel bir tecrübe oldu.”, EBG kodlu öğrenci: “Bu etkinliklerde Kültür ve Miras ünitesinin konularını öğrendim.”, KYT kodlu öğrenci: “Ben bu etkinliklerde kurgan, yuğ, balbal gibi kelimeleri çok karıştırıyordum onları öğrenmiş oldum.”, KAA kodlu öğrenci: “3’te 3 Tarihte çok şey öğrendim. Bana kelime Orhun Yazıtları gelmişti. Hala aklımda.”, EKA kodlu öğrenci: “Bu etkinliklerde konuları daha iyi öğrendiğimi düşünüyorum. Hem tekrar ettim hem de zor kelimeleri daha iyi öğrenmiş oldum. Mani dinini unuttuyordum ve Uygurları daha iyi öğrendim.”, ETO kodlu öğrenci: “Kahoot oyununu kendim hazırlarken unuttuğum şeyleri tekrar etmiş oldum. Konuları daha iyi öğrendim. Karıştırdığım kelimeleri oyunlarla iyi öğrendim.” cevaplarını vermişlerdir.

Öğrencilerin bu cevapları günlüklerinde ve etkinlik formlarında verdikleri ile tutarlı olup onların kavram ve kazanımlar hakkında öğrendiklerinin farkında oldukları söylenebilir.

Yine dijital olarak kullanılan oyunlaştırma “Kahoot, 3’te 3 Tarih, Büyük Risk, Kelime Oyunu’ etkinlikleri kapsamında öz değerlendirme formunda “Bu etkinliklerde en çok dikkatini ne çekti?” sorusu sorulmuştur. ETD kodlu öğrenci: “Bu etkinliklerde en çok oyun sırasında zorlandığım Büyük Risk oyunu oldu. Konuları eksik öğrendiğimi anladım.”, EBK kodlu öğrenci: “Bu etkinliklerde en çok edmodo da aldığımız kupalar dikkatimi çekti. Bu oyunlarda aldığım kupalarla seviye atladım. İsmim asıldı o yüzden en çok dikkatimi o çekti.”, EEÖ kodlu öğrenci: “Bu etkinliklerde en çok dikkatimi çeken şey hepsinde oynamak istemem oldu. İnternette kura çektik çıkmayınca çok üzuldüm. İçlerinden en çok Kahoot hazırlamayı sevdim o dikkatimi çekti.” cevapları verilmiştir.

Öğrencilerin bu cevapları incelendiğinde, oyunlarda oldukça istekli oldukları ve kupa, seviye gibi motivasyonlarını arttıran öğelere dikkat çektikleri görülmektedir. Öğrencilerin bu cevapları günlüklerinde aynı şekilde paralellik göstermektedir.

Kutu ve kart oyunlarında kullanılan oyunlaştırma etkinliklerinden “Sosbu, Bil Bakalım, TabuM, Kavram Kartları” etkinlikleri kapsamında öz değerlendirme formunda “Bu etkinliklerde ne öğrendin?” sorusu sorulmuştur. Öğrencilerden KEİ kodlu öğrenci: “Bu etkinliklerde kendi kartlarımızı ve oyunlarımızı yapmak için araştırma yapmak zorunda kaldım. Kelimelerin bir kısmını kavram ağacından aldım. Ama tabuyu yaparken yasaklı kelimeler için çok uğraştım. Ama uğraşırken hepsini öğrenmişim.”, EAM kodlu öğrenci: “Bu etkinliklerde arkadaşlarım Bil Bakalım şapkasındaki kelimeleri anlatmaya çalışırken nasıl anlatılacağını öğrendim. Şimdi kelimeleri daha iyi biliyorum.”, KNE kodlu öğrenci: “Yaptığımız etkinliklerde İpek Yolunda Türkleri öğrendik. Asya Hun Devletini, Avrupa Hun Devletini, Göktürkleri, Uygurları, Kavimler Göçünü, İlk İslam Devletlerini sonra İslamiyet’in yayılışını, Emevileri, Abbasileri, Karahanlıları, Gaznelileri, Selçukluları çok iyi öğrendim. Kendi oyunumu yaparken çok şey öğrenmiş oldum.” cevapları verilmiştir. Öğrencilerin cevaplarına bakıldığında yine öğrenme alanlarına yönelik konularla ilgili paylaşımda bulunabildiklerini ve oyunlar sayesinde konuları daha iyi öğrendiklerini fark ettikleri görülmektedir. Öğrenci günlüklerindeki öğrencilerin paylaşımlarına bakıldığında da benzer açıklamalara rastlanıldığı söylenebilir.

Araştırmacının öğrenme alanları sonunda uyguladığı öz değerlendirme formunda “Hangi konuda zorlandın? Hangi oyunlaştırma aracı bu zorlanma sürecinde işine yaradı?” sorusu sorulmuştur. Öğrencilerden EEG kodlu öğrenci: En çok olayları aklımda tutmakta zorlandım. Ezberlerim diye düşünmüştüm ama İpek Yolu Günlüğü kitabı ve onun etkinlikleri ve sınıfta oynadığımız oyunlar işime çok yaradı.”, KBS kodlu öğrenci: “En çok ilk Türk devletlerini öğrenmekte zorlandım. Ama öğretmenimizin sınıfta bize oynattığı Büyük Risk ve 3’te 3 Tarih oyunuyla daha iyi öğrendim. En çok Bay Murtaza ve ipuçlarıyla, soruları işime yaradı.”, EDEÖ kodlu öğrenci: “Anadolu Selçuklu Devleti’nden sonra beyliklerde zorlandım. Kitap işime yaradı.”, KEB kodlu öğrenci: “Beyliklerde zorlandım ama tabu kartlarını onunla ilgili hazırlayınca eserlerini daha kolay öğrendim. Birde Bay Murtaza çok işime yaradı.”, KINÖ kodlu öğrenci: “Ben tarih konularını sıkıcı buluyordum. Eski okulumda anlamamıştım. O yüzden sevmiyordum. Ama beylikler biraz karışık geldi. Aslında bu sene hiç zor değilmiş. Bütün konuları iyi öğrendim. Oyunların hepsi işime yaradı. Sizin Classroomdan gönderdiğiniz oyunları hala evde oynuyorum.” cevapları verilmiştir.

Öğrencilerin yanıtlarından yola çıkarak tarih konularının sıkıcı ve ezber temelli olduğu algısının yerleştiğini fakat oyunlaştırma yöntemi ile bunu ortadan kaldırdığı söylenebilir. Öğrencilerin günlüklerinde de oyunların öğrenmeye etkilerinin olduğundan bahsettikleri görülmektedir.

Yine araştırmacının öğrenme alanları sonunda uyguladığı öz değerlendirme formunda “Oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle hazırlanan ders içeriklerinin senin konuyu kavramanda nasıl bir etkisi olduğunu düşünüyorsun?” sorusu sorulmuştur. EMYE kodlu öğrenci: “Konu eğer düz anlatılsaydı sadece dinleyecektik ve unutacaktık. Mesela video seyredip siz anlattıktan sonra oyun daha çok aklımızda kalmasını sağlıyor. Hem eve gittiğimizde attığımız classroom sorusuyla yine aklımıza sosyal dersi geliyor.”, EAEB kodlu öğrenci: “Öğrendiğimiz yeni bilgileri daha çok aklımızda tutmasını sağlıyor oyunlar. Sanki macerada gibiyiz. Sürekli heyecan yaşıyoruz. O yüzden konuyu daha çok öğrenmek istiyorum. En sevdiğim ders sosyal oldu.”, EKG kodlu öğrenci: “Dümdüz konu anlatılsaydı pekiyi olmayacaktı. Konuyu yine anlardık ama kesin unuttuk sonrasında. Ama böyle oyunlarla hem aklımızda kaldı hem de eğlendik. Ben mesela artık daha dikkatliyim. Bilmediğim kelimeler olursa hemen öğrenmeye çalışıyorum. Kesin Bay Murtaza sorar diye.”, KEİ kodlu

öğrenci: “Bence oyunların çok faydası var. Çünkü konuları daha iyi öğrenmiş oluyoruz. Birde kupa alıyoruz. Eğer konuyu anlamayan arkadaşımız varsa grup içinde hemen yardım ediyoruz. Yeni öğrendiğimiz bilgilerle hemen oyun oynuyoruz daha eğlenceli geçiyor.” şeklinde ifade etmişlerdir.

Araştırmacı oyunlaştırma sürecinin okul ortamına yayılması ile ilgili uyguladığı öz değerlendirme formunda “Oyunlaştırılmış alanlarla ilgili neler düşünüyorsunuz? Sizi en çok öğrenmeye teşvik eden okul ortamında ne olmuştur?” sorusu sorulmuştur. EAM kodlu öğrenci: “Sanki okulda değiliz oyun alanında gibiyiz. Teneffüslerde hemen sosyal sınıfına puflu sınıfa inmek istiyorum. Ya da Bay Murtaza’yı aramak.”, EDEÖ kodlu öğrenci: “Koridor çok değişik oldu kafede gibi oturma alanlarımızda arkadaşlarımızın oyunlarını oynayabiliyoruz. Her yerde değişik bir kelime hep görünce aklıma kazınıyor. Ayrıca tabelalarda bilmediğim yerleri öğrenmemi sağladı.”, EAEB kodlu öğrenci: “Okul alanlarında sosyal koridoru çok güzel ve eğlenceli oldu. Derslik gibi değil sanki oyun oynamaya gidiyor gibiyiz. Konuları daha iyi öğrenmemi sağladı her yer. Benim en çok öğrenmemi sağlayan ve teşvik eden kesin Bay Murtaza ve kavram ağacıdır. Onlar beni çok etkiledi hem de iyi anlamda.”, KEİ kodlu öğrenci: “Sanki başka bir koridor hiç olmamış okul hiç sıkıcı değilmiş gibi. Bu hali çok güzel ve eğlenceliydi. Öğrenmeme çok faydalı oldu hem tabelalar hem de tavandan sarkan Türkiye pulları. Antik kentler, balbal, kurgan hepsi hala aklımda. Oyunlarla oynamak için koridor müzesinin önü de çok eğlenceli oldu.” ifadelerini kullanmışlardır.

Yukarıdaki öğrenci ifadelerinde görüldüğü gibi öğrenciler, oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle tasarlanan sosyal bilgiler dersinin kendilerine fayda sağladığına değişik açılardan değinmişlerdir. Okul ortamının yaşayan bir hale gelmesinin öğrenmeye etki ettiğini ifade etmişlerdir. Her öğrenci kendine göre hangi alanda faydalı olduğunu ortaya koymuştur. Bu bulgulardan yola çıkarak, öğrencilerin konuyu kavramalarındaki önemli faktörlerden birinin oyunlaştırma yönteminin farklı bir sistemle algılandığı ve hayatlarında oldukça yeri olan oyunun ders içine ve okul ortamına yerleştirildiğinde bilişsel ve duyuşsal kazanımların arttığı söylenebilir.

## **BÖLÜM IV**

### **TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER**

Bu bölümde oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle tasarlanan sosyal bilgiler dersine ilişkin gerçekleştirilen eylemler neticesinde elde edilen sonuçlar ele alınmış ve bu sonuçlar alan yazın çerçevesinde tartışılarak birtakım önerilere yer verilmiştir

#### **5.1 TARTIŞMA ve SONUÇ**

Öğrencilerin, oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlikleri gerçekleştirme düzeyleri için etkinlik formları, çalışma kâğıtları, süreç değerlendirme sınavları, öğrenci yapımı ürünler, öz değerlendirme formları, google dokümanları ve dönüşümlü düşünme yazıları araştırmanın amacı çerçevesinde analiz edilmiş ve oldukça önemli sonuçlara ulaşılmıştır. Öğrencilerin sosyal bilgiler dersinin oyunlaştırma yöntemi ile işlenmesinin daha keyif verici olması, derse karşı ilgilerinin artması ve olumlu tutum geliştirmeleri açısından bu yöntemin önemli olduğu görüşü tespit edilmiştir.

Araştırma kapsamında dijital oyunlaştırma alanında sekiz etkinlik, kutu ve kart oyunları ile tasarlanmış beş etkinlik, derste kullanılan atölye kitaplarından yararlanarak oluşturulan beş etkinlik, kavramlardan yola çıkarak hazırlanmış altı oyunlaştırılmış etkinlik uygulanmıştır. Bunların dışında okul ve sınıf atmosferi oyunlaştırma etkinlikleri için yeniden tasarlanmıştır. Etkinlikler ilerledikçe öğrencilerin düşüncelerinin kavramların anlaşılması, etkin dinleme, problem çözme, soyut kavramları somut hale getirme yönünde olumlu olarak geliştiği görülmüştür. Etkinlikler sırasında ve etkinlikler sonrasında çalışma kâğıtları ve dönüşümlü düşünme yazıları incelendiğinde öğrencilerin Kültür ve Miras ile Bilim, Teknoloji ve Toplum öğrenme alanlarına ait kazanımları genel olarak iyi öğrendikleri ve

akademik başarılarının arttırdığı bulgusu elde edilmiştir. Ayrıca etkinlikler esnasında çekingen ve akademik başarıları düşük olan öğrencilerin bu yöntemle derse karşı daha aktif katılım sağlamaya çalıştıkları belirlenmiştir.

Öğrencilerin bilişim araçlarıyla zaman geçirmekten hoşlanmaları nedeniyle ortaya çıkan bu tasarım sürecinde araştırmacı doğrudan tablet üzerinden oyunlaştırma etkinlikleri tasarlayarak sosyal bilgiler dersinde tablet kullanımının olumlu yönde sonuçlandığını düşünmektedir. Öğrencilerin ifadeleri de sosyal bilgiler dersinde kullanılan oyunlaştırma yönteminin zihinlerini açtığını ve başarılarını arttırarak, bilgiyi kalıcı hale getirdiği yönündedir. Rekabet içerikli oyunların ve kazanma duygusunun etkisinde kalan bazı öğrencilerin kupa ve seviye alma sürecine daha fazla odaklandıkları görülmüştür. Fakat bu odak neticesinde sosyal bilgiler dersinden daha fazla zevk aldıkları ve derse yönelik ilgilerinin arttığı sonucuna ulaşılmıştır. Oyunlaştırmada sıklıkla kullanılan dijital rozetlerin eğitimde kullanımına ilişkin yapılan bir çalışmada da, rozetlerin öğrencileri olumlu davranışlar göstermeye teşvik ettiği, öğrenme ve başarıyı artırıcı etkiler gösterdiği belirlenmiştir (Gibson ve diğerleri, 2015).

Google form üzerinden öğrencilerin paylaştıkları ve öz değerlendirme formları incelendiğinde öğrencilerin oyunlaştırma yöntemini sevdiklerine, daha iyi anladıklarına ve öğrendikleri kavramları unutmadıkları sonucuna ulaşılabilir. Ayrıca bazı öğrenci ifadelerinde bir serüven ve macera içerisinde olma durumundan yola çıkarak oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerin dinamik yapısı nedeniyle öğrencilerde dersten kopmama durumu oluşturmuştur. Sosyal bilgiler dersinin bir an önce gelmesini beklemeleri ise öğrenci ifadelerinde sık rastlanılan bir durumdur. Buradan yola çıkarak öğrencilerin sosyal bilgiler dersine karşı tutumlarının olumlu yönde ilerlediği sonucuna varılabilir. Ayrıca oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerin derse karşı olumlu bir sınıf iklimi ve okul atmosferi oluşturduğu da söylenebilir.

Derslerin oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle tasarlanması öğrencilerin eğlenerek farkına varmadan öğrenmelerinde etkili olmaktadır. Öğrencilerin günlüklerinden çıkarılan yorumlar değerlendirildiğinde sevdikleri ve eğlendikleri bir durumu ders ile bütünleştirmeleri derse karşı ilgilerinin ve motivasyonlarının artmasını sağlamaktadır. Kazanımları ve konuları daha iyi öğrendiklerini, bu yöntem ile unutmadıklarını belirtmişlerdir. Ayrıca uygulama sürecinde öğrencilerin tarih konularının sıkıcı ve ezberci olduğuna karşı önyargılarının yavaş yavaş ortadan



kalktığı belirlenmiştir. Öğrenciler yazılı olarak belirttikleri günlüklerinde sosyal bilgiler dersine yönelik olumlu tutum geliştirmelerinde uygulama sürecini yürüten araştırmacının da önemli bir katkı sağladığını ifade etmişlerdir. Bu sistemin başarılı olabilmesi için diğer ders öğretmenleri ile uygulama sürecine geçilerek bu fikir ortadan kaldırılabilir.

Öğrencilerle yapılan görüşme sonucunda, öğrencilerin oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle işlenen sosyal bilgiler dersi ile ilgili 'eğlenceli', 'akılda kalıcı', 'ilgi çekici', 'serüven gibi', 'sürükleyici', 'merak uyandırıcı', 'konunun daha iyi anlaşılmasını sağlama', 'kavramların akılda kalmasını sağlama', 'dersi sevdirmeye, gibi ifadeler kullandıkları tespit edilmiştir. Ayrıca 'tatilin bitmesine sadece sosyal dersi geldiği için seviniyorum', 'yine eğlenceli bir sosyal dersiyle karşı karşıyız' gibi ifadelerden de anlaşılacağı üzere bu yöntem öğrencilerin derse karşı inanılmaz derecede olumlu bir tutum geliştirdiğini göstermektedir. Benzer ifadeler öğrenci günlükleri, öz değerlendirme formları ve Google dokümanlarda da yer almaktadır.

Araştırmacının gözlem notlarından öğrencilerin performansına dair çıkarımda bulunulduğunda sorumluluk bilincinin oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlikler sürecinde geliştiği sonucuna varabiliriz. Öğrencilerin motivasyonları artmış bir biçimde ekstra çalışma talep ettikleri belirlenmiştir. Araştırmacının bu sebeple tasarladığı alanda yazılan kavram ve sorulardan yola çıkarak sunum, afiş, araştırma gibi ekstra çalışma performansı gösteren öğrencilere bakıldığında oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle işlenen sosyal bilgiler dersinin öğrenci tutum ve sorumluluklarında gelişme gösterdiği şeklinde yorumlanabilir.

Buradan hareketle öğrencilerin oyunlaştırma sistemine bakış açıları sosyal bilgiler derslerini daha iyi kavramalarını sağlayan önemli tekniklerden biri olarak değerlendirilebilir. Bu durum hakkındaki araştırma bulgusunu destekler mahiyette Şahin (2015) de oyunlaştırma yönteminin, öğrencilerin öğretim sürecine sağladığı katkılardan bahsederken derslerde aktif olmalarıyla birlikte, motivasyon, ilgi ve dikkat seviyelerini yükselten oyunlaştırma yönteminin öğrencilerin başarılarını ve tutumlarını olumlu yönde geliştirdiğini ifade etmiştir. Yine bu durumla ilgili benzer bir çalışma da Erümit (2016) tarafından yapılmış olup; oyunlaştırmanın öğrenciler tarafından motive edici, derse karşı bağlılığı arttırıcı ve eğlenceli bir yöntem olduğu sonucuna varılmıştır. Bu sonuçta bu araştırmanın sonuçlarını destekler mahiyettedir.

Sonuç olarak eğitsel oyunlarla oluşturulan bir eğitim ortamının tüm aşamalarının öğrencileri güdülemeye yönelik oluşturulduğunda ve derslere özgü oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlikler tasarlandığında öğrencilerin dersleri eğlenerek öğrendikleri ve derslere karşı ilgi-tutum düzeylerinin arttığı ortaya çıkmıştır. Çağın öğrenenleri düşünüldüğüne onlara hitap eden bir eğitim ortamının oluşturulmasının onların öğrenmelerine ve bilgiyi yaşantıya geçirerek kalıcı hale getirmelerine etki ettiği söylenilebilir. Öğrencilerin birden fazla duyusunu harekete geçirerek aktif öğrenme ortamı tasarlayan bu yöntemin öğrenme sürecinde etkin olduğu tespit edilmiştir.

## 5.2 ÖNERİLER

### 5.2.1 Araştırmanın Sonuçlarına İlişkin Öneriler

- Oyunlaştırılmış yaratıcı tasarımlarla hazırlanan etkinliklerin öğrenme ve öğretme sürecine olumlu etkileri olduğu görülmüştür. Bu süreçte yürütülen sosyal bilgiler derslerinin öğrencilerin derse karşı tutumlarında katkı sağladığı söylenebilir. Bu araştırmadan hareketle, oyun tabanlı tasarlanmış oyunlaştırma etkinliklerinin öğrenme ve öğretme sürecinde kullanılması önerilir.
- Çalışma sırasında öncesi ve sonrası olmak üzere tez danışmanından fikirler alınmıştır. Uygulama sürecinde değerlendirme ve kontrole yönelik farklı görüş ve fikirlerin araştırma sürecinde olumlu katkı sağlayacağı söylenebilir.
- Hazırlanan veya seçilen eğitsel oyunların öğrencilerin hazır bulunuşluk ve yaş düzeylerine uygun olmasına ve amacı karşılayacak nitelikte olmasına dikkat edilmelidir.

### 5.2.2 İleride Yapılacak Araştırmalara İlişkin Öneriler

- Oyunlaştırma tasarımları oluşturularak zor konuları ve kavramları öğrenmeye yönelik çalışmaları farklı derslerde de yapılmalıdır.
- Öğretmenlere oyunlaştırma yöntemi ile ilgili süreçler aktarılarak, bu alanda hizmet içi eğitimlere katılımın artması sağlanmalıdır.
- İleride yapılacak araştırmalara ilişkin oyunlaştırma unsurlarının öğrenci

ilgi ve tutumlarını azaltabileceği durumların değerlendirilmesine yönelik çalışmalar yapılması önerilmektedir.

- Oyunlaştırma ile ilgili sosyal bilgiler alanında daha fazla akademik çalışmanın yapılması öneri olarak sunulmaktadır.

### **5.2.3. Uygulayıcılara İlişkin Öneriler**

- Öğretmenlere oyunlaştırma sistemini daha aktif kullanabilecekleri teknolojik bilgi ve alt yapı desteği sağlanmalıdır.
- Uygulayıcılara süreçte öğrencilerle ilgili sık dönüşler yapılması ve lider panosunda yenmek ve yenilmek gibi kazanma duygusuna itmeden bireysel ilerlemenin motivasyonu üzerinde önemle durulmalıdır.
- Oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle işlenen derslerde ilgi ve motivasyonu yüksek tutmak için bir kontrol mekanizmasının sürekli etkin olması gerekmektedir.

## KAYNAKÇA

- Akandere, M. (2003). Eğitici Okul Oyunları. (I. Basım) Ankara: Nobel Yayın Dağ.
- Akın, F. ve Atıcı B.(2015). Oyun Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Öğrenci Başarısına ve Görüşlerine Etkisi. Turkish Journal of Educational Studies, 2, TURK-JES.
- Akkuş, Z. ve Aslan, H. (2013). Sosyal Bilgiler Dersinde Oyunlarla Kavram Öğretimi. International Journal Social Science Research 2013, 2(2), ISSN: 2146-8257.
- Akpınar, Y.(1999). Bilgisayar Destekli Öğretim ve Uygulamalar. Ankara Anı Yayıncılık.
- Aksoy, C. N. (2014). Dijital Oyun Tabanlı Matematik Öğretiminin Ortaokul 6. Sınıf Öğrencilerinin Başarılarına, Başarı Güdüsü, Öz-yeterlik ve Tutum Özelliklerine Etkisi (Yayımlanmamış doktora tezi). Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Altınbulak, D. Emir, S. ve Avcı, C. (2006). Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyunların Erişime ve Kalıcılığa Etkisi. Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi, 2. 35-51.
- Altun, E.(2009). Özel Öğretim Yöntemleri I-II, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü İçin. Ankara:Pegem Yayınevi.
- Altun, M. (2004). İlköğretim İkinci Kademe (6, 7 ve 8. Sınıflarda) Matematik Öğretimi, Bursa: Alfa yay.
- Ar, N.A. (2016). Oyunlaştırmayla Öğrenmenin Meslek Lisesi Öğrencilerinin Akademik Başarı ve Öğrenme Stratejileri Kullanımı Üzerine Etkisi (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Sakarya University, Institute of Educational Sciences, Sakarya.
- Aral, N. Gürsoy, F. ve Köksal, A. (2001). Okul Öncesi Eğitimde Oyun, İstanbul: Ya-Pa Yayın Pazarlama San. ve Tic. A.Ş. Kaptan Ofset.
- Aslan, F. (2014). Eğitsel Oyun Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Öğrenci Başarısı ve Görüşlerine Etkisi (Yüksek Lisans Tezi) Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri

Enstitüsü Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı.

Bağcı, H. ve Çoklar, A. N. (2014). Bilgisayar Oyunları, Eğitsel Kullanımları ve Tasarım Yeterlilikleri Açısından BÖTE Öğretmen Adaylarının Değerlendirilmesi. Kurumsal Eğitim Bilimleri Dergisi. 7(2), 195-211.

Bağcı, N. (2003). Öğretim Sürecinde Öğrenciye ve Öğrenim Amacına Yönelik Yeni Yaklaşımlar. Milli Eğitim Dergisi, 159, 112-121.

Bal, M.S.(2010). Türkiye’de Tarih Öğretimin Sorunları ve Çözüm Yolları Konusunda Öğretmen Adayı ve Öğretmen Görüşlerinin Karşılaştırılması. Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, (8)1, ss.371-378

Bakar, A. Tüzün, H. ve Çağıltay, K. (2008). Öğrencilerin Eğitsel Bilgisayar Oyunu Kullanımına İlişkin Görüşleri: Sosyal Bilgiler Dersi Örneği. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 35, 27-37.

Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit muds. Journal of MUD research, 1(1),19.

Bayırtepe, E. ve Tüzün, H. (2007). Oyun-tabanlı Öğrenme Ortamlarının Öğrencilerin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz-yeterlik Algıları Üzerine Etkileri. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 33(33), 41-54.

Bayraktar, Ö. (2015). Bir Öğrenme Modeli Olarak Oyunlaştırma. (1. Baskı). İstanbul: Selis Yayıncılık.

Beyazıtöğlü, E.N. (1996). İlköğretim İkinci Sınıf Hayat Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyunlar, Erişi ve Kalıcılık. Yayımlanmamış Doktora Tezi. Hacettepe Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü. Ankara.

Bilen, M. (2002). Plandan Uygulamaya Öğretim. Ankara: Anı Yayıncılık.

Bodrova, E. ve Leong, D. J. (2005). Uniquely Preschool: What Research Tells Us About The Ways Young Children Learn. Educational Leadership, 63(1), 44-47.

Bogdan, R. C. ve Biklen, S. K. (1998). Qualitative Research in Education: An Introduction To Theory And Methods (3). Needham Heights, MA: Allyn & Bacon.

Bottino, R. M. Ferlino, L. Ott, M. ve Travella, M. (2007). Developing Strategic And

- Reasoning Abilities With Computer Games At Primary School Level. *Computers & Education*. 49 (4), 1272–1286.
- Bozkurt, A., ve Genç, K.E. (2014). Oyunlaştırma, Oyun Felsefesi ve Eğitim: Gamification. *Akademik Bilişim*, 14, 147-156.
- Buckley, P. ve Doyle, E. (2016). Gamification And Student Motivation. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1162-1175.
- Coleman, J.S. (1971). Learning Through Games. The Study of Games. Avedon, E. M. & Sutton-Smith, B. (eds.), John Wiley&Sons, Canada. pp. 322-326.
- Costello, P. J. M. (2007). Action Research. London: Continuum.
- Çankaya, S. ve Karamete, A. (2008). Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Matematik Dersine ve Eğitsel Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Tutumlarına Etkisi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(2), 115-127.
- Çelebi Öncü, E. ve Özbay, E. (2005). Okul Öncesi Çocuklar İçin Oyun. 1. Basım. Ankara: Kök Yayıncılık.
- Çelikkaya T. Karakuş U. ve Demirbaş Ç. (2010), Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin Ölçme Değerlendirme Araçlarını Kullanma Düzeyleri ve Karşılaştıkları Sorunlar, Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Cilt 11,Sayı 1, Nisan 2010, Sayfa 57–76
- Çener, E. (2011). Sosyal Bilgiler Dersinde Bilgisayar Destekli Öğretim Uygulamalarının Öğrencilerin Erişi ve Tutumlarına Etkisi, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Uşak Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Uşak.
- Çepni, S. (2007). Araştırma ve Proje Çalışmalarına Giriş. Trabzon: Celepler Matbaacılık.
- Demirel, Ö. ,Seferoğlu, S. ve Yağcı, E. (2003). Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme. (4. basım). Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Demirel, Ö. (2007) Öğretme Sanatı, Öğretim İlke ve Yöntemleri, Pegem A Yayınevi, Ankara.
- Demirel Ö. (2002) Programdan Değerlendirmeye Öğretme Sanatı. Ankara: Pegem.
- Denis, G. ve Jouvelot, P. (2005). Motivation-driven Educational Game Design: Applying Best Practices To Music Education: Valencia, Spain, Paper

Presented At the 2005 Association for Computing Machinery Special Interest Group on Computer Human Interaction (ACM SIGCHI) International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology.

Devary, S. (2008). Educational Gaming, Interactive Edutainment. *Distance learning*, 5 (3), 35-44.

Dixon, B. J. (2009). A Formative Experiment Investigating The Use Of Reflective Video Journals To Increase High School Students' Metacognition. Unpublished Doctoral Dissertation, University of San Diego, San Diego, CA.

Doğusoy, B. ve İnal, Y. (2006). Çok Kullanıcılı Bilgisayar Oyunları İle Öğrenme. VII. Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi'nde Sunulan Bildiri, 6-8 Eylül, Gazi Eğitim Fakültesi, Ankara.

Dowling, M. ve Dauncey, E.( 1992). Teaching 3-9 Years OIds. Hong Kong, Ward Lock Educational Co. Ltd,

Dönmez, N.B.(2000).Üniversite Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Bölümü ve Kız Meslek Lisesi Öğrencileri İçin Oyun Kitabı.(I. Basım). İstanbul: Esin Yayınevi

Ebner, M. ve Holzinger, A. (2007). Successful Implementation Of User-centered Game Based Learning in Highereducation: An Examplefrom Çivil Engineering. *Computers, Education*, 49(3), 873-890.

Egenfeldt-Nielsen, S. (2005). Beyond Edutainment: Exploring the Educational Potential of Computer Games. <http://www.itu.dk/>. Adresinden Alınmıştır.

Ekiz, D. (2009). Bilimsel Araştırma Yöntemleri: Yaklaşım, Yöntem ve Teknikler. Ankara: Anı Yayıncılık

Erhel, S., ve Jamet, E. (2013). Digital Game-based Learning: Impact of Instructions and Feedback on mMotivation and Learning Effectiveness. *Computers & Education*, 67, 156-167.

Eroğlu, Y. (2011). İlköğretim İkinci Kademe Sanat Eğitiminde Multimedya CD Ve İnteraktif Tasarımlar Yoluyla Modern Sanat Akımları Konusunun Öğretimi, Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

- Erümit, S.(2016). Oyunlaştırma Yaklaşımlarının Eğitimde Kullanımı: Tasarım Tabanlı Bir Araştırma. Doktora Tezi, Atatürk Üniversitesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Ana Bilim Dalı, Erzurum.
- Gee, J. P. ve Levine, H. L. (2009). Welcome to Our Virtual Worlds. *Educational Leadership*, 66 (6), 48-52.
- Gökkaya, Z. (2014). Yetişkin Eğitiminde Yeni Bir Yaklaşım: Oyunlaştırma. *Hasan Âli Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(1), ss.71-84.
- Gözütok, D. (2000). Öğretmenliğimi Geliştiriyorum. Ankara: Siyasal Kitabevi
- Gredler, M. E. (2003). Games and Simulations and Their Relationships to Learning. *Educational Technology Research and Development*, 21, 571-582.
- Gül, Ö. E. (2007). İlk Okuma ve Yazma Öğretiminde Oyunla Öğretim Yöntemine İlişkin Öğretmen Görüşlerinin İncelenmesi, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Gülçiçek, Ç. (2002). Lise 2. Sınıf Öğrencilerinin Mekanik Enerjinin Korunumu Konusundaki Kavram Yanılgıları. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Güler, C. ve Güler, E. (2015). Çevrimiçi Öğrenme Ortamlarında Oyunlaştırma: Rozet kullanımı. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 4 (3), 125-130.
- Gülsoy, T. (2013). 6. Sınıf Öğrencilerinin Kelime Haznesinin Geliştirilmesinde Eğitsel Oyunların Etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Niğde Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Türkçe Eğitimi Ana Bilim Dalı.
- Güneş, H. (2010). Geliştirilen Çevrimiçi Elektro-game Oyununun İlköğretim 4. Basamak Bilişim Teknolojileri Dersi Başarısına Etkisi. Balıkesir Üniversitesi.
- Güngörmüş, G. (2007). Web Tabanlı Eğitimde Kullanılan Oyunların Başarıya ve Kalıcılığa Etkisi (Yayımlanmamış, yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Günüç, S. (2011). Dijital Yerlilerde Çalışan Bellek ve Çoklu Görev. 5. Uluslararası Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Sempozyumu, 22- 24 Eylül, Fırat Üniversitesi.



- J.J. Rousseau. (2000).( çev: Baştürk, Mehmet ve Kızılçim, Yavuz ). Emile Ya Da Çocuk Eğitimi Üzerine.(1. Basım). Erzurum: Babil Yayınlan, Eser Ofset.
- Hostetter, O. (2002). Video Games - The Necessity of Incorporating Video Games as Part of Constructivist Learning. Game Research: The Art, Business and Science of Computer Games. <<http://game-research.com/index.php/articles/video-games-the-necessity-of-incorporating-video-games-as-part-of-constructivist-learning/>> (10 Aralık 2006).
- Kaplan, A. G. (2007).Games and Simulations: A New Approach in Education? In D. Gibson, C. Aldrick, & M. Prensky (Eds.), Games and Simulations in Online Learning: Research and Development Frameworks (pp. 1-20). Hershey: Information Science Publishing.
- Kara, M. ve Keş Y. (2016) , Bir Öğrenme Aracı Olarak Etkileşimli E-Kitap, Süleyman Demirel Üniversitesi Grafik Tasarım Bölümü.
- Karabacak, N. (1996).Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Erişi Düzeyine Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Karabulut, B. (2015). Bilgi Toplumu Çağında Dijital Yerliler, Göçmenler ve Melezler. Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 21.
- Karadeniz O. Eker C. Burunsuz E. (2015). Ortaokul Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı Kazanımlarının Yapılandırmacı Öğrenme Kuramı İlkelerine Göre Değerlendirilmesi. International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic Volume 10/3 Winter 2015, p. 563-580DOI Number: <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.7916> ISSN:1308-2140, A Ankara-Türkiye.
- Karataş, E. (2014). Eğitimde Oyunlaştırma: Araştırma Eğilimleri. Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD). (15) 2, 315-333.
- Kaya, N. (2008). Sosyal Bilgiler Öğretiminde İnteraktif (Etkileşimli) Bilgisayar Destekli Öğretimin Öğrenci Başarısına Etkisi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Yeditepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

- Kim, B. Park, H. ve Baek, Y. (2009). Not Just Fun, But Serious Strategies: Using meta-cognitive Strategies in Game-based Learning. *Computers & Education*, 52, 800–810
- Kim, J. T. ve Lee, W. H. (2013). Dynamical Model For Gamification of Learning (DMGL). *Multimedia Tools and Applications*, 1-11. DOI: 10.1007/s11042-013-1612-8
- Kirazoğlu, Z. (2000). Ünitelere Göre Hazırlanmış Oyunlar. Bursa: Ezgi Kitapevi Yayınları.
- Kirriemuir, J., ve McFarlane, A. (2004). Literature Review in Games and Learning. A NESTA Futurelab Research report - report 8.
- Klopfer, E., Osterweil, S., ve Salen, K. (2009). *Moving Learning Games Forward*. Cambridge, MA: The Education Arcade.
- Koçyiğit, S. Tuğluk, M.N. Kök, M. (2007). Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun. *KKEFD / JOKKEF*, Sayı:16.
- Lee, J. J. ve Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? Definitions and Uses. *Exchange Organizational Behavior Teaching Journal*, 15(2),1-5.
- Lester, S. ve Russell, S. (2008). Play For a Change. Play Policy and Practice: A Review of Contemporary Perspectives. Play England. Retrieved 21.6.2010 from [http://www.worldleisure.org/pdfs/Copy%20of%20book\\_rev\\_play\\_for\\_change.pdf](http://www.worldleisure.org/pdfs/Copy%20of%20book_rev_play_for_change.pdf)
- Malta, S. E. (2010). İlköğretimde Kullanılan Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Akademik Başarısına Etkisi.(Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
- Mann, B. D. Eidelson, B. M. Fukuchi, S. G. Nissman, S. A. Robertson, S. and Jardines, L. (2002). The development of an Interactive Game-based Tool For Learning Surgial Management Algorithms Via Computer. *The American Journal of Surgery*, 108, 305- 308.
- Milner, M. L. Chang, I. C. Beier, E. M. ve Klisch, Y. (2011). Learning and Motivation Alimpacts of a Multimedia Science Game.

Computers&Education, 57, 1425-1433.

MorenoOGer, P. Burgos, D. MartínezOOrtiz, I. Sierra, J.L. ve FernándezOManjón, B.(2008). Educational Game Design For Online Education.' Computers' in' Human' Behavior,' 24(6).

Muntean, C. I. (2011). Raising Engagement in E-learning Through Gamification. 6th International Conference on Virtual Learning içinde, 323–329.

Nicholson, S. (2012). A user Centered Theroretical Framework For Meaningful Gamification. Games Learning Society 8. Madison.

Oğuz, S. (2008). İlköğretim 5. Sınıf Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersinde Bilgisayar Destekli Öğretim Yöntemi İle Turizm Konularının Öğretimi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Orlich at all (1985). Teaching Strategies. D. C. 'Health and Company. Lexington, Massachusetts Toronto.

Özkan, Z. Samur, Y. (2017). Oyunlaştırma Yönteminin Öğrencilerin Motivasyonları Üzerine Etkisi. Ege Eğitim Dergisi, (18) 2: 857-886.

Papestrergiou, M. (2009). Digital Game-based Learning in High School Computer Science Education: Impact on Educational Effectiveness and Student Motivation. *Computers & Education*, 52 (1), 1-12.

Pehlivan, H. (1997). Örnek Olay ve Oyun Yoluyla Öğretimin Sosyal Bilgiler Dersinde Öğrenme Düzeyine Etkisi, Yayımlanmamış Doktora tezi. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara

Pehlivan, H. (2005). Oyun ve Öğrenme. 1. Basım. Ankara: Anı Yayıncılık.

Pivec, M. (2007). Play and Learn: Potentials of Game-based Learning. *British Journal of Educational Technology*, 38 (3), 387- 393.

Pivec, M. ve Kearney, P. (2007). Games For Learning and Learning From Games. *Informatica*, 31, 419- 423.

Polat, E. ve Varol, A. (2012,Şubat). Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Akademik Başarıya Etkisi: Sosyal Bilgiler Dersi Örneği. Akademik Bilişim Konferansı. Uşak.

- Prensky, M.(2001a).Digital Natives DigitalImmigrants. NCBUniversityPress, 9(5).
- Prensky, M. (2001). Computer Games and Learning: Digital Game-based Learning. J. Raessens, & J. Goldstein, Handbook of Computer Game Studies (s. 97-122). Cambridge: The MIT Press.
- Price, R. V. (1990). Computer-aided Instruction: A Guide For Authors. Pacific Grove, CA: Brooks/Cole Publishing Company.
- Samur, Y. (2015, Nisan). Gamifying a Hybrid Graduate Course. Paper Presented at the Global Learn Conference, FernUniversitat in Hagen, Berlin, Germany.
- Saracaloğlu, A. S. ve Aldan Karademir, Ç. (2009). Eğitsel Oyun Temelli Fen ve Teknoloji Öğretiminin Öğrenci Başarısına Etkisi. VIII. Ulusal Sınıf Öğretmenliği Eğitimi Sempozyumu, Bildiri Kitabı. 21-23 Mayıs, Osmangazi Üniversitesi: Eskişehir, 1098-1107.
- Sardone, N.B. ve Devlin-Scherer, R. (2009). Teacher Didates' Views of Digital Games as Learning Devices. Issues in Teacher Education, 18 (2), 47-67.
- Savaş, E. (2014). Oyunla Öğretim Yöntemi Uygulamasının Başarı ve Kalıcılık Üzerindeki Etkisi (Deneysel bir çalışma). Yüksek Lisans Tezi. Çanakkale On Sekiz Mart Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Ortaöğretim Sosyal Alanlar Eğitimi Anabilim Dalı Coğrafya Eğitimi Bilim Dalı, Çanakkale.
- Sel, R. (1986). Eğitsel Oyunlar. (4.Baskı).Ankara: Öğretmen Yayınları.
- Senemoğlu, N.(2004). Gelişim Öğrenme ve Öğretim. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Senemoğlu,N.(1994). Okul Öncesi Eğitim Programı Hangi Yeterlikleri Kazandırmalıdır? Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 10, 21-30.
- Sevinç, M.(2005). Erken Çocuklukta Gelişim ve Eğitimde Yeni Yaklaşımlar.(1. Baskı) 2. Cilt. İstanbul:Morpa Kültür Yayınları.
- Squire, K. (2003). Video Games in Education. International Journal of Intelligent Simulations and Gaming, 2(1), 49-62.
- Simões, J. Redondo, R. D. and Vilas, A. F. (2013). A Social Gamification Framework for a K-6 Learning Platform. Computers in Human Behavior, 29(2), 345–353. doi:10.1016/j.chb.2012.06.007

- Şahin, M. (2015). Oyunlaştırılmış Oyun Temelli Öğrenmenin Öğrencilerin Fen Bilimleri Dersi Başarılarına ve Derse Yönelik Tutumlarına Etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Şahin, M. C. (2009). Yeni Binyılın Öğrencileri'nin Özellikleri. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 9 (2).
- Tollefsrud, O. J. (2006). The Educational Game Editor: The design of a Program for Making Educational Computer Games (Unpublished master's thesis). Norges Teknisk Naturvitenskapelige Universitet, Trondheim.
- Torun, F. (2011). Çocuk Hakları Öğretiminde Oyun Yönteminin Başarıya, Kalıcılığa ve Tutuma Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adıyaman.
- Tural, H. (2005). İlköğretim Matematik Öğretiminde Oyun ve Etkinliklerle Öğretimin Erişi ve Tutuma Etkisi (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.
- URL, (2016). <http://seset.ceit.metu.edu.tr/2013/05/egitsel-oyun-tasarim-asamaları/> (15.02.2016)
- URL, <http://www.baskabirokulmumkun.net/neden-oyun-temelli-ogrenme/>
- Ülküdür, M.A. (2016). Proje Tabanlı Öğrenme Etkinlikleri İle Oyun Tabanlı Öğrenme Etkinliklerinin Akademik Başarı, Tutum ve Motivasyona Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Amasya Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü İlköğretim Ana Bilim Dalı Fen Bilgisi Öğretmenliği Eğitimi Bilim Dalı, Amasya.
- Ünal, M. N. (2009). Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Eğlendirici ve Motive Edici Özelliklerinin Akademik Başarıya ve Motivasyona Etkisi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Ünsal, H. (2007). Harmanlanmış Öğrenme Etkinliğinin Çoklu Düzeyde Değerlendirilmesi. Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Bilimleri Bölümü Eğitim Programları ve Öğretim Bilim Dalı, Ankara.
- Veen, W. (2007). Homo Zappiens and the Need for New Education Systems.

27.02.2019 tarihinde elde edilmiştir.)

- Yağız, E. (2007). Oyun-Tabanlı Öğrenme Ortamlarının İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz-Yeterlik Algıları Üzerine Etkileri. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Yapıcı, Ü. Karakoyun F. (2017), Biyoloji Öğretiminde Oyunlaştırma: Kahoot Uygulaması Örneği, Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry (TOJQI) Cilt 8, Sayı 4, Ekim 2017: 396-414
- Yeşilkaya, İ. (2013). 7. sınıf Sosyal Bilgiler Dersi “Zaman İçinde Bilim” Ünitesinin Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretimi. Yüksek Lisans Tezi. İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü İlköğretim Ana Bilim Dalı, Malatya.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2008). Nitel Araştırma Yöntemleri. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2006). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri, (5. Baskı), Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldırım, İ. (2016). Oyunlaştırma Temelli “Öğretim İlke ve Yöntemleri” Dersi Öğretim Programının Geliştirilmesi, Uygulanması ve Değerlendirilmesi (Yayınlanmamış doktora tezi). Gaziantep University, Institute of Educational Sciences, Gaziantep.
- Yıldırım, N. (2012). Yabancı Dil Eğitiminde Eğitsel Oyunlar Aracılığıyla Mobil Öğrenme (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Fırat Üniversitesi, Elazığ.
- Werbach K. ve Hunter D. (2012). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Wharton Digital Press.
- Zengin, H. K. (2002). Eğitsel Oyunlar ve İlköğretim Din Kültürü Dersinde Kullanımı. Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe ve Din Bilimleri Anabilimdalı, Ankara.

## **EKLER**

Ek 1. Onay Yazısı

Ek 2. IB-MYP Nedir?

Ek 3. Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinliklerin Tablolaştırılmış Hali

Ek 4. Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlikli Liderlik Tablosu

Ek 5. Araştırmada Kullanılan Görüşme Formu

Ek 6. Öğrenci Öz Değerlendirme Formu



## EK 1. Onay Yazısı



T.C.  
ADAPAZARI KAYMAKAMLIĞI  
ADAPAZARI ÖZEL ENKA ORTAOKULU MÜDÜRLÜĞÜ  
99952440

İLGİLİ MAKAMA

10.05.2019

Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü yüksek lisans öğrencisi Yağmur Tuğba BAYRAM YILMAZ'ın "Oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlikler ile işlenen Sosyal Bilgiler derslerinin öğrenci ürün ve görüşlerine göre incelenmesi" konulu tezi kapsamında okulumuz 6. Sınıf öğrencilerine yönelik yaptığı uygulamalar ve araştırmalar Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Tuğba ÖZDEN  
Okul Müdürü



## EK 2. MYP Nedir?

### Uluslararası Bakalorya (IB) eğitimi nedir?

3 ila 19 yaşları arasındaki öğrenciler için olan IB uluslararası eğitim baremi, akademik ve kişisel disiplini itibarıyla eşsizdir ve çalışmalarında ve kişisel gelişimlerinde üstün başarıya ulaşmaları için öğrencileri teşvik eder. IB, şevk ve empati ile şekillenen yaşam boyu öğrenme arayışının ilhamını vermeyi hedefler.

IB, okulların zorluklara iyimserlik ve açık görüşlülük ile karşılık veren, kendi kimliklerine güven duyan, etik kararlar veren, ortak insanlık vasfımızı diğerleriyle birlikte kucaklayan, öğrendiklerini gerçek dünyada, karışık ve öngörülemeyen durumlarda uygulamaya hazır olan çok yönlü öğrenciler yetiştirmelerine yardımcı olur.

IB, güçlü bir vizyonu paylaşan, yüksek kaliteli uluslararası eğitim programları sunar. IB eğitimi:

- **öğrenenlere odaklanır** – IB'nin öğrenci merkezli programları, sağlıklı ilişkiler, etik sorumluluk ve kişisel meydan okumayı öne çıkarır,
- **öğretim ve öğrenime yönelik etkili yaklaşımlar geliştirir** – IB programları, öğrencilerin hem akademik hem de kişisel başarı için ihtiyaç duydukları yaklaşımları ve becerileri geliştirmelerine yardımcı olur,
- **küresel bağlamlarda işe yarar** – IB programları, dillere ve kültürlere yönelik anlayışı artırır ve tüm dünya için önemli olan fikirleri ve sorunları irdeler,
- **geniş bir içerik sunar** – IB programları, geniş ve dengeli, kavramsal ve bağlantılı bir müfredat sunar.

Öğrenen profilinde tanımlanmış olan değerlerle ifade edildiği üzere, IB öğrenenleri araştıran-sorgulayan, bilgili, düşünen, iletişim kuran, ilkel, açık görüşlü, duyarlı, riski göze alan, dengeli ve dönüşümlü düşünen bireyler olmak için çalışırlar. Bu özellikler, entelektüel gelişim ve akademik başarının ötesine geçen çok çeşitli insani yeterliliği ve sorumluluğu temsil eder.

### IB Orta Yıllar Programı (MYP) nedir?

MYP, 11 ila 16 yaşları arasındaki öğrenciler için tasarlanmıştır. Öğrencileri yaratıcı, eleştirel ve dönüşümlü düşünenler olmaya teşvik eden bir öğrenim çerçevesi sunar. MYP, öğrencileri geleneksel alanlardaki çalışmalarını ile gerçek dünya arasında bağlantılar kurmaya teşvik ederek, entelektüel gelişime vurgu yapar. Küresel liderlere dönüşen genç insanlar için temel vasıflar olan iletişim, kültürlerarası anlayış ve küresel bağlılık becerilerinin gelişmesini teşvik eder.

MYP, ulusal ve yerel müfredatların çoğunun gerekliliklerine uyum sağlayacak şekilde esneklik sunar. IB İlk Yıllar Programı'nda (PYP)

geliştirilmiş olan bilgilerin, becerilerin ve tutumların devamını sağlar ve öğrencileri IB Diploma Programı (DP) ve IB Kariyer Odaklı Sertifika Programı'nın (IBCC) akademik zorluklarını başarmaya hazırlar.

#### IB Orta Yıllar Programı:

- öğrencilerin entelektüel, sosyal, duygusal ve fiziksel **esenliğine** bütünsel olarak yaklaşıp
- öğrencilerin karmaşıklıkları yönetebilmeleri ve **geleceğe** dönük eylemlerinde sorumluluk almaları için ihtiyaç duydukları **bilgileri, tutumları ve becerileri** geliştirme fırsatlarını sunar
- **sekiz ders grubu** içerisindeki çalışmalarla anlayış genişliği ve derinliği sağlar
- öğrencilerin kendilerinin ve başkalarının kültürlerine yönelik anlayışlarını desteklemek için en az **iki dil (eğitim dili ve seçecekleri ek bir dil)** öğrenilmesini zorunlu tutar
- öğrencilere **topluluk içerisinde hizmete** katılma konusunda güç katar
- öğrencilerin **ileri düzey eğitim hayatlarına, çalışma hayatına ve yaşam boyu öğrenime** hazırlanmalarına yardımcı olur

### EK 3. Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinliklerin Tablolaştırılmış Hali

	<i>Etkinlikler</i>	<i>Etkinliğin Amacı</i>	<i>Kullanılan Oyun Dinamiği</i>
<i>Oyun Tabanlı Etkinlikler</i>	Sosbu	Dersi daha eğlenceli yapmak, motivasyonunu ve katılımı artırmak	Kupa, Lider Panosu
	'İpek Yolu Günlüğü'	Öğrenme faaliyetini desteklemek	Kupa, Lider Panosu
	'Kaşgarlı Gazeteci'	Öğrenme faaliyetini desteklemek	Kupa, Lider Panosu
	'Abay'ın Serüveni'	Öğrenme faaliyetini desteklemek	Kupa, Lider Panosu
	'Eğlenceli Tarih Oyun Tasarımı'	Dersi daha eğlenceli yapmak, motivasyonunu ve katılımı artırmak	Kupa, Lider Panosu,Puan
	Bilimsel Araştırma Basamakları	Dersi daha eğlenceli yapmak, motivasyonunu ve katılımı artırmak	Kupa, Lider Panosu, Puan

*Oyun Tabanlı Etkinlikler*

Nümizmatik Benim Param	Dersi daha eğlenceli yapmak, motivasyonunu ve katılımı artırmak, öğrenme faaliyetini desteklemek	Kupa, Lider Panosu, Puan
Bay Murtaza	Dersi daha eğlenceli yapmak, motivasyonunu ve katılımı artırmak	Kupa, Lider Panosu, Ödül
Kavram Ağacı	Öğrenme faaliyetini desteklemek	Kupa, Lider Panosu
Wonder Wall	Öğrenme faaliyetini desteklemek	
Süreç Değerlendirme	Öğrenme faaliyetini desteklemek, ölçme sistemini eğlenceli hale getirmek	Kupa, Lider Panosu, Puan

*Oyun Tabanlı Etkinlikler*

Anlat Bakalım	Dersi daha eğlenceli yapmak, motivasyonunu ve katılımı artırmak	Kupa, Lider Panosu
Bil Bakalım	Dersi daha eğlenceli yapmak, motivasyonunu ve katılımı artırmak	Kupa, Lider Panosu
TabuM	Dersi daha eğlenceli yapmak, motivasyonunu ve katılımı artırmak	Kupa, Lider Panosu, Puan
Kavram Kartları	Dersi daha eğlenceli yapmak, motivasyonunu ve katılımı artırmak	Kupa, Lider Panosu
Toplumsal Eşitlik Kiti	Öğrenme faaliyetini desteklemek, bilgi sağlamak	Kupa, Lider Panosu, Seviye

	<i><b>Etkinlikler</b></i>	<i><b>Etkinliğin Amacı</b></i>	<i><b>Kullanılan Oyun Dinamiği</b></i>
<i><b>Oyunlaştırılmış Etkinlikler</b></i>	Classroom'da Sorulan Soruya Yorum Yazma	Derse Hazırlık, Öğrenme faaliyetlerini desteklemek	Kupa, Lider Panosu
	Kahoot	Dersi daha eğlenceli yapmak, motivasyonunu ve katılımı artırmak , ölçme sistemini eğlenceli hale getirmek	Kupa, Lider Panosu
	Büyük Risk	Dersi daha eğlenceli yapmak, motivasyonunu ve katılımı artırmak	Kupa, Lider Panosu
	İ-books paylaşımları	Derse Hazırlık, öğrenme faaliyetlerini desteklemek, bilgi sağlamak	Kupa, Lider Panosu

## *Oyunlaştırılmış Etkinlikler*

3'te 3 Tarih	Dersi daha eğlenceli yapmak, motivasyonunu ve katılımı artırmak, öğrenme faaliyetini desteklemek	Kupa, Lider Panosu, Puan
Edmodo'da Yorum Yapma	Dersi daha eğlenceli yapmak, motivasyonunu ve katılımı artırmak	Kupa, Lider Panosu
<a href="https://www.sosyaldeyince.com">https://www.sosyaldeyince.com</a>	Dersi daha eğlenceli yapmak, motivasyonunu ve katılımı artırmak, öğrenme faaliyetini desteklemek	Kupa, Lider Panosu
Kelime Oyunu	Dersi daha eğlenceli yapmak, motivasyonunu ve katılımı artırmak, öğrenme faaliyetini desteklemek	Kupa
Lider Panosunun Paylaşılması	Öğrencileri teşvik etmek	Puan, Kupa, Lider Panosu, Sanal pekiştireç



## EK 5. Arařtırmada Kullanılan Görüşme Formu

!

- 1.! Oyunlařtırılmıř yaratıcı etkinliklerin yararlı olduđunu düşünüyor musunuz?!  
Neden?!
- 2.! Oyunlařtırılmıř yaratıcı etkinliklerde en çok zorlandığınız ařama hangisidir?  
Neden?!
- 3.! Oyunlařtırılmıř yaratıcı etkinliklerde en çok keyif aldıđımız ve eđlendiđiniz ařama  
/ etkinlik hangisidir? Neden?!
- 4.! Diđer derslerde de eđitsel oyunların kullanılmasını ister misiniz? Neden?!





## EK 6. Öğrenci Öz Değerlendirme Formu

ADAPAZARI'ÖZEL'ENKA'ORTAOKULU".....			
2018-2019'EĞİTİM'ÖĞRETİM'YILI".....			
Adı/Soyadı:.....			
Sınıfı:.....	SOSYAL BİLGİLER - Öz Değerlendirme Formu		

1.! Bu etkinlikte ne öğrendim?

2.! Neyi en iyi yaptım? Neden?

3.! Zorlandığım durum neydi? Neden?

4.! Kendimi hangi alanda geliştirmeliyim ?

5.! Etkinlikte eksik gördüğüm .....

6.! En güçlü ve en zayıf olduğum durumlar nelerdir?

## DOKÜMANLAR

### Hazırlanan çalışmalardan bazıları

ADAPAZARI'ÖZEL'ENKA'ORTAOKULU'..... 2018-2019'EĞİTİM'ÖĞRETİM'YILI'..... Adı/Soyadı:..... Sınıfı:.....			
SOSYAL BİLGİLER Süreç Değerlendirme			


### Kazanım Pekiştirme - 1

A. Verilen cümlelerden doğru olanın başına "D", yanlış olanın başına "Y" yazınız.

1.	(.....)	Türklerin ilk ana yurdu Anadolu'dur.
2.	(.....)	Avrupa Hun Devleti Balamir önderliğinde kurulmuştur.
3.	(.....)	Orta Asya'da yazları sıcak ve kurak kışları ılık ve yağışlı olan bir iklim görülür.
4.	(.....)	Asya Hun Devleti'nin kurucusu Oğuz kağandır.
5.	(.....)	Çinliler, Asya Hun Devleti saldırılarına karşı Çin Seddi'ni yapmışlardır.
6.	(.....)	Orta Asya'dan göç eden Türklerin tamamı Anadolu'ya gelmişlerdir.
7.	(.....)	Orta Asya'nın üç tarafı denizlerle çevrilidir.
8.	(.....)	Orta Asya'nın iklim şartları, Türklere savaşçı ve mücadelecı bir kimlik kazandırmıştır.
9.	(.....)	Onluk ordu teşkilatı Teoman tarafından kurulmuştur.
10.	(.....)	Türklerin orta Asya'da göç etme nedenleri arasında bağımsız yaşama isteği de vardır.

B. Aşağıda verilenleri noktalı boşluklara uygun gelecek şekilde yerleştiriniz.

Attila	Asya Hun Devleti	otağ
Teoman	Metehan	at

1.	..... Türkler için vazgeçilmez olmuş, bu sayede Türkler pek çok yere göç etmişler, pek çok yere hakim olmuşlardır.
2.	Boylar hâlinde yaşayan Türkler ..... adı verilen çadırlarda yaşamışlardır.
3.	Asya Hun Devleti en parlak dönemini ..... zamanında yaşamıştır.
4.	Asya Hun Devleti'nin bilinen ilk hükümdarı .....'dir.
5.	Avrupa Hun Devleti en parlak dönemini ..... zamanında yaşamıştır.
6.	..... bilinen ilk Türk devletidir.



1. İlk İslam donanması inşa edilmiş, ilk deniz ötesi fetihler gerçekleştirilmiştir.	2. İstanbul İslam tarihinde ilk kez bu dönemde kuşatılmıştır.
3. Tark bin Ziyad komutasındaki ordular Cebelitark Boğazı'nı geçerek İspanya'ya ulaşmıştır.	4. Bilim, sanat ve edebiyat alanlarında ileri gidilmiştir. Beytü'l-Hikme adıyla ilim merkezi kurulmuştur.
5. Mekke alınarak Kâbe putlardan arındırılmış, Hicaz bölgesinde hâkimiyet sağlanmıştır.	6. Kur'an-ı Kerim kitap hâline getirilmiştir.
7. Türklerin askerî özelliklerinden yararlanılmış, Samarra ordugâh şehri kurulmuştur.	8. Putperestiği çağrıştıracakı düşünülerek, resim ve heykel yapımı yasaklanmıştır.

Verilen ifadelerinin aşağıdaki dönemlerden hangisine ait olduğunu numaralarını yazarak eşleştirin.

1. Hz. Muhammed Dönemi: \_\_\_\_\_
2. Dört Halife Dönemi: \_\_\_\_\_
3. Emeviler Dönemi: \_\_\_\_\_
4. Abbasiler Dönemi: \_\_\_\_\_

Soru: Türkler hangi devlet zamanında kitleler halinde İslamiyet'i kabul etmiştir? Neden? Açıklamasını yazınız.

---



---



---

Not: Mutlaka konu tekrarı

### Kazanım Pekiştirme - 5

A. Aşağıda verilen bilgilerden doğru olanın başına "D" yanlış olanın başına "Y" yazınız.

1.	(.....)	Cahiliye dönemi Hz. Muhammed'in vefatından sonra başlamıştır.
2.	(.....)	Dört halife devrinde halifeler seçimle belirlendiğinden, bu döneme cumhuriyet devri de denilmektedir.
3.	(.....)	Adaletiyle ön plana çıkan Halife Hz. Ali'dir.
4.	(.....)	Kuran-ı Kerim, Hz. Ebubekir döneminde kitap haline getirilmiştir.
5.	(.....)	Hicri Takvim, Hz. Ömer döneminde düzenlenmiştir.
6.	(.....)	Abbasiler döneminde ilk kez Avrupa'ya geçilerek, İspanya fethedilmiştir.
7.	(.....)	Emevi devleti, halifeliği taşıdığı dönemde Müslüman milletlerin tamamına eşit davranmıştır.
8.	(.....)	İslam rönesansının yaşandığı dönem Emeviler dönemi olmuştur.
9.	(.....)	İlk Arap parası Abbasiler döneminde basılmıştır.
10.	(.....)	Hakem Olayı Hz. Ali döneminde yaşanmıştır.
11.	(.....)	Hz. Osman döneminde Kur'an-ı Kerim çoğaltılarak önemli eyaletlere gönderilmiştir.
12.	(.....)	İlk halife Hz. Ömer'dir.
13.	(.....)	Talas Savaşı, Emeviler ile Abbasiler arasında yapılmıştır.
14.	(.....)	Emeviler döneminde halifelik saltanat haline dönüşmüştür.
15.	(.....)	Türkler, Siffin Savaşı'yla İslamiyet'i kabul etmeye başlamışlardır.

B. Yukarıda verilenleri aşağıdaki boşluklara uygun gelecek şekilde yerleştiriniz.

Hz. Ömer	Hz. Ebubekir	Hz. Osman	avasım	Samarra
Hz. Ali	Muaviye	Şam	Bağdat	Harun Reşid

1.	Abbasiler en parlak dönemini Halife ..... zamanında yaşamıştır.
2.	Emevilerin başkenti ..... 'dir.
3.	Abbasiler, Bizans sınırında güvenliği sağlamak için ..... adı verilen şehirler kurmuşlardır.
4.	Emevi Devleti, Şam valisi ..... tarafından kurulmuştur.
5.	Cemel Olayı ..... döneminde yaşanmıştır.
6.	Hz. Muhammed'den sonra İslam Devleti'nin başına geçen ilk halife ..... dir.
7.	Müslümanlar tarafından kutsal kabul edilen Kudüs ..... döneminde ele geçirilmiştir.
8.	İlk İslam donanması ..... döneminde kurulmuş ve denizlerde önemli fetihler yapılmıştır.
9.	Abbasilerin başkenti ..... 'tır.
10.	Türlere önem veren Abbasiler, Türkler için ..... adı verilen şehirler kurmuşlardır.

## EĞLENCELİ TARİH



Arkadaşlar,  
Şizlerden ara tatil dönüşü oynamak adına bir oyun tasarlamamızı istiyorum.Eğlenceli Tarih kitabınızı sayfa 9 -35 arasını okuyup hazırlayacağınız oyunlarınızı derslerde oynadığımız oyunların benzerleri gibi hazırlayabilirsiniz.Ama mutlaka önemli kavramlar oyununuzda geçmelidir.Tatil dönüşünü sabırsızlıkla bekliyorum olacağım.

Ayrıca İpek Yolu Günlüğü kitabınızı sayfa 25'e kadar okumanızı istiyorum.Zaten daha önce bir kısmını okumuştuk.Oyununuza yardımcı olması açısından orada bulunan kavramlardan da faydalanabilirsiniz.

Üniteleri sizlere gönderilen ibooklar üzerinden mutlaka tekrar etmelisiniz.

İyi tatiller dilerim...

**ATL Etkinliği:**

Düşünme: Yaratıcı Düşünme Becerileri

**1. BÖLÜM SÖZÜN SERÜVENİ**

\* Abay'ın babasının ticaret yapmak için seçtiği güzergah hakkında bilgi veriniz.

.....

.....

\* Konstantinopolis ne demektir?

.....

\* Abay'ın babasının ona verdiği hediye hakkında bilgi veriniz.

.....

.....

**Sözün Serüveni**

Babasının verdiği hediye açtıktan sonra Abay'ın hissettiklerini onun ağzından, Abay'ın günlük tuttuğunu varsayarak bir günlük sayfası şeklinde yazınız ve drive üzerinden paylaşınız.

\* Abay Kaşgar'dan neden ayrılıyor ve nereye gitmeye karar veriyor?

.....

.....

\* Semerkand şehri günümüzde hangi sınırlar içerisindedir? Araştırıp yazınız.

.....

.....

\* Abay'ın Semerkand'a yolculuğu sırasında Pamir Dağlarına tırmandıkça üşümesinin nedenini açıklayınız.

.....

.....

**Sözün Serüveni**

Kaşgarlı yerel bir gazeteci olduğunu varsayarak Abay'ın babasını bulmak için Konstantinopolis'e tek başına yola çıkmasını anlatan kısa bir haber yazısını 5N1K kuralına uyarak yazınız. Hazırladığınız haberi drive üzerinden paylaşınız.



Adı Soyadı:.....  
Sınıfı:.....

SOSYAL BİLGİLER



o Nümiizmatik nedir? Kendi uygarlığınızın parasını yaratmak için araştırma yapınız.

Aşağıda açıklamaları verilen sosyal bilimleri eşleştiriniz.

- |   |                       |    |                 |
|---|-----------------------|----|-----------------|
| Toplumsal olayları, insanların sosyal ve kültürel faaliyetlerini araştıran ve inceleyen bilimlerin genel adıdır.            | <input type="radio"/> | 1  | Antropoloji     |
| Geniş anlamıyla insan bilimi demektir. İnsan toplumlarını ve kültürlerini inceleyen bilim dalıdır.                          | <input type="radio"/> | 2  | Arkeoloji       |
| Geçmişte yaşayan insanların ve toplulukların ilişkilerini, yer ve zaman göstererek neden-sonuç ilişkisi içerisinde inceler. | <input type="radio"/> | 3  | Sosyoloji       |
| İnsanın ihtiyaçlarını karşılamak ve kazanç elde etmek için yapılan her türlü faaliyete denir.                               | <input type="radio"/> | 4  | Hukuk           |
| İnsanların doğal çevre ile ilişkisini inceleyen bilim dalıdır.  | <input type="radio"/> | 5  | Ekonomi         |
| Toplum düzenleyen kanunları inceleyen bilim dalıdır.  | <input type="radio"/> | 6  | Coğrafya        |
| Kısaca toplum bilimi olarak bilinir. Toplum ve insanın etkileşimi üzerinde çalışan bir bilim dalıdır.                       | <input type="radio"/> | 7  | Tarih           |
| İnsan davranışları ve zihinsel süreçlerini inceler. Ruh bilimidir.  | <input type="radio"/> | 8  | Psikoloji       |
| Varlığı ve bilgiyi bilimsel olarak araştıran, düşünce bilimidir.  | <input type="radio"/> | 9  | Felsefe         |
| Eski kültür ve uygarlıklardan kalan her türlü eşya ve malzemeyi gün yüzüne çıkaran bilimdir. Kısaca kazı bilimidir.         | <input type="radio"/> | 10 | Sosyal Bilimler |

Sosyal bilimlerin toplum hayatına etkileri nelerdir? Yazınız.

.....

.....

.....

.....

.....

Sınıf:.....





## SOSYAL BİLGİLER



⇒ Arkadaşlar geçen seneki bilgilerimizi hatırlayalım.  
(Araştırma yapınız.)

### ETKİNLİK 1

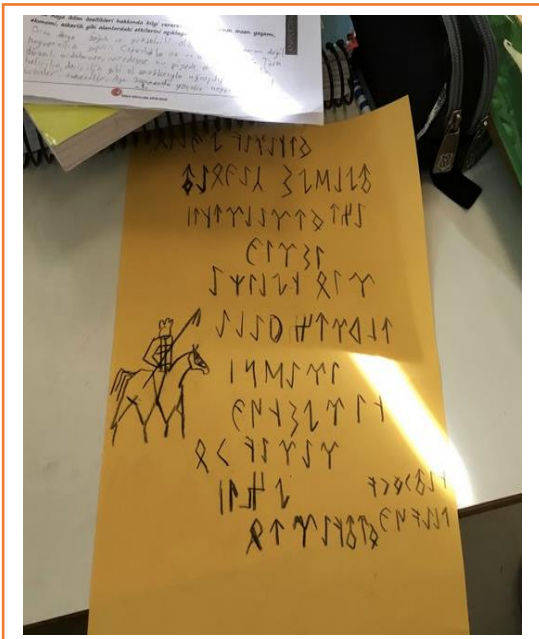
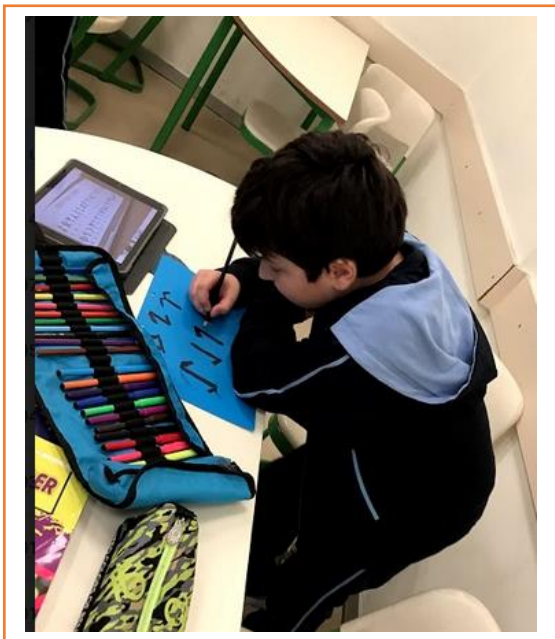
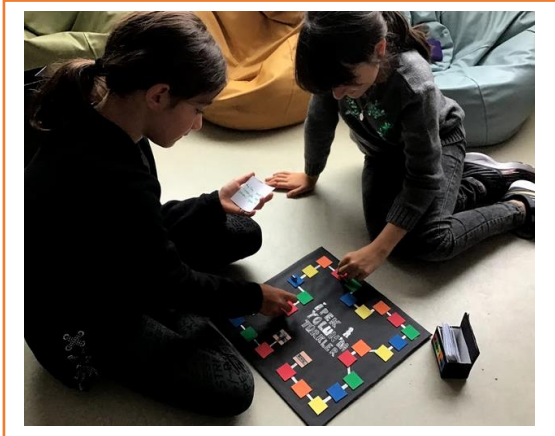
Sosyal Bilimlere yardımcı bilim dallarının özelliklerini aşağıdaki tabloya yazınız.

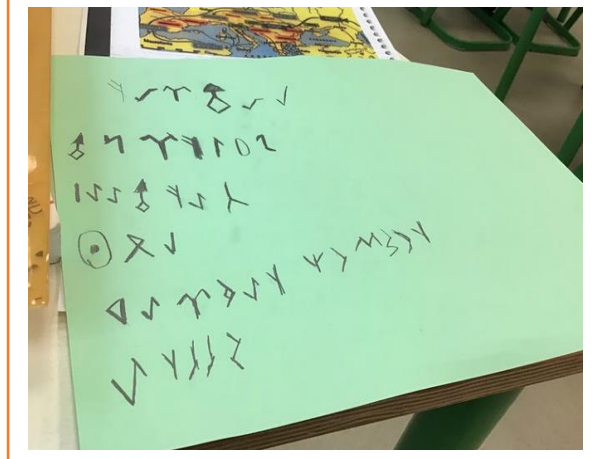
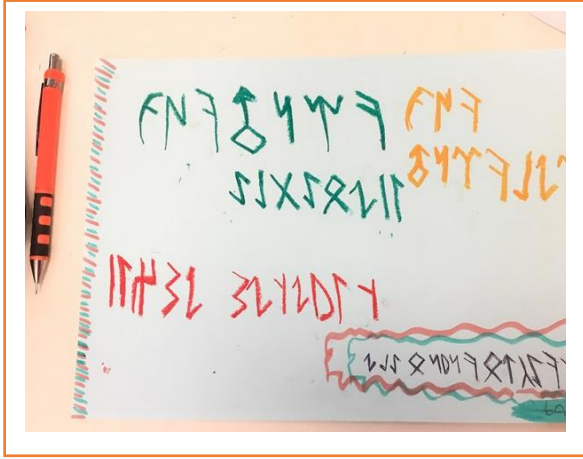
Tarih		
Arkeoloji		
Felsefe		
Psikoloji		
Antropoloji		
Sosyoloji		

**Tasarlanan oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlerin uygulama aşamalarından ve öğrenci ürünlerinden görseller**



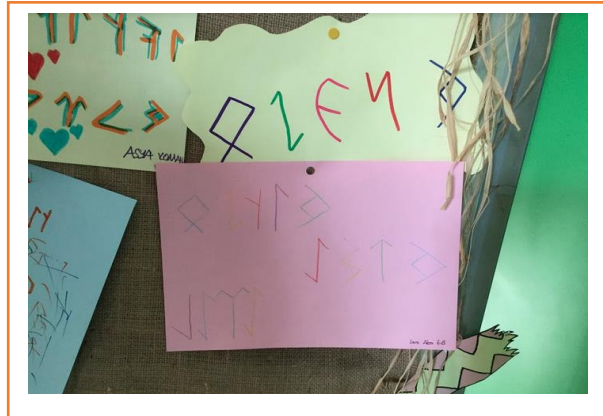
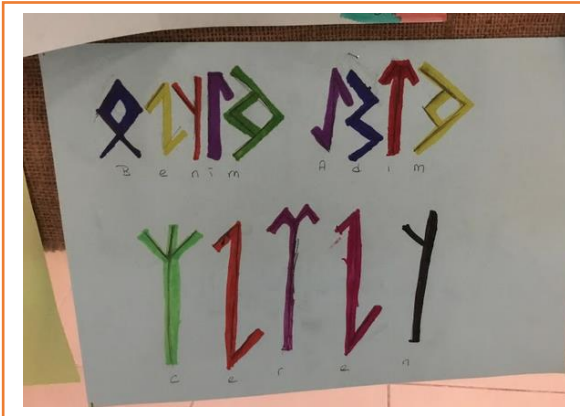






### İpekyolu Haber

Merhaba sayın seyirciler bu gün Abay adlı bit çocuğun babasını aradığını öğrendik Abay'ın babası bir grupta konstantinopolise ticaret yapmak için gitmiştir bütün grup geri dönmüştür fakat anayım babası geri dönmemiştir bunun üzerine Abay'da babasının peşine düşmek durumunda kalıyor bu çocuğun Semerkand, Buhara, merç şehirlerinden birinde olduğu tahmin ediliyor lütfen bu çocuğu gören varsa bize bildirsün evet sayın seyirciler bültenimizin sonuna gelmiş bulunmaktayız lütfen yarın saat 7 de bizimle birlikte olun iyi akşamlar.





## İPEK YOLU HABER

Sevgili izleyenler, bir son dakika haberi ile karşınızdayız. Adı Abay olan bir çocuk babasını arıyor çünkü babası bir grupla Konstantinopolis'e gitti fakat şöyle bir sıkıntı var ki babasının gittiği grupta ki herkes geri döndü ama Abay'ın babası geri dönmedi. Kısaca Abay'ın hikayesini anlatayım Abay Kaşgar'da yaşayan İpek Yolu ticaretiyle uğraşan bir ailenin çocuğu. Babası Kervanlar'la yola çıkıyor, her zaman eve döndüğü sürede evine gelmiyor, giderken öğluna siyah taş ve bir toplu iğne bırakıyor. Annesinin anlattığına göre Abay cebinde bunları taşıyor. Son yola çıkan kervan ile birlikte gizlice o da yola çıkıyor. Kervanın geçtiği Semerkand, Buhara, Merv şehirlerinden birinde olduğu tahmin ediliyor. Umarım başına kötü bir şey gelmemiştir. Sayın seyrirciler eğer Semerkand'ta, Buhara'da veya Merv'de siyah, uzun saçlı, gözleri hafif çekik bir çocuk görürseniz haber merkezimize bildirin. Abay'ı merak ediyoruz, hiç değilse nerde olduğunu bildirirseniz annesi ve onu merak eden kişileri çok mutlu etmiş olursunuz. İyi akşamlar dileriz...

## Küçük Çocuk Babası için Konstantinopolis'e Gitti!!

Küçük çocuk Abay Konstantinopolis'e kadar yola koyuldu.

Abay'ın Konstantinopolis'e gitme nedeni babasının ipek Konstantinopolis'e gidip bir daha gelmemesi olarak biliniyor.

Babasının arkadaşlarına sorup babasının orada olduğunu öğrenince merak edip yola koyulmuş. Babasını bulup bulmadığı bilinmiyor. Abay'ın kaybolduğu düşünülüyor. Annesi Abay'dan haber alamayınca endişeleniyor. Görenler gazetemize başvurabilir.

## Küçük Abay Babası İçin Yollara Düştü

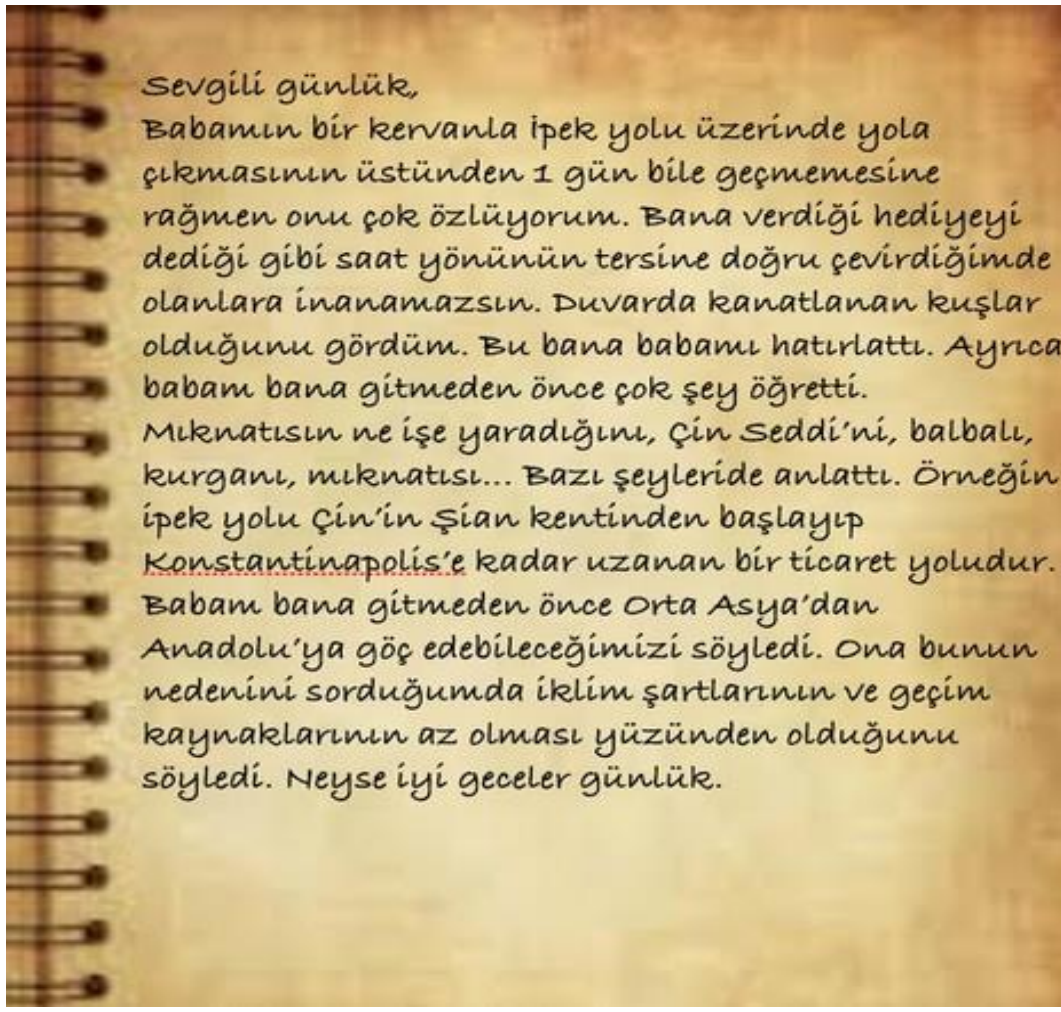
Kaşgarda yaşayan minik abay babası kafleden geri dönmeyince babasını aramak için yollara düştü. Abayın babası tarihi ticaret yolu olan ipek yoluna yolculuğa çıktı fakat babası kafile ile Kaşgar'a geri dönmedi bunun üzerine abay babasını aramak üzere yolculuğa çıktı. Öğrendiğimiz bilgilere göre abay kafleden gizli bir şekilde babasına ulaşmaya çalıştığı söyleniyor.

## Kaşgara Giden Kervanda İzinsizce yer Alan Çocuk !

• İpek Yolu'ndan Kaşgar'a geçen kervanlardan birinden kervana gizlice katılan bir çocuk çıktı. Kervanın sahibi oldukça sinirli. Çocuğun ismi Abay. Babasının da İpek Yolu güzergahında ilerleyen bir kervanın içinde olduğunu ve babasına ulaşmaya çalıştığını söyledi. Şu anda kervan sahiplerinin yapacağı araştırmayla ilgiliyiz. Umarım zorlu hava koşullarında çocuk babasına ulaşabilir.







## SEVGİLİ GÜNLÜK

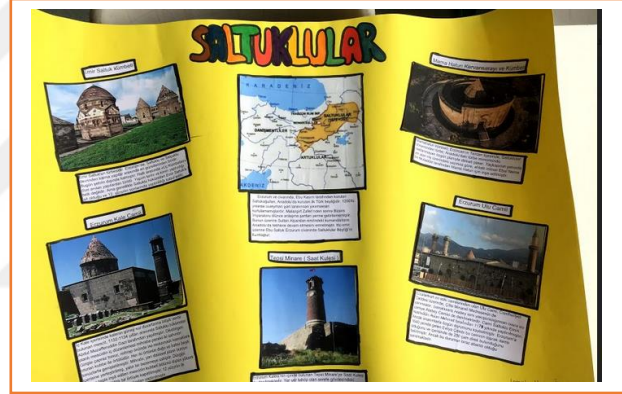
Akşam olmuştu, babam yarın işi için Çin seddinin yakınlarındaki İpek yoluna gidecekti. Sabah olmuştu babamı uzun zaman göremeyeceğim için çok sert sarıldım, bir ricam vardı babamdan, benim hep gitmek istediğim Konstantinapolis'e uğramasını istedim. Şianı'da bi görürse güzel olur. İki ay geçti, babam bugün dönüyor, sözde arkadaşları ile dönecekti fakat onların Anadolu'da işleri varmış. Bir kaç saat sonra kapı tıkladı babam gelmişti. Bana çok güzel bir kutu getirmişti odama girdim kutuya açtım ve baktımki renkli mekanik bir şeye benziyordu çok beğendim. Bunu bir gün diyer dünyaya giderken kurganıma koyucam, ailem balbalıma bakınca umarım beni hatırlarlar.



## Merhaba sevgili günlük

Ben Abay bugün orta Asya'da yaşıyorum babam evden gittiği için üzülüyorum ama aynı zamanda heyecanlıyım çünkü babam İpek yoluna gitti. İpek yolu Çin'in Şiran kentinden Konstantinopolis'e kadar yani Anadolu'ya uzanan bir ticaret yolu. Babam gitmeden önce ipek yolundan çok bahsediyordu örnek Çin'ler Türklerden ipek yolunu korumak için Çin Seddini inşaa etmişler. Balbalda şöyle imiş mesel bir insan 40 tane insan öldürmüş o insan öldüğünde kurganın başına 40 tane balbal dikilirmiş. Bu gün benim doğum günüm olduğu için babam gitmeden önce bana hediyeyi vermişti ancak vermeden önce hava kararına kadar hediyeyi açma dedi. Hava kararmıştı ben de hediyeyi açmaya karar vermiştim. Hediyeyi açtığımda değişik bir camı vardı yön gösteriyordu ayrıca metal eşyalarında çekiyordu. Babam eve gelince direk üstüne atlayıp teşekkür ederim diyeceğim benden bu kadar yarın bana ne maceralar çıkacak.

Sergili günlük bu gün beni çok heyecanlandırdı ve çok güzel bir olay yaşadım. Babam bana çok uzaktan bir hediyeyi aldı. Akşamı batar oturma masası satıldı. Bu beni çok meraklandırdı. Akşam olunca yolda gittim yolda tek başıyım ve eşyaları paketlemiş hediyeyi açtım. Hediyeyi kat katça yerleştirmeye için başımın kapuzunu öteye ittim. Hediyeyi ilk bakışta, parçaların birincisi iki katlı ahşap halkaya oturtulmuş cam bir daireydi. İkinci parça ise bir xetifkin elinin avası. Büyük ölçekte bir mumluktu. Ben bütün parçaları yerleştirdim ve yarıdaki bir mum harik bütün mumları sandırdım. O mumda mumluğa yerleştirince falanca aynı babamın buralardan gittiği gibi giderek uzaklaşan bir kuş yansıdı.



**4. Artuklular:** Artuk Bey'in oğulları tarafından Doğu ve G. Doğu Anadolu çevresinde kuruldu.



**Artuklu Beyliği** ya da diğer adıyla **Artuklular**, Mardin, Hasankeyf ve Harput bölgelerinde 1102-1409 yılları arasında hüküm sürmüş bir Oğuz Türkmen Beyliğidir. Artuklular, 1102 yılında, Güney ve Doğu Anadolu'da Artuk Bey tarafından kurulmuş bir beyliktir. İsmi Türkmen beyi olan Artuk Bey'den almıştır. 1086 yılında Kudüs'ü alan Artuk Bey aynı yıl burada öldü. Daha sonrasında Artuklular Hasankeyf, Mardin ve Harput olmak üzere üç ana koldan idare edildiler. Hasankeyf kolu, Artuk Bey'in oğlu Sökmen Bey tarafından kurulmuştur. Başkenti Hasankeyf, daha sonra da Diyarbakır olarak belirlenmiştir. 1231 yılında Eyyubiler tarafından yıkılmışlardır. Mardin kolunun kurucusu İlgazi Bey'dir. Sırasıyla Anadolu Selçuklu, Eyyubi ve Moğol hakimiyetine girmişler, 1409 yılında

Karakoyunlular tarafından yıkılmışlardır.

Harput kolunun kurucusu Mardin Artuklularından Melik İmameddin Ebubekir'dir. 1224 yılında I. Alaaddin Keykubad, Harput'u alarak bu kola son vermiştir.

Artuklulardan günümüze kadar gelen tarihi eser, halen ayakta durmakta olan **Malabadi Köprüsü**'dür. Malabadi Köprüsü 1147 yılında yapılmıştır. Malabadi Köprüsü dünyanın en büyük taş kemerli köprüsüdür ve Ayasofya'nın kubbesini içine rahatlıkla alabilecek kadar büyüktür.

Kaynakça: [http://www.turkcewiki.org/wiki/Artuklu\\_Beyligi](http://www.turkcewiki.org/wiki/Artuklu_Beyligi)

Albina Sarı 6/C No:169



Artuklular döneminden kalma



## ÖZGEÇMİŞ



**YAĞMUR TUĞBA BAYRAM YILMAZ**

E-mail: [yagmur.yilmaz@enka.k12.tr](mailto:yagmur.yilmaz@enka.k12.tr)

### İŞ DENEYİMLERİ

**Sosyal Bilimler Bölüm Başkanı – MYP Toplum Hizmeti Lideri**  
ENKA Okulları , Adapazarı

2015- devam ediyor

**Müdür Yardımcısı**  
Doğa Koleji, Kocaeli

2013 – 2015

**Sosyal Bilgiler Öğretmeni**

Doğa Eğitim Kurumları, Atakent Doğa Koleji 2010 - 2011  
Kocaeli Doğa Koleji 2011 – 2013  
Doğa Koleji Doğa Akademi Eğitimliği 2012 – 2013

**Sosyal Bilgiler Öğretmeni**

Vezirçiftliği İlköğretim Okulu 2008-2009  
Kuvayi Milliye İlköğretim Okulu 2009-2010

**Sosyal Bilgiler Öğretmeni**

Sonuç Etüt Merkezi, Kocaeli 2008-2010

### EĞİTİM

<b>Yüksek Lisans</b>	:	Üniversite Enstitü Bölümü	: Sakarya Üniversitesi : Eğitim Bilimleri Enstitüsü : Sosyal Bilimler Eğitimi (devam ediyor)
<b>Lisans</b>	:	Üniversite Fakülte Bölümü	: Sakarya Üniversitesi (Devlet Üniversitesi) : Eğitim Fakültesi : Sosyal Bilgiler Öğretmenliği
<b>Lise</b>	:	Lise Türü / Lise Adı	: Anadolu Lisesi : MERKEZ BANKASI DERİNCE ANADOLU LİSESİ

### Oyunlaştırma ile ilgili yapılan sunumlar

- **14th IB DAY Biennial İstanbul , Marmara Eğitim Kurumları**  
'Macera Treni' sunumu yapılmıştır  
'Sosyal Ben Akademi' sunumu yapılmıştır. (Mart, 2017)
- **15th IB DAY Biennial İstanbul , Kültür Üniversitesi**  
'Bireyler ve Toplular Oyunlaştırma Tasarımları ' sunumu yapılmıştır.  
'Sürdürülebilirlik ve Toplum Hizmeti 'sunumu yapılmıştır. ( Mart 2019 )