



**EĐİTSEL VE DİJİTAL OYUN TABANLI
ETKİNLİKLERİN HAYAT BİLGİSİ DERSİNDEKİ
AKADEMİK BAŐARI, TUTUM VE KALICILIĐA
ETKİSİ**

Berat KAYNAR

Yüksek Lisans Tezi

Sınıf ÖğretmenliĐi Eğitimi Ana Bilim Dalı

2020

(Her hakkı saklıdır.)

T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANA BİLİM DALI
SINIF EĞİTİMİ BİLİM DALI

**EĞİTSEL VE DİJİTAL OYUN TABANLI ETKİNLİKLERİN HAYAT BİLGİSİ
DERSİNDEKİ AKADEMİK BAŞARI, TUTUM VE KALICILIĞA ETKİSİ**

(The Effects of Educational and Digital Game-Based Activities on Academic
Achievement, Manner and Permanence in the Life Studies Lesson)

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Berat KAYNAR

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Zeynep BAŞCI NAMLI

Erzurum
Ekim, 2020

KABUL VE ONAY TUTANAĐI

Berat KAYNAR tarafından hazırlanan “Eđitsel ve Dijital Oyun Tabanlı Etkinliklerin Hayat Bilgisi Dersindeki Akademik Başarı, Tutum ve Kalıcılıđa Etkisi” başlıklı çalışması 29/09/2020 tarihinde yapılan tez savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Temel Eđitim Ana Bilim Dalı, Sınıf Eđitimi Bilim Dalında yüksek lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Başkanı: Prof. Dr. Bayram TAY
Ahi Evran Üniversitesi Aslı Islak İmzalıdır

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Zeynep BAŞCI NAMLI
Atatürk Üniversitesi Aslı Islak İmzalıdır

Jüri Üyesi: Dr. Öğr. Üyesi Elif MERAL
Atatürk Üniversitesi Aslı Islak İmzalıdır

Bu tezin Atatürk Üniversitesi Lisansüstü Eđitim ve Öğretim Yönetmeliđi'nin ilgili maddelerinde belirtilen şartları yerine getirdiđini onaylarım.

Prof. Dr. Adnan KÜÇÜKOĐLU

Enstitü Müdürü

Aslı Islak İmzalıdır

ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “Eğitsel ve Dijital Oyun Tabanlı Etkinliklerin Hayat Bilgisi Dersindeki Akademik Başarı, Tutum ve Kalıcılığa Etkisi” başlıklı çalışmanın tarafımdan bilimsel etik ilkelere uyularak yazıldığını ve yararlandığım eserleri kaynakçada gösterdiğimi beyan ederim.

29/09/2020

Aslı Islak İmzalıdır

Berat KAYNAR

Tezle ilgili patent başvurusu yapılması / patent alma sürecinin devam etmesi sebebiyle Enstitü Yönetim Kurulunun/.../..... tarih ve sayılı kararı ile teze erişim 2 (iki) yıl süreyle engellenmiştir.

Enstitü Yönetim Kurulunun/.../..... tarih ve sayılı kararı ile teze erişim 6 (altı) ay süreyle engellenmiştir.

TEŞEKKÜR

Bireyin doğasında oyun vardır. Oyun birey için vazgeçilmez bir eğlence aracıdır. Günümüz eğitim anlayışı da öğrencinin yaparak yaşayarak öğrenmesini sağlayacak aktif öğrenme alanları yaratmaktan geçmektedir. Öğrenmeye rehber olan öğretmenler, kalıcı öğrenmeler sağlamalıdır. Bunun en etkili yollarından birisi de eğitsel oyunlardır. Eğitsel oyunlar, öğrenmenin vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. Geleneksel eğitim anlayışı, yerini bu şekildeki çağdaş yaklaşımlara bırakmıştır. Ayrıca oyun kavramı teknolojik gelişmelerle farklı bir anlam kazanmaya başlamıştır. Teknolojinin ceplerimize kadar girmesiyle dijital oyunlar hayatımızın bir parçası olmuştur. Dijital oyunlar, yediden yetmiş tüm insanların dikkatini çeken bir eğlence aracı olarak görülmektedir. Bu uğraşın eğitimle ilişkisi kurularak bir yöntem olarak kullanılması eğitime farklı bir bakış açısı sağlamıştır. Özellikle pandemi sürecinin yarattığı sanallaşmayla dijital oyunlara olan ilgi artmıştır. Öğrencilerin okullardan ayrı kalması, eğitici dijital oyunların önemini bir kez daha ortaya koymuştur. Bu araştırmayla eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin Hayat Bilgisi dersindeki akademik başarı, tutum ve kalıcılığa etkisi incelenerek alanyazına önemli katkılar sağlanması hedeflenmiştir.

Bu süreçte değerli görüş ve önerileri ile bana yol gösteren, destek sağlayan ve öğrencisi olmaktan büyük gurur duyduğum değerli danışmanım sayın Dr. Öğr. Üyesi Zeynep BAŞCI NAMLI'ya, kıymetli fikirleriyle tezimin gelişmesine katkı sağlayan değerli hocalarım Prof. Dr. Bayram TAY ve Dr. Öğr. Üyesi Elif MERAL'e, araştırma sürecinde fikirlerinden yararlandığım Arş. Gör. Ebru OCAKCI'ya, uygulama sürecinde her türlü kolaylığı sağlayan Kemaleddin Horasani İlkokulunun değerli idaresine ve tez sürecine katılarak araştırmamın tamamlanmasını sağlayan öğrencilerime teşekkürlerimi sunuyorum.

Çınar ağacının gölgesinde bana eşsiz bir yuva sunan, varlıklarıyla yaşama sevincime güç katan kıymetli aileme tüm samimiyetim ve sevgimle en içten teşekkürlerimi sunuyorum.

Berat KAYNAR

ÖZ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

EĞİTSEL VE DİJİTAL OYUN TABANLI ETKİNLİKLERİN HAYAT BİLGİSİ DERSİNDEKİ AKADEMİK BAŞARI, TUTUM VE KALICILIĞA ETKİSİ

Berat KAYNAR

Eylül 2020, 114 Sayfa

Amaç: Bu araştırma, eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin Hayat Bilgisi dersindeki akademik başarı, tutum ve kalıcılığa etkisini belirlemeyi amaçlamaktadır.

Yöntem: Araştırmada, yarı-deneyssel desen kullanılmıştır. Araştırma, 2019-2020 eğitim-öğretim yılında Erzurum ili Horasan ilçesine bağlı bir ilkokulda öğrenim gören 47 ($DG_1= 17$, $DG_2= 15$, $KG= 15$) öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Araştırmada veri toplama aracı olarak akademik başarı testi, Hayat Bilgisi dersine yönelik tutum ölçeği ve kalıcılık testi kullanılmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen verilerin analizinde Shapiro-Wilk normallik testi, bağımlı örneklem t-Testi, One Way Anova Testi ve ANCOVA testi kullanılmıştır.

Bulgular: Araştırma sonucunda ortaya çıkan bulgulara göre, deney ve kontrol grubu öğrencilerinin “akademik başarı testi” ön test-son test puanları arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin “Hayat Bilgisi dersine yönelik tutum ölçeği” ön test-son test puanları arasında deney grupları lehine anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin “kalıcılık testi” ön test-son test puanları arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Ayrıca gruplar arasında yapılan analizler sonucunda; “akademik başarı testi”, “Hayat Bilgisi dersine yönelik tutum ölçeği” ve “kalıcılık testi” son test puanları arasında deney grupları lehine anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir.

Sonuç: Araştırma sonucunda, eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin Hayat Bilgisi dersinde kullanılmasının öğrencilerin akademik başarılarını artırdığı, derse yönelik tutumlarını olumlu yönde etkilediği ve bilgilerin kalıcılığını sağlamada etkili olduğu tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Eğitsel oyun, dijital oyun, Hayat Bilgisi dersi.

ABSTRACT

MASTER'S THESIS

THE EFFECTS OF EDUCATIONAL AND DIGITAL GAME-BASED ACTIVITIES ON ACADEMIC ACHIEVEMENT, MANNER AND PERMANENCE IN THE LIFE STUDIES LESSON

Berat KAYNAR

September 2020, 114 Pages

Purpose: This research aims to determine the effects of educational and digital game-based activities on academic achievement, manner and permanence in social studies lesson.

Method: In this research, quasi-experimental pattern model is used. The study was carried out with the participation of 47 (Experimental Group1=17 Experimental Group2=15 Control Group=15) students studying at a primary school in the district of Horasan, Erzurum in the 2019-2020 academic year. In the research, academic achievement test, attitude scale towards social studies lesson, and retention test are used as data collection. Shapiro-Wilk normality test, dependent samples t-Test, One Way Anova Test and ANCOVA test are used in the analysis of the data obtained as a result of the research.

Findings: According to the findings obtained from the data analysis, a significant difference was determined between the "academic achievement test" pre-test and post-test scores of the students in the experimental and control groups. A significant difference in favor of the experimental groups was found between the pre-test and post-test scores of the "attitude scale towards life studies lesson" of the experimental and control group students As a result of the analysis made between the groups; A significant difference was determined in favor of the experimental groups between the "academic achievement test" posttest, "attitude scale towards life studies lesson" posttest and "retention test" posttest scores.

Result: As a result of the research, it was determined that the use of educational and digital game-based activities in social studies lesson increased the academic achievement of students, positively affected their attitudes towards the course and was effective in ensuring the permanence of the information.

Keywords: Educational game, digital game, social studies lesson.

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY TUTANAĞI.....	iii
ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI.....	ii
TEŞEKKÜR.....	iii
ÖZ.....	iv
ABSTRACT.....	v
İÇİNDEKİLER.....	vi
TABLolar DİZİNİ.....	ii
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	v
KISALTMALAR VE SİMGELER DİZİNİ.....	vi
BİRİNCİ BÖLÜM.....	1
Giriş.....	1
Araştırmanın Amacı.....	3
Araştırmanın Hipotezleri.....	3
Araştırmanın Önemi ve Gerekçesi.....	3
Araştırmanın Sınırlılıkları.....	4
Varsayımlar.....	4
Tanımlar.....	4
İKİNCİ BÖLÜM.....	6
Kuramsal Çerçeve ve İlgili Araştırmalar.....	6
Oyun Kavramı.....	6
Oyunun Özellikleri.....	7
Oyunun Tarihsel Gelişimi.....	8
Oyunların Sınıflandırılması.....	9
Eğitsel Oyunlar.....	10
Eğitsel Oyunların Sınıflandırılması.....	11
Eğitsel Oyunların Faydaları.....	12
Eğitsel Oyunların Sınırlılıkları.....	13
Dijital Oyunlar.....	13
Dijital Oyun Türleri.....	14

Dijital Oyunun Faydaları.....	15
Dijital Oyunun Sınırlılıkları	16
Oyunun Eğitime Katkıları	16
Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı.....	17
Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı'nın temel yapısı.....	17
Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı'nın özel amaçları.....	18
Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı'nın becerileri.	18
Hayat Bilgisi ve Oyun.....	19
İlgili Araştırmalar.....	20
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM.....	23
Yöntem	23
Araştırma Deseni.....	23
Çalışma Grubu	24
Veri Toplama Araçları	25
Akademik başarı testi (ABT).	25
Hayat bilgisi dersine yönelik tutum ölçeği (HBDYTÖ).	30
Kalıcılık testi (KT).	31
Araştırmanın Uygulama süreci	31
Uygulama öncesi hazırlıklar.	31
Asıl uygulama.	32
Veri Analizi.....	35
Araştırmacının Rolü.....	37
Geçerlik ve Güvenirlik.....	37
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM	39
Bulgular	39
Eğitsel ve Dijital Oyun Tabanlı Etkinliklerin Öğrencilerin Akademik Başarıları Üzerindeki Etkisine İlişkin Bulgular.....	39
DG ₁ öğrencilerinin ABT ön test ve son test puanlarına ilişkin bulgular.	39
DG ₂ grubu öğrencilerinin ABT ön test ve son test puanlarına ilişkin bulgular.	40
KG öğrencilerinin ABT ön test ve son test puanlarına ilişkin bulgular.	42
DG ₁ , DG ₂ ve KG öğrencilerinin ABT ön test ve son test puanlarının One Way Anova Testi.....	43
Eğitsel ve Dijital Oyun Tabanlı Etkinliklerin Öğrencilerin Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Tutumları Üzerindeki Etkisine İlişkin Bulgular.....	45
DG ₁ öğrencilerinin HBDYTÖ ön test ve son test puanlarına ilişkin bulgular.	45

DG ₂ öğrencilerinin HBDYTÖ ön test ve son test puanlarına ilişkin bulgular	46
KG öğrencilerinin HBDYTÖ ön test ve son test puanlarına ilişkin bulgular	48
DG ₁ , DG ₂ ve KG öğrencilerinin HBDYTÖ ön test son test puanlarının One Way Anova Testi.....	49
Eğitsel ve Dijital Oyun Tabanlı Etkinliklerin Kalıcılık Üzerindeki Etkisine İlişkin Bulgular.....	50
DG ₁ öğrencilerinin KT ön test ve son test puanlarına ilişkin bulgular	51
DG ₂ öğrencilerinin KT ön test ve son test puanlarına ilişkin bulgular	52
KG öğrencilerinin KT ön test ve son test puanlarına ilişkin bulgular	53
DG ₁ , DG ₂ ve KG öğrencilerinin KT Puanlarının ANCOVA Testi.....	54
BEŞİNCİ BÖLÜM	57
Sonuç, Tartışma ve Öneriler.....	57
Eğitsel ve Dijital Oyun Tabanlı Etkinliklerin Öğrencilerin Akademik Başarılarına Etkisi	57
Eğitsel ve Dijital Oyun Tabanlı Etkinliklerin Öğrencilerin Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Tutumlarına Etkisi.....	58
Eğitsel ve Dijital Oyun Tabanlı Etkinliklerin Kalıcılığa Etkisi	59
Sonuç	60
Öneriler.....	60
KAYNAKÇA	61
EKLER	67
EK-1 Akademik Başarı Testi	67
EK-2. Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Tutum Ölçeğinin Mail Ortamındaki İzinleri.....	73
EK-3. Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Tutum Ölçeği	74
EK-4. Eğitsel ve Dijital Oyun Tabanlı Etkinlikler.....	74
EK-5. Deney-1 Grubu (DG ₁) Uygulama Sürecinden Görüntüler	87
EK-6. Deney-2 Grubu (DG ₂) Uygulama Sürecinden Görüntüler	93
EK-6. Araştırma İzin Belgesi-1.....	97
EK-7. Araştırma İzin Belgesi-2.....	98
.....	98
ÖZ GEÇMİŞ.....	99

TABLolar DİZİNİ

Tablo 1. <i>Oyunun Yapısal Temelleri (MEB, 2011)</i>	7
Tablo 2. <i>Genel Olarak Oyunların Sınıflandırılması (MEB, 2011)</i>	10
Tablo 3. <i>Eğitsel Oyunların Uygulanış Biçimlerine Göre Sınıflandırılması (MEB, 2011)</i>	12
Tablo 4. <i>Dijital Oyuncuların Sınıflandırılması (Klopfer vd., 2009)</i>	15
Tablo 5. <i>Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı Becerileri Temel Yaşam Becerileri</i>	19
Tablo 6. <i>Uygulama Tasarımı</i>	23
Tablo 7. <i>Çalışma Grubuna Ait Demografik Bilgiler</i>	24
Tablo 8. <i>DG₁, DG₂ ve KG Öğrencilerinin ABT Ön Puanlarına İlişkin Gerçekleştirilen One Way Anova Testi Sonuçları</i>	24
Tablo 9. <i>DG₁, DG₂ ve KG Öğrencilerinin HBDYTÖ Ön Test Puanlarına İlişkin Gerçekleştirilen One Way Anova Testi Sonuçları</i>	25
Tablo 10. <i>Öğrencilere Uygulanan 40 Soruluk Testin, Kazanımlara Göre Dağılımı</i>	26
Tablo 11. <i>Öğrencilere Uygulanan 40 Soruluk Testin, Bloom Taksonomisine Göre Dağılımı</i>	27
Tablo 12. <i>Akademik Başarı Testi Pilot Uygulama Sonucu Test İstatistikleri</i>	27
Tablo 13. <i>Akademik Başarı Testi Pilot Uygulama Sonucu Madde İstatistikleri</i>	28
Tablo 14. <i>Akademik Başarı Testine Seçilen Soruların Konulara Göre Dağılımı</i>	29
Tablo 15. <i>Eğitsel Oyun Tabanlı Etkinliklerle Hazırlanmış Planların Uygulama Sürecine Dağılımı</i>	34
Tablo 16. <i>Dijital Oyun Tabanlı Etkinliklerle Hazırlanmış Planların Uygulama Sürecine Dağılımı</i>	35
Tablo 17. <i>Araştırmada Kullanılan Veri Analiz Yöntemleri</i>	37
Tablo 18. <i>Geçerlilik ve Güvenirlik İçin Yapılan Çalışmalar</i>	38
Tablo 19. <i>DG₁ Öğrencilerinin ABT Ön Test-Son Test ve Fark Puanlarına Ait Shapiro-Wilk Normallik Testi Sonuçları</i>	39
Tablo 20. <i>DG₁ Öğrencilerinin ABT Ön Test- Son Test Puanlarına İlişkin Betimsel İstatistikler</i>	40
Tablo 21. <i>DG₁ Öğrencilerinin ABT Ön Test-Son Test Puanlarına İlişkin Gerçekleştirilen Bağımlı Örneklem t-Testi Sonuçları</i>	40
Tablo 22. <i>DG₂ Öğrencilerinin ABT Ön Test, Son Test ve Fark Puanlarına Ait Shapiro-Wilk Normallik Testi Sonuçları</i>	41

Tablo 23. <i>DG₂ Öğrencilerinin ABT Ön Test ve Son Test Puanlarına İlişkin Betimsel İstatistikler</i>	41
Tablo 24. <i>DG₂ Öğrencilerinin ABT Ön Test-Son Test Puanlarına İlişkin Gerçekleştirilen Bağımlı Örneklem t-Testi Sonuçları</i>	41
Tablo 25. <i>KG Öğrencilerinin ABT Ön Test, Son Test ve Fark Puanlarına Ait Shapiro-Wilk Normallik Testi Sonuçları</i>	42
Tablo 26. <i>KG Öğrencilerinin ABT Ön Test ve Son Test Puanlarına İlişkin Betimsel İstatistikler</i>	42
Tablo 27. <i>KG Öğrencilerinin ABT Ön Test-Son Test Puanlarına İlişkin Gerçekleştirilen Bağımlı Örneklem t-Testi Sonuçları</i>	43
Tablo 28. <i>DG₁, DG₂ ve KG öğrencilerinin ABT Ön Test Puanlarına İlişkin Gerçekleştirilen One Way Anova Testi Sonuçları</i>	43
Tablo 29. <i>DG₁, DG₂ ve KG Öğrencilerinin ABT Son Test Puanlarına İlişkin Gerçekleştirilen One Way Anova Testi Sonuçları</i>	43
Tablo 30. <i>DG₁, DG₂ ve KG Öğrencilerinin ABT Son Test Puanlarına İlişkin Tukey Testi Sonuçları</i>	44
Tablo 31. <i>DG₁ Öğrencilerinin HBDYTÖ Ön Test, Son Test ve Fark Puanlarına Ait Shapiro-Wilk Normallik Testi Sonuçları</i>	45
Tablo 32. <i>DG₁ Öğrencilerinin HBDYTÖ Ön Test ve Son Test Puanlarına İlişkin Betimsel İstatistikler</i>	46
Tablo 33. <i>DG₁ Öğrencilerinin HBDYTÖ Ön Test-Son Test Puanlarına İlişkin Gerçekleştirilen Bağımlı Örneklem t-Testi Sonuçları</i>	46
Tablo 34. <i>DG₂ Öğrencilerinin HBDYTÖ Ön Test, Son Test ve Fark Puanlarına Ait Shapiro-Wilk Normallik Testi Sonuçları</i>	47
Tablo 35. <i>DG₂ Öğrencilerinin HBDYTÖ Ön Test ve Son Test Puanlarına İlişkin Betimsel İstatistikler</i>	47
Tablo 36. <i>DG₂ Öğrencilerinin HBDYTÖ Ön Test-Son Test Puanlarına İlişkin Gerçekleştirilen Bağımlı Örneklem t-Testi Sonuçları</i>	47
Tablo 37. <i>KG Öğrencilerinin HBDYTÖ Ön Test, Son Test ve Fark Puanlarına Ait Shapiro-Wilk Normallik Testi Sonuçları</i>	48
Tablo 38. <i>KG Öğrencilerinin HBDYTÖ Ön Test ve Son Test Puanlarına İlişkin Betimsel İstatistikler</i>	48
Tablo 39. <i>KG Öğrencilerinin HBDYTÖ Ön Test-Son Test Puanlarına İlişkin Gerçekleştirilen Bağımlı Örneklem t-Testi Sonuçları</i>	49

Tablo 40. <i>DG₁, DG₂ ve KG Öğrencilerinin HBDYTÖ Ön Test Puanlarına İlişkin Gerçekleştirilen One Way Anova Testi Sonuçları</i>	49
Tablo 41. <i>DG₁, DG₂ ve KG Öğrencilerinin HBDYTÖ Son Test Puanlarına İlişkin Gerçekleştirilen One Way Anova Testi Sonuçları</i>	49
Tablo 42. <i>DG₁ Öğrencilerinin KT Ön Test-Son Test ve Fark Puanlarına Ait Shapiro-Wilk Normallik Testi Sonuçları</i>	51
Tablo 43. <i>DG₁ Öğrencilerinin KT Ön Test-Son Test Puanlarına İlişkin Betimsel İstatistikler</i>	51
Tablo 44. <i>DG₁ Öğrencilerinin KT Ön Test-Son Test Puanlarına İlişkin Gerçekleştirilen Bağımlı Örneklem t-Testi Sonuçları</i>	52
Tablo 45. <i>DG₂ Öğrencilerinin KT Ön Test-Son Test ve Fark Puanlarına Ait Shapiro-Wilk Normallik Testi Sonuçları</i>	52
Tablo 46. <i>DG₂ Öğrencilerinin KT Ön Test-Son Test Puanlarına İlişkin Betimsel İstatistikler</i>	52
Tablo 47. <i>DG₂ Öğrencilerinin KT Ön Test-Son Test Puanlarına İlişkin Gerçekleştirilen Bağımlı Örneklem t-Testi Sonuçları</i>	53
Tablo 48. <i>KG Öğrencilerinin KT Ön Test-Son Test ve Fark Puanlarına Ait Shapiro-Wilk Normallik Testi Sonuçları</i>	53
Tablo 49. <i>KG Öğrencilerinin KT Ön Test- Son Test Puanlarına İlişkin Betimsel İstatistikler</i>	54
Tablo 50. <i>KG Öğrencilerinin KT Ön Test-Son Test Puanlarına İlişkin Gerçekleştirilen Bağımlı Örneklem t-Testi Sonuçları</i>	54
Tablo 51. <i>DG₁, DG₂ ve KG Öğrencilerinin KT Son Test Puanlarının Shapiro-Wilk Normallik Testi Sonuçları</i>	55
Tablo 52. <i>KT Son Test Puanlarının tek yönlü ANCOVA Levene Testi Sonuçları</i>	55
Tablo 53. <i>DG₁, DG₂ ve KG Öğrencilerinin KT Puanlarının Ortalama, Standart Sapma, Minimum ve Maksimum Değerleri</i>	55
Tablo 54. <i>KT Puanları İçin Gerçekleştirilen Tek Yönlü ANCOVA Sonuçları</i>	55

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı'nın organizasyon yapısı (MEB, 2018).....	17
Şekil 2. Deney süreci tasarımı.....	33
Şekil 3. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin ABT ön test-son test puan ortalamaları.....	44
Şekil 4. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin HBDYTÖ ön test-son test puan ortalamaları.....	50
Şekil 5. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin KT ön test-son test puan ortalamaları.	56



KISALTMALAR VE SİMGELER DİZİNİ

EBA	: Eğitim Bilişim Ağı
MEB	: Milli Eğitim Bakanlığı
SPSS	: Sosyal Bilimler İçin İstatistik Programı
TÜDOF	: Türkiye Dijital Oyun Federasyonu
ABT	: Akademik Başarı Testi
HBDYTÖ	: Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Tutum Ölçeği
KT	: Kalıcılık Testi
DG₁	: Deney-1 Grubu
DG₂	: Deney-2 Grubu
KG	: Kontrol Grubu

BİRİNCİ BÖLÜM

Giriş

İnsan doğuştan itibaren hem kendi dünyasını hem de dış dünyayı anlamlandırmaya çalışır (Yavuz, 2014). Bu anlamlandırma işlemleri için algı, dikkat, kodlama gibi bazı süreçlere ihtiyaç duyar. Dikkat öğrenme için en önemli araçtır (Gözalın, 2013). Dikkat, dış dünyadaki uyarıcılardan haberdar olmaktır. Çevremiz, hem içsel hem görsel uyarıcılarla doludur. Birey bu uyarıcıların hepsini algılayamaz, beynin sınırladığı ya da istediği uyarıcılardan haberdar olur (Karaduman, 2004). Çocuk var olma süreciyle birlikte çevreyi algılamaya çalışır. Okul öncesi döneme kadar dikkatini bu şekilde harcarken bundan sonra amaca yönelik daha sistemli bir hale gelir (Kuşçu, 2010). Bireyin her döneminde dikkatini çeken önemli bir araç olan oyun, bireyin doğasında vardır. İnsan doğasının her aşamasında var olan bu etkinliğin istendik davranışlar haline getirilmesine ise eğitsel oyun denilebilir. Akandere (2013) eğitsel oyunu, bireylere hoşnutluk ve mutluluk veren, çocuğun çok yönlü gelişimini sağlayan istendik toplumsal davranış ve alışkanlıklar kazandıran etkinlikler bütünü olarak tanımlar.

Okul hayatı öğrencilerden bilgilerini, becerilerini yetkinleştirilmelerini beklemektedir (MEB, 2018). Oyun ise tam da bu becerilerin gelişmesini sağlamaktadır (Huyen & Nga, 2003). 2005 yılında yenilenen yapılandırmacı programla öğretmen, öğrenmeye rehber eden bir pozisyona geçmiştir. Öğrenme yöntem ve teknikleri de çeşitlenerek artmıştır. Bu yöntemlerin başlıca özelliği öğrencilerin süreç içinde aktif olduğu esnek öğrenme ortamları sunmalarıdır (Meral, 2018). Bu yöntemlerden birisi de çocukların eğlenerek öğrendiği, yaratıcılıklarının geliştiği, kendilerini rahat hissetmelerini sağlayan eğitsel oyun yöntemidir. Oyun, öğrencinin günlük hayatındaki vazgeçilmez bir unsurdur. Bu yüzden oyunu eğitimde bir yöntem olarak görmek çok önemlidir (Demir & Şahin, 2012). Oyun, çocukların yaşamının ve öğrenme sürecinin vazgeçilmez bir parçasıdır. Oyunla çocukların doğasına uygun bir öğrenme yöntemini yakalamış oluruz (Erdoğan, 2019). Ayrıca oyun, zengin yaşantılar sunarak çocuğun kişilik özelliklerinin çeşitlenmesini sağlar. Öğrencinin yeni konuları kolay bir şekilde öğrenmesine ve öğrendiklerini pekiştirmesine yardımcı olur. Konuları ilginç bir hale getirir ve eğlenerek öğrenme fırsatı sunar (Kaptan & Korkmaz, 1999). Oyun çocuk için zorunlu bir ihtiyaçtır. Bu ihtiyaç Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Bildirgesi'nde yedinci madde olarak şöyle ifade edilmiştir: "Çocuk, eğitimle aynı amaçlara yönelik oyun ve eğlenme

konusunda tüm olanaklarla donatılır; toplum ve kamu makamları çocuğun bu haktan yararlanma olanaklarını artırmaya çaba gösterir. ” (Dirican, 2018).

Günümüzde teknolojik gelişmelere yetişmek neredeyse imkânsız bir hal almıştır (Demircioğlu & Geban, 1996). Teknolojinin ilerlemesiyle bireyin kendi hızında eğlenceli bir şekilde öğrenme isteği daha kolay karşılanmaya başlamıştır (Tandoğan, 1998). Bu gelişimle birlikte teknolojik araçlar okul ortamlarında sıkça yer almaya başlamıştır. Toplumda yaşanan bu hızlı değişikliklerle eğitimden beklenen işlevsellik de değişmiştir (Başçı, 2012). Bu ilerleme yeni yöntemlerin kullanılmasını sağlamıştır. Bu gelişmelerin en önemlisi de dijital oyunlardır. Dijital oyun, bir donanım vasıtasıyla örneğin bilgisayar, oyun konsolu, cep telefonu, tablet gibi araçlarla oynanan oyunlar olarak tanımlanır (Samur, 2016). Günümüz oyun kavramının dijital ortamlara kaydığını söyleyebiliriz.

Ataman (2019)’a göre, çocuk dramatik oyunlarla gerçek hayatı birebir deneyimleme fırsatı bulur. Eğitim sistemimizin bu fırsatı yok etme üzerine kurulmuş olması, çocuğun yaratıcılığını sınırlar. İlkokula başlayan bir çocuğa belki de en sık söylenen söz “oynama” uyarısıdır. Halbuki içinde heyecanı, içsel güdülenmeyi barındıran oyunun eğitimde kullanılması eğitimdeki en iyi araçtır ve kalıcılığı sağlar. Oyunun ilkokuldaki önemini incelemek eğitime katkı sağlayacaktır. İlkokuldaki en önemli derslerden birisi Hayat Bilgisi dersidir. Çocuğun gelişim özelliklerini dikkate alınarak oluşturulan yaşamın içindeki konuların somut bir şekilde işlendiği, bireyi iyi bir vatandaş yapma amacı güden bir öğretim programıdır (Öztürk, 2006). İlkokul döneminde daha çok oyuna yatkın çocukların sınıfta kırk dakika boyunca sabit oturmalarını ve dikkatlerini bozmadan derse odaklanmalarını istemek onların gelişim özelliklerine uymaz (Aykaç, 2005). Bu yönüyle öğrencinin aktif olarak rol alacağı oyunla öğretim büyük bir öneme sahip olmaktadır. Yetişkinler tarafından düşünüldüğünde oyun, boş zamanları dolduracak, vakit geçirmek için kullanılan işi olmayanın oynadığı ya da çocukların oyalanacağı, eğlenmek için oynadığı amaçsız bir uğraş olarak görülebilir. Fakat çocuk için oyun ciddi ve önemsedığı bir etkinliktir. Çocukların aktif katılımlarıyla tecrübe kazandığı, yaparak yaşayarak öğrenme imkanları sunan bir aktivitedir. Bilmediğini anlamlı hale getirdiği, çevresini tanımaya çalıştığı ve özgürlüğünü yaşadığı alandır. Oynarken aldığı rolleri sadece oynayarak değil adeta yaşayarak gerçekleştirir (Marsell, 2009). Öğretmenler etkili bir öğretim gerçekleştirebilmek için öğrencilerin bireysel farklılıklarını dikkate almak zorundadırlar. Bireysel farklılıklara uygun olarak hazırlanan ortamlar öğrencinin kendisini daha rahat ifade edebilmesine olanak sağlayarak geçmiş bilgilerle bu ortamda öğrendiklerini birleştirip yeni bilgilerin daha kalıcı öğrenmeler oluşturmasına katkı sağlayabilir. Çünkü bilgi sunulduğu şekliyle değil, zihinde

yapılandırıldığı şekliyle örgütlenir (Saban, 2004). Tüm bunlardan hareketle Hayat Bilgisi dersinin eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerle işlenmesinin, öğrencilerin sürece keyifle katılmalarını sağlayarak kalıcı öğrenme ortamları oluşturması beklenmektedir.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırma, eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin Hayat Bilgisi dersindeki akademik başarı, tutum ve kalıcılığa etkisini belirlemeyi amaçlamaktadır. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

- Eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin öğrencilerin akademik başarıları üzerinde anlamlı bir etkisi var mıdır?
- Eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin öğrencilerin Hayat Bilgisi dersine yönelik tutumları üzerinde anlamlı bir etkisi var mıdır?
- Eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin kalıcılık üzerinde anlamlı bir etkisi var mıdır?

Araştırmanın Hipotezleri

- Hayat Bilgisi dersinde eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerle ders işleyen grupların Akademik Başarı Testi (ABT) puan ortalamaları ile mevcut programa uygun ders işleyen grubun ABT puan ortalamaları arasında deney grupları lehine anlamlı bir fark vardır.
- Hayat Bilgisi dersinde eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerle ders işleyen grupların Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Tutum Ölçeği (HBDYTÖ) puan ortalamaları ile mevcut programa uygun ders işleyen grubun HBDYTÖ puan ortalamaları arasında deney grupları lehine anlamlı bir fark vardır.
- Hayat Bilgisi dersinde eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerle ders işleyen grupların Kalıcılık Testi (KT) puan ortalamaları ile mevcut programa uygun ders işleyen grubun KT puan ortalamaları arasında deney grupları lehine anlamlı bir fark vardır.

Araştırmanın Önemi ve Gerekçesi

2005 yılında yenilenen öğretim programlarında yapılandırmacı yaklaşıma dayalı eğitim anlayışına geçilmiştir. Öğreten öğretmen yerine, öğrenmeye rehberlik eden öğretmen modeli benimsenmiştir. Aynı zamanda bireyin mutlu olduğu, kendi öğrenme anlayışına uygun olarak yaparak yaşayarak öğrendiği öğrenme ortamlarının oluşturulması beklenmektedir. Tüm

bu kazanımların okulda uygulanmasında oyun en etkili araçlardandır. Oyun, bu işlevselliğine rağmen eğitim sistemimizde istenilen yere gelememiştir. Ayrıca alanyazında eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin önemi ile ilgili yeterli çalışma olmadığı görülmüştür. Yapılan birçok araştırmada eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin birlikte planlandığı görülmüştür. Ayrıca yapılan araştırmaların çoğunun farklı derslere yönelik olduğu görülmüştür. Hayat Bilgisi dersine yönelik yapılan bir araştırmada da kalıcılık değerine bakılmamıştır (Hanbaba & Bektaş, 2012). Araştırma sonuçlarına bakıldığında ise farklılıkların olduğu saptanmıştır. Yapılan bu çalışmanın alanyazında önemli bir referans kaynağı olacağı düşünülmektedir.

Pandemi sürecinin etkileri hayatımızın her alanını etkilemeye devam etmektedir. Özellikle ülkelerin eğitim-öğretim süreçlerini sekteye uğratarak öğrencilerin okullardan uzak kalmasına sebep olmuştur. Bu uzaklaşma yanında dijitalleşmeyi getirmiştir. Okula gidemeyen öğrencilere uzaktan eğitim kanalıyla çeşitli öğrenme alanları sunulmuştur. Tam da bu zamanda dijital oyunlara olan ihtiyaç bir hayli artmıştır. Dijitalleşme arttıkça öğrencilere ulaşmanın en etkili yolu olan dijital oyunların önemi de artacaktır.

Araştırmada, eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin Hayat Bilgisi dersindeki akademik başarı, tutum ve kalıcılığa etkisi incelenerek alanyazına farklı bir boyut kazandırılmıştır.

Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu araştırma:

- 2019-2020 eğitim-öğretim yılında Erzurum ilinin Horasan ilçesine bağlı bir ilkokulda öğrenim gören 47 üçüncü sınıf öğrencisi ile,
- Veri toplama araçlarından elde edilen veriler ile sınırlıdır.

Varsayımlar

Bu araştırmada:

- Öğrencilerin; ölçme araçlarındaki sorulara içtenlikle ve samimiyetle cevap verdikleri,
- Hazırlanan etkinliklerin öğrenci düzeyine ve araştırma amacına uygun olduğu,
- Deney ve kontrol gruplarında yer alan öğrencilerin uygulama sürecinde birbirleriyle iletişim içinde olmadıkları varsayılmıştır.

Tanımlar

Oyun: Belirli bir kuralları olan, yetenek ve zekanın gelişmesine yardımcı olan eğlenceli etkinliklerdir (TDK, 2020).

Eđitsel Oyun: Bireylere hořnutluk ve mutluluk veren, ocuđun ok ynl geliřimini sađlayan istendik toplumsal davranıř ve alışkanlıklar kazandıran etkinlikler btndr (Akandere, 2013).

Dijital Oyun: Bir donanım vasıtasıyla rneđin bilgisayar, oyun konsolu, cep telefonu, tablet gibi aralarla oynanan oyunlar olarak tanımlanır (Samur, 2016).

Hayat Bilgisi Dersi đretim Programı: ocuđun geliřimi dikkate alınarak oluřturulan yařamın iindeki konuların somut bir řekilde iřlendiđi, bireyi iyi bir vatandař yapma amacı gden bir đretim programıdır (ztrk, 2006).

Mevcut Program: 3. sınıf Hayat Bilgisi dersi đretim programı kastedilmektedir. Kontrol grubunda ders iřleme srecinde program ve ders kitapları dikkate alınmıřtır.



İKİNCİ BÖLÜM

Kuramsal Çerçeve ve İlgili Araştırmalar

Oyun Kavramı

Oyun, ilkel insanın çevresini tanınması, anlamlandırmaya çalışıp var oluş çabası içine girmesi ile başlayan tarihi çok eskilere dayanan bir etkinliktir. İnsanın yaşamı ve doğayı öğrenmekte kullandığı en önemli etkinliklerden biri olan oyun, kültürden daha eski bir yapıya sahiptir (Korkmaz, 2007; Gençoğlu, 2010). Oyunun, farklı bakış açılarıyla yorumlanması, çeşitli olması, uygulama seviyeleri ve ifade ettikleriyle bireysel algılamaya uygunluğu sebepleriyle tek bir tanıma bağlı kalarak ifade edilebilmesi oldukça zordur. Genel anlamda oyun, bir ya da birden fazla kişinin bir amaç doğrultusunda, belirli kurallara uyararak ya da kuralsız gerçekleştirdiği, rekabet ederek ya da işbirliği yaparak eylemde bulunup çocuğun genelde isteyerek, hoşlanarak yer aldığı, gerçek hayatın deneyimi olan etkin bir öğrenme yöntemidir (Dönmez, 1992; Demirel, 2000).

Oyun “yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence aracı” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2020). Çocukların dünyasında önem taşıyan bir kavram olarak oyun, çocuğun kendisini ifade edebilmesi ve deşarj olabilmesi için çok büyük öneme sahiptir (Ören & Avcı, 2004). Çocuklar için oyun oynamak; yemek, uyumak kadar önemli bir fiziksel ihtiyaçtır (Erkan, 2019). Çocuklar için oluşturulan oyunlar onların gerekli davranışları oyun içinde kendiliğinden öğrenmesini sağlayarak, eğitim ve kişilik gelişimlerine yardımcı olur. Oyun, çocuklarda zihin gelişimini destekler ve onların davranışlarındaki etkisi süreklilik arz eder (Çoban, 2006). Aynı zamanda çocuğun yaratıcılığına katkı sağlayarak sosyal kuralları, ahlaki standartları, uygun cinsiyet rollerini öğrenmesine yardımcı olur. İhtiyaçların ve bastırılmış duyguların ortaya çıkmasına da yardım ederek oyun sırasında alınan roller aracılığı ile iç görü kazanarak kişilik özelliklerinin gelişmesini sağlar (Hazar, 1996). İfade edilen bütün sebeplerle oyun; sosyal, fiziksel, psikolojik, zihinsel ve duygusal olarak birçok yönden bireyi etkiler ve bireyin sağlıklı gelişmesine yardımcı olur (Gülhan, 2012).

Oyun, bir takım yapısal temellerden oluşur. Bunlar Tablo 1’ de belirtilmiştir.

Tablo 1. *Oyunun Yapısal Temelleri (MEB, 2011)*

A- FİZİKSELLİK Bireyin, oyun esnasındaki hareket ve koordinasyonunu gösterir.	B- SOSYALLİK Bireyin, oyun sırasında gösterdiği paylaşma, yardımlaşma, iletişim gibi diğer arkadaşlarıyla kurduğu ilişkilerin tümüdür.
C- KEYİFLİLİK Oyuncunun oyun esnasında şaka, kızgınlık gibi duygulara girmesi ve oyundan zevk almasıdır.	Ç- İSTEKLİLİK Bireyin, oyuna katılımdaki istek ve arzudur.
D- KAVRAMSALLIK Oyunun, oyuna katılan bireylerin bilgi ve tecrübelerine uygun olabilmesidir. Bireyin, oyun esnasında taktikler geliştirmesi ve oyuna uyum sağlayabilmesidir.	

Oyunun Özellikleri

Oyunun her yaşa, her yere ve zamana uyarlanabilmesi onun birçok özelliği de bünyesinde bulundurmasını sağlamıştır (MEB, 2011). Dağbaşı (2007) oyunun özelliklerini şu şekilde açıklamıştır:

- Oyun dinamik, yaratıcı ve esnek bir ortam sunar.
- Oyun içinde kurallar değişebilir, bu değişimi oynayanlar kabullenmelidir.
- Oyunda aktif katılım ile bedenen ve zihnen gelişime katkı sağlar.
- Oyunun, oyuncuları üzerinde pozitif yönlü bir etkisi vardır.
- Oyun ortamı, oyunun kalitesini ve seviyesini belirlemede yardımcı olur.
- Oyunlarda kullanılan malzemeler, oyuna katılan bireyler ve bu bireylerin davranışları oyun için önemlidir.
- Oyun araştırma ve deneye dayalı olması sebepleriyle bazı durumlarda daha dikkatli olmayı gerektirir.

- Oyunlar, çatışma içermeyen bağımsız bir ortam sağlar.
- Oyun, farklı insanlarla sosyal iletişim kurmayı sağlayarak empati duygusunu ve özgüveni geliştirir.
- Oyun, bireylerin ilgisini çeken ve beyinsel aktiviteleri sürekli uyaran bir araçtır.
- Bireyler, oyun oynarken heyecan duyup mutlu olurlar.
- Bireyler, oyun oynarken bazı becerileri de kazanırlar. Bunlardan bazıları; paylaşma, hoşgörü, kurallara uyma, problem çözme, araştırma becerisi, karar verme, kendini ifade etme, empati yapma ve kabullenme olarak sıralanabilir.

Oyunun Tarihsel Gelişimi

Oyun, insanın en eski etkinliklerinden biridir. “Oyun kültürden eskidir.” diyen Huizinga, insan türü için yapılan tanımlamalarına homo ludens’i yani “oyun oynayan insanı” eklemiştir. Huizinga’ya göre insan hayvanların oyun oynayışını örnek alarak oyunlar oynadı ve böylece kendi medeniyetini kurmaya başladı. Sanat, hukuk, bilim gibi bilim dalları oyunun içinden doğdu ve sonrasında oyundan ayrı yeni bilim dalları haline geldi (Huizinga, 2015). Huizinga’nın oyunun insanlık tarihinden eski olduğunu ve her şeyin oyundan ortaya çıktığı tezi çok iddialı olup kanıtlanması da zor bir tespittir. Ancak oyun, insanlık tarihinden eski olmasa da insanlığın doğuşuyla var olan bir etkinliktir, bu durum arkeolojik çalışmalarla kanıtlanmıştır. Bugün oynanan pek çok oyunun eski çağlarda da farklı uygarlıklar tarafından oynandığını gösteren heykeller ve buluntular vardır. Örnek verecek olursak üçtaş oyununun geçmişi, antikçağın erken dönemlerine kadar gitmektedir. Eski Mısır’da Kurna Tapınağı’nın çatısı üzerine yapılan taş levhalar, MÖ 1400’lere tarihlenen üçtaş oyununun değişik şekillerde oynandığının kanıtıdır. Ayrıca Troya’da yapılan arkeolojik kazılarda da bir üçtaş tablasının kalıntısına ulaşılmıştır (Bener, 2013). Bazı tarihi eserlerde ise çocukların ve yetişkinlerin oynadığı oyunların duvarlara, vazolara, mezar taşlarına resmedildiği görülmektedir. Benihasan’da bulunan ve MÖ 2000 yıllarına ait Mısır mezar hiyerogliflerinin birinde bir kız çocuğunun elindeki topları sırasıyla havaya atıp yakalamaya çalıştığı resmedilmiştir. Hititler’ in yaptığı Kargamış kral burcu kabartmalarında kral çocukları beş taş ve topaç benzeri çeşitli oyunlar oynarken, Maraş Gömütaşı’nda bulunan bir Hitit kabartmasında da bir çocuğun ayağını ipe bağladığı bir kuşla annesinin dizlerine oturarak oynadığı görülmüştür. Bizans Büyük Saray mozaiklerinde de birkaç çocuğun tekerleklerle oynadığı resmedilmiştir (Bozkurt, 2007).

Eski yazılı kaynakları incelendiğinde, tarihimizde de oyun ve oyuncak kültürünün geçmiş zamanlara dayandığı görülmektedir. Türkçenin ilk sözlüğü olarak bilinen Divan-ü

Lügat-it-Türk' de ise "oyun" kavramının birebir geçtiği görülmektedir (Kaşgarlı, 2008). Dede Korkut hikayelerini incelediğimizde ise av, toy, ok yarışı, hayvan güreşi ve düello, nişan atma, aşık gibi birçok oyunun kültürün parçası olduğu görülmektedir. Hatta oyuncak kültürünün daha eski zamanlara dayandığını söyleyebiliriz. Asya ve Anadolu'da çocuklar ağaç gövdesinden yaptıkları kabukları bükerek üflemlerle çalgılar yapıp ve bu çalgılarla askerlik ve cengaverlik gibi oyunlar oynarlarmış (Akandere, 2013). Oyun ve oyuncak kültürü de zamanla ve teknolojik gelişmelere paralel olarak değişmiştir. Günümüz oyunları dijital oyunlar, oyuncakları ise bilgisayar, tablet vb. araçlar olmuştur. Prensky (2001), bilgisayar ve dijital oyunların binlerce insanın yaşam şekillerini ve kişiliklerini nasıl etkilediğini şu şekilde açıklamıştır:

- Oyunlar, insanlara eğlence ve zevk verirler.
- Oyunlar, insanlara heyecan ve tutku verir.
- Oyunların kuralları vardır. Bu durum insanlara oyunların yapısını verir.
- Oyunların hedefleri vardır. Bu, insanlara isteklendirme verir.
- Oyunlar etkileşimlidir, bir şeyler yapmayı gerektirir.
- Oyunlar uyarlanabilir. Bu, insanlara akıcılığı verir.
- Oyunların geri dönüşleri vardır ve bu insanlara öğrenmeyi verir.
- Oyunların kazanma durumu vardır ve bu insanları mutlu eder.
- Oyunlar mücadele, yarış, meydan okuma ve karşıtlık içerir. Bu durum, insanlara karşıt heyecanlar yaşatır.
- Oyunlarda problem çözme becerisi vardır. Bu insanların yaratıcılığını canlandırır.
- Oyunlarda etkileşim vardır. Bu insanlara sosyal grup olma hissi verir.
- Oyunların kurguları vardır. Bu insanlarda duygusal bir bağ oluşturma şansı verir.

Her ne kadar bu etkiler çağdaş oyunlar için geçerli olsa da bunlar tüm oyunlar için genellenebilir. Sonuçta oyunun insanlık geçmişi kadar eski bir tarihi olduğunu söyleyebiliriz. Bunlara bağlı olarak bir toplumun kültürünü incelediğimizde oynanan oyunlar ve oyuncaklar hakkında birçok bilgi elde etmiş olabiliriz. Bu incelemeleri yaparken değişmeyen tek şey insanların oyun oynama isteğidir. Eğitim de kültürü yeni nesillere aktarma aracı olduğuna göre oyunla eğitimin ortak noktasını bir kez daha belirlemiş olabiliriz.

Oyunların Sınıflandırılması

Oyunlar, oyunlarda bulunan farklı değişkenler göz önüne alınarak sınıflandırılır. Örneğin, oynayan kişilere (erkek, kız, karma), kullanılan materyallere (ip, top, kemik vb.), oyun alanlarına (salon, bahçe vb.) göre değişik şekillerde sınıflandırılabilir. Oyunları genel

olarak; mücadele- yarışma oyunları, macera- heyecan oyunları, gösteri- rol oyunları ve şans oyunları olarak sınıflandırılır (MEB, 2011).

Tablo 2. Genel Olarak Oyunların Sınıflandırılması (MEB, 2011)

<u>Oyun</u>			
↓	↓	↓	↓
Mücadele- Yarışma	Macera- Heyecan	Gösteri- Rol	Şans
Oyunları	Oyunları	Oyunları	Oyunları
*Fiziksel beceri oyunları	*Motorlu sürat yarışları	*Meddah	
*Strateji oyunları	*Dağcılık	*Tiyatro	
*Strateji ve şans	*Sallanma	*Orta oyunu	
içeren fiziksel	*Treking vb.	*Sinema vb.	
oyunlar			

Eğitimde sıklıkta kullanılan oyunların ise eğitsel ve dijital tabanlı oyunlar olduğu söylenebilir.

Eğitsel Oyunlar

Yaşamımızın her alanına girmiş olan teknolojik gelişmeler, eğitim-öğretim ortamlarında da yerini almıştır (Yükseltürk & Altıok, 2016). Bu teknolojik gelişmelerin etkisi sonucunda eğitimde yeni gelişmeler meydana gelmiş ve alternatif öğretim yöntemleri eğitim ortamlarına uyarlanmıştır (Hanbaba, 2011). Bu çağdaş öğretim yöntemlerinden birisi de oyunla öğretim yöntemidir. Bireylerin yeni konular öğrenmesini ya da öğrendiklerini pekiştirmeleri için kurgulanmış bir ortamda gerçekleştirilen bu faaliyetlere oyunla öğretim yöntemi denir (Yıldırım, 2012). Akandere (2013) eğitsel oyunları, bireylere hoşnutluk ve mutluluk sağlayarak çocuğun çok yönlü gelişimini destekleyerek istedik davranış ve alışkanlıklar kazandıran tüm etkinlikler olarak tanımlar. Öğretimde kullanılan eğitsel oyunların diğer oyunlardan farkı bu oyunların belli bir kazanım doğrultusunda oluşturulmasıdır (Avcı, 2006). Çocuklar oyun içerisinde aldıkları rollerle gerçek hayattaki rolleri deneyimleme fırsatı bulurlar ve gelecek hayatlarına hazırlanırlar. Çocuğun ruhunda oyun vardır bu yüzden özellikle ilkökul çocukları için oyun vazgeçilmez bir ihtiyaçtır (Gençoğlu, 2010). İlkokul dönemindeki öğrenciler gelişimsel olarak somut işlemler dönemindedirler (Altun, 2012). Bu sebeple birçok konunun somut deneyimlerle bağ kurarak yani yaparak yaşayarak yaşantı ürünü olması gerekli ki öğretim gerçekleşsin (Tay, 2002).

Eğitsel oyunlar tam da bu görevi gerçekleştirir, uygulama ile kuramsal bilgi arasında ilişki kurarak bilginin yaparak yaşayarak öğrenilmesini sağlarlar (Yiğit, 2007). Eğitsel oyun, sınıftaki klasik eğitime odaklı ortamı değiştirerek öğrencinin dersi pasif bir şekilde dinlediği konumundan derslere aktif ve mutlu bir şekilde katıldığı bir ortama dönüşmesini sağlar, pozitif bir sınıf ikliminin oluşmasına yardımcı olur (Yıldız, Şimşek & Araz, 2016). Eğitsel oyunlar öğrencilerin zihinsel, duygusal, psikomotor, psiko-sosyal gelişimi açısından önemli bir yere sahiptir. Bundan dolayı eğitsel oyunlar, bireylerde grup olabilme, problem çözebilme, analiz yapabilme, senteze varabilme gibi zihinsel becerilerin gelişmesini sağlar (Çamlıyer & Çamlıyer, 1997).

Çocuk, oyun ortamında hiçbir kısıtlama olmadan özgür bir şekilde kendini ifade eder. Bu doğal ortamda yaratıcılığın gelişmesini ve işlevsel hale gelmesini sağlar (Sel, 2000). Öğretmenler, ezbere dayalı uygulamalar yerine, öğrencilerin yaparak ve yaşayarak öğrenmesine fırsat veren yapılandırmacı yaklaşıma uygun yöntemler tercih etmelidir (Saracaloğlu & Karademir, 2009). Yapılandırılmış öğrenme yöntemleri bireyin duygularına hitap ederek yaparak yaşayarak kazanılmış kalıcı öğrenmeler sağlar (Çangır, 2008). Oyunun çocuklar üzerindeki etkisini bilen eğitmen, eğlenceli ve işlevsel bir yapılandırılmış öğrenme ortamı oluşturabilir. Eğitsel oyunlar sınıf ortamına hareketlilik getirerek tüm öğrencilerin derste aktif olmasını sağlar (Güven, 2013). Öğrenme ortamına karşı ilgisi çekilen birey olumlu tutumlar da geliştirecektir böylece derslerde daha aktif bir katılım gösterecektir (Kıldan, 2001). Ayrıca eğitsel oyunlar öğrencilerin eğlenerek güzel vakit geçirmesini ve neşeli bir şekilde konuları öğrenmesini sağlayabilir (Canbay, 2012). Fakat oyun sadece eğlence aracı değildir. Çocuklar oyun yoluyla yeni deneyimler yaşarlar. Oyun bu özelliklerinden dolayı eğitimde bir araç olarak görülüp kullanılmasıyla kalıcı öğrenmeler, karar verme becerisi gibi olumlu kazanımlar elde edilebilir (Demirci, 2006).

Eğitsel Oyunların Sınıflandırılması

Eğitsel oyunların çok fazla kullanım alanları olduğundan şimdiye kadar birçok sınıflandırma yapılmıştır. Bunların en genel olanı uygulanış biçimine ve oyunun amacına göre sınıflandırmaktır. Eğitsel oyunlar, oynanma ve oynatılma amaçlarına göre; eğitim, eğlence ve sağlık amaçlı olmak üzere üçe ayrılırlar. Eğitim amaçlı eğitsel oyunlarda amaç, eğitsel oyunları araç olarak kullanarak bireyde bazı yeteneklerin kazandırılmasını sağlamaktır. Eğlence amaçlı eğitsel oyunlarda ise amaç, kazanmak ve kaybetmekten ziyade hoşça vakit geçirmektir. Bu oyunlar genelde düğün, nişan, piknik, yaş günü gibi etkinliklere katılanlar arasında diyalog kurulması ve hoşça vakit geçirilmesi için oynanır. Sağlık amaçlı eğitsel

oyunlar ise günümüz teknolojik hayat tarzının getirdiği sağlık sorunlarını minimize etmek ve fizyolojik- psikolojik sorunlara çözüm için uygulanmaktadır (MEB, 2011).

Uygulanış biçimine göre eğitsel oyunları, taklit, mücadele ve sportif oyunlar olarak kategorize edilebiliriz (Özen, Timurkan, Meriç, Uğraş & Çelik Çoban, 2012). Uygulanış biçimine göre eğitsel oyunlar Tablo 3' te gösterilmiştir.

Tablo 3. Eğitsel Oyunların Uygulanış Biçimlerine Göre Sınıflandırılması (MEB, 2011)

Eğitsel Oyunlar					
Taklit Oyunları		Mücadele Oyunları		Sportif Oyunlar	
Yaş Gruplarına	Oyun Alanlarına	Oyuncu Sayılarına	Oyun Düzenlerine	Oyun Araçlarına	Oyun Amacına
Göre	Göre	Göre	Göre	Göre	Göre
* Okul Öncesi	* Sınıf	* Bireysel Oyunlar	* Çizgide	* Araçlı	* Eğlence amaçlı
* Temel Eğitim	* Salon	* İkili oyunlar	* Çemberde	* Araçsız	* Eğitim amaçlı
* Yetişkinlik	* Bahçe	* Takım oyunları	* Dağınık Düzendeki		* Sağlık Amaçlı
* Yaşlılık	* Kış * Su				

Eğitsel Oyunların Faydaları

Eğitsel oyunların eğitim faaliyetlerinde kullanılmasının birçok faydası vardır. Bu faydalar aşağıda belirtilmiştir:

- Öğrencinin, dikkatinin ve algısının konuya yoğunlaşmasını sağlar.
- Oyunla, yeni konular öğrenilip etkin bir dönüt düzeltme sağlanarak kalıcı öğrenmeler sağlanabilir (Bilen, 2002).
- Çocuk oyun içinde aktif ve mutlu olduğundan farkına varmadan yeni konuları kolayca öğrenebilir (Akandere, 2013).
- Çocuklar oyun sayesinde başarıyı, yenilgiyi tadarlar ve kendilerini tanıma fırsatı bulurlar.
- Çocukların dikkatlerini toplayıp bir amaca yönelmesini ve sorunları çözebilme becerisi kazanmasını sağlar.
- Oyuncunun hızlı bir şekilde karar vermesini sağlar.
- Çocuklar arasında bilgi alışverişi olmasını sağlar.
- Öğrencilerin liderlik ve iletişim becerilerinin ortaya çıkmasına ve gelişmesine yardımcı olur (Kirazoğlu, 2000).

Eđitsel Oyunların Sınırlılıkları

Eđitsel oyunların sınırlılıkları da vardır. Bunlar ařađıda belirtilmiřtir:

- Eđitsel oyunlar genelde öğrenilen bilginin tekrarı ařamasında kullanılmaktadır.
- Çođu eđitsel oyun sadece bilgi ya da řans faktörüne dayalı kurgulanmaktadır.
- Oyun esnasında sınıfta kargařa olmaması için tüm kurallar oyun bařında net bir řekilde açıklanmalıdır.
- Oyun esnasında öğretmen rehber veya hakem rolünde bulunmalıdır. Müdahaleler oyun sonunda yapılmalıdır.
- Bazen, bazı oyunlar öğrenciler tarafından ciddiye alınmayabilir.
- Tüm derslerin, oyun ile işlenmesi mümkün olmayabilir.
- Ders öncesi oyunun ve materyallerin hazırlanması zaman alabilir.
- Bazı oyun materyalleri ekonomik olarak maliyetli olabilir.
- Oyun sonunda abartılı ödüller verilmemelidir (Altun, 2004).

Dijital Oyunlar

Teknolojinin gelişmesi ile günümüz oyun kavramları da deđiřmiřtir. Eskiden oyun denildiđinde saklambaç, futbol, ip atlama gibi geleneksel oyunlar akla gelirken günümüzde ise cep telefonlarında, bilgisayarda veya konsollarda dijital ekranlarda oynanan oyunlar akla gelmektedir (Durgut, 2016).

Teknolojik gelişmeler bu kadar çok hayatımıza girmeden önce çocuklar genellikle fiziksel oyunlar oynarlardı, son zamanlarda ise oyunlar sanallařmıř ve dijital ekranlara tařınmıřtır. Bu dijital ekranlar, insanların eğlenerek boş zamanlarını geçirmesine yardımcı olduđu için tüm insanların dikkatini çekmiřtir (Erkan, 2019). Ayrıca oyunu tamamlama isteđi, kazanma duygusu gibi faktörler bireylerin dijital oyunlarda daha fazla vakit geçirmesini sađlamıřtır (Oral, 2018).

Dijital oyunları video oyunu, bilgisayara oyunu, elektronik oyun, vb. bařlıklar altında sınıflandırmak mümkündür. Dijital oyun, geleneksel oyun kültürünün özelliklerini tařıdıđı halde farklı bir anlayıřı da beraberinde getirmiřtir. Bu bađlamda geleneksel oyun ortamı, görselliđin ön planda olduđu, oyuncuların aktif bir řekilde katıldıđı bir platforma dönüřmüřtür (Yengin, 2012; Ceylaner & Yanpar Yelken, 2017).

Sonuçta dijital oyunları bir araç vasıtasıyla örneđin tablet, bilgisayar, cep telefonu, oyun konsolu gibi dijital araçlarla oynanan oyunlar olarak tanımlayabiliriz. Dijital oyunlar, öğrenci grupları için tasarlanmıř eğitim kazanımlarını da içine alabilir. Ayrıca dijital oyun,

öğrenme ortamının ilgi çekici ve eğlenceli bir ortam dönüşmesine yardımcı olur (Diah, Ismail, Ahmad & Mahmud, 2010).

Dijital Oyun Türleri

Dijital oyunlar 1983'lü yıllarla birlikte popüler olmaya başlamış ve başlı başına bir endüstri haline gelmiştir. Günümüzde dijital oyunlar oldukça gerçekçi bir grafiksel yapıya bürünmüş hatta sırf oyun aracı olarak konsollar üretilmiştir (MEB, 2011). Dijital oyunlar, çevrimiçi veya çevrimdışı olarak oynanabilir. Oyuncu tek başına yapay zekaya karşı oyun oynayabileceği gibi çoklu oyun moduyla çevrimiçi oyunlar da oynayabilir. Günümüz dijital oyunlarını şu şekilde gruplamak mümkündür:

- Platform Oyunları
- Simülasyon Oyunları
- Aksiyon Oyunları
- Macera Oyunları
- Dövüş Oyunları
- Birinci ve Üçüncü Kişi Gözünden Nişan Alma Oyunları
- Yarış Oyunları
- Spor Oyunları
- Strateji Oyunları
- Ritim (dans, müzik) Oyunları
- Rol Yapma Oyunları
- Çok Kullanıcılı Online Oyunlar
- Puzzle Oyunları
- Tahta ve Kart Oyunları (Samur, 2016).

Dijital oyunların bu kadar popüler hale gelmesi onların başka amaçlarla da kullanılmasını sağlamıştır. Amaçları bakımından dijital oyunları ikiye ayırabiliriz. Bunlar eğitsel amaçlı ve eğlence amaçlı oyunlardır. Eğitsel amaçlı oyunlar bireyi düşünmeye sevk etmek için veya bir konuyu aktarmaya yönelik hazırlanmış oyunlardır. Eğlence amaçlı oyunlar ise bireyin ilgisini çekmek için ve onu mutlu etmek için hazırlanmış oyunlardır. Günümüzde eğitsel ve eğlence amaçlı oyunları oynayan milyonlarca birey vardır. Peki, bu bireylerin özellikleri nelerdir? Klopfer, Osterwell ve Salen (2009), bu oyuncu tiplerini araştırmış ve şu sonuçlara ulaşmışlardır.

Tablo 4. *Dijital Oyuncuların Sınıflandırılması (Klopfer vd., 2009)*

Güçlü oyuncular (power gamers)	Bu tür oyuncular oyunu saatlerce oynayabilirler ve güçlü oyun donanımlarına sahiptirler.
Sosyal oyuncular (social gamers)	Bu tür oyuncular genelde arkadaşlarıyla iletişim için oyun oynarlar.
Aylak oyuncular (leisure gamers)	Bu tür oyuncular ise genelde herkes tarafından bilinen oyunları zaman geçirmek için oynarlar.
Pasif oyuncular (dormant gamers)	Bu tür oyuncular ise oyuna fazla zaman ayıramazlar ve genelde oyunları ailesi ve çevresiyle oynarlar. Meydan okuma oyunlarını severler.
Tesadüfi oyuncular (incidental gamers)	Bu tür oyuncuların oyun oynamak için güdülenmesi yoktur genelde can sıkıntısında oyun oynarlar.
Fırsatçı oyuncular (occasional gamers)	Bu tür oyuncular fırsat buldukça oyun oynarlar ve genelde bulmaca, puzzle gibi oyunlar oynarlar.

Dijital Oyunun Faydaları

Dijital oyun, eğitsel hedefler doğrultusunda öğrenen bireyin bilişsel ve duyuşsal gelişimine yardımcı olan, bireysel veya çoklu olarak oynanan oyunların, dijital ekranlarda oynanmasıdır. Dijital oyunların çoğunda zaman kısıtlı olması ve rekabet ortamının olmasından dolayı oyuncular zihinsel olarak yoğun bir sürece girerler. Bu etki oyuncuların zihinsel gelişimlerini olumlu etkiler (Aksoy, 2014).

Dijital oyunlar Milli Eğitim Bakanlığının özel ve genel amaçları doğrultusunda, bireyin öğrenmede zorluk çektiği konuları öğrenmesinde ya da öğrendiklerini tekrar etmesinde yardımcı olur. Güdülenmeyi artırarak bilgiyi yaparak yaşayarak öğrenme fırsatı verir. Aynı zamanda simülasyonlarla bireyin gerçek hayata hazırlanmasına yardımcı olur (Aksoy, 2014).

Dijital oyun:

- Problem çözme ve mantıksal düşünme becerilerinin gelişmesini sağlar.
- Pisko motor becerilerin gelişmesine yardımcı olur.
- Tahmin becerisinin gelişmesini sağlar.
- Teknolojik okuryazarlık kazandırır.

- Yaratıcılığın ve özgüvenin gelişmesinde ve ortaya çıkmasında yardımcı olur.
- Stresten uzaklaştırır ve mutlu eder (Dinç, 2012).

Dijital Oyunun Sınırlılıkları

Dijital oyunların birçok faydasının yanın da sınırlılıkları da vardır. Bunlardan en önemlisi okulun teknolojik alt yapısının uygun olmaması diyebiliriz. Ayrıca dijital oyunlar her zaman öğrenme amaçlarıyla paralel olmayabiliyor. Bu etkileşimin kısıtlı olmasının en önemli nedeni ise dijital oyunların öğrenci seviyesine uygun olarak hazırlanmasının zor olmasıdır (Aksoy, 2014).

Dijital oyunların hayatımızın vazgeçilmez bir parçası haline gelmesiyle oyun oynama süreleri de aşırı derece artış göstermiştir. Dijital oyunların çok fazla oynanması sonucunda birey asosyalleşip fiziksel sağlık problemleri yaşamaktadır. Ayrıca her oyun değerlerle hedeflerle örtüşmeye bilir, bu durum öğrenciyi olumsuz davranışlara sürükleyebilir (Dinç, 2012). Örneğin şiddet içeren oyunlar bireyin ruhsal ve psikolojik olarak olumsuz etkilenmesine neden olabilir.

Bireyin bu tür olumsuz özelliklerden etkilenmemesi için bazı önlemler alınmaktadır. Dünyanın pek çok yerinde bu tür olumsuzluklara sebebiyet veren oyunlar yasaklanmaktadır. Ülkemizde de bu alanda yasalar ve yönetmelikler çıkartılarak önlemler alınmıştır (Yalçın Irmak & Erdoğan, 2015). 2011 yılında Gençlik ve Spor Bakanlığına bağlı olarak kurulan Türkiye Dijital Oyun Federasyonu (TÜDOF) da dijital oyunları derecelendirip sınıflandırarak dünyada bir ilk olmayı başarmıştır. Ayrıca federasyon aileleri ve bireyleri bilgilendirip bilinçlendirmeyi hedef edinmiştir (Dinç, 2012).

Oyunun Eğitime Katkıları

Oyunun eğitimde kullanılmasının birçok faydası vardır. Bunları şu şekilde sıralayabiliriz:

- Oyun, bireyin isteyerek ve mutlu olarak bir şeyleri öğrenmesini sağlar.
- Oyun ortamının verdiği özgürlük, bireyin özgür iradesiyle kurallara uymasını sağlar.
- Oyun, bireydeki yaratıcılığın gelişmesini ve ortaya çıkmasını sağlar.
- Oyun, bireyin stresten uzaklaşmasını ve mutlu olmasını sağlar.
- Oyunun doğasına uygun olarak tüm katılımcıların sorumluluk duygusu gelişir.
- Oyuncular arasındaki iletişimi olumlu yönde etkiler ve takım ruhunun oluşmasını sağlar.

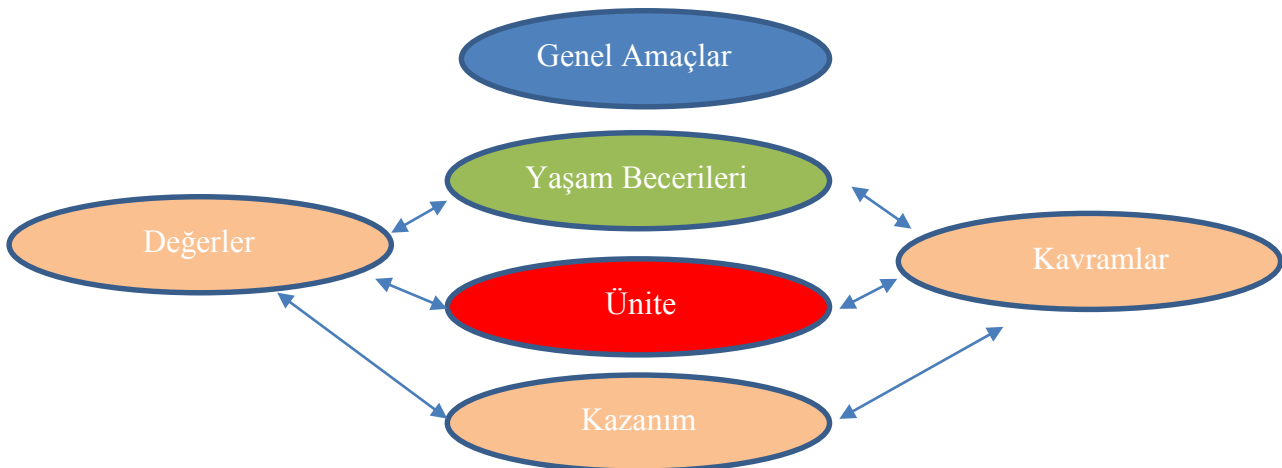
- Öğrencilerin derslere, okula ve arkadaşlarına karşı olumlu tutum geliştirmelerini sağlar.
- Birçok zeka alanının olumlu yönde gelişmesine katkı sağlar (Onay, 2008).

Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı

Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı, toplu öğretim disiplinine dayalı olarak oluşturulmuş bir derstir. Çocukların hem kendilerini hem de içinde buldukları dünyayı tanımaları için hazırlanan bu derse 1924, 1936, 1948, 1968, 1998 ve 2005 programlarında yer verilmiştir. 2018 yılında yayınlanan programda da aynı isimle yer almaktadır. 2005 yılında hazırlanan yeni programla Hayat Bilgisi Programı tematik, sarmal ve disiplinler arası anlayışla hazırlanmıştır (Tay, 2009). 2018 yılında hazırlanan Hayat Bilgisi öğretim programı 2017 programına benzer şekilde ünite temelli yaklaşıma göre hazırlanmıştır. Öğrenci merkezli, öğrencilerin becerilerinin gelişmesine önem veren, öğrencinin her yönünü geliştirmeyi amaçlayan bir program olarak tanımlayabiliriz. Hayat Bilgisi dersi programı, MEB Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığınca oluşturulan Hayat Bilgisi Özel İhtisas Komisyonu tarafından oluşturulmuştur.

Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı'nın temel yapısı.

Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı'nın içeriği; genel amaçlar, temel yaşam becerileri, değerler ve kavramlar ile ünite ve kazanım ilişkileri içinde yapılandırılmıştır.



Şekil 1. Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı'nın organizasyon yapısı (MEB, 2018)

Ünite temelli yaklaşım temel alınarak hazırlanan programda her üç sınıf düzeyi için aynı isimle “Okulumuzda Hayat”, “Evimizde Hayat”, “Sağlıklı Hayat”, “Güvenli Hayat”, “Ülkemizde Hayat” ile “Doğada Hayat” şeklinde altı ünite belirlenmiştir (MEB, 2018).

Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı'nın özel amaçları.

Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı, 1739 sayılı Milli Eğitim Temel Kanunu'nda yer alan Türk Millî Eğitimi'nin Genel Amaçları ile Temel İlkeleri göz önüne alınarak hazırlanmıştır. Programın asıl amacı; temel yaşam becerilerine sahip, kendini tanıyan, sağlıklı ve güvenli bir yaşam süren, yaşadığı toplumun değerlerini özümseyen, doğaya ve çevreye duyarlı, araştıran, üreten ve ülkesini seven bireyler yetiştirmektir. İlkokul seviyesindeki öğrencilere hayatın bilgisini sunan, onların hayata hazırlanmasında yardımcı olan Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı kapsamında bireyler;

- “ Kendini ve yaşadığı çevreyi tanır.
- Aile ve toplumun temel değerlerine sahip olur.
- Millî, manevi ve insani değerleri yaşantısal hâle getirir.
- Kişisel gelişimini sağlamak için yapması gerekenlerin farkında olur.
- Kişisel bakım becerilerini geliştirir.
- Sağlıklı ve güvenli yaşam sürme bilinci edinir.
- Sosyal katılım becerisi kazanır.
- Zamanı ve mekânı algılama becerisi edinir.
- Kaynakları verimli kullanma becerisi geliştirir.
- Öğrenmeyi öğrenme becerisi kazanır.
- Temel düzeyde bilimsel süreç becerilerini kazanır.
- Ülkesini sever, tarihî ve kültürel değerlerini yaşatmaya istekli olur.
- Doğaya ve çevreye karşı duyarlı olur.
- Bilgi ve iletişim teknolojilerini amacına uygun olarak kullanır. ” (MEB, 2018).

Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı'nın becerileri.

Öğrenciler, becerileri ve becerilerden elde ettikleri deneyimleri; gerçek hayatta karşılaştıkları olayları, nesnelere anlamlandırmada kullanırlar. Bu becerileri kazanmayan öğrenciler ünitelerdeki hedeflere ulaşmada zorluk çekebilirler. Bundan dolayı Hayat Bilgisi eğitiminin en önemli görevlerinden birisi bu becerileri kazandırmaktır. Beceriler, öğrenciye sağlanacak aktif yaşantılarla kolay bir şekilde kazandırılabilir. Eğitimcilerle düşen görev, öğrencilerin bu becerileri kazanmaları için gerekli uygun ortamı sağlamak ve bu konuda öğrencileri güdülemektir (Tay, 2009). Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı'nda yer alan temel yaşam becerileri aşağıdaki tabloda gösterilmiştir (MEB, 2018).

Tablo 5. Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı Becerileri Temel Yaşam Becerileri

1. Araştırma	9. İş Birliği	17. Mekanı Algılama
2. Bilgi ve İletişim	10. Karar Verme	18. Milli ve Kültürel
Teknolojilerini Kullanma	11. Kariyer Bilinci Geliştirme	Değerleri Tanıma
3. Değişim ve Sürekliliği	12. Kaynakların Kullanımı	19. Öz Yönetim
Algılama	13. Kendini Koruma	20. Sağlığını Koruma
4. Dengeli Beslenme	14. Kendini Tanıma	21. Sorun Çözme
5. Doğayı Koruma	15. Kişisel Bakım	22. Sosyal Katılım
6. Girişimcilik	16. Kurallara Uyma	23. Zaman Yönetimi
7. Gözlem		
8. İletişim		

Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı'nda yer alan bu becerilerin kazandırılmasında en etkili yöntemlerden birisi de oyundur diyebiliriz.

Hayat Bilgisi ve Oyun

Oyun, bireyin eğlenirken öğrendiği ve öğrenmekten zevk almasını sağlayan en önemli araçlardan biridir. Bu yüzden oyunun ilkokuldaki önemini ve etkisini incelemek eğitime katkı sağlayacaktır. İlkokuldaki en önemli derslerden birisi Hayat Bilgisi dersidir. Bu programın amacı, hayatın kendisini konu edinerek bireyi hayata hazırlamak ve bireyin iyi bir vatandaş olmasını sağlamaktır (Öztürk, 2006). Özellikle bu dönemdeki öğrencilerden sınıfta kıpırdamadan, dikkatleri dağılmadan beklemelerini istemek onların ruhuna terstir (Aykaç, 2005). Bundan dolayı öğrencinin aktif olarak görev aldığı oyunla öğretim yöntemi çok önemlidir. Oyun, yetişkinler açısından düşünüldüğünde boş zamanlarını geçirmek için kullandıkları bir eğlence aracı olarak görülebilir. Oysa çocuklar için doğalarında olan ciddi ve önemli bir iştir. Çocuklar, oyunlar sayesinde aktif olarak yeni öğrenmeler gerçekleştirirler, bazen de öğrendiklerini tekrar ederler. Kısaca çocuk için oyun demek, çevresini tanıdığı, bilmediği şeyleri anlamlandırdığı özgür bir ortamdır (Marsell, 2009).

Öğretmenler ise etkili bir öğrenme için öğrenme ortamını ve etkinlikleri öğrencilerin bireysel özelliklerini dikkate alarak hazırlarlar. Bireysel özellikler dikkate alınarak hazırlanmış öğrenme ortamları sayesinde öğrenciler kendilerini özgür hissettikleri bu ortamda bilgi transferini de başarılı bir şekilde gerçekleştirirler. Çünkü bilgi sunulduğu şekliyle değil bireyin zihinsel süreçleri sayesinde transfer olur (Saban, 2004). Ayrıca oyunlar, Hayat Bilgisi dersi öğretim programındaki girişimcilik, gözlem, iletişim, kendini tanıma, kurallara uyma, sorun çözme, sosyal katılım, zamanı yönetme gibi birçok becerinin gelişmesine de yardımcı olurlar. Tüm bunlardan hareketle Hayat Bilgisi derslerinin eğitsel oyunlar yoluyla işlenmesi, bireyin sürece keyifli bir şekilde katılıp bilgileri transfer etmesini kolaylaştıracaktır.

İlgili Araştırmalar

Bu alanyazın derlemesinin amacı, konusu eğitsel ve dijital oyun tabanlı öğrenmeler olan araştırmaları inceleyerek çalışmaya katkı sağlamaktır. Bu amaçla araştırma konusuna en yakın çalışmalar incelenerek, araştırmalarda kullanılan teknikler, yöntemler ve bulgular ile ilgili bazı çıkarımlara ulaşılmıştır.

Yurt içinde yapılan araştırmalar incelenerek bazı bulgular elde edilmiştir. Genel anlamda çalışmaların güncel olduğu ve özellikle 2010 yılından sonra araştırma sayısında artış olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca bu araştırmalardan sadece Erkan (2019), *İlkokul 4. sınıf sosyal bilgiler dersinde kullanılan eğitsel oyun ve dijital oyun öğretiminin öğrencilerin başarı ve tutumlarının etkisi* adlı yüksek lisans tezinde eğitsel oyun ve dijital oyun öğretimini beraber konu edinirken, diğer araştırmaların sadece dijital veya eğitsel oyun öğretimini konu edindikleri görülmüştür. Bu araştırmalardan Oral (2018), *İlkokul 4. Sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi*, Aksel (2018), *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile öz denetim ve sosyal eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*, Ünsal (2019), *Okul öncesi dönem çocuklarının duygusal zekâsı ve dijital oyun bağımlılıklarının incelenmesi*, Gülçek (2018), *Çocuk kültürü ve dijital oyunlar: Elazığ FMD kursu öğrencileri üzerine sosyolojik bir çalışma*, Özyürek (2016), *İlkokul öğretmenlerinin oyunu öğretim yöntemi olarak kullanma durumlarının incelenmesi* ve Tortop ve Ocak (2010), *Sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyun uygulamalarına yönelik görüşlerinin incelenmesi* adlı çalışmalar nitel araştırma yöntemlerinden tarama modeli ile yapılırken diğer on çalışmada nicel araştırma yöntemlerinden ön-test son-test kontrol gruplu modelin kullanıldığı tespit edilmiştir. Bu nicel araştırmalardan birinin Hayat Bilgisi dersi, ikisinin sosyal bilgiler dersi, üçünün İngilizce dersi, bir tanesinin din kültürü ve ahlak bilgisi dersi alan öğrenciler üzerinde uygulandığı görülmüştür. Nicel araştırmalardaki değişkenlere bakıldığında ise Arslan (2017), *4.sınıf din kültürü ve ahlak bilgisi dersinde eğitsel oyun yöntemi ile öğretim* adlı yüksek lisans çalışmasında başarı ve tutuma, Yıldırım (2015), *Eğitsel oyun ve dönüt-düzeltilmenin öğrenme düzeyi ve kalıcılığa etkisi* adlı yüksek lisans tezinde başarı ve kalıcılığa, Erkan (2019) yüksek lisan tezinde başarı ve tutuma, Uluay (2017) *Fen öğretiminde dijital oyun tasarımı uygulamalarının ortaokul öğrencilerinin akademik başarılarına, problem çözme becerilerine ve motivasyonlarına etkisi* adlı doktora çalışmasında akademik başarı, problem çözme becerisi ve motivasyona, Işık (2016) *İlkokul 3. sınıf öğrencilerine eğitsel oyunlar ile İngilizce kelime öğretiminin akademik başarıya etkisi* adlı yüksek lisans tezinde akademik başarıya, Sabırlı (2018) *Dijital eğitsel oyunların eğitimde kullanımının farklı değişkenler açısından incelenmesi* adlı yüksek lisans tezinde tutum, motivasyon ve teknoloji kullanma becerilerine,

Atay (2018) *Eğitsel oyunlarla desteklenen öğretimin öğrencilerin akademik başarılarına, fen bilimleri dersine yönelik tutumlarına ve bilgilerin kalıcılığına etkisi* adlı yüksek lisan tezinde tutum ve kalıcılığa, Işık ve Semerci (2016) *İlkokul 3. sınıf öğrencilerine İngilizce kelime öğretiminde eğitsel oyunların akademik başarıya etkisi* adlı makalelerinde akademik başarıya ve Hanbaba ve Bektaş (2012) *Oyunla öğretim yönteminin Hayat Bilgisi dersi başarısı ve tutumuna etkisi* adlı makalelerinde başarı ve tutumu bağımsız değişkenler olarak belirlemiştir.

Arslan (2017) araştırmasının sonucunda eğitsel oyun yönteminin din kültürü ve ahlak bilgisi dersinde kullanılmasının öğrenci başarısı ve tutumlarını olumlu yönde etkilediğini, Yıldırım (2015) araştırmasının sonucunda eğitsel oyun ve dönüt düzeltmenin öğrencilerin fen bilimleri dersindeki başarı ve tutumlarını olumlu yönde etkilediğini, Işık (2016) araştırmasında eğitsel oyunların öğrencilerin İngilizce dersindeki başarılarını olumlu yönde etkilediğini, Işık ve Semerci (2016) yaptıkları araştırma sonucunda eğitsel oyunun öğrencilerin İngilizce dersindeki başarılarını olumlu etkilediğini ve Altınbulak, Emir & Avcı (2016) yaptıkları araştırmanın sonucunda eğitsel oyun öğretiminin öğrencilerin sosyal bilgiler dersindeki başarı ve kalıcılığını olumlu yönde etkilediği sonuçlarına ulaşmışlardır. Buna karşın Erkan (2019) araştırmasının sonucunda kullanılan eğitsel oyun ve dijital oyun öğretiminin öğrencilerin sosyal bilgiler dersindeki başarısını etkilemezken tutumlarını olumlu yönde etkilediğini, Hanbaba ve Bektaş (2010) yaptıkları çalışma sonucunda oyunla öğretimin Hayat Bilgisi dersinde öğrenci başarısını olumlu yönde etkilerken tutumu etkilemediğini, Atay (2018) yaptığı çalışma sonucunda eğitsel oyun öğretiminin öğrencilerin fen bilimleri dersindeki başarılarını olumlu yönde etkilerken tutumu etkilemediğini, Sabırlı (2018) yaptığı çalışmada dijital oyun yönteminin öğrencilerin İngilizce dersindeki başarılarını olumlu etkilerken tutumu etkilemediğini, Uluay (2017) yaptığı çalışmada dijital oyun tasarımı uygulamalarının öğrencilerin fen bilimleri dersindeki başarı ve motivasyonunu olumlu etkilerken problem çözme becerileri etkilemediği sonuçlarına ulaşmışlardır.

Yurt dışında yapılan araştırmalar da incelenerek bazı bulgular elde edilmiştir. Bu araştırmaların genellikle nicel araştırmalar olduğu ve çoğunun matematik dersini konu aldıkları görülmüştür. Sousa ve Rocha (2019) tarafından yapılan *Leadership styles and skills developed through game-based learning* adlı araştırmada, oyun temelli öğrenmenin liderlik becerilerini ve liderlik tarzlarını ortaya çıkarma etkileri incelenmiştir. Araştırmada oyun temelli öğrenmenin liderlik becerilerini olumlu etkilediği aynı zamanda motivasyon ve iletişimsel becerilerini de olumlu yönde etkilediği sonuçlarına ulaşılmıştır. Brezovszky vd. (2019) tarafından yapılan *Effects of amathematics game-based learning environment on primary school students' adaptive number knowledge* adlı araştırmada ise matematik dersinde

kullanılan eğitsel oyunların sayı bilgisine etkisi araştırılmıştır. Araştırma sonucunda deney grubunun sayı bilgisinin daha fazla performans gösterdiği saptanmıştır. Ayrıca, eğitsel oyunların farklı türlerdeki matematiksel becerileri de geliştirdiği saptanmıştır. Noah (2019) tarafından yapılan *Effect of computer game-based instructional strategy on students' learning outcome in mathematics* adlı araştırmada ise matematik dersinde kullanılan dijital oyunların akademik başarıya etkisi incelenmiştir. Araştırma sonucunda dijital oyunlarla işlenen matematik dersinin öğrencilerin akademik başarılarını olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Prez, Duque, ve Garca (2018) tarafından yapılan *Game-based learning: increasing the logical-mathematical, naturalistic, and linguistic learning levels of primary school students* adlı araştırmada da eğitsel oyunlarla işlenen derslerin ilkökul öğrencilerinin matematik ve dil gelişimleri üzerindeki etkileri incelenmiştir. Araştırma sonucunda eğitsel oyunların öğrencilerin matematik ve dil gelişimlerini olumlu yönde etkiledikleri sonuçlarına ulaşılmıştır. Fokides (2018) tarafından yapılan *Digital educational games and mathematics. Results of a case study in primary school settings* adlı araştırmada ise yine matematik dersinde kullanılan dijital oyunların öğrencilerin başarı ve motivasyonlarına etkisi incelenmiştir. Araştırma sonucunda dijital oyunların matematik dersinde kullanılmasının öğrencilerin başarı ve motivasyonlarını arttırdıkları tespit edilmiştir. Trajkovik, Malinovski, Vasileva-Stojanovska ve Vasileva (2018) tarafından yapılan *Traditional games in elementary school: Relationships of student's personality traits, motivation and experience with learning outcomes* adlı araştırmada da geleneksel oyunların öğrenci başarısına, motivasyonuna ve kişilik özelliklerine etkisi incelenmiştir. Araştırma sonucunda geleneksel oyunların başarı ve motivasyonu olumlu etkilerken kişilik gelişimlerini doğrudan etkilemediği sonucuna ulaşılmıştır.

Yapılan araştırmaların öneri bölümleri genel olarak incelendiğinde ise eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerle ilgili farklı dersler ve değişkenlerle araştırmalar yapılmasının, eğitsel oyun öğretiminin derslerde sıkça kullanılmasının ve eğitsel oyun öğretimi ile ilgili hem öğretmenlere hem de aday öğretmenlere yönelik eğitimler verilmesi gerektiği gibi önerilerin olduğu görülmüştür.

Ayrıca araştırma sonuçlarında bazı zıtlıklar olduğu görülmüştür. Eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin bazı derslerde öğrenci başarısını olumlu etkilerken tutumu etkilemediği görülmüştür. Sonuç olarak, yapılan alanyazın taramasında Hayat Bilgisi dersinde bu konu ile ilgili yapılacak çalışmalara ihtiyaç duyulduğu tespit edilmiştir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Yöntem

Araştırmanın bu bölümünde araştırmanın deseni, çalışma grubu, veri toplama araçları, araştırmanın uygulama süreci, verilerin analizi, araştırmacının rolü ve araştırmanın geçerlik ve güvenilirliğine ilişkin açıklamalara yer verilmiştir.

Araştırma Deseni

Eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin Hayat Bilgisi dersindeki akademik başarı, tutum ve kalıcılığa etkisinin incelendiği çalışmada, nicel araştırma yöntemlerinden yarı deneysel desen kullanılmıştır. Yarı-deneysel çalışmalarda deney grupları kendiliğinden var olurlar. Araştırmadaki çalışma grupları araştırmacı tarafından kurgulanmamış olsa bile tanımlıdırlar. Bu sayede araştırmacı bağımsız değişkenin bağımlı değişkenler üzerindeki etkisini belirleme imkanına sahip olur (Punch, 2014). Bu desende bağımsız değişkene müdahale edilebilir ama grup üyeleri seçkisiz bir şekilde atanamaz (Christensen, Johnson & Turner, 2015). Seçkisiz atanmanın yapılamadığı yerlerde eşleştirilmiş desen modeli kullanılır. Bu modelde, gruplar belirlenen değişkenlere göre eşleştirilmeye çalışılır. Eşleştirilen gruplar yansız bir şekilde deney ve kontrol grupları şeklinde atanırlar (Christensen *vd.*, 2015). Araştırmada kullanılan yarı deneysel desenin uygulama tasarımı Tablo 6' da gösterilmiştir.

Tablo 6. *Uygulama Tasarımı*

Grup	Ön-test	İşlem	Son-test
Deney-1 Grubu	ABT-HBDYTÖ	Eğitsel Oyun Tabanlı Etkinlikler	ABT-HBDYTÖ
Deney-2 Grubu	ABT-HBDYTÖ	Dijital Oyun Tabanlı Etkinlikler	ABT-HBDYTÖ
Kontrol Grubu	ABT-HBDYTÖ	Mevcut Program	ABT-HBDYTÖ

Tablo 6' da belirtildiği gibi tüm gruplara Akademik Başarı Testi ve Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Tutum Ölçeği ön test ve son test olarak uygulanıp veriler toplanmıştır. Uygulama sürecinde deney-1 grubu (DG₁) dersleri eğitsel oyun tabanlı etkinliklerle, deney-2 grubu (DG₂) dersleri dijital oyun tabanlı etkinliklerle, kontrol grubu (KG) dersleri ise mevcut programa bağlı kalınarak işlemiştir. Ayrıca deney ve kontrol grubu öğrencilerine, son test sürecinden 3 hafta sonra da kalıcılık testi uygulanmıştır.

Çalışma Grubu

Bu araştırma, 2019-2020 eğitim-öğretim yılında Erzurum ilinin Horasan ilçesindeki bir ilkokula devam eden 3. sınıf öğrencileri ile gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın yapıldığı okulda, toplam üç 3. sınıf şubesi bulunmaktadır. Bu üç şube içinden iki şube deney, birisi ise kontrol grubu olarak rastgele seçilmiştir. “ Güvenli Hayat ” ünitesi işlenirken şubelerin birinde (DG₁, n= 17) eğitsel oyun tabanlı, diğerinde (DG₂, n=15) dijital oyun tabanlı, diğer bir şubede ise (KG, n= 15), mevcut program uygulanmıştır. Araştırmanın çalışma grubuna ait demografik bilgiler Tablo 7’de verilmiştir.

Tablo 7. Çalışma Grubuna Ait Demografik Bilgiler

Gruplar	Cinsiyet		Toplam	Yüzde (%)
	Kız	Erkek		
DG ₁	8	9	17	36.1
DG ₂	8	7	15	31.9
KG	5	10	15	31.9
Toplam	21	26	47	100.0

Çalışmaya katılan öğrencilerin yaklaşık %55,1’ ini erkek öğrenciler oluştururken, kız öğrencilerin oranının yaklaşık olarak %44,6 olduğu tespit edilmiştir. DG₁ grubu öğrencilerinin %19,1’ nin erkek, %17’ sinin kız olduğu, DG₂ grubu öğrencilerinin %14,8’ nin erkek, %17’ sinin kız olduğu KG öğrencilerinin ise %21,2’ sinin erkek, %10,6’ sının kız olduğu belirlenmiştir.

Grupların homojenliğini belirlemek için parametrik testlerden One Way Anova Testi kullanılmıştır. DG₁, DG₂ ve KG öğrencilerinin Akademik Başarı Testi (ABT) ve Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Tutum Ölçeği (HBDYTÖ) ön test puanlarına ilişkin One Way Anova Testi sonuçları Tablo 8 ve Tablo 9’ da gösterilmiştir.

Tablo 8. DG₁, DG₂ ve KG Öğrencilerinin ABT Ön Puanlarına İlişkin Gerçekleştirilen One Way Anova Testi Sonuçları

Gruplar	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p
Gruplar Arası	40,940	2	20,470	2,555	.089
Grup İçi	352,549	44	8,012		
Toplam	393,489	46			

Tablo 8’ de görülen One Way Anova Testi sonucuna göre DG₁, DG₂ ve KG grubundaki öğrencilerin uygulama öncesi ABT puan ortalamalarının anlamlı bir şekilde farklılaşmadığı görülmüştür ($F(2, 44) = 2.555, p > 0.05$). Yani uygulama süreci öncesinde DG₁, DG₂ ve KG öğrencileri akademik başarı düzeyi açısından benzer özellikler taşımaktadır.

Tablo 9. *DG₁, DG₂ ve KG Öğrencilerinin HBDYTÖ Ön Test Puanlarına İlişkin Gerçekleştirilen One Way Anova Testi Sonuçları*

Gruplar	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p
Gruplar Arası	58,388	2	20,470	.675	.514
Grup İçi	1902,463	44	8,012		
Toplam	1960,851	46			

Tablo 9' da görülen One Way Anova Testi sonucuna göre DG₁, DG₂ ve KG grubundaki öğrencilerin uygulama öncesi HBDYTÖ puan ortalamalarının anlamlı bir şekilde farklılaşmadığı görülmüştür ($F_{(2, 44)} = .675, p > 0.05$). Yani uygulama süreci öncesinde DG₁, DG₂ ve KG öğrencileri tutum düzeyi açısından benzer özellikler taşımaktadır.

Veri Toplama Araçları

Bu araştırmada veri toplama aracı olarak; eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin öğrencilerin akademik başarıları üzerindeki etkisini belirlemek amacıyla “*Akademik Başarı Testi*” (ABT), derse yönelik tutumlarını belirlemek için “*Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Tutum Ölçeği*” (HBDYTÖ), kalıcılık düzeylerini belirlemek için “*Kalıcılık Testi*” (KT) kullanılmıştır. Araştırmada kullanılan veri toplama araçları ayrıntılı bir şekilde aşağıda verilmiştir.

Akademik başarı testi (ABT).

Başarı testleri, belli bir eğitim süreci sonunda öğrencilerin bilgisini, kavramlarını veya anlama yönünden gösterdikleri akademik ilerlemelerini belirlemek için hazırlanan ve uygulanan testlerdir (Yıldırım, 1999). Bu araştırma ile eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin Hayat Bilgisi dersindeki akademik başarı, tutum ve kalıcılığa etkisi ölçülmek istendiğinden program amaçları doğrultusunda araştırmacı tarafından “Güvenli Hayat” ünitesindeki tüm konularını içeren yirmi soruluk üç seçenekli çoktan seçmeli “*Akademik Başarı Testi*” (ABT) hazırlanmıştır. Başarı testi, araştırmacı tarafından aşağıdaki süreçler izlenerek hazırlanmıştır (Tan, 2012).

1. Konunun belirlenmesi.

“Kırmızı Yandı Dur!, Trafik Kurallarına Uyalım, Aman Dikkat! Kaza Olmasın, Eyvah Tehlikedeyim!, Güvenliğim Tehlikede mi?, Oyun Araçlarını Güvenli Kullanırım” konu başlıklarına ait yedi kazanım başarı testine alınmıştır. Bu ünite de öğrencilerin; trafik işaretlerini tanıma, trafik kurallarına uymanın önemine varma, kazaları önleme tedbirleri alma, acil durumlarda kimlerden yardım alacağını bilme, güvenliğini tehdit eden bir durumla

karşılaştığında ne yapacağını bilme, oyun araçlarını bilme ve güvenli kullanma kazanımları hedeflenmiştir.

2. Madde havuzu.

Araştırmacı tarafından 3. sınıf Hayat Bilgisi dersi “Güvenli Hayat” ünitesindeki kazanımlara uygun sorular hazırlanmıştır. Toplam 40 sorudan oluşan bir soru havuzu oluşturulmuştur. Sorular Hayat Bilgisi ders kitabı ve EBA çevrimiçi eğitim platformu incelenerek oluşturulmuştur. Kazanımlara göre soru sayısı Tablo 10’ da verilmiştir.

Tablo 10. Öğrencilere Uygulanan 40 Soruluk Testin, Kazanımlara Göre Dağılımı

Konular	Kazanımlar	Soru Sayısı (Adet)
Kırmızı Yandı Dur!	HB.3.4.1. Trafik işaretleri ve işaret levhalarını tanır.	6
Trafik Kurallarına Uyalım	HB.3.4.2. Trafikte kurallara uymanın gerekliliğine örnekler verir. HB.3.4.3. Yakın çevresinde meydana gelebilecek kazaları önlemek için alınması gereken tedbirleri açıklar.	10
Aman Dikkat! Kaza Olmasın	HB.3.4.4. Acil bir durum olduğunda ne yapacağını ve kimlerden yardım isteyebileceğini açıklar.	6
Eyvah Tehlikedeyim!	HB.3.4.5. Güvenliğini tehdit eden bir kişi olduğunda ne yapacağını ve kimlerden yardım isteyebileceğini açıklar.	6
Güvenliğim Tehlikede mi?	HB.3.4.6. Günlük yaşamında güvenliğini tehdit edecek bir durumla karşılaştığında neler yapabileceğine örnekler verir.	6
Oyun Araçlarını Güvenli Kullanırım	HB.3.4.7. Oyun alanlarındaki araçları güvenli bir şekilde kullanır.	6

3. Uzman görüşü alma.

Hazırlanan 40 soru maddesi yazım şekilleri, soruların anlaşılabilirliği ve açıklığı, belirlenen kazanımlara uygunluğu, sınıf seviyesine uygunluğu ve bilimsel açıdan değerlendirilmesi için, o dönem üçüncü sınıfı okutan dört sınıf öğretmenine ve Türkçe öğretmenine inceletilmiştir. Alınan dönütler sonucunda gerekli düzeltmeler yapılmıştır.

4. Maddelerin Bloom taksonomisine göre değerlendirilmesi.

Madde havuzundaki 40 soru için ölçme değerlendirme alanında uzman iki öğretim üyesinin görüşleri alınarak maddelerin kazanımlara göre Bloom taksonomisinin basamaklarına uygunlukları kontrol edilmiştir. Soru havuzundaki 40 maddenin Bloom taksonomisine göre dağılımı Tablo 11’ de verilmiştir.

Tablo 11. Öğrencilere Uygulanan 40 Soruluk Testin, Bloom Taksonomisine Göre Dağılımı

Kazanımlar	Basamakları	Soru Sayısı (Adet)
HB.3.4.1. Trafik işaretleri ve işaret levhalarını tanıtır.	Bilgi	6
HB.3.4.2. Trafikte kurallara uymanın gerekliliğine örnekler verir.		10
HB.3.4.3. Yakın çevresinde meydana gelebilecek kazaları önlemek için alınması gereken tedbirleri açıklar.	Kavrama	
HB.3.4.4. Acil bir durum olduğunda ne yapacağını ve kimlerden yardım isteyebileceğini açıklar.	Kavrama	6
HB.3.4.5. Güvenliğini tehdit eden bir kişi olduğunda ne yapacağını ve kimlerden yardım isteyebileceğini açıklar.	Kavrama	6
HB.3.4.6. Günlük yaşamında güvenliğini tehdit edecek bir durumla karşılaştığında neler yapabileceğine örnekler verir	Kavrama	6
HB.3.4.7. Oyun alanlarındaki araçları güvenli bir şekilde kullanır.	Uygulama	6

5. Testin pilot uygulaması.

Madde havuzundaki 40 soru, 2019-2020 eğitim öğretim yılında Erzurum ili Horasan ilçesindeki bir ilkokula devam eden 35 dördüncü sınıf öğrencisine uygulanmıştır. Bu uygulama sonucunda elde edilen istatistik sonuçları Tablo 12 ve Tablo 13’ de verilmiştir.

Tablo 12. Akademik Başarı Testi Pilot Uygulama Sonucu Test İstatistikleri

Aritmetik Ortalama	22,65
--------------------	-------

Tablo 12. Akademik Başarı Testi Pilot Uygulama Sonucu Test İstatistikleri (devamı)

<i>KR20</i>	0,87
<i>Standart Sapma</i>	9,42
<i>Test Güçlüğü</i>	0,50
<i>Çarpıklık Katsayısı</i>	0,52
<i>Bağıl Değişim Katsayısı</i>	41,59

Tablo 13. Akademik Başarı Testi Pilot Uygulama Sonucu Madde İstatistikleri

Madde Numarası	Madde Güçlük İndeksi	Madde Ayırt Edicilik İndeksi	
1	0,278	0,333	*
2	0,278	-0,111	
3	0,611	0,778	*
4	0,444	0,222	
5	0,556	0,889	*
6	0,278	0,333	*
7	0,611	0,556	*
8	0,444	0,444	*
9	0,667	0,667	
10	0,667	0,667	
11	0,611	0,556	
12	0,556	-0,444	
13	0,389	0,556	*
14	0,444	0,889	*
15	0,667	0,444	
16	0,444	0,444	*
17	0,611	0,778	
18	0,667	0,667	
19	0,611	0,111	
20	0,722	0,556	
21	0,667	0,444	
22	0,667	0,444	
23	0,611	0,778	
24	0,444	0,444	*
25	0,611	0,778	
26	0,611	0,778	
27	0,222	0,444	*
28	0,556	0,889	*
29	0,556	0,889	*

Tablo 13. (devamı)

30	0,667	0,222	
31	0,556	0,222	
32	0,444	0,444	*
33	0,556	0,889	
34	0,667	0,667	*
35	0,500	0,556	*
36	0,556	0,667	
37	0,667	0,444	
38	0,722	0,556	
39	0,500	0,111	
40	0,556	0,667	*
41	0,667	0,667	
42	0,556	0,889	*
43	0,556	0,667	*
44	0,556	0,444	*
45	0,556	0,667	
Ortalama	0,551	0,533	

*İşareti olan maddeler teste alınmıştır.

Bu uygulama sonucunda her sorunun madde güçlüğü ve ayırt ediciliği tespit edilmiştir. Madde güçlüğü sıfıra yaklaştıkça sorunun zorluk derecesi artar, bire yaklaştıkça sorunun zorluk derecesi kolaylaşır. Madde güçlüğü'nün ortalama 0.50 değerlerinde olması maddelerin orta seviye zorlukta olduğunu bildirir. Bu durum da testin güvenilirliğinin ve geçerliliğin artmasını sağlar. Madde ayırt ediciliği maddelerin ölçülen özelliği yeterli düzeyde ayırt edip etmediğini gösterir. Madde ayırt edicilik değeri. 30' un altında olan madde ya ölçekten çıkartılır ya da düzeltilerek kullanılır (Büyüköztürk, 2011). TestAn programında yapılan analizler sonrası ayırt edicilik ve güçlük indeksleri uygun olan yirmi soru teste alınarak “Akademik Başarı Testi” (ABT) elde edilmiştir (Ek-1).

Tablo 14. Akademik Başarı Testine Seçilen Soruların Konulara Göre Dağılımı

Konular	Kazanımlar	Soru Sayısı (Adet)
Kırmızı Yandı Dur!	HB.3.4.1. Trafik işaretleri ve işaret levhalarını tanıtır.	3

Tablo 14. (devamı)

Trafik Uyalım	Kurallarına	HB.3.4.2. kurallara gerekliliğine verir. HB.3.4.3. çevresinde gelebilecek önlemek için gereken tedbirleri açıklar.	Trafikte uymanın örnekler Yakın meydana kazaları için alınması gereken tedbirleri açıklar.	5
Aman Dikkat! Kaza Olmasın		HB.3.4.4. Acil bir durum olduğunda ne yapacağını ve kimlerden yardım isteyebileceğini açıklar.		3
Eyvah Tehlikedeyim!		HB.3.4.5. Güvenliğini tehdit eden bir kişi olduğunda ne yapacağını ve kimlerden yardım isteyebileceğini açıklar.		3
Güvenliğim Tehlikede mi?		HB.3.4.6. Günlük yaşamında güvenliğini tehdit edecek bir durumla karşılaştığında neler yapabileceğine örnekler verir.		3
Oyun Güvenli Kullanım	Araçlarını	HB.3.4.7. alanlarındaki güvenli bir şekilde kullanır.	Oyun araçları	3
Toplam				20

Hayat bilgisi dersine yönelik tutum ölçeği (HBDYTÖ).

Araştırmada, öğrencilerin Hayat Bilgisi dersine yönelik tutumlarını belirlemek için Oker (2019), tarafından hazırlanan üçlü likert tipinde on altı maddeden oluşan “*Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Tutum Ölçeği*” (HBDYTÖ) kullanılmıştır (Ek-3). Tutum ölçeğinin geneline ait Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısı .88 şeklinde hesaplanmıştır. Doğrulayıcı faktör analizinde, model uyumuna ilişkin χ^2/df 2.26; RMSEA değeri 0.069; SRMR değeri 0.058; GFI değeri 0.90; AGFI değeri 0.87; NFI değeri 0.93; CFI değeri 0.96 olarak hesaplanmıştır. Elde edilen bu sonuçlara göre ölçeğin kabul edilebilir bir ölçek olduğu görülmüştür. Hayat Bilgisi dersi tutum ölçeğinin alt boyutlarına ait Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısına

bakıldığında ise birinci ve ikinci alt boyutların güvenilirlik katsayılarının. 70'in üzerinde olduğu ve buna bağlı olarak ölçümlerin güvenilir olduğu söylenebilir. Öğrencilerin verdikleri cevaplara göre toplam puanlar 16-48 arasında değişebilir. Ayrıca puanın yüksek olması öğrencilerin Hayat Bilgisine yönelik tutumlarının olumlu olduğunu ifade etmektedir (Oker, 2019).

Bu araştırma için, sürecin öncesinde “*Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Tutum Ölçeği*” (HBDYTÖ)’ nin güvenilirliğini belirlemek için yapılan uygulamada, ölçeğin Cronbach’s Alpha değeri .71 olarak bulunmuştur. Cronbach Alfa değerinin en az .70 ve üstü olması genel olarak kabul edilen bir aralıktır (Seçer, 2017). Bu sonuç ölçeğin güvenilir olduğunu göstermektedir.

Kalıcılık testi (KT).

Araştırmada “*Kalıcılık Testi*” (KT) için daha önce hazırlanmış olan Akademik Başarı Testi (ABT) uygulanmıştır. Uygulama sürecinden üç hafta sonra “*Kalıcılık Testi*” (KT) deney ve kontrol grubu öğrencilerine uygulanmış ve veriler SPSS-22 programı ile değerlendirilmiştir.

Araştırmanın Uygulama süreci

Bu araştırma uygulama öncesi yapılan ön hazırlıklar ve asıl uygulama olmak üzere iki aşamada gerçekleştirilmiştir.

Uygulama öncesi hazırlıklar.

Uygulama öncesinde takip edilen aşamalar aşağıda verilmiştir.

- İlk olarak Hayat Bilgisi dersinde etkililiği incelenen yöntemler göz önünde bulundurularak araştırmaya, hangi yöntemlerin konu edilmesi gerektiği ile ilgili alanyazın incelenerek eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin kullanılması ve ilgili alanyazında çalışma yapılması gerektiği tespit edilmiştir (Altınbulak vd., 2006; Hanbaba & Bektaş, 2012; Yıldırım, 2015; Işık, 2016; Işık & Semerci, 2016; Arsalan, 2017; Uluay, 2017; Atay, 2018; Sabırlı, 2018; Erkan, 2019).
- Araştırmada kullanılacak olan eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin işlevsel olması için bu etkinliklerle ilgili gerekli alan yazın çalışması yapılmıştır (Pehlivan, 2005; Çoban, 2006; Onay, 2008; Onay, 2009; MEB, 2011; Dinç, 2012; Yengin, 2012; Kukul, 2013; Samur, 2016)
- 3. sınıf Hayat Bilgisi dersi öğretim programı detaylı bir şekilde incelenip 3. sınıf öğretmenleriyle görüşmeler yapılarak uygulamanın yapılacağı en uygun ünitenin “Güvenli Hayat” olduğu belirlenmiştir.

- Uygulanacak olan “*Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Tutum Ölçeği*” (HBDYTÖ) için gerekli alanyazın incelemesi yapılarak Oker (2019) tarafından geliştirilen tutum ölçeğinin kullanılması kararlaştırılmış ve gerekli izinler alınmıştır. Ölçeğin gerekli izinleri çevrimiçi ortamda e-posta aracılığıyla alınmıştır (Ek-2).
- 3. Sınıf Hayat Bilgisi dersi “Güvenli Hayat” ünitesindeki kazanımlara yönelik “*Akademik Başarı Testi*”(ABT), başarı testi hazırlama tekniklerine uygun bir şekilde geliştirilmiştir (Tan, 2012).
- Araştırmanın yapılacağı İl Milli Eğitim Müdürlüğü’nden gerekli izinler alınmıştır.
- Eğitsel oyun tabanlı etkinlikler uygulanan DG₁, dijital oyun tabanlı etkinlikler uygulanan DG₂ ve mevcut program uygulanan KG, 3 şube arasından yansız bir şekilde seçilmiştir.
- İlgili ünitenin öğretim süreci öncesinde, dijital oyun tabanlı etkinlikler uygulanan DG₁ öğrencilerine bir hafta temel düzeyde bilgisayar kullanma becerileri kazandırılmaya çalışılmıştır.

Asıl uygulama.

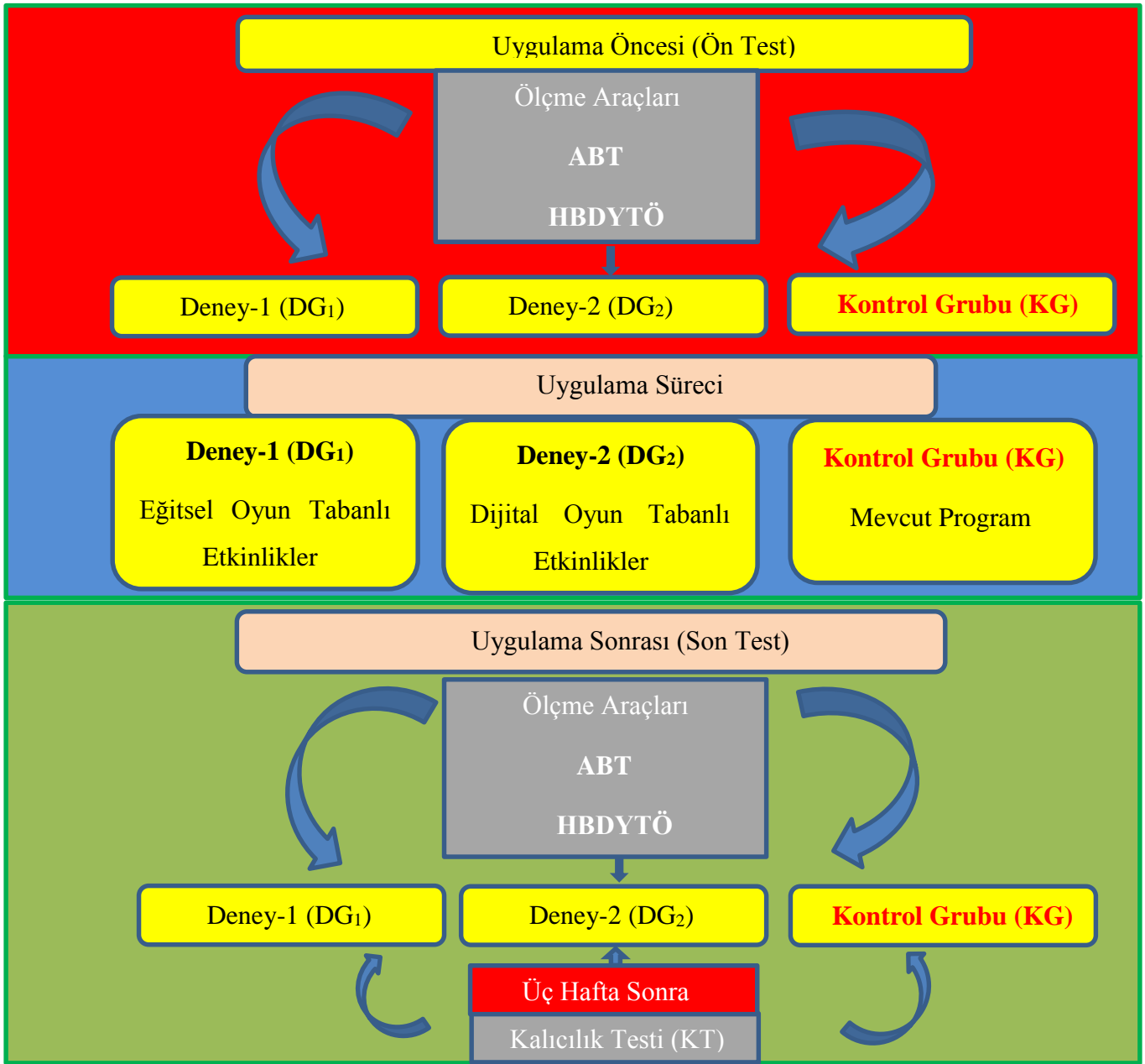
Bu araştırma, 3. sınıf Hayat Bilgisi dersi “Güvenli Hayat” ünitesindeki kazanımlarına yönelik 6 hafta süren nicel bir araştırmadır. Araştırmacı hem deney hem de kontrol gruplarında ders planlarının hazırlanması, ders materyallerinin hazır hale getirilmesi gibi ders sürecini etkileyecek birçok faktöre dikkat etmiştir. Öncelikle, uygulamanın başında gruplara deney veya kontrol grubu oldukları bildirilmemiştir. Bu sayede öğrencilerin kendilerini farklı hissetmesinin önüne geçilmiştir. Sınıfın fiziki koşulları dikkate alınmıştır. Özellikle DG₁ uygulanan bazı eğitsel oyunlar, sınıfın fiziki durumu yeterli olmadığı için eğitsel oyun sınıfında oynanmıştır. Aynı şekilde DG₂ sınıfında uygulanan dijital oyunlar da bilgisayar laboratuvarında oynanmıştır. Hem deney hem de kontrol grubunda öğrencileri yüreklendirici, sıcak ve samimi bir dil kullanarak araştırmacıdan kaynaklanacak hataları en aza indirmek amaçlanmıştır.

Araştırma sürecinde takip edilen aşamalar aşağıda verilmiştir.

- Hayat Bilgisi dersi “Güvenli Hayat” ünitesine geçmeden önce ABT ve HBDYTÖ üç gruba da uygulanmıştır.
- Uygulama sürecinde DG₁ konularını araştırmacı tarafından hazırlanan eğitsel oyun tabanlı etkinliklerle, DG₂ konularını araştırmacı tarafından hazırlanan dijital oyun tabanlı etkinliklerle işlerken KG derslerine hiç müdahale edilmeden mevcut programa göre işlenmiştir.

- Altı haftalık uygulama sürecinin sonunda DG₁, DG₂ ve KG tekrardan “Akademik Başarı Testi” (ABT) ve “Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Tutum Ölçeği” (HBDYTÖ) uygulanmıştır.
- Toplanan veriler SPSS-22 programında ayrıntılı şekilde incelenip tez raporunda grafiklerle ifade edilmiştir.
- Uygulama sürecinden 3 hafta sonra “Kalıcılık Testi” (KT) öğrencilere uygulanmıştır.
- Toplanan veriler SPSS-22 programında incelenip tez raporunda grafiklerle ayrıntılı bir şekilde ifade edilmiştir.

Deney ve kontrol grupları ile yürütülen deney süreci tasarımı Şekil 2’de gösterilmiştir.



Şekil 2. Deney süreci tasarımı.

Deney-1 grubu ders süreci.

3. sınıf Hayat Bilgisi dersi “Güvenli Hayat” ünitesi, DG₁ grubu öğrencileriyle 6 hafta boyunca mevcut öğretim programına ilave olarak eğitsel oyun tabanlı etkinliklerle hazırlanmış planlar doğrultusunda araştırmacı tarafından işlenmiştir. Eğitsel oyun tabanlı etkinliklerle hazırlanan planlar (EK-4)’de verilmiştir. Eğitsel oyun tabanlı etkinliklerle hazırlanmış planların uygulama sürecine göre dağılımları Tablo 15’ de gösterilmiştir.

Tablo 15. Eğitsel Oyun Tabanlı Etkinliklerle Hazırlanmış Planların Uygulama Sürecine Dağılımı

Hafta	Süre	Etkinlik	Kazanımlar
1.Hafta	80 dakika	Bul Zıpla Oyunu	-Trafik işaretleri ve işaret levhalarını tanıtır.
2.Hafta	80 dakika	Neden-Sonuç Oyunu	- Trafikte kurallara uymanın gerekliliğine örnekler verir. -Yakın çevresinde meydana gelebilecek kazaları önlemek için alınması gereken tedbirleri açıklar.
3. Hafta	80 dakika	Yavrular Anasını Bulsun Oyunu	- Acil bir durum olduğunda ne yapacağını ve kimlerden yardım isteyebileceğini açıklar.
4.Hafta	80 dakika	Doğru Parçalar Oyunu	- Güvenliğini tehdit eden bir kişi olduğunda ne yapacağını ve kimlerden yardım isteyebileceğini açıklar.
5.Hafta	80 dakika	Canlanan Resimler Oyunu	- Günlük yaşamında güvenliğini tehdit edecek bir durumla karşılaştığında neler yapabileceğine örnekler verir.
6.Hafta	80 dakika	Zar Oyunu	-Oyun alanlarındaki araçları güvenli bir şekilde kullanır.

Deney-2 grubu ders süreci.

3. sınıf Hayat Bilgisi dersi “Güvenli Hayat” ünitesi, DG₂ grubu öğrencileriyle 6 hafta boyunca mevcut programa ilave olarak dijital oyun tabanlı etkinliklerle hazırlanmış planlar doğrultusunda araştırmacı tarafından işlenmiştir. Oyunlar bilgisayar laboratuvarında oynanmıştır. Dijital oyunlar Scratch oyun programı ile tasarlanmıştır. Scratch bir programlama yazılımıdır. Programlama ise, komutların bilgisayar diline çevrilmesidir. Scratch resim, müzik, ses gibi çeşitli medyaları bir araya getirerek eğlenceli bir şekilde oyun

geliştirmemizi sağlayan bir programlama dilidir (Küleççi, Çelik, Koçyiğit & Macit, 2013). Ayrıca Scratch geliştirdiğimiz oyunları çevrimiçi olarak kaydedip paylaşma imkanı da sunar. 3. sınıf Hayat Bilgisi dersi “Güvenli Hayat” ünitesinde yer alan konular ders saati içinde dijital oyunlar oynatılarak işlenmiştir. Oyunlar oynanmadan önce oyunun amacı ve kuralları açıklanmıştır. Oyun sırasında öğrenciler gözlem formlarıyla değerlendirilmiştir. Dijital oyun tabanlı etkinliklerle hazırlanan planlar (Ek-4)’de verilmiştir. Dijital oyun tabanlı etkinliklerle hazırlanmış planların uygulama sürecine göre dağılımları Tablo 16’ da gösterilmiştir.

Tablo 16. *Dijital Oyun Tabanlı Etkinliklerle Hazırlanmış Planların Uygulama Sürecine Dağılımı*

Hafta	Süre	Etkinlik	Kazanımlar
1.Hafta	80 dakika	Trafik İşaretleri Oyunu	-Trafik işaretleri ve işaret levhalarını tanıtır.
2.Hafta	80 dakika	Tehlikeyi Yok Et Oyunu	- Trafikte kurallara uymanın gerekliliğine örnekler verir. -Yakın çevresinde meydana gelebilecek kazaları önlemek için alınması gerekten tedbirleri açıklar.
3. Hafta	80 dakika	Parçaları Birleştir Puanları Kap Oyunu	- Acil bir durum olduğunda ne yapacağını ve kimlerden yardım isteyebileceğini açıklar.
4.Hafta	80 dakika	Doğru Parçalar Oyunu	- Güvenliğini tehdit eden bir kişi olduğunda ne yapacağını ve kimlerden yardım isteyebileceğini açıklar.
5.Hafta	80 dakika	Canlı Resimler Oyunu	- Günlük yaşamında güvenliğini tehdit edecek bir durumla karşılaştığında neler yapabileceğine örnekler verir.
6.Hafta	80 dakika	Zar Oyunu	-Oyun alanlarındaki araçları güvenli bir şekilde kullanır.

Kontrol grubu ders süreci.

Kontrol grubunda, 3. sınıf Hayat Bilgisi dersi “Güvenli Hayat” ünitesinde yer alan konular 6 hafta boyunca mevcut programa göre araştırmacı tarafından yürütülmüştür.

Veri Analizi

Ölçme araçlarından “Akademik Başarı Testi”(ABT), “Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Tutum Ölçeği” (HBDYTÖ) ve “Kalıcılık Testi” (KT) deney ve kontrol grubu öğrencilerine

ön test- son test ve kalıcılık testi olarak uygulanmıştır. Analizler gerçekleştirilmeden önce kullanılan parametrik testlerin varsayımları incelenmiştir. Çalışma gruplarından elde edilen verilerin normal dağılımına uygunluğu araştırmaya katılan öğrencilerin sayısı tüm gruplarda 30' un altında olduğu için Shapiro-Wilk Normallik testi kullanılarak incelenmiştir. Normallik değerleri incelenirken Normallik Testi tablosundan faydalanılmıştır. Normallik Testi tablosunda Shapiro-Wilk değeri verilerin dağılımlarının normallik derecesini ölçer. Analiz sonucunda ulaşılan anlamlı olmayan değer (p değeri) 0.05'in üstü ise verilerin normal dağıldığını gösterir (Kılıç, 2015). Shapiro-Wilk normallik testi sonucunda deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilerin ön test puanlarının, son test puanlarının ve son test puanlarından ön test puanlarının çıkarılmasıyla elde edilen fark puanlarının normal dağılım gösterdiği görülmüştür.

Bu çalışmada elde edilen verilerin analiz edilmesinde SPSS-22 paket programı kullanılmıştır. Verilerin analiz edilmesine geçilmeden önce toplanan veriler bilgisayar ortamında SPSS-22 paket programına dikkatlice girilmiştir. Daha sonra veriler üzerinde genel bir değerlendirme yapılarak kayıp verilerin olup olmadığı incelenmiştir. Elde edilen verilerin çözümlenme ve yorumlanmasında ortalama (\bar{X}), standart sapma (ss), bağımlı grup t-Testi, One Way Anova testi, ANCOVA testi, frekans gibi araçlar kullanılmıştır. Son testler arasında oluşan farkın yönünü belirlemek için de One Way Anova testlerinde varyansların homejen olduğu durumlarda tercih edilen Tukey testi uygulanmıştır (Büyüköztürk, 2020). Ayrıca bağımlı grup t-Testi için etki büyüklükleri hesaplanmıştır.

Bağımlı örneklem t-Testi için etki büyüklüğünü Eta kare formülü kullanarak hesaplayabiliriz. Bağımlı örneklem t-Testi için kullanılan Eta kare değeri şu şekilde hesaplanır:

$$\text{Eta kare} = \frac{t^2}{t^2 + (N - 1)}$$

Eta kare değeri .01= küçük etki, .06= orta düzey etki ve .14= büyük etki olarak değerlendirilir (Cohen, 1988).

Araştırmada kullanılan veri analiz yöntemleri Tablo 17'de özetlenmiştir.

Tablo 17. Araştırmada Kullanılan Veri Analiz Yöntemleri

Araştırma Sorusu	Veri Aracı	Veri Analizi
Eğitsel oyun ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin öğrencilerin akademik başarıları üzerinde anlamlı bir etkisi var mıdır?	ABT	Bağımlı örneklem t-Testi One Way Anova Testi
Eğitsel oyun ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin öğrencileri Hayat Bilgisi dersine yönelik tutumları üzerinde anlamlı bir etkisi var mıdır?	HBDYTÖ	Bağımlı örneklem t-Testi One Way Anova Testi
Eğitsel oyun ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin kalıcılık üzerinde anlamlı bir etkisi var mıdır?	KT	Bağımlı örneklem t-Testi ANCOVA testi

Araştırmacının Rolü

Araştırma sürecinde araştırmacının rolü aşağıda ayrıntılı bir şekilde verilmiştir.

- Araştırma sürecini alan uzmanlarıyla birlikte aktif bir şekilde yürütmüştür.
- Eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinlikler ve ABT araştırmacı tarafından oluşturulmuştur.
- Deney ve kontrol gruplarının dersleri sınıf öğretmenleri gözetiminde araştırmacı tarafından işlenmiştir.
- Deney ve kontrol gruplarında Hayat Bilgisi dersleri işlenirken dersler sınıf öğretmenleri tarafından gözlemlenmiştir.
- Veri toplama sürecinde geçerlilik ve güvenilirliğin sağlanması için gerekli tedbirler alınmıştır.
- Araştırma sonucunda elde edilen verilerin analizi araştırmacı tarafından yapılmıştır.
- Araştırma sonuçları araştırmacı tarafından ayrıntılı bir şekilde sunulmaya çalışılmıştır.

Geçerlik ve Güvenirlik

Deneysel çalışmalarda iç geçerliliği etkileyen bazı değişkenler vardır. Bunlar; ön test etkisi, zaman etkisi ve grupların oluşturulma etkisi gibi değişkenlerdir. Bu araştırmada, geçerliliği etkileyecek durumlara karşı önlemler alınmıştır. Çalışma gruplarına uygulanan son testler için ön testlerin hatırlanamayacağı kadar bir süre tanınmıştır bu sayede katılımcıların testleri yansız bir şekilde cevaplanması sağlanmıştır. Geçerliliği arttırmak için uygulama süreci için yeterli zaman sağlanmış ve dış etmenlerin etkisi en aza indirilmiştir. Ayrıca araştırmanın dış geçerliliğini arttırmak için araştırma sonuçlarının genellenebilirliği açıklanmıştır. Araştırmada elde edilen verilerin ve araştırmanın da güvenilirliğini sağlamak için

çeşitli önlemler alınmıştır. Bunlar; araştırmada kullanılan tutum ölçeğinin iç güvenilirliğini hesaplamak amacıyla araştırmacı tarafından ölçek uygulama öncesinde 100 öğrenciye uygulanmış olup Cronbach Alfa kat sayısı .71 olarak hesaplanmıştır. Cronbach Alfa değerinin en az .70 ve üstü olması genel olarak kabul edilen bir aralıktır (Seçer, 2017). Ayrıca araştırmada kullanılan başarı testinin oluşturulmasında, başarı testi hazırlama aşamaları dikkate alınarak hazırlanmıştır.

Ayrıca, araştırmanın güvenilirliğini ve geçerliliğini arttırmak için alınan diğer önlemler aşağıda Tablo 18’ de ayrıntılı bir şekilde açıklanmıştır.

Tablo 18. *Geçerlilik ve Güvenirlik İçin Yapılan Çalışmalar*

Uygulama	
Geçerlilik	<ul style="list-style-type: none">-Araştırma raporu yazılırken açık ve net bir dil kullanılmaya çalışılmıştır.-Araştırma etik kurallar çerçevesinde gerçekleştirilmiştir.-Çalışma grupları yansız bir şekilde seçilmiştir.-Araştırmada kullanılan tüm kaynakları kaynakçada APA kurallarına uygun bir şekilde belirtilmiştir.-Araştırmamın önemini ve gerekçesi yeterince açıklanmaya çalışılmıştır.-Dijital oyun tabanlı etkinlikler uygulanan DG₂ grubundaki öğrencilere bir hafta temel seviye bilgisayar kullanımı eğitimi verilmiştir.-Analizlerde kullanılan tablo, grafik gibi araçları açık bir şekilde gösterilerek yorumlanmaya çalışılmıştır.-Araştırmada etkisi incelenen eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin örnekleri araştırmaya ek olarak eklenmiştir.
Güvenirlik	<ul style="list-style-type: none">-ABT ve KT renkli çıktılar olarak uygulanmıştır.-Araştırmada güncel ve çeşitli kaynaklar kullanılmaya çalışılmıştır.-Test uygulama sürecinden ayrıntılı olarak bahsedilmiştir.-Çalışma grubunun özelliklerinden ayrıntılı olarak bahsedilmiştir.-Deney ve kontrol grupları Hayat Bilgisi derslerini işlerken dersler sınıf öğretmenleri tarafından gözlemlenmiştir.

Son olarak, araştırmanın dış güvenilirliğini güçlendirmek için araştırma ile ilgili tüm belgeler araştırmacı tarafından saklanmıştır.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

Bulgular

Araştırmanın bu bölümünde, araştırma sorularına yönelik elde edilen bulgulara yer verilerek her bir veri toplama aracına ait bulgular ayrı başlıklar altında ayrıntılı olarak sunulmaya çalışılmıştır.

Eğitsel ve Dijital Oyun Tabanlı Etkinliklerin Öğrencilerin Akademik Başarıları Üzerindeki Etkisine İlişkin Bulgular

Eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin öğrencilerin akademik başarıları üzerindeki etkisini belirlemek amacıyla araştırmanın birinci sorusuna yönelik deney ve kontrol gruplarında yer alan öğrencilere “*Akademik Başarı Testi*” (ABT) ön test-son test olarak uygulanmıştır. Bu araştırma sorusu doğrultusunda bu bölümde öncelikle akademik başarı değişkenine yönelik Shapiro-Wilk Normallik testi, parametrik testlerden bağımlı örneklem t-Testi ve son test grupları arasındaki farklılaşmayı belirlemek için One Way Anova testi kullanılmıştır. Farklılığın kaynağını tespit etmek için Post Hoc testlerinden Tukey testi kullanılmıştır.

DG₁ öğrencilerinin ABT ön test ve son test puanlarına ilişkin bulgular.

Deney-1 grubu (DG₁) öğrencilerinin ABT ön test-son test puanlarına bağımlı grup t-Testi gerçekleştirilmeden önce, bağımlı örneklem için t-Testinin varsayımı olan normallik varsayımı incelenmiştir. Bu varsayımı incelemek amacıyla DG₁ öğrencilerinin ön test, son test ve son test puanlarından ön test puanları çıkarılması ile elde edilen fark puanlarına Shapiro-Wilk normallik testi uygulanmıştır.

DG₁ öğrencilerinin ABT ön test, son test ve fark puanlarının normal dağılım gösterip göstermediğine ilişkin gerçekleştirilen Shapiro-Wilk normallik testi sonuçları Tablo 19’ da sunulmuştur.

Tablo 19. *DG₁ Öğrencilerinin ABT Ön Test-Son Test ve Fark Puanlarına Ait Shapiro-Wilk Normallik Testi Sonuçları*

	<i>İstatistik</i>	<i>Sd</i>	<i>p</i>
Ön test	.91	17	.12

Tablo 19. *DG₁ (devamı)*

Son test	.92	17	.33
Son test- Ön test (Fark)	.89	17	.05

Tablo 19' a göre DG₁ öğrencilerinin ön test, son test ve fark puanlarının normal dağılım gösterdiği görülmüştür. DG₁ öğrencilerinin ön test-son test puanlarına ilişkin betimsel istatistikler Tablo 20' de görülmektedir.

Tablo 20. *DG₁ Öğrencilerinin ABT Ön Test- Son Test Puanlarına İlişkin Betimsel İstatistikler*

	n	Ort.	Ss	Min.	Max.
Ön test	17	14,64	2,59	8	18
Son test	17	17,29	1,64	14	20

Tablo 20' ye göre, DG₁ öğrencilerinin ABT ön test puanları ortalaması 14.64 iken, son test ABT puanları ortalaması 17.29' dur. DG₁ öğrencilerinin ön test minimum ABT puanları 8 iken, ön test maksimum ABT puanları 18, son test minimum ABT puanları 14 iken son test maksimum ABT puanları 20' dir.

Tablo 21' de DG₁ öğrencilerinin eğitsel oyun tabanlı etkinlikler uygulanmadan önce ve sonraki ABT puan ortalamaları ve standart sapmaları görülmektedir. DG₁ öğrencilerinin ABT ön test puanları ile son test puanları arasında uygulamadan önce ve uygulamadan sonra anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek amacıyla bağımlı örneklem t-Testi gerçekleştirilmiştir.

Tablo 21. *DG₁ Öğrencilerinin ABT Ön Test-Son Test Puanlarına İlişkin Gerçekleştirilen Bağımlı Örneklem t-Testi Sonuçları*

	Ort.	Ss	Sd	t	p	d
Ön test	14,64	2,59	16	-5.149	.000*	.623
Son test	17,29	1,64				

Tablo 21' de görülen bağımlı örneklem t-Testi sonucuna göre DG₁ öğrencilerinin eğitsel oyun tabanlı etkinlikler uygulanmadan önce ve sonra ABT puan ortalamalarında son test lehine anlamlı bir farklılık vardır ($t_{(16)} = -5.149$, $p < .05$). Başka bir ifadeyle, DG₁ öğrencilerinin uygulamalardan önce ve uygulamalardan sonra akademik başarı düzeyleri farklıdır. DG₁ öğrencilerinin ön test- son test puanlarından elde edilen (Eta kare = .623) değeri büyük bir etki büyüklüğünü göstermektedir.

DG₂ grubu öğrencilerinin ABT ön test ve son test puanlarına ilişkin bulgular.

Deney-2 grubu (DG₂) öğrencilerinin ABT ön test-son test puanlarına bağımlı grup t-Testi gerçekleştirilmeden önce, bağımlı örneklem için t-Testinin varsayımı olan normallik

varsayımı incelenmiştir. Bu varsayımı incelemek amacıyla DG₂ öğrencilerinin ön test, son test ve son test puanlarından ön test puanları çıkarılması ile elde edilen fark puanlarına Shapiro-Wilk normallik testi uygulanmıştır.

DG₂ grubundaki öğrencilerin ABT ön test, son test ve fark puanlarının normal dağılım gösterip göstermediğine ilişkin gerçekleştirilen Shapiro-Wilk normallik testi sonuçları Tablo 22' de sunulmuştur.

Tablo 22. DG₂ Öğrencilerinin ABT Ön Test, Son Test ve Fark Puanlarına Ait Shapiro-Wilk Normallik Testi Sonuçları

	<i>İstatistik</i>	<i>Sd</i>	<i>p</i>
Ön test	.89	15	.08
Son test	.92	15	.22
Son test- Ön test (Fark)	.90	15	.11

Tablo 22' ye göre DG₂ öğrencilerinin ön test, son test ve fark puanlarının normal dağılım gösterdiği görülmüştür. DG₂ öğrencilerinin ön test-son test puanlarına ilişkin betimsel istatistikler Tablo 23' te görülmektedir.

Tablo 23. DG₂ Öğrencilerinin ABT Ön Test ve Son Test Puanlarına İlişkin Betimsel İstatistikler

	<i>n</i>	<i>Ort.</i>	<i>Ss</i>	<i>Min.</i>	<i>Max.</i>
Ön test	15	12,53	3,13	4	18
Son test	15	16,46	2,26	11	20

Tablo 23' e göre, DG₂ öğrencilerinin ABT ön test puanları ortalaması 12.53 iken, son test ABT puanları ortalaması 16.46' dır. DG₂ öğrencilerinin ön test minimum ABT puanları 4 iken, ön test maksimum ABT puanları 18, son test minimum ABT puanları 11 iken son test maksimum ABT puanları 20' dir.

Tablo 24' te DG₂ öğrencilerinin dijital oyun tabanlı etkinlikleri uygulamadan önce ve sonraki ABT puan ortalamaları ve standart sapmaları görülmektedir. DG₂ öğrencilerinin ABT ön test-son test puanları arasında uygulamadan önce ve uygulamadan sonra anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek amacıyla bağımlı örneklem t-Testi gerçekleştirilmiştir.

Tablo 24. DG₂ Öğrencilerinin ABT Ön Test-Son Test Puanlarına İlişkin Gerçekleştirilen Bağımlı Örneklem t-Testi Sonuçları

	<i>Ort.</i>	<i>Ss</i>	<i>Sd</i>	<i>t</i>	<i>p</i>	<i>d</i>
Ön test	12,53	3,13	14	-5.713	.000*	.701
Son test	16,46	2,26				

Tablo 24' de görülen bağımlı örneklem t-Testi sonucuna göre DG₂ öğrencilerinin dijital oyun tabanlı etkinlikler uygulanmadan önce ve sonra ABT puan ortalamalarında son

test lehine anlamlı bir farklılık vardır ($t_{(14)} = -5.713$, $p < .05$). Başka bir ifadeyle, DG₂ öğrencilerinin uygulamalardan önce ve uygulamalardan sonra akademik başarı düzeyleri farklıdır. DG₂ öğrencilerinin ön test- son test puanlarından elde edilen (Eta kare = .701) değeri büyük bir etki büyüklüğünü göstermektedir.

KG öğrencilerinin ABT ön test ve son test puanlarına ilişkin bulgular.

Kontrol grubu (KG) öğrencilerinin ABT ön test-son test puanlarına bağımlı grup t-Testi gerçekleştirilmeden önce, bağımlı örneklem için t-Testinin varsayımı olan normallik varsayımı incelenmiştir. Bu varsayımı incelemek amacıyla KG öğrencilerinin ön test, son test ve son test puanlarından ön test puanları çıkarılması ile elde edilen fark puanlarına Shapiro-Wilk normallik testi uygulanmıştır.

KG öğrencilerinin ABT ön test, son test ve fark puanlarının normal dağılım gösterip göstermediğine ilişkin gerçekleştirilen Shapiro-Wilk normallik testi sonuçları Tablo 25' te sunulmuştur.

Tablo 25. KG Öğrencilerinin ABT Ön Test, Son Test ve Fark Puanlarına Ait Shapiro-Wilk Normallik Testi Sonuçları

	<i>İstatistik</i>	<i>Sd</i>	<i>p</i>
Ön test	.95	15	.56
Son test	.94	15	.10
Son test- Ön test (Fark)	.80	15	.05

Tablo 25' e göre KG öğrencilerinin ön test, son test ve fark puanlarının normal dağılım gösterdiği görülmüştür. KG öğrencilerinin ön test-son test puanlarına ilişkin betimsel istatistikler Tablo 26' da görülmektedir.

Tablo 26. KG Öğrencilerinin ABT Ön Test ve Son Test Puanlarına İlişkin Betimsel İstatistikler

	<i>n</i>	<i>Ort.</i>	<i>Ss</i>	<i>Min.</i>	<i>Max.</i>
Ön test	15	12,93	2,76	8	17
Son test	15	14,80	3,44	9	19

Tablo 26' ya göre, KG öğrencilerinin ABT ön test puanları ortalaması 12.93 iken, son test ABT puanları ortalaması 14.80' dir. KG öğrencilerinin ön test minimum ABT puanları 8 iken, ön test maksimum ABT puanları 17, son test minimum ABT puanları 9 iken son test maksimum ABT puanları 19'dur.

Tablo 27' de KG öğrencilerinin mevcut program ile hazırlanmış uygulamadan önce ve sonraki ABT puan ortalamaları ve standart sapmaları görülmektedir. KG öğrencilerinin ABT

ön test-son test puanları arasında uygulamadan önce ve uygulamadan sonra anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek amacıyla bağımlı örneklem t-Testi gerçekleştirilmiştir.

Tablo 27. *KG Öğrencilerinin ABT Ön Test-Son Test Puanlarına İlişkin Gerçekleştirilen Bağımlı Örneklem t-Testi Sonuçları*

	Ort.	Ss	Sd	t	p	d
Ön test	12,93	2,76	14	-3,068	.008*	.402
Son test	14,80	3,44				

Tablo 27’ de görülen bağımlı örneklem t-Testi sonucuna göre KG öğrencilerinin mevcut program ile hazırlanmış uygulamalardan önce ve uygulamalardan sonra ABT puan ortalamalarında son test lehine anlamlı bir farklılık vardır ($t_{(14)} = -3.068$, $p < .05$). Başka bir ifadeyle, KG yer alan öğrencilerin uygulamalardan önce ve uygulamalardan sonra akademik başarı düzeyleri farklıdır. KG öğrencilerinin ön test-son test puanlarından elde edilen (Eta kare = .402) değeri büyük bir etki büyüklüğünü göstermektedir.

DG₁, DG₂ ve KG öğrencilerinin ABT ön test ve son test puanlarının One Way Anova Testi.

Veriler analiz edilirken deney ve kontrol grubu öğrencilerinin çalışma öncesinde uygulanan ABT’ den aldıkları puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olup olmadığı incelenmiştir. Bu amaçla yapılan One Way Anova Testi verileri Tablo 28’ de verilmiştir.

Tablo 28. *DG₁, DG₂ ve KG öğrencilerinin ABT Ön Test Puanlarına İlişkin Gerçekleştirilen One Way Anova Testi Sonuçları*

Gruplar	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p
Gruplar Arası	40,940	2	20,470	2,555	.089
Grup İçi	352,549	44	8,012		
Toplam	393,489	46			

Tablo 28’ de görülen One Way Anova Testi sonucuna göre DG₁, DG₂ ve KG öğrencilerinin uygulama öncesi ABT puan ortalamalarının anlamlı bir şekilde farklılaşmadığı görülmüştür ($F_{(2, 44)} = 2.555$, $p > 0.05$).

DG₁, DG₂ ve KG öğrencilerine çalışma sonrasında uygulanan ABT’ den aldıkları puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olup olmadığı incelenmiştir. Bu amaçla yapılan One Way Anova Testi verileri Tablo 29’ da verilmiştir.

Tablo 29. *DG₁, DG₂ ve KG Öğrencilerinin ABT Son Test Puanlarına İlişkin Gerçekleştirilen One Way Anova Testi Sonuçları*

Gruplar	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p
Gruplar Arası	50,763	2	25,381	3,965	.026

Tablo 29. *DG₁, DG₂ ve KG (devamı)*

Grup İçi	281,663	44	6,401
Toplam	332,426	46	

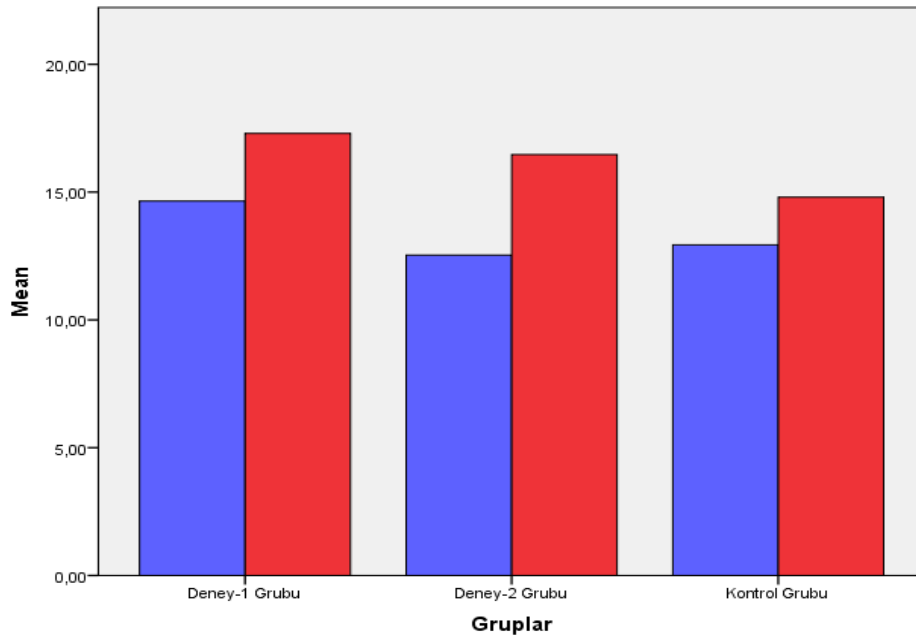
Tablo 29 incelendiğinde, uygulama sonrasında uygulanan ABT son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuştur ($F_{(2, 44)} = 3.965, p < 0.05$). Etki büyüklüğü değeri= 0.15 olarak hesaplanmış ve bu değerinde büyük bir etkiye işaret ettiği görülmüştür. Bu farkın yönünü belirlemek amacıyla varyanslar homojen dağıldığı için post hoc testlerinden Tukey testi uygulanmıştır. Tablo 30’ da Tukey testi sonuçları verilmiştir.

Tablo 30. *DG₁, DG₂ ve KG Öğrencilerinin ABT Son Test Puanlarına İlişkin Tukey Testi Sonuçları*

Gruplar	Karşılaştırılan Gruplar	Ortalamalar Arası Farkı	Standart Hata	p
DG ₁	DG ₂	.827	.896	.629
	KG	2,494*	.896	.021
DG ₂	DG ₁	-,827	.896	.629
	KG	1,666	.923	.180
KG	DG ₁	-2,494*	.896	.21
	DG ₂	-1,666	.923	.180

Tablo 30’ daki DG₁, DG₂ ve KG öğrencilerinin ABT son test puanları arasındaki Tukey testi sonuçları incelendiğinde, son testteki anlamlı farklılığın DG₁ ile KG arasında olduğu görülmüştür. DG₂-KG, DG₁-DG₂ arasında bir farklılık bulunmamıştır.

Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin ABT ön test-son test puan ortalamaları Şekil 3’ te gösterilmiştir.



Şekil 3. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin ABT ön test-son test puan ortalamaları.

Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin ABT ön test-son test puan ortalamaları karşılaştırıldığında puan ortalamalarının yükseldiği görülmektedir. Ayrıca en çok yükselmenin sırayla DG₂, DG₁ ve KG yönlü gerçekleştiği görülmektedir (Şekil 3).

Eğitsel ve Dijital Oyun Tabanlı Etkinliklerin Öğrencilerin Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Tutumları Üzerindeki Etkisine İlişkin Bulgular

Eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin öğrencilerin tutumları üzerindeki etkisini belirlemek amacıyla araştırmanın ikinci sorusuna yönelik deney ve kontrol gruplarında yer alan öğrencilere “*Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Tutum Ölçeği*” (HBDYTÖ) ön test- son test olarak uygulanmıştır. Bu araştırma sorusu doğrultusunda bu bölümde öncelikle tutum değişkenine yönelik Shapiro-Wilk Normallik testi, parametrik testlerden bağımlı örneklem t-Testi ve son test gruplar arasındaki farklılaşmayı belirlemek içinde One Way Anova testi kullanılmıştır. Farklılığın kaynağını tespit etmek için Post Hoc testlerinden Tukey testi kullanılmıştır.

DG₁ öğrencilerinin HBDYTÖ ön test ve son test puanlarına ilişkin bulgular.

DG₁ grubundaki öğrencilerin HBDYTÖ ön test-son test puanlarına bağımlı grup t-Testi gerçekleştirilmeden önce, bağımlı örneklem için t-Testinin varsayımı olan normallik varsayımı incelenmiştir. Bu varsayımı incelemek amacıyla DG₁ öğrencilerinin ön test, son test ve son test puanlarından ön test puanları çıkarılması ile elde edilen fark puanlarına Shapiro-Wilk normallik testi uygulanmıştır.

DG₁ öğrencilerinin HBDYTÖ ön test, son test ve fark puanlarının normal dağılım gösterip göstermediğine ilişkin gerçekleştirilen Shapiro-Wilk normallik testi sonuçları Tablo 31' de sunulmuştur.

Tablo 31. *DG₁ Öğrencilerinin HBDYTÖ Ön Test, Son Test ve Fark Puanlarına Ait Shapiro-Wilk Normallik Testi Sonuçları*

	<i>İstatistik</i>	<i>Sd</i>	<i>p</i>
Ön test	.93	17	.22
Son test	.89	17	.05
Son test- Ön test (Fark)	.81	17	.06

Tablo 31' e göre DG₁ öğrencilerinin ön test, son test ve fark puanlarının normal dağılım gösterdiği görülmüştür. DG₁ öğrencilerinin ön test-son test puanlarına ilişkin betimsel istatistikler Tablo 32' de görülmektedir.

Tablo 32. *DG₁ Öğrencilerinin HBDYTÖ Ön Test ve Son Test Puanlarına İlişkin Betimsel İstatistikler*

	n	Ort.	Ss	Min.	Max.
Ön test	17	36,29	7,07	20	45
Son test	17	41,35	5,55	30	48

Tablo 32' ye göre, DG₁ öğrencilerinin HBDYTÖ ön test puanları ortalaması 36.29 iken, son test HBDYTÖ puanları ortalaması 41.35' dir. DG₁ öğrencilerinin ön test minimum HBDYTÖ puanları 20 iken, ön test maksimum HBDYTÖ puanları 45, son test minimum HBDYTÖ puanları 30 iken son test maksimum HBDYTÖ puanları 48'dir.

Tablo 33' de DG₁ öğrencilerinin eğitsel oyun tabanlı etkinlikler uygulanmadan önce ve sonraki HBDYTÖ puan ortalamaları ve standart sapmaları görülmektedir. DG₁ öğrencilerinin HBDYTÖ ön test puanları ile son test puanları arasında uygulamadan önce ve uygulamadan sonra anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek amacıyla bağımlı örneklem t-Testi gerçekleştirilmiştir.

Tablo 33. *DG₁ Öğrencilerinin HBDYTÖ Ön Test-Son Test Puanlarına İlişkin Gerçekleştirilen Bağımlı Örneklem t-Testi Sonuçları*

	Ort.	Ss	Sd	t	p	d
Ön test	36,29	7,07	16	-3,812	.002*	.475
Son test	41,35	5,55				

Tablo 33'de görülen bağımlı örneklem t-Testi sonucuna göre DG₁ öğrencilerinin eğitsel oyun tabanlı etkinlikler uygulanmadan önce ve sonra HBDYTÖ puan ortalamalarında son test lehine anlamlı bir farklılık vardır ($t_{(16)} = -3.812$, $p < .05$). Başka bir ifadeyle, DG₁ öğrencilerinin uygulamalardan önce ve uygulamalardan sonra tutum düzeyleri farklıdır. DG₁ öğrencilerinin ön test- son test puanlarından elde edilen (Eta kare = .475) değeri büyük bir etki büyüklüğünü göstermektedir.

DG₂ öğrencilerinin HBDYTÖ ön test ve son test puanlarına ilişkin bulgular.

DG₂ öğrencilerinin HBDYTÖ ön test-son test puanlarına bağımlı grup t-Testi gerçekleştirilmeden önce, bağımlı örneklem için t-Testinin varsayımı olan normallik varsayımı incelenmiştir. Bu varsayımı incelemek amacıyla DG₂ öğrencilerinin ön test, son test ve son test puanlarından ön test puanları çıkarılması ile elde edilen fark puanlarına Shapiro-Wilk normallik testi uygulanmıştır.

DG₂ öğrencilerinin HBDYTÖ ön test, son test ve fark puanlarının normal dağılım gösterip göstermediğine ilişkin gerçekleştirilen Shapiro-Wilk normallik testi sonuçları Tablo 34' de sunulmuştur.

Tablo 34. *DG₂ Öğrencilerinin HBDYTÖ Ön Test, Son Test ve Fark Puanlarına Ait Shapiro-Wilk Normallik Testi Sonuçları*

	<i>İstatistik</i>	<i>Sd</i>	<i>p</i>
Ön test	.93	15	.22
Son test	.93	15	.29
Son test- Ön test (Fark)	.83	15	.10

Tablo 34' e göre DG₂ grubu öğrencilerinin ön test, son test ve fark puanlarının normal dağılım gösterdiği görülmüştür. DG₂ öğrencilerinin ön test-son test puanlarına ilişkin betimsel istatistikler Tablo 35' te görülmektedir.

Tablo 35. *DG₂ Öğrencilerinin HBDYTÖ Ön Test ve Son Test Puanlarına İlişkin Betimsel İstatistikler*

	<i>n</i>	<i>Ort.</i>	<i>Ss</i>	<i>Min.</i>	<i>Max.</i>
Ön test	15	38,93	5,86	30	48
Son test	15	42,80	4,26	35	48

Tablo 35' e göre, DG₂ öğrencilerinin HBDYTÖ ön test puanları ortalaması 38,93 iken, son test HBDYTÖ puanları ortalaması 42,80' dir. DG₂ öğrencilerinin ön test minimum HBDYTÖ puanları 30 iken, ön test maksimum HBDYTÖ puanları 48, son test minimum HBDYTÖ puanları 35 iken son test maksimum HBDYTÖ puanları 48'dir.

Tablo 36' da DG₂ öğrencilerinin dijital oyun tabanlı etkinliklerle hazırlanmış uygulamadan önce ve sonraki HBDYTÖ puan ortalamaları ve standart sapmaları görülmektedir. DG₂ grubundaki öğrencilerin HBDYTÖ ön test-son test puanları arasında uygulamadan önce ve uygulamadan sonra anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek amacıyla bağımlı örneklem t-Testi gerçekleştirilmiştir.

Tablo 36. *DG₂ Öğrencilerinin HBDYTÖ Ön Test-Son Test Puanlarına İlişkin Gerçekleştirilen Bağımlı Örneklem t-Testi Sonuçları*

	<i>Ort.</i>	<i>Ss</i>	<i>Sd</i>	<i>t</i>	<i>p</i>	<i>d</i>
Ön test	38,93	5,86	14	-4,203	.001*	.557
Son test	42,80	4,26				

Tablo 36' da görülen bağımlı örneklem t-Testi sonucuna göre DG₂ öğrencilerinin dijital oyun tabanlı etkinliklerle gerçekleştirilen uygulamalardan önce ve uygulamalardan sonra HBDYTÖ puan ortalamalarında son test lehine anlamlı bir farklılık vardır ($t_{(14)} = -4.203$, $p < .05$). Başka bir ifadeyle, DG₂ öğrencilerinin uygulamalardan önce ve uygulamalardan sonra tutum düzeyleri farklıdır. DG₂ öğrencilerinin ön test-son test puanlarından elde edilen (Eta kare = .557) değeri büyük bir etki büyüklüğünü göstermektedir.

KG öğrencilerinin HBDYTÖ ön test ve son test puanlarına ilişkin bulgular.

KG öğrencilerinin HBDYTÖ ön test-son test puanlarına bağımlı grup t-Testi gerçekleştirilmeden önce, bağımlı örneklem için t-Testinin varsayımı olan normallik varsayımı incelenmiştir. Bu varsayımı incelemek amacıyla KG öğrencilerinin ön test, son test ve son test puanlarından ön test puanları çıkarılması ile elde edilen fark puanlarına Shapiro-Wilk normallik testi uygulanmıştır.

KG öğrencilerinin HBDYTÖ ön test, son test ve fark puanlarının normal dağılım gösterip göstermediğine ilişkin gerçekleştirilen Shapiro-Wilk normallik testi sonuçları Tablo 37' de sunulmuştur.

Tablo 37. KG Öğrencilerinin HBDYTÖ Ön Test, Son Test ve Fark Puanlarına Ait Shapiro-Wilk Normallik Testi Sonuçları

	<i>İstatistik</i>	<i>Sd</i>	<i>p</i>
Ön test	.95	15	.57
Son test	.88	15	.09
Son test- Ön test (Fark)	.78	15	.07

Tablo 37' ye göre KG öğrencilerinin ön test, son test ve fark puanlarının normal dağılım gösterdiği görülmüştür. KG öğrencilerinin ön test-son test puanlarına ilişkin betimsel istatistikler Tablo 38' de görülmektedir.

Tablo 38. KG Öğrencilerinin HBDYTÖ Ön Test ve Son Test Puanlarına İlişkin Betimsel İstatistikler

	<i>n</i>	<i>Ort.</i>	<i>Ss</i>	<i>Min.</i>	<i>Max.</i>
Ön test	15	37	6,65	24	47
Son test	15	39	7,54	25	48

Tablo 38' e göre, KG öğrencilerinin HBDYTÖ ön test puanları ortalaması 37 iken, son test HBDYTÖ puanları ortalaması 39' dur. KG öğrencilerinin ön test minimum HBDYTÖ puanları 24 iken, ön test maksimum HBDYTÖ puanları 47, son test minimum HBDYTÖ puanları 25 iken son test maksimum HBDYTÖ puanları 48'dir.

Tablo 39' da KG öğrencilerinin mevcut program ile hazırlanmış etkinlikler uygulanmadan önce ve sonraki HBDYTÖ puan ortalamaları ve standart sapmaları görülmektedir. KG öğrencilerinin HBDYTÖ ön test-son test puanları arasında uygulamadan önce ve uygulamadan sonra anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek amacıyla bağımlı örneklem t-Testi gerçekleştirilmiştir.

Tablo 39. KG Öğrencilerinin HBDYTÖ Ön Test-Son Test Puanlarına İlişkin Gerçekleştirilen Bağımlı Örneklem t-Testi Sonuçları

	Ort.	Ss	Sd	t	p
Ön test	37	6,65	14	-1,468	.164*
Son test	39	7,54			

Tablo 39' da görülen bağımlı örneklem t-Testi sonucuna göre KG öğrencilerinin mevcut program ile hazırlanmış etkinliklerle gerçekleştirilen uygulamalardan önce ve uygulamalardan sonra HBDYTÖ puan ortalamalarında anlamlı bir farklılık yoktur ($t_{(14)} = -1.468, p > .05$). Başka bir ifadeyle, KG öğrencilerinin uygulamalardan önce ve uygulamalardan sonraki tutum düzeyleri arasında fark yoktur.

DG₁, DG₂ ve KG öğrencilerinin HBDYTÖ ön test son test puanlarının One Way Anova Testi.

Veriler analiz edilirken deney ve kontrol grubu öğrencilerinin çalışma öncesinde uygulanan HBDYTÖ' nden aldıkları puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olup olmadığı incelenmiştir. Bu amaçla yapılan One Way Anova Testi verileri Tablo 40' da verilmiştir.

Tablo 40. DG₁, DG₂ ve KG Öğrencilerinin HBDYTÖ Ön Test Puanlarına İlişkin Gerçekleştirilen One Way Anova Testi Sonuçları

Gruplar	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p
Gruplar Arası	58,388	2	20,470	.675	.514
Grup İçi	1902,463	44	8,012		
Toplam	1960,851	46			

Tablo 40' da görülen One Way Anova Testi sonucuna göre DG₁, DG₂ ve KG öğrencilerinin uygulama öncesi HBDYTÖ puan ortalamalarının anlamlı bir şekilde farklılaşmadığı görülmüştür ($F_{(2, 44)} = .675, p > 0.05$).

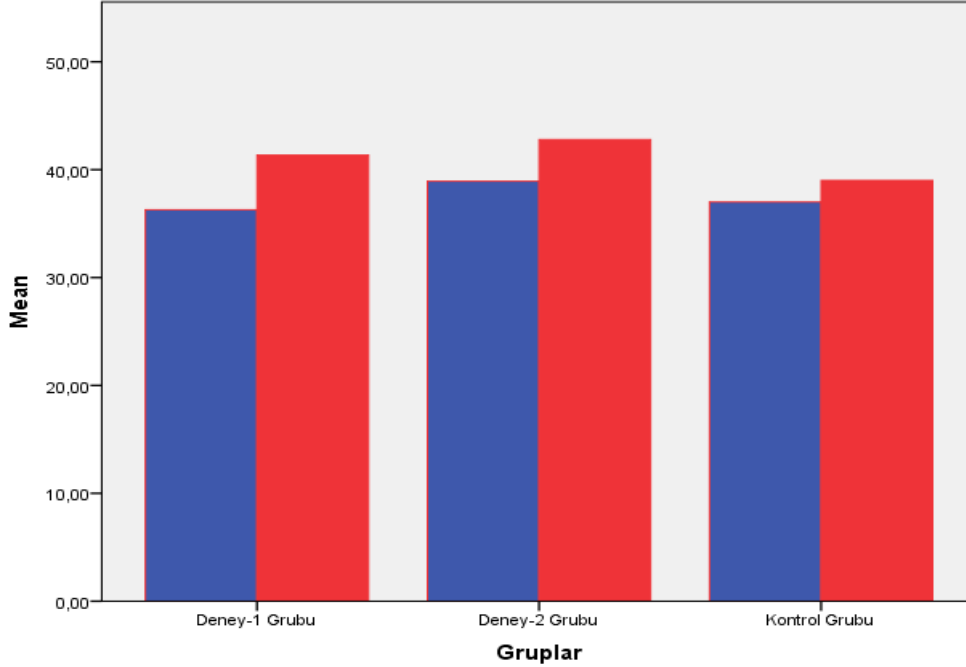
DG₁, DG₂ ve KG öğrencilerine çalışma sonrasında uygulanan HBDYTÖ' nden aldıkları puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olup olmadığı incelenmiştir. Bu amaçla yapılan One Way Anova Testi verileri Tablo 41' de verilmiştir.

Tablo 41. DG₁, DG₂ ve KG Öğrencilerinin HBDYTÖ Son Test Puanlarına İlişkin Gerçekleştirilen One Way Anova Testi Sonuçları

Gruplar	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p
Gruplar Arası	110,526	2	55,263	1,575	.219
Grup İçi	1544,282	44	35,097		
Toplam	1654,809	46			

Tablo 41 incelendiğinde, uygulama sonrasında uygulanan HBDYTÖ son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır ($F_{(2, 44)} = 1,575, p > 0.05$).

Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin HBDYTÖ ön test-son test puan ortalamaları Şekil 4’ te gösterilmiştir.



Şekil 4. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin HBDYTÖ ön test-son test puan ortalamaları.

Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin HBDYTÖ ön test-son test puan ortalamaları karşılaştırıldığında puan ortalamalarının yükseldiği görülmektedir. Ayrıca en çok yükselmenin sırayla DG₁, DG₂ ve KG yönlü gerçekleştiği görülmektedir (Şekil 4).

Eğitsel ve Dijital Oyun Tabanlı Etkinliklerin Kalıcılık Üzerindeki Etkisine İlişkin Bulgular

Eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin kalıcılık üzerindeki etkisini belirlemek amacıyla araştırmanın üçüncü sorusuna yönelik deney ve kontrol gruplarında yer alan öğrencilere “*Kalıcılık Testi*” (KT) son test olarak uygulanmıştır. Daha önce uygulanmış olan “*Akademik Başarı Testi*” ön test olarak kabul edilmiştir. Bu araştırma sorusu doğrultusunda bu bölümde öncelikle kalıcılık değişkenine yönelik Shapiro-Wilk Normallik testi, parametrik testlerden bağımlı örneklem t-Testi ve son test grupları arasındaki farklılaşmayı belirlemek için ANCOVA testi kullanılmıştır. SPSS hesaplamalarının güvenilirliği için son test ön test, ön test ise son test olarak hesaplanmıştır.

DG₁ öğrencilerinin KT ön test ve son test puanlarına ilişkin bulgular.

DG₁ öğrencilerinin KT ön test-son test puanlarına bağımlı grup t-Testi gerçekleştirilmeden önce, bağımlı örneklem için t-Testinin varsayımı olan normallik varsayımı incelenmiştir. Bu varsayımı incelemek amacıyla DG₁ öğrencilerinin ön test, son test ve son test puanlarından ön test puanları çıkarılması ile elde edilen fark puanlarına Shapiro-Wilk normallik testi uygulanmıştır.

DG₁ öğrencilerinin KT ön test, son test ve fark puanlarının normal dağılım gösterip göstermediğine ilişkin gerçekleştirilen Shapiro-Wilk normallik testi sonuçları Tablo 42' de sunulmuştur.

Tablo 42. DG₁ Öğrencilerinin KT Ön Test-Son Test ve Fark Puanlarına Ait Shapiro-Wilk Normallik Testi Sonuçları

	<i>İstatistik</i>	<i>Sd</i>	<i>p</i>
Ön test	.96	17	.56
Son test	.92	17	.33
Son test- Ön test (Fark)	.63	17	.08

Tablo 42' ye göre DG₁ öğrencilerinin ön test, son test ve fark puanlarının normal dağılım gösterdiği görülmüştür. DG₁ öğrencilerinin ön test-son test puanlarına ilişkin betimsel istatistikler Tablo 43' de görülmektedir.

Tablo 43. DG₁ Öğrencilerinin KT Ön Test-Son Test Puanlarına İlişkin Betimsel İstatistikler

	<i>n</i>	<i>Ort.</i>	<i>s</i>	<i>Min.</i>	<i>Max.</i>
Ön test	17	16,70	1,61	14	20
Son test	17	17,29	1,64	14	20

Tablo 43' e göre, DG₁ öğrencilerinin KT ön test puanları ortalaması 16.70 iken, son test KT puanları ortalaması 17.29' dur. DG₁ öğrencilerinin ön test minimum KT puanları 14 iken, ön test maksimum KT puanları 20, son test minimum KT puanları 14 iken son test maksimum KT puanları 20' dir.

Tablo 44' de DG₁ grubundaki öğrencilerin üç haftalık bekleme zamanından önce ve sonraki KT puan ortalamaları ve standart sapmaları görülmektedir. DG₁ grubundaki öğrencilerin Kalıcılık Testi ön test-son test puanları arasında uygulamadan önce ve uygulamadan sonra anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek amacıyla bağımlı örneklem t-Testi gerçekleştirilmiştir.

Tablo 44. *DG₁ Öğrencilerinin KT Ön Test-Son Test Puanlarına İlişkin Gerçekleştirilen Bağımlı Örneklem t-Testi Sonuçları*

	<i>Ort.</i>	<i>Ss</i>	<i>Sd</i>	<i>t</i>	<i>p</i>	<i>d</i>
Ön test	16,70	1,61	16	-4,781	.000*	.588
Son test	17,29	1,64				

Tablo 44’de görülen bağımlı örneklem t-Testi sonucuna göre DG₁ öğrencilerinin üç haftalık bekleme zamanından önce ve sonraki KT puan ortalamalarında son test lehine anlamlı bir farklılık vardır ($t_{(16)} = -4.781, p < .05$). DG₁ öğrencilerinin ön test- son test puanlarından elde edilen (Eta kare = .588) değeri büyük bir etki büyüklüğünü göstermektedir.

DG₂ öğrencilerinin KT ön test ve son test puanlarına ilişkin bulgular.

DG₂ öğrencilerinin KT ön test-son test puanlarına bağımlı grup t-Testi gerçekleştirilmeden önce, bağımlı örneklem için t-Testinin varsayımı olan normallik varsayımı incelenmiştir. Bu varsayımı incelemek amacıyla DG₂ öğrencilerinin ön test, son test ve son test puanlarından ön test puanları çıkarılması ile elde edilen fark puanlarına Shapiro-Wilk normallik testi uygulanmıştır.

DG₂ öğrencilerinin KT ön test, son test ve fark puanlarının normal dağılım gösterip göstermediğine ilişkin gerçekleştirilen Shapiro-Wilk normallik testi sonuçları Tablo 45’ te sunulmuştur.

Tablo 45. *DG₂ Öğrencilerinin KT Ön Test-Son Test ve Fark Puanlarına Ait Shapiro-Wilk Normallik Testi Sonuçları*

	<i>İstatistik</i>	<i>Sd</i>	<i>p</i>
Ön test	.98	15	.09
Son test	.92	15	.22
Son test- Ön test (Fark)	.81	15	.06

Tablo 45’ e göre DG₂ öğrencilerinin ön test, son test ve fark puanlarının normal dağılım gösterdiği görülmüştür. DG₂ öğrencilerinin ön test-son test puanlarına ilişkin betimsel istatistikler Tablo 46’ da görülmektedir.

Tablo 46. *DG₂ Öğrencilerinin KT Ön Test-Son Test Puanlarına İlişkin Betimsel İstatistikler*

	<i>n</i>	<i>Ort.</i>	<i>Ss</i>	<i>Min.</i>	<i>Max.</i>
Ön test	15	15,60	2,38	11	20
Son test	15	16,46	2,26	11	20

Tablo 44’ e göre, DG₂ öğrencilerinin KT ön test puanları ortalaması 15.60 iken, son test KT puanları ortalaması 16.46’ dır. DG₂ öğrencilerinin ön test minimum KT puanları 11

iken, ön test maksimum KT puanları 20, son test minimum KT puanları 11 iken son test maksimum KT puanları 20'dir.

Tablo 47' de DG₂ öğrencilerinin üç haftalık bekleme zamanından önce ve sonraki KT puan ortalamaları ve standart sapmaları görülmektedir. DG₂ öğrencilerinin KT ön test-son test puanları arasında uygulamadan önce ve uygulamadan sonra anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek amacıyla bağımlı örneklem t-Testi gerçekleştirilmiştir.

Tablo 47. DG₂ Öğrencilerinin KT Ön Test-Son Test Puanlarına İlişkin Gerçekleştirilen Bağımlı Örneklem t-Testi Sonuçları

	Ort.	Ss	Sd	t	p	d
Ön test	15,60	2,38	14	-3,389	.004*	.450
Son test	16,46	2,26				

Tablo 47' de görülen bağımlı örneklem t-Testi sonucuna göre DG₂ öğrencilerinin üç haftalık bekleme zamanından önce ve sonra KT puan ortalamalarında son test lehine anlamlı bir farklılık vardır ($t_{(14)} = -3,389$ $p < .05$). DG₂ öğrencilerinin ön test- son test puanlarından elde edilen (Eta kare =.450) değeri büyük bir etki büyüklüğünü göstermektedir.

KG öğrencilerinin KT ön test ve son test puanlarına ilişkin bulgular.

KG öğrencilerinin KT ön test-son test puanlarına bağımlı grup t-Testi gerçekleştirilmeden önce, bağımlı örneklem için t-Testinin varsayımı olan normallik varsayımı incelenmiştir. Bu varsayımı incelemek amacıyla KG öğrencilerinin ön test, son test ve son test puanlarından ön test puanları çıkarılması ile elde edilen fark puanlarına Shapiro-Wilk normallik testi uygulanmıştır.

KG öğrencilerinin KT ön test, son test ve fark puanlarının normal dağılım gösterip göstermediğine ilişkin gerçekleştirilen Shapiro-Wilk normallik testi sonuçları Tablo 48' de sunulmuştur.

Tablo 48. KG Öğrencilerinin KT Ön Test-Son Test ve Fark Puanlarına Ait Shapiro-Wilk Normallik Testi Sonuçları

	İstatistik	Sd	p
Ön test	.89	15	.08
Son test	.92	15	.22
Son test- Ön test	.92	15	.20

(Fark)

Tablo 48' e göre KG öğrencilerinin ön test, son test ve fark puanlarının normal dağılım gösterdiği görülmüştür. KG öğrencilerinin ön test-son test puanlarına ilişkin betimsel istatistikler Tablo 49' da görülmektedir.

Tablo 49. KG Öğrencilerinin KT Ön Test- Son Test Puanlarına İlişkin Betimsel İstatistikler

	n	Ort.	Ss	Min.	Max.
Ön test	15	12,80	3,85	7	18
Son test	15	14,80	3,44	9	19

Tablo 49' a göre, KG öğrencilerinin KT ön test puanları ortalaması 12.80 iken, son test KT puanları ortalaması 14.80' dir. KG öğrencilerinin ön test minimum KT puanları 7 iken, ön test maksimum KT puanları 18, son test minimum KT puanları 9 iken son test maksimum KT puanları 19'dur.

Tablo 50' de KG öğrencilerinin üç haftalık bekleme zamanından önce ve sonraki KT puan ortalamaları ve standart sapmaları görülmektedir. KG öğrencilerinin KT ön test-son test puanları arasında uygulamadan önce ve uygulamadan sonra anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek amacıyla bağımlı örneklem t-Testi gerçekleştirilmiştir.

Tablo 50. KG Öğrencilerinin KT Ön Test-Son Test Puanlarına İlişkin Gerçekleştirilen Bağımlı Örneklem t-Testi Sonuçları

	Ort.	Ss	Sd	t	p	d
Ön test	12,80	3,85	14	-6,481	.000*	.750
Son test	14,80	3,44				

Tablo 50'de görülen bağımlı örneklem t-Testi sonucuna göre KG öğrencilerinin üç haftalık bekleme zamanından önce ve sonra KT puan ortalamalarında son test lehine anlamlı bir farklılık vardır ($t_{(14)} = -6,481$ $p < .05$). KG öğrencilerinin ön test- son test puanlarından elde edilen (Eta kare =.750) değeri büyük bir etki büyüklüğünü göstermektedir.

DG₁, DG₂ ve KG öğrencilerinin KT Puanlarının ANCOVA Testi.

Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin KT puanları arasındaki farkı belirlerken ABT son test puanları gruplar arasında anlamlı bir farklılık gösterdiğinden tek yönlü kovaryans analizi (ANCOVA) kullanılmıştır. Tek yönlü ANCOVA gerçekleştirilmeden önce bu testin varsayımları olan son test puanlarının her bir grup için normal dağılması varsayımı ve varyansların homojenliği incelenmiştir. Normallik varsayımını incelemek amacıyla DG₁, DG₂ ve KG öğrencilerinin ABT son test puanlarına Shapiro-Wilk testi istatistiksel analizi uygulanmıştır. Uygulanan Shapiro-Wilk testi istatistiksel analiz sonuçları Tablo 51' de, Levene testi sonuçları Tablo 51' de, son test puanlarına ilişkin betimsel istatistikler Tablo 52' de gösterilmiştir.

Tablo 51. *DG₁, DG₂ ve KG Öğrencilerinin KT Son Test Puanlarının Shapiro-Wilk Normallik Testi Sonuçları*

	<i>İstatistik</i>	<i>Sd</i>	<i>p</i>
DG ₁	.92	17	.33
DG ₂	.92	15	.22
KG	.92	15	.20

Tablo 51' e göre DG₁, DG₂ ve KG öğrencilerinin KT son test puanlarının normal dağılım gösterdiği görülmüştür.

Tablo 52. *KT Son Test Puanlarının tek yönlü ANCOVA Levene Testi Sonuçları*

	<i>Levene İstatistiği</i>	<i>Sd₁</i>	<i>Sd₂</i>	<i>p</i>
Kalıcılık Testi Puanları	1.86	2	44	.168

Tablo 52' de görüldüğü gibi, KT puanlarına ilişkin tek yönlü ANCOVA analizlerinden önce gerçekleştirilen Levene testi sonucunda varyansların homojenliği varsayımının karşılandığı görülmüştür ($p > 0.05$).

Tablo 53. *DG₁, DG₂ ve KG Öğrencilerinin KT Puanlarının Ortalama, Standart Sapma, Minimum ve Maksimum Değerleri*

	<i>n</i>	<i>\bar{X}</i>	<i>Düzeltilmiş Ort.</i>	<i>Ss</i>	<i>Min.</i>	<i>Max.</i>
DG ₁	17	16.70	15.62	.235	15.15	16.10
DG ₂	15	15.60	15.36	.242	14.87	15.85
KG	15	12.80	14.26	.255	13.74	14.77

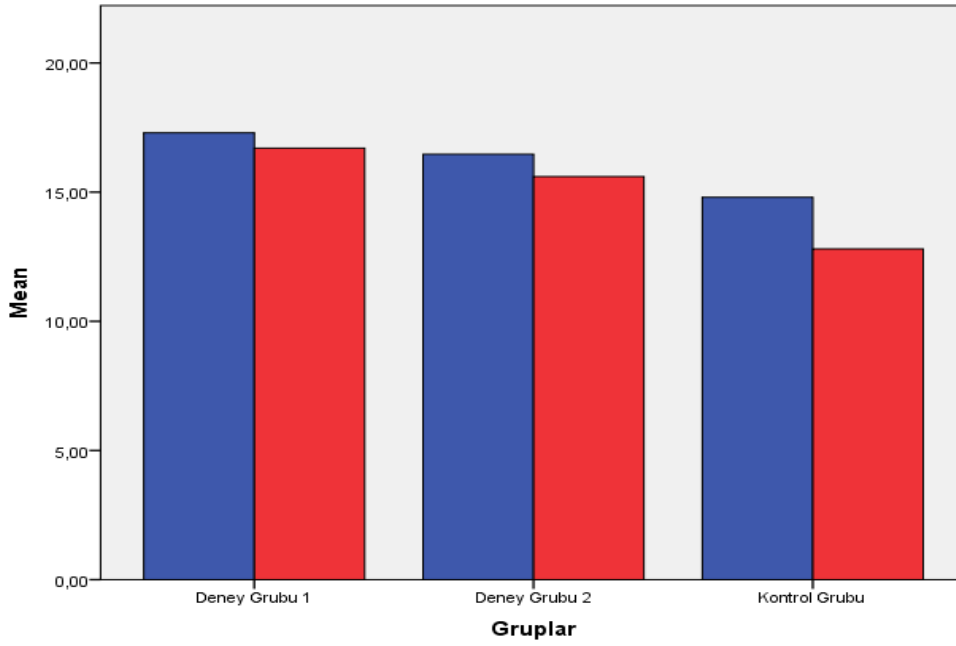
Tablo 53' de görüldüğü gibi, DG₁ öğrencilerinin KT puanları aritmetik ortalaması 16.70, DG₂ öğrencilerinin KT puanları aritmetik ortalaması 15.60, KG öğrencilerinin KT puanları aritmetik ortalaması 12.80'dir. Ayrıca, öğrencilerin KT puanlarının düzeltilmiş hali sırasıyla; DG₁ öğrencilerinin 15.62, DG₂ öğrencilerinin 15.36, KG öğrencilerinin puanları ise 14.16' dır.

Tablo 54. *KT Puanları İçin Gerçekleştirilen Tek Yönlü ANCOVA Sonuçları*

	<i>K.T</i>	<i>Sd</i>	<i>K.O</i>	<i>F</i>	<i>p</i>
Son test	291.76	1	291.76	332.23	.000
Grup	13.91	2	6.95	7.92	.001*
Hata	37.76	43	.878		
Toplam	37.62				

* $p < .01$.

Tablo 54’ de görüldüğü gibi, gerçekleştirilen tek yönlü ANCOVA sonucunda öğrencilerin KT son test puanları kontrol edildiğinde, gruplar arasında anlamlı bir farklılık gösterdiği saptanmıştır ($F(2, 43)= 332.23, p <.01$). Tablo 52’ de görüldüğü gibi, öğrencilerin ABT son test puanlarına göre düzeltilmiş KT puanları gruplar arasında anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır. Öğrencilerin KT puanları kontrol edildiğinde, sırasıyla DG₁ öğrencilerinin ($Ort_{düz}=15.62$), DG₂ öğrencilerinden ($Ort_{düz}= 15.36$), DG₂ öğrencilerinin de KG öğrencilerinden ($Ort_{düz}= 14.26$) yüksek olduğu tespit edilmiştir. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin KT ön test-son test puan ortalamaları Şekil 5’ de görülmektedir.



Şekil 5. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin KT ön test-son test puan ortalamaları.

Şekil 5’ de görüldüğü gibi KT ön test-son-test puan ortalamalarının DG₁’ de daha az düştüğü onu DG₂’ nin takip ettiği görülmektedir

BEŞİNCİ BÖLÜM

Araştırmanın bu bölümde, araştırma bulguları ile ilgili tartışma, sonuç ve önerilere yer verilmiştir.

Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Eğitsel ve Dijital Oyun Tabanlı Etkinliklerin Öğrencilerin Akademik Başarılarına Etkisi

Eğitsel oyun tabanlı etkinliklerle ders işlenen deney-1 grubu (DG₁), dijital oyun tabanlı etkinliklerle ders işlenen deney-2 grubu (DG₂) ve mevcut programa uygun olarak ders işlenen kontrol grubu (KG) öğrencilerinin ABT ait verileri incelenmiştir. Deneysel işlem süreci öncesinde uygulanan ABT ön test değerlerine göre deney ve kontrol gruplarında bulunan öğrencilerin ABT ortalamaları birbirine çok yakındır ve başlangıçta üç grubun başarıları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark yoktur. Gruplar arasında farkın olmaması, grupların uygulamaya eşit şartlar altında katılması açısından önemlidir.

Araştırmada elde edilen bulgulara göre, eğitsel oyun tabanlı etkinliklerle ders işlenen DG₁, dijital oyun tabanlı etkinliklerle ders işlenen DG₂ ve mevcut programa uygun olarak ders işlenen KG öğrencilerinin ABT ön test-son test değerleri arasında anlamlı derecede bir artış gözlenmiştir. KG da mevcut programa uygun ders işlendiğinden farklılık olması beklenen bir durumdur. ABT son test ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır. Farkın yönü DG₁ ile KG arasında belirlenmiştir. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin ABT ön test-son test puan ortalamaları karşılaştırıldığında ise puanlar arasındaki artış oranının sırasıyla DG₂, DG₁ ve KG şeklinde olduğu görülmüştür.

Araştırmanın sonucunda; Hayat Bilgisi dersinin eğitsel oyun ve dijital oyun tabanlı etkinliklerle işlenmesinin akademik başarıyı arttırdığı ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin akademik başarıyı daha fazla etkilediği sonuçlarına ulaşabiliriz. Bu sonuçların oluşmasını, oyunların çocukların ruhunda ilgi çekici bir yeri olması, oyun oynarken kendilerini daha rahat ifade edebilmeleri, etkinliklere aktif olarak katılım sağlanmasını kolaylaştırması, dönüt-düzeltilmenin anında verilebilmesi, eğlenerek öğrenme ortamları sunması gibi nedenlere bağlayabiliriz. Dijital oyunların daha etkili olmasını ise dijital oyunların daha fazla dikkat çekici uyaranlar barındırmasına ve öğrencilerin sosya-kültürel yapısının dijital oyunlara ulaşmayı zorlaştırmasına bağlayabiliriz (dijital oyunlara ulaşmak zorlaştıkça ilgi ve güdülenme artabilir). Elde edilen bu sonuçlar, oyun tabanlı etkinliklerin geleneksel

yöntemlere göre öğrencilerin akademik başarıları üzerinde daha etkili olduğunu belirten (Altınbulak vd., 2006; Hanbaba & Bektaş, 2010; Yıldırım, 2015; Işık, 2016; Işık & Semerci, 2016; Arsalan, 2017; Uluay, 2017; Atay, 2018; Sabırlı, 2018; Trajkovik, Malinovski, Vasileva-Stojanovska & Vasileva, 2018; Fokides, 2018; Noah, 2019) bazı araştırma sonuçlarıyla benzerlik göstermektedir. Bazı araştırma sonuçları ise bu araştırma sonucuyla çelişmektedir (Erkan, 2019). Araştırmalar incelendiğinde oyun tabanlı etkinliklerin öğrencilerin akademik başarıları üzerindeki etkisinin sebebi olarak bazı etkiler belirtilmiştir. Atay (2018) oyun tabanlı etkinliklerin, öğrencilerin derslere eğlenerek aktif bir şekilde katılmasını sağlamasına; Işık, (2016), oyun tabanlı etkinliklerin ilgi ve isteği arttırmasına bağlamıştır.

Eğitsel ve Dijital Oyun Tabanlı Etkinliklerin Öğrencilerin Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Tutumlarına Etkisi

Eğitsel oyun tabanlı etkinliklerle ders işlenen DG₁, dijital oyun tabanlı etkinliklerle ders işlenen DG₂ ve mevcut programa uygun olarak ders işlenen KG öğrencilerinin HBDYTÖ 'ne ait verileri incelenmiştir. Deneysel işlem süreci öncesinde uygulanan HBDYTÖ ön test değerlerine göre deney ve kontrol gruplarında bulunan öğrencilerin HBDYTÖ ortalamaları birbirine çok yakındır ve başlangıçta üç grubun başarıları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark yoktur. Gruplar arasında farkın olmaması, grupların uygulamaya eşit şartlar altında katılması açısından önemlidir.

Araştırmada elde edilen bulgulara göre, eğitsel oyun tabanlı etkinliklerle ders işlenen DG₁ ve dijital oyun tabanlı etkinliklerle ders işlenen DG₂ öğrencilerinin HBDYTÖ ön test-son test değerleri arasında anlamlı derecede bir artış gözlenmiştir. Mevcut programa uygun olarak ders işlenen KG öğrencilerinin HBDYTÖ ön test-son test değerleri arasında anlamlı derecede bir fark bulunmamıştır. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin HBDYTÖ son test ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin HBDYTÖ ön test-son test puan ortalamaları karşılaştırıldığında ise puanlar arasındaki artış oranının sırasıyla DG₁, DG₂ ve KG şeklinde olduğu görülmüştür.

Araştırmanın sonucunda; Hayat Bilgisi dersinin eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerle işlenmesinin tutum değişkenini arttırdığı ve eğitsel oyun tabanlı etkinliklerin tutum değişkenini daha fazla etkilediği sonuçlarına ulaşabiliriz. Bu sonuçların oluşmasını, oyununun çocukları mutlu ederek eğlendirmesine, oyun esnasında her öğrencinin sorumluluk alabilmesine, oyun ile kendi becerilerini gösterme fırsatı bulması gibi nedenlere bağlayabiliriz. Eğitsel oyunların daha etkili olmasını ise eğitsel oyunların fiziki olarak öğrencileri aktif kılmasına ve sosyalleşme faktörüne bağlayabiliriz. Dijital oyunlarda birey

akranlarıyla sınırlı sosyalleşme gerçekleştirir, eğitsel oyunlarda ise takım olma, paylaşma, yarışma gibi duyguların tam olarak içindedir. Elde edilen bu sonuçlar, oyun tabanlı etkinliklerin geleneksel yöntemlere göre öğrencilerin tutumları üzerinde daha etkili olduğunu belirten (Yıldırım, 2015; Arsalan, 2017; Fokides, 2018; Erkan, 2019; Trajkovik, Malinovski, Vasileva-Stojanovska & Vasileva, 2018) bazı araştırma sonuçlarıyla benzerlik göstermektedir. Bazı araştırma sonuçları ise bu araştırma sonucuyla çelişmektedir (Hanbaba & Bektaş, 2012; Atay, 2018; Sabırlı, 2018). Araştırmacılar bu durumu, tutum değişkeninin değişmesi için uzun bir süre geçmesi gerekebileceğine bağlamışlardır (Hanbaba & Bektaş, 2012; Atay, 2018).

Eğitsel ve Dijital Oyun Tabanlı Etkinliklerin Kalıcılığa Etkisi

Eğitsel oyun tabanlı etkinliklerle ders işlenen DG₁, dijital oyun tabanlı etkinliklerle ders işlenen DG₂ ve mevcut programa uygun olarak ders işlenen KG öğrencilerinin KT'ne ait verileri incelenmiştir.

Araştırmada elde edilen bulgulara göre, eğitsel oyun tabanlı etkinliklerle ders işlenen DG₁, dijital oyun tabanlı etkinliklerle ders işlenen DG₂ ve mevcut programa uygun olarak ders işlenen KG öğrencilerinin KT ön test-son test değerleri arasında anlamlı derecede bir artış gözlenmiştir. KT düzeltilmiş son test puanlarının ortalamasının sırayla; DG₁, DG₂ ve KG şeklinde olduğu görülmüştür. Ayrıca deney ve kontrol grubu öğrencilerinin KT ön test-son test puan ortalamaları karşılaştırıldığında da puanlar arasındaki artış oranının sırasıyla DG₁, DG₂ ve KG şeklinde olduğu görülmüştür.

Araştırmanın sonucunda; Hayat Bilgisi dersinin eğitsel oyun ve dijital oyun tabanlı etkinliklerle işlenmesinin kalıcılık değişkenini arttırdığı ve eğitsel oyun tabanlı etkinliklerin kalıcılık değişkenini daha fazla etkilediği sonuçlarına ulaşabiliriz. Bu sonuçların oluşmasını, oyununun yaparak yaşayarak öğrenme ortamları sunmasına, bireyin eğlenerek öğrenmesine fırsat vermesine ve oyunların ders dışında da oynana bilinmesine bağlayabiliriz. Eğitsel oyunların kalıcılık değişkeni üzerinde daha etkili olmasını ise eğitsel oyunların öğrenciyi daha fazla aktif kılmasına, eğitsel oyunların donanım gerektirmeden kolayca ders dışında da oynana bilinmesine ve eğitsel oyunların sosyalleşmedeki rolüne bağlayabiliriz. Elde edilen bu sonuçlar, oyun tabanlı etkinliklerin geleneksel yöntemlere göre kalıcılık değişkeni üzerinde etkili olduğunu belirten (Altınbulak vd. 2006; Yıldırım 2015; Atay 2018) bazı araştırma sonuçlarıyla benzerlik göstermektedir. Altınbulak vd. (2006), eğitsel oyun tabanlı etkinliklerin kalıcılık değişkeni üzerindeki etkisinin sebebinin en iyi öğrenmelerin yaparak yaşayarak öğrenmelerle gerçekleştirileceğine ve oyunların öğrencileri aktif kıldığına bağlamışlardır.

Sonuç

Bu arařtırmada, eđitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin öđrencilerin akademik başarılarına, Hayat Bilgisi dersine yönelik tutumlarına ve kalıcılıđa etkisi belirlenmiřtir. Arařtırmadan elde edilen sonuçlar ařađıda sunulmuřtur.

- Eđitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin öđrencilerin akademik başarıları üzerinde anlamlı bir etkisi vardır.
- Dijital oyun tabanlı etkinliklerin öđrencilerin akademik başarıları üzerinde daha etkili olduđu görölmüřtür.
- Eđitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin öđrencilerin Hayat Bilgisi dersine yönelik tutumları üzerinde anlamlı bir etkisi vardır.
- Eđitsel oyun tabanlı etkinliklerin tutum deđiřkeni üzerinde daha etkili olduđu görölmüřtür.
- Eđitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin kalıcılık üzerinde anlamlı bir etkisi vardır.
- Eđitsel oyun tabanlı etkinliklerin kalıcılık deđiřkeni üzerinde daha etkili olduđu görölmüřtür.

Öneriler

Arařtırma sonucunda elde edilen sonuçlara bađlı olarak ařađıdaki önerilere yer verilmiřtir;

- Arařtırmada öđrencilerin sürece iliřkin yařadıklarını derinlemesine arařtırmak için nitel veya karma desenli arařtırmalar yapılabilir.
- Derslerde eđitsel ve dijital oyun tabanlı etkinlikler birlikte planlanabilir.
- Etkinliklerin hazırlanma sürecine öđrenciler de dahil edilerek öđrencilerin ilgisini çeken oyunlar tasarlanabilir.
- Eđitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin farklı sınıf seviyelerindeki etkilerine bakılabilir.
- Farklı derslerin öđretim programlarına yönelik hazırlanan eđitsel ve dijital oyun tabanlı çalıřmalar yapılabilir.

KAYNAKÇA

- Akandere, M. (2013). *Eğitici okul oyunları* (4. baskı). Ankara: Nobel.
- Aksel, N. (2018). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile öz denetim ve sosyal eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 517664)
- Aksoy, N. C. (2014). *Dijital oyun tabanlı matematik öğretiminin ortaokul 6. Sınıf öğrencilerinin başarılarına, başarı güdüsü, öz-yeterlik ve tutum özelliklerine etkisi* (Doktora tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 356671)
- Altınbulak, D. Emir, S., & Avcı, C. (2006). Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunların erişiyeye ve kalıcılığa etkisi. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2, 35-51.
- Altun, M. (2004). *İlköğretim ikinci kademe (6, 7 ve 8. sınıflarda) matematik öğretimi*. Bursa: Alfa.
- Altun, M. M. (2012). *Gelişim ve öğrenme psikolojisi*. Erzurum: Aktif Ofset.
- Arslan, N. (2017). *4. sınıf din kültürü ve ahlak bilgisi dersinde eğitsel oyun yöntemi ile öğretim* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 476917)
- Ataman, M. (2019). *Açılın ben öğretmenim* (2.baskı). Ankara: Elma
- Atay, T. (2018). *Eğitsel oyunlarla desteklenen öğretimin öğrencilerin akademik başarılarına, fen bilimleri dersine yönelik tutumlarına ve bilgilerin kalıcılığına etkisi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 530701)
- Avcı, C. (2006). Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunların erişiyeye ve kalıcılığa etkisi. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2, 35-51.
- Aykaç, N. (2005). *Öğretme ve öğrenme sürecinde aktif öğretim yöntemleri*. Ankara: Naturel.
- Başcı, Z. (2012). *Beşinci sınıf sosyal bilgiler dersinde değerler eğitiminin öğretmen görüşlerine göre incelenmesi* (Doktora tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 325804)
- Bener, S. S. (2013). *Antikçağda oyun ve oyuncaklar*. İstanbul: Kitap Yayınevi.
- Bilen, M. (2002). *Plandan uygulamaya öğretim* (6. baskı). Ankara: Anı.
- Bozkurt, N. (2007). Oyun md. *TDV islam ansiklopedisi* (c. 34). Ankara: TDV Yayınları.
- Brezovszky, B., McMullen, J., Veermans, K., Hannula-Sormunen, M. M., Rodríguez-Aflecht, G., Pongsakdi, N., Laakkonen, E. & Lehtinen, E. (2019). Effects of a mathematics game based learning environment on primary school students' adaptive number knowledge. *Computers & Education* 128,63–74.
- Büyüköztürk, Ş. (2011). *Deneyisel desenler: Ön test-son test kontrol grubu desen ve veri analizi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Büyüköztürk, Ş. (2020). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı* (27. baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Canbay, İ. (2012). *Matematikte eğitsel oyunların 7. Sınıf öğrencilerinin öz-düzenleyici öğrenme stratejileri, motivasyonel inançları ve akademik başarılarına etkisinin incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 320420)

- Ceylaner, S. & Yanpar Y. T. (2017). Ortaöğretim öğrencilerinin, dijital oyunların İngilizce kelime öğrenimine katkısına yönelik görüşleri. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(1), 346-364.
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Çamlıyer, H., & Çamlıyer, H. (1997). *Eğitimin bütünlüğü içinde çocuk hareket eğitimi ve oyun*. Manisa: Emek.
- Çangır, M. (2008). *İlköğretim din kültürü ve ahlak bilgisi derslerinde eğitsel oyun yönteminin uygulanma durumu (Tuzla örneği)* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 220551)
- Christensen, L. B., Johnson, R. B., & Turner, L. A. (2015). *Araştırma yöntemleri: Desen ve analiz* (Aypay, A, çev. ed.). Ankara: Anı. (Çalışmanın orijinali 2014'te yayımlanmıştır.)
- Çoban, B. (2006). *Ortaöğretimde ve üniversitelerde eğitsel oyunlar*. Ankara: Nobel.
- Dağbaşı, G. (2007). *Oyun tekniği ve arapça öğretiminde kullanımı* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 205355)
- Demirci, N., & Demirci, P. T. (2006). *I. kademe sınıf öğretmenlerinin oyunla eğitimin önemine ilişkin görüşlerinin değerlendirilmesi*. 9. Uluslar Arası Spor Bilimleri Kongresi, Muğla.
- Demir, S., & Şahin, F. (2012) Fen öğretmen adaylarının oyunlara ilişkin görüşleri ve hazırladıkları oyunların değerlendirilmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(3), 299-318.
- Demircioğlu, H., & Geban, Ö. (1996). Fen bilgisi öğretiminde bilgisayar destekli öğretim ve geleneksel problem çözme etkinliklerinin ders başarısı bakımından karşılaştırılması. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(12), 183-185.
- Diah M. N., Ismail M. & Mahmud I., M. (2010, July). Adaptation of environmental anticipation in educational computer game. ASEAN Conference on Environment-Behaviour Studies, Malaysia, Sarawak.
- Diñç, M. (2012). Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu. *Türkiye Dijital Oyunlar Raporu*. İstanbul.
- Dirican, R. (2018). Tarihi süreçte çocukluk ve çocukluk hakları. *Çocuk ve Gelişim Dergisi*, 2(2), 51-62.
- Dönmez N. (1992). *Oyun*. İstanbul: Esin
- Durgut, A. (2016). *Meslek yüksekokulu öğrencileri için eğitsel matematik oyunu geliştirilmesi ve başarıya etkisinin incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 456152)
- Erdoğan, T. (2019). Dersleri oyunlaştırmalı mı? Oyunlaştırmamalı mı? [Blog mesajı]. <https://ilkokulrehberi.com/dersleri-oyunlastirmali-mi-oyunlastirmamali-mi/> adresinden edinilmiştir.
- Erkan, A. (2019). *İlkokul 4. Sınıf sosyal bilgiler dersinde kullanılan eğitsel oyun ve dijital oyun öğretiminin öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 576523)
- Fokides, E. (2018). Digital educational games and mathematics. Results of a case study in primary school settings. *Educ Inf Technol* (2018) 23,851–867.doi:10.1007/s10639-017-9639-5.

- Gençođlu, A. (2010). *İlköđretim u. Kademe öđrencilerinde eđitsel oyunların atılganlık düzeylerine etkisi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköđretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 387677)
- Gözalan, E. (2013). *Oyun temelli dikkat eğitim programının 5-6 yaş çocuklarının dikkat ve dil becerilerine etkisinin incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköđretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 331841)
- Gülçek, E. (2018). *Çocuk kültürü ve dijital oyunlar: Elazığ FMD kursu öđrencileri üzerine sosyolojik bir çalışma* (Yüksek lisans tezi). Yükseköđretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 513232)
- Gülhan, G. (2012). *10-12 yaş grubu ilköđretim öđrencilerinin sosyal beceri düzeyleri üzerine eđitsel oyunların etkisi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköđretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 331665)
- Hanbaba, L., & Bektaş, M. (2012). Oyunla öđretim yönteminin Hayat Bilgisi dersi başarısı ve tutumuna etkisi. *Abant İzzet Baysal Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(1) , 115-128.
- Hanbaba, L. (2011). *Oyunla öđretim yönteminin ilköđretim 3. Sınıf öđrencilerinin Hayat Bilgisi dersi başarısı ve tutumuna etkisi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköđretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 328033)
- Hazar, M. (1996). *Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim*. Ankara: Tutibay Limitet Şirketi.
- Huyen, N. T. T., & Nga, K. T. T. (2003). Learning vocabulary through games. *Asian EFL Journal*, 5(4), 90-105.
- Işık, İ. (2016). *İlkokul 3. Sınıf öđrencilerine eđitsel oyunlar ile İngilizce kelime öğretiminin akademik başarıya etkisi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköđretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 421729)
- Işık, İ., & Semerci, N. (2016). İlkokul 3. Sınıf öđrencilerine İngilizce kelime öğretiminde eđitsel oyunların akademik başarıya etkisi. *Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(1), 787-804.
- Kaptan, F., & Korkmaz, H. (1999). *İlköđretimde etkili öđretme ve öğrenme öđretmen el kitabı*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı
- Kaşgarlı, M., & Batur, S. (2008). *Divanü Lügati 't-Türk: inceleme-seçki*. İstanbul: İnkılap.
- Karaduman, B. D. (2004). *İlköđretim dikkat toplama eğitim programının 4. ve 5. sınıf öđrencilerinin, dikkat toplama düzeyi, benlik algısı ve başarı düzeylerine etkisi*. (Doktora tezi). Ankara Üniversitesi Kütüphane Katalođu' ndan edinilmiştir. (Erişim No. auk.241057)
- Kıldan, O. (2001). *Oyunun çocukların gelişim özelliklerine etkisi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköđretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 110600)
- Kılıç, S. (2015). Güven aralığı. *Gülhane Askeri Tıp Fakültesi*, 5(2), 92-94. doi:10.5455/jmood.20150624024640
- Kirazođlu, Z. (2000). *Eđitim fakülteleri, okul öncesi ve sınıf öđretmenleri için ünitelere göre hazırlanmış oyunlar*. Bursa: Ezgi Kitabevi.
- Klopfer, E. Osterwell, S. & Salen, K. (2009). Moving learning games forward. Retrieved from http://education.mit.edu/papers/MovingLearningGamesForward_EdArcade.pdf
- Koç, C. M. (2017). *İlkokul çađındaki çocukların temel motor beceri gelişiminde eđitsel oyunların etkisi* (Doktora tezi). Yükseköđretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 484857)

- Korkmaz F. (2007). Eğlence ve oyunlar, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, *Millî Folklor*, 19 (74) .
- Korkmaz, S. (2018). *Eğitsel oyun geliştirerek desteklenen fen bilimleri öğretiminin öğrenci tutum ve başarısına etkisi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 502718)
- Kukul, V. (2013). *Eğitsel dijital oyunlar kuram, tasarım ve uygulama: Oyunla ilgili tarihsel gelişim ve yaklaşımlar*. Ankara: Pegem
- Kuşçu, Ö. (2010). *Orff-schulwerk yaklaşımı ile yapılan müzik etkinliklerinin okul öncesi dönemdeki çocukların dikkat becerilerine etkisi* (Yüksek lisans tezi). Selçuk Üniversitesi Dijital Arşiv Sistemi'nden edinilmiştir. (Kayıt nu: 261221)
- Küleççi Ş., Çelik F., Koçyiğit E. & Macit G. H. (2013). *Scratch eğitimi ders notları*. <https://uekae.bilgem.tubitak.gov.tr/sites/images/scratch-kitabi.pdf> adresinden edinilmiştir.
- Marsell, M. (2009). *Çocuk ve zihin terapisi*. İstanbul: Ekinoks.
- Meral, E. (2018). *Argümantasyon tabanlı bilim öğrenme yaklaşımının öğrencilerin akademik başarılarına eleştirel düşünme eğilimlerine ve argümantasyon oluşturma becerilerine etkisi* (Doktora tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 524362)
- Millî Eğitim Bakanlığı, (2011). *Eğitsel oyunlar*. https://www.academia.edu/30439211/E%C4%9Fitsel_Oyunlar adresinden edinilmiştir
- Millî Eğitim Bakanlığı, (2018). *Hayat bilgisi dersi öğretim programı* (İlkokul 1, 2 ve 3. Sınıflar). <http://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/2018122171428547> adresinden edinilmiştir.
- Noah, O. O. (2019). Effect of Computer Game - Based Instructional Strategy on Students" Learning Outcome in Mathematics. *Journal of Education, Society and Behavioural Science* 29 (4): 1-15. doi: 10.9734/JESBS/2019/v29i430113
- Oker, D. (2019). *Hayat bilgisi dersi tutum ölçeğinin geliştirilmesi ve öğrencilerin Hayat Bilgisi dersine yönelik tutumları ve görüşleri* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 582634)
- Onay, C. (2008). *Çoklu zekâ kuramına göre oyunla eğitim* (2. baskı). Ankara: nobel.
- Onay, C. (2009). *100 Eğitsel oyun*. İstanbul: Morpa.
- Oral, H. A. (2018). *İlkokul 4. Sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 506206)
- Özen, G., Timurkan, S., Güllü, M., Timurkan, S., Meriç, F., Uğraş, S., & Çelik Çoban, D. (2012). *Eğitsel Oyunlar*. Ankara: Millî Eğitim Bakanlığı.
- Öztürk, C. (Ed.). (2006). *Hayat Bilgisi ve sosyal bilgiler öğretimi*. Ankara: Pegem A.
- Özyürek, A., & Çavuş, Z. S. (2016). İlkokul öğretmenlerinin oyunu öğretim yöntemi olarak kullanma durumlarının incelenmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2157-2166.
- Pehlivan, H. (2005). *Oyun ve öğrenme*. Ankara: Ertem Matbaası.
- Punch, K. F. (2014). *Sosyal araştırmalara giriş nitel ve nicel yaklaşımlar* (D. Bayrak, H. B. Arslan, & Z. Akyüz, çev. ed.). Ankara: Siyasal Kitabevi. (Çalışmanın orijinali 2005'te yayımlanmıştır.)

- Prensky, M. (2001). Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging, [http://www.autzones.com/din6000/textes/semaine13/Prensky\(2001\).pdf](http://www.autzones.com/din6000/textes/semaine13/Prensky(2001).pdf) adresinden edinilmiştir
- Prez, M. D. M., Duque, A.G. & Garca, L.F. (2018). Game-based learning: increasing the logical-mathematical, naturalistic, and linguistic learning levels of primary school students. *Journal Of New Approaches In Educational Research*,7(1), 31–39 Issn: 2254-7339. doi: 10.7821/Naer.2018.1.248.
- Saban, A. (2004). *Öğrenme öğretme süreci yeni teori ve yaklaşımlar* (3. baskı). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Sabırlı, E. Z. (2018). *Dijital eğitsel oyunların eğitimde kullanımının farklı değişkenler açısından incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 527313)
- Saracaloğlu, A. S., & Aldan Karademir, Ç. (2009, Mayıs). *Eğitsel oyun temelli fen ve teknoloji öğretiminin öğrenci başarısına etkisi*. VIII. Ulusal Sınıf Öğretmenliği Eğitimi Sempozyumu, Eskişehir.
- Samur, Y. (2016). *Dijital oyun tasarımı*. İstanbul: Pusula 20 Teknoloji ve Yayıncılık.
- Seçer, İ. (2017). *SPSS ve LISREL ile pratik veri analizi, analiz ve raporlaştırma* (3. baskı). Ankara: Anı.
- Sousa, M. J. & Rocha, A. (2019). Leadership styles and skills developed through game-based learning. *Journal of Business Research* 94 (2019) 360–36.
- Tan, Ş. (2012). *Öğretimde ölçme ve değerlendirme KPSS el kitabı*. Pegem Akademi.
- Tay, B. (2002). *İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin sosyal bilgiler dersinde sınıf ortamında kullandıkları öğrenme stratejileri* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 113347)
- Tay, B. (Ed.). (2009). *Hayat Bilgisi öğretimi*. Maya Akademi.
- Tortop, Y., Tortop, Y., & Ocak, Y. (2010). Sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyun uygulamalarına yönelik görüşlerinin incelenmesi. *Spor ve Performans Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 14–22. <https://doi.org/10.17155/spd.05744> adresinden edinilmiştir.
- TDK, (2020). Türk Dil Kurumu güncel Türkçe sözlük. <http://www.tdk.gov.tr/> adresinden edinilmiştir.
- Uluay, G. (2017). *Fen öğretiminde dijital oyun tasarımı uygulamalarının ortaokul öğrencilerinin akademik başarılarına, problem çözme becerilerine ve motivasyonlarına etkisi* (Doktora tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 485868)
- Ünsal, A. (2019). *Okul öncesi dönem çocuklarının duygusal zekâsı ve dijital oyun bağımlılıklarının incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 565814)
- Yalçın Irmak, A. & Erdoğan, S. (2015). Dijital oyun bağımlılığı ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anatolian Journal of Psychiatry*, 16(1), 10–18.
- Yavuz, K. (2014). *Okul öncesi eğitime devam eden çocukların dikkat becerilerini geliştirmeye yönelik eğitim programının etkililiğinin incelenmesi* (Yüksek lisans tezi) Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 381230)
- Yengin, D. (2012). *Dijital oyunlarda şiddet*. İstanbul: Beta.

- Yıldırım, B. (2015). *Eğitsel oyun ve dönüt-düzeltilmenin öğrenme düzeyi ve kalıcılığa etkisi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 407553)
- Yıldırım, C. (1999). *Eğitimde ölçme ve değerlendirme*, Ankara: ÖSYM Yayınları.
- Yıldırım, N. (2012). *Yabancı dil eğitiminde eğitsel oyunlar aracılığıyla mobil öğrenme* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 323363)
- Yıldız, E, Şimşek, Ü.,& Araz, H. (2016). Dolaşım sistemi konusunda eğitsel oyun yönteminin kullanılmasının öğrencilerin akademik başarı ve fen öğrenimi motivasyonu üzerine etkisi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 13(36), 20-32.
- Yiğit, A. (2007). *İlköğretim 2. Sınıf seviyesinde bilgisayar destekli eğitici matematik oyunlarının başarıya ve kalıcılığa etkisi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 206271)
- Yükseltürk, E.,& Altıok, S. (2016). Bilişim Teknolojileri öğretmen adayları tarafından scratch görsel programlama aracı ile geliştirilen eğitsel oyunların incelenmesi. *SDU International Journal of Educational Studies*, 3(1), 59-66.

EKLER

EK-1 Akademik Başarı Testi

3. SINIF HAYAT BİLGİSİ DERSİ AKADEMİK BAŞARI TESTİ

Sevgili öğrenciler;

Bu test “Güvenli Hayat” temasındaki bilgilerinizi hatırlamanız ve ne kadar öğrendiğinizi ölçmek için hazırlanmıştır. Test sonucundan herhangi bir not almayacaksınız. Sizden istenilen soruları dikkatlice okuyup en yakın cevabı işaretlemenizdir. Birden fazla işaretlenen veya boş bırakılan sorular yanlış sayılacaktır. Cevaplamaya geçmeden önce soru kağıdının sol üst köşesine ad-soyad yazmayı unutmayınız.

İçtenlikle vereceğiniz cevaplarınız ve yardımlarınız için teşekkür ederim.

1. Kesinlikle durulması gereken ve girişin yasak olduğunu belirten trafik levhalarının rengi ve şekli nasıldır?

- A) Kare ve mavi
- B) Yuvarlak ve kırmızı
- C) Üçgen ve kırmızı

2. Aşağıdaki trafik işaretlerinden hangisi yayaların giremeyeceğini gösterir?



3.

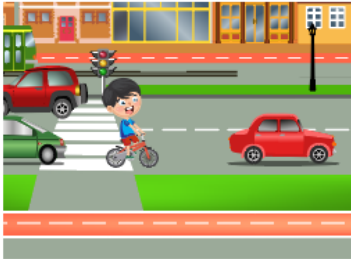


Yukarıdaki trafik işaretlerinin anlamları sırasıyla aşağıdakilerden hangisidir?

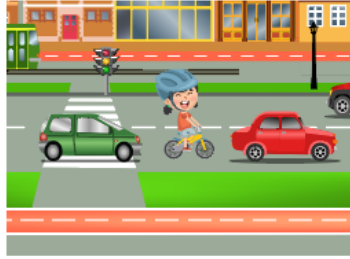
- A. Uyarı – yasak – bilgilendirici
- B. Yasak – bilgilendirici – uyarı
- C. Uyarı - bilgilendirici – yasak

4. Aşağıdaki çocuklardan hangisi bisiklet sürme kurallarına dikkat ederek bisiklet sürüyor?

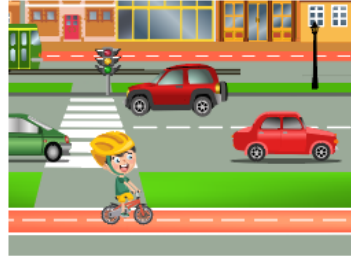
A)



B)



C)



5. Aşağıdaki çocuklardan hangisi trafik kurallarına uymamaktadır?

A)



B)



C)



Seda, yaya yolundan geçmek için beklemektedir.

6. Seda, **arabalar** için trafik ışıklarından hangisi yandığında karşıya geçebilir?

A) Yeşil

B) Sarı

C) Kırmızı

7. Trafik kuralları ile ilgili hangi seçenek **yanlıştır**?

A) Trafik kuralları sadece sürücüler içindir ve güvenliğimizi sağlar.

B) Karşıdan karşıya geçmek için güvenli yerleri kullanmalıyız.

C) Trafik kuralları can ve mal güvenliğimiz için uymamız gereken kurallar bütünüdür.

8. Aşağıdaki cümlelerin başına doğru/yanlış yazdığımızda aşağıdaki şıklardan hangisi doğru olur?

() Evimize en güvenli yoldan gitmeliyiz.

() Karşıdan karşıya geçmek için güvenli yerleri kullanmalıyız.

() Alt ve üst geçitleri kullanmak çok yorucu olur.

() Eve giden en iyi yol kısa olandır.

A)

D
Y
D
Y

B)

D
D
Y
Y

C)

Y
D
D
Y

9. Küçük aksilikler sonucu küçük kazalar olabilir.

Buna göre başımıza küçük bir kaza geldiğinde ne yapmalıyız?

A) Çılgılık atmalıyız.

- B) 112' yi aramalıyız.
C) Sakin davranarak bir büyüğümüze haber vermeliyiz.

10. Hangisi deprem öncesinde alınması gereken tedbirlerden değildir?

- A) Evlerimiz sağlam bir şekilde inşa etmek
B) Çök-kapan-tutun(hayat üçgeni) pozisyonunda durmak
C) Eşyalarımızı sabitlemek

11. İlk yardımla ilgili aşağıdaki ifadelerden hangisi yanlıştır?

- A) Yalnızca eğitim almış kişiler tarafından uygulanmalıdır.
B) Doğru yapılırsa hayat kurtarır.
C) Sağlık kuruluşlarından sonra yapılan müdahaledir.

12. Deprem ve sel gibi afetlerde

Yukarıdaki cümledeki boş bırakılan yere aşağıdakilerden hangisi gelebilir?

- A) itfaiyeyi aramalıyız
B) ambulans çağırmalıyız
C) AFAD'a haber vermeliyiz

13. Yangın çıktığında binadan uzaklaşmanın en güvenli yolu hangisidir?

- A) Ana çıkış kapısı
B) Yangın merdiveni
C) Pencere ya da balkon

14. Okullarda sık sık karşılaşılan burun kanamalarında aşağıdakilerden

hangisi yapılmalıdır ?

- A) Yüz üstü yere yatırılmalı ve dinlenmesi sağlanmalı
B) Bol bol öksürtülmeli, su içirmeliyiz

C) Kafa dik tutulmalı ve burnun yanlarından bir süre sıkılmalı

15. Hangisi oyun oynanabilecek güvenli alanlardandır?

- A) Köyün uzağındaki dağın düzlük alanı
- B) İnşaat alanları
- C) Evimizin ya da okulun bahçesi

16. Aşağıdaki ifadelerden hangisi yanlıştır?

- A) Arkadaşlarımla oynarken yapmaktan hoşlanmadığım şeyler olursa oyunu nazikçe bırakırım.
- B) Arkadaşlarımla yaptığım kötü davranışlara asla göz yummam.
- C) Arkadaşlarımla yaptığım kötü şeyleri kimseye söylemem.

17. Servisle okula gidip gelen Nurten' e, arkadaşı Gülden' in ananesi:

"Nurtenciğim, geçerken seni de evine bırakalım" demiştir.

Bu durumda Nurten, arkadaşı Gülden' in ananesine hangisini söylese

daha doğru davranmış olur?

- A) "Peki olur çok sevinirim."
- B) "Ben servisle eve gideceğim."
- C) "Olur, ama anneme söylemeyin."

18. Hangi çocuğun ifadesi doğrudur?

- A) Ali: Kayacak çok kalabalıktı bana sıra gelmedi, tersten çıktım.
- B) Emre: Yola kaçan topu herkesten önce yakalarım.
- C) Buse: Oyun parkında oyun oynadıktan sonra ellerimi sabunladım.

19. Kenan: Ailem beni okuldan almak için gecikirse eve kendim giderim.
Gülsün: Okul çıkışında ailem beni almaya gelmez ise öğretmenimden beni eve bırakmasını isterim.
Gülizar: Ailem beni okuldan almakta gecikirse öğretmenimden veya müdür yardımcısından ailemi aramasını isterim.

Yukarıdaki hangi öğrencinin davranışı **doğrudur?**

- A) Gülizar
- B) Kenan
- C) Gülsün

20. Aşağıdakilerden hangisi güvenli oyun alanlarından birisi **değildir?**

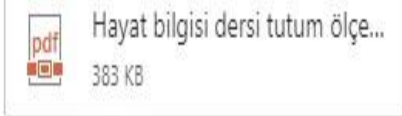
- A) Okulumuzun bahçesi
- B) Köydeki çocuk parkı
- C) Evimizin önündeki cadde

EK-2. Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Tutum Ölçeğinin Mail Ortamındaki İzinleri

Kime: donduoker@hotmail.com <donduoker@hotmail.com>

Konu: TUTUM ÖLÇEĞİ İZNI-BERAT KAYNAR

Sayın Döndü OKER Hocam merhabalar, yapmış olduğunuz "Hayat Bilgisi Dersi Tutum Ölçeği" adlı çalışmanızı eğer izininiz olursa etik ilkeler çerçevesinde yüksek lisans tezimde kullanmak istiyorum.Eğer izininiz olumlu olursa tutum ölçeğinizin word veya PDF olarak gönderirseniz çok sevinirim.Şimdiden çok teşekkür ederim, kolay gelsin.



Sayın Berat KAYNAR Hocam,

"Hayat bilgisi dersi tutum ölçeği"ni ekte gönderiyorum. Çalışmalarınızda ölçeği kullanabilirsiniz. İyi çalışmalar dilerim, selamlar saygılar.

Döndü OKER

EK-3. Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Tutum Ölçeği

Sevgili Öğrenciler,

Bu anket ilkököl 3. sınıf öğrencilerinin hayat bilgisi dersine yönelik tutumlarını belirlemek üzere hazırlanmıştır. Araştırmanın başarı ile sonuçlandırılabilmesi, siz değerli öğrencilerin anket sorularına vereceği cevapların tarafsız ve doğru olmasına bağlıdır. Bu nedenle her anket sorusunu lütfen dikkatle okuyarak size göre doğru olan seçeneğin olduğu yere (X) işareti koyarak cevaplandırınız. Hiçbir maddeyi cevapsız bırakmayınız. Ankete vereceğiniz cevaplar araştırma dışında hiçbir yerde kullanılmayacaktır. Anketi cevaplayarak araştırmaya yapacağınız önemli katkı için şimdiden teşekkür ederim.

Berat KAYNAR

Sınıf Öğretmeni

		Katılıyorum (3)	Kısmen Katılıyorum(2)	Katılmıyorum (1)
1	Hayat bilgisi dersinden zevk alıyorum.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2	Hayat bilgisi dersini sıkıcı buluyorum.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3	Hayat bilgisi dersi ile çevreye olan ilgim arttı.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4	Hayat bilgisi dersi konularını öğrenmekte zorlanıyorum.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5	Hayat bilgisi dersinden korkuyorum.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6	Hayat bilgisi dersi ödevlerini yapmakta zorlanıyorum.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7	Hayat bilgisi dersi sınavlarında zorlanıyorum.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8	Hayat bilgisi dersi vatandaşlık bilincimi geliştiriyor.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9	Hayat bilgisi dersi doğaya karşı olan görevlerimin farkına varmamı sağlıyor.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10	Hayat bilgisi dersinde yeni bilgiler öğrenmek beni mutlu ediyor.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11	Hayat bilgisi günlük hayatta birçok konu ile ilgileniyor.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12	Hayat bilgisi konuları ile ilgilenirken kendimi önemli hissedirim.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
13	Hayat bilgisi dersinde kendimi huzurlu hissediyorum.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
14	Hayat bilgisi dersi değişik yaşantıları öğrenmeyi sağlıyor.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
15	Hayat bilgisi dersinde öğrendiğim konuları ailemle paylaşmaktan mutlu olurum	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
16	Hayat bilgisi dersinde öğretmenimin soru sorması beni rahatsız ediyor.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

EĞİTSEL OYUN TABANLI ETKİNLİKLER

BUL ZIPLA KAZAN OYUNU

Birinci Kazanımlar: HB.3.4.1. Trafik işaretleri ve işaret levhalarını tanıtır.

Oyuncu Sayısı: Sınıf mevcudu

Oyunun Yeri: Sınıf ortamı

Oyunun Süresi: 2 ders saati

Materyal: düdük, sınıf sayısı yeterince renkli trafik işaretleri çıktısı

Oyuna Hazırlık:

1. Oyunun nasıl oynanacağı öğretmen tarafından açıklanır.
2. Öğrenci sayısına renkli trafik işaretleri çıktılar alınır.
3. Renkli çıktılar sınıfın ortasında uygun yerlere dizilir.
4. Tüm öğrenciler tahtaya çıkar.

Oyunun Oynanışı

1. Öğretmenin düdüğü çalmasıyla oyun başlar. Öğretmen her trafik işaretinden yeterli renkli çıktı almıştır. Oyun başlangıcında öğretmen trafik işaretlerini karışık olarak yere koyar. Her öğrencinin söylenen trafik işaretine ayak basmasını ister. Oyunun her aşamasında söylenen trafik işareti toplanır ve diğer işaretler de bir azaltılır. Böylece oyunun her aşamasın 1-3 arası öğrenci oyun dışı kalır. Oyuncu sayısı bir kalana kadar oyun bu şekilde devam eder. Öğretmen öğrencileri gözlem formuyla değerlendirir.

2. Bu oyundan sonra “Sırta Çizme” oyunu oynanır. Sınıf iki gruba ayrılır ve gruplar arka arkaya sıralanır. Grupların en arkasındakilerin yüzü öğretmene döner, öğretmen trafik işaretini gösterir. Öğrenciler, önündeki öğrencinin sırtına bu işareti çizerler. Çizimi baştan almak isterlerse öğrencinin avcuna dokunurlar, çizim bitince de omuzuna dokunurlar. Sıra en baştaki öğrencilere gelince onlar bu şekli kağıda çizmeye çalışırlar. En benzerini çizen grup bir puan alır. Oyun bu şekilde altı, yedi tur oynanır. En çok puana ulaşan grup oyunu kazanır. Öğretmen, öğrencileri gözlem formuyla değerlendirir.

NEDEN SONUÇ OYUNU

İkinci ve Üçüncü Kazanım:

HB.3.4.2. Trafikte kurallara uymanın gerekliliğine örnekler verir.

HB.3.4.3. Yakın çevresinde meydana gelebilecek kazaları önlemek için alınması gereken tedbirleri açıklar.

Oyuncu Sayısı: Sınıf mevcudu

Oyunun Yeri: Sınıf ortamı

Oyunun Süresi: 2 ders saati

Materyal: on iki tane antrenman hunisi, düdük, zil

Oyuna Hazırlık:

1. Oyunun nasıl oynanacağı öğretmen tarafından açıklanır.
2. Bardaklar ve pinpon topları uygun bir yere yerleştirilir.
3. Antrenman hunileri uygun yerlere konulur.
4. Neden sonuç durumları birbirine eş olacak parçalar şeklinde ortadan kesilip uygun yerlere konulur.
5. İki yarışan öğrenci seçilir ve tahtaya çıkartılır.
6. Diğer öğrenciler sıralarında oturur.

Oyunun Oynanışı

1.Öğretmenin düdüğü çalmasıyla oyun başlar. Sınıfın iki köşesine masalar yerleştirilir. Her oyuncu kendi masasındaki sonuçlara uygun nedenleri diğer masadaki sonuçlarla eşleştirip masanın yanındaki hunilerle kule yapmaya çalışır. Kuleleri ilk dizip zile basan oyunu kazanır.

Bu durumlardan bazıları:

-Yaya geçidinden geçmezsek /can güvenliğimizi tehlikeye atmış oluruz.

-Yüksek bir kitaplıktan kitap almaya çalışırsam/ düşebilirim.

Buna benzer onar adet durum vardır. Her yarışmacı değerlendirme ölçeği ile öğretmen tarafından değerlendirilir.

2. Bu oyundan sonra “Rol Kartları” oyunu oynanır. Rol kartlarının üzerine yakın çevremizde meydana gelen kazalarla ilgili durumlar yazılıdır. Bu hikayenin sonunda da bir çıkış cümlesi vardır. Öğrenciler sırayla rol kartlarını çekip bu durumlara uygun konuşmalar yaparlar. Öğretmen, öğrencileri gözlem formuyla değerlendirir.

YAVRULAR NASINI BULSUN OYUNU

Dördüncü Kazanım:HB.3.4.4. Acil bir durum olduğunda ne yapacağını ve kimlerden yardım isteyebileceğini açıklar.

Oyuncu Sayısı: Sınıf mevcudu

Oyunun Yeri: Sınıf ortamı

Oyunun Süresi: 2 ders saati

Materyal: 15 adet a4 kağıdı, renkli elışı kağıtları, kutu

Oyuna Hazırlık:

1. Oyunun nasıl oynanacağı öğretmen tarafından açıklanır.
2. Öğretmen ders öncesi küçük kağıtlara acil durumlarla ilgili olaylar yazar.
3. Öğretmen ders öncesi a4 kağıtlarına acil durumlarda aranacak veya ilk ulaşılacak kişileri yazar. Bunları belirli öğrencilerin boynuna asar ve öğrencileri sınıfın belirli yerlerinde konumlandırır.
4. Tüm öğrenciler tahtaya çıkar.

Oyunun Oynanışı

Öğretmen kutunun içine sınıf mevcudu kadar, durumların yazılı olduğu küçük notları bırakır. Öğrenciler sırasıyla kutudan kağıt çekerler ve öğretmenin “Yavrular Anasının Yanına Gitsin” yönergesiyle oyun başlar. Öğrenciler bu kağıtlardaki acil olaylarda kimden yardım isteyeceğine karar verip ve o kişilerin veya kurumların isminin yazılı olduğu kağıtların yanına gider. Öğretmen her yarışmacıyı değerlendirme ölçeği ile değerlendirir. Oyun bu şekilde 10 tur daha devam eder. En son turda en çok doğru yanıt bulanlar tespit edilir. Doğru yere gidemeyenler ipuçlarıyla doğru cevaba ulaştırılır.

DOĐRU PARÇALAR OYUNU

Beşinci Kazanım:

HB.3.4.5. Güvenliğini tehdit eden bir kişi olduğunda ne yapacağını ve kimlerden yardım isteyebileceğini açıklar.

Oyuncu Sayısı: Sınıf mevcudu

Oyunun Yeri: Sınıf ortamı

Oyunun Süresi: 2 ders saati

Materyal: a4 kağıdı, 5 adet renkli oyun halkası

Oyuna Hazırlık:

1. Oyunun nasıl oynanacağı öğretmen tarafından açıklanır.
2. Öğretmen ders öncesi a4 kağıtlarına güvenliği tehdit eden durumlarda ne yapılması ile ilgili ifadeler yazar.(Yabancı birisi beni çağırdığından oradan hemen uzaklaşırım, Sosyal ortamlardan mesaj geldiğinde hemen aileme haber ederim... vb)
3. Sınıfın ortasına beş adet çember koyar ve sınıf beş gruba ayrılır. Her grubun belli çemberi ve bu çembere ait örnek olayları vardır.
4. Öğretmen, bu durumları yazılı olduğu kağıtları dörder parçaya ayırır ve çemberlerin dışına karışık şekilde koyar.

Oyunun Oynanışı

Öğretmenin düdüğü çalmasıyla oyun başlar. Öğrenciler, kendi çemberlerine ait örnek olayların parçalarını bulup en kısa zamanda tamamlamaya çalışır. İlk bulan grup bir puan alır. Oyun çemberlerdi durumlar değişerek devam ettirilir. Yaklaşık yedi turun sonunda en çok puan toplayan grup oyunu kazanır.

CANLANAN RESİMLER OYUNU

Altıncı Kazanım:

HB.3.4.6. Günlük yaşamında güvenliğini tehdit edecek bir durumla karşılaştığında neler yapabileceğine örnekler verir.

Eğitsel Oyun

Oyuncu Sayısı: Sınıf mevcudu

Oyunun Yeri: Sınıf ortamı

Oyunun Süresi: 2 ders saati

Materyal: Renkli oyun kartları

Oyuna Hazırlık:

1. Oyunun nasıl oynanacağı öğretmen tarafından açıklanır.
2. Üzerinde tehlikeli durumların resimlerinin olduğu oyun kartları öğretmen tarafından önceden hazırlanır.
3. Sınıf iki gruba ayrılır.
4. Sırası gelen grup oyunu oynarken diğerleri yerlerinde oturarak izlerler.

Oyunun Oynanışı

Sınıf iki gruba ayrılır. Her grup sırayla oyunu oynar. Sırası gelen gruptan bir kişi kartlardan birini çeker. Kartlarda acil durumlar yazmaktadır. Öğrenci bu durumu hareketleriyle bir dakika içinde grup arkadaşlarına anlatmaya çalışır. Grup her doğru cevapta bir puan alır, doğru bilemezlerse sıra diğer gruba geçer. Öğrenciler, öğretmen tarafından kontrol çizelgesi ile değerlendirilir.

ZAR OYUNU

Yedinci Kazanım:

HB.3.4.7. Oyun alanlarındaki araçları güvenli bir şekilde kullanır.

Kazanımları İşleme Süresi: 3 ders saati

Eğitsel Oyun

Oyuncu Sayısı: Sınıf mevcudu

Oyunun Yeri: Sınıf ortamı

Oyunun Süresi: 2 ders saati

Materyal: iki adet zar, Zil

Oyuna Hazırlık:

1. Oyunun nasıl oynanacağı öğretmen tarafından açıklanır.
2. Öğretmen ders öncesi kartondan iki adet zar yapar.
3. Bu zarların her bir yüzünde oyun alanların kullanılan araçlardan birisi yazılıdır.
4. Öğrencilerin hepsi tahtaya çıkar.
5. Öğrenciler ikişer sıra olurlar.

Oyunun Oynanışı

Öğrenciler ikişer sıra olurlar, her grup sırasıyla gelir. Oyunca bir zar atıcı vardır. Sırası gelen her ikili grup için zar atar. (Oyun araçları için iki zar yapılır ve on iki adet oyun aracı zar yüzeylerine yazılır, zarlardaki oyunlar tekrara düştüğünde diğer zar kullanılabilir) Zarların üstünde oyun alanlarında kullandıkları oyun araçlarının isimleri yazılıdır. Zar atıldıktan sonra ilk zile basan öğrenci beş saniye içinde zarın yüzündeki oyun aracının güvenli kullanımı ile ilgili en az iki özellik söyler eğer söyleyemezse hak diğer arkadaşına geçer. Kim doğru ifadeler söylerse oyuna devam eder. Oyun, tek öğrenci kalana kadar devam eder.

DİJİTAL OYUN TABANLI ETKİNLİKLER

Birinci Kazanım: HB.3.4.1. Trafik işaretleri ve işaret levhalarını tanıtır.

Dijital Oyun

Oyuncu Sayısı: Sınıf mevcudu

Oyunun Yeri: Sınıf ortamı

Oyunun Süresi: 2 ders saati

Materyal: Bilgisayar

Oyuna Hazırlık:

1. Oyunun nasıl oynanacağı öğretmen tarafından açıklanır.

Oyunun Oynanışı:

Scratch programı kullanılarak hazırlanan oyun öğrencilere açıklanır. Oyun başlangıcında; trafik işaretleri puzzle yerlerinden uzaklaşmıştır. Oyuncu onları uygun yerlere sürüklemeye çalışır. Eğer doğru yere gelirse doğru ses komutu ile kuklamız uygun yere yerleşir ve puanımız iki değerinde artar. Eğer kuklamız yanlış yere sürüklenirse kuklamız ilk çıktığı yere geri gider. Tüm kuklalar doğru yere gelince oyun biter. Oyun yeşil bayrağa basarak yeniden başlatılır. Oyunun başlangıcında kuklamız oyunun nasıl oynanacağını açıklar ve oyun başlar. Öğrenciler oyunu oynamak için sırasıyla öğretmenin yanına gelir ve her öğrenci değerlendirme ölçeği ile öğretmen tarafından değerlendirilir.

İkinci ve Üçüncü Kazanım:

HB.3.4.2. Trafikte kurallara uymanın gerekliliğine örnekler verir.

HB.3.4.3. Yakın çevresinde meydana gelebilecek kazaları önlemek için alınması gereken tedbirleri açıklar.

Dijital Oyun

Oyuncu Sayısı: Sınıf mevcudu

Oyunun Yeri: Sınıf ortamı

Oyunun Süresi: 2 ders saati

Materyal: Bilgisayar

Oyuna Hazırlık:

1. Oyunun nasıl oynanacağı öğretmen tarafından açıklanır.

Oyunun Oynanışı:

Scratch programı kullanılarak hazırlanan oyun öğrencilere açıklanır. Oyunun başlangıcında kukla oyuncunun bilgilerini girmesini ister ve oyunun nasıl oynanacağını açıklar. Oyun başlayınca sırayla görseller gelir bu görsellerden tehlikeli olanları kırmızı alana sürüklenmesi, tehlikesiz olanları yeşil alana sürüklenmesi beklenir. Her doğru alana sürüklenen nesne kaybolur ve artı bir puan verilir. Öğrenciler oyunu oynamak için sırasıyla öğretmenin yanına gelir ve her öğrenci değerlendirme ölçeği ile öğretmen tarafından değerlendirilir.

Dördüncü Kazanım HB.3.4.4. Acil bir durum olduğunda ne yapacağını ve kimlerden yardım isteyebileceğini açıklar.

Dijital Oyun

Oyuncu Sayısı: Sınıf mevcudu

Oyunun Yeri: Sınıf ortamı

Oyunun Süresi: 2 ders saati

Materyal: Bilgisayar

Oyuna Hazırlık:

1. Oyunun nasıl oynanacağı öğretmen tarafından açıklanır.

Oyunun Oynanışı:

Scratch programı kullanılarak hazırlanan oyun öğrencilere açıklanır. Oyunun başlangıcında kukla oyuncunun bilgilerini girmesini ister ve oyunun nasıl oynanacağını açıklar. Oyun başlangıcında sırasıyla resimler gelir. Bu resimlerde acil durumlar temsil edilmektedir. Her acil durumda kimlerden yardım istememiz gerekiyorsa resmi oraya sürükleyerek puanlar toplanır. Öğretmen öğrencileri gözlem formu ile değerlendirir.

Beşinci Kazanım HB.3.4.5. Güvenliğini tehdit eden bir kişi olduğunda ne yapacağını ve kimlerden yardım isteyebileceğini açıklar.

Dijital Oyun

Oyuncu Sayısı: Sınıf mevcudu

Oyunun Yeri: Sınıf ortamı

Oyunun Süresi: 4 ders saati

Materyal: Bilgisayar

Oyuna Hazırlık:

1. Oyunun nasıl oynanacağı öğretmen tarafından açıklanır.

Oyunun Oynanışı:

Scratch programı kullanılarak hazırlanan oyun öğrencilere açıklanır. Oyunun başlangıcında kukla oyuncunun bilgilerini girmesini ister ve oyunun nasıl oynanacağını açıklar. Oyun başlangıcında sırasıyla resimler gelir. Bu resimlerde acil durumlar temsil edilmektedir. Her acil durumda kimlerden yardım istememiz gerekiyorsa resmi oraya sürükleyerek puanlar toplanır. Öğretmen öğrencileri gözlem formu ile değerlendirir.

Altıncı Kazanım HB.3.4.6. Günlük yaşamında güvenliğini tehdit edecek bir durumla karşılaştığında neler yapabileceğine örnekler verir.

Dijital Oyun

Oyuncu Sayısı: Sınıf mevcudu

Oyunun Yeri: Sınıf ortamı

Oyunun Süresi: 2 ders saati

Materyal: Bilgisayar

Oyuna Hazırlık:

1. Oyunun nasıl oynanacağı öğretmen tarafından açıklanır.

Oyunun Oynanışı:

Scratch programı kullanılarak hazırlanan oyun öğrencilere açıklanır. Oyunda kuklamızın başına güvenliğini tehdit eden farklı durumlar sırasıyla gelir. Durumlardan kurtulmak için iki çıkış vardır. Her doğru çıkış 1, yanlış çıkış 0 puan olarak değerlendirilir. Oyun öğrenciler tarafından sırasıyla oynanır. Öğretmen gözlem formuyla değerlendirme yapar.

Yedinci Kazanım HB.3.4.7. Oyun alanlarındaki araçları güvenli bir şekilde kullanır.

Dijital Oyun

Oyuncu Sayısı: Sınıf mevcudu

Oyunun Yeri: Sınıf ortamı

Oyunun Süresi: 2 ders saati

Materyal: Bilgisayar

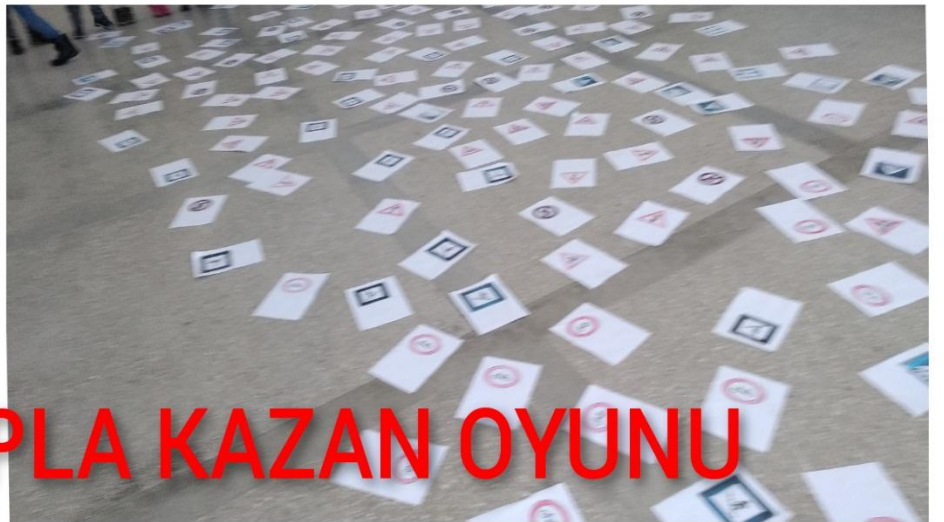
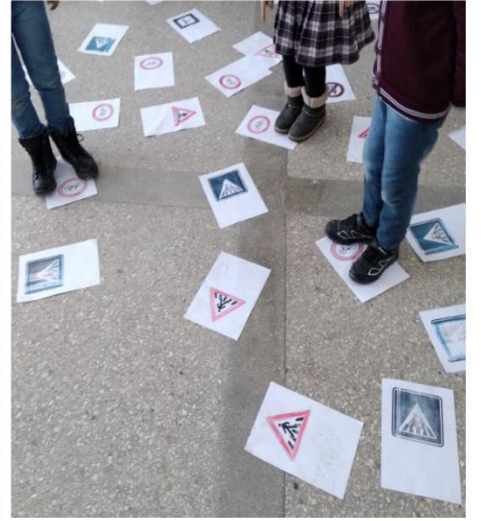
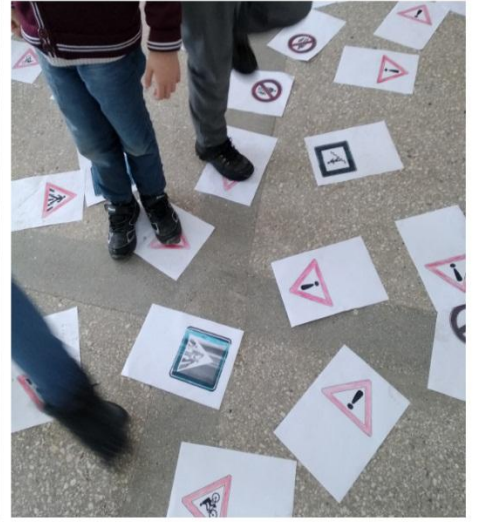
Oyuna Hazırlık:

1. Oyunun nasıl oynanacağı öğretmen tarafından açıklanır.

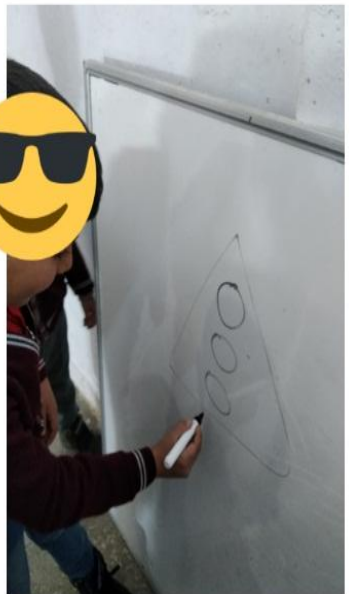
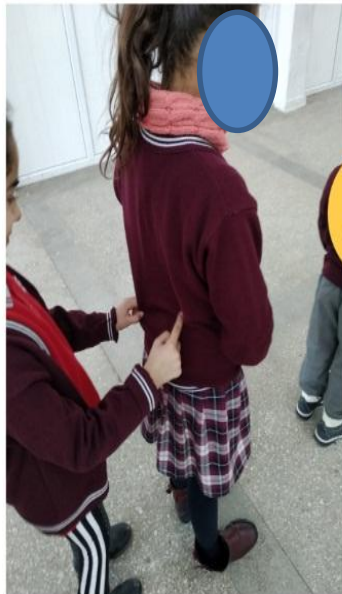
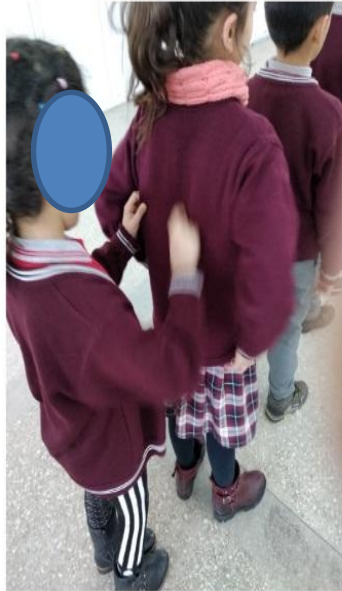
Oyunun Oynanışı:

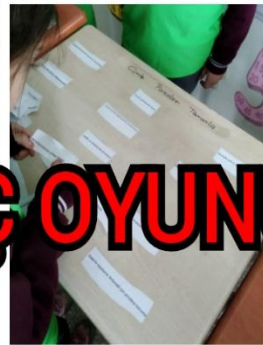
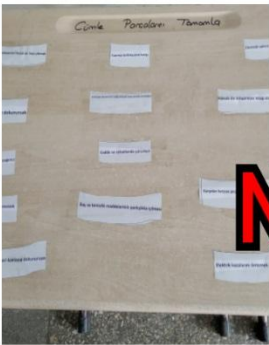
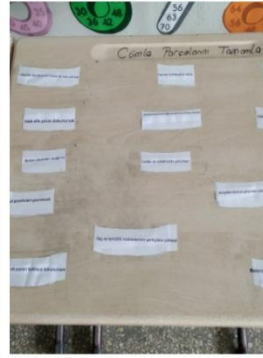
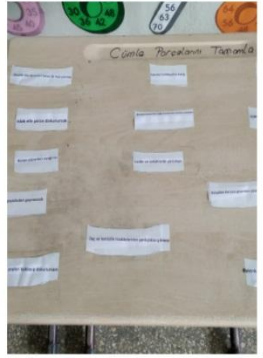
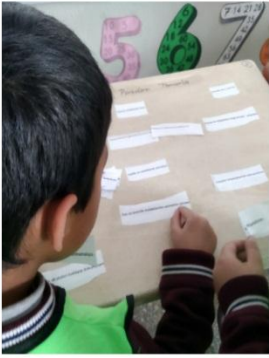
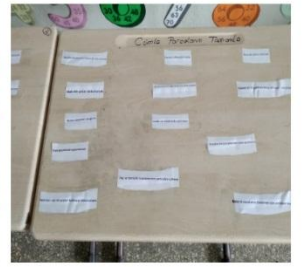
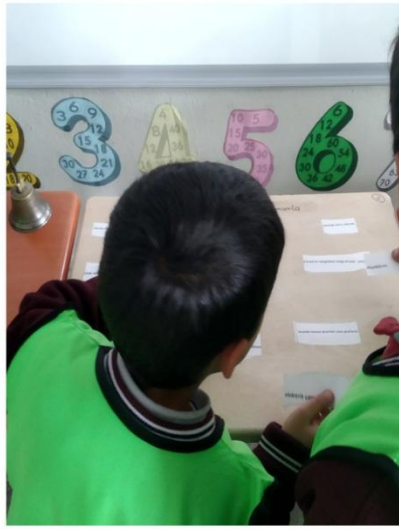
Scratch programı kullanılarak hazırlanan oyun öğrencilere açıklanır. Oyunun başlangıcında kukla oyuncunun bilgilerini girmesini ister ve oyunun nasıl oynanacağını açıklar. Oyunda bir zar vardır. Zarın üstünde de oyun alanlarındaki araçları kullanırken alınması gereken önlemler yazmaktadır. Oyuncu zarı atarak denk gelen yüzeydeki kuralları okur. Hangi oyun aracı ise zarı o oyun alanının isminin olduğu bölümü sürükleyerek puan toplar. Oyun öğretmen tarafından gözlem formlarıyla değerlendirilir.

EK-5. Deney-1 Grubu (DG1) Uygulama Sürecinden Görüntüler



BUL ZIPLA KAZAN OYUNU





NEDEN SONUÇ OYUNU

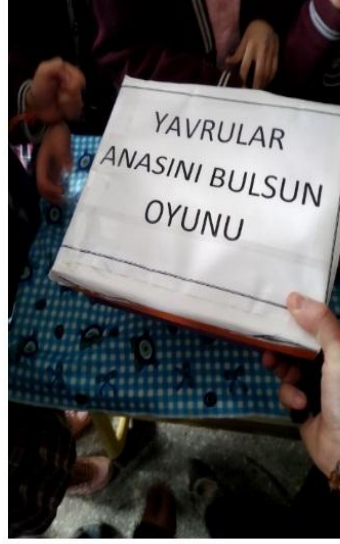
YAVRULAR
ANASINI BULSUN
OYUNU

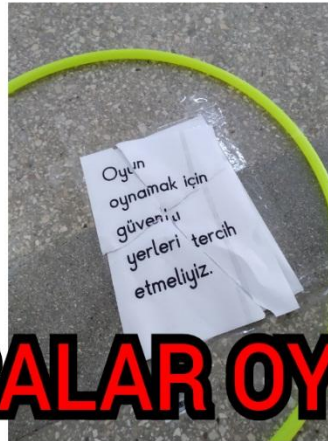
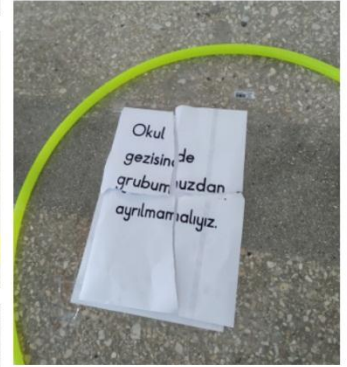
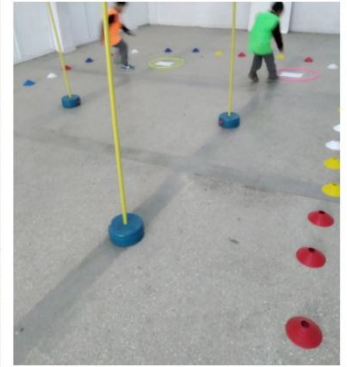
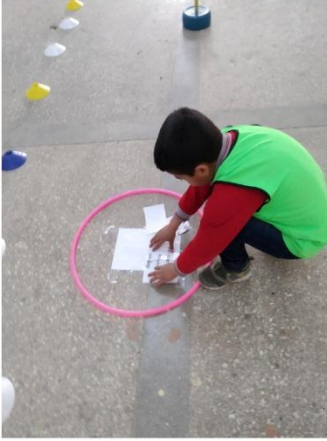
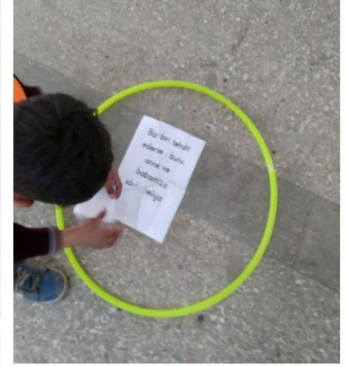
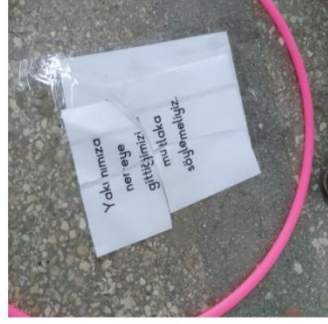


OKULDAKİ
GÖREVLİ
ABİLERİMİZDEN

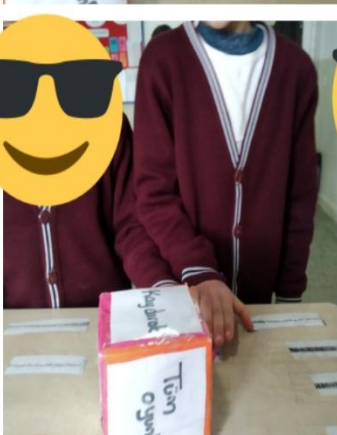
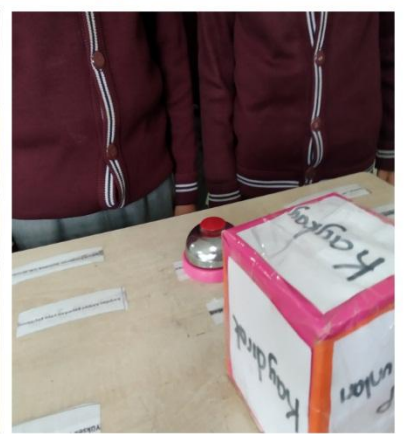
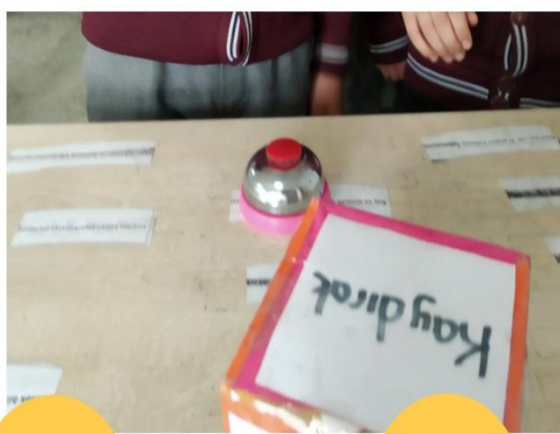
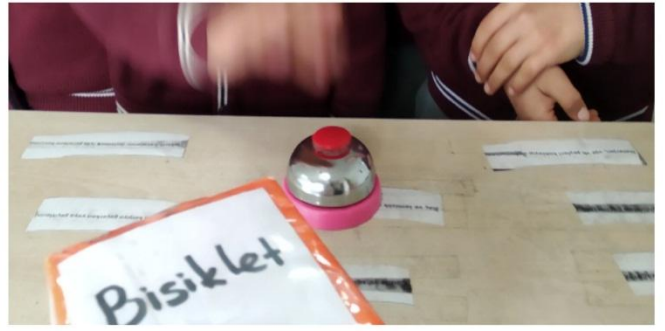


ANNE, BABA
VEYA AİLE
BÜYÜKLERİNDEN



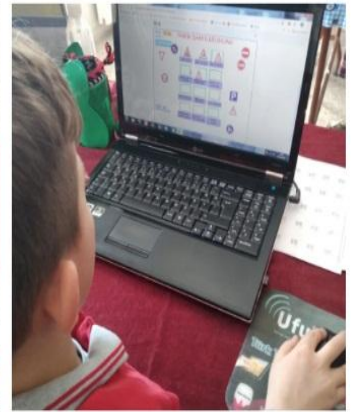
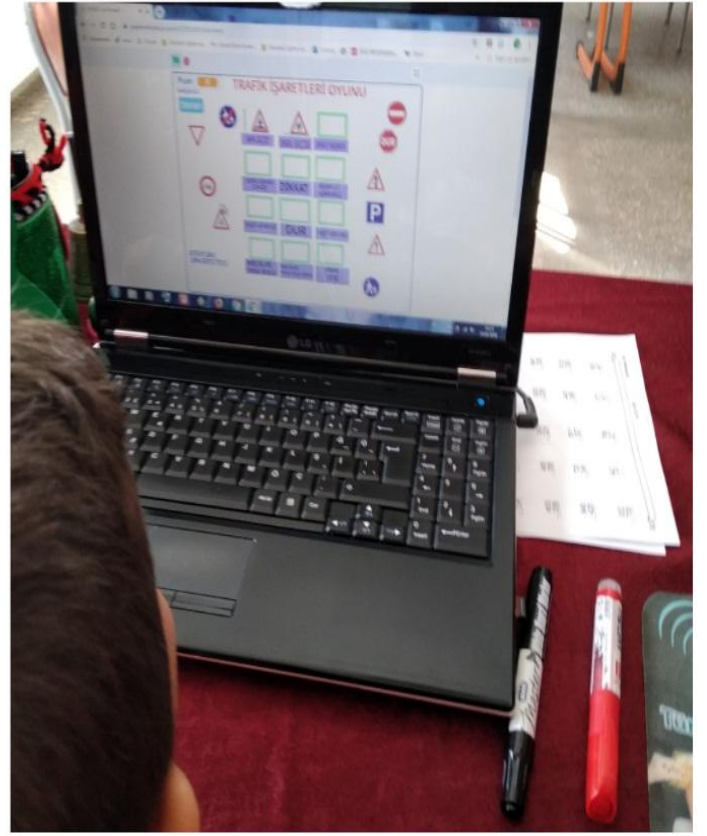
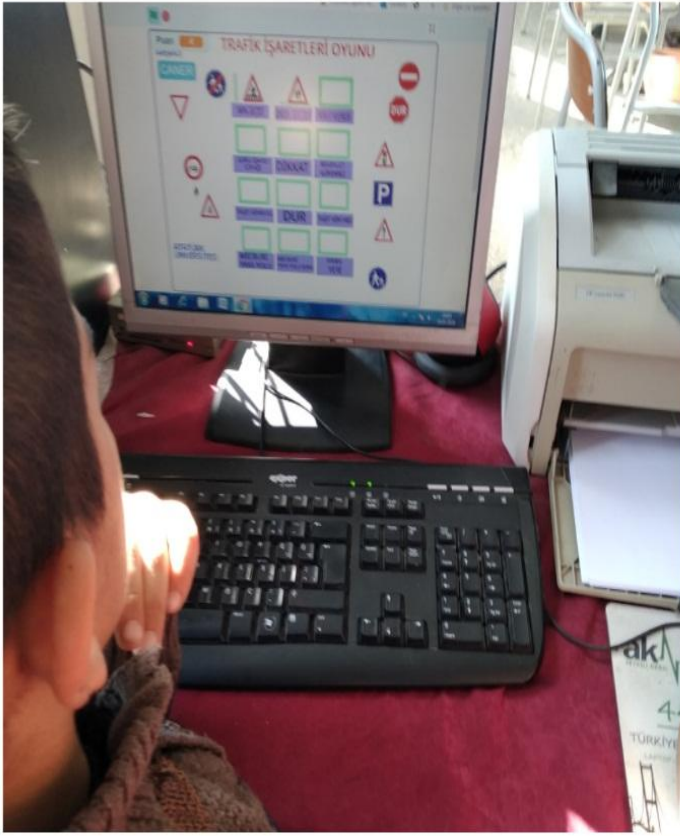


DOĞRU PARÇALAR OYUNU

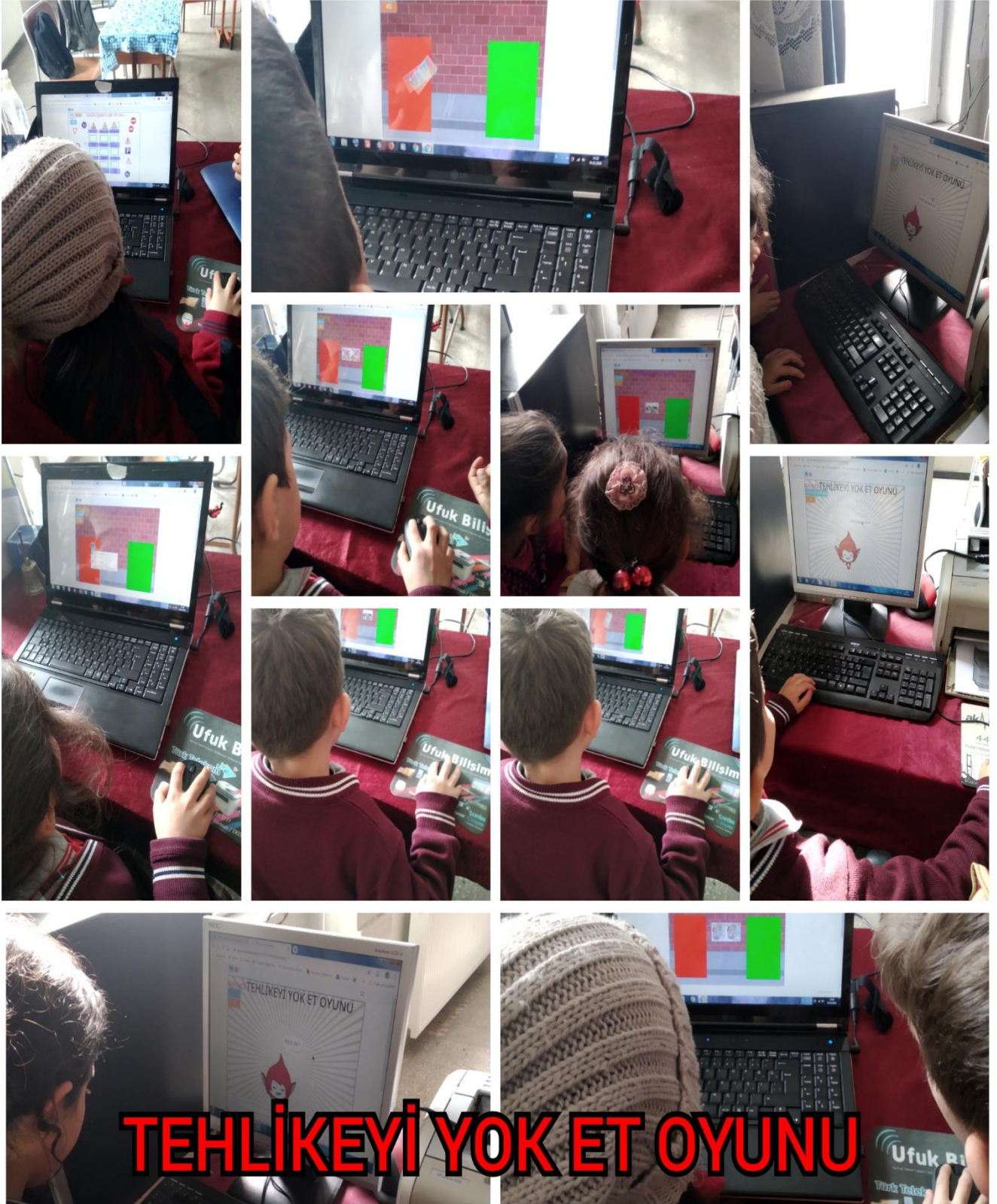


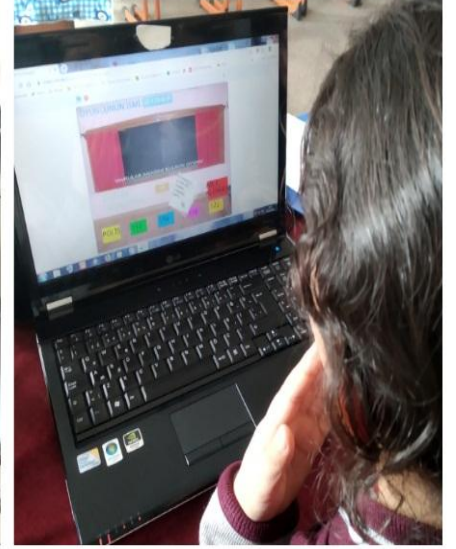
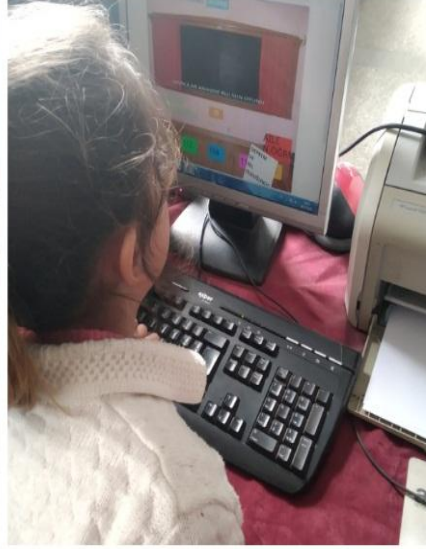
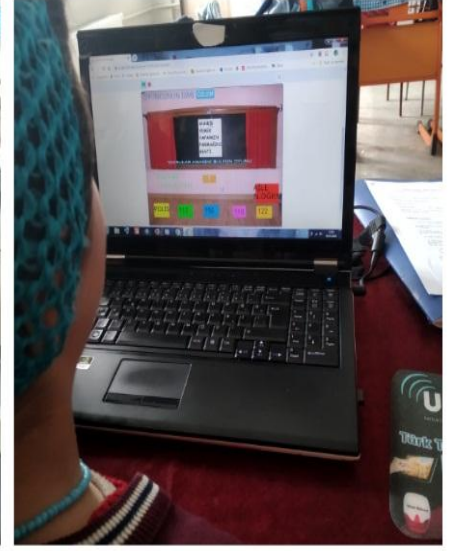
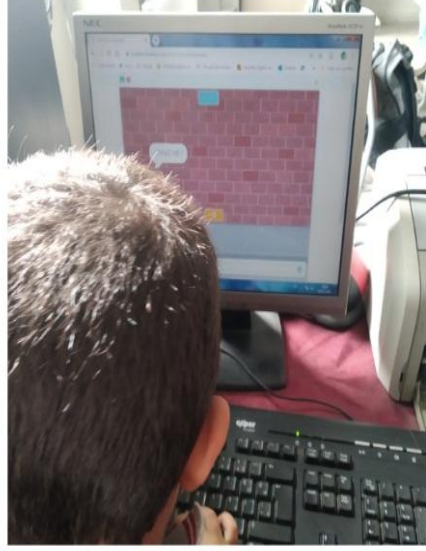
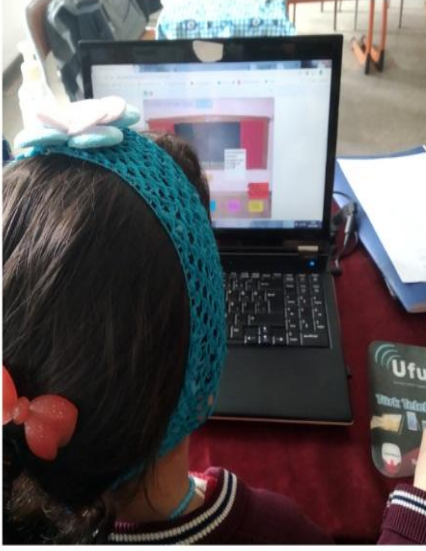
ZAR OYUNU

EK-6. Deney-2 Grubu (DG2) Uygulama Sürecinden Görüntüler

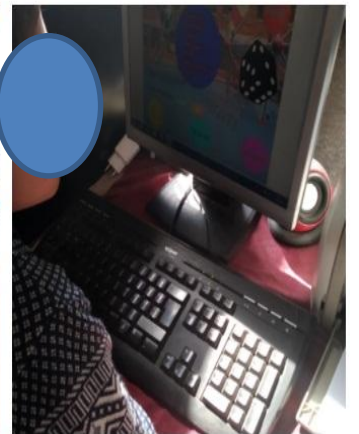
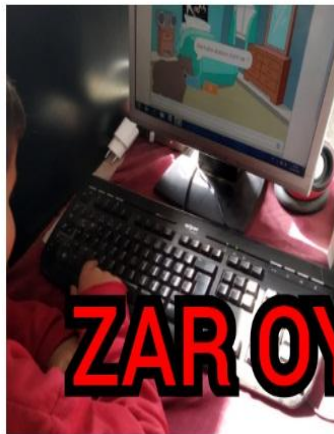
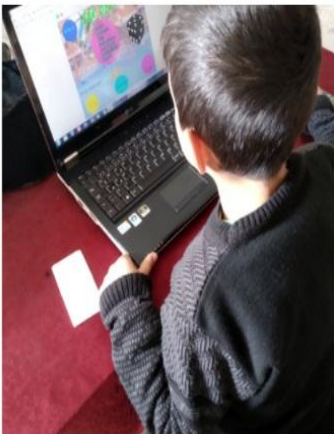
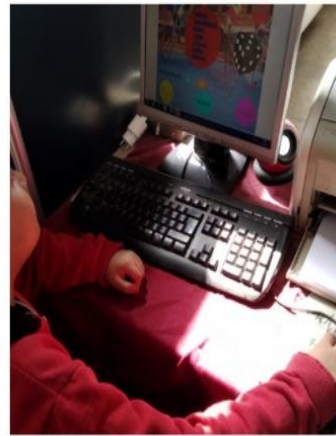
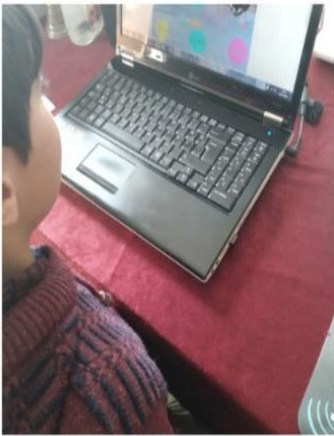
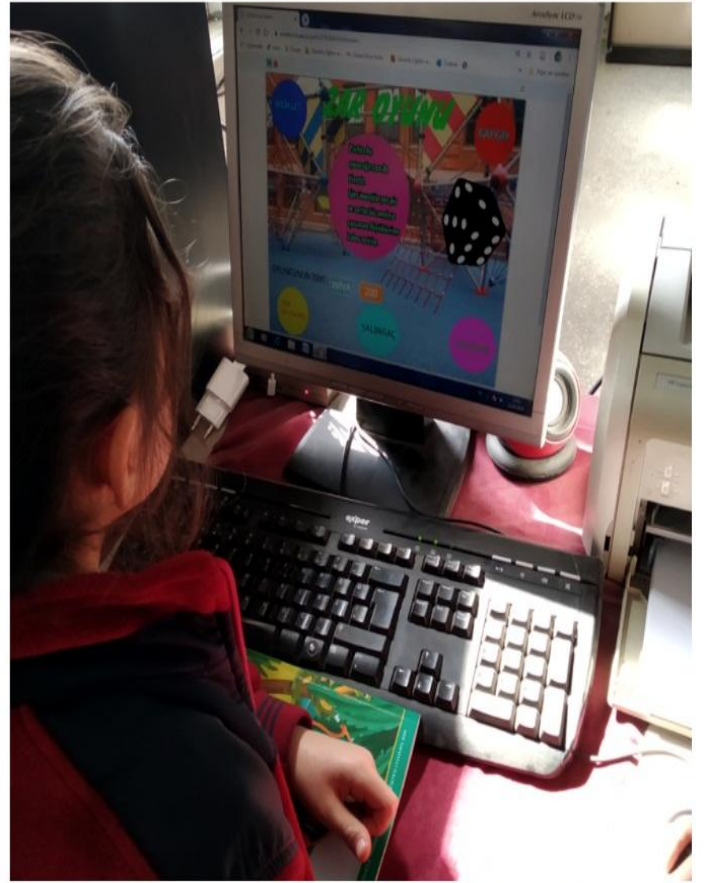


TRAFİK İŞARETLERİ OYUNU





YAVRULAR ANASINI BULSUN OYUNU



ZAR OYUNU



T.C.
ERZURUM VALİLİĞİ
İl Milli Eğitim Müdürlüğü

EK-6. Araştırma İzin Belgesi-1

Sayı : 36648235/605.01.4882450

05.03.2020

Konu: Uygulama ve Araştırma İzni

ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE
(Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı) ✓

- İlgi: a) Atatürk Üniversitesi Rektörlüğünün 22/02/2020 tarihli ve 2000059615 sayılı yazısı.
b) Atatürk Üniversitesi Rektörlüğünün 25/02/2020 tarihli ve 2000060389 sayılı yazısı.
c) Atatürk Üniversitesi Rektörlüğünün 25/02/2020 tarihli ve 2000060200 sayılı yazısı.
d) Atatürk Üniversitesi Rektörlüğünün 26/02/2020 tarihli ve 2000060898 sayılı yazısı.
e) Atatürk Üniversitesi Rektörlüğünün 26/02/2020 tarihli ve 2000060859 sayılı yazısı.

Atatürk Üniversitesi Araştırmacılarından Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Matematik ve Fen Bilimleri Eğitimi Bölümü Kimya Eğitimi Anabilim Dalı öğretim üyesi Doç.Dr. Suat ÇELİK tarafından TÜBİTAK araştırma projesi kapsamında (proje kabulünden sonra belirlenecek olan liselerde) ilimize bağlı Resmi Anadolu Liselerinde; **"Bilimin Doğasının Aile Benzerlik Yaklaşımına Göre Öğretimine Yönelik Olarak 9. Sınıf Kimya Dersi için Kimya Öğretmenleri ile İşbirliği İçinde Rehber Materyallerin Geliştirilmesi, Uygulanması ve Değerlendirilmesi"** adlı çalışması, Atatürk Üniversitesi Araştırmacılarından Eğitim Bilimleri Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı Sınıf Eğitimi Bilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Saadet Esra ÖZDEMİR'in Horasan ilçesi İnkilap İlkokulunda öğrenim gören 3. Sınıf öğrencilerine; **"Hayat Bilgisi Dersinin Eğitsel Oyunlarla İşlenmesinin, Öğrencilerin Akademik Başarı, Tutum ve Motivasyon Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi"** konulu uygulama çalışması, Atatürk Üniversitesi Araştırmacılarından Eğitim Bilimleri Enstitüsü Matematik ve Fen Bilimleri Eğitimi Anabilim Dalı Matematik Eğitimi Bilim Dalı doktora öğrencisi Rabia Nur ÖNDEŞ'in Yakutiye İlçesi İmam Hatip Lisesi 9. Sınıf öğrencilerine; **"Matematiksel Bakış Açısıyla STEM Eğitimi; Etkinlik Tasarlama uygulama ve STEM Okur Yazarlığının İncelenmesi"** konulu uygulama çalışması, Atatürk Üniversitesi Araştırmacılarından Eğitim Bilimleri Enstitüsü Matematik ve Fen Bilimleri Eğitimi Anabilim Dalı Fizik Eğitimi Bilim Dalı doktora öğrencisi Gafur ŞİMŞEK'in Oltu İlçesi Oltu Anadolu Lisesi 9. Sınıf öğrencilerine; **"Dokuzuncu Sınıf Fizik Dersi İşi ve Sıcaklık Ünitesinin STEM Uygulamaları Kullanılarak İncelenmesi"** başlıklı Uygulama çalışması ve Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı Sınıf Eğitimi Bilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Berat KAYNAR'ın Horasan İlçesi Kemaleddin Horasani İlkokulunda 3. Sınıf öğrencilerine; **"Hayat Bilgisi Dersinin Eğitsel Oyun ve Dijital Oyun Yoluyla İşlenişinin Öğrencilerin Akademik Başarı Kalıcılık ve Tutumlarına Etkisi"** konulu anket çalışmalarının kabulüne ilişkin, 04/03/2020 tarih ve E.4697960 sayılı Valilik Oluru yazımız ekinde gönderilmiştir.

Bilgilerinizi arz ederim.

Salih KAYGUSUZ
İl Milli Eğitim Müdürü

Güvenli Elektronik İmzalı

Ash İmzalıdır
06.03.2020

Aras Emin DERVİŞOĞLU
Müemur

Ek:

- 1-İlgi (a) (7 sayfa)
- 2-İlgi (b) (8 sayfa)
- 3-İlgi (c) (28 sayfa)
- 4-İlgi (e) (7 sayfa)
- 5-İlgi (c) (9 sayfa)

Yönetim Cad. Valilik Binası Kat:4 Yakutiye ERZURUM
Elektronik Ağ: <http://erzurum.meb.gov.tr>
e-posta: arge25@meb.gov.tr

97

Ayrıntılı bilgi için: AR-GE
Tel: (0 442) 234 48 00
Faks: (0 442) 235 10 32

EK-7. Araştırma İzin Belgesi-2



T.C. ERZURUM VALİLİĞİ İl Milli Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 36648235/605.01/4697960

04/03/2020

Konu: Uygulama İzni

VALİLİK MAKAMINA

- İlgi: a) Atatürk Üniversitesi Rektörlüğünün 22/02/2020 tarihli ve 2000059615 sayılı yazısı.
b) Atatürk Üniversitesi Rektörlüğünün 25/02/2020 tarihli ve 2000060389 sayılı yazısı.
c) Atatürk Üniversitesi Rektörlüğünün 25/02/2020 tarihli ve 2000060200 sayılı yazısı.
d) Atatürk Üniversitesi Rektörlüğünün 26/02/2020 tarihli ve 2000060898 sayılı yazısı.
e) Atatürk Üniversitesi Rektörlüğünün 26/02/2020 tarihli ve 2000060859 sayılı yazısı.

İlgi yazılar gereği, Atatürk Üniversitesi Araştırmacılarından Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Matematik ve Fen Bilimleri Eğitimi Bölümü Kimya Eğitimi Anabilim Dalı öğretim üyesi Doç.Dr. Suat ÇELİK tarafından TÜBİTAK araştırma projesi kapsamında (proje kabulünden sonra belirlenecek olan liselerde) ilimize bağlı Resmi Anadolu Liselerinde; **"Bilimin Doğasının Aile Benzerlik Yaklaşımına Göre Öğretimine Yönelik Olarak 9. Sınıf Kimya Dersi için Kimya Öğretmenleri ile İşbirliği İçinde Rehber Materyallerin Geliştirilmesi, Uygulanması ve Değerlendirilmesi"** adlı çalışması, Atatürk Üniversitesi Araştırmacılarından Eğitim Bilimleri Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı Sınıf Eğitimi Bilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Saadet Esra ÖZDEMİR'in Horasan ilçesi İnkilap İlkokulunda öğrenim gören 3. Sınıf öğrencilerine; **"Hayat Bilgisi Dersinin Eğitsel Oyunlarla İşlenmesini, Öğreticiler Akademik Başarı Tutum ve Motivasyon Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi"** konulu uygulama çalışması, Atatürk Üniversitesi Araştırmacılarından Eğitim Bilimleri Enstitüsü Matematik ve Fen Bilimleri Eğitimi Anabilim Dalı Fizik Eğitimi Bilim Dalı doktora öğrencisi Rabia Nur ÖNDEŞ'in Yakutiye İlçesi İmam Hatip Lisesi 9. Sınıf öğrencilerine; **"Matematiksel Bakış Açısıyla STEM Eğitimi; Etkinlik Tasarlamaya uygulama ve STEM Okur Yazarlığının İncelenmesi"** konulu uygulama çalışması, Atatürk Üniversitesi Araştırmacılarından Eğitim Bilimleri Enstitüsü Matematik ve Fen Bilimleri Eğitimi Anabilim Dalı Fizik Eğitimi Bilim Dalı doktora öğrencisi Gafur ŞİMŞEK'in Oltu İlçesi Oltu Anadolu Lisesi 9. Sınıf öğrencilerine; **"Dokuzuncu Sınıf Fizik Dersi İstı ve Sıcaklık Ünitesinin STEM Uygulamaları Kullanılarak İncelenmesi"** başlıklı Uygulama çalışması ve Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı Sınıf Eğitimi Bilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Berat KAYNAR'ın Horasan İlçesi Kemaleddin Horasanı İlkokulunda 3. Sınıf öğrencilerine **"Hayat Bilgisi Dersinin Eğitsel Oyun ve Dijital Oyun Yoluyla İşlenişinin Öğrencilerin Akademik Başarı Kalıcılık ve Tutumlarına Etkisi"** konulu çalışması için uygulama izni talebinde bulunmuşlardır.

İlgi yazılar ve ekleri, Bakanlığımızın 21.01.2020 tarihli ve E.1563890 (2020/2) sayılı genelgesi çerçevesinde Komisyonumuzca incelenmiş olup, **"Araştırmaların, Eğitim Öğretim Faaliyetlerini Aksatmayacak Şekilde, gönüllülük esasıyla ve varsa veli onam belgesinin onaylatılması"** ve komisyon kararlarında belirtilen veri toplama araçlarının kullanılarak, uygulama yapılması, yapılan çalışmalarının sonuçlarının birer örneğinin Müdürlüğümüz, Strateji Geliştirme Şube Müdürlüğü (AR-GE Birimi)'ne gönderilmesi ve çalışmaların bir eğitim öğretim yılını kapsayacak şekilde yapılması Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görüldüğü takdirde: Olurlarınıza arz ederim.

Salih KAYGUSUZ
İl Milli Eğitim Müdürü

OLUR
04/03/2020

Yıldız BÜYÜKER
Vali a.
Vali Yardımcısı

Ek: İlgili Yazılar ve Ekleri (235 Sayfa)

Yönetim Cad. Valilik Binası Kat:4 Yakutiye ERZURUM
Elektronik Ağ: erzurum.meb.gov.tr
e-posta: arge25@meb.gov.tr

98

Ayrıntılı bilgi için: AR-GE
Tel: (0 442) 234 48 00
Faks: (0 442) 235 10 32

ÖZ GEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı ve Soyadı: Berat KAYNAR

Doğum Yeri ve Tarihi: Şubat / 1993

Medeni Hali: Bekar

İletişim Bilgileri: 05514532545

Eposta: berat_ran341@hotmail.com

berat.kaynar18@ogr.atauni.edu.tr

EĞİTİM

2010-2014 Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Sınıf Öğretmenliği Bölümü

2006-2010 Bünyan Çok Programlı Lisesi

1998-2006 Fatih İlköğretim Okulu

İŞ DENEYİMİ

2014-2020 Erzurum, Horasan- Kemaleddin Horasani İlkokulu - Sınıf Öğretmeni

Şuanda Kayseri, Pınarbaşı- Karakuyu İlkokulunda Sınıf Öğretmeni olarak görevine devam etmektedir.