

**T.C.**  
**KASTAMONU ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**  
**TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI**  
**SOSYAL BİLGİLER EĞİTİMİ BİLİM DALI**



**4. SINIF SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE OYUNLA ÖĞRETİM**  
**ETKİNLİKLERİNİN ÖĞRENCİ AÇISINDAN İNCELENMESİ:**  
**BİR EYLEM ARAŞTIRMASI**

**CANAN ŞAHİN UNAT**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Doç. Dr. SİBEL OĞUZ HAÇAT**

**HAZİRAN-2023**

**KASTAMONU**

## TAAHHÜTNAME

*Bu tezin tasarımı, hazırlanması, yürütülmesi, arařtırmalarının yapılması ve bulgularının analizlerinde bütün bilgilerin etik davranıř ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduđunu; ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada bana ait olmayan her türlü ifade ve bilginin kaynađına eksiksiz atıf yapıldıđını, bilimsel etiđe uygun olarak kaynak gösterildiđini bildirir ve taahhüt ederim.*

Canan řAHİN UNAT

İmza

## ÖZET

### YÜKSEK LİSANS TEZİ

#### 4. SINIF SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE OYUNLA ÖĞRETİM ETKİNLİKLERİNİN ÖĞRENCİ AÇISINDAN İNCELENMESİ: BİR EYLEM ARAŞTIRMASI

CANAN ŞAHİN UNAT

KASTAMONU ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI  
SOSYAL BİLGİLER EĞİTİMİ BİLİM DALI

DANIŞMAN: DOÇ. DR. SİBEL OĞUZ HAÇAT

Araştırmanın amacı, 4. sınıf sosyal bilgiler dersinde oyunla öğretimin “Üretim, Dağıtım, Tüketim” öğrenme alanında hedeflenen kazanımları öğrenmede, öğrencinin başarısına ve tutumlarına etkisinin belirlenmesidir. Araştırmada eylem araştırması yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu 2021-2022 eğitim-öğretim yılında Kastamonu ili merkez ilçesinde bulunan bir ilkokulda 4.sınıfta öğrenim gören 30 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmada, Kan ve Gömleksiz (2013) tarafından geliştirilen “Sosyal bilgiler dersi tutum ölçeği” ile araştırmacı tarafından geliştirilen üretimden tüketime akademik başarı testi kullanılmıştır. Ayrıca öğrenci günlükleri, çalışma yaprağı, eğitsel oyunlar kullanılmıştır. Araştırmanın uygulama ve veri toplama aşamaları 7 hafta içinde 15 ders saati süresinde gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın nicel veri analizinde SPSS 25.0 programı kullanılmıştır. Nitel veriler içerik analiz ile çözümlenmiştir. Araştırma sonucunda akademik başarı testi ön test ve son test puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Akademik başarı testi ön test sonuçları kapsamında cinsiyete göre anlamlı farklılık olmasına karşın, son test sonuçlarına göre farklılık tespit edilmemiştir. Cinsiyete göre ön test ve son test sosyal bilgiler dersi tutum ölçeği sonuçları istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir. Sosyal bilgiler tutum ölçeği ön test puan ortalamaları son test tutum ölçeği puan ortalamaları ile karşılaştırıldığında son test puan ortalamalarının ön test puan ortalamalarından yüksek olduğu tespit edilmiştir. Öğrenci günlüklerinde en çok “eğlence” kavramı, ikinci olarak “öğreticilik” kavramı, son olarak da “sosyallik” kavramı ifade edilmiştir. Sosyal bilgiler dersinde oyunla öğretim uygulandığında öğrencilerin eğlenerek öğrendiği ve sosyalleştiği sonuçlarına ulaşılmıştır. Benzer çalışmalar sosyal bilgiler dışında tüm ders ve tüm sınıf seviyelerinde yapılabilir. Okullarda oyunla öğretim uygulamaları artırılabilir. Verimli ve etkili bir öğretme ve öğrenme süreci oluşturmak için farklı konularda eğitsel oyunlarla dersler tasarlanabilir. Oyunla öğretim yönteminin önemini ortaya koyan beceri, bilgi, değer ve kavramlar etkili yöntem ve tekniklerle öğrencilere kazandırılabilir.

**ANAHTAR KELİMELELER:** Sosyal Bilgiler, Oyunla Öğretim, Eylem Araştırması, Eğitsel Oyunlar.

Haziran 2023, 131 Sayfa

**ABSTRACT****MSC. THESIS****EXAMINATION OF TEACHER AND STUDENT ACTIVITIES IN THE 4TH  
GRADE SOCIAL STUDIES COURSE: AN ACTION RESEARCH****CANAN ŞAHİN UNAT****KASTAMONU UNIVERSITY  
INSTITUTE OF SOCIAL SCIENCES  
DEPARTMENT OF TURKISH AND SOCIAL SCIENCES EDUCATION  
SOCIAL STUDIES EDUCATION DEPARTMENT****SUPERVISOR: ASSOC. PROF. DR. SİBEL OĞUZ HAÇAT**

The purpose of this study was to determine the effect of using games to teach the "Production, Distribution, Consumption" learning domain in 4th grade social studies. The aim of this research is to determine the effect of teaching through gamification on students' achievement and attitudes in the "Production, Distribution, Consumption" learning domain in 4th grade social studies. The study group of the research consists of 30 students studying in the 4th grade of a primary school in the central district of Kastamonu province during the 2021-2022 academic year. In the research, the "Social Studies Lesson Attitude Scale" developed by Kan and Erkensiz (2013) and the academic achievement test from production to consumption developed by the researcher were used. In addition, student diaries, worksheets, educational games were used. The implementation and data collection phases of the research were carried out over a period of 7 weeks and 15 class hours. SPSS 25.0 software was used for the analysis of quantitative data, and content analysis was employed for qualitative data. The research findings revealed a statistically significant difference between the pre-test and post-test mean scores of the academic achievement test. Although there was a significant difference in the pre-test results of the academic achievement test according to gender, no difference was found in the post-test results. There was no statistically significant difference in the pre-test and post-test results of the social studies attitude scale according to gender. When comparing the scores of the pre-test and post-test of the social studies attitude scale, it was determined that the post-test scores were higher than the pre-test scores. The student diaries indicated that the concept of "fun" was mentioned the most, followed by "instructiveness," and finally "socialization." Further research can be conducted on new techniques and methods that support students' active participation in the lessons and provide experiential learning. Similar studies can be conducted in all subjects and grade levels, not just in social studies. The implementation of gamification in schools can be increased, and educational games can be designed for different topics to create a productive and effective teaching and learning process. Skills, knowledge, values, and concepts that demonstrate the importance of teaching through gamification can be imparted to students through effective methods and techniques.

**KEYWORDS:** Social Studies, Gamification, Action Research, Educational Games.

## TEŞEKKÜR

Araştırmada ilkokul 4. sınıf sosyal bilgiler dersi içerisinde yer alan “Üretim, Dağıtım, Tüketim” öğrenme alanlarına ait kazanımlara uyarlanan eğitsel oyunlar ile işlenen derste oyunla öğretimin sosyal bilgiler dersi öğretimine etkisini ortaya koymak amaçlanmıştır. Araştırmanın her aşamasında desteğini esirgemeyip, sabırla tecrübeleri doğrultusunda bana yön veren, yürütülen sürece kıymet katan, dostane ve samimi yaklaşımlarıyla beni cesaretlendiren kıymetli tez danışmanım ve rehberim sayın Doç. Dr. Sibel OĞUZ HAÇAT’a çok teşekkür ederim. Yüksek Lisans başvuru sürecinden itibaren, desteğini hiç esirgemeyen tam vazgeçeceğim anlarda beni cesaretlendirip sürece devam etmemi sağlayan kıymetli eşim Ramazan UNAT’a, araştırmam boyunca yanımda olan, her daim bana güç veren canım kızım Zeynep Eslem UNAT’a teşekkür ederim.

CANAN ŞAHİN UNAT

Kastamonu, 2023

## İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
<b>TEZ ONAYI</b> .....	<b>ii</b>
<b>TAAHHÜTNAME</b> .....	<b>iii</b>
<b>ÖZET</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>TEŞEKKÜR</b> .....	<b>vi</b>
<b>İÇİNDEKİLER</b> .....	<b>vii</b>
<b>ŞEKİLLER DİZİNİ</b> .....	<b>x</b>
<b>TABLolar DİZİNİ</b> .....	<b>xi</b>
<b>SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ</b> .....	<b>xii</b>
<b>1. GİRİŞ</b> .....	<b>1</b>
1.1. Problem Durumu .....	1
1.2. Araştırmanın Amacı .....	2
1.3. Araştırmanın Problem Cümlesi .....	3
1.3.1. Araştırmanın Alt Problemleri .....	3
1.4. Araştırmanın Önemi .....	3
1.5. Araştırmanın Varsayımları .....	4
1.6. Araştırmanın Sınırlılıkları .....	5
1.7. Tanımlar .....	5
1.8. İlgili Araştırmalar .....	6
1.8.1. Yurt İçinde Sosyal Bilimler Alanında Yapılan Araştırmalar .....	6
1.8.2. Alan Dışı Yapılan Araştırmalar .....	12
1.8.3. Yurt Dışı Yapılan Araştırmalar .....	13
<b>2. KURAMSAL ÇERÇEVE</b> .....	<b>15</b>
2.1. Sosyal Bilgiler Kavramı .....	15
2.2. Son Çocukluk Döneminin Gelişim Özellikleri .....	16
2.2.1. Fiziksel Gelişim Özellikleri .....	17
2.2.2. Bilişsel Gelişim Özellikleri .....	17
2.2.3. Duygusal ve Sosyal Gelişim Özellikleri .....	18
2.3. Oyun .....	18
2.3.1. Oyunun Özellikleri .....	21
2.3.2. Çocuk ve Oyun .....	21
2.3.3. Oyun Kuramları .....	24

2.3.3.1. Klasik Oyun Kuramları .....	26
2.3.3.2. Dinamik Oyun Kuramı.....	28
2.4. Oyunun Çocuk Gelişimine Etkileri .....	29
2.4.1. Fiziksel Gelişime Etkisi .....	30
2.4.2. Sosyal Gelişime Etkisi .....	31
2.4.3. Duygusal Gelişime Etkisi.....	32
2.4.4. Bilişsel Gelişime Etkisi .....	33
2.4.5. Dil Gelişimine Etkisi.....	33
2.5. Oyun Evreleri .....	34
2.5.1. Piaget'e Göre Zihinsel Oyunun Evreleri.....	34
2.5.2. Parten'a Göre Sosyal Oyunun Evreleri.....	35
2.6. Oyun Çeşitleri .....	37
2.7. Oyun ve Öğrenme .....	40
2.8. Eğitsel Oyunlar.....	41
2.8.1. Eğitsel Oyun Kavramı.....	41
2.8.2. Eğitsel Oyunların Özellikleri .....	43
2.8.3. Eğitsel Oyunları Etkili Kullanma İlkeleri .....	45
2.8.4. Eğitsel Oyun Türleri.....	45
2.8.5. Oyunla Öğretimin Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanımı .....	47
<b>3. YÖNTEM.....</b>	<b>48</b>
3.1. Araştırmanın Deseni.....	48
3.2. Çalışma Grubu.....	57
3.3. Veri Toplama Araçları .....	59
3.3.1. Nicel Veri Toplama Araçları ve Geliştirilmesi .....	59
3.3.1.1. Akademik Başarı Testi.....	60
3.3.1.2. Tutum Ölçeği .....	67
3.3.2. Nitel Veri Toplama Araçları ve Geliştirilmesi.....	67
3.3.2.1. Çalışma Yaprakları .....	68
3.3.2.2. Öğrenci Günlükleri .....	68
3.3.2.3. Araştırmacı Notları .....	68
3.3.2.4. Eğitsel Oyunların Hazırlanması .....	68
3.4. Verilerin Toplanması.....	69
3.5. Verilerin Analizi.....	71
3.5.1. Nicel Verilerin Analizi .....	71
3.5.1.1. Üretimden Tüketime Akademik Başarı Testinin Verilerinin Analizi ..	71
.....	71

3.5.1.2. Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeğinden Elde Edilen Verilerinin Analizi .....	71
3.5.2. Nitel Verilerin Analizi.....	72
3.6. Araştırmanın Geçerliliği ve Güvenirliği .....	73
3.7. Araştırmanın Etiği.....	75
<b>4. BULGULAR.....</b>	<b>78</b>
4.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular .....	78
4.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular .....	80
4.3. Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular.....	82
4.3.1. Öğrencilerin Alışveriş Oyunu Hakkındaki Düşünceleri .....	82
4.3.2. Öğrencilerin Çember Oyunu Hakkındaki Düşünceleri.....	84
4.3.3. Öğrencilerin Hangi Ekonomik Faaliyet Oyunu Hakkındaki Düşünceleri .....	86
4.3.4. Öğrencilerin İstek mi İhtiyaç mı Oyunu Hakkındaki Düşünceleri .....	88
<b>5. TARTIŞMA VE YORUMLAR.....</b>	<b>92</b>
<b>6. SONUÇ VE ÖNERİLER.....</b>	<b>94</b>
<b>KAYNAKLAR .....</b>	<b>97</b>
<b>EKLER.....</b>	<b>103</b>
EK 1. Çalışma Yaprağı .....	104
EK 2. Oyun Materyalleri .....	105
EK 3. Çocuk Onam Formu .....	106
EK 4. Veli Onam Formu.....	107
EK 5. Üretimden Tüketime Akademik Başarı Testi.....	109
EK 6. Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği .....	111
EK 7. Araştırmacı Günlükleri.....	112
EK 8. Günlük Planlar.....	114
EK 9. MEB İzni Belgesi .....	119
EK 10. Etik Kurulu İzni.....	121
EK 11. Oyun Planları .....	122
EK 12. Hangi Faaliyet Oyun Etkinlik Görselleri .....	126
EK 13. Öğrenci Günlük Örnekleri.....	127
EK 14. İstek mi İhtiyaç mı Oyun Uygulama Görselleri .....	128
EK 15. Çember Oyunu Görselleri .....	129
EK 16. Alışveriş Oyununu Uygulama Görselleri.....	130

## ŞEKİLLER DİZİNİ

	<b><u>Sayfa</u></b>
Şekil 2.1. Oyunun anlamsal bütünlüğü .....	23
Şekil 2.2. Oyun çeşitleri .....	38
Şekil 2.3. Uygulanış biçimlerine göre oyunların sınıflandırılması .....	46
Şekil 3.1. Mills eylem araştırma döngüsü .....	49
Şekil 3.2. Araştırmanın eylem araştırma süreci .....	51
Şekil 3.3. Başarı testinin geliştirme süreci .....	61



## TABLOLAR DİZİNİ

### Sayfa

Tablo 3.1. Tek grup ön test – son test desen şeması .....	49
Tablo 3.2. Üretim, dağıtım, tüketim öğrenme alanında bulunan üretimden tüketime konusu kazanımları .....	53
Tablo 3.3. Eylem planı .....	55
Tablo 3.4. Öğrenci demografik bilgileri .....	57
Tablo 3.5. Araştırma sorusu kapsamında kullanılan nitel ve nicel veri toplama araçları .....	60
Tablo 3.6. Pilot uygulama çalışmalarının akademik başarı testi madde güçlük ve ayırt edicilik indeksi .....	63
Tablo 3.7. Akademik başarı testi pilot uygulamalarına ilişkin TAP analizi sonuçları .....	64
Tablo 3.8. Akademik başarı testinin belirtke tablosu.....	65
Tablo 3.9. Nihai akademik başarı testi sorularının alt kazanımlarına ilişkin belirtke tablosu .....	66
Tablo 3.10. Veri toplama takvimi .....	70
Tablo 3.11. Geçerlilik ve güvenilirlik konusunda nicel ve nitel araştırmada kavramların karşılaştırılması .....	73
Tablo 4.1. Ön test-son test üretimden tüketime akademik başarı testi karşılaştırma sonuçları .....	78
Tablo 4.2. Cinsiyete göre ön test üretimden tüketime akademik başarı testi sonuçları .....	79
Tablo 4.3. Cinsiyete göre son test üretimden tüketime akademik başarı testi sonuçları .....	79
Tablo 4.4. Cinsiyete göre ön test sosyal bilgiler dersi tutum ölçeği sonuçları.....	80
Tablo 4.5. Cinsiyete göre son test sosyal bilgiler dersi tutum ölçeği sonuçları.....	81
Tablo 4.6. Ön test son test sosyal bilgiler dersi tutum ölçeği karşılaştırma sonuçları	81
Tablo 4.7. Alışveriş oyunu .....	83
Tablo 4.8. Çember oyunu.....	84
Tablo 4.9. Hangi ekonomik faaliyet oyunu.....	87
Tablo 4.10. İstek mi ihtiyaç mı oyunu .....	89

## SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

### Kısaltmalar

<b>MEB</b>	: Millî Eğitim Bakanlığı
<b>NCSS</b>	: Sosyal Bilgiler Ulusal Konseyi
<b>ÖG-E</b>	: Öğrenci Görüşü-Erkek
<b>ÖG-K</b>	: Öğrenci Görüşü-Kız
<b>SBTÖ</b>	: Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği
<b>TDK</b>	: Türk Dil Kurumu



## 1. GİRİŞ

Yapılan tez çalışmasının giriş kısmında çalışmanın problem durumu, amacı, problem cümlesi, araştırmanın alt problemleri, araştırmanın önemi, araştırmanın varsayımları, araştırmanın sınırlılıkları ve araştırmayla ilgili tanımlara yer verilmiştir.

### 1.1. Problem Durumu

2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nda geleneksel eğitim anlayışı yerine yapılandırmacı öğrenme yaklaşımı benimsenmektedir. Yapılandırmacı eğitim kuramı, öğretim ve öğrenme tartışmalarında odak noktası, öğretilecek konu üzerine değil de öğrenen üzerinde olması gerektiğini vurguladığı için önemli görülmektedir (Dilek, 2016, s. 83). Yapılandırmacı yaklaşımla grup eğitimine öncelik veren geleneksel yöntemlerden, bireyi merkeze alan yöntem ve tekniklere geçiş görülmektedir. Yapılandırmacı eğitime dayanan sosyal bilgiler dersi; öğrenciyi merkeze alan, etkinlik odaklı, bilgi ve beceriyi dengeli bir şekilde ortaya çıkaran, öğrencilerin yaşantılarına dayalı olan, bireyi her yönü ile dikkate alan, yaşamla etkileşime olanak sağlayan bir derstir (MEB, 2004).

İlkokul 4. sınıf ve ortaokul 5. sınıfta öğrenciler on yaşlarında ve on bir yaşlarında olmaktadır. İçinde buldukları bu dönem çocuklar için somut işlem dönemi olması nedeniyle öğrenciler soyut işlem içeren konuları kavramakta zorlanabilmektedir. Sosyal bilgiler ders konuları soyut olguları ve olayları içermektedir. Bundan dolayı, bu konuların öğrencilere somutlaştırılarak işlenmesi daha verimli bir öğrenme sağlayacaktır. Soyut konuları somutlaştırarak daha iyi anlaşılmasını sağlaması bakımından aktif öğrenme önem taşımaktadır (Dolmaz ve Kılıç, 2017, s. 43).

Oyunla öğretim ve eğitsel oyun konulu araştırmalar incelendiğinde yapılan araştırmaların yapılandırmacı eğitim düşüncesine sahip, öğrenciyi aktifleştirecek metot ve yöntemlerle sosyal bilgiler öğretimi sağlamayı hedefleyen (Savaş, 2014; Korcu, 2019; Biter, 2019; Bostan, 2022; Altunel, 2022) araştırmalarda çalışma grubunun öğrenci, öğretmen, öğretmen adayı, aile olduğu görülmektedir.

Yurt dışındaki oyunla öğretim ile ilgili arařtırmalar gözden geçirildiğinde sosyal bilgiler eğitiminde bilgisayar destekli oyunlar, eğitsel oyunlar tasarlama (Magnacca, 2013; Mahdavi Nasab, 2017) konuları üzerine arařtırmalar yapıldığı görölmektedir. Eğitsel oyunlarla ve oyun oynayarak öğretim sisteminin sosyal bilgiler ders işlenişinde kullanımı ve etkisi üzerine yapılan arařtırmalar incelendiğinde bu alanda çok fazla çalışma olmadığı görölmektedir. Bu alanla ilgili yapılan çalışmaların büyük bir bölümünü yüksek lisans tezlerinin oluşturduğu görölmüştür. Buna karşılık incelenen alanlar kapsamında yıllara göre yapılan eğitici oyunlar ile ilişkili yüksek lisans ve özellikle de doktora tezlerinde (Ünlü vd., 2022) çok fazla çalışma olmadığı görölmektedir.

Oyunla öğretimin sosyal bilgiler dersinde kullanımı ve etkisi üzerine çalışmalara ihtiyaç olduğu söylenebilir. Bu nedenle yapılan bu çalışmada oyunla öğretimin sosyal bilgiler dersi “Üretim, Dağıtım, Tüketim” öğrenme alanındaki “Üretimden Tüketime” konusunda hedeflenen kazanımlara etkisi arařtırılmıştır. Arařtırmada oyunla öğretimi uygulamak için eğitsel oyunlardan yararlanılmıştır. Eğitim öğretim esnasında etkin görev alma ve öğretimi gerçekleştirdiği mekânda gözlemlene fırsatı sunması bakımından nitel arařtırma desenlerinden eylem arařtırması tercih edilmiştir. Oyunla öğretimin sosyal bilgiler dersindeki etkisinin incelendiği bu arařtırmada problemin çözülmesine katkı sağlayan somut çalışma planlarının, konuya uyarlanan eğitsel oyunların sunulmasının arařtırmayı yapılan diğeri arařtırmalardan farklılaştıracağı ön görölmektedir.

## **1.2. Arařtırmanın Amacı**

4. sınıf sosyal bilgiler dersinde oyunla öğretimin “Üretim, Dağıtım, Tüketim” öğrenme alanı içerisinde bulunan “Üretimden Tüketime” konusunda hedeflenen kazanımları öğrenmede, öğrencinin başarısına ve tutumlarına etkisi arařtırılacaktır. Arařtırma, 4.sınıf sosyal bilgiler dersinin eğitsel oyunlarla işlendiğinde öğrencinin başarı ve tutumuna etkilerini tespit etmeyi amaçlamaktadır.

### 1.3. Araştırmanın Problem Cümlesi

Yapılan bu tez çalışmasının problem cümlesi “4. sınıf sosyal bilgiler dersinde oyunla öğretimin öğrencilerin başarısına ve tutumlarına etkisi nelerdir?” şeklinde olmaktadır.

#### 1.3.1. Araştırmanın Alt Problemleri

Araştırmanın problem durumuyla bağlantılı olarak aşağıda verilen alt problemlerle ilgili sorulara cevap vermesi beklenmektedir.

1. Oyunla öğretim uygulamasının öğrencilerin sosyal bilgiler dersinde “Üretim, Dağıtım, Tüketim” öğrenme alanında bulunan “Üretimden Tüketime” konusunda akademik başarıları üzerine anlamlı bir etkisi var mıdır?
2. Oyunla öğretim uygulamasının öğrencilerin sosyal bilgiler dersine yönelik tutumları üzerinde anlamlı bir etkisi var mıdır?
3. Sosyal bilgiler dersinde oyunla öğretimin öğrencilerin günlüklerine yansımaları nasıldır?

### 1.4. Araştırmanın Önemi

Çocukların oynadıkları oyunların, onların kişiliğinde, gelişiminde ve eğitiminde önemli etkenlerden biri olduğu görülmektedir. Çocuklarda iyi yönde gelişimin sağlanması için onların iç dünyalarının bilinmesi, duygu ve düşüncelerinin anlaşılması önem arz etmektedir. Çocukların oynadıkları oyunlar, onların eğlenmelerinin yanı sıra duygusal zekâlarını ve bilişsel yeteneklerini geliştirerek onları olgunlaştırabilir. Çocuğun oyundan aldığı zevk, deneyimlerini kendi yaşantısına göre değiştirmesinden kaynaklanmaktadır (Özer vd., 2006, s. 55). İlkokul dördüncü ve beşinci sınıflarda öğrenciler çocukluğun son yıllarında bulunur. Bu dönemlerde çocuklar olay ve olguları anlayabilmek amacıyla kendi düşüncelerini kullanmaya başlamakla birlikte kendilerine özgü bir bakış açısı oluşturmaya başlarlar. 4. sınıf öğrencileri çoğunlukla ekip halinde çalışmak istemektedirler. Öğrencilerin içinde buldukları son çocukluk dönemi özelliklerinden kaynaklı olarak oluşturdukları ekipler toleranslı olursa

çalışmaları ve paylaşımları sağlanabilmektedir. Bu dönemde çocuklar öğretici oyun oynamaya, taklit yapmaya, ekip şeklinde çalışmaya, konuşmaya ve deneyim elde etmeye karşı oldukça ilgili olmaktadır (Barth ve Demirtaş, 1997, s. 218).

4. sınıf öğrencilerinin gelişimsel özelliklerine uygun eğitim verilmesi, öğrenmede kalıcılığı ve verimi artıracığı düşünülmektedir. Somut işlemler dönemi çocuğu olan öğrencilerde oyunla öğretim etkili bir öğretim sağlayabilir. Sosyal bilgiler dersinde öğrenci eğitsel oyunlarla doğal oyun arası bağ kurmaktadır. Sosyal bilgiler dersinin yansımaları hayatın içinde görülmektedir. 2005 yılından itibaren yapılandırmacı yaklaşımla eğitime her geçen gün yeni yöntem ve teknikler girmektedir. Sosyal bilgiler dersi de bu yeniliklere uyum sağlayarak eğitimde öğrenme kalitesini artırma sürecine katılmaktadır. Araştırma 4. sınıf 2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı “Üretim, Dağıtım, Tüketim” öğrenme alanı içerisinde olan “Üretimden Tüketime” konusu kazanımlarının eğitsel oyunlarla işlenmesiyle gerçekleştirilmektedir.

### 1.5. Araştırmanın Varsayımları

Yapılan bu araştırmadaki varsayımlar aşağıdaki gibidir.

- Araştırmaya katılımcıların gönüllü olarak katıldığı varsayılmaktadır.
- Araştırmada veri toplama araçlarında başvurulmuş uzman görüşleri yeterli varsayılmaktadır.
- Araştırmada öğrencilerin sınıf ortamında doğal davrandığı varsayılmaktadır.
- Araştırmacı tarafından hazırlanan oyunlar 4. sınıf sosyal bilgiler dersi “Üretim, Dağıtım, Tüketim” öğrenme alanında bulunan “Üretimden Tüketime” adlı konunun ilgili kazanımları doğrultusunda uyarlanmıştır.
- Araştırmada kullanılan akademik başarı testine ve 5’li likert tutum ölçeğine öğrencilerin verdikleri cevapların objektif olduğu varsayılmaktadır.

## 1.6. Araştırmanın Sınırlılıkları

Tez çalışması için yapılan bu araştırma;

- 2021 – 2022 Eğitim öğretim yılı Kastamonu ili merkez ilçesinde bulunan bir ilkokulda eğitim ve öğretim yapan 4. sınıftaki öğrenciler ile sınırlıdır.
- 4. sınıf sosyal bilgiler dersi kapsamında belirlenen konular, problemler ve alt problemler ile sınırlıdır.
- Araştırma oyunla öğretimin zaman alması yönünden sınırlıdır.
- Çalışma 4. Sınıf 2018 Sosyal bilgiler Dersi Öğretim Programı'nda yer alan “Üretim, Dağıtım, Tüketim” öğrenme alanı ile sınırlıdır.
- Veri toplama araçları “Üretim, Dağıtım, Tüketim” öğrenme alanı içerisinde bulunan “Üretimden Tüketime” konusunu içeren başarı testi, sosyal bilgiler tutum ölçeği, oyunla öğretim hakkında yazdırılan öğrenci günlükleri, araştırmacı tarafından uyarlanan dört adet eğitsel oyun uygulamaları ve materyalleri ile sınırlıdır.
- Araştırma bir devlet okulunda 7 hafta içinde 15 ders saati sürecinde uygulanması ile sınırlıdır.

## 1.7. Tanımlar

- Eğitim: Kişinin fiziki, zihni ve törel yeteneklerini istendik yönde iyileştirme çalışmaları, içinde yaşadığı toplum alışkanlıklarını kavraması ve bu kuralları yaşama uyarlamasıdır (Gül, 2004, s. 228).
- Çocuk: “Bebeklik ve erginlik arasındaki gelişme döneminde bulunan oğlan veya kız, uşak olarak ifade edilir.” (TDK, 2022).

- Oyun: Yaşamı güvenli keyifli hale getirmek amacıyla doğal ortamında veya oluşturulmuş yapay mekânlarda gerçekleşen, önemli etkileri olan bir olay ve eylemdir (Bardak ve Topaç, 2022, s.18).
- Eğitsel Oyun: Eğitim amaçlarına uygun olarak seçilen ve bu amaçların gerçekleştirilmesine hizmet eden bir araç ya da unsur şeklinde tanımlanmaktadır (Güneş, 2015).
- İlkokul: Eğitim öğretim yaşındaki kişilerin temel eğitim-öğretimini temin etmek amacıyla devlet tarafından yapılan ya da yapılmasına izin verilen dört yıl eğitim verilen okul kurumu olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2022).

## 1.8. İlgili Araştırmalar

Araştırmanın bu bölümünde araştırma konusuyla ilgili yapılmış çalışmalara yer verilmektedir. Kronolojik olarak sıralanan yurt içi sosyal bilimler, alan dışı ve yurt dışı yapılmış olan çalışmalarla ilgili kısaca bilgilere yer verilmektedir.

### 1.8.1. Yurt İçinde Sosyal Bilimler Alanında Yapılan Araştırmalar

Karabacak (1996), “*Eğitsel Oyunların Sosyal Bilgiler Dersinde Öğrencilerin Erişi Düzeyine Etkisi*” adlı yüksek lisans tezinde 46 öğrenciden oluşan deney ve kontrol grubu ile uygulama yapmıştır. Deney grubuna eğitsel oyunlarla öğretim uygulamış, kontrol grubuna ise müdahale etmemiştir. Araştırmaya çalışma öncesinde ön test, çalışma sonrasında son test uygulanması yapılmıştır. Araştırma sonucunda deney grubunun eğitsel oyun uygulaması sonrası, eğitsel oyun uygulanmayan kontrol grubuna göre erişim düzeyi deney grubu tarafına anlamlı bir farklılık göstermektedir.

Pehlivan (1997), “*Sosyal Bilgiler Dersinde Örnek Olay ve Oyun Yoluyla Öğretimin Öğrenme Düzeylerine Etkisi*” adlı doktora çalışmasını geleneksel öğretim, örnek olay yoluyla öğretim ve oyunla öğretim olarak 3 gruba gerçekleştirmiştir. Araştırma grubu 4. sınıf öğrencilerinden seçilmiştir. Çalışmada oyun oynayarak yapılan öğretimin örnek olay yoluyla öğretimden ve gelenekselleşmiş öğretimden daha etkili olduğu ortaya konularak oyunun eğitim öğretimdeki rolü ortaya çıkarılmıştır.

Demirci (2004), “*İlkokul 1. Kademedeki Öğretmen Görüşleri Çerçevesinde Oyunla Eğitimin Önemi*” adlı yüksek lisans çalışmasında ilkokulda oyunun önemini belirlemeyi amaçlamıştır. İlkokulda öğretmenlik yapan 157 öğretmene anket uygulanmıştır. SPSS programında verilerin analizi yapılmıştır. Araştırma sonucunda öğretmenlerin oyunla öğretim konusunda yeterli ders almadıkları, bireysel gelişime yönelik yayınları takip etmedikleri, oyunla öğretim konusunda yeterli kaynak olmadığı tespit edilmiştir. Oyunla eğitimin çocuğu tanımada en iyi yol olduğu, oyunla eğitim öğrenmeyi ve iş birliğini geliştirdiği, başarıyı olumlu etkilediği sonuçlarına ulaşılmıştır.

Altınbulak, Emir ve Avcı (2006) “*Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyunların Erişmeye ve Kalıcılığa Etkisi*” isimli araştırmasında, çalışma grubunu beşinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler oluşturmaktadır. Çalışma sosyal bilgiler dersinde yapılmış olup bir grup deney grubu bir grup da kontrol grubu olarak belirlenmiştir. Deney grubunda dersler eğitsel oyunlar kullanılarak anlatılmış kontrol grubunda ise geleneksel öğretim olarak ifade edilen düz anlatım yöntemiyle dersler işlenmiştir. Sonuçlar karşılaştırıldığında ise eğitsel oyunlar kullanılarak yapılan öğretimin geleneksel öğretime göre daha başarılı olduğu görülmüştür. Eğitsel oyunların kullanıldığı grupta öğrencilerin derslere daha aktif bir şekilde katıldığı ve derse karşı olan ilgilerinin arttığı görülmüştür.

Hanbaba (2011), “*Oyunla Öğretim Yönteminin İlköğretim 3. Sınıf Öğrencilerinin Hayat Bilgisi Dersi Başarısı ve Tutumuna Etkisi*” isimli yüksek lisans çalışmasında hayat bilgisi dersinin oyun oynayarak öğretiminin ilkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin başarılarına ve derse olan tutumlarına etkisini incelemeyi amaçlamıştır. Araştırma 62 öğrenciyle yürütülmüş olup bir kısmı deney grubu bir kısmı da kontrol grubu olarak ayrılmıştır. Kontrol grubu ile geleneksel öğretim yöntemiyle çalışılırken deney grubu ile oyun oynanarak öğretim yapılması hedeflenmiştir. Çalışma sonucunda deney grubuyla kontrol grubu karşılaştırılınca, deney grubunun akademik başarı bakımından kontrol grubuna göre anlamlı derecede farkla başarılı olduğu görülmüştür. Ayrıca deney grubunun derse karşı tutumunun da anlamlı şekilde farklı olduğu görülmüştür.

Akkuş ve Aslan (2013), “*Sosyal Bilgiler Dersinde Oyunla Öğretimin Kavram Öğretimine Etkisi*” isimli çalışmasında, deneysel desen kullanarak, ön test – son test modeli uygulamışlardır. Araştırmada veri toplama aracı olarak “Kavram Başarı Testi” kullanılmıştır. Kontrol grubundaki öğretim geleneksel yöntemlerle yapılırken deney grubundaki öğretim oyunlarla desteklenerek gerçekleştirilmiştir. Çalışma sonunda “t-testi” kullanılarak deney grubu ile kontrol grubu arasında akademik başarı bakımından anlamlı bir farkın olup olmadığı incelenmiştir. Her iki grupta ön test ve son test sonuçları karşılaştırılmış ve deney grubunda anlamlı bir başarı farkı olduğu görülmüştür.

Savaş (2014), “*Oyunla Öğretim Yöntemi Uygulamasının Başarı ve Kalıcılık Üzerindeki Etkisi*” adlı yüksek lisans çalışması yapmıştır. Deneysel yöntemin kullanıldığı bu çalışmada amaç, oyun oynayarak yapılan öğretimin akademik başarı ve öğrenilen bilgilerin kalıcılığı üzerindeki etkisinin belirlenmesidir. Deney grubu ve kontrol grubu olarak ikiye ayrılan öğrencilerde kontrol grubunda dersler düz anlatım yöntemiyle işlenirken deney grubunda dersler oyun oynanarak kullanılan öğretim yöntemiyle işlenmiştir. Her iki gruba da ön test ve son test uygulanmış ve çalışma sonucunda deney grubunda başarı bakımından anlamlı bir farklılık görülmüştür. Sosyal bilgiler ders işlenişinde oyunla öğretim yöntemi kullanılması öğrenci başarısını ve bilginin kalıcılığını olumlu etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Araştırma günlüklerinden belirlendiğine göre, öğrenciler oyun oynarken öğrenmelerinin yanı sıra sevinmişler, heyecan yaşamışlar ve eğlenmişlerdir. Oyunla öğretim sayesinde öğrenciler sosyal bilgiler dersine ve ders işleyen öğretmene karşı olan sevgilerinin arttığı ve oyunla yeni bilgiler edindikleri anlaşılmıştır.

Ucus (2015), “*İlkokul Öğretmenlerinin Bir Öğretim Yöntemi Olarak Oyun Temelli Öğrenmeye İlişkin Görüşleri*” adlı çalışmasında ilkökul öğretmenlerinin, ilkökul derslerine ilişkin oyun temelli öğrenme hakkındaki görüşlerini tespit etmeyi amaçlamıştır. Çalışmada veriler yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılarak toplanmış ve betimsel analiz kullanılarak analiz edilmiştir. Araştırmanın bulgularına göre, sınıf öğretmenleri sosyal bilgiler dersinin içeriğini; sınıf içi boş zaman etkinlikleri, ilgi çekici çocuk edebiyatı, oyunlar ve fiziksel etkinlikler, sınıfta oyun temelli öğrenme yönteminin kullanımına uygun bulmuştur. Oyun temelli öğrenme etkinlikleri; e-

öğrenme etkinlikleri, yaratıcı drama etkinlikleri, dijital oyunlar, değerler eğitimi ve karakter eğitimi olarak örneklendirilmiştir. Öğretmenlerin zaman planlaması, öğrencilerin işbirlikçi olmayan davranışları, öğretmenlerin oyun düzenleme ve tasarlama konusunda yetersiz altyapılarının yanı sıra oyun temelli öğrenme ile ilgili ekonomik sorunlar ve teknik engeller konusunda sorunlar yaşadıkları sonuçlarına ulaşılmıştır.

Hazar (2018), “*Eğitsel Oyunlara Yönelik Öğretmen Görüşleri ve Yeterliliklerinin İncelenmesi*” adlı çalışmasını durum deseni ile gerçekleştirmiştir. Araştırmaya 33 öğretmen katılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme formu ile katılımcılara 6 soru sorulmuştur. Araştırma sonuç verilerine bakıldığında; çoğunlukla öğretmenlerin “eğitsel oyunlar” konuları hakkında ileri seviyede bilgi sahibi oldukları, bununla birlikte uygulamayla ilgili olarak kendilerini yeterli görmedikleri tespit edilmiştir. Derslerde eğitsel oyunu gereği gibi kullanmadıkları ve bu durumun nedenini lisans eğitimi sırasında bu konuda yeterince bilgi edinmemeleri olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Korcu (2019), “*Sosyal Bilgiler Dersi Tarih Konularının Öğretiminde Oyunla Öğretim Uygulamaları*” adlı yüksek lisans çalışmasında ikinci kademe sosyal bilgiler dersinde beşinci, altıncı ve yedinci sınıf öğrencileri “Kültür ve Miras” ünitesinde oyunla öğretimi uygulamış ve öğrencilerin başarı ve kalıcılığına etkisini araştırmıştır. Deney grubuyla oyunla öğretim yöntemi kullanılırken, kontrol grubunda resmi program uygulanmıştır. Araştırmada yarı deneysel model kullanılmış, “Ön Test Son Test Kontrol Gruplu Model” kullanılmıştır. Araştırma sonucunda deney grubunun pozitif yönde anlamlı derecede farklı olduğu anlaşılmıştır. Sosyal bilgiler dersinin oyun oynayarak öğretiminin öğrenci başarısını olumlu etkilediği, öğrencilerin derse daha istekli ve eğlenerek katıldıkları sonuçlarına da ulaşılmıştır.

Erkan (2019), “*İlkokul 4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyun ve Dijital Oyun Öğretiminin Öğrencilerin Başarı ve Tutumlarına Etkisi*” isimli yüksek lisans çalışmasını 4. sınıf öğrencisi olan 36 ilkokul öğrencisine uygulama yapmıştır. Araştırmada deneysel desen kullanılmış olup deney grubu ve kontrol grubu oluşturulmuştur. Kontrol grubunda dersler düz anlatım yöntemiyle işlenirken deney grubunda dersler dijital oyunlar ve eğitsel oyunlar oynanarak işlenmiştir. Araştırmanın

sonucunda hem deney grubunun hem de kontrol grubunun son test puanlarıyla ilk test puanları arasında anlamlı bir fark belirlenmiştir. Ancak iki grubun son test puanları arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmüştür. Öğrenci tutumları açısından da deney grubuyla kontrol grubu arasında anlamlı bir fark tespit edilmemiştir. Tutum ölçeği son testine bakıldığında deney grubu lehine anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir.

Biter (2019), “*Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunlarla Değerler Eğitimi: Bir Eylem Araştırması*” adlı bir yüksek lisans çalışması yapmıştır. Çalışmada 7. sınıf sosyal bilgiler dersinde değerlerle ilgili eğitsel oyunlar tasarlanmış ve değerleri eğitsel oyunlar oynayarak kazandırmak amacıyla etkinlikler uygulayarak öğretim sürecindeki verimliliğini ortaya çıkarmayı amaçlamıştır. Bu amaçla sosyal bilgiler öğretmenin ve öğrencilerinin eğitici oyunlar hakkındaki düşünceleri de araştırılmıştır. Araştırmacı eylem araştırması yöntemiyle 7. sınıfta öğrenim gören 26 öğrenci, sosyal bilgiler öğretmeni ile çalışmasını yürütülmüştür. Araştırmanın sonucunda eğitsel oyunlarla uygulanan öğretimin öğrenme sürecini pozitif yönde etkilediği görülmüştür. Ayrıca, 7. sınıf sosyal bilgiler dersinde sorumluluk, özgürlük, farklılıklara saygı değerlerinin gelişmesi; derse karşı olumlu tutum geliştirdiği ve kalıcı bilgi oluşumunu desteklediği sonuçlarına da ulaşılmıştır.

Kılıçaslan (2021), “*İlkokul 4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Oyunla Kavram Öğretimine Yönelik Bir Eylem Araştırması*” isimli yüksek lisans çalışması yapmış ve çalışmada oyunlarla kavram öğretimiyle ilgili öğrenci görüşlerini saptamayı amaçlamıştır. Çalışma verileri öğrencilerle gerçekleştirilen yarı yapılandırılmış mülakatlardan, çalışma sırasında tutulan araştırmacı notlarından, araştırmacının tutmuş olduğu günlük notlardan, çalışma sırasında öğrenciler tarafından oluşturulan dokümanlardan, çalışma öncesi ve sonrası yapılan testlerden ve zihin haritalarından analiz yapılarak oluşturulmuştur. Çalışmada oyunların, öğretilmek istenen konunun ve kavramların öğretilmesinde önemli ölçüde yardımcı olduğu görülmüş olup aynı yöntemin diğer derslerde ve diğer kavramların öğretilmesinde de uygulanabileceği sonucuna varılmıştır.

Karataş (2021), “*İlköğretim Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyun Kullanımına Yönelik Öğretmen Görüşleri*” adlı yüksek lisans çalışmasında örneklem grubunu

MEB'e baęlı okullarda öğretmenlik yapan, 30 kiřiden oluřan sosyal bilgiler öğretmenleriyle oluřturmuřtur. Katılımcılara görüşme formu uygulanmıřtır. Arařtırma sonucu öğretmenlerin oyun kavramının anlamını bildięi, sınıf ortamında eęitsel oyunları zaman yetersizlięi nedeniyle uygulamayı zorlařtırdıęı tespit edilmiřtir. Eęitsel oyun kullanımının bazı sınırlılıkları olmasına raęmen, derste eęitsel oyun kullanımının öğrenci ve öğreten açısından pek çok faydaları olduęu gibi aynı zamanda eęitsel oyun kullanımının bazı sınırlılıklarının olduęu sonucuna da ulařılmıřtır.

Sarioęlu ve Çoban (2021), "*Birleřtirilmiř Sınıflarda Oyunla Coęrafya Öğretimi Hakkında Öğretmen Görüşleri*" adlı çalışmalarında ilkokul birleřmiř sınıf öğretmenlerinin sosyal bilgiler dersi içinde yer alan coęrafya konularının öğretimine eęitici oyunun etkisini arařtırmayı amaçlamıřlardır. Arařtırmada fenomenolojik (olgubilim) deseni kullanılmıřtır. Yarı yapılandırılmıř görüşme formu kullanılarak yapılan arařtırmaya birleřtirilmiř sınıflarda görev yapan 40 öğretmen katılmıřtır. Arařtırma sonucunda, öğretmenlerin sosyal bilgiler dersi içinde yer alan coęrafya konularının iřleniřinde eęitsel oyunları kullandıkları ve bu oyunların öğrencilerin geliřimlerine katkı saęladıęı tespit edilmiřtir. Öğretmenler eęitsel oyunu derslerde kullanmanın sınırlı yanları da olduęunu belirtmiřlerdir.

Altunel (2022), "*Eęitsel Oyunlar Yoluyla Sosyal Bilgiler Dersinde Kök Deęerlerin Kazandırılması: Bir Eylem Arařtırması*" adlı yüksek lisans çalışmasını eylem arařtırması deseninde ve 7. sınıf öğrencileriyle gerçekeřtirmiřtir. Arařtırma verileri gözlem yapılarak, görüntü kaydedilerek, öğretmen günlük notları tutularak, öğrencilerin günlükleri tutularak, odak grup görüşmeleri yapılarak, ön ve son algı metinleri kullanılarak toplanmıřtır. İçerik analizi ile elde edilen verilerden 7. sınıf öğrencilerinin özdenetim deęeri dıřındaki bařka deęerleri az da olsa bildikleri sonucuna ulařılmıřtır. Arařtırma sonucunda kök deęerlerin tanınmasında ve davranıřlara dönüřtürülmesinde pozitif yönde geliřme görüldüęü fark edilmiřtir. Kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre sevgi ve dostluk deęerlerine daha fazla önem verdikleri görülmüřtür. Eęitsel oyunların sosyal bilgiler dersi içerisinde kullanılması kök deęerlerin kazanılmasında etkili olduęu tespit edilmiřtir.

## Alan Dışı Yapılan Araştırmalar

Özenç (2007), “*İlk Okuma ve Yazma Öğretiminde Oyunla Öğretim Yöntemine İlişkin Öğretmen Görüşleri*” adlı doktora çalışması gerçekleştirmiş ve çalışmada okumaya ve yazmaya başlamada oyun kullanılarak yapılan öğretim yöntemine göre öğretmenlerin düşüncelerini incelemeyi amaçlamıştır. Araştırma evreni İstanbul’da bulunan MEB’de görev yapan 1. sınıf okutan 230 sınıf öğretmeninden oluşmaktadır. Araştırma verileri tarama modeli kullanılarak toplanmıştır. Kişisel bilgi formu ve öğretmen anketi uygulanarak veriler toplanmıştır. Araştırmada öğretmenlerin yeni okumaya başlayan öğrencilerin eğitimlerinde oyun oynattıkları tespit edilmiştir. Öğretmenlerin görüşlerinin öğrencilerin ana sınıfı eğitimi almalarına, okullardaki öğrencilerin sosyal-ekonomik seviyelerine, öğretmenlerin yaşlarına, cinsiyetlerine, mezun oldukları okul türüne, lisansüstü eğitim alıp almamalarına göre değişiklik sonucuna ulaşılmıştır.

Boz (2014) “*İlkokul 1. Sınıf Matematik Dersinde Oyunla Öğretim Yönteminin Akademik Başarısına Etkisi*” adlı yüksek lisans çalışmasını ilkökul 1. sınıf öğrencileriyle deney grubu ve kontrol grubu olarak belirlediği iki örneklem grubuyla gerçekleştirmiştir. Örneklem grubu 38 öğrenciden oluşmaktadır. Ders işlenişinde, deney grubunda oyun yöntemi kontrol grubunda geleneksel öğretim yöntemi kullanılmıştır. Araştırma uygulama sırasında gözlem formuna göre gözlemlenen öğrencilere süreç bitiminde matematik başarı testi yapılmıştır. Araştırma sonucunda deney grubunun matematik başarısının kontrol grubuna göre anlamlı derecede farklı olduğu görülmüştür. Ayrıca araştırmada öğrencilerin cinsiyetleri, okul öncesi eğitim durumu, doğum sırası, anne baba eğitim durumu, evlerinin kira ya da kendilerinin olması durumlarına göre matematik başarılarında bir farklılığın olmadığı görülmüştür.

Erol (2019), “*Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Eğitsel Oyunların Kullanımı*” adlı doktora çalışmasında oyun oynatma yönteminin Türkçe öğrenen öğrencilerde kullanılarak, kazanıma ulaşma, tutum, kalıcılık ve öğrenci başarısına etkisini araştırmıştır. Aynı zamanda demografik özelliklerin öğrenci başarısına ve tutuma etkisi de incelenmek istenmiştir. Çalışma grubu başlangıç seviyesinde (A1) yabancı dil olarak Türkçe öğrenen yaşları 8 ile 12 arasında olan 20 öğrenciden oluşmaktadır. Öğrenciler deney grubu ve kontrol grubu olarak ikiye ayrılmıştır. Deney grubuyla

eğitsel oyunlar kullanılarak öğretim yapılırken kontrol grubuyla geleneksel öğretim yöntemiyle öğretim yapılmıştır. Nicel yöntem ile nitel yöntemin birlikte kullanıldığı karma yöntemlerden açıklayıcı desen uygulanmıştır. Sonuçta, eğitsel oyunların kullanıldığı deney grubu lehine anlamlı farklar görülmüştür. Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde eğitsel oyunların başarıyı artırdığı, derse karşı olan tutumu olumlu yönde geliştirdiği ve kalıcılığa katkı sağladığı görülmüştür. Ayrıca yabancı dil olarak Türkçe öğrenen öğrencilerin eğitsel oyunlarla ilgili olumlu duygu ve düşüncelere sahip olduğu tespit edilmiştir. Öğrencilerin eğitsel oyunlar hakkında iyi düşünce ve duygu sahibi oldukları anlaşılmıştır.

### 1.8.2. Yurt Dışı Yapılan Araştırmalar

Magnacca (2013), “*Sosyal Bilgiler Sınıfında Oyun Temelli Öğrenme*” adlı çalışmada sosyal bilgiler dersinde oyun temelli öğrenme yoluyla bilgisayar destekli öğretimin kullanılmasının geleneksel öğretim yöntemlerine kıyasla öğrenci başarısını artırıp artırmadığını araştırmıştır. Makalede araştırmacı ayrıca deney grubunun kontrol grubundan daha fazlasını öğrenmek için içsel olarak motive olup olmadığını da belirlemek istemiştir. Araştırmanın örneklemini 6. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Öğrencilere ön test ve son testin yanı sıra “İçsel Motivasyon Anketi” araştırmacı tarafından uygulanmıştır. Çalışma sonucu, bilgisayar tabanlı gerçek dünya dersleri planlarken eğitimcilere rehberlik etmek için kullanılabilir olarak belirlenmiştir.

Mahdavi Nasab (2017), “*Beşinci Sınıf Dersine Dayalı Bir Eğitici Oyun Tasarımı ve Denemesi*” adlı çalışmada yapılandırmacı bir bakış açısıyla bir oyun tasarlamayı ve geliştirmeyi amaçlamıştır. 5. sınıf sosyal bilgiler ders kitabı içerisinde bulunan “İran'ın Komşuları” konusu seçilmiştir. İlk geliştirmenin ardından, bir dizi öğretmen ve alandaki uzmanlar tarafından sağlanan geri bildirimler göz önüne alınarak oyun daha da geliştirilmiştir. Oyunun deneysel denemesi için 50 erkek beşinci sınıf öğrencisi seçilmiştir. Öğrenciler oyun kullanan iki alt gruba ayrılmıştır. Her iki gruba da yapılandırmacı yöntemlerle ders işlenmiş, ancak deney grubu kontrol grubuna göre çok daha iyi bir öğrenme gösterdiği görülmüştür.

Jančić ve Hus (2018), “*Oyunlarla Sosyal Bilgiler Öğretimi*” adlı çalışmalarında ilkokulda sosyal bilgiler dersinde oyunların temsilini incelemeyi amaçlamışlardır. Araştırmanın verileri anket yapılarak toplanmıştır. Araştırma sonucunda; öğretmenlerin sosyal bilgiler dersinde didaktik oyunları nadiren kullandıkları görülmüştür. Öğretmenlerin sosyal bilimler öğretiminde oyun temelli öğrenmeyi nadiren kullandıkları belirlenmiştir. Anket sonuçları, çoğu öğrencinin sosyal bilgilerde oyun temelli öğrenmeyi sevdiğini ve sosyal bilgilerde oyunların yeterince oynanmadığını ortaya koymuştur.



## 2. KURAMSAL ÇERÇEVE

### 2.1. Sosyal Bilgiler Kavramı

Sosyal bilgiler üzerinde uzlaşa sağlanmış evrensel tek bir tanım yoktur. Çünkü sosyal bilgilerin temel amacı üzerinde ortak noktaya varılamamıştır. Sosyal bilgilerin 1916 yılında öğretim programlarında yer almasıyla tanımlar yapılmaya başlanmıştır. Dunn'a göre (1916) sosyal bilgilerin konusu, doğrudan doğruya insanlardan oluşan topluluk organizasyonları, gelişmeleri ve sosyal grupların üyesi olan insandır. Rose'ye göre (2006) sosyal bilgiler en geniş anlamıyla gençlerin topluma etkili şekilde katılabilmesi amacıyla gereken bilgilere, becerilere ve değerlere sahip olmayı amaçlayan ders olarak tanımlanmaktadır. Kaur (2004), sosyal bilgileri en yalın biçimiyle sosyal bilimlerin değişik alanlardaki akademik bilgilerin ilkököl ve ortaokullardaki öğrencilerin kendi yaşamındaki ve toplum yaşamındaki ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla anlayışlarına uyacak biçimde anlatılmasını amaç edinen bir ders olarak ifade etmiştir (Dilek, 2016, s.5).

Sosyal bilgileri tek bir tanıma sığdırmak yerine üç grupta sınıflandırmaktadırlar. Bunlar; yurttaşlık bilgisinin aktarılmasını amaçlayan, sosyal bilimler ve yansıtıcı inceleme alanı olarak sosyal bilgilerdir (Öztürk vd., 2014, s.2). Yurttaşlık bilgisinin çocuklara iletilmesiyle, doğru değerlerin ve inanışların öğrenilerek hayata geçirilmesi ve var olan durumların sürdürülmesi amaçlanmaktadır. Sahip olunan değerler toplumun birlikte yaşamasının temellerini meydana getiren ortak anlayışlardan oluşmaktadır. Sosyal bilim anlayışı bir sosyal bilim insanı olarak düşünmeyi, sosyal bilimlerle ilgili bilgilerin, becerilerin ve değerlerin elde edilmesinin etkili yurttaşlık oluşturmak amacıyla hazırlık yapıldığı görüşüne dayanmaktadır. Yansıtıcı inceleme anlayışı kişiyle ilgili ve toplumla ilgili sorunları belirleyerek bu sorunların çözüm yollarını bulmayı gerektirmektedir (Barth ve Demirtaş, 1997).

Sosyal Bilgiler Ulusal Konseyi'ne (NCSS'e) göre (1992) sosyal bilgilerin tanımı günümüze kadar değişmeden gelmiş görülmektedir. Sosyal bilgiler, yurttaşlık bilgilerini geliştirmek amacıyla insan bilimlerini ve toplum bilimlerini bir araya getirmektedir. Sosyal bilgiler, okullardaki ders programlarında bulunan sosyal bilimlerle

ilgili konularıyla birlikte insan bilimlerini, matematiđi ve doęa bilimlerini uygun konularla birlikte sistemli bir Őekilde incelemesini saęlamaktadır. Sosyal bilgilerin temel hedefi genę nesillerin, birlikte iletiŐim iinde oldukları dnyada kltr eŐitlilięini barındıran demokratik vatandaŐlar olarak toplum faydasını dikkate alan bilin sahibi bireyler olarak yetiŐmelerine katkı saęlamaktır (NCSS, 1994, s. 3; aktaran Dilek, 2016, s. 6).

Sosyal bilgiler dersinin ayrıntılı tanımı 2005 Sosyal Bilgiler Dersi ęretim Programı'nda grlmektedir.

“Sosyal bilgiler, bireyin toplumsal varoluŐunu gerekleŐtirmesine yardımcı olması hedefiyle; tarih, coęrafya, ekonomi, sosyoloji, antropoloji, psikoloji, felsefe, siyaset bilimi ve hukuk gibi sosyal bilimleri ve vatandaŐlık bilgisi konularını yansıtan ęrenme alanlarının bir nite ya da tema altında birleŐtirilmesini ieren, insanın sosyal ve fiziki evresiyle etkileŐiminin gemiŐ, bugn ve gelecek baęlamında incelendięi; toplu ęretim anlayıŐından hareketle oluŐturulmuŐ bir ilköęretim dersi” (MEB, 2005, s.51).

1739 sayılı Milli Eęitim Temel Kanunu'na gre sosyal bilgiler; vatanını seven, laik, doęal kaynakların farkında, bilgiye ulaŐan, demokratik, milli deęerlerini yaŐatan, eleŐtirel dŐnen, bilimsel dŐnme becerisine sahip, aędaŐ, milli bilince sahip, sorgulayan, hukukun stnlęn kavramıŐ, insan ve evre etkileŐimini kavrayabilen, milli ekonominin farkında olan, bilim ve teknolojik geliŐmelerin farkında, haklarını bilen ve sorumluluklarını bilen, bireysel ve toplumsal sorunları fark eden, insan hakları kavramlarını bilen, milli deęerlere ve evrensel deęerlere sahip ęrenciler yetiŐtirmeyi hedeflemektedir.

Sosyal bilgiler adalet, estetik, baęımsızlık, sorumluluk, duyarlılık, bilimsellik, yurtseverlik, yardımseverlik, eŐitlik, barıŐ, sevgi, doęruluk, dayanıŐma, alıŐkanlık ve aile birlięine nem verme gibi deęerleri de iine almaktadır (MEB, 2018).

## **2.2. Son ocukluk Dneminin GeliŐim zellikleri**

Drdnc sınıf ęrencileri 9-10 yaŐ aralıęında bulunmaktadır ve okul yılları olarak adlandırılan dneme denk gelmektedir. 6-12 yaŐ arası dnem genellikle okul yılları olarak adlandırılmaktadır (Gander ve Gandiner, 2004, s. 340). Bu dnem fiziksel

gelişim, bilişsel gelişim, duygusal gelişim ve sosyal gelişim olarak isimlendirilen birbirinden farklı gruba ayrılmaktadır.

### **2.2.1. Fiziksel Gelişim Özellikleri**

Psiko-motor gelişim, kişinin bedensel gelişmeyle beraber beynin ve omuriliğin gelişmesi neticesinde vücudun isteğine göre hareket yeteneği elde etmesidir (Doğanay, 1998: 19; Erden, 2001: 37; Akdere, 2003: 1; aktaran Pehlivan, 2011, s.18). Okul döneminde çocuklar, fiziksel yeteneklerini fark etmektedirler ve vücutları üzerinde kontrol yetenekleri gelişmektedir. Oyun oynarken bedenin kullanıldığı fiziki etkinlikler çoğalmaktadır (Bacanlı, 2001; aktaran Aral ve Baran, 2011).

8-10 yaş dönemi fiziksel özellikleri;

Bu dönemde sosyal çevrenin önem kazanmasıyla fiziksel yeteneklerin önem kazandığı görülmektedir. Kızlar erkelere göre daha hızlı gelişim gösterir. Fiziki aktiviteler önem kazanmaya başlar, daha enerjiktirler. Dönemin sonlarına doğru kızların ergenlik gelişiminin hızlandığı görülmektedir. Erkeklerin fiziki gelişim hızında yavaşlama görülmektedir. Kişisel temizliğin sorumluluğunu alabilmektelerdir (Özkan, 2007, s. 32).

### **2.2.2. Bilişsel Gelişim Özellikleri**

Çocuklar 8-10 yaş aralığında bilişsel olarak mantık içeren olayları anlamaya başlamaktadırlar. Nesnelere ilgili oluşturulan mantık nedenseli “somut işlemler dönemi” olarak isimlendirilmektedir. “Somut olarak adlandırılmasının nedeni, çocukların elle tutulabilen nesnelere hakkında neden ileri sürebilmeleri, mantıksal işlemler yapabilmeleridir. İşlemler olarak isimlendirilmesinin nedeniyse çocukların bir şeyi organize etmek ve sistemli bir yola koymak için zihinlerini çalıştırarak işlemler yapmasından kaynaklanmaktadır” (MEB, 2014, s.37). Bu yaşlardaki çocukların çözümlenmeyle ilgili davranışlarının arttığı görülmektedir. Bu dönemlerde çocuklar yeni bir şeyler bulmaktan mutlu olurlar. Aynı zamanda sanatsal yeteneklerinde de hızlı bir gelişim olmaktadır. Çocuklar, buldukları bu dönemde çoğu şeyi denerler (Aral ve Baran, 2011, s.146).

Bu dönem çocuklarında;

Süresi kısa olmayan ilişkileri olmaktadır. Plan program yaparlar ve konulara ilgi gösterirler. Olaylar arasındaki benzer durumları fark ederler. Hızlı ve kolay çözüm ihtiyacı olan durumlarda sonuca götürücü çözümler oluşturabilirler. Neden-sonuç ilişkilerini kavramaya başlarlar. Parayla ilişkili durumlar gelişir ve para olarak kullanmayı bilirler. Bir olayın olması için geçen vakit kavramı gelişir ve geleceğe yönelik plan yapabilirler (Özkan, 2007, s. 33).

Bu dönem çocukların bilgi ve becerileri somut olarak anladığı dönemdir. Çocuklar bu dönemde sebep-sonuç ilişkilerini anlayabilir, bir probleme rahatlıkla yeni ve özgün çözümler üretebilirler.

### **2.2.3. Duygusal ve Sosyal Gelişim Özellikleri**

İlkokul çocukları kendilerini daha çok yetenek ve yeterlilik gibi içsel özelliklerine göre tanımlarlar. Kendi görüşlerini ve yeteneklerini başkalarınınkini ile karşılaştırırlar. Bu bakış açısına göre arkadaşlık anlayışı değişim göstermektedir. İlkokuldaki çocuklar diğerlerinin duygularını da değerlendirebildikleri için arkadaşlık da karşılıklı davranma ve güven önem kazanır (Özkan, 2007, s. 21).

Çocuğun içinde olduğu akran grubundaki yaşananlar, çocukların yeni davranışlar edinmesine katkı sağlar. Akran grubundaki etkileşimlerle aile içinde görmediği bazı davranışlar elde eder. Grubun kurallarına uymayı ve gruptaki görevine göre davranmayı kavrar. Grubuyla iletişimin gelişmesi değişik rolleri denemesine imkân sağlayarak sosyal deneyiminin artmasını sağlar. Akran gruplarıyla çocukların çekingenlikleri azalır, sosyal uyumlulukları artar, duyguları gelişir ve daha sağlıklı bir birey olurlar. (Çağdaş, 1997; aktaran Aral ve Baran, 2011).

## **2.3. Oyun**

Oyun, insanın doğumundan ölümüne kadar hayatın her alanında yaşamla iç içe bir kavramdır. Eğitimde oyunların kullanımı ile oyun kavramı daha da önemli hale gelmiştir. İnsan yaşamının belli dönemlerinde oyun daha fazla önem arz etmektedir.

İlkokul çocuęu yařantılarının çoęunu oyunlařtırarak öğrenir. Çocuk okulda teneffüs saatlerinde arkadaşlarıyla planlı ve plansız oyunlar kurarak ilişkiler kurar. Bu bağlamda oyun kavramının anlamı ve tanımının açıklanması gerekli hale gelmiştir.

Oyunu kuramsal anlamda ilk kez tanımlayan Hollandalı tarihçi ve arařtırmacı J. Huizinga olmuřtur. Huizinga, oyuncu insan kavramını gündeme getirerek farklı bir bakış açısı oluřturmuřtur. Batı uygarlığının oyunun önemsiz oluřu görüřünü kökünden deęiřtirmiřtir. Huizinga'ya göre; oyun kültürden daha önce gelir ve kültürlerin çıkmasında önemli bir etkidir. Oyunda bir amaç vardır ve oyuncu bu amaca ulařmak ister. Oyun istekle, gönüllü yapılan bir eylemdir, ancak görevle birleřirse zorlama ve ödeve dönüşebilir. Oyun kendi içinde özgürdür. Gerçek dünyadan bağımsız ama oyunun içinde olunduęu bilinci oyuncularda mevcuttur. Oyuna geçiř, gerçek yařama bir ara veriř ve dinlenmedir. Oyun belirlenen sürede, belli bir mekânda bařlar ve oyun tekrarlanabilir. Gerilim oyuncuyu oyuna güdüler. Oyun sona erdięinde gerilim ve heyecanda sona erer. Oyun oynanırken oyuncular arasında gözle görünmeyen bir bağ vardır. Oyunda olan birey dıřarıyı görmez sadece oyuncularla iletiřim halindedir. Oyunun içinde dıřardakilerin günlük yařamın yeri yoktur. Oyun bir deęiřimdir, kendinden bařka bir kiři olmaktır. Huizinga'ya göre oyun; özgür bir harekettir, gündelik yařam oyunun dıřında bırakılır, ciddi deęildir ama oyuncu tamamıyla kendini oyuna vermiřtir, maddi çıkar ve kazanç yoktur, yeri ve zamanı bellidir, grup baęı vardır. Oyun yarışmak ve benzetmek üzerine kurulmuřtur (Ant, 1974, s. 27).

Türkçe'de oyun sözcüęü birçok anlamda kullanılmaktadır. Türk Dil Kurumu'nun güncel sözlüęünde; yeteneęi ve zekâyı geliřtiren güzel vakit geçirmeye yarayan eğlence, tiyatro ve sineme gibi sanat dallarında sanatçının yorumu, müzikle beraber gerçekleřtirilen hareketler, sergilenmek üzere hazırlanan eser, yetenek ve becerileri ilerletmek için gerçekleřtirilen her türlü yarışma, řařkınlık oluřturacak maharet, mücadele ettięi kiřiye karřı başarı saęlamak amacıyla gerçekleřtirilen hareketler anlamlarıyla tanımlanmıřtır ('oyun', TDK, 2022). Bu bağlamda, oyun kavramının tek bir anlamı bulunmamaktadır. TDK'nin sözlüęünde yetenek, tiyatro, müzikal etkinlik, yarışma eser, maharet, hamle anlamlarında kullanıldıęı görülmektedir.

Oyun yaşamın vazgeçilmez bir parçasıdır. Bireyi fiziksel bilişsel, sosyal, duygusal, olarak tüm yönleri ile geliştirir. Oyunun derslerde kullanılması oyun çağında bulunan çocuğun öğrenmeye karşı ilgisini artırır. Çocuk hayatında oyunla öğrendiği için öğrenme ve öğretme aşamasında oyunla öğretim uygulandığında, çocuk kendini rahat ve özgür hisseder. Oyun eğitimde verimliliğin artmasını sağlar. Oyun çocuğun kendini tanımaya ve ifade etmesine çevresiyle uyumlu ve barışık bir hayat sürmesine imkân sağlayan, birçok açıdan gelişimini destekleyen, hayatı anlamlandırmasına yardımcı olan çok yönlü etkinliklerdir (Karadeniz ve Er, 2021, s. 4).

Çocuk doğduğu anda çevresinden gördüklerini öğrenir ve oyunlar aracılığı ile öğrendiklerini sergiler. Çocuklar yaşlıları ile yaşantılarını oyunlaştırarak gerçekleştirir. Deneyimlerini oyunla eğlenceli hale getirerek zamanını geçirir. Çocuğun öğrenmelerini oyunla deneyimlemesi eğlenmesini sağlar. Bu anlamda oyun hoşça zaman geçmesine katkı sağlayan, uyulması gereken davranışları içeren eğlenceli etkinlikler olarak da tanımlanır (Özhan, 2005, s. 182).

Oyun çocuğun doğasında vardır. Çocuk zihninde var olanları oyunla somutlaştırır. Somutlaştırma oyun oynama şeklindedir. Çocuk için oyun çok önemlidir. Oyunu kurallı ya da kuralsız planlar ve uygular. Tek ya da grupta oyuna katılabilir. Oyun ciddi olmayan bir boş zaman eğlencesi değildir. Oyun ailelerin çocuklarına gösterebileceği somut ürün olmadığı gibi, öğrenme güdümlü de değildir. Oyun bir etkinlik ve bir harekettir. Bir ürünle sonuçlanması gerekmez (Aksoy ve Dere Çifçi, 2020, s. 2).

Oyun, çocukların en iyi bildiği alandır. Çocuk her durumda, her yerde ortama uygun bir oyun oynayabilir. Oyun tüm bireyler için zevk veren bir uğraş olarak görülmüştür. Çocuklar için öğrenme fırsatıdır. Çocuk öğrenme davranışlarını oyun vasıtasıyla geliştirir ve zenginleştirir. Oyun, çocukların eylem düzeyinde, düşünce ve duygularını ifade ettikleri, meraklarını giderecek araştırma ve gözlem yapma olanağı buldukları, yeni keşiflerde buldukları, nesnelere ve kişilerle etkileşim içinde buldukları haz verici bir etkinliktir. Oyun çocukların zorunlu değil gönüllü eylemidir. Oyun, çocukları fiziksel ve duygusal olarak rahatlattığı için zihinsel olarak da öğrenmeye elverişli bir ortam sağlar. Çocuklar oyun oynayarak bütün deneyim alanlarında gelişim gösterirler; bir başka deyişle oyun çocuğu geliştirir, ancak aynı zamanda oyunun

kendisi de gelişimsel bir süreçtir. Yani, çocukların yaşlarıyla paralel olarak oyunları da gelişir (MEB, 2013 s. 47).

Oyun; bireyin isteyerek özgür iradesi belirli kurallar çerçevesinde gerçekleştirilen eğlenceli, mutluluk verici kurmaca bir düzendir. Oyun konusunda bilim insanları değişik şekilde tanımlar yapmıştır. Piaget oyunu bir uyum olarak görür. Gross (1896)'a göre oyun bir pratiktir. İleriki zamanlarda karşı karşıya kalınacak davranışlar oyun oynanarak kazanılır. Caillois' e göre (1958) oyun, serbestçe kabul edilmiş, fakat bağlayıcı olan kurallara göre belli bir alan ve zaman süreci içinde sürdürülen gerilim ve eğlence duygularını içeren, gerçek hayattan farklı olduğu bilinci ile yapılan gönüllü bir hareket ya da faaliyettir. Montaigne (1533–1592) oyunu çocukların en gerçek uğraşları olarak tanımlamıştır. Montessori (1870–1952) de oyunu çocuğun işi olarak nitelendirmiştir. (MEB, 2014).

### **2.3.1. Oyunun Özellikleri**

Oyunun en önemli özellikleri şöyle sıralanabilir; Oyun zorlama ile gerçekleşmez. Oyun sembolik olarak gerçekleşir ve değişime açıktır. Oyuncular oyunda etkin rol alırlar. Oyun kurallar üzerine kurulmuştur. Oyun zevkli ve eğlencelidir. Çocuklar dışarıdan verilen ödül için değil oyun oynarken zevk aldığı için oynar. Oyun oynarken eğlendiği için oynar. Kendini oyun ile ifade eder (Aksoy ve Çiftçi, 2020, s. 3).

Oyunun özellikleri incelendiğinde çocuğun özgürce kendini ifade etme imkânı bulunduğu yaşantılarını zihninde tasarladığı oyunlara yansıttığı görülmektedir. Çocuk, hayatı oyunlar ile sembolleştirir. Oluşturduğu sembolik dünyada deneyimlerini tekrar tekrar yaşar. Oyunda tıpkı bir oyuncu gibi yer alır. Oyunu yönetir, oyuna aktif olarak katılır. Oyunda bulunan her çocuk bir rol üstlenmiştir. Üzerine düşen her rolü etkin bir şekilde gerçekleştirir. Çocuklar oyuna başlamadan kurallar koyar. Oyuna katılan çocuklar oyun kurallarını kabul ederek başlar. Oyunla çocuk dış dünyadan ayrı huzur verici eğlenceli bir ortama ulaşır.

### **2.3.2. Çocuk ve Oyun**

Çocuk ve oyun kavramını birbirinden ayrı düşünülmemektedir. Günlük yaşamda oyun çocuk için çok ciddi bir uğraştır. Çocukların uzmanlık alanıdır. Yetişkinler için de önemlidir. Yaşam boyu bireye zevk veren etkinlik olarak görülür. Çocuklara fiziksel, duygusal bilişsel olarak rahatlama ortamı sağlar. Çocukların gelişiminin büyük bir parçasıdır (MEB, 2013, 47). Oyun, çocuğun çok yönlü gelişimine imkân verir. Kendi deneyimleri ile keşfederek öğrenmesini sağlar ve öğrendiklerini uygulamasına fırsat verir.

Oyun oynamak isteyen çocuk için oyuncağın şekli ve nasıl olduğunun önemi yoktur. Beli bir amaca yönelik aldığı nesne önem taşır. Eline aldığı nesneyi tutar, ağzına götürüp tadına bakar, rastgele bir yere doğru atar, onu bir yerlere vurmaya çalışır ve bunlar gibi başka birçok hareket yapar. Böylece bilişsel, fiziksel, sosyal yönden gelişimini sağlar (Ataman, 2019, s. 338).

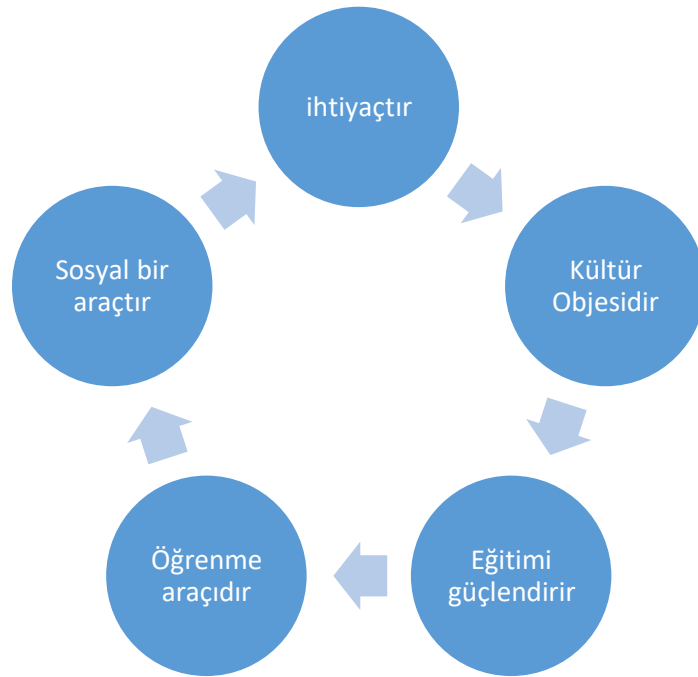
Çocuk oyunlar vasıtasıyla bir şeyler öğrenir. Oyun oynayarak yaşadığı hayatı ve kendisini tanır. Oyun çocuğun kendisini en iyi ifade ettiği yerlerden birisidir. Oyun içerisinde en hassas düşüncelerini şekillendirir. Çocuğun bir işi olan oyun aynı zamanda çocuğun dili gibidir. (MEB, 2013, s.15). Oyunlar çocukların sosyal davranışları öğrendiği ve denediği ortamlardır. Oyunlarla çocuklar sosyal davranışları öğrenir ve denerler. Oyun sırasında kuralları bozanlar ikaz edilmekte, sonrasında kural bozmaya devam etmeleri durumunda oyundan çıkarılmaktadırlar. Oyunlarda çocuklar öfkelerini kontrol etmeyi, birbirlerine yardım etmeyi öğrenirlerken aynı zamanda konuşma becerileri de kazanırlar (Babayiğit, 2016, s.72).

Çocuk en iyi akran grubunda etkili oyun oynar. Yaşlıları ile oynayan çocuk bilgi ve becerilerini daha iyi ortaya çıkarabilir. Buldukları yaş dönemi dikkate alındığında oyunun, çocukların kendilerini doğru bir şekilde ifade edebildikleri özgür bir alan olduğu görülmektedir. Akranlarının arasında olmanın verdiği rahatlık bu özgür ortamın oluşmasını sağlamaktadır. Rahat oldukları ortamlarda daha gerçekçi davrandıkları dikkate alınması gereken bir kavramdır (Karadeniz ve Er, 2021, s.3).

Oyun ilk çocukluk döneminde önemi büyük olan bir etkidir. Vaktinin önemli bir kısmını oyunlarla geçiren çocuklar çoğunlukla hayal gücünün etkin olduğu oyunları

oyunlar. Çocukların kendiyile aynı cinsiyete sahip büyükleriyle kurduğu etkileşim oyunlarda da kendisini gösterir. Kızlar oyunlarında annesi gibi davranma eğilimi sergiler. Bununla beraber yakın zamanda kendisini etkileyen rolleri de oynar. Çocukların kişilikleri bu tür durumlarla oluşmaya başlar. (Erden ve Akman, 2006; Tür, 1997; aktaran Aral ve Baran, 2011, s. 29). Yedi-on bir yaş aralığı çocuğun ev ortamından çıkıp okul ortamına girdiği dönemdir. Fiziki kabiliyetlerini fark ettikleri bu dönemde vücutlarındaki kontrollerinde artış olur. Oyun oynarken fiziki faaliyetler artmaya başlar. Arkadaş ortamında gerçekleşen etkinliklerle akranlarıyla uyum içinde olmayı öğrenir. Buradaki kazanımlar ileriki yıllarda gerçekleştirecekleri sosyal ilişkilere önemli katkı sağlar. Bu dönemde okumayı yazmayı ve hesap yapmayı öğrenir ve bunlar ömür boyunca temel ihtiyaçlarının giderilmesini sağlar. Gün boyu gerçekleşen olaylar çocukların dikkatini çekmeye başlar. Bunları kavrayabilmek amacıyla bazı temel kavramlar edinir (Bacanlı, 2001; aktaran Aral ve Baran, 2011, s. 30).

Oyunun çocuklar için ifade ettiği anlamsal bütünlük Sautot'a (2006) göre aşağıda görülmektedir (Karadeniz ve Er, 2021, s. 9).



Şekil 2.1. Oyunun anlamsal bütünlüğü

Oyun, çocuk için yemek içmek gibi temel ihtiyaçlardan biridir. Çocuğun psikolojik, sosyal, fiziksel ve bilişsel tüm alanlarını etkiler. Toplumsal yaşam içerisinde kendini ifade etmesine imkân veren sosyal bir araçtır. İçinde bulunduğu toplumun gelenek ve göreneklerini yansıtan bir kültür objesidir. Öğrenmeye başlayan çocuk için ilk öğrenme aracı oyundur. Bu yönüyle oyun eğitimi güçlendirir.

Oyun yaşadığımız dünyayı çocuğun dünyasına indirger. Çocuk gerçek dünyaya ilişkin soruların cevaplarını kendi dünyasında bulmaya çalışırken, sahip olduğu gelişim düzeyine uygun oyunlar kendisinde imkân bulur. Oyunlar çocukların dünyasında çağrıştırdığı ve oluşturduğu anlamsal yoğunluğu çözümlmek için büyük anlam ifade etmektedir (Karadeniz ve Er, 2021, s. 5).

### 2.3.3. Oyun Kuramları

Oyun kuramlarının 19. yüzyılın sonlarına doğru geliştiği görülmektedir. Kuramlar tek tek incelendiği takdirde; kuram hangi sosyal, bilişsel, kültürel veya fiziksel gereksinim ile açıklanırsa açıklansın, oyun neticesinde amaç kaygılardan kurtulup mutluluğa ve doyuma ulaşmaktır (Poyraz, 2011, s. 32).

Bu kuramlar; Huizinga Kuramı, Helenko Sistem Kuramı, Berlyne Kuramı, Heckhausen Kuramı, Klasik Oyun Kuramları, Dinamik Oyun Kuramları, Modern Oyun Kuramları olarak adlandırılmaktadır.

Huizinga Kuramı: Hollandalı tarihçi Johan Huizinga teorisine göre, oyunlar değişik ortamlardan çıkmayıp kültürlerin şekillenmesinde etkin bir özelliktir (Pehlivan, 2011, s. 31). Yapımcı düşünen ve oyuncu insan kavramlarını çıkarmıştır. Huizinga oyunu doğuştan gelen bir yetenek ya da bir tepki olmayıp belirli fonksiyonlara sahip bir etkinlik olarak görür. Huizinga'ya göre oyun kişinin kendi istemesiyle, kendi özgür iradesiyle gerçekleştirdiği çalışmadır. Zor kullanma durumu olamaz. Oyunlar sürekli tekrar edilebilir ve bağımsızdırlar (And, 1974, s. 13-14). "Çünkü Huizinga'ya göre mitos ve ritüelin içeriği hukuk, terim, kar, sanat ve bilimdir yani antropologlar, dil bilimciler, psikologlar, halk bilimciler bunların hepsinin kökenine mitos ve ritüel hakimdir." Daha sonrasında Hall (1908)'de bu düşüncüyü destekler. Oyunların

kökeninde toplumların kültür gelişiminin olduğunu ifade eder (Özdoğan,1997; 95; aktaran Poyraz, 2011, s. 32).

Homo Ludens (oyuncu insan) kavramını ileri süren Hiuzinga oyunu öncelikler arasında alınması gereken bir faaliyet olarak değerlendirir. Hiuzinga görüşlerinde oyuna vermiş olduğu önem diğer görüşlerden daha öne çıkmıştır (And, 1974, s. 318).

Helenko Sistem Kuramı: Helenko (1958) oyunu kişi ile etkileşimde bulunduğu çevre arasında bir bağlantı şeklinde ele alır. Helenko kişilerin çevreleriyle bir sistem oluşturduğunu belirtir. Helenko'ya iki kutuplu olan sistemin bir kutbunda insan diğer kutbunda çevre vardır ve insan özne çevre nesne durumdadır. Helenko nesnenin bir eşya ya da bir düşünce olması durumunda buna primer sistem, nesnenin bir insan ise buna da sosyal sistem adını vermektedir. Seçimler çocuk tarafından özgürce yapılmalıdır (Doğanay, 2002: 15; aktaran Pehlivan, 2011, s. 32). Sistem içerisindeki çocuk oyun ortamları arasında istediği gibi geçiş yaparak bazı olumsuzlukları etkisiz hale getirebilir. Örneğin, çocuk yatağına uzanır ve 15 dakikalığına kitap okumaya başlar. Ancak çocuk kitabın etkisine kendisini kaptırır ve dünyayı unuttur. Sistem (çocuk-kitap) rahat bir ortam içindedir. Burada oyundan oyun davranışından bahsedilebilir. Bir süre geçtiğinde çocuğun ebeveynlerinden birisi çocuğun odasına girer ve ona uyuması gerektiğini ifade eder. Kitaba dalan çocuk ise annesinden kitabı biraz daha okumak için izin ister. Sonrasında yatağına söz verir. Burada annesi ile anlaşma yapmıştır. Bir süre sonra çocuk anlaşmayı unutup okuma davranışına devam eder. Burada çocuk tekrar oyun davranışına girmiştir. Sistem içinde özne sistemin oyun olup olmadığına karar verebilir. Dışardan biri oyun davranışı hakkında karar veremez (Poyraz, 2011, s. 32).

Berlyne Kuramı: Bu yaklaşım açısından oyun, yenilikler edinme davranışlarıyla ilişkili ve uyarılmış isteklerinin yerine getirilmesi biçiminde ele alınmaktadır. Bundan dolayı çocuklar içinden gelen davranışlarla hareket etmeye başlarlar. Berlyne göre vücutla ilgili ihtiyaçlar dışarıdan alınan nesnelere karşılanabilirken, içten kaynaklı olan istekler tatmin duygularını da beraberlerinde getirirler. Berlyne kuramına göre uyarıcılar olması gerekenden çok olur ya da az olursa, organizma uyarıcıları dengeleme yoluna gidebilmektedir (Poyraz, 2011, s. 34).

Berlyne organizmanın pasif olmayıp çevresiyle sürekli etkileşim içinde olduğunu belirtmektedir. Bundan yola çıkarak “heyecan arama” kavramını ileri sürmüştür. Bu duruma göre sabit durmak organizmanın yapısına uygun değildir (Özdoğan, 2000, 102; aktaran Pehlivan, 2011, s. 32).

Heckhausen Kuramı: Heckhausen, “heyecan arama kuramına” bağlı olarak “genel davranış modelini” oyuna uyarlamıştır. Heckhausen’e göre, bir kişi içinde bir gerilim yaşar veya bir korkuya kapılırsa, korkularından ve endişelerden uzak kalmak için oyun oynamayı tercih eder. Oyunla rahatlar (Özdoğan, 2000, s. 103; aktaran Pehlivan, 2011, s. 32). Eğer oyunda fazla dikkat toplamak gerekiyorsa yarış varsa organizma gergindir. Heyecan ve korku oyunda artar. Bu durumda oyun oynayan birey bıkmadan, yorulmadan uzunca bir vakit oyun oynamayı sürdürebilir. Oynanan oyun ortamındaki atmosferin etkisiyle organizma üzerindeki gerilimi azaltmaktadır (Poyraz, 2011, s. 33). Bu modelin psikolojik rahatlamada, yenilik yapılmasında ve hayali oyunlarda kullanılmakta olduğu ifade edilmektedir (Poyraz, 2003, s. 34; aktaran Pehlivan, 2011, s. 32).

### **2.3.3.1. Klasik Oyun Kuramları**

#### **1. Alışma Kuramı**

Karl Gross (1899)’un geliştirmiş olduğu bir kuramdır. Oyunlar bilinçsizce çocuğun içinden gelir ve hayatta gereklilik arz eden bilgiler ve beceriler oyunla elde edilir. Sosyal hayattaki kuralların içselleştirilmesinde, yaşamda gereken bilgilerin elde edilmesinde ve gereken etkinliklerin gerçekleştirilmesinde fayda sağlar (And, 1974, s.14). Çocuklar bu oyunlarla büyüdükleri zamanki hayatlarındaki rolleri için beceri ve deneyim kazanırlar (Pehlivan, 2011, s. 33). Gross’un teorisine göre çocukların oynadıkları oyunlar ile büyüklerin eğlenme amacıyla oynadıkları oyunlar birbirlerinden farklıdır. Çocuklara göre oyun bir görevi yerine getirme gerekliliğinden doğmayıp içinden gelen dürtüden doğan bir etkinliktir (Tezel, Şahin 1993; Özdoğan 1997:95; aktaran Poyraz, 2011, s. 36). İçgüdü kuramına göre oyun, içinden gelen duygularla gerçekleştirilen eylemdir. Kişinin hayatında gereken bilgi ve deneyimler oyun içerisindeki olaylar yoluyla elde edilmektedir.

## 2. Kuvvet Fazlalığı Kuramı

19. yüzyılda H. Spencer ve Schiller'in temsil ettiği bir kuramdır. Bu kurama göre organizma biriktirdiği enerjiyi belli bir amaca göre yapılan etkinlikler ve herhangi bir amaç gütmeyen oyunlar yoluyla harcamaktadır. Kuvvet fazlalığı kuramına göre, bütün canlıların ihtiyaçlarının giderilmesi için enerji ihtiyacı vardır. İhtiyaçların çoğalmasıyla birlikte enerji ihtiyacı da artar ve artan enerji de zamanla organizmaya baskı yapar. Oyun ise bu enerjiyi dışarı atarak baskıdan kurtulur. Fazla enerjisini oyun oynayarak dışarı atan çocuk iç gerginliğinden kurtulur ve rahatlar (Pehlivan, 2011, s. 33).

Spencer'e göre oyun ihtiyaç fazlası enerjinin harcanmasının bir yoludur. Sağlığı yerinde olan çocuklar diğerlerine göre fazla oyun oynamaktadır. Spencer'in düşüncesine göre bir kişi neslinin geldiği atalarının geçirdiği gelişmeleri yaşayacaktır. Oyun nesilden nesile aktarılan eski ve lüzumsuz tutumların organizmaca bırakılmasıyla bireyin iş yapmaya hazır hale gelmesidir (Poraz, 2011, s. 35). Fazla enerjiyi harcama kuramı oyunu çocukların sahip oldukları enerjinin fazlasının dışarı atılması olarak görmektedir. Ancak çocuk hastalandığı durumlarda niçin oyun oynamayı bıraktığını açıklayamamaktadır (Babayiğit, 2016, s. 97).

## 3. Gerginliği Giderme Kuramı

Hollandalı eğitimci Herzinger'e ait bir kuramdır. Bu kurama göre oyun tükenen enerjiyi yeniden kazanmak için oynanmaktadır. Kişi fiziki ve psikolojik sıkıntılarını oyun oynayarak çözmektedir. Önceki topluluklarda yapılan şenlikler, oluşan sıkıntıları çözmeye aracı olarak kullanılmıştır. Günümüzde bu düşüncenin "psikodrama" adıyla uygulandığı görülmektedir (Pehlivan, 2011, s. 33).

## 4. Yeniden Üretme Kuramı

Moriltz Lozarus (1883) ve Patrick (1916) bu teoriyi geliştirmiştir. Yeniden üretme kuramına göre oyun çalışma sırasında kaybedilen enerjinin yeniden kazanılması amacıyla oynanmaktadır. Oyun yoluyla kaybedilen enerji kazanılabilir (Poyraz, 2011, s. 35). Yorulduğu bir zaman sürecinin sonrasında kişinin istirahat etmesini ve oyunun

“fazla enerji kuramından” farklı olarak enerjiyi çoğaltmak için gerçekleştiği fikrini savunmaktadır. Kuram oyunları açıklama konusunda yeterli görülmemiştir (Filiz, 2008, s. 159; aktaran Babayiğit, 2016, s. 89).

### 2.3.3.2. Dinamik Oyun Kuramı

Dinamik kuramları Freud, Piaget, Vygotsky gibi bilim insanları üretmiştir. Dinamik oyun kuramları oyunu içerik açısından incelemiştir. Bazı kaynaklarda çağdaş oyun kuramları olarak da geçmektedir.

#### 1. Psikanalistik Oyun Kuramı

Psikanalistik Oyun Kuramı temsilcisi Freud'dur. Freud oyun oynamanın çocuklardaki duygu gelişimdeki etkileri konusuna odaklanmıştır. Freud'a göre oyun çocuğu yaşadığı olumsuz olaylardan etkilenmemesi için gerçekleşmesi gereken önemli bir etkinliktir. Oyun oynayan çocukları gözlemleyerek onların iç dünyalarını öğrenme fırsatı elde etmiştir. Freud'un “Çocuğun oyunu düşler ve sinirsel belirtiler gibi açıklanabilir ve yorumlanabilir.” sözleri çocuk psikologlarına oyunla tedavi yöntemi uygulamasının önünü açmıştır. Psikanalistik teorisyenleri oyunu psikolojik tedaviler için önemli bir araç olarak kullanmışlar ve çocukları anlamak için çok etkili bulmuşlardır (Poyraz, 2011, s. 36). Psikanalistik oyun kuramını Freud ilk defa kullanmaya başlamıştır. Psikanalistik oyun kuramı çocuğun oyunda psikolojik durumunu ortaya çıkardığı düşüncesini savunur. Bu duruma göre çocuğun iç dünyasının tanınması için oyun önemli bilgiler veren bir araçtır (Babayiğit, 2016, s. 91).

#### 2. Piaget Oyun Kuramı

Kuram Piaget ve Vygotsky'nin savundukları bir kuramdır. Piaget oyun gelişimi ile zihin gelişiminin birbiriyle doğru orantılı olduğunu öne sürer. Piaget oyun gelişimini “alıştırma oyunları, taklidi oyun ve kurallı oyun” olarak 3 aşamaya ayırır. Alıştırmalı oyunun birinci ve en göze çarpan özelliği psikomotor etkinlikler ve yenilemelerdir. İkinci evrede temsili bir işlem gerekir çocuk kuralları tam kavrayamaz. Üçüncü evrede ise daha ileri zihinsel faaliyetler gerektirir. Bu evrede kurallı oyunlar oynanır (Poyraz,

2011, s. 36). Bu dönemler basitten karmaşığa doğrudur. Her çocuk bu evrelerden geçer (Pehlivan, 2011, s. 34).

Bedensel olgunlaşma sürecinde ve bilişsel gelişim sürecinde önemli unsurlardan birisi oyundur. Piaget'e göre oyun zihin gelişimini olumlu yönde destekler. Bununla beraber uyumda ve özümlemede zihin gelişiminin gerekliliğini belirtir. Özümleme (asimilasyon), kişinin ilk defa karşılaştığı olayları karşılama kabiliyeti ya da kendisiyle uyumlu hale getirme yeteneğidir. Uyum (accomodasyon), kişinin yenilikleri kabullenebilmesi için kendisindeki değişim ve hareketler dizisidir. Kişinin kendisini alıştırmayı uyum sağlama etkinliğidir (Filiz, 2008, s. 160; aktaran Babayigit, 2016, s. 91).

Vygotsky, oyunun kökeni ve rolüne dair açıklamalarda bulunmuştur. Vygotsky açısından oyun, çocukluğun ilk dönemlerinde oluşan ve hayata geçirilemeyen taleplere yönelik bir tepki şeklinde ortaya çıkmaktadır. Oyun vasıtasıyla çocuk istediklerini gerçekleştirebilmektedir. Oyun düş gücünü ortaya çıkarmaktadır. Oyun icat edilmiş değildir çocuk tarafından geliştirilen bir etkinliktir. Bu etkinlik hayatın içindeki gerçek durumlarla ilgili olayları, bunların yönetilmesini ve kurallarının uygulanmasını içermekte olup çocuğun yaşadığı çevreden edindiği bilgilerle sınırlıdır. Vygotsky, oyunu çocuğun zihin gelişiminin bir sonucu olarak görmektedir ve sembolik ve dramatik oyunun çocuğu bilişsel olarak geliştirdiğini belirtmektedir (Pehlivan, 2011, s. 38).

Piaget'nin ve Vygotsky'in oyunu zihinsel gelişim ürünü olarak görmektedirler. Piaget'e göre oyun zihinde belirli aşamalardan geçerek çocuğun olgunlaşmasını sağlar. Vygotsky' e göre oyun çocuk yaşamda gerçekleştiremediği eylemlerini oyun aracılığı ile gerçekleştirir. Böylece öğrenmelerini oyun aracılığı ile gerçekleştirir ve oyun çocuğun gelişimine katkıda bulunur.

#### **2.4. Oyunun Çocuk Gelişimine Etkileri**

Çocukların duygusal, fiziksel, zihinsel yönden gelişmesinde oyunların önemi büyüktür. Bununla birlikte dil yeteneklerinin gelişmesinde de oyun önemli bir etkidir. Oyun çocukların ihtiyaç duyduğu bireysel ve sosyal becerilerinin gelişimini

sağlar, zihinsel ve duyuşal gelişmeyi hızlandırır (Cheng, 2001; aktaran Balat Uyanık, 2013, s. 65).

#### **2.4.1. Fiziksel Gelişime Etkisi**

Oyun oynarken çocuklar hareketli oldukları için yorulduklarını fark etmeden vücutlarını çalıştırmış olurlar. Yapılan bu hareketler büyük kasların ve küçük kasların gelişmesine yardım eder. Okula gitmeden önceki dönemlerde çocuklar büyük kaslarla ve küçük kaslarla değişik hareketler yaparlar (MEB, 2014, s. 8). Böylece psikomotor yeteneklerinde gelişmeler olur. Vücuttaki kaslar önceden bildiği davranışları yeni öğrendiği hareketlere nazaran kolayca yapar. Böylece kasların gelişimi hızlanır ve kaslar daha da güç kazanır (Pika, 2004; aktaran Poyraz, 2011, s. 36).

Oyunun kapalı olmayan, güneş alan açık mekânlarda oynanması çocukların hem temiz hava almasını sağlar hem de güneşten daha fazla faydalanmalarını sağlar. Bu durum da gelişimlerine olumlu katkı yapar. Açık havalarda oynanan oyunlar sayesinde beden gelişiminde gereken unsurlar doğal olarak alınır. Yapılan hareketlerle vücut içerisindeki fizyolojik aktiviteler gerektiği biçimde gerçekleşir ve terlemeyle vücutta oluşan atık maddeler dışarı atılarak vücut temizlenir. Böylece oyun sonunda kişi fiziksel yönden de rahatlamış olur (Poyraz, 2011, s. 36). Oyun oynayarak çocuk hareket yeteneklerini kontrolü altına almaya başlar. Oyun için gerekli olan hareketlerin belli bir periyotta tekrarlanması beden aktivitesinin artmasına katkı sağlar. Periyodik hareketler kaslar tarafından da ezberlenmesiyle günlük yaşamdaki hareketlere hız ve denge kazandırır. Oyunlarda kullanılan değişik eşya ve araçlar çocuğun beceri gelişimini artırır. Örneğin oyun hamuruyla el-göz uyumu, atlamayla denge, koşmayla hız gibi yetenekleri gelişim gösterir. Yapılan hareketler vücuda esneklik kazandırır, dikkatini toplama zamanını uzatır ve organlar arasındaki uyumu tesis eder (MEB, 2014, s. 9).

Oyundaki faaliyetler sırasındaki hareket tepkileri hızlı, uyumlu ve olması gereken becerilerin elde edilmesine yardımcı olmaktadır. Oyunlarla çocuklar bedenlerinin dünyadaki tesirini ve kontrolünü anlamaktadır. Küçük ince araçlarla oynanan oyunlar ve yapılan etkinlikler “ince motor becerileri” gelişimini artırırken büyük araçlarla

oyunanan oyunlar “kaba motor becerileri” gelişimini artırmaktadır. Bu şekilde çocukların beden imaj ve yetenekleriyle ilgili özgüvenleri artmaktadır. Aynı zamanda oyunlar sayesinde, çocuğun organları arasında eş güdüm ve denge sağlanarak devinimlerinde esneme elde edilebilmektedir (Pehlivan, 2011, s. 18).

#### **2.4.2. Sosyal Gelişime Etkisi**

Oyun toplumsal davranışların öğrenilip öğretildiği bir alandır. Çocuk oyundayken küçük bir toplulukta bulunmakta ve bu toplulukta iş birliğini, yardım etmeyi, paylaşım yapmayı ve herkesi ilgilendiren problemlere herkesin memnun olacağı çözüm yolları bulmayı öğrenmektedir. Çocuklar arasında ortak bir iletişim oluşur. Bunun sonucu oyun grupları oluşur. Oyunların yapısının gerektirdiği şekilde disiplinlere uyum sağlayan çocuklar yaşadıkları sosyal hayatın kurallarına da uyum sağlamaya alışır. Birbirini yenme üzerine kurulan oyunlarda yenilen çocuk yenilgiyi kabul etmeyi, yenilgi durumunda sakin olmayı ve rakibine saygılı davranmayı öğrenir. Akranlarıyla oynamak çocuklara iş birliğini ve sosyal yaşamdaki kurallara uygun davranmayı öğretir. Oyunlarla sosyal hayata uyum sağlamayı öğrenen çocuk ben ve diğerlerinin farkına varır. Yeri geldiğinde vermeyi yeri geldiğinde almayı bu sayede öğrenir (Pehlivan, 2011, s. 23).

Çocuk sosyal hayat normlarını ve gerekliliklerini oyunlarla en basit ve kimseye zarar vermeyecek biçimde öğrenir. Oyunla çocuk;

- Bir sırada beklemeyi,
- Bir şeyleri paylaşmayı,
- Diğer insanların haklarına saygılı olmayı,
- Hakkına ve eşyasına sahip çıkmayı,
- Kurallara ve sınırlara saygılı olmayı,
- Düzenli yaşamayı ve temiz olma alışkanlığı edinmeyi,

- Anlatılanları içselleştirmeyi öğrenir. Oyun esnasında kendisini anlatabilmeyi öğrenir (MEB, 2014, s. 9).

Çocuk oyun oynayarak ileriki hayattaki rolünü kavramaya başlar. Oyunla arkadaşlarını ve onlarla olan ilişkilerini tanır. Genellikle çocukları oynadıkları oyunlar evcilik oyunu, blok oyunları, hayali oyunlar ve dramatik oyunlar şeklinde olmaktadır. Oyunlar genellikle büyüklerin yaşantısını anlamaya yönelik olmaktadır. Oyun esnasında çocukların rol yaşları ilerledikçe buna bağlı olarak arkadaşları ile iletişimi de daha olumlu olmaktadır (Poyraz, 2011, s. 41).

### **2.4.3. Duygusal Gelişime Etkisi**

Çocuğun ruh sağlığının iyi olması için çocuğu sevmek ve ona oyun oynama imkânı sağlamak gerekmektedir. Çocukların ruh sağlığı bakımından oyun oldukça önemlidir ve duygusal ilişki başlaması için en uygun ortamı oyunlar hazırlamaktadır. Oyun ile çocukların duygusal yaşama arasında bir ilişki olduğunu ilk ortaya koyan Freud olmuştur. Oyun sürecinde çocuk kendine ait dünyada özgürce davranarak duygusal rahatlama fırsatı yakalar. Oyunların çocuktaki duygusal gelişime bakıldığında, çocuğun duygularını denetlemeyi öğrendiği, kendisini ifade etmeyi öğrendiği, sorunlarını dile getirmeyi öğrendiği, kendine olan güveninin arttığı ve estetik beğenilerinde gelişme olduğu görülmektedir (Poyraz, 2011, s. 40).

Oyunla çocuk duygularını ifade eder. Çevresinde yaşadığı ilişkilerinde onda bıraktığı etkileri oyun oynarken yansıtır. Annesinin bağırmasından etkilenen çocuk, annesine cevap veremezken oyun yoluyla duygusunu ifade edebilir. Dolayısı ile oyun çocuğun duygusal boşalmasını sağlar. Çocuk sorunlarını oyun yoluyla yansıtmaktadır. Bundan dolayı oyunlar gözlemlenerek çocuk hakkında bilgi elde edilebilir. Fakat burada dikkat edilmesi gereken konu 2-5 yaş arası çocukları değerlendiren kişilerin pedagojik bilgiye sahip olmaları veya o yaşlardaki çocukların gelişimiyle ilgili uzunca bir zaman bu alanda çalışmış olması gerekmektedir. Oyunlarda dikkat çekici bir durum gözlemlenirse konunun uzmanlarıyla görüşülüp onlardan destek alınması gereklidir (Özkan, 2007, s. 207).

Çocuk kendini oyunla ortaya koyar (Güneş, 2015, s. 3). Büyükler mümkün olduğunca çocukların oyunlarına katılım göstermelidirler. Acı, tatlı, sevinç, keder, sevgi, güven gibi birçok duyguyu çocuklar oyun yoluyla öğrenmektedirler. Oyunlarda çocuk anne rolünde ise kendi annesinin davranışlarını, baba rolünde ise babasının davranışlarını, öğretmen rolünde ise öğretmenin davranışlarını ortaya koymaktadır. Oyunda çocuk duygu içerikli problemlerini yansıtabilmektedir (Pehlivan, 2011, s. 29).

#### **2.4.4. Bilişsel Gelişime Etkisi**

Oyun oynarken çocuk çevresini keşfeder, dünyasını tanır ve merak duygusunu giderir. Hafızada tutabilme, hatırlayabilme, adlandırabilme, eşleştirebilme ve ilişkilendirebilme gibi yetenekleri oyunlarla geliştirir. Mantıklı kararlar vermeyi öğrenerek neden-sonuç ilişkisi oluşturmayı kavrar. Dikkat toplama, bir hedefe yönelme, oluşan problemleri görüp çözüm yolları bulmayı öğrenir (Özkan, 2007, s. 205). Oyunun zihin gelişimine etkileri şöyle sıralanmaktadır;

- Fiziksel büyüklüklerin (kütle, ağırlık, hacim, renk gibi) kavranmasını sağlar.
- Katı bir maddenin erimesi, ıslak bir maddenin kurumması, sıvı bir maddenin buharlaşması, sıcak bir maddenin soğuması gibi doğa olayların öğrenilmesinde etkilidir.
- Problem çözüm sürecindeki analitik süreçlerin işleyişinin hızlanmasını sağlar (Doğanay, 2002,13; aktaran Pehlivan, 2011, s.21).

Çocukların zihin gelişimine pozitif yönde katkı yapan zihinsel faaliyetlerini artıran oyunlar doğru zamanda uygulanmalıdır. Oyun materyalleriyle oynamak sosyal bir etkinlik şeklinde algılanmasına karşılık zihin gelişimine etkisi daha çok olmaktadır (Poyraz, 2011, s. 38).

#### **2.4.5. Dil Gelişimine Etkisi**

Bir kültür aracı olan dil çocuğun yaşadığı sosyal ve fiziksel çevresi hakkında bilgi verir. Fikirlerin ilerlemesi dil ile belli olur. Düşünceler genellenir, genellenen

düşüncelerden kavram ve kelimeleri oluşur. Kelimeler objeler ve kavramlarla ses arasındaki bağlantıyı oluştururlar. Kelimeler kavram ve objelerin simgesidir. Dil, kelime, sözcük ve kavramlar fikirlerin zihinde şekillenmesini sağlayan görüntüsüdür (Aral ve Baran, 2011, s. 75).

Oyunda çocuk dili kullanmak zorundadır. Bir çocuğun yaşamının büyük bir kısmını kaplayan oyunda, diğer çocuklarla etkileşim içinde olmak için dil kullanması zorunludur. Dildeki gelişmeyi oyunların büyük bir çoğunluğu desteklemektedir. En başta sembol içeren oyunlar, ev hayatıyla ilgili oyunlar ve başka oyunlar dili etkili ve verimli bir şekilde kullanmayı gerektirir. Böylece dil kullanma becerilerinde artış görülür. Oyunlar aracılığıyla kendini anlatabilmekle birlikte diğer kişileri anlamayı öğrenirken zihnindeki kelime sayısında da artış görülür (MEB, 2014, s.11).

Çocuklarda dil gelişimi oyunlar tarafından desteklenmektedir. Oyunlarla çocuk kelime haznesini genişletir, rahatlıkla konuşmaya başlar, düşündüklerini daha rahat bir şekilde ifade eder, farklı bilgi elde etmeye başlar, araçları tanır ve onları kullanmayı öğrenir. Oyun sırasında dil, söz ile anlatılanları anlayabilmeyi, farklı kelimeler elde etmeyi, düşünceyi ifade etmeyi, bir sorunu çözebilmeyi, tahmin yürütebilmeyi ve bilgilerini diğer çocuklara iletmeyi sağlar (Pehlivan, 2011, s. 26).

## **2.5. Oyun Evreleri**

### **2.5.1. Piaget'e Göre Zihinsel Oyunun Evreleri**

Birçok araştırmacı oyunun evrelerini incelemiştir. Bunlardan en öne çıkanı Piaget olmuştur. Piaget oyunu zihinsel açıdan incelemiştir. Piaget zihinsel oyunun evreleri üç başlık altında açıklamıştır (Pehlivan, 2011, s. 38). Bunlar;

1. Alıştırma Oyunları
2. Simgesel Oyunlar
3. Kurallı Oyunlar

### 1. Alıştırma Oyunları

Oyunlar, çocuğun gelişimi içindeki “duyusal motor dönem” şeklinde ifade edilen ortalama 2 yaşına gelinceye kadarki bölüme karşılık gelir (Pehlivan, 2011, s. 36). Hareket faaliyetleri ve tekrarlamalar alıştırma oyunlarının en dikkat çeken özelliklerindedir. Çocuk bu devrede hareketlenmeye başlar ve bakma, emme, ellerini açma kapama gibi kolay davranışları oluşturur. Bu davranışların iyice öğrenilmesinden sonra yeni davranışların kazanılması gelmektedir. Zihin gelişiminde duyu organlarıyla etraftan algıladığı uyarıcıları bir araya getirerek gruplandırmaya çalışır (Poyraz, 2011, s. 36).

### 2. Simgesel Oyunlar

Simgesel oyunlar dönemi 2-8 yaşları arası evreyi kapsar. Bu dönemde oynanan oyun içerikleri örneklerden semboller ve varsayımlar boyutuna kadar değişiklik göstermektedir. Hareketler aracılığıyla kendi hakikatlerinin yaşamasını sağlamaktadır (Pehlivan, 2011, s. 36). Bu durumun en bariz göstergesi sanki varmış türü oyunlar olarak görülmektedir. Bireyin bir mekânda oluşturduğu evcilik oyunu bu türdendir. Çocuk dili yeterince gelişmediği için düşüncelerini oyun aracılığı ile anlatmaktadır. Anlatamadığında mental semboller ve davranışlar tekrarlanarak içselleştirmektedir (Poyraz, 2011, s. 36).

### 3. Kurallı Oyunlar

Kurallı oyun türleri üst seviye zihin aktivitesi içerir. Kurallı oyun döneminde çocuklar kendiliğinden yetişkin oyunlarını oynamaya başlarlar. Bunlar 7 ile 8 yaş arasında oluşmaya başlar (Filiz, 2008, s. 161; aktaran Babayiğit, 2016, s. 94). Çocuğu sosyalleşmeye yöneltir. Yaş ilerledikçe yerini kurallı oyunlara bırakır (Pehlivan, 2011, s. 38). Oyun oynama evreleri incelendiği çocukların kurallı oyunları 7-11 yaş aralığında oynadığı görülmektedir.

#### **2.5.2. Parten'a Göre Sosyal Oyunun Evreleri**

Parten (1963) çocuğun oyununu beş aşamada incelemiş ve sosyal gelişimine etkisi üzerinde yoğunlaşmıştır. Oyun esnasında çocuğun ne ile oynadığından ziyade önem taşıyan durum nasıl oynadığıdır. Evreler taşıdıkları özellik yönünden farklılık gösterirler. Parten'in oyun evreleri; "Tek başına oyun dönemi, Oyunu izleme dönemi, Paralel oyun dönemi, İşbirliğine dayalı oyun dönemi, Kooperatif oyun ve Kurallı oyun dönemi" şeklindedir (Poyraz, 2011, s. 45).

#### 1. Tek başına oyun dönemi

Tek başına oyun evresi 0-2 yaş arası dönemi kapsar. Çocuk başlarda kendi kendisiyle oynamayı sever ve daha çok organlarına ilgi gösterir. Diğer kişilerle etkileşime geçemez. Çünkü gerek dil yönünden olsun gerekse bilişsel yönden olsun yeterli olgunluğa ulaşamamıştır. Tek başına oyun evresinde objeleri eline alması, ağzına alması, onları atarak seyretmesi ve çıkan sesleri duyması onun açısından bir oyun olmaktadır (MEB, 2014, s. 17).

#### 2. Oyunu izleme dönemi

Bu dönem tek başına oyun aşamasından, ilgisinin oynayan diğer çocukların oyunlarıyla ilgilenmesiyle fark edilebilir (Filiz, 2008, s. 161; aktaran Babayiğit, 2016, s. 68). Çocuğun oyuna katılmadan izlediği dönemdir. İki yaş civarı görülen oyun davranışlarından. Çocuk oyuna fiilen katılmaz ancak izler. Çocuk oyunu izlerken aynı zamanda eğlenir (Poyraz, 2011, s. 46).

#### 3. Paralel oyun dönemi

Paralel oyun grup oyunlarına geçişte köprü görevi görür. Bu dönemde çocuk yalnız oynamayı bırakmak ister. Oyunda oynayan çocuklar arasında iletişim çok iyi değildir ancak toplumsallaşma başlamıştır. Bu dönemde iş birliğine dayalı oyunlar oynamaya başlanmıştır (Poyraz, 2011, s. 48).

#### 4. İşbirliğine dayalı oyun dönemi

Üç yaşının sonrasında iş birliğine dayalı olan oyun dönemi başlar. İlk önceleri az sayıda çocuklar grupça oynar daha sonraki yıllarda grup üye sayısı artar. İlgilerine göre değişik vakitlerde değişik ekipler arasında olabilirler. Aile dışındaki çevreyi tanımaya başlar ve bu çevreyle iletişime geçmesiyle de sosyalleşme başlamış olur. Sosyalleşmek için akran gruplarına yönelme önemli bir unsurdur. Üç yaşındaki bir çocuk akranlarıyla kolay iletişim kurar. Buna karşılık ilişki uzun süre devam etmez (Kandır, 2003; aktaran Aral ve Baran, 2011, s. 30).

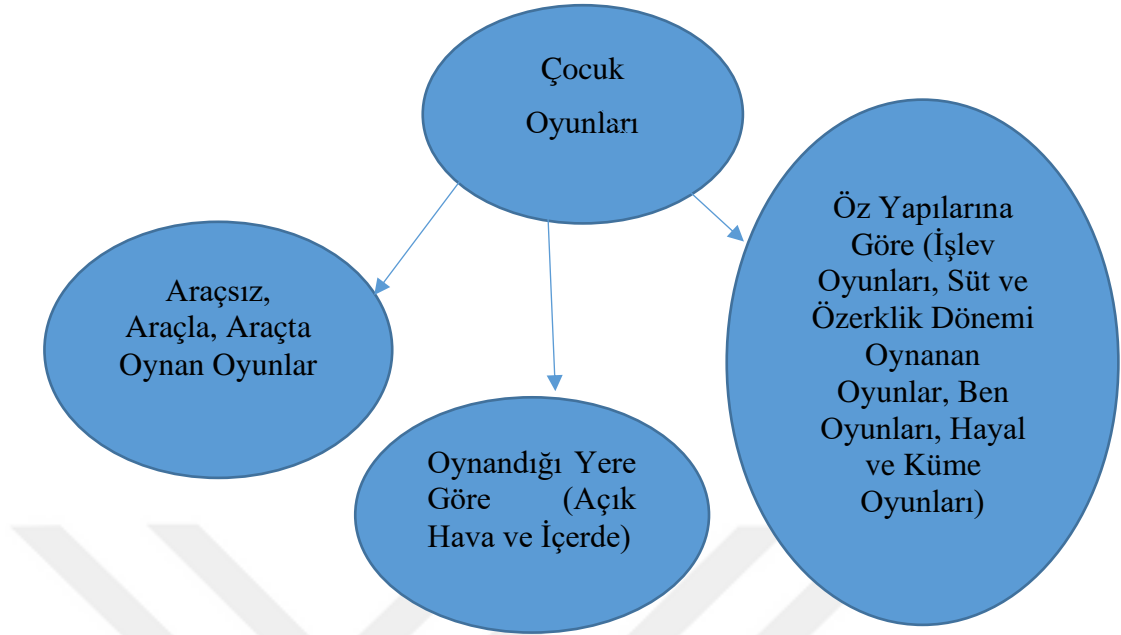
#### 5. Kooperatif oyun ve kurallı oyun dönemi

Çocuklar dört yaştan sonra kurallı oyunlar oynamaya başlarlar. Oyunun devam edebilmesi için kurallara uyulması gerektiğini anlarlar. Özellikle 6 yaş sonrası oyunlar cinsiyete göre ayrılır. Anaokulunda uygulanan oyunlar çok önemi bulunmaktadır. Bu kurallar öğretmenler tarafından veya büyükler tarafından çocuğa kavratılır. Diğer oyunlarda çocuklar istedikleri gibi rahat oynarlarken kurallı oyunda oyun için gereken kuralların gerektirdiğine göre oynamak durumdadırlar (Poyraz, 2011, s. 48).

Parten'a göre sosyal oyun aşamaları analiz edildiğinde, çocukların kendi kendine oynamaktan grupta oynamaya doğru ilerlediği gözlemlenmektedir. Bu gelişme çocuğun yaşıyla beraber artmaktadır (Babayiğit, 2016, s. 69).

### 2.6. Oyun Çeşitleri

Çocukların hayatında vazgeçilmezlerden birisi de oyundur. Çocuk ihtiyaçlarının farklılığı oyun türlerine de yansımaktadır. Bu nedenle oyunların çeşitlendiği görülmektedir (Hanbaba, 2011, s.18). Oyunda çok çeşitli görüşler vardır. Oyunun birçok araştırmacı tarafından değişik sınıflamaları yapılmıştır. Öğrencilerin geçirdiği evreler oynanan oyun türleri ile ilişkilidir. Bebek ve çocukların daha çok neler oynadığı belirli bir sistemle incelenmiştir. Şekil 2.2.'de oyun çeşitleri hakkında bilgi verilmiştir.



Şekil 2.2. Oyun çeşitleri

(Poyraz, 2001, s. 51)

#### Araçsız, Araçla, Araçta Oynanan Oyun Çeşitleri

Oynanması için bir araca ihtiyacı olmayan oyunlara “araçsız oyun” denilmektedir. Taklidi oyunlar, öyküleme oyunları, şarkı içerenler, vücut hareketiyle yapılan oyunlar, halkalı oyunlar bu tür oyunlara örnektir (MEB, 2014, s. 26).

Oyunun oynanması için bir araca ihtiyaç varsa yani araç oyunun mekânı gibiyse bu tür oyunlara “araçta yapılan oyunlar” denilmektedir. Güreş gibi bir minderde yapılan oyunlar, dengede kalmayı gerektiren oyunlar, araçla yapılan oyunlara örnek verilebilir (Poyraz, 2011, s. 40).

#### Oynandığı Yere Göre Oynanan Oyun Çeşitleri

Sınıf içi ve sınıf dışı öğrenme ortamları, çocukların oyunlarını destekliyor ve onları oyunlara teşvik etmektedir. Çocuklar yetişkinler tarafından iyi hazırlanmış oyunlar oynarlarken dilleri gelişmekte, temsili düşünme yetenekleri artmakta, problem çözmede ustalaşmaktadırlar.

## Açık Hava Oyunları

Açık havada ve doğada geniş mekânlarda oynanan oyunlar olarak nitelendirilmektedir (Karadeniz ve Er, 2021, s. 25). Bahçede, parklarda, sokaklarda, piknik alanlarında ormanlarda, kırsal alanlarda, kumsal alanlarda oynanan oyunlar açık hava oyunlarıdır. Dışarıda oyun alanları çocukların sık sık oyun arkadaşlarıyla birlikte oyunlar oynadıkları ve kendi dünyalarını anlattıkları oyun alanlarıdır. Açık havada çocuklar sürekli hareket halindedir. Saklambaç, köşe kapmaca, bayrak kapma, koşmaca gibi oyunlar oynamaktalar (MEB, 2014, s. 22).

## İçeride Oynanan Oyunlar

Evde bir oda, okulda koridor ya da sınıf, spor salonu gibi etrafı kapalı olan alanlarda oynanan oyunlardır. Bu oyunlara; lego oyunları, kart oyunları, kulaktan kulağa gibi oyunlar örnek olarak verilebilir.

## Öz Yapılarına Göre

Öz yapılarına göre oyunlar içerik açısından: İşlev oyunları, süt ve özerklik dönemi oynanan oyunlar, ben oyunları, hayal ve küme oyunları olarak gruplandırılmaktadır.

## İşlev Oyunları

“Süt çağı” ve “özerklik dönemi” oynanan oyunlar şeklinde ikiye ayrılır (Poyraz, 2011, s. 51). Bu dönemde çocuk kendini ve bedenini tanımaktadır. Süt çağı bebeğin 0-1 yaş aralığında bilinçsizce yaptığı hareketlerdir. Özerklik dönemi oyunları 2-3 yaş aralığında bilinçlice yapılan oyunlardır. Çocukların 0-3 yaş arası kendi kendilerine elleriyle, kollarıyla, ayaklarıyla yaptıkları hareketlere ve yaptığı oyunlara “işlev oyunları” denir. Bu dönemde bedeniyle ilişkili oyunları sever. Bu şekildeki oyunlarla çocuk vücudunu ve organlarını tanıırken aynı zamanda eğlenir (Sevim, 2016, s. 98).

## Ben Oyunları

Çocukların kendilerini tanımlarına yardım eden ben oyunlarının başladığı dönem 3-6 yaş aralığı olarak ifade edilir. Bu dönemde çocuklar yakınları tarafından bencil olarak görülmektedirler. Bencil olarak görülmesi, çocukların görüş ve değerlendirmelerinin çok sınırlı olmasından kaynaklanmaktadır. Bu dönem çocukların birbirinden ayrı paralel oynadığı dönem olarak ifade edilebilir (Özkan, 2007, s. 23).

#### Hayal Oyunları

Çocuğun bedenen oyuna katılımı az görülmektedir. Çocuklar hayal kurmayla ilgili oyunları sevmektedirler. Çocukların objeyi farklı bir obje şeklinde gördüğü, düş gücüne dayanan oyunlar kurduğu hayal oyunları oynadığı dönem olarak görülmektedir (Pehlivan, 2011, s. 40). Hayal oyunları her konuyu kapsamakta ve her yerde oynanmaktadır. Hayali oyunlar sınırsız görülür. Çocuk açısından oyuncağın modelin aynısı gibi olması gerekmemektedir. Hayal gücünü istediği şekilde kullanan çocuk bir bloğu araba gibi kullanabilir (Şahin, 2010).

#### Küme Oyunları

“Küme oyunları” şarkı söylemeli, mücadele içerikli müsabakalar veya bir öykünün drama edilmesi biçiminde oynanır. Çocukların grup halindeki oyunları küme oyunlarıdır. Grup oyunları çocukta 5-6 yaşlarda başlamaktadır. Oyuncaktan bıkan çocuk bu dönemde evini çevresini tanır. Komşu ve akranlarıyla arkadaşlık kurar (Poyraz, 2011, s. 54).

### 2.7. Oyun ve Öğrenme

Oyun, başka kimsenin aracılığı olmadan doğrudan kendi kendisine bir konuyu öğrenme yöntemidir (Yavuzer, 2003, s. 64). Bir dönem çocukların yaramazlık yapmak yerine fazla enerjisini atmak için oyunu kullandığı düşünülürken günümüzde oyun, bir öğrenme sanatı olarak ele alınmaktadır. Oyun, çocuklar için kendiliğinden gerçekleşen bir bilgi edinme ortamı olarak ifade edilir. Öğrenme mutfağı olarak da düşünülebilen oyun faaliyetlerinin öğrenme açısından çocuklara olağan üstü faydaları olmaktadır (Pehlivan, 2011, s. 61). Oyun hem fiziksel yönden hem de psikolojik yönden

rahatlatarak çocukların öğrenmeye hazır hale gelmesi için uygun bir ortam oluşturmaktadır (MEB, 2013, s. 47).

Oyun ve öğrenme ilişkisini MEB şu şekilde ifade eder;

- Oyunda elde edilen bilgiler diğerlerine göre daha etkili olmakta ve daha uzun süre hafızada kalabilmektedir.
- Oyun, çocuğa deneyim ile düşünmesini öğretir ve aynı zamanda çocuğa deneyim kazandırır.
- Günlük yaşam için ihtiyacı olan bilgileri ve tecrübeleri oyun içinde farkına varmadan öğrenir.
- Bundan dolayı çocuk eğitimi için oyun en etkili yoldur. Oyun, çocukların eğlenceyle birlikte öğrenmesi için birinci adımdır.
- Oyunda çocukların sürekli aktif olmaları gerektiği için başka öğrenme yöntemlerine nazaran oldukça etkili bir öğretim yöntemi olduğu görülmektedir (MEB, 2014, s. 8).

Oyunun çocuklara sunduğu öğrenme ortamı oldukça rahat ve eğlencelidir. Aynı zamanda çocuk oyun ortamında bilgi elde etmek için üst düzey bir motivasyon durumuna geçmektedir. Oyunda bilgi yapılandırılması kişinin kendisi tarafından yapılmaktadır. Bireysel olarak ve uygulayarak öğrenme gerçekleşmektedir. Oyuna aktif şekilde katılan çocuk öğrenmeye karşı son derece arzulu olmaktadır (Babayiğit, 2016, s.78,79).

## **2.8. Eğitsel Oyunlar**

### **2.8.1. Eğitsel Oyun Kavramı**

Oyunla öğrenme yaklaşımı çocuklara aktif katılım sağladığı için eğlenceli ve verimli bir öğrenme gerçekleşmesini amaçlamaktadır. Oyunla öğrenme yaklaşımında oyun

öğrenmek için bir araçtır amaç değildir. Oynarken öğrenmek yerine öğrenirken oynamaya odaklanılmalıdır. Başka bir deyişle “oyun içinde eğitim” değil “eğitim içinde oyun” kavramları vurgulanmaktadır. Çocuklara değişik beceri ve deneyim elde etmeyi hedefleyen oyunlara “eğitici oyunlar” adı verilmektedir (Güneş, 2015).

Eğitici oyunlar çocuğun kendini ifade edebildiği, yeteneklerini fark ettiği, üretici potansiyelinin kullanabildiği ve çeşitli becerilerini geliştirildiği önemli bir etkinliktir. Oyun sürecine eğitimin amaçlarının dâhil edilmesiyle istenen sonuçların elde edilebilmesinde bir araç olan eğitici oyun yöntemi aktif öğrenmeye imkân tanınması bakımından önem taşımaktadır. Eğitim ve eğlence anlayışının bir araya gelmesiyle ortaya çıkan “eğitici oyun yöntemi” eğitim dünyasında kendisine önemli bir alan bulmuştur (Işılak ve Durmuş, 2008, s.71). Eğitici oyun yöntemi öğretimin birçok aşamasında değerlendirilebilir. Dersin başında öğrencilerin konuya dikkatlerini çekmek amacıyla derse oyunla başlanabilir. Giriş bölümünün ardından dersin akışına uygun yöntemlerle hedef kazanımlar elde edilebilir. Dersin sonuç kısmında elde edilen bilgiler pekiştirilebilir. Değerlendirme kısmında dersin tamamını içine alan yeni bir oyun planlanıp oynatılabilir (Biter, 2019, s.15). Eğitsel oyunlar eğitim öğretim sürecinde üç aşamada incelenmektedir:

- Oyunun Tanıtılması
- Oyun Kurallarının Açıklanması
- Oyunun Uygulanması (Akdere, 2013; aktaran Karadeniz ve Er, 2021).

**Oyunun Tanıtılması:** Oyunun çocuklara tanıtılmasıdır. Oyunun adı açıklanır ve oyunla ilgili genel bilgiler verilir. Çocukların anlayacağı bir şekilde ve onların oyunu oynamayı isteyecekleri şekilde ifadeler kullanılmalıdır. Böylece öğrenciler oyun oynamaya motive olmuş olurlar ve oynamaya hazır duruma gelirler. Öğretmen, öğrencilere oyunu tanıtırken gerekiyorsa görsel materyaller kullanabilir (MEB, 2014, s. 35).

**Oyun Kurallarının Açıklanması:** Oyun kurallarının anlatıldığı aşamadır. Oyun için hazırlanan araç gereçler tek tek sınıfa gösterilir ve anlatılır. Bu aşamada oyun

anlaşılmanaya mahal vermeyecek kadar iyi açıklanmalıdır. Görev dağılımı tüm öğrencileri katacak şekilde yapılmalıdır.

Oyunun Uygulanması: Oyuna başlamadan oyunun provası yapılmalıdır. Oyun kurallarına birebir uyulmalıdır. Oyuna karşı motivasyonu artırmak için pekiştiriciler kullanılmalıdır. Sözel ya da sembolik ödüller kullanılabilir.

### 2.8.2. Eğitsel Oyunların Özellikleri

Oyunun eğitimde kullanılması öğrenciye birçok yönden katkısı bulunmaktadır. Eğitsel oyunların birçok yararı bulunmaktadır. Bunlar;

- Öğrencilerin kendi iradesi haricinde gelişen durumların bütünü anlamaları, öğrenmeleri ve değerlendirmeleri kolaylaştırır.
- Odaklanmalarının yoğunlaştığı zamanlar değerlendirilerek kazanımlara ulaşım kolaylaştırılır.
- Öğrenme sürecine katılan duyu sayısı artar.
- Öğrenciler oyun oynama sürecinde rahat bir şekilde öğrenir.
- Çocuklar, biriken enerjilerini hangi zamanda hangi şekilde kullanacaklarını öğrenmiş olurlar.
- Öz güveni az olan ve çekinik davranış sergileyen çocuklar oyun grubu içinde kendini iyi hissederek daha rahat davranış gösterebilirler.
- Çocuklar değişik biçimlerde kendilerini anlatabildikleri için oyun sürecinde kendilerine has bir biçimde düşüncelerini anlatırlar. Böylece kendine ait olan dillerini eğitim sürecine dâhil ederler.

- Oyun, değerler eğitimini anlatabilmek için kullanılacak iyi bir yoldur. Oyun aracılığı ile öğrenciler doğruluk, dürüstlük, saygı, dürüstlük gibi değerleri kazanırlar. Diğer öğrencilerle iş birliği yapmayı öğrenirler.
- Oyunların hareketli yapılarının derse katılmasıyla ders işlenişi monotonluktan çıkar ve daha eğlenceli hale gelir.
- Çocuklar arkadaşlarını ve kendilerini oyunlarda daha iyi tanırlar. Aynı zamanda öğretmenler de öğrencilerini oyunlar aracılığıyla daha iyi tanırlar.
- Çocuklar arasındaki gruplaşma ortadan kalkar.
- Çocuklar aktif olarak yer aldıkları ve eğlendikleri etkinliklerden daha çok deneyim elde ederler.
- Öğrenciler üreticilikleri gelişir.
- Çocuklara durumu kavramanın yanında hissetme imkânı sağlar.
- Öğrenciler derse güdülenir (Işılak ve Durmuş, 2008, s. 72).

Eğitsel oyunların sınırlı yanları bulunmaktadır. Bunlar;

- Tüm öğrenme biçimleri için uygun değildir.
- Öğrenciler birbiri ile endişe verecek düzeyde etkileşime geçebilirler.
- Daha çok zaman gerektirir. Geliştirmek ya da satın almak pahalıya mal olabilir.
- Oyun bilgileri belli olacağından bir oyunun bir grupta tekrar edilmesi sıkıcı olabilir.
- Ekip çalışması içeren oyunlarda takımdaki bütün oyuncuların bilgi seviyesi tam olarak bilinemez (Poyraz, 2011, s. 66).

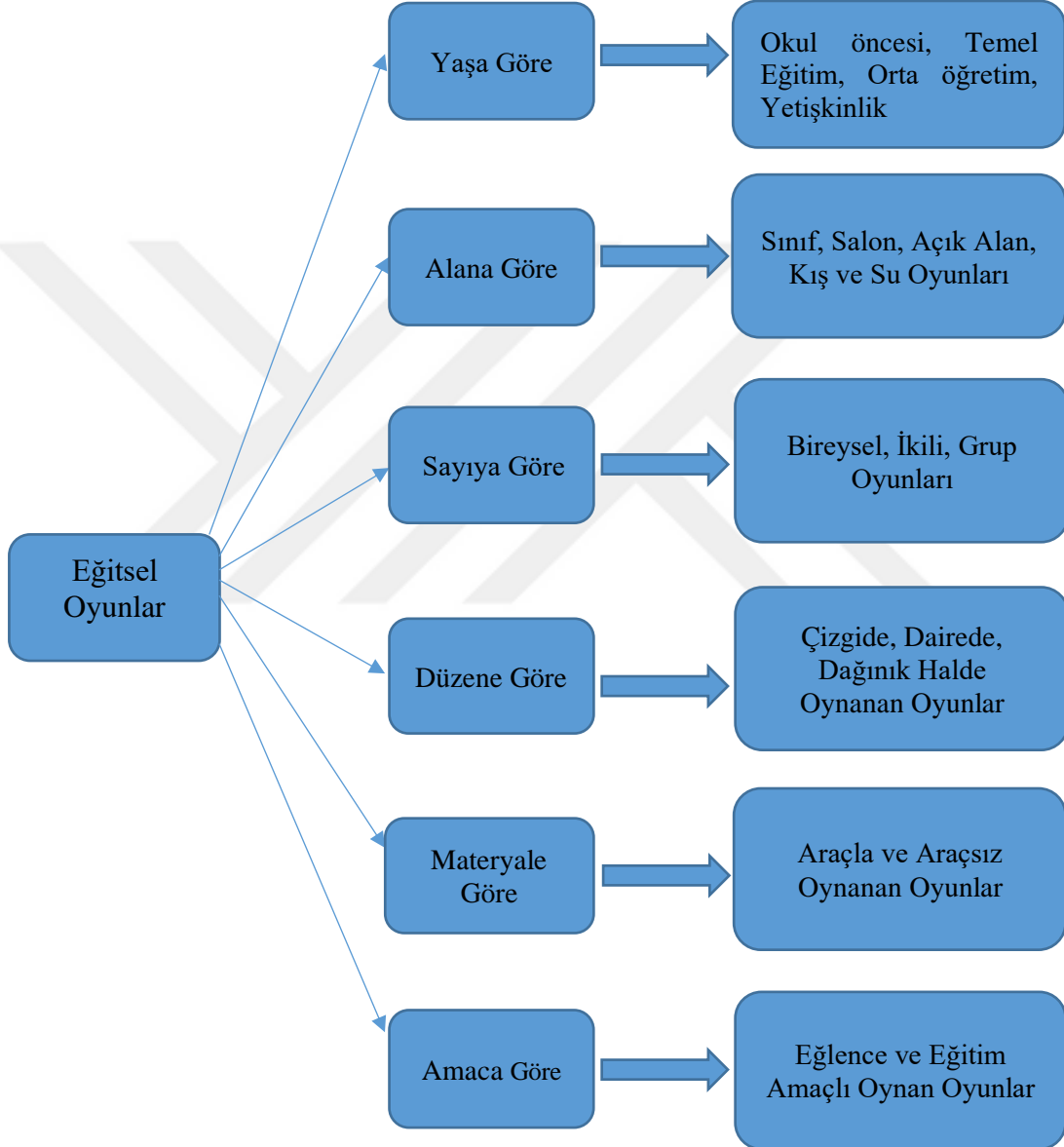
### 2.8.3. Eğitsel Oyunları Etkili Kullanma İlkeleri

Oyunların öğretime ilişkin dikkat edilecek noktalar şu şekilde sıralanabilir (Akdere, 2013, aktaran Karadeniz ve Er, 2021, s. 22);

- Oyun öğretmenler tarafından tüm yönleriyle öğrenilmeli ve bir oyun planı hazırlanmalıdır.
- Oyunun öğrencilere öğretilmesi için uygun ortam hazırlanmalı ve öğrenciler belli bir düzene sokulmalıdır.
- Oyun esasları sade bir dil ile anlatılmalı ve uygulanacak kurallar yeri geldiğinde açıklanmalıdır.
- Oyun yapısına göre bireyler, gruplar, grup liderleri vb. görevleri açıklanmalıdır.
- Oyunun oynanacağı alanda öğrenciler için gerekli güvenlik önlemleri alınmalıdır.
- Oyuna başlamadan önce örnek teşkil edecek deneme ve alıştırma yapılmalıdır.
- Oyunun amacına uygun bir yapıda olmalı. Eğer bir sıralanış olacaksa oyun amacına uygun biçimde olmalıdır.
- Oyunda kuraldışı davranışlar ve kuralları ihlal edenler söylenmelidir.
- Oyun dinamik bir süreç içerdiği için ilgi ve heyecanın düştüğü anlarda değişiklik yapılmalı ve öğrenciler teşvik edilmelidir.
- Oyun içinde kaybeden kişi ya da gruba taraf olmaksızın cesaret verilmeli ve gerekirse heyecan için desteklenmelidir.

### 2.8.4. Eğitsel Oyun Türleri

Son zamanlarda eğitim programlarında eğitici oyunların yaygın bir şekilde kullanıldığı görülmektedir. Böylece eğitim etkinlikleri daha eğlenceli hale gelirken öğrenmede kalıcılık artmakta ve eğitimde verimlilik artmaktadır (Pehlivan, 2011, s. 67). Şekil 2.3.'te uygulanış biçimlerine göre oyunların sınıflandırılması hakkında bilgi verilmiştir.



Şekil 2.3. Uygulanış biçimlerine göre oyunların sınıflandırılması  
(Hazar, 1996; Akandere, 2013; aktaran Karadeniz ve Er, 2021, s. 24)

Eğitsel oyunlar uygulanış biçimlerine göre yaşa, alana, sayıya, düzene, materyale, amaca göre sınıflandırılmıştır. Bu sınıflandırma dışında eğitsel oyunlar öğrenmeyi

keyifli hale getirmek için taklit oyunları, hayal oyunları, mücadele oyunları, sportif oyunlar olarak da gruplandırılmıştır (Biter, 2019, s. 20)

### **2.8.5. Oyunla Öğretimin Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanımı**

Oyun, bedensel ve zihni kabiliyetlerle toplumsal ahenk ve psikolojik durumları iyileştirmek için hakiki hayattan ayrı bir mekânda gerçekleştirilen, sonucunda maddi bir kazanç sağlamayan, yapısına has ilkeleri olan, belirlenmiş mekân ve vakit içerisinde devam eden kişinin kendi isteğiyle katılımıyla oluşan ve içindeki bütün bireyleri etkileyen eğlence dolu bir faaliyet şeklinde ifade edilir. Oyunu eğitim sürecine katarak öğrenciler için öğretimi zevkli hale getirmek eğitici oyunlarla sağlanmaktadır (Işılak, 2008, s. 71). Oyun faaliyetleri eğitim programlarında sıkça yer almakta ve öğretim çalışmaları daha verimli bir yapıya kavuşmaktadır (Pehlivan, 2011, s. 67). Sosyal bilgiler öğretim programındaki kazanımları öğrenciler derse etkin, aktif katılımı ile öğrenebilir. Sosyal bilgiler dersi, sadece bir alanı değil sosyal bilimlere içine aldığından ders konularında sözlü ifade ve kavramlar yer almaktadır. Bu durum dersin kalıcılığını, anlaşılmasını, öğrenilmesini etkilemektedir. Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların kullanılması öğrenciyi aktif hale getirebilir ve dersi öğrenmeyi sağlayarak kalıcılığı artırabilir (Korcu, 2019, s. 40). Sosyal bilgiler dersi, yaşamın bütün alanlarını ilgilendiren konular içermektedir. Çocukların derslere etkin olarak katılmaları beklenmektedir. Fakat bu yaşlardaki çocukların soyut düşünce yetenekleri yeterince gelişmiş olmadığından soyut konular öğretilirken zorluk yaşanmaktadır. Eğitimciler genellikle klasik metotlarla dersleri işlediklerinden öğrenciler öğretimde pasif durumda kalmaktadırlar. Oyunla öğretim metoduyla sosyal bilgiler konularının işlenişinde karşı karşıya kalınan sorunlar aşılabılır. Değişik oyun faaliyetleriyle öğretim daha verimli bir şekilde getirilebilir (Pehlivan, 1997, s. 83-84).

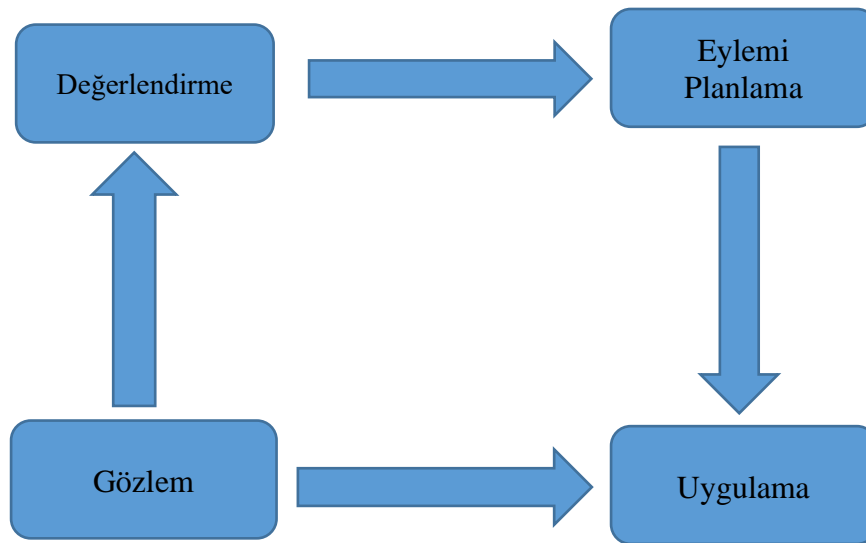
### 3. YÖNTEM

Çalışmanın bu bölümünde araştırmanın deseni, uygulamanın gerçekleştiği ortam, çalışma grubu, veri toplama araçları ve geliştirilme süreci, verilerin toplanması ve analizi, araştırmanın geçerliliği ve güvenilirliği, araştırmanın etiği hakkında bilgiler verilmektedir. Konu ilgili başlıklar altında sırasıyla açıklanmaktadır.

#### 3.1. Araştırmanın Deseni

Araştırma çalışmaları temel aldıkları bakış açısı bakımından nitel araştırma ve nicel araştırma olmak üzere iki başlık halinde ifade edilir (Büyüköztürk vd., 2013, s. 12). Nitel araştırmalar, hipotezle konuyu ele alan bir araştırma yaklaşımı olarak bir problemde birey ya da grupların amaçlarını keşfetmeye yönelik araştırma sorularının çalışılmasıdır (Creswell, 2013, s. 44). Bu araştırma ilkökul 4. sınıf sosyal bilgiler ders kitabında yer alan “Üretimden Tüketime” adlı konuda hedeflenen kazanımlara eğitsel oyunlar uyarlanarak nicel ve nitel verilerden faydalanarak eylem araştırması olarak desenlenmiştir. Alan yazında eylem araştırması, “Bir sosyal bağlamın içinde yer alan eylemlerin niteliğini geliştirme çabasıdır.” olarak tanımlanmaktadır (Büyüköztürk vd., 2022, s. 273). Eylem araştırmasında araştırmacı, bir okulda görev yapan idareci, öğretmen, eğitim uzmanı gibi bir görevli olarak çalışmanın bizzat içerisinde yer almaktadır. Eylem araştırması, uygulayıcının bizzat kendisinin çalışmanın içinde yer aldığı veya uygulayıcı ile sürekli aynı ortamda bulunduğu araştırma yaklaşımıdır. Çalışma süreciyle ilişkili problemlerin belirlenmesi, var olan sorunları öğrenmeye ve çözüm yolları bulmaya yönelik sistemli bir şekilde bilgi toplayarak analiz edilmesini içermektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s. 74).

Alan yazında eylem araştırması değişik biçimlerde isimlendirilmektedir. Mills eylem araştırmasını, pratik eylem araştırması ve katılımcı eylem araştırması şeklinde iki başlık altında ele almaktadır (Fraenkel, Wallen, Hyun, 2012, s. 590). Araştırmanın eğitimci kontrolünde, araştırma yapan kişinin bizzat kendince araştırmayı yürütmesi sebebiyle katılımcı eylem araştırmasına uygunluğu söylenebilir. Şekil 3.1.’te Mills eylem araştırma döngüsü hakkında bilgi verilmiştir.



Şekil 3.1. Mills eylem araştırma döngüsü  
(Mills, 2003, 19; McNiff ve Whitehead, 2002; aktaran Balcı, 2016, s. 54)

Mills'in eylem araştırması döngüsü 4 aşamadan meydana gelmektedir. Araştırma, Mills'in eylem araştırma döngüsüne uygun inşa edilmiştir. Birinci aşamada literatür taraması sonucu ihtiyaçlar ve konu belirlenmiştir. Belirlenen araştırma konusuna uygun olarak akademik başarı testi, tutum ölçeği ve eğitsel oyunlar hazırlanmıştır. Bu çalışmalar sonucu eylem planı hazırlanmıştır.

İkinci ve üçüncü aşamada uygulama ve gözlem gerçekleştirilmiştir. Bu aşamada katılımcılara günlükler yazdırılmıştır. Araştırmacı uygulama boyunca notlar almıştır. Son adımda akademik başarı testi ve tutum ölçeği tekrar uygulanmış ve verilerden çıkan sonuçlar rapor edilmiştir. Eylem araştırması çalışmalarında araştırmayı derinlemesine incelemek amacıyla bir gruplu ön test – son test deseni kullanılmıştır. Tablo 3.1'de tek grup ön test – son test deseni hakkında bilgi verilmiştir.

Tablo 3.1. Tek grup ön test – son test desen şeması

Grup	Ön test	İşlem	Son test
G	Q(1)	X	Q(2)

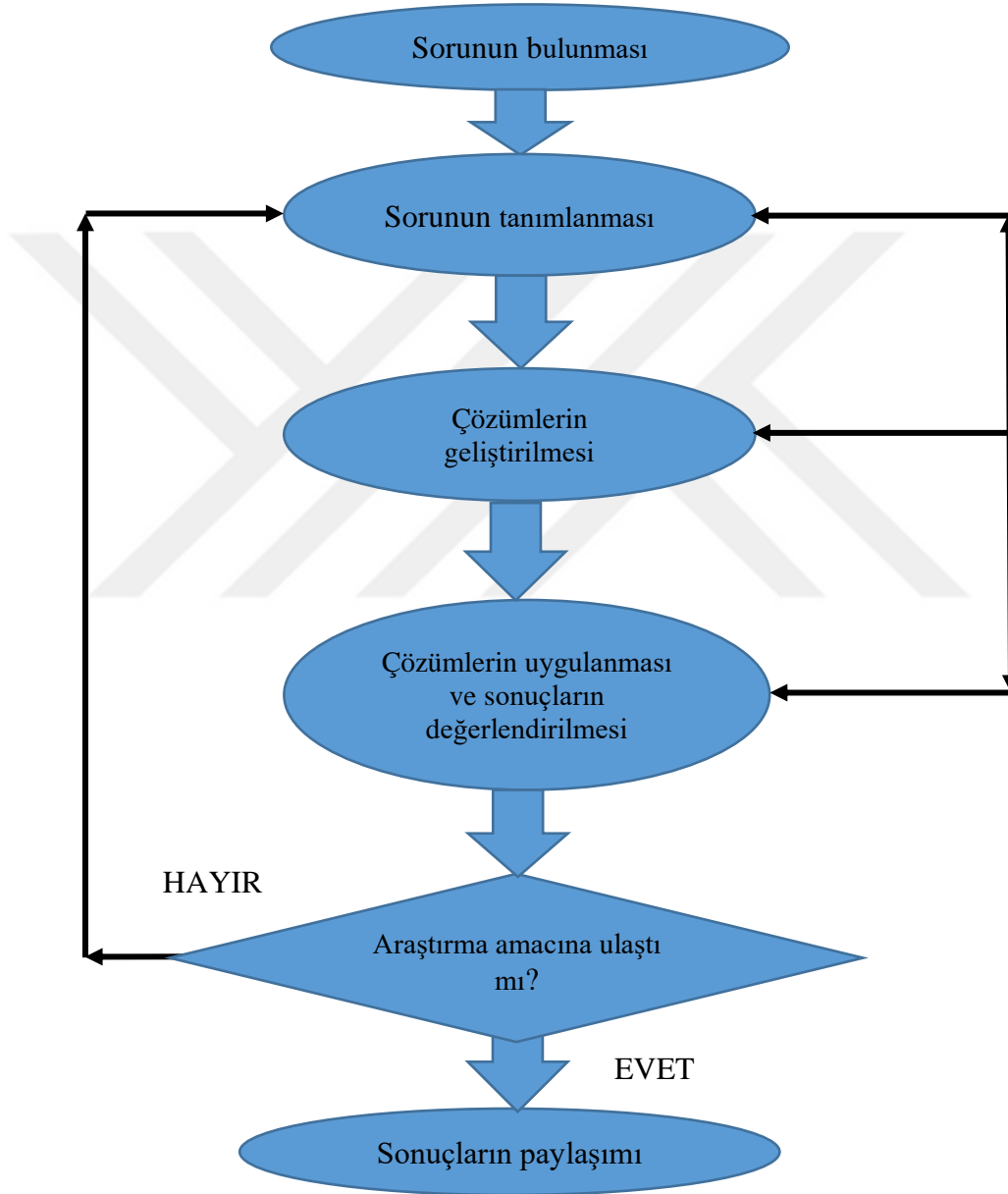
Tablo 3.1'in devamı

15 Kız	-4.Sınıf	Çember Oyunu	-4.Sınıf Üretimden
15 Erkek	Üretimden	- Alışveriş Oyunu	Tüketime
	Tüketime	-Hangi Ekonomik	Akademik Başarı
	Akademik Başarı	Faaliyet Oyunu	Testi (Q(2))
	Testi (Q(1))	-İstek mi İhtiyaç mı	-Sosyal Bilgiler
	-Sosyal Bilgiler	Oyunu	Dersi Tutum
	Dersi Tutum	-Sosyal Bilgiler Ders	Ölçeği(Q(2))
	Ölçeği Q(1)	Kitabı Çalışma yaprağı	
		-Öğrenci Günlükleri	
		-Araştırmacı Notları	

Tablo 3.1'de tek gruplu araştırmada oyunla öğretimin etkililiği ve verimliliği incelenmektedir. Q(1) ve Q(2) bağımlı değişkenlerin ön test ve son test değerlendirmelerini göstermektedir. Tek grup ön test–son test veri analizinde ilişkili ortalama t-testi ön test–son test ortalama farklarının anlamlılık durumunu göstermektedir (Balcı, 2016, s. 245). Bağımsız değişken yinelenerek tekrar uygulanarak oyunla öğretimin verimliliği incelenmektedir. Bu desende tek bir grup üzerinde bağımlı değişkene ait verileri uygulamadan önce ön test, uygulamadan sonra son test aynı grup ve aynı ölçü araçları kullanılması suretiyle elde edilmektedir. Desen tek faktörlü grup içi veya tekrarlı ölçümler deseni şeklinde de ifade edilmektedir. Desende, bir gruba (G) ait ön test ve son test sonuçları arasında var olan farkın (Q(1) – Q(2)) anlamlı olup olmadığı tespit edilmektedir (Büyüköztürk vd., 2022, s. 208).

Tek gruplu ön test–son test deseni bağlamında çalışma grubuna 1. haftasında uygulama öncesi ön test olarak 4.sınıf üretimden tüketime akademik başarı testi ve sosyal bilgiler dersine yönelik tutum ölçeği uygulanmıştır. Sonraki haftalarda ilgili kazanımlar doğrultusunda konular eğitsel oyunlarla işlenmiştir. Uygulamanın 7. haftasında 4. sınıf üretimden tüketime akademik başarı testi ve sosyal bilgiler tutum ölçeği uygulanmıştır. Araştırma uygulanma süreci 7 hafta boyunca 15 saat sürmüştür. Nicel çalışmalarda yoğun sebep sonuç ilişkisi kurulamadığından nitel çalışmalarla desteklenmektedir. Araştırma tek durum modeli ile desenlenmiştir. Tek durum deseni, önceden başka kimse tarafından çalışılmayan ya da ulaşılmayan durumlarda tek bütün olarak çalışmaya uygun olarak görülmektedir. Böylesi durumların çalışılmasında araştırma yapan kişiler tarafından önceden öğrenilmeyen belli bir durumun aydınlatılması ve sonrasında gerçekleşecek çalışmalara yardımcı olarak temel yol

gösterici olması bakımından önemli olduğu ifade edilmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s. 301). Bu amaçla öğrenci günlükleri yazdırılmıştır. Uygulamada kullanılan oyunlar hakkındaki düşünceleri sorulmuştur. Bu süreçte her hafta bir kazanım üzerine hazırlanan eğitsel oyunlar oynatılmıştır. Şekil 3.2.'de araştırmanın eylem araştırma süreci hakkında bilgi verilmiştir.



Şekil 3.2. Araştırmanın eylem araştırma süreci  
(Büyüköztürk vd., 2022, s.278)

## 1. Sorunun Bulunması

Araştırmacı bu aşamada, çalışma yapacağı konuyu derinliklerine inerek, irdeleyerek araştırdığı problemi betimlemeyi amaçlamıştır. Araştırmacı bu aşamada sosyal bilgiler eğitimi üzerine gerçekleştirilen lisansüstü tez, makale, doktora araştırmalarını incelemiştir. Bu amaçla gerçekleştirilen araştırmalar neticesinde oyunla öğretim konuları üzerine yapılan çalışmaların başka konulara nazaran sayısının düşük olduğu görülmüştür. Bundan dolayı araştırmacı sosyal bilgiler dersini oyunla ilişkilendirme konularına yönelmiştir. Benzer çalışmaların farklı alanlarda yapıldığı sonucu görülmektedir (Hanbaba, 2011; Biter, 2019; Babayiğit; 2019). Araştırmacı alan yazına katkıda bulunmak amacıyla oyunla öğretim yaklaşımını ilkökul 4. sınıf sosyal bilgiler dersinde ele almayı amaçlamıştır. Bu bağlamda yurt içinde ve yurt dışında yürütülen araştırmalar incelenmiştir. Bu süreç sonunda eğitsel oyunlar ve oyunla öğretim konusunun sosyal bilgiler dersi kazanımları ile ilişkilendirilerek, bir öğretim yöntemi önerilmesi düşünülmüştür. Araştırmacı problem durumunun çözüme kavuşturulmasında takip edilecek aşamaların tespit edilmesi için birtakım sorular hazırlamıştır. Bunlar;

1. Araştırma grubu hangi sınıf seviyesinde seçilmelidir?
2. Araştırma uygulamasına hangi oyunlar uygun olur?
3. Araştırma uygulamasında hangi oyunlar sosyal bilgiler dersi ile ilişkilendirilir?
4. Araştırma sorularını cevaplandırmak için uygun veri toplama araçları nelerdir?
5. Araştırma için nasıl planlama yapılır?
6. Araştırma ne kadar sürede biter?
7. Araştırma verileri nasıl analiz edilir?
8. Araştırmada uygulanacak oyunlar hangi konuya uyarlanır?

Soruların belirlenmesinden sonra konunun uzmanı olan araştırmacı görüşleri alınmıştır. Çalışmanın ilerlemesinde bu görüşler yol gösterici olmuştur.

## 2. Sorunun Tanımlanması

Araştırmacı 2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nı incelemiş, oyunla öğretimin hangi konu, ünite, öğrenme alanında uygulanmasının uygun olacağını irdelemiştir. Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nın oyunla öğretim yöntemiyle ilişkisi olan bütün kazanımların öğrencilere kavratılmasının uzunca bir süre gerektirdiği anlaşılmıştır. Bu nedenle konunun uzmanı olan araştırmacı görüşleriyle aşağıda tablo 3.2'te ifade edilen 2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'ndan "Üretim, Dağıtım, Tüketim" öğrenme alanında yer alan "Üretimden Tüketime" konusu kazanımları seçilmiştir. Tablo 3.2'de üretim, dağıtım, tüketim öğrenme alanında bulunan üretimden tüketime konusu kazanımları hakkında bilgi verilmiştir.

Tablo 3.2. Üretim, dağıtım, tüketim öğrenme alanında bulunan üretimden tüketime konusu kazanımları

<b>Alt Kazanımlar</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• SB.4.5.1. İstek ve ihtiyaçlarını ayırt ederek ikisi arasında bilinçli seçimler yapar.</li> <li>• SB.4.5.2. Ailesi ve yakın çevresindeki başlıca ekonomik faaliyetleri tanır.</li> <li>• SB.4.5.3. Sorumluluk sahibi bir birey olarak bilinçli tüketici davranışları sergiler.</li> <li>• SB.4.5.4. Kendine ait örnek bir bütçe oluşturur.</li> <li>• SB.4.5.5. Çevresindeki kaynakları israf etmeden kullanır.</li> </ul>

(Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı, 2018, 14)

## 3. Çözümlerin Geliştirilmesi

4. sınıf sosyal bilgiler dersi "Üretim, Dağıtım, Tüketim" öğrenme alanında yer alan "Üretimden Tüketime" konusu kazanımları ile ilgili oyunlar literatürde bulunmadığı için araştırmacı önceki adımda seçilen konu ve kazanımları içeren eğitsel oyunlar

uyarlamıştır. Oyunlar, 4. sınıf sosyal bilgiler dersi içeriğinden faydalanılarak hazırlanmıştır. Araştırmanın aşamaları;

- İlkokul 4. sınıf sosyal bilgiler dersinde “Üretimden Tüketime” konusu kapsamında yer alan kazanımların seçilmesi,
- Her alt kazanıma ilişkin oyunla öğretime uygun eğitsel oyunların hazırlanması, (Bkz. EK 2)
- Hazırlanan oyunlarda kullanmak amacıyla 4.sosyal bilgiler ders kitabından çalışma yaprakları incelemesi ve seçilmesi, (Bkz. EK 1)
- Oyunla öğretime uygun eğitsel oyunları anlatan oyun planları ve günlük planların hazırlanması, (Bkz. EK 9-12)
- Araştırmaya son halini vermek amacıyla uzman görüşüne başvurarak son düzeltmeleri yaptıktan sonra belirlenen oyunlara ilişkin materyaller hazırlanması, (Bkz. EK 2)
- Uygulama öncesi geliştirilen akademik başarı testinin ön pilot uygulamalarının yapılması.

#### 4. Çözümlerin Uygulanması ve Sonuçların Değerlendirilmesi

Araştırmanın bu aşaması çalışmanın araştırma problemleriyle ilişkisinin incelenmesi, çalışma sonuç verilerinin denenmesi ve problemlerin tespit edilmesini kapsamaktadır. Bu sayede çalışmada yeni bir düzenleme ve değişme yapmaya olanak vereceği düşünülmüştür. Önceki aşamalara göre düzenlenen bir çalışma programı yapılmıştır. Hazırlanmış eylem programı, çalışmanın bütün aşamalarının düzenli olarak uygulanmasını kapsamaktadır. Bu noktada eylem planı yapılması uygun olmaktadır. Tablo 3.3’de eylem planı hakkında bilgi verilmiştir.

Tablo 3.3. Eylem planı

<b>Eylem Araştırması Planı</b>
1. Araştırma konusunun belirlenmesi
2. İlgili literatür taraması yapılması
3. Sosyal Bilgiler Öğretim Programı'nın incelenmesi, konu ve kazanımların seçilmesi
4. Çalışma grubunun seçilmesi
5. Uzman görüşü alınması
6. Öğrenme alanına uygun oyunlar tasarlanması
7. İlgili tutum ölçeği belirlenmesi ve akademik başarı testi geliştirilmesi
8. Uzman görüşü alınması ve son şeklin verilmesi
9. Pilot uygulama, geçerlilik güvenilirlik çalışmalarının yapılması
10. Uygulanacak okulun belirlenmesi
11. Etik kurulu ve MEB'den izin alınması
12. İlgili okulda belirlenen çalışma grubuyla tanışma gerçekleştirilmesi
13. Okul idaresine ve çalışma grubuna araştırma hakkında bilgi verilmesi
14. Ön test olarak akademik başarı testi uygulanması, sosyal bilgiler dersine uygun tutum ölçeği uygulanması
15. Araştırmada 7 hafta boyunca ilgili oyunların uygulanması
16. Oyunlar uygulanırken günlükler yazdırılması
17. Son test olarak akademik başarı testi ve tutum ölçeği uygulanması
18. Nitel ve nicel veriler analize hazırlanması
19. Nitel ve nicel veriler uzman görüşüne dayanarak analiz edilmesi
20. Araştırma sonuçları değerlendirilmesi ve rapora dökülmesi

Araştırmanın ön çalışmaları yapıldıktan sonra ilgili kurumlardan uygulama için izinler alınmıştır. (Bkz. EK 10-11) Uygulamanın yapılacağı öğrenci grubu ve öğretmen tesadüfi, rast gele seçilmiştir. Rastgele, tesadüfi örnekleme her elemanın eşit ve bağımsız seçilme şansına sahip olarak, örnekleme belirlenen sayıda ismin gözler kapatılarak ya da bilgisayarda rastgele komutuyla seçilmesi olarak ifade edilmektedir (Altunışık, vd., 2012, s. 139). Örneklemenin bu şekilde elde edilmesi evrendeki birimlerin listelenmesindedir. Böyle bir seçimde evrende bulunan her birimin

örnekleme seçilme olasılığı bulunmaktadır bu olasılık her birim için aynıdır. Tarafsızlık kuramının uygulanabildiği bir örneklemedir (Akhun, 1991; aktaran Balcı, 2016, s. 99).

Sınıf öğretmeniyle araştırmanın uygulanacağı günler, öğrencilerin ders programı doğrultusunda ilgili derste yapılması kararlaştırılmıştır. Araştırma ders içeriği ile ilişkilendirilerek, oyunla öğretim bölümü 5 hafta olarak uygulama öncesi ve sonraki çalışmalarla 7 haftaya çıkmıştır.

Araştırma uygulaması sınıf öğretmeni eşliğinde araştırmacı öncülüğünde gerçekleşmiştir. Araştırmacı, 25 Mart 2022 tarihinde çalışmaya başlamıştır. 6 Mayıs 2022 tarihinde sona ermiştir. Araştırmacı ilk ders çalışma grubunda bulunan öğrencilerle tanışma gerçekleştirmiş, öğrencilere yapılan çalışmayla ilgili bilgiler vermiştir. Sonrasında öğrencilere çalışma öncesinde uygulanan ön test (akademik başarı testi ve tutum ölçeği) yapılmıştır. Dersler 35'er dakikalık olarak bir hafta içinde üç ders saati olacak şekilde yapılmıştır.

Çalışma, sınıf öğretmeni gözetiminde araştırmacının kendisi tarafından yapılmıştır. Araştırmacı birinci ders öğrencilere kendisini tanıtmış kendisi de öğrencilerle tanışmış ve yapılan çalışmayla öğrencileri bilgilendirmiştir. Sonrasında öğrencilere akademik başarı testi ve tutum ölçeğini (ön test) uygulamıştır.

Öğrenciler belirtilen süre içinde ölçekleri cevaplandırmışlardır. 10 dakikalık aranın ardından yapılan derste, çalışmayla ilgili ön bilgiler verilerek örneklerle çalışma anlatılmıştır. Daha sonra öğrencilerin sosyal bilgiler dersinde ilgili konuda planlanan eylem planı doğrultusunda uygulama gerçekleştirilmiştir. Son aşamada öğrencilere akademik başarı testi ve Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeğini (son test) uygulanmış (Bkz. EK 7) ve araştırma sonlandırılmıştır. Araştırmanın veri toplama aşaması ileri başlıklarda detaylı olarak verilmektedir. Aynı zamanda ulaşılan bilgilerin analizi özellikleri dikkate alınarak düzenlenip çalışmanın bulgular bölümünde yer verilmiştir. Araştırmanın son kısmı, eylem araştırmasının değerlendirilmesi adıdır. Bu kısımda çalışmanın alt problemlerinin çözümüyle ilgili değerlendirme yapılmaktadır.

Değerlendirmeler neticesinde, çalışma süresince ulaşılan veri analizlerinin manidar olup olmadığıyla ilgili bilgiler, sonuç bölümünde yer almaktadır.

### 3.2. Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunun oluşturulmasında olasılık temelli örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Nicel ve nitel araştırmalarda kullanılan olasılık temelli örnekleme yöntemi, evreni temsil edebilme büyüklüğüne sahip ve tamamen rastgele yöntemle seçilen örneklem olarak tanımlanmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Araştırmanın çalışma grubu, 2021-2022 eğitim ve öğretim yılında Kastamonu il merkezinde bulunan MEB'e bağlı bir ilkokulda 4. sınıfa devam eden öğrencilerden oluşmaktadır. Bu öğrencilerin 15 erkek, 15 kız olmak üzere toplam 30 kişiden oluşmaktadır. Araştırmayı uygulayan araştırmacı ve veliler çalışma grubunun diğer bölümünü oluşturmaktadır. Tablo 3.4' de öğrencilerin demografik bilgileri hakkında bilgi verilmiştir.

Tablo 3.4. Öğrenci demografik bilgileri

	Kişisel Bilgiler	Frekans	Yüzde (%)
<b>Cinsiyet</b>	Erkek	15	50
	Kız	15	50
<b>Yaş</b>	9-10		100
<b>Baba Mesleği</b>	Memur	3	10
	İşçi	10	33,3
	İşsiz	4	13,3
	Serbest Meslek	4	13,4
	Diğer	9	30
<b>Anne Mesleği</b>	Memur	2	6,6
	İşçi	-	
	İşsiz	-	
	Serbest Meslek	-	
	Ev Hanımı	28	93,4

Tablo 3.4'ün devamı

	<b>Kişisel Bilgiler</b>	<b>Frekans</b>	<b>Yüzde (%)</b>
<b>Gelir</b>	4000-6000	10	33,4
	6000-9000	14	46,6
	9000 ve üzeri	6	20
<b>Kardeş Sayısı</b>	0	7	23,4
	1	9	30
	2 ve üzeri	14	46,6

Tablo 3.4'de görülmektedir ki, çalışmaya 15 (%50) erkek 15 (%50) kız olarak toplam 30 öğrenciyle yürütülmüştür. Çalışma grubunda bulunan öğrencilerin tamamı 9-10 yaş (%100) aralığında bulunmaktadır. Öğrencilerin baba meslekleri; 3 kişi memur (%10), 10 kişi işçi (%33,3), 4 kişi işsiz (%13,3), 4 kişi serbest meslek (%13,3), 9 kişi diğer mesleklerden (%30) olduğu görülmektedir. Öğrencilerin anne meslekleri; 2 kişi memur (%6,6), 28 kişi ev hanımı (%93,4) olduğu görülmektedir. Öğrencilerin aile gelir durumları; 4000-6000 arası maaş alanlar 10 kişi (%33,4), 6000-9000 arası maaş alanlar 14 kişi (46,6), 9000 ve üzeri maaş alanlar 6 kişi (%20) olarak tabloda görülmektedir. Kardeş sayısı; hiç kardeşi olmayan 7 kişi (23,4), 1 kardeşi olan 9 kişi (%30), 2 ve üzeri kardeşi olan 14 kişi (46,6) olarak görülmektedir.

#### Araştırmacı

Araştırma kapsamında hazırlanan sosyal bilgiler dersini oyunla öğretime uygun hazırlama, uygulama, veri toplama ve veri analiz çalışmaları araştırmacının kendisi tarafından yapılmıştır. Araştırmacı, çalışmanın bütün aşamalarında aktif şekilde görev yapmıştır. Araştırmacının, çalışma süresince yaptığı vazifeler şöyle sıralanabilir:

- Araştırmanın tüm aşamalarına fiilen katılması,
- Veri toplama araçlarının seçimi ve hazırlanması, geçerlilik güvenilirlik çalışmalarının yapılması,

- Eğitsel oyun uyarlama, eğitsel oyuna malzeme hazırlama,
- Uygulama sürecinin içine etkin (öğretmen olarak) bir şekilde katılması,
- Araştırma uygulamasının gerçekleşmesi amacıyla gereken kişilerden, kurum ve kuruluşlardan izin alması,
- Çalışmadaki veri elde edilmesi ve toplanan verilerin analiz edilmesini uzman görüşü doğrultusunda gerçekleştirilmesi,
- Araştırma sonuçlarının analizi sağlama ve rapor etmesi.

Araştırmanın çalışma grubunu oluşturan öğrencilerin velilerine bilgi vermek ve velilerinden öğrencilerin çalışmaya katılmasına izin istemek için bilgilendirme, evlere form gönderilerek yapılmıştır. Aynı zamanda araştırmacının hazırlamış olduğu “Uygulama İçin Veli Onam Formu” (Bkz. EK-4) velilere imzalatılarak öğrencilerin çalışmaya katılmaları için izinleri ve onayları alınmıştır.

### 3.3. Veri Toplama Araçları

#### 3.3.1. Nicel Veri Toplama Araçları ve Geliştirilmesi

Nitel araştırma yapan araştırmacılar genellikle çalışmaya katılan kişilerin incelenen konuyu ya da sorunu deneyimledikleri alanlarda bilgi toplamaktadırlar. Tek bilgi kaynağına güven duymaktan ziyade, mülakat, gözlem, doküman incelemesi şeklinde çok yönlü biçimde bilgi elde ettikleri görülmektedir (Creswell, 2013, s. 45). Eylem araştırmasında nicel yöntem de nitel yöntem de kullanılarak veriler toplanmaktadır (Büyüköztürk vd. 2013, s. 259). Araştırmacı yöntemin güçlü ve zayıf yanlarını değerlendirebilir, veri çeşitleme stratejileri kullanabilir. Böylece elde ettiği verilerin geçerliliğini güçlendirebilir ve sonuçların anlamlılığını zenginleştirebilir. Eylem araştırmasında sıklıkla; araştırmacı notları, öğrenci yazıları, günlükler, grup görüşmeleri, gözlem, anket, dokümanlar veri toplama araçları olarak kullanılmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s. 307). Tablo 3.5’ te araştırma sorusu kapsamında kullanılan nitel ve nicel veri toplama araçları hakkında bilgi verilmiştir.

Tablo 3.5. Araştırma sorusu kapsamında kullanılan nitel ve nicel veri toplama araçları

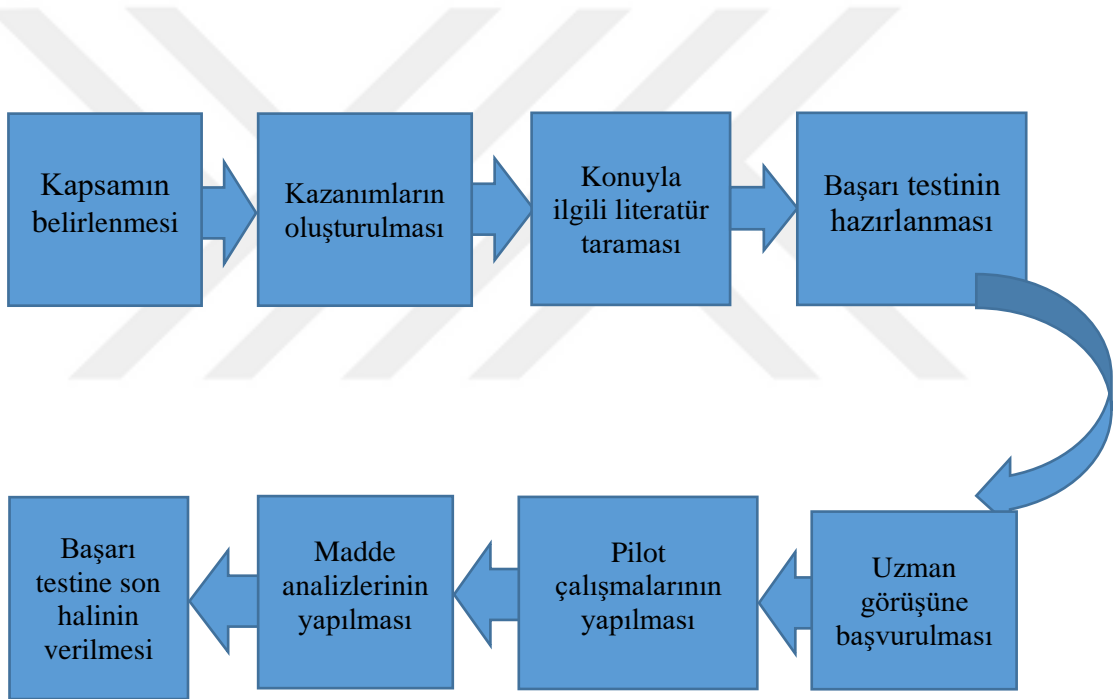
	Nitel veriler	Nicel veriler
1) Oyunla öğretimin “Üretimden Tüketime” konusunda öğrencilerin akademik başarıları üzerinde anlamlı bir etkisi var mıdır?	-	Akademik Başarı Testi
2) Oyunla öğretimin “Üretimden Tüketime” konusunda öğrencilerin sosyal bilgiler dersi tutumları üzerinde anlamlı bir etkisi var mıdır?	-	Tutum Ölçeği
3) Öğrencilerin oyunla öğretimde yapılan eğitsel oyunlara yönelik görüşleri nelerdir?	Günlükler	-
4) Araştırmacının uygulama sürecine yönelik gözlemleri nelerdir?	Notlar	-

Tablo 3.5’te görüldüğü üzere, bu tez çalışması üç farklı veri toplama aracıyla gerçekleştirilmiştir. Çalışma başlangıcında, çalışma grubunda bulunan öğrencilerin bilgilerini elde etmek amacıyla “Kişisel Bilgi Formu” kullanılmıştır. Devamında, araştırma ölçümlerinden olan öğrenci akademik başarıları ve derse karşı tutumlarında anlamlı bir farklılık olup olmadığını tespit etmek amacıyla ön test olarak “Akademik Başarı Testi” ve “Tutum Ölçeği” kullanılmıştır. Çalışmanın katılımcı öğrencilerde nasıl bir değişiklik yaptığını belirleyebilmek için öğrenci günlük notları ve araştırmacı günlük notları kullanılmıştır. Ayrıca çalışmada öğretim materyalleri olarak eğitsel oyunlar ve ders kitabı çalışma yapraklarından faydalanılmıştır. Araştırmanın alt problemlerine cevap bulabilmek amacıyla veri toplama araçları kullanılmıştır. Bu araçlar nicel veri toplama araçları ve nitel veri toplama araçları olarak ele alınmış olup hazırlanmaları ve geliştirilmeleri ayrıntılı bir biçimde izah edilmiştir.

### 3.3.1.1. Akademik Başarı Testi

Bir konuyu öğrenen bireylerin ne derece öğrendiklerinin tespit edilmesinde kullanılan ölçme değerlendirme araçları arasında önemli bir yeri olan çok seçenekli test

yöntemleri bugün de kullanılmaya devam etmektedir. Çoktan seçmeli testlerin ölçme değerlendirme aracı olarak kullanılmasının başlıca sebepleri arasında objektif olarak gerçekleştirilmesi, kapsam geçerliliğinin fazla olması, öğrenci sayısının fazla olduğu durumlarda kolaylık sağlama, puanlamanın rahatlıkla yapılabilmesi gibi etkenler sayılabilmektedir. Bu özelliklerinden dolayı çoktan seçmeli testler ortaöğretim ve yükseköğretim düzeyinde sıklıkla kullanılmaktadır. Böyle araştırmalarda uygulanacak başarı testinin oluşturulmasında standart bir başarı testinin geliştirilme yöntemlerinin takip edilmesi önemli görülmektedir (Çardak ve Selvi, 2018). Şekil 3.3’ te başarı testinin geliştirme süreci hakkında bilgi verilmiştir.



Şekil 3.3. Başarı testinin geliştirme süreci

(Kaymakçı, 2010)

Dersin kapsamı belirlenirken MEB tarafından hazırlanan 4. sınıf sosyal bilgiler ders kitabında bulunan “Üretimden Tüketime” konu içeriğinden yararlanılmıştır. 4. sınıf Sosyal Bilgiler Öğretim Planı’nda bulunan 4. sınıf sosyal bilgiler dersi “Üretimden Tüketime” konusu kazanımları kullanılmıştır. (Tablo 3.2) Akademik başarı testi içeriğiyle ilgili alan yazın taraması yapılmıştır. Test düzenlenirken yapısal olarak 4. sınıf sosyal bilgiler ders kitabı içinde bulunan ünite sonu değerlendirme soruları incelenmiştir. Konuyu kapsayan sorular hazırlanmıştır. Alt kazanımlara uygun şekilde

her kazanım için sekiz soru olmak üzere toplamda 40 soru hazırlanmıştır. Başarı testi soruları dört seçenekli olup ve dört cevap çoktan seçmeli olarak hazırlanmıştır.

Kastamonu Üniversitesi'nde görevli 1 sosyal bilgiler eğitimi alanında öğretim elemanı, 1 ölçme ve değerlendirme eğitimi uzmanı olan akademisyen ile MEB'de görev yapmakta olan 2 sosyal bilgiler öğretmeni ve 2 Türkçe öğretmeni ve 2 sınıf öğretmenin görüşlerine başvurularak 40 sorudan oluşan akademik başarı testinde gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Akademik başarı testi uzman görüşlerine dayanarak 40 sorudan 20 soruya düşürülmüştür.

Ders kazanımlarına yönelik hazırlanan sorular Bloom Taksonomisi'ne uygun biçimde bir belirtke tablosu oluşturularak testin kapsam geçerliği sağlanmaya çalışılmıştır. Akademik başarı testinin pilot uygulaması 4. sınıfta “Üretim, Dağıtım, Tüketim” öğrenme alanında bulunan “Üretimden Tüketime” konusu önceki eğitim öğretim döneminde işlendiği düşünülerek 5. sınıf öğrencileri ile gerçekleştirilmiştir. 2021-2022 eğitim öğretim yılı güz döneminde Kastamonu şehir merkezindeki bir ortaokuldaki 5. sınıf öğrencileri (30 kişi) ile gerçekleştirilmiştir. Veriler iki haftada toplanmıştır. Akademik başarı testinin nihai halinin oluşması amacıyla madde analizi işlemi yapılmıştır. Madde analizi işlemine geçilmeden önce veriler tekrar gözden geçirilmiştir.

Başarı testini nihai sonuca ulaştırmak için madde analizi çalışmaları yapılmıştır. Madde analizine geçmeden veriler gözden geçirilerek cevapsız bırakılan ve birden fazla seçeneği işaretleyen öğrencilerin kâğıtları analizden çıkarılmıştır. Pilot uygulama sonuçları verileri ITEMAN programına veri girişi yapılmış, madde analizine tabi tutulmuştur. Başarı testleri gibi bilgi becerilerin ölçüldüğü test araçlarında bulunan maddelerin doğru cevap oranlarını göstermek için madde güçlüğü testin son halini vermede bir ölçüt olarak kullanılmaktadır. Madde ayırt ediciliği, maddenin bilen öğrenci ile bilmeyen öğrenciyi ayırt etmekte yani maddelerin ölçülen özelliği ne derece ayırt ettiğini göstermektedir (Büyüköztürk vd. 2013, s. 123). Testte yer alan her soru için madde güçlük ve madde ayırt edicilik indeksleri hesaplanmıştır. Genel olarak madde-toplam korelasyonu yorumlamada mutlaka ölçüt kullanılmalıdır. 0.30 ve daha yukarı olan maddelerin ayırt ediciliğinin iyi olduğu, 0.20-0.30 arası madde

değerlerinin teste alınabileceği, 0.20 değerinde maddelerin teste alınmaması gerektiği ifade edilmektedir (Büyüköztürk vd. 2013, s.123). Tablo 3.6’ da pilot uygulama çalışmalarının akademik başarı testi madde güçlük ve ayırt edicilik indeksi hakkında bilgi verilmiştir.

Tablo 3.6. Pilot uygulama çalışmalarının akademik başarı testi madde güçlük ve ayırt edicilik indeksi

Madde No	Madde Güçlük İndeksi(P)	Madde Ayırt Edicilik İndeksi(D)	Madde No	Madde Güçlük İndeksi(p)	Madde Ayırt Edicilik İndeksi(D)
S-1.	0,70	0,37	S-11.*	0,26	0,10
S-2.	0,86	0,43	S-12.	0,80	0,47
S-3.	0,90	0,52	S-13.	0,70	0,48
S-4.	0,80	0,56	S-14.	0,70	0,40
S-5.*	0,66	0,00	S-15.*	0,13	0,15
S-6.	0,66	0,58	S-16.*	0,96	0,-19
S-7.	0,80	0,47	S-17.	0,96	0,36
S-8.*	0,36	0,02	S-18.	0,50	0,20
S-9.	0,56	0,34	S-19.	0,66	0,34
S-10.*	0,26	0,51	S-20.	0,46	0,33

“\*” ile işareti bulunan maddeler akademik başarı testinden çıkarılmıştır.

Madde güçlük indeksinin 0,13 ve 0,96 arasında değer aldığı, madde ayırt edicilik indeksinin 0.00 ile 0.58 arasında değer aldığı görülmektedir. Madde güçlüğüünün 0,50 civarı olması beklenmektedir. Bunlarla beraber testlerde kolay ve zor sorulara yer verilmektedir (Büyüköztürk vd., 2013, s. 123). Madde güçlüğüne ve madde ayırt edicilik değerlerine bakarak kolay ve zor maddelerden test oluşturulabilir sonucuna

ulaşmıştır. Tablo 3.7' de akademik başarı testi pilot uygulamalarına ilişkin TAP analizi sonuçları hakkında bilgi verilmiştir.

Tablo 3.7. Akademik başarı testi pilot uygulamalarına ilişkin TAP analizi sonuçları

<b>İstatistikler</b>	<b>İstatistik Sonuçları</b>
Madde Sayısı	20
Katılma Sayısı(N)	30
Ortalama ( $\bar{X}$ )	13
Medyan (Ortanca)	14
Tepe Değer (Mod)	15
Varyans	7,29
Minimum Cevaplama Sayısı	7
Maksimum Cevaplama Sayısı	18
Çarpıklık (Skewness)	-0,497
Basıklık (Kurtosis)	-0.52
KR-20 (Cronbach Alfa Değeri)	0,541

İstatistiksel analizlerde puanların dağılımının aşırı sapma göstermemesi, normal dağılımdan uzaklaşmaması gerekli görülür. Ortalama, ortanca, mod değerlerinin birbirine yakın olması dağılımın normalden fazla uzak olmadığı ölçüsü olarak ifade edilir (Büyüköztürk, vd., 2011, s. 37). Tablo 3.7'de görüldüğü şekliyle, 20 sorudan oluşan teste 30 öğrenci cevap vermiştir. En düşük alınan puan 7 olurken en yüksek puan 18 olmuştur. İstatistik değerlerine bakıldığında ortalamanın 13, medyanın 14, standart sapmanın 2.70, varyansın 7.29, modun 15, çarpıklık katsayısının -0,497, basıklık katsayısının -0.52 olduğu görülmüştür. TAP analiz sonuçlarından mod,

medyan, ortalama değerlerinin birbirine yakın durumda olduğu tespit edilmiştir. İç tutarlılığı hesaplamada Cronbach alfa olarak bilinen alfa katsayısı kullanılmıştır. Cronbach alfa iç tutarlılığı hesaplamada yaygın olarak kullanılmaktadır. Alfa değeri 0 ile 1 arasında değer almaktadır. İnceleme türü yazılarda çalışmalarda 0.5 makul kabul edileceği bazı araştırmacılar tarafından öngörülmektedir (Altunışık, vd., 2012, s.126). Testin KR-20 güvenilirlik değeri 0,541'tür. Başarı testinin pilot analizi sonucu kullanılabilir olduğu söylenebilir. Bu değerler ışığında son testin güvenilirliğinin yeter seviyede olduğu görülmüştür. 10 sorudan meydana gelen “Üretimden Tüketime Akademik Başarı Testi” oluşturulmuştur (Bkz. EK 5).

Hazırlanan akademik başarı testinin kullanılabilir maddelerin belirlenmesi sürecinde son teste alınacak maddeler belirlenirken birden fazla kriter gözetilmektedir. Analiz sonuçları değerlendirildiğinde birinci aşamada 6 maddenin (5, 8, 10, 11, 15 ve 16 nolu sorular) testten çıkarılması uygun görülmüştür. Kalan 14 madde için (1, 2, 3, 4, 6, 7, 9, 13, 14 ve 20 nolu maddeler) madde seçiminde maddelerin ayırt edicilik indeksleri ve madde ile test puanları dikkate alınarak seçilmiştir. Tablo 3.8’ de akademik başarı testinin belirtke tablosu hakkında bilgi verilmiştir.

Tablo 3.8. Akademik başarı testinin belirtke tablosu

Üretimden Tüketime Ünitesi Kazanımları	Bilg i	Kavra ma	Uygul ama	Analiz	Sentez	Değerlendir me	Toplam
1. SB.4.5.1. “İstek ve ihtiyaçlarını ayırt ederek ikisi arasında bilinçli seçimler yapar.”	1			1			2
2. SB.4.5.2. “Ailesi ve yakın çevresindeki başlıca ekonomik faaliyetleri tanıır.”				1		1	2
3. SB.4.5.3. “Sorumluluk sahibi bir birey olarak bilinçli tüketici davranışları sergiler.”		1	1				2
4. SB.4.5.4. “Kendine ait örnek bir bütçe oluşturur.”	1					1	2

Tablo 3.8'in devamı

5. SB.4.5.5. “Çevresindeki kaynakları israf etmeden kullanır.”	1	1	2
Toplam			10

Tablo 3.8'e bakıldığında, alt kazanımların her birinde 2 soru bulunduğu görülmektedir. Akademik başarı testinde kazanımlara göre hazırlanmış olan sorular yenilenmiş Bloom Taksanomisi'ne göre hatırlama, anlama, analiz etme basamaklarında yer almaktadır. Tablo 3.9' de nihai akademik başarı testi sorularının alt kazanımlarına ilişkin belirtke tablosu hakkında bilgi verilmiştir.

Tablo 3.9. Nihai akademik başarı testi sorularının alt kazanımlarına ilişkin belirtke tablosu

Bilişsel Alan Basamakları	Soru Maddeleri	Toplam
Bilgi	1, 9, 18	3
Kavrama	10	1
Uygulama		
Analiz	3, 7, 13, 20	4
Sentez		
Değerlendirme	6, 14	2
Toplam		10

Tablo 3.9 incelediğinde, akademik başarı testinde 3 bilgi, 1 kavrama, 4 analiz ve 2 değerlendirme basamağında soru bulunduğu görülmektedir.

### 3.3.1.2. Tutum Ölçeği

Araştırmanın başında ve sonunda tutum ölçeği kullanılmıştır. Tutum “Yaşantı ve deneyim sonucu ilgili olduğu bütün obje ve durumlara karşı bireyin davranışları üzerinde yönlendirici veya dinamik bir etkileme gücüne sahip duygusal ve zihinsel hazırlık durumudur.” şeklinde tanımlanmaktadır (Allport, 1967, s.4; aktaran Tavşancıl, 2006, s. 65). Araştırmada Likert Tipi Tutum Ölçeği kullanılmıştır. Sosyal bilimler alanında yaygın olarak kullanılan bu ölçekte katılımcıya çeşitli ifadeler ve yargılar yöneltilmektedir. Katılımcıdan bu yargılara katılıp katılmama derecesini belirtmesi istenmektedir (Altunışık, vd., 2012, s. 117). Bu derecelerin toplamından ölçek puanı oluşmaktadır. Diğer bir deyişle likert tipi ölçekler kişinin kendisiyle ilgili bilgiler vermesine dayanmaktadır (Tavşancıl, 2006, s.139).

Araştırmada Kan ve Gömleksiz (2013) tarafından geliştirilen ve 29 maddeden oluşan geçerliği ve güvenilirliği sağlanmış “Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği” kullanılmıştır. (Bkz. EK 7). “Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği” iç tutarlılık testi sonuçları incelendiğinde ölçeği oluşturan boyutların sırasıyla KMO=.954, Bartlett Testi=8.152, Cronbach Alpha=.606 değerlerine sahip olduğu ve buna göre ölçeğin toplam Cronbach Alpha katsayısı 0. 606 olarak belirlenmiştir. Söz konusu ölçek gereken atıflar yapılarak ve bilim etiğine uygun olacak şekilde kullanılmıştır. İlgili tutum ölçeği tek gruba ön test ve son test şeklinde yapılmıştır. Bu ölçek 5’li likert tipine sahip olup güvenilirlik analizleri Kan ve Gömleksiz tarafından yapılmıştır.

### 3.3.2. Nitel Veri Toplama Araçları ve Geliştirilmesi

Araştırma nicel verilerle desteklenmiş ve araştırmayı daha iyi açıklamak için nitel veri toplama araçları da kullanılmıştır. Bu bağlamda kullanılan veri toplama araçları başlıklar halinde belirtilmektedir.

### **3.3.2.1. Çalışma Yaprakları**

Uygulama sürecinde “SB.4.5.2. Ailesi ve yakın çevresindeki başlıca ekonomik faaliyetleri tanır.” kazanımında oyunla öğretime geçmeden 4. sınıf sosyal bilgiler çalışma yaprağından yararlanılmaktadır. (Bkz. EK 1)

### **3.3.2.2. Öğrenci Günlükleri**

Araştırmada katılımcılar veya araştırmacı belirli bir süre boyunca belirli deneyimlere ilişkin günlük yazdırabilmektedirler. Böylece zamanla durumların gelişmesi ve günlük tutan öğrencinin bu konulara dair düşünceleri de değerlendirilebilmektedir (Büyüköztürk, vd., 2013, s. 264). Günlük tutulan notlar kişisel gözlemlere, kişisel duygulara, tepkilere, yorumlara ve açıklamalara ulaşabilmek için oldukça faydalı olmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s. 312). Bu amaçla öğrencilerden 7 haftalık uygulama sürecinde her eğitsel oyun oynatıldıktan sonra etkinlikte kullanılan karton ya da A4 kâğıtlarına oyun hakkındaki duygu ve düşüncelerini yazmaları istenmiştir. Öğrencilere nasıl günlük yazacaklarına ilişkin yönerge sözel olarak araştırmacı tarafından belirtilmiştir.

### **3.3.2.3. Araştırmacı notları**

Araştırmacının kendi gözlemlerini yansıtan notları olarak görülmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s. 312). Araştırmacının belirli bir olayı gözlemlerken çeşitli notlar tutabilir. Sonrasında bu notları olayı zengin bir şekilde betimlemek için araştırma raporunda kullanabilmektedir (Büyüköztürk, vd., 2013, s. 264). Araştırmacı eylem araştırması süresince çalışma ve uygulamalar hakkında notlar almıştır (Bkz. EK 8). Araştırmacının tuttuğu notlarından ulaşılan bilgilerin, bulguların tespit edilmesine ve yorumlanmasına yarar sağladığı görülmektedir.

### **3.3.2.4. Eğitsel Oyunların Hazırlanması**

Sosyal bilgiler eğitiminde eğitsel oyunların doğru yerde doğru zamanda ve doğru tercih ile amacına uygun bir biçimde kullanılması durumunda öğretim sürecine katkı

sağlayacağı ve öğrencinin başarısını, derse olan tutumunu olumlu etkileyeceği söylenebilir (Karadeniz ve Er, 2021, s. 30). Oyunla öğretimi planlama aşamaları;

1. Hedeflerin tanımlanması,
2. Oyun alanının belirlenmesi,
3. Oyunun uygulanacağı grubun belirlenmesi,
4. Hedeflere uygun oyun materyalinin belirlenmesi,
5. Oyuncularla ilgili bilgi toplanması,
6. Oyunla ilgili ölçütlerin ve kararların belirlenmesi,
7. Oyun planı oluşturulması (Pehlivan, 2011).

Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'ndan eğitsel oyunların tasarlanacağı kazanımlar incelenmiştir. Oyunlar belirlenirken 4. sınıf ders kitabından “Üretimden Tüketime” konu içerik bilgisine ulaşılmıştır. Sosyal bilgiler dersinde kullanılabilecek oyunlarla ilgili literatür taraması yapılmıştır. Sosyal bilgiler dersi üzerine uygulanmış ve yazılmış eğitsel oyunlar üzerine araştırmalar yapılmıştır. Oyun materyalleri belirlenirken her şartta uygulanabilir, ekonomik, kullanışlı olması gibi özelliklere dikkat ederek çalışmalar yapılmıştır. Belirlenen kazanımlara uygun ders içi oyunlar uyarlanmıştır. Dersin akışına uygun olarak sınıf içi uygulanabilir olmasına dikkat edilmiştir.

### **3.4. Verilerin Toplanması**

Araştırma ön hazırlıkları yapıldıktan sonra günlük planlar hazırlanıp (Bkz. EK 9) verilerin ne zaman ve nasıl toplanacağıyla ilgili veri toplama takvimi hazırlanmıştır. Tablo 3.10' da veri toplama takvimi hakkında bilgi verilmiştir.

Tablo 3.10. Veri toplama takvimi

<b>Hafta</b>	<b>Tarih</b>	<b>Uygulama Süresi</b>	<b>Etkinlik</b>	<b>Veri Toplama Aracı</b>
1. Hafta	21-25 Mart 2022	60 dk	Ön Görüşme (Okul İdaresi)	Görüşme
2. Hafta	28 Mart-1 Nisan 2022	35dk+35dk+35dk	Ön Bilgilendirme (Öğretmen ve Öğrenciler), Ön Uygulama	Görüşme, Akademik başarı testi, Sosyal bilgiler dersi tutum ölçeği
3. Hafta	4-8 Nisan 2022	35dk+35dk+35dk	“İstek mi ihtiyaç mı?” Oyunu oynatılır. Günlükler yazdırılır.	Öğrenci günlükleri, Araştırmacı notları
4. Hafta	18-22 Nisan 2022	35dk+35dk+35dk	“Hangi ekonomik faaliyet?” oyunu oynatılır. Günlük yazdırılır.	Öğrenci günlükleri, Araştırmacı notları
5. Hafta	25-29 Nisan 2022	35dk+35dk+35dk	“Alışveriş Oyunu” oynatılır Günlükler yazdırılır	Öğrenci günlükleri, Araştırmacı notları
6. Hafta	2-6 Mayıs 2022	35dk+35dk+35dk	“Çemberden Atla Sor Oyunu” oynatılır. Günlükler yazdırılır.	Öğrenci günlükleri, Araştırmacı notları
7. Hafta	9-13 Mayıs 2022	35dk+35dk+35dk	Öğrencileri bilgilendirme, Son Uygulama	Akademik başarı testi, Sosyal bilgiler dersi tutum ölçeği

Tablo 3.10’den anlaşılacağı üzere araştırma uygulaması 15 ders saati sürmüştür. Çalışmada veri toplama aracı olarak nicel ve nitel veri toplama araçlarından faydalanılmıştır. Akademik başarı testi ile sosyal bilimler tutum ölçeği uygulamaya başlamadan önce ön test olarak uygulanmış olup uygulama sonrasında da son test olarak uygulanmıştır. Araştırma boyunca öğrenci günlüklerinin ve araştırmacı günlüklerinin yazılması sağlanmıştır. Araştırma sürecinin tüm dersinde araştırmacı rehberliğinde, öğrenciler her oyun uygulaması sonrası renkli kartonlara günlüklerini yazmışlardır. Yazılan günlük yaprakları yazılma sonrası toplanmıştır. Uygulama boyunca somut materyale dayanan oyunlar oynanmıştır. Araştırma süreci sonunda

uygulamada yer alan öğrencilerden 120 dolayında veri elde edilmiştir. Uygulama sonrasında öğrencilere günlük olarak not aldırılan 120 yaprak yazılı doküman toplanmıştır.

### **3.5. Verilerin Analizi**

Eylem araştırması olan araştırmada nicel veri toplama aracı olarak sosyal bilgiler dersi tutum ölçeği, akademik başarı testi kullanılırken araştırmacı notları ve öğrenci günlükleri ise nitel veri toplama araçları olarak kullanılmaktadır.

#### **3.5.1. Nicel Verilerin Analizi**

##### ***3.5.1.1. Üretimden Tüketime Akademik Başarı Testinin Verilerinin Analizi***

“Oyunla öğretimin öğrencilerin sosyal bilgiler akademik başarıları üzerinde anlamlı bir etkisi var mıdır?” araştırma sorusuna cevap bulma amacıyla toplanan veriler, nicel veri analiz yöntemleriyle analiz edilmiştir. İstatistik analizleri SPSS 25.00 paket programıyla yapılmıştır. Veri analiz işlemlerinde birinci olarak toplanan veriler SPSS 25.00 paket programına yüklenmiştir. Ön test ve son test olarak uygulanan sosyal bilgiler tutum ölçeği ve akademik başarı testi verilerin analizi SPSS 25.00 paket programıyla gerçekleştirilmiştir. Veriler üzerinde; frekans, yüzdeler, aritmetik ortalama, t-testi ve tek yönlü varyans analizi teknikleri kullanılarak analiz edilmiştir. Araştırma sorularına uygun olarak istatistiki analizler gerçekleştirilmiştir.

##### ***3.5.1.2. Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeğinden Elde Edilen Verilerinin Analizi***

“4. sınıf sosyal bilgiler dersinde oyunla öğretimin sosyal bilgiler dersi tutumları üzerinde anlamlı bir etkisi var mıdır?” araştırma sorusuna cevap bulabilmek amacıyla toplanan veriler, nicel veri analiz yöntemleriyle analiz edilmiştir. Araştırmada 5’li Likert Tutum Ölçeği kullanılmıştır.

Sosyal bilgiler dersi tutum ölçeği (SBTÖ) ön test ve son test verilerinden ulaşılan puanların yorumlaması için bilgiler bilgisayarda “SPSS 25 paket programında çözümlenmiş, manidarlıklar minimum  $p < ,05$  düzeyinde denenmiş, diğer anlamlılık

düzeyleri ayrıca belirtilmektedir. Bulgular araştırmanın amaçlarına uygun olarak tablolar halinde hazırlanmış ve ortaya çıkan verilere bulgular bölümünde yer verilmektedir.

### 3.5.2. Nitel Verilerin Analizi

“Öğrencilerin sosyal bilgiler dersini oyunla işlenmesi hakkında görüşleri nelerdir”, “Öğrencilerin oyunlarla ilgili düşüncelerinin öğrenci günlüklerine yansımaları nasıldır?” araştırma sorularının cevaplanması için elde edilen veriler, nitel verilerin analiz yöntemleriyle çözümlenmiştir. Araştırma sırasında ve sonrasında ortaya çıkan veriler nitel analiz ile çözümlenmiştir. Yıldırım ve Şimşek (2016) tarafından nitel araştırma verileri dört aşamada analiz edilmektedir. Bunlar:

- Verilerin kodlanması: Oyunlar hakkında öğrencilerin yazdığı duygu ve düşünceleri olduğu gibi bilgisayar ortamına geçirilmektedir. Daha sonra verilerin kodlanması aşamasına geçilmekte, bilgisayar ortamına aktarılan veriler araştırmacı tarafından incelenerek anlamlı bölümlere ayrılmaktadır. Kendi içinde anlamlı bir bölüm oluşturan parçalar isimlendirilmekte diğer bir deyişle kodlanmaktadır.
- Temaların bulunması: İlk aşamada ortaya çıkan kodlardan yola çıkarak verileri kodları açıklayabilen temaların bulunması aşamasına geçilmektedir. Nitel araştırmalarda ortak bir fikir oluşturmak için bir araya getirilmiş kodlardan oluşan geniş bilgi birimleri ifade edilmektedir (Creswell, 2016). Araştırmacı öğrenci günlüklerini inceleyerek “eğlence”, “öğrenme”, “sosyallik” temalarını oluşturmuştur.
- Verilerin kodlara ve temalara göre düzenlenmesi ve tanımlanması: Araştırmanın bu aşamasında verilerin kodlama ve temaların uygun bir şekilde irdelenip düzenlenmesi aşamasına geçilmektedir. Araştırmacı okuyucunun anlayabileceği şekilde tema ve kodları kullanarak tablolar gerçekleştirmiştir.

- Bulguların yorumlanması: Araştırma verileri araştırma konusu ve soruları kapsamında incelenip elde edilen sonuçlar ışığında yorumlanmaktadır. Verilerin hepsi toplandıktan sonra her katılımcıya farklı özgün bir kod verilerek kaydedilmiştir. Örneğin; ÖG-K.1 (Öğrenci Görüşü-Kız 1), ÖG-E.1, (Öğrenci Görüşü-Erkek 1) şeklinde kodlar kullanılmıştır. Yorumlama aşamasında katılımcıların görüşlerinden doğrudan alıntılar yapılmaktadır.

### 3.6. Araştırmanın Geçerliliği ve Güvenirliği

Araştırma verilerinin inandırıcılığı en önemli ölçütlerden biri olarak görülür. Bundan dolayı geçerlilik ve güvenirlilik çok önemli bir konumda bulunur. Lincoln ve Guba (1985) bir çalışmanın güvenirliliğini tesis etmek için inandırıcılık, özgünlük, aktarılabirlik, güvenilebilirlik ve onaylanabilirlik gibi terimleri doğa bilimcilerin değerleri olan iç geçerlilik ve dış geçerlilik, objektiflik terimleri yerinde kullanmaktadır (Creswell, 2013, s. 246). Tablo 3.11’ de geçerlilik ve güvenirlilik konusunda nicel ve nitel araştırmada kavramların karşılaştırılması hakkında bilgi verilmiştir.

Tablo 3.11. Geçerlilik ve güvenirlilik konusunda nicel ve nitel araştırmada kavramların karşılaştırılması

Ölçüt	Nicel Araştırma	Nitel Araştırma	Kullanılan Yöntemler
<b>Araştırma sonuçlarıyla geçerliliğin doğru temsili</b>	İç geçerlilik	İnandırıcılık	Uzun süreli etkileşim Derinli odaklı veri toplama Çeşitleme Uzman incelemesi Katılımcı teyidi
<b>Sonuçların uygulanması</b>	Dış geçerlilik	Aktarılabirlik	Ayrıntılı betimleme Amaçlı örnekleme

Tablo 3.11'in devamı

<b>Tutarlılığı sağlama</b>	İç Güvenirlik	Tutarlılık	Tutarlılık incelemesi
<b>Nesnel ve yansız Olma</b>	Dış güvenirlik	Teyit edilebilirlik	Teyit İncelemesi

(Erlandson, Harris, Skipper ve Allen (1993)'den uyarlanmıştır. Akt. Yıldırım ve Şimşek, 2016, s. 277)

Bu araştırmada geçerlilik ve güvenirliliğini sağlayabilmek için Erlandson, Harris, Skipper ve Allen'ın kullandığı yöntemlere dikkate edilerek aşağıdaki çalışmalar yapılmıştır.

Araştırmanın inandırıcılığını sağlamak için yapılan çalışmalar:

- Araştırmada kullanılmak için araştırmacı tarafından hazırlanan veri toplama araçları uygulama öncesinde uzman görüşlerine başvurulmuş, uzman önerileri dikkate alınmış, veri analizi yaparken de uzmanların görüşlerine başvurulmuştur.
- Araştırmacı araştırmayı kendisi gerçekleştirmiş, süreç içerisinde gözlemlediklerini yazıya aktarmıştır. (Bkz. EK 7)
- Araştırma öncesinde çalışma grubuyla iki ders saati tanışma ve araştırma hakkında bilgi verilmiştir. Kısa sürede öğrencilerle samimiyet kurulması sayesinde öğrenciler süreç içerisinde düşüncelerini rahat ifade ettiği varsayılmaktadır. Bu doğrultuda öğrencilerin araştırma sürecinde doğal davranışlar sergilediği görülmüştür.
- Araştırma verileri eleştirel bir bakış açısıyla incelenmiştir. Verilerin araştırma sorularına yanıt vermede yeterliliği sorgulanmış ve ulaşılan sonuçların gerçeğe uygunluğu araştırılmıştır.

Araştırmanın aktarılabirliğini sağlamak için gerçekleştirilen çalışmalar:

- Araştırma sonuçlarının aktarılabir olmasını sağlamak için sonuçlar detaylı bir şekilde analiz edilmiş, elde edilen betimlemeler bulgular bölümünde raporlandırılmıştır.
- Araştırmaya araştırmacı yorumu katılmamış, tamamıyla bilimsel verilere göre hareket edilmiştir.
- Araştırmada örneklem seçilirken tesadüfi örneklem yöntemi tercih edilmiştir. Bu sayede araştırmacı olayları doğal akışı içinde ortaya koyma ve açıklama imkânı elde etmiştir.

Araştırmanın tutarlılığını sağlamak için yapılan çalışma:

- Eylem araştırması süresince tutarlı olmak amacıyla planlı çalışılmıştır.

Araştırmanın teyit edilebilirliğini sağlamak için yapılan çalışmalar:

- Araştırma veri toplama araçları, uygulama, araştırma analizi tüm aşamalarında teyit edilebilir olmasını sağlama amacıyla uzman görüşüne dayanarak hareket edilmiştir.

### 3.7. Araştırmanın Etiği

Etik davranış, araştırmacının etik olmasından doğmaktadır. Araştırmacı onu mesleki gelişimi esnasında içselleştirmektedir. Etik davranış profesyonel bir rolden, diğer araştırmacılarla düzenli olarak etkileşimden doğmaktadır (Balcı, 2016, s. 312). Bilimsel araştırmada bazı etik ilkelerine dikkat etmek gerekmektedir. Bunlar; dürüstlük, dikkat, açıklık, özgürlük, eğitim sorumluluğu, toplumsal sorumluluk, yasallık, karşılıklı saygı, verimlilik, deneklere saygı ilkeleri olarak ifade edilir (Büyüköztürk, vd., 2013, s. 27). Araştırmada araştırmacı, etik ilke ve kurallara bağlı kalarak araştırmayı gerçekleştirmiştir. Bunlar sırasıyla şu şekilde açıklanmaktadır:

- Arařtırmacı, arařtırma uygulamasını gerekleřtirebilmek iin ilgili kurumdan izin almıřtır.
- Arařtırmacının akademik bařarı testi, tutum leđi gibi veri toplama aralarını kullanarak veri topladıđı arařtırmada, Kastamonu niversitesi Sosyal ve Beřerı Bilimler Arařtırma ve Yayın Etik Kurulu tarafından alınan onay, tez alıřmasında belirtilerek ve belgelendirilmiřtir.
- Katılımcılara arařtırmaya katılımın gnlllk esasına dayandıđı, herhangi istenmeyen risk tařımadıđı belirtilmiřtir. Arařtırma katılımcıların bilgilerin gizlilik esasına uygun gerekleřtirileceđi ifade edilmiřtir.
- Arařtırmaya katılan katılımcılar, okul idaresi, arařtırmacı arařtırmanın konusu, sresi, hedefi hakkında bilgilendirilmiřtir.
- Arařtırmada toplanan verilerin gizli tutulacađı ve sadece bilimsel amalı kullanılacađı belirtilmiřtir.
- Arařtırmadaki verilerin paylařımı ve aktarımında kimlik tanıtıcı hibir bilgiye yer verilmemektedir. đrencilerin kiřisel bilgileri ve grntlerinin arařtırmacı tarafından gizli tutulacađı, kimliklerinin tespit edilemeyecek Őekilde kullanılacađının gvencesi verilmiřtir.
- Arařtırma uygulaması iin veliler iin veli onam formu, đrenciler iin đrenci katılım formu imzalatılmıřtır. Ayrıca istemeleri halinde sebep gstermeden arařtırmadan ayrılacakları vurgulanmıřtır.
- “Kiřisel Bilgiler Formu” vasıtasıyla edinilen bilgiler đrenci zelliklerini tespit etmek iin toplanmıřtır. Velilere ve đrencilere arařtırma hakkında bilgilendirme yapmak zere “Uygulama İin Veli Onam Formu ve ocuk Onam Formu” gnderilerek izinler alınmıřtır. (Bkz. EK 3-4)

- Arařtırmanın etiđi geređi ve öđrenci bilgilerinin gizliliđinin korunması amacıyla derslerde kimlik tespit edici öđrenci görüntüleri, ses kayıtları kullanılmamıřtır.
- Arařtırmacı akademik kurallar çerçevesinde arařtırmasını gerçekleřtirmiřtir.



## 4. BULGULAR

Araştırmanın bu bölümünde, nicel ve nitel olarak elde edilen verilere ait bulgular yer almaktadır. Araştırmanın uygulaması sonucu elde edilen veriler analiz edilerek tablolar şeklinde bulgularda açıklanmaktadır.

### 4.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

Oyunla öğretim uygulamasının öğrencilerin sosyal bilgiler dersinde “Üretim, Dağıtım, Tüketim” öğrenme alanında bulunan “Üretimden Tüketime” konusunda akademik başarıları üzerine anlamlı bir etkisi var mıdır?

Üretimden tüketime akademik başarı testinden elde edilen veriler normal dağılım göstermesi nedeniyle verilerin analizinde parametrik testlerden bağımlı örneklem t testiden yararlanılmıştır. Öğrencilerin üretimden tüketime akademik başarı testi ön test ve son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık oluşturup oluşturmadığı tespitine yönelik yapılan bağımlı örneklem t-testi analiz sonuçlarına Tablo 4.1.’ de yer verilmektedir.

Tablo 4.1. Ön test-son test üretimden tüketime akademik başarı testi karşılaştırma sonuçları

Grup	N (Mevcut Sayı)	X (Aritmetik ortalama)	Standart Sapma	sd	t	p
Ön test	29	61,37	20,48	56	-3,170	,002
Son test	29	76,55	15,64			

Tablo 4.1’de ön test ve son test üretimden tüketime akademik başarı testi puanları karşılaştırılmıştır. Test sonuçları kapsamında ön test ve son test puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmiştir (t:-3,170; p<0,05). Test

sonuçları kapsamında son test puan ortalamasının ( $76,55 \pm 15,64$ ), ön test puan ortalamasından ( $61,37 \pm 20,48$ ) daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Oyunla öğretim çalışması sonrasında katılımcıların başarı testinden aldıkları puanlar yükselmiştir. Tablo 4.2’ de cinsiyete göre ön test üretimden tüketime akademik başarı testi sonuçları hakkında bilgi verilmiştir.

Tablo 4.2. Cinsiyete göre ön test üretimden tüketime akademik başarı testi sonuçları

Cinsiyet	N (Mevcut Sayı)	X (Aritmetik ortalama)	Standart Sapma	sd	t	p
Kadın	14	52,86	18,98	27	-2,33	,028
Erkek	15	69,33	19,07			

Çalışma grubunun cinsiyetlerine göre ön test üretimden tüketime akademik başarı testi sonuçları incelenmiştir. Tablo 4.2.’ e göre, cinsiyete göre üretimden tüketime akademik başarı testi sonuçları istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermektedir ( $t:0,028$ ;  $p<0,05$ ). Kadın ve erkeklerin ön test üretimden tüketime akademik başarı testi puanları farklıdır. Tablo 4.3’de cinsiyete göre son test üretimden tüketime akademik başarı testi sonuçları hakkında bilgi verilmiştir.

Tablo 4.3. Cinsiyete göre son test üretimden tüketime akademik başarı testi sonuçları

Cinsiyet	N (Mevcut Sayı)	X (Aritmetik ortalama)	Standart Sapma	sd	t	p
Kadın	14	80,00	16,17	27	1,153	,259
Erkek	15	73,33	14,96			

Tablo 4.3.'e göre katılımcıların cinsiyetlerine göre son test üretimden tüketime akademik başarı testi sonuçları incelenmiştir. Test sonuçları kapsamında cinsiyete göre son test üretimden tüketime akademik başarı testi sonuçları istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir ( $t:1,153$ ;  $p>0,259$ ). Kadın ve erkeklerin son test üretimden tüketime akademik başarı puanları farklı değildir. Ön test sonuçları kapsamında cinsiyete göre anlamlı farklılık olmasında karşın, son test sonuçlarına göre farklılık tespit edilmemiştir. Bununla beraber hem kadınların hem de erkeklerin üretimden tüketime akademik başarı testi puanları ön teste göre son testte daha yüksek çıkmıştır.

#### 4.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

Oyunla öğretim uygulamasının öğrencilerin sosyal bilgiler dersine yönelik tutumları üzerinde anlamlı bir etkisi var mıdır?

Sosyal bilgiler dersine yönelik tutumları testi ön test, son test ve ön test – son test istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık oluşturup oluşturmadığı tespitine yönelik yapılan analiz sonuçları tablolar da incelenmiştir. Tablo 4.4' de cinsiyete göre ön test sosyal bilgiler dersi tutum ölçeği sonuçları hakkında bilgi verilmiştir.

Tablo 4.4. Cinsiyete göre ön test sosyal bilgiler dersi tutum ölçeği sonuçları

Cinsiyet	N (Mevcut Sayı)	$\bar{X}$ (Aritmetik ortalama)	Standart Sapma	sd	t	p
Kadın	15	2,84	,39	28	,137	,892
Erkek	15	2,82	,23			

Tablo 4.4' de katılımcıların cinsiyetlerine göre ön test sosyal bilgiler dersi tutum ölçeği sonuçları incelenmiştir. Test sonuçları kapsamında cinsiyete göre ön test sosyal bilgiler dersi tutum ölçeği sonuçları istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir ( $t: 0,137$ ;  $p>0,05$ ). Kadın ve erkeklerin ön test sosyal bilgiler dersi

tutum ölçek puanları farklı değildir. Tablo 4.5.' de cinsiyete göre son test sosyal bilgiler dersi tutum ölçeği sonuçları hakkında bilgi verilmiştir.

Tablo 4.5. Cinsiyete göre son test sosyal bilgiler dersi tutum ölçeği sonuçları

Cinsiyet	N (Mevcut Sayı)	X (Aritmetik ortalama)	Standart Sapma	sd	t	p
Kadın	14	3,55	,36	26	,503	,619
Erkek	14	3,50	,25			

Tablo 4.5'de katılımcıların cinsiyetlerine göre son test sosyal bilgiler dersi tutum ölçeği sonuçları incelenmiştir. Test sonuçları kapsamında cinsiyete göre son test sosyal bilgiler dersi tutum ölçeği sonuçları istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir (t:0,503; p>0,05). Kadın ve erkeklerin son test sosyal bilgiler dersi tutum ölçeği puanları farklı değildir. Araştırma kapsamında kadın ve erkeklerin sosyal bilgiler tutum ölçeği sonuçlarının farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Bununla beraber ön test tutum ölçeği puan ortalamaları ile son test tutum ölçeği puan ortalamaları karşılaştırıldığında, son test puan ortalamalarının ön test puan ortalamalarından daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Tablo 4.6.'da ön test son test sosyal bilgiler dersi tutum ölçeği karşılaştırma sonuçları hakkında bilgi verilmiştir.

Tablo 4.6. Ön test son test sosyal bilgiler dersi tutum ölçeği karşılaştırma sonuçları

Grup	N (Mevcut Sayı)	X (Aritmetik ortalama)	Standart Sapma	sd	t	p
Ön test	30	2,83	,32	56	-8,47	,00
Son test	28	3,52	,31			

Tablo 4.6’da ön test ve son test sosyal bilgiler dersi tutum ölçeği puanları karşılaştırılmıştır. Test sonuçları kapsamında ön test ve son test puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmiştir ( $t:-8,47$ ;  $p<0,05$ ). Test sonuçları kapsamında son test puan ortalamasının ( $3,52\pm0,31$ ), ön test puan ortalamasından ( $2,83\pm0,32$ ) daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Nicel çalışma sonrasında çalışma grubunun tutum ölçeğinden aldıkları puanlar yükselmiştir.

### **4.3. Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular**

Araştırmanın üçüncü problemi;

Sosyal bilgiler dersinde oyunla öğretimin öğrencilerin günlüklerine yansımaları nasıldır?

Bu alt başlıkta “Üretim, Dağıtım, Tüketim” öğrenme alanında uygulanan oyunların arkasından yazdırılan günlüklerden elde edilen veriler içerik analizi sonucunda ulaşılan bulgular yer almaktadır. Uygulama sürecinde dört eğitici oyun uygulaması yapılmış. Bununla ilgili öğrencilerin oyunlara yönelik duygu ve düşüncelerini içeren günlükler içerik analizi yöntemiyle analiz edilerek tablo haline getirilmiştir. Tablolarda öğrenci günlüğünden ulaşılan bulgular kategori, frekans, yüzde değerleri olarak belirtilmiştir.

#### **4.3.1. Öğrencilerin Alışveriş Oyunu Hakkındaki Düşünceleri**

Öğrenci günlüklerinde yer alan “Sosyal bilgiler dersinde uygulanan alışveriş oyunu hakkında neler düşünüyorsunuz?” sorusuna ilişkin öğrenci görüşlerinden elde edilen verilerin analizi sonucunda ortaya çıkan bulgular Tablo 4.7’de verilmiştir.

Tablo 4.7. Alışveriş oyunu

Alışveriş Oyunu	Cinsiyet					
	Kız		Erkek		Toplam	
	f	%	f	%	F	%
<b>Sosyallik</b>	4	13,3	12	40	16	53,3
<b>Eğlence</b>	9	30	14	46,6	23	76,6
<b>Öğretici</b>	8	26,6	15	50	23	76,6

Tablo 4.7 incelendiğinde, öğrencilerin “Alışveriş” adlı eğitsel oyuna ilişkin görüşlerinin kategori, frekans, yüzde değerleri görülmektedir. Toplam 30 görüş analiz edilmiştir. “Alışveriş” adlı eğitsel oyun sonrası günlüklerinde 4 kız öğrenci (%13,3), erkek öğrencilerden 12’si (%40) “sosyallik” kavramından; 9 kız öğrenci (%30), 14 erkek öğrenci (%46,6) “eğlence” kavramından, 8 kız öğrenci (%26,6),15 erkek öğrenci (%50) “öğreticilik” kavramından bahsetmiştir. Öğrenciler “Sosyal bilgiler dersinde uygulanan alışveriş oyunu hakkında neler düşünüyorsunuz?” sorusuna yönelik en fazla öğrenmeye katkı sağladığını ifade etmişlerdir. Ayrıca “eğlence” ve “sosyallik” kavramlarını da ifade etmeleri duygusal becerilere katkı sağladığını göstermektedir.

Oyunla öğretimle işlenen “Alışveriş” adlı oyunda öğrenci ifadeleri şu şekildedir:

ÖG-E.2: “Oyun çok güzel ve eğlenceliydi. Ben çok eğlendim, arkadaşlarımla da eğlendiğini biliyorum. Eğlenceli, sebze aldım. Paramız oldu. Beni çok sardı.”

ÖG-E.3: “Oyunda satıcı ve alıcılar vardı. Oyun bir pazar gibiydi. Çok eğlendik, aşırı derece de güzeldi.”

ÖG-E.6: “Oyun çok güzel bir oyundu, hem eğlendim hem öğrendim. Aldığım ürünlere çok iyi bakarak aldım. Manavda rastgele poşete atanları bu oyun sayesinde uyarabilirim. Arkadaşlarımla vakit geçirmiş oldum. İyi geçinmeyi öğrendim.”

ÖG-E.12: “Oyun çok eğlenceli böylece gelir ve gideri yeterince öğrendim. Çok güzel bir oyundu. Evde kendim de oynayacağım. Oyunda en sevdiğim arkadaşımınla oturma şansına sahip oldum.”

ÖG-E.12: “Oyun iyiydi, bize bilinçli şekilde ürün almamızı öğretti. Ben sevdim. Çok mutlu oldum.”

ÖG-E.14: “Bu dersi böyle daha iyi anladım. Oyun eğitsel bir oyundu. Çok mutlu olduk. Sosyal bilgiler öğretmeni olmak isterim.”

#### 4.3.2. Öğrencilerin Çember Oyunu Hakkındaki Düşünceleri

Öğrenci günlüklerinde yer alan “Sosyal bilgiler dersinde uygulanan çember oyunu hakkında neler düşünüyorsunuz?” sorusuna ilişkin öğrenci görüşlerinden elde edilen verilerin analizi sonucunda ortaya çıkan bulgular Tablo 4.8’de verilmiştir.

Tablo 4.8. Çember oyunu

Çember Atlama Oyunu	Cinsiyet					
	Kadın		Erkek		Toplam	
	f	%	f	%	f	%
Sosyallik	5	16,6	7	23,3	11	36,6
Eğlence	12	40	9	30	19	63,3
Öğretici	4	13,3	7	23,3	11	36,6

Tablo 4.8 incelendiğinde, öğrencilerin “Çember Atlama” adlı eğitsel oyuna yönelik ilişkin görüşlerinin kategori, frekans, yüzde değerleri görülmektedir. Toplam 30 görüş analiz edilmiştir. “Çember Atlama” eğitsel oyunu sonrası öğrenci günlüklerinde 5 kız öğrenci (%16,6), erkek öğrencilerden 7’si (%23,3) “sosyallik” kavramından; 12 kız öğrenci (%40), 9 erkek öğrenci (%30) “eğlence” kavramından, 4 kız öğrenci (%13,3), 7 erkek öğrenci (%23,3) “öğreticilik” kavramından bahsetmiştir.

Öğrencilerin “Sosyal bilgiler dersinde uygulanan çember atlama oyunu hakkında neler düşünüyorsunuz?” sorusuna yönelik en fazla “eğlence” ve “sosyallik” yönünden katkı sağladığı görülmektedir.

Öğrencilerin duygusal becerilerine daha çok katkıda bulunduğu ifade edilebilir. Ayrıca “öğreticilik” kavramlarını da ifade etmeleri sosyal bilgilerin kazanımlarının istendik davranışa dönüşmesine katkı sağladığını göstermektedir.

Oyunla öğretimle işlenen “Çember Atlama” adlı oyunda öğrenci ifadeleri şu şekildedir:

*ÖG-E.1: “Hem öğrendik hem eğlendik, farklı bilgiler öğrendim.”*

*ÖG-K.2: “Kitaptan yazsaydım hiç eğlenmezdim, oyun ile daha çok eğlendim. Arkadaşlarımla vakit geçirdim, daha çok öğrendim.”*

*ÖG-K.4: “Kitaba yazsaydım hiç eğlenmezdim ama oyun oynadığım için daha çok eğlendim. Arkadaşlarımla vakit geçirdim ve daha çok öğrendim.”*

*ÖG-K.6: “Günüm çok güzel geçti, oyun oynadık, eğlendik, öğrendik.”*

*ÖG-K.14: “Eğlenceli ve öğreticiydi. Çünkü oyun oynamayı çok seviyorum.”*

*ÖG-K.12 “Kitaptan öğrenmek yerine oyun oynayarak öğrenmeyi tercih ederdim. Çünkü böyle öğrenmek daha akılda kalıcı ve daha eğlenceli.”*

ÖG-K.11: “Arkadaşlarımla oyunda grupça oyun oynayarak öğrenmekten çok zevk aldım.”

ÖG-K.5: “Oyunu ben çok sevdim. Tekrar oynamayı çok isterim... Ben aşırı eğlendim.”

ÖG-K.3: “Ders işlemekten çok daha güzeldi. Çünkü oyun oynayarak eğlendik.”

ÖG-K.8: “Kitaptan yazı yazıp okumaktansa, böyle oyun oynayarak eğlenerek daha güzel oldu, konuyu daha iyi anladım.”

ÖG-E.15: “Kitaptan yapmaktan daha güzeldi. Böyle bir oyun hiç görmemiştim. En iyi ders oyunuydu.”

ÖG-E.14: “Oyun çok güzeldi. Farklı farklı sorular sorduk ve çok eğlendik.”

ÖG-E.12: “Oyunla öğrenmek daha eğlenceli, hem öğrendik hem eğlendik. Arkadaşımızla birlikte çalışma fırsatı bulduk.”

ÖG-E.7: “Bu oyunda beraber oyun oynamayı öğrendim. İki tur oynasam konuyu daha iyi öğrenirdim. Oyun oynayarak öğrenmek çok eğlenceliydi.”

ÖG-E.5: “Oyun güzeldi, heyecanlı. Oyunla konuyu daha iyi öğrendim.”

### **4.3.3. Öğrencilerin Hangi Ekonomik Faaliyet Oyunu Hakkındaki Düşünceleri**

Öğrenci günlüklerinde yer alan “Sosyal bilgiler dersinde uygulana hangi ekonomik faaliyet oyunu hakkında neler düşünüyorsunuz?” sorusuna ilişkin öğrenci görüşlerinden elde edilen verilerin analizi sonucunda ortaya çıkan bulgular tablo 4.9’da verilmiştir.

Tablo 4.9. Hangi ekonomik faaliyet oyunu

Hangi Ekonomik Faaliyet Oyunu	Cinsiyet					
	Kadın		Erkek		Toplam	
	f	%	f	%	f	%
Sosyallik	6	20	7	23,3	13	43,3
Eğlence	12	40	10	33,3	22	73,3
Öğretici	8	26,6	8	26,6	16	53,3

Tablo 4.9 incelendiğinde, öğrencilerin “*Hangi Ekonomik Faaliyet*” adlı eğitsel oyuna ilişkin görüşlerinin kategori, frekans, yüzde değerleri görülmektedir. Toplam 30 görüş analiz edilmiştir. “*Hangi ekonomik faaliyet*” oyunu sonrası öğrenci günlüklerinde 6 kız öğrenci (%20), erkek öğrencilerden 7’si (%23,3) “*sosyallik*” kavramından; 12 kız öğrenci (%40), 10 erkek öğrenci (%33,3) “*eğlence*” kavramından, 8 kız öğrenci (%26,6), 8 erkek öğrenci (%26,6) “*öğreticilik*” kavramından bahsetmiştir. Öğrencilerin “Sosyal bilgiler dersinde uygulanan “*Hangi Ekonomik Faaliyet*” adlı oyun hakkında neler düşünüyorsunuz?” sorusuna yönelik en fazla “*eğlence*” kavramının (%73) katkı sağladığına, ikinci olarak “*öğreticilik*” (53,3) yönünden ve üçüncü olarak “*sosyallik*” (43,3) yönünden katkı sağladığı görülmektedir.

Oyunla öğretimle işlenen “*Hangi Ekonomik Faaliyet*” adlı oyunda öğrenci ifadeleri şu şekildedir:

ÖG-K.1: “*Ekonomik faaliyetleri oyunla öğrenmenin daha akılda kalıcı olduğunu düşünüyorum. Takım arkadaşlarımla çalışmak komikti.*”

ÖG-K.6: “*Oyunla sosyal bilgiler konusunu öğrenmek daha eğlenceliydi.*”

ÖG-K.7: “Bu oyunu kitaptan işleseydim bu kadar eğlenmezdim. Ekonomik faaliyetleri oyunla öğrenmek zihnimi geliştirdi.”

ÖG-K.8: “Oyun güzel ve bilgi verici. Ekonomik faaliyetleri oyunla öğrenmek eğlenceliydi.”

ÖG-E.5: “Oyunlar çok güzeldi. Çok çalışmış olduk.”

ÖG-E.6: “Bu oyunu boş zamanlarımda oynayabilirim. Oyunu oynarken bir yandan ders çalışmış oldum.”

ÖG-E.7: “Bu oyunda çok eğlendik. Takım arkadaşım ile birlikte çalışmayı öğrendik.”

ÖG-E.12: “Ders sıkıcı değildi, eğlenceliydi.”

ÖG-K.10: “Oyunla dersi daha iyi anladım, gerçekten çok mutlu oldum.”

ÖG-K.12: “Oyun çok eğlenceliydi. Ekonomik faaliyetleri oyunla öğrenmek çok zevkliydi. Çok eğlenceli ve öğretici bir oyun. Günlük hayatımda buna benzer oyunlar oynuyorum. Kitaptan işlese sıkılırdım. Böyle daha eğlenceli bir şekilde öğrendim.”

ÖG-K.13: “Deftere yazsaydım öğrenmezdim. Oyun oynadım çok güzel öğrendim. Hem de arkadaşlarımla vakit geçirdim.”

ÖG-E.15: “Ekonomik faaliyetleri oyunla öğrenmek çok eğlenceliydi. Takım arkadaşım ile çok eğlendik.”

#### **4.3.4. Öğrencilerin İstek mi İhtiyaç mı Oyunu Hakkındaki Düşünceleri**

Öğrenci günlüklerinde yer alan “Sosyal bilgiler dersinde uygulana istek mi ihtiyaç mı oyunu hakkında neler düşünüyorsunuz?” sorusuna ait öğrenci düşüncelerinden ulaşılan verilerin analiz edilmesiyle elde edilen bulgular tablo 4.10’da görülmektedir.

Tablo 4.10. İstek mi ihtiyaç mı oyunu

İstek mi ihtiyaç mı oyunu	Cinsiyet					
	Kadın		Erkek		Toplam	
	f	%	f	%	f	%
<b>Sosyallik</b>	4	13,3	5	16,6	9	30
<b>Eğlence</b>	16	53,3	13	43,3	29	96,6
<b>Öğretici</b>	11	36,6	9	30	20	66,6

Tablo 4.10 incelendiğinde, öğrencilerin “İstek mi İhtiyaç mı” adlı eğitsel oyuna yönelik ilişkin görüşlerinin kategori, frekans, yüzde değerleri görülmektedir. Toplam 30 görüş analiz edilmiştir. “İstek mi İhtiyaç mı” eğitsel oyunu sonrası öğrenci günlüklerinde 4 kız öğrenci (%13,3), erkek öğrencilerden 5’si (%16,6) “sosyallik” kavramından; 16 kız öğrenci (%53,3), 13erkek öğrenci (%43,3) “eğlence” kavramından, 11 kız öğrenci (%36,6), 9 erkek öğrenci (%30) “öğreticilik” kavramından bahsetmiştir. Öğrencilerin “Sosyal bilgiler dersinde uygulanan “istek mi ihtiyaç mı” adlı oyun hakkında neler düşünüyorsunuz?” sorusuna yönelik en fazla “eğlence” kavramının (%96,6) katkı sağladığına yönelik görüş ifade etmişlerdir. Öncelikle öğrencilerin duyuşsal becerilerinin (%96,6) gelişmesine katkı sağladığı tablo-4.10’da tespit edilmiştir. Ayrıca “öğreticilik” kavramı da (%66,6) da büyük bir çoğunluk tarafından ifade edilmiştir.

Oyunla öğretimle işlenen “İstek mi İhtiyaç mı” adlı oyunda öğrenci ifadeleri şu şekildedir:

*ÖG-K.1: “İstek ve ihtiyaçlarımızı daha iyi anlamamıza yardımcı oldu. Bu tür oyunları normalde oynarım, çok eğlendim ve zamanın nasıl geçtiğini anlamadım. Çok sevdim iyi ki oynadım...”*

ÖG-E.1: “Canan öğretmen sosyal bilgiler dersini bana eğlenceli gösterdi. Eğlenceli öğretti. Sevdirdi. Bugün çok güzel geçti.”

ÖG-K.2: “Bence oyun çok güzel. Ders yerine oyun oynamak iyi fikir... Oyun sayesinde konuyu daha çok öğrendim. Sosyal bilgiler dersini daha çok öğrendim.”

ÖG-K.3: “Bu oyunda hem ders çalışıp hem ders çalışmak eğlenceli olduğu için aklımda daha iyi kalıyor.”

ÖG-E.2: “Oyunu arkadaşınla oynayınca bir güzel ki...”

ÖG-E.3: “Bu konuda takılıyordum, şimdi hiç takılmıyorum ve kart oyunun bana çok faydası oldu.”

ÖG-E.4: “Bir konuyu oyun oynayarak işlemek daha akılda kalıcı. Oyun oynarken zamanın nasıl geçtiğini anlamadım.”

ÖG-E.5: “Hem öğrendik hem eğlendik.”

ÖG-E.7: “Arkadaşlarımızla oynarken eğlendik ve konuyu çalışmış olduk. Zamanın nasıl geçtiğini anlamadık.”

ÖG-E.8: “Eğer bütün çocuklar öğretmenleri tarafından dersleri bu oyun gibi yapsaydı, çocuklar okula gelmek için can atardı.”

ÖG-K.4: “Yıldız bir oyun sosyal bilgiler dersinde ilerlemiş olduk.”

ÖG-E.9: “Oyun sayesinde konuyu bir daha unutmayacağım, sosyal bilgiler dersinin gelmesini bekleyeceğim.”

ÖG-K.5: “Oyun çok eğlenceliydi kadar eğlenceli ki evde kendime yapacağım. Konuyu öğrendim. Arkadaşlarımla çok eğlendim.”

ÖG-K.14: “Dersi oyunlarla işlemek çok kitaptan işlemekten iyiydi. Bana çok iyi hissettirdi.”

*ÖG-K.11: “İnsanın fikir becerisini geliştiriyor. Hem eğlendik hem öğrendik. Ders yapmak istemeyene bile bir şekilde ders yaptırır.”*

*ÖG-K.8: “Sosyal bilgiler dersinde hiç bu kadar eğlenmemiştim. Oyun o kadar düşündürüyor ki zekâ geliştiriyor.”*

*ÖG-E.13: “Oyunla eğitim olsaydı özgür ve hayalperest olurum.”*

*ÖG-E.5: “Bence bu oyunu herkes oynamalı. Bu oyun telefon oyunlarından faydalı.”*



## 5. TARTIŞMA VE YORUMLAR

Araştırmanın birinci alt problemi, “Oyunla öğretim uygulamasının öğrencilerin sosyal bilgiler dersinde “Üretim, Dağıtım, Tüketim” öğrenme alanında bulunan “Üretimden Tüketime” konusunda akademik başarıları üzerine anlamlı bir etkisi var mıdır?” şeklindedir. Oyunla öğretim uygulama öncesi yapılan akademik başarı ön test sonuçları ile uygulama sonrası yapılan akademik başarı son test sonuçları arasında anlamlı bir fark elde edilmiştir. Bu farklılık uygulama sonrası lehinedir. Oyunla öğretimin başarının üzerine etkisini inceleyen diğer çalışmalarda da (Hanbaba, 2011; Korcu, 2019; Savaş, 2014; Kılıç, 2010) oyunla öğretim çalışmaları sonucu öğrencilerin başarılarının anlamlı düzeyde yüksek çıktığı ifade edilmektedir. Araştırmanın sonucu yapılan çalışmaların sonuçlarıyla benzerlik göstermektedir.

Araştırmanın ikinci alt problemi “Oyunla öğretim uygulamasının öğrencilerin sosyal bilgiler dersine yönelik tutumları üzerinde anlamlı bir etkisi var mıdır?” şeklindedir. Verilerin analizi sonrasında sosyal bilgiler dersi tutum ölçeği ön test ve son test puan ortalamaları arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu tespit edilmiştir. Nicel çalışma sonrasında çalışma grubunun tutum ölçeğinden aldıkları puanlar yükselmiştir. Eğitsel oyunlar ve oyunla öğretim üzerine yapılan araştırmalarda da (Varzikioglu, 2023; Kandemir, 2023) eğitsel oyunlarla ya da oyunla işlenen dersler sonrası öğrencilerin derse yönelik tutumlarında anlamlı düzeyde arttığı sonucu araştırma ile benzerlik göstermektedir. Erkan (2019) çalışmasında sosyal bilgiler dersine yönelik eğitsel oyunların öğrenci tutumlarına etkisini incelemiştir. Çalışmada son test puan sonuçlarına bakıldığında deney grubu öğrencilerinin tutumları arasındaki farklılığın anlamlı olduğu tespit edilmiştir. Ulaşılan sonuç araştırma sonucuyla paralellik göstermektedir.

Hanbaba (2011) çalışmasında, hayat bilgisi dersinde oyunla öğretim yönteminin kullanılmasının, hayat bilgisi dersine karşı öğrenci tutumlarında anlamlı bir değişikliğin olmadığını tespit etmiştir. Bu bulgu sosyal bilgiler dersi tutum ölçeği ön test ve son test puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak oluşan farklılığın anlamlılığı sonucuyla çelişmektedir.

Araştırmanın üçüncü alt problemi, “Sosyal bilgiler dersinde oyunla öğretimin öğrencilerin günlüklerine yansımaları nasıldır?” şeklindedir. Öğrenci günlüklerinde en çok “*eğlence*” kavramı, ikinci olarak “*öğreticilik*” kavramı, son olarak da “*sosyallik*” kavramı ifade edilmiştir. Öğrencilerin eğlenerek öğrendiği ve sosyalleştiği sonucuna ulaşılmıştır. Korcu (2019), araştırması sonucunda öğrencilerin ders sonundaki görüşleri doğrultusunda, derse katılımlarının eğlenceli olduğunu ve ilgi düzeylerinde artış olduğunu belirtmiştir. Babayiğit (2016) araştırması sonucu öğrencilerin sosyalleşmesine katkı sağladığını ifade etmiştir. Biter (2019), uyguladığı eğitsel oyunlar sonrası öğrencilerin sosyalliklerinde artış olduğu, lider vasıflı öğrencilerin liderliklerinde gelişim olduğu ve öğrencilerde ekip ruhunun oluştuğunu ifade etmiştir. Yapılan bu çalışmalarla günlük analizi sonucu elde edilen sonuçlar benzerlik göstermektedir. Ancak araştırma çalışmalardan farklı olarak daha kapsamlı sonuçlara ulaşılmıştır. Araştırmalarda sadece sosyallik ya da eğlence kavramları tespit edilmiş. Öğrenci günlüklerinde tespit edilen kavramlardan öğrenciler üzerinde etkili olduğu gerek eğitsel oyunlar etkinliklerine gerekse sosyal bilgiler dersine yönelik değerlendirmelerinin olumlu oldukları görülmüştür. Çalışmaların öğrencilerdeki bilişsel, davranışsal ve duygusal yeteneklerin gelişimini pozitif yönde etkilediği görülmektedir. Her aşamada tutulan öğrenci notlarına bakıldığında, sosyal bilgiler dersine yönelik ilgilerinde artış, günlüklerde yer alan kavramlardan anlaşılmaktadır. Öğrenciler günlüklerinde grup çalışması, eğlenmek, öğrenmek kavramlarına yer verilmiştir. Burada öğrencilerin duygusal, sosyal, bilişsel anlamda olumlu etkilendiği sonucuna ulaşılmıştır. Savaş (2014), çalışması sonucunda araştırma günlüklerinden öğrencilerin oyun oynarken eğlenerek öğrendiklerini, sevindiklerini ve heyecan yaşadıklarını belirlemiş, oyunla öğretim yöntemiyle öğrencilerin derse ve dersin öğretmenine karşı sevgilerinde artış olduğunu ve oynayarak bilgi edindikleri sonuçlarına ulaşmıştır. Araştırma sonucu ile benzer sonuçlara ulaşılmıştır.

## 6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Tez çalışmasının bu bölümünde ulaşılan bulgulara dayanarak ulaşılan sonuçlar ifade edilmektedir.

1. Üretimden tüketime akademik başarı testi ön test ve son test puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Oyunla öğretim çalışması sonrasında öğrencilerin başarı testinden aldıkları puanlar yükselmiştir.
2. Test sonuçları kapsamında cinsiyete göre son test üretimden tüketime akademik başarı testi sonuçları istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermemektedir. Kadın ve erkeklerin son test üretimden tüketime akademik başarı puanları farklı değildir. Ön test sonuçları kapsamında cinsiyete göre anlamlı farklılık olmasında karşın, son test sonuçlarına göre farklılık tespit edilmemiştir. Bununla beraber hem kadınların hem de erkeklerin üretimden tüketime akademik başarı testi puanları ön teste göre son teste daha yüksek çıkmıştır.
3. Cinsiyete göre ön test SB tutum ölçeği sonuçları istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir. Kız ve erkeklerin ön test sosyal bilgiler tutum ölçeği puanları farklı değildir. Cinsiyete göre son test sosyal bilgiler dersi tutum ölçeği sonuçları istatistiksel bakımdan anlamlı farklılık göstermediği görülmektedir.
4. Sosyal bilgiler tutum ölçeği ön test puan ortalamaları sosyal bilgiler son test tutum ölçeği puan ortalamaları ile karşılaştırıldığında son test puan ortalamalarının ön test puan ortalamalarından yüksek olduğu tespit edilmiştir. Nicel çalışma sonrasında çalışma grubunun tutum ölçeğinden aldıkları puan yükselmiştir.
5. Öğrenci günlüklerinde “Sosyal bilgiler dersinde uygulanan alışveriş oyunu hakkında neler düşünüyorsunuz?” sorusuna verdiği cevaplarda öğrencilerin

en fazla ‐eđence‐ kavramının, daha sonra ‐ođreticilik‐ ve ‐sosyallik‐ kavramlarının kullanıldıđı g‐r‐şler yazdıđı tespit edilmiřtir.

6. ‐đrenci g‐nl‐klerinde ‐Sosyal bilgiler dersinde uygulanan ‐ember atlama oyunu hakkında neler d‐ř‐n‐y‐rsunuz?‐ sorusuna y‐nelik verilen cevaplarda en fazla ‐eđence‐ ve ‐sosyallik‐ kavramlarının ifade edildiđi, ayrıca ‐ođreticilik‐ kavramından da kullanıldıđı tespit edilmiřtir.
7. ‐đrenci g‐nl‐klerinde ‐Sosyal bilgiler dersinde uygulanan ‐Hangi Ekonomik Faaliyet‐ adlı oyun hakkında neler d‐ř‐n‐y‐rsunuz?‐ sorusuna y‐nelik en fazla ‐eđence‐ kavramından, ikinci olarak ‐ođreticilik‐ kavramından, ‐‐nc‐ olarak ‐sosyallik‐ y‐n‐nden katkı sađladıđı tespit edilmiřtir.
8. ‐đrencilerin ‐Sosyal bilgiler dersinde uygulanan ‐istem mi ihtiya‐ mı‐ adlı oyun hakkında neler d‐ř‐n‐y‐rsunuz?‐ sorusuna y‐nelik en fazla eđence kavramını ifade etmiřlerdir. Ayrıca ‐ođreticilik‐ ve ‐sosyallik‐ kavramları da ‐đrenci g‐nl‐klerinde ifade edilmiřtir.

## ‐NER‐LER

- ‐đrencilerin daha etkin derse katılımını destekleyen yařantılara dayalı deneyimler sađlayan, yeni teknik ve y‐ntemler ‐zerine arařtırmalar yapılabilir.
- Oyunla ‐đretim sadece formal eđitimde deđil, yařam temelli oyunla eđitim, hayat boyu ‐đrenme odađında herkesin ulařabileceđi ortamlarda uygulanabilirliđine y‐nelik arařtırmalar artırılabilir.
- Oyunla ‐đretim konusuna y‐nelik‐alıřmalar nitelik ve nicelik bakımından artırılabilir.

- Benzer çalışmalar sosyal bilgiler dışında tüm ders ve tüm sınıf seviyelerinde yapılabilir.
- Okullarda oyunla öğretim uygulamalarında etkinlikler artırılabilir.
- MEB öğretim programlarında öğrencilerin derslerle ve kazanımlarla ilişkilendirilmiş oyunla öğretim uygulamalarına ders kitaplarında yer verebilir.
- Verimli ve etkili bir öğretme ve öğrenme süreci oluşturmak için farklı konularda eğitsel oyunlarla dersler tasarlanabilir.
- Oyunla öğretim yönteminin önemini ortaya koyan beceri, bilgi, değer ve kavramlar etkili yöntem ve tekniklerle öğrencilere kazandırılabilir.

## KAYNAKLAR

- Akkuş, Z. & Aslan, H. (2013). Sosyal bilgiler dersinde oyunlarla kavram öğretimi. *International Journal of Social Science Research*, 2(2), 61-77.
- Aksoy, A. B. & Çiftçi, H. D. (2020). *Erken çocukluk döneminde eğitim*. Pegem Akademi Yayınları.
- Altınbulak, D., Emir, S. & Avcı, C. (2006). Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunların erişiyeye ve kalıcılığa etkisi. *HAYEF Journal of Education*, 3 (2), 35-51.
- Altunel, S. (2022). *Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunlar yoluyla kök değerlerin kazandırılması: bir eylem araştırması*, (Tez No. 713748), [Yüksek Lisans Tezi], Kastamonu Üniversitesi.
- Altunışık, R., Coşkun, R., Bayraktaroğlu, S., & Yıldırım, E. (2007). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri*. Sakarya Yayıncılık, Sakarya, 226.s. (126,117)
- And, M. (1974). *Oyun ve büğü*, 13-318, İstanbul: İş Bankası Kültür Yayıncılık.
- Aral, N. & Baran, G. (2011). *Çocuk gelişimi*. Ya-Pa Yayın A.Ş.
- Arslan, A. (2021), *Eğitsel oyun içerikli fen ev ödevlerinin ortaokul öğrencilerinin akademik başarısına etkisi ve öğrencilerin eğitsel oyun içerikli ev ödevlerine yönelik görüşleri*. (Tez No.695012). [Yüksek Lisans Tezi]. Necmettin Erbakan Üniversitesi.
- Atakul, B. S. (2022), *Fen eğitiminde eğitsel oyunların 6. sınıf öğrencilerinin akademik başarılarına ve fen bilimleri dersine yönelik motivasyonlarına etkisi*. (Tez No.727592). [Yüksek Lisans Tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Ataman A. (2019). Kör çocuğun gelişiminde oyunun önemi. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences JFES*. 16(2), 337-346.
- Babayiğit, Ö. (2016). *İlk okuma yazma öğretiminde oyunla öğretim yöntemi uygulamaları*. (Tez No. 438241), [Doktora Tezi]. Anadolu Üniversitesi.
- Balat Uyanık, G. (2013). *Okul öncesi eğitime giriş*. Pegem Akademi.
- Balcı, A. (2016). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntem, teknik ve ilkeler* (12.basım). Pegem Akademi.

- Barth, J.L. ve Demirtaş, A. (1997). *İlköğretim Sosyal Bilgiler Öğretimi*. Ankara: YÖK/Dünya Bankası Milli Eğitim Geliştirme Projesi. Hizmet öncesi Öğretmen Eğitimi Yayınları.
- Bardak, M. & Topaç, N. (2022). *Oyun ve oyun materyalleri*. Efe Akademi Yayınları. 1-40
- Baş, T. & Akturan, U. (2008). *Nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin. s.24
- Biter, M. (2019). *Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunlarla değerler eğitimi: bir eylem araştırması*. (Tez No. 648043). [Yüksek Lisans Tezi]. Sakarya Üniversitesi.
- Bostan, B. S. (2022). *Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunlara ilişkin öğretmen ve ortaokul öğrencilerinin görüşleri: Trabzon İli Örneği*. [Yüksek Lisans Tezi]. Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi. (Tez No. 738720).
- Boz, İ. (2014). *İlkokul 1. sınıf matematik dersinde oyunla öğretim yönteminin akademik başarısına etkisi*. [Yüksek Lisans Tezi]. (Tez No. 394695). Zirve Üniversitesi.
- Büyüköztürk Ş., Kılıç Çakmak E., Akgün Ö. E., Karadeniz Ş. & Demirel F. (2013). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (15. Basım). Ankara: Pegem Akademi.
- Büyüköztürk Ş., Kılıç Çakmak E., Akgün Ö. E., Karadeniz Ş. & Demirel F. (2022). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri* (22. Basım). Ankara: Pegem Akademi.
- Büyüköztürk, Ş., Çokluk, Ö. & Köklü, N. (2011). *Sosyal bilimler için istatistik*. PEGEM Akademi.
- Creswell, J. W. (2013). *Nitel Araştırma Yöntemleri: Beş Yaklaşımına Göre Nitel Araştırma ve Araştırma Deseni*. (Çev. Ed. M. Bütün & S. B. Demir). Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Çardak, C.S. & Selvi, K. (2018). Öğretim ilke ve yöntemleri dersi için bir başarı testi geliştirme süreci. *Akdeniz Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 12(26).
- Çeken, K. (2022). *Eğitsel oyun ve din kültürü ve ahlak bilgisi dersinde eğitsel oyun kullanımı*. [Yüksek Lisans Tezi]. (Tez No.763089). İnönü Üniversitesi.
- Demirci, N. (2004). *İlköğretim 1. kademedeki öğretmen görüşleri çerçevesinde oyunla eğitimin önemi*. [Yüksek Lisans Tezi]. (Tez No.146862). Kafkas Üniversitesi.
- Dilek, D. (2016). *Sosyal bilgiler eğitimi*. Pegem Akademi.

- Doğan, Y. (2007). İlköğretim çağındaki 10-14 yaş grubu öğrencilerinin gelişim özellikleri. *Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(13), 155-187.
- Dolmaz, M. & Kılıç, R. (2017). Sosyal bilgiler dersi tarih konularının öğretiminde aktif öğrenme ve öğretmen görüşleri doğrultusunda değerlendirilmesi. *International Journal of Field Education*, (1), 42-59.
- Erkan, A. (2019). *İlkokul 4. sınıf sosyal bilgiler dersinde kullanılan eğitsel oyun ve dijital oyun öğretiminin öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisi*, [Yüksek Lisans Tezi]. (Tez No.567523). Fırat Üniversitesi.
- Erol, S. (2019). *Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde eğitsel oyunların kullanımı* (Tez No. 573473), [Yayımlanmamış doktora tezi]. İnönü Üniversitesi.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E. & Hyun, H. H. (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education (8. Edition)*. New York: McGraw-Hill.
- Gander, M.J. & Gandiner, H.W. (2004). *Çocuk ve ergen gelişimi*, İmge Kitapevi.
- Gazete, R. (1961). İlköğretim ve eğitim kanunu. Sayı, 10705, 462-465.
- Gül, G. (2004). Birey toplum eğitim ve öğretmen. *HAYEF Journal of Education*, 1(1), 223-288.
- Güneş, F. (2015). Oyunla öğrenme yaklaşımı. *Turkish Studies-International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic (Prof. Dr. Şefik Yaşar Armağanı)*, 10 (11), 773-786.
- Hanbaba, L. (2011). *Oyunla öğretim yönteminin ilköğretim 3.sınıf öğrencilerinin hayat bilgisi dersi başarı ve tutumuna etkisi*. [Yüksek Lisans Tezi]. Sakarya Üniversitesi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>. veri tabanından erişildi. (s.18)(Tez no.328033).
- Hazar, Z. (2018). Eğitsel oyunlara yönelik öğretmen görüşleri ve yeterliliklerinin incelenmesi. *CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 13(1), 52-72.
- Işılak, H. Ve Durmuş, A. (2008). *Kara Tahtayı Aşmak*, Edam Yayınevi, 71-75.
- Jančić, P., & Hus, V. (2018). Teaching social studies with games. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 8(2), 68-79.
- Kan, A. Ü. (2012), *Sosyal bilgiler dersinde bireysel ve grupla zihin haritası oluşturmanın öğrenci başarısına, kalıcılığa ve öğrenmedeki duyuşsal özelliklere etkisi*, (Tez No. 306487), [Doktora Tezi]. Fırat Üniversitesi.

- Kandemir, K. (2023), *Dijital öykü ve eğitsel oyunla desteklenen ortaokul 6. sınıf sosyal bilgiler dersinin öğrencilerin akademik başarılarına, derse yönelik tutumlarına ve sosyal becerilerine etkisi*. (Tez No.774964). [Doktora Tezi]. Kastamonu Üniversitesi.
- Karabacak, N. (1996). *Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların öğrencilerin erişim düzeyine etkisi*. [Yüksek Lisans Tezi]. Hacettepe Üniversitesi. (Tez no. 52769)
- Karadeniz, O. & Er, H. (2021). *Eğitsel oyunlarla sosyal bilgiler öğretimi*. Pegem Akademi.
- Karataş, H. (2021). *Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyun kullanımına ilişkin öğretmen görüşleri*, [Yüksek Lisans Tezi]. (Tez no304497). Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi.
- Kaymakçı, S. (2010). *Sosyal bilgiler öğretiminde çalışma yapıları kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına ve derse karşı tutumlarına etkisi*. [Doktora Tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Kaymakçı, S. ve Ata, B. (2012). Sosyal bilgiler öğretmenlerinin sosyal bilgilerin doğasıyla ilgili görüşleri. *Sosyal Bilgiler Eğitimi Araştırmaları Dergisi*, 3(1), 34-65.
- Kılıçaslan, H. (2021). *İlkokul 4. sınıf sosyal bilgiler dersinde oyunla kavram öğretimine yönelik bir eylem araştırması*, (Tez No.680960). [Yüksek Lisans Tezi]. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi.
- Korcu, H. (2019). *Sosyal bilgiler dersi tarih konularının öğretiminde oyunla öğretim uygulamaları (deneysel bir çalışma)*. [Yüksek Lisans Tezi]. Balıkesir Üniversitesi. (Tez.No. 581434).
- Magnacca, S. (2013). *Game-Based Learning in the Social Studies Classroom*. Instructional Technology Education Specialist Research Papers.
- Mahdavi Nasab, Y. (2017). The design and trial of an educational game based on a fifth grade course. *Quarterly Journal of Education*, 32(4), 9-40.
- MEB (2004). *İlköğretim Sosyal Bilgiler Dersi (4-5. sınıflar) Öğretim Programı*. Ankara: Devlet Kitapları Müdürlüğü Basım Evi. 1-29.
- MEB (2013). *Okulöncesi eğitim programı*. Ankara.
- MEB (2018). *Sosyal bilgiler dersi öğretim programı (ilkokul ve ortaokul 4, 5, 6 ve 7. sınıflar)*. Ankara. <http://mufredat.meb.gov.tr> adresinden 04.08.22 tarihinde erişilmiştir.

- MEB (2005). *İlköğretim sosyal bilgiler öğretim programı ve kılavuzu*, Devlet Kitapları Müdürlüğü, Ankara.
- MEB. (2018). *Sosyal bilgiler dersi öğretim programı*. Millî Eğitim Bakanlığı.
- MEGEP. (2014). *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi-Oyun Etkinliği 1*. Ankara: Millî Eğitim Bakanlığı.11-37.
- Özenç, E. G. (2007). *İlk okuma ve yazma öğretiminde oyunla öğretim yöntemine ilişkin öğretmen görüşlerinin incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi]. Marmara Üniversitesi.
- Özer, A., Gürkan, A. C. & Ramazanoğlu, O. (2006). Oyunun çocuk gelişimi üzerine etkileri. *Fırat Üniversitesi Doğu Araştırmaları Dergisi*, 4(3), 54-57.
- Özhan, M. (2005). *Çocuk oyun ve oyuncak terimleri sözlüğü*. Ankara: Kültür Ajans Yayınları.
- Özkan, E. (2007). *Öğrenmeyi öğret bana*. Atiker Yayınevi.
- Öztürk, C., & Dilek, D. (Eds.). (2006). *Hayat bilgisi ve sosyal bilgiler öğretimi*. Pegem A yayıncılık.
- Öztürk, C., Keskin, S. K. ve Otluoğlu. (2014). *Sosyal bilgiler öğretiminde edebi ürünler ve yazılı materyaller*. Pegem Akademi.
- Pehlivan, H. (1997). *Örnek olay ve oyun yoluyla öğretimin sosyal bilgiler dersinde öğrenme düzeyine etkisi*. [Doktora Tezi]. Hacettepe Üniversitesi. (Tez No: 63857).
- Pehlivan, H. (2011). *Oyun ve öğrenme*. (3. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Poyraz, H. (2011). *Okul öncesinde oyun ve oyun örnekleri*, Anı Yayıncılık.
- Sarioğlu, C. & Çoban, A. Birleştirilmiş sınıflarda oyunla coğrafya öğretimi hakkında öğretmen görüşleri. *Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 10(1), 147-168.
- Savaş, E. (2014). *Oyunla öğretim yöntemi uygulamasının başarı ve kalıcılık üzerindeki etkisi (deneysel bir çalışma)*. [Yüksek Lisans Tezi]. Onsekiz Mart Üniversitesi. (356358).
- Sevim, Ş. (2016). *Çocuk eğitimi ve aile*, Ekin Yayınları.
- Şahin, S. (2010). *Gel birlikte oynayalım*, Eğiten Kitap.

Tavşancıl, E. (2006). *Tutumların ölçülmesi ve SPSS ile veri analizi*. Nobel yayınları.

*TDK Güncel Türkçe Sözlük* (2022). Türk Dil Kurumu. Web adresi:[http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&view=gts](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&view=gts). [03/12/2022].

Ucus, S. (2015). Elementary school teachers' views on game-based learning as a teaching method. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 186, 401-409.

Ünlü, Y., Kandemir, K., Yıldız, E., Şimşek, Ü. & Kaymakçı, S. (2022). Türkiye’de sosyal bilgiler ve fen bilimleri eğitimi alanlarında eğitsel oyunlara ilişkin yapılan lisansüstü tezlerin incelemesi. *EKEV Akademi Dergisi*, 0(91), 297-318.

Vazikioğlu, D. (2023) *Astronomi etkinlikleri ve eğitsel oyunlarla zenginleştirilmiş öğretimin astronomi başarısına ve tutumuna etkisi*. (Tez No.776118). [Yüksek Lisans]. Gazi Üniversitesi.

Yavuzer, H. (2003). *Çocuğu tanımak ve anlamak*. Remzi Kitapevi.

Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. (Genişletilmiş 10. basım). Ankara: Seçkin Yayınevi.

Yılmaz, S. (2019), *İlkokul matematik dersinde problem çözme becerisinin kazandırılmasında oyunla öğretim yöntemi kullanılmasının tutum ve başarıya etkisi*, (Tez No. 555809). [Yüksek Lisans Tezi]. Giresun Üniversitesi.



# **EKLER**

## EK 1. Çalışma Yaprağı

Yapınız

Ailenizle birlikte evinizin bir aylık bütçesini yapınız. Bu amaçla aşağıdaki tablolarda boş bırakılan yerleri annenizin ve babanızın yardımıyla doldurunuz. Daha sonra aile bütçenizle ilgili olarak verilen soruları cevaplayınız.

Gelirlerimiz (TL)	
Gelirin Adı	Gelirin Miktarı
Toplam	.....TL

Giderlerimiz (TL)	
Giderin Adı	Giderin Miktarı
Kira	
Mutfak	
Yakıt	
Elektrik	
Su	
Ulaşım	
Telefon	
Eğlence	
Giyim	
Okul harçlığı	
Sağlık	
Gazete, dergi	
Taksit	
Diğer giderler	
Toplam	.....TL

- Gelirleriniz giderlerinizi karşılayabilecek durumda mıdır? Neden?  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....
- Gelirleriniz giderlerinizi karşılayamayacak durumdaysa size göre bütçeyi denkleştirmek için hangi giderlerde kısıtlama yapılmalıdır? Neden?  
.....  
.....  
.....

## EK 2. Oyun Materyalleri



### EK 3. Çocuk Onam Formu

Sayın Katılımcımız

Katılacağınız bu çalışma, ‘4.Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Oyunla Öğretim Etkinliklerinin Öğretmen ve Öğrenci Açısından İncelenmesi adıyla’ Canan ŞAHİN UNAT tarafından “ 01 Nisan-30 Nisan 2022 tarihleri arasında yapılacak bir araştırma uygulamasıdır.

Araştırmanın Hedefi: 4. sınıf sosyal bilgiler dersinin ‘Üretim, Tüketim, Dağıtım’ öğrenme alanı oyunlaştırılmış öğretim yöntem ve teknikleriyle işlenmesinin öğrencinin başarısına ve öğrenmenin kalıcılığına etkisi araştırılacaktır.

Araştırmanın Nedeni:  Bilimsel araştırma  Tez çalışması

Araştırmanın Yapılacağı Yer: Resmi ilkokul

Araştırma Uygulaması:  Anket

Görüşme

Gözlem

Başarı testi, tutum ölçeği,

eğitsel oyun

Araştırma T.C. Milli Eğitim Bakanlığı’nın ve okul/kurum yönetiminin izni ile gerçekleştirilmektedir. Araştırma uygulamasına katılım tamamıyla gönüllülük esasına dayalı olmaktadır. Çalışmada sizden kimlik belirleyici hiçbir bilgi istenmemektedir. Cevaplar tamamıyla gizli tutulacak ve sadece araştırmacılar tarafından değerlendirilecektir. Veriler sadece araştırmada kullanılacak ve üçüncü kişilerle paylaşılmayacaktır.

Uygulamalar, kişisel rahatsızlık verecek sorular ve durumlar içermemektedir. Ancak, katılım sırasında sorulardan ya da herhangi başka bir nedenden rahatsız hissederseniz cevaplama işini yarıda bırakabilirsiniz.

Katılımı onaylamadan önce sormak istediğiniz herhangi bir konu varsa sormaktan çekinmeyiniz. Çalışma bittikten sonra bizlere telefon veya e-posta ile ulaşarak soru sorabilir, sonuçlar hakkında bilgi isteyebilirsiniz. Saygılarımızla,

Araştırmacı: Canan ŞAHİN UNAT

İletişim Bilgileri: canansahim\_23@hotmail.com

***Yukarıda bilgileri bulunan araştırmaya katılmayı kabul ediyorum.***

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

Katılımcı Adı-Soyadı :

imza

Telefon Numarası :

#### EK 4. Veli Onam Formu

Sayın Veli;

Çocuğunuzun katılacağı bu çalışma, “4.Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Oyunla Öğretim Etkinliklerinin Öğretmen ve Öğrenci Açısından İncelenmesi (Bir Eylem Araştırması)” adıyla,15.03.2022-15.04.2022 tarihleri arasında yapılacak bir araştırma uygulamasıdır.

Araştırmanın Hedefi: 4. sınıf sosyal bilgiler dersinin ‘Üretim, Tüketim, Dağıtım’ öğrenme alanı oyunlaştırılmış öğretim yöntem ve teknikleriyle işlenmesinin öğrencinin başarısına ve öğrenmenin kalıcılığına etkisi araştırılacaktır.

Araştırma Uygulaması: Başarı testi, tutum ölçeği ve eğitsel oyunlar şeklindedir.

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

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

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

Onay vermeden önce sormak istediğiniz herhangi bir konu varsa sormaktan çekinmeyiniz. Çalışma bittikten sonra bizlere telefon veya e-posta ile ulaşarak soru sorabilir, sonuçlar hakkında bilgi isteyebilirsiniz. Saygılarımızla,

**Ek 4'ün devamı**

Araştırmacı: Canan ŞAHİN UNAT

İletişim bilgileri: canansahim\_23@hotmail.com

*Velisi bulunduğum ..... sınıfı ..... numaralı öğrencisi*

.....

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

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

İsim-Soyisim

İmza:

Veli Adı-Soyadı :

Telefon Numarası :

### EK 5. Üretimden Tüketime Akademik Başarı Testi

1) "insanın varlığını sürdürabilmesi için gerekli olan ve giderilmediğinde hayati sorunlara yol açan her şey..... olarak adlandırılır." ifadesini aşağıdaki sözcüklerden hangisi doğru tamamlar?

- A) Eşya                      B) İhtiyaç  
C) İstek                      D) Besin

2) Yiyecekler, hem ihtiyaç hem de istek olabilir. Buna göre, aşağıdaki yiyeceklerden hangisi istek olarak kabul edilebilir.

- A) Yumurta                  B) Meyve  
C) Dondurma                D) Et

3) Kentte akşam olmak üzereydi. (I) Kömür ocağının çalışanları evlerine dönüyorlardı. (II) Bunun tersine gece vardiyasına kalacak işçiler de fabrikaya gidiyorlardı. (III) Şehrin dışındaki tarlalardan ise toplanan sebzeler, sebze haline gönderilmek üzere kamyonlara yükleniyordu. (IV) Diğer yandan kıyıda tekneler, yüklendikleri balıklarla limana yaklaşıyordu. 1) Yukarıdaki anlatımda sırasıyla hangi ekonomik faaliyetlerden söz edilmektedir?

- A) Madencilik – ticaret – hayvancılık – tarım  
B) Tarım – madencilik – ticaret – sanayi  
C) Madencilik – sanayi – tarım – hayvancılık  
D) Ticaret – madencilik – sanayi – tarım

4) Kastamonu'da bulunan kale, bulunduğu bölgede en çok hangi alanda ekonomik faaliyet olması beklenir?

- A) sanayi                  B) turizm                  C) madencilik                  D) ormancılık

5) Bir aile veya bir kimsenin gelecekteki belirli bir süre için tasarladığı gelir ve giderlerin tümüne ne ad verilir?

- A) İsrar                      B) Bütçe  
C) Gider                      D) Masraf

6) Zeynep ve ablası birlikte bir bisiklet almak istiyor. Bunun için para biriktirmeye karar veriyorlar. Zeynep ve ablası aşağıdaki harcamalardan öncelikle hangisinden tasarruf etmelidirler?

- A) Beslenme                  B) Eğlence  
C) Eğitim                      D) Ulaşım

**EK 5'in devamı**

7) Bilinçli bir tüketici aşağıdakilerden hangisini yapar?

- A) Hak ve sorumluluklarını bilir
- B) Pahalı mal alır
- C) Son kullanım tarihine dikkat etmez
- D) Gördüğü her şeyi alır

8) Bir ailenin 1300 TL gelir, 1100 TL gideri varsa aşağıdakilerden hangisi doğrudur?

- A) 200 YTL tasarruf yapabilir
- B) Tasarruf yapamaz
- C) Her ay 200 TL borçlanır
- D) Ayda 300TL biriktirir

9) Aşağıdakilerden hangisi kaynakların emeğin ve zamanın boşa harcanmasıdır?

- A) İsrar
- B) Tasarruf
- C) Tüketim
- D) Harcama

10) En önemli israflardan biri de zamanın boşa harcanmasıdır. Aşağıda verilenlerden hangisi zaman israfını önlemede etkili olmaz?

- A) Zamanı verimli kullanma adına hayatımızı planlamalı ve işlerimizi bu plana uygun olarak yürütmeliyiz.
- B) Zamanın öncelikle sınırlı olduğu bilincinde olmak.
- C) Oyun, televizyon seyretmek, uyku ve yemek için gereğinden fazla zaman harcamamalıyız.
- D) Zamanı planlamak ve bu planı uygulamak için zaman harcamamalıyız.

### EK 6. Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği

	Tamamen Kendi görüşüm	Kendi görüşüm	Kısmen Kendi görüşüm	Kısmen Kendi görüşüm	Hiç Kendi görüşüm
1. Sosyal Bilgiler benim için önemli bir derstir.					
2. Sosyal Bilgiler dersinin bir an önce bitmesini isterim.*					
3. Gelecekte Sosyal Bilgiler öğretmeni olmak isterim.					
4. Sosyal Bilgiler dersine çalışmaktan nefret ederim.*					
5. Sosyal Bilgiler dersindeki konulara merak duyarım.					
6. Sosyal Bilgiler dersindeki konular, ilgimi çeker.					
7. Sosyal Bilgiler dersine çalışmak yorucudur.*					
8. Sosyal Bilgiler dersi yerine, başka dersleri tercih ederim.*					
9. Kendimi iyi ifade edebildiğim derlerden biri, Sosyal Bilgilerdir.*					
10. Ne yaparsam yapayım, Sosyal Bilgiler dersinde başarılı olamam.*					
11. Sosyal Bilgiler dersine çalışırken sıkılmam.					
12. Sosyal Bilgiler dersini ilgiyle takip ederim.					
13. Sosyal Bilgiler dersinde kendimi gergin hissederim.*					
14. Sosyal Bilgiler dersinin başlamasını heyecanla beklerim.					
15. Sosyal Bilgiler dersinde zorlanırım.*					
16. Boş zamanlarımda, Sosyal Bilgiler dersine ilişkin bir şeyler okumaktan hoşlanırım.					
17. Sosyal Bilgiler dersini daha uzun süre işlemek isterim.					
18. Keşke Sosyal Bilgiler dersi hiç olmasaydı.*					
19. Sosyal Bilgiler, kendimi yetersiz hissettiğim derlerden biridir.*					
20. Sosyal Bilgiler dersinin işlenmesini hiç istemem.*					
21. Sosyal Bilgiler dersini gerekli bulurum.					
22. Sosyal Bilgiler dersindeki konular ilgimi çeker.					
23. Sosyal Bilgiler dersinde öğrendiklerim, bana hiç fayda sağlamaz.*					
24. Sosyal Bilgiler dersinde görev almaktan memnun olurum.					
25. Sosyal Bilgiler dersinin başlamasını hiç istemem.*					
26. Sosyal Bilgiler dersinde, kendimi güvende hissedirim.					
27. Sosyal Bilgiler gereksiz bir derstir.*					
28. Sosyal Bilgiler dersinin bitmesini istemem.					
29. Sosyal Bilgiler dersini sevmem.*					

\*Olumsuz Tutum Maddeleri

## EK 7. Arařtırmacı Gnlkleri

25.03.2021

Sınıf ğretmeniyle beraber tanışma yapıldı. nce sınıf ğretmeni arařtırmacıyı tanıştırdı ve sz arařtırmacıya bıraktı. Arařtırmacı arařtırma hakkında ayrıntılı bilgiler verdi. ğrencilere arařtırmacı derste neler yapacađımızı, dersle beraber sınıf ii oyunlar oynayacağını belirtti. ğrenciler ok heyecanlı grnyordu. retim, dađıtım, tketim ğrenme alanını ieren akademik bařarı testi ve sosyal bilgiler tutum leđi ğrencilere dađıtılarak, n test olarak uygulanmıřtır.

30.03.2021

4/D sınıfı ğrencilerine “İstek ve ihtiya denilince neler akla geliyor?” sorusu sorularak beyin fırtınası yaptırıldı. ğrencilerin cevapları tahtaya yazıldı. Ders kitabı retim, dađıtım, tketim ğrenme alanı ieriđinden ğrencilere bilgi verildi. ğrenciler gruplara blnd. ğrencilerin isteklerine gre 5 ya da 6 kiřilik gruplar oluřturuldu. Her gruba birer adet istek ihtiya kat seti dađıtıldı ve oyun oynatıldı. Oyun bittikten sonra A4 kâđıdı dađıtılarak oyun hakkındaki dřnceleri yazdırılmıřtır. ğrenciler ders sonu arařtırmacının bir daha ne zaman geleceđini sordular. Bu da ok eđlendikleri izlenimi oluřturdu.

06.04.2021

Uygulamanın ikinci oyunu dersi iinde oynatıldı. ğrencilerin parayı eřitli meyve, giysi gibi materyalleri almada kullanması onları ok etkiledi. Sınıf ok kalabalık olduđu iin bazı ğrenciler alışverişte para konusunda tartıřtı. Ama sonra tatlıya bađladık. Sınıf ğretmeni ders iinde davranıř problemi olan ğrencilerin derse katılımının ok iyi olduđunu belitti.

**EK 7'nin devamı**

13.04.2021

Hangi ekonomik faaliyet oyununda özellikle öğrencileri renkli kalemler ve kartonlarla çalışma yapması çok hoşlarına gitti. Grupça tahtada arkadaşlarına tahmin edip sunarken çok eğleniyor görünüyorlardı.

20.01.2021

Akademik başarı testi ve tutum ölçeği öğrencilere dağıtılarak, ön test olarak uygulanmıştır. Süreçte her iki sınıfın da bu araştırmaya istekli oldukları gözlemlenmiştir. Sınıfların belirlenmesinde ise elde edilen veriler analiz edilmiştir.

27.01.2021

Sınıf öğretmeni uygulama sırasında devamlı bir işi olup tamamlamak istediğini belirterek sınıftan ayrıldı. Uygulamanın yarısından itibaren araştırmaya işleri olduğunu belirterek öğrencileri araştırmacıya bırakarak gitti, katılımı bıraktı.

04.05.2021

Oyunları uygularken grupları kontrol bazı zamanlar zor geldi. Ancak öğrencilerin eğlenerek öğrendiği oyun uygulamalarında fark ediliyordu. Oyunların hepsi sınıf içi oynatıldığı için mekânın dar olması yer yer sıkıntı oluşturdu. Uygulama bitiğini belirttiğimde bazı öğrenciler üzgün görünüyordu. Üretim, dağıtım, tüketim öğrenme alanını içeren akademik başarı testi ve sosyal bilgiler tutum ölçeği öğrencilere dağıtılarak, son test olarak uygulanmıştır.

## EK 8. Günlük Planlar

Ders planı-1;

<b>Süre: 35dk+35dk+35dk</b>	
<b>DERS</b>	SOSYAL BİLGİLER
<b>SINIF</b>	4. sınıflar
<b>ÜNİTE ADI</b>	5.ÜNİTE
<b>ÖĞRENME ALANI</b>	Üretimden tüketime
<b>KONU:</b>	İsteklerimiz, ihtiyaçlarımız.
<b>KAZANIMLAR</b>	SB.4.5.1. İstek ve ihtiyaçlarını ayırt ederek ikisi arasında bilinçli seçimler yapar
<b>ÖĞRENME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ</b>	Anlatım, soru cevap, eğitsel oyun, beyin fırtınası
<b>KULLANILAN EĞİTİM TEKN. ARAÇ VE GEREÇLER</b>	Ders kitabı, oyun kartları, çalışma kâğıtları
<b>DERS ALANI</b>	Sınıf
<p><b>GİRİŞ</b></p> <p>Öğretmen öğrencilere ‘İhtiyaç nedir, istek nedir?’ sorularını sorar öğrencilerden tek tek cevaplarını alır. Öğretmen öğrencilerin verdiği cevapları tahtaya yazar. Arkasından aşağıdaki açıklamayı yapar.</p> <p><b>GELİŞME</b></p> <p>‘İnsanlar yaşamlarını sürdürebilmek için birçok maddeyi tüketir. Bunlar ihtiyaç ve isteklerinden oluşur.</p> <p><b>İhtiyaçlarımız:</b> Beslenme, giyinme, barınmadır. Yokluklarında yaşamsal faaliyetlerimizi sürdüremeyeceğimiz için bunlara <b>temel ihtiyaçlar</b> denir. Sağlık ve eğitim önemli ihtiyaçlarımızdandır. Günümüz koşullarında yaşamın bir parçası haline gelen ve yaşamı kolaylaştıran, buzdolabı, fırın çamaşır makinesi, televizyon, telefon, vb. araçlarda ihtiyaçlarımız arasında yer alır. (20dk)</p> <p><b>DEĞERLENDİRME</b></p> <p>İsteklerimiz: Yokluğunda yaşamsal faaliyetlerimizi doğrudan etkilemeyen kişilere göre değişen, çikolata, bisküvi, oyuncaklar, pahalı giysiler, mobilya, tatil, tiyatro ve</p>	

**EK 8'in devamı**

sinema isteklerimizi oluşturur.' (15dk) Öğrenciler gruplara ayrılır, Her gruba istek ve ihtiyaç bilgi kartları dağıtılır. Öğrenciler sırayla torbadan zarf çekerler. Zarftan çıkan arkadaşlarına göstermeden üzerindeki bilgilerden yararlanarak, taklit ve sözle anlatırlar. Öğrenciler arkadaşlarına İhtiyaç mı istek mi sorularını sorarlar. Her grup kendi içinde oyunu ders boyunca oynar. (35dk)

**Ders Planı-2;**

<b>Süre: 35dk+35dk+35dk</b>	
<b>DERS</b>	SOSYAL BİLGİLER
<b>SINIF</b>	4. sınıflar
<b>ÜNİTE ADI</b>	5.ÜNİTE
<b>ÖĞRENME ALANI</b>	Bilinçli Tüketici
<b>KONU:</b>	Bilinçli tüketici olalım
<b>KAZANIMLAR</b>	SB.4.5.3. Sorumluluk sahibi bir birey olarak bilinçli tüketici davranışları sergiler.
<b>ÖĞRENME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ</b>	Anlatım, soru cevap, beyin fırtınası, eğitsel oyun
<b>KULLANILAN EĞİTİM TEKN. ARAÇ VE GEREÇLER</b>	Ders kitabı, renkli görseller
<b>DERS ALANI</b>	Sınıf
<p>Giriş;</p> <p>Öğretmen öğrencilere 'Aldığını bir ürün arızalı ya da hatalı çıktı. Ne yaparsınız? Bilinçli tüketici nasıl olmalıdır?' Soruları sorarak dikkat çeker. Gelişme; Ders kitabında verilen haber örnekleri okutulur "Alo 175" in Tüketici Danışma Hattı olduğu söylenir. Öğretmen 'Bilinçli tüketici; İhtiyaçlarını ve isteklerini ayırabilen, bütçesine uygun, ihtiyaç önceliğine göre alışveriş yapabilen, israftan kaçınabilen, Çöp ve geri dönüşüm maddelerini ayırabilen, Satın alacağı malların; kalitesini, yerini, zamanını, nasıl ucuza alınabileceğini bilen tüketicidir. Bilinçli tüketici; Türk</p>	

**EK 8'in devamı**

Standartlarına uygunluğunu kontrol eder, Üretim ve son kullanma tarihlerine dikkat eder. Garanti belgesi ister ve onaylatır. Fiş veya fatura belgesini alır. Özelliklerini araştırır ve ürünü görerek alır. Hatalı ve bozuk çıkması durumunda haklarını korumasını bilir.' Açıklamalarını yapar. Ders kitabındaki bilgilendirici metinler okutulur, etkinlikler yapılır. (35dk)

Değerlendirme; Sınıf U düzenine dönüştürülür. 10 öğrenci satıcı yapılır ve tahtanın önüne sıraların üstüne ürün görselleri konur. Satıcı olan öğrencilerde başına geçer. Sınıfın diğer öğrencileri anne baba çocuk olacak şekilde gruplanır. Her gruba para verilir. Her gruba farklı miktarda para verilir. Her gruba bütçe planlama kartı dağıtılır. (sosyal bilgiler kitabı 142. sayfa) Ürün görselleri üzerine fiyatta yazılır. Almak isteyen müşteriye satıcı istek mi ihtiyaç mı diye sorar. Doğru cevabı veren alışverişe devam eder. Yanlış bilen grupların en arkasından devam eder. Alışverişi biten bütçe kartına yazar. En çok tasarruf eden alkışlanır. (2 ders saati)

Ders Planı-3:

<b>Süre: 35dk+35dk+35dk</b>	
<b>DERS</b>	SOSYAL BİLGİLER
<b>SINIF</b>	4. sınıflar
<b>ÜNİTE ADI</b>	5.ÜNİTE
<b>ÖĞRENME ALANI</b>	Üretimden tüketime
<b>KONU</b>	Ailemde ve çevremdeki ekonomik faaliyetler
<b>KAZANIMLAR</b>	SB.4.5.2. Ailesi ve yakın çevresindeki başlıca ekonomik faaliyetleri tanır.
<b>ÖĞRENME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ</b>	Anlatım, soru cevap, eğitsel oyun, beyin fırtınası
<b>KULLANILAN EĞİTİM TEKN. ARAÇ VE GEREÇLER</b>	Ders kitabı, renkli kartonlar, çalışma kâğıtları
<b>DERS ALANI</b>	Sınıf

**EK 8'in devamı****Giriş;**

Akıllı tahtadan görsellere dikkat çekilir. Ve görselde yapılanları öğrencilerden anlatmaları istenir. Öğretmen aşağıdaki açıklamaları yapar: ‘Günlük hayatımızda ihtiyaçlarımızı karşılamak için birçok ürün kullanırız. Bu ürünler bize ulaşana kadar çeşitli aşamalardan geçer. Gelişme; İhtiyaçlarımız İçin Yararlanacağımız Kaynaklar Doğal Kaynaklar: Hava, su, toprak, ham maddeler, hayvanlar, bitkiler... İnsan Kaynakları: Çiftçi, öğretmen, doktor, fırıncı, terzi, mühendis, marangoz, ... Maddi Kaynaklar: Çalışma karşılığı alınan maaş, kira geliri, ... Gelir: Üreticilerin satışlardan, esnaf ve tüccarın ticari faaliyetlerden işçi ve memurun ise emeği karşılığında elde ettiği kazanç. Gider: Mal ve eşya akımı için ve faydalandığımız hizmetler karşılığında yapılan ödemeler ve harcamalar. Bütçe: devletin, bir kuruluşun, bir aile veya bir kimsenin gelecekteki belirli bir süre için tasarladığı gelir ve giderlerinin tümüdür. Üretim: İnsan ihtiyaçlarını karşılamak için mal ve hizmetlerin miktarını ya da faydalarını artırmaya yönelik çabalar. Tüketim: üretilen mal ve hizmetlerin; gereksinim ve isteklerini karşılamaları amacıyla insanlar tarafından kullanılmasıdır. (10dk)

Değerlendirme; Öğrenciler gruplara ayrılır, her gruba ekonomik faaliyetleri içeren görseller dağıtılır. Duvarlara büyük kartonlar aralıklı şekilde yapıştırılır. Her grup kartonlara görselleri kartona yapıştırarak ekonomik faaliyeti tamamlar. Öğrenciler arkadaşlarına hangi ekonomik faaliyet olduğunu bulur. Her grup kendi içinde oyunu ders boyunca ‘Hangi ekonomik faaliyet?’ oyununu oynar. (35dk)

**Ders Planı-4:**

<b>Süre: 35dk+35dk+35dk</b>	
<b>DERS</b>	SOSYAL BİLGİLER
<b>SINIF</b>	4. sınıflar
<b>ÜNİTE ADI</b>	5.ÜNİTE
<b>ÖĞRENME ALANI</b>	Üretim Tüketim
<b>KONU</b>	Ayağımızı yorganımıza göre uzatalım
<b>KAZANIMLAR</b>	Çevresindeki kaynakları israf etmeden kullanır.
<b>ÖĞRENME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ</b>	Anlatım, soru cevap, beyin fırtınası, eğitsel oyun

**EK 8'in devamı**

<b>KULLANILAN EĞİTİM TEKN. ARAÇ VE GEREÇLER</b>	Ders kitabı, renkli kartonlar, çalışma kâğıtları
<b>DERS ALANI</b>	Sınıf
<p>Giriş;</p> <p>Akıllı tahtadan görsellere dikkat çekilir. Ve görselde yapılanları öğrencilerden anlatmaları istenir. Öğretmen aşağıdaki açıklamaları yapar: ‘Günlük hayatımızda ihtiyaçlarımızı karşılamak için birçok ürün kullanırız. Bu ürünler bize ulaşana kadar çeşitli aşamalardan geçer. Gelişme; İhtiyaçlarımız İçin Yararlanacağımız Kaynaklar Doğal Kaynaklar: Hava, su, toprak, ham maddeler, hayvanlar, bitkiler... İnsan Kaynakları: Çiftçi, öğretmen, doktor, fırıncı, terzi, mühendis, marangoz, ... Maddi Kaynaklar: Çalışma karşılığı alınan maaş, kira geliri, ... Gelir: Üreticilerin satışlardan, esnaf ve tüccarın ticari faaliyetlerden işçi ve memurun ise emeği karşılığında elde ettiği kazanç. Gider: Mal ve eşya akımı için ve faydalandığımız hizmetler karşılığında yapılan ödemeler ve harcamalar. Bütçe: devletin, bir kuruluşun, bir aile veya bir kimsenin gelecekteki belirli bir süre için tasarladığı gelir ve giderlerinin tümüdür. Üretim: İnsan ihtiyaçlarını karşılamak için mal ve hizmetlerin miktarını ya da faydalarını arttırmaya yönelik çabalar. Tüketim: üretilen mal ve hizmetlerin; gereksinim ve isteklerini karşılamaları amacıyla insanlar tarafından kullanılmasıdır. (10dk)</p> <p>Değerlendirme; Öğrenciler gruplara ayrılır, her gruba ekonomik faaliyetleri içeren görseller dağıtılır. Duvarlara büyük kartonlar aralıklı şekilde yapıştırılır. Her grup kartonlara görselleri kartona yapıştırarak ekonomik faaliyeti tamamlar. Öğrenciler arkadaşlarına hangi ekonomik faaliyet olduğunu bulur. Her grup kendi içinde oyunu ders boyunca ‘Hangi ekonomik faaliyet?’ oyununu oynar. (35dk)</p>	

## EK 9. MEB İzni Belgesi



T.C.  
KASTAMONU VALİLİĞİ  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-75048956-44-46508996  
Konu : Araştırma İzni (Canan ŞAHİN UNAT)

25/03/2022

## VALİLİK MAKAMINA

İlgi: a) Millî Eğitim Bakanlığı Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü'nün 21/01/2020 tarihli ve 1563890 (Genelge No:2020/2) sayılı emirleri.

b) Kastamonu Üniversitesinin 15/03/2022 tarih ve 2200023287 sayılı yazısı.

Kastamonu Üniversitesinin ilgi (b) tarih ve sayılı yazısına istinaden Kastamonu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı tezli yüksek lisans programı öğrencisi Canan ŞAHİN UNAT'ın hazırlamış olduğu "4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Oyunla Öğretim Etkinliklerinin Öğretmen ve Öğrenci Açısından İncelenmesi (Bir Eylem Araştırması)" konulu anket çalışmasını İlimiz genelindeki resmi ilkokullardaki öğretmen ve öğrencilere uygulaması ile ilgili İnceleme ve Değerlendirme Komisyon Kararı ilişikte sunulmuştur.

Kastamonu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı tezli yüksek lisans programı öğrencisi Canan ŞAHİN UNAT'ın hazırlamış olduğu "4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Oyunla Öğretim Etkinliklerinin Öğretmen ve Öğrenci Açısından İncelenmesi (Bir Eylem Araştırması)" konulu anket çalışmasını İlimiz genelindeki resmi ilkokullardaki öğretmen ve öğrencilere 2021-2022 eğitim öğretim yılında gönüllülük esasına göre kurumun eğitim-öğretim faaliyetlerini aksatmadan uygulaması ve sonuçlarının değerlendirilmesi Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamınızca da uygun görüldüğü takdirde olurlarınıza arz ederim.

Cengiz BAĞÇACIOĞLU  
İl Millî Eğitim Müdürü

OLUR  
Ünal KILIÇARSLAN  
Vali a.  
Vali Yardımcısı

**Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.**

Adres : Aktekke Mah. Yalçın Cd. No:12/1 Merkez KASTAMONU

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys>

Telefon No : 0 (366) 290 37 11

Bilgi için: Enis YILMAZ

E-Posta: [kastamonumem@meb.gov.tr](mailto:kastamonumem@meb.gov.tr)

Unvan : Teknisyen

Kep Adresi : [meb@td01.kep.tr](mailto:meb@td01.kep.tr)

İnternet Adresi: [kastamonu.meb.gov.tr](http://kastamonu.meb.gov.tr)

Faks:3662903709

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evrak.sorgu.meb.gov.tr> adresinden 5019-cffd-3723-849b-a388 kodu ile teyit edilebilir.

## EK 9'un devamı

KASTAMONU MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ ARAŞTIRMA VE ANKET İZİNLERİ DEĞERLENDİRME FORMU	
ARAŞTIRMA SAHİBİNİN	
Adı Soyadı	Canan ŞAHİN UNAT
Kurumu / Üniversitesi	KASTAMONU ÜNİVERSİTESİ
Araştırma Yapılacak İl	KASTAMONU
Araştırma Yapılacak Eğitim Kurumu ve Kademesi ve Uygulanacak kitle	İLİMİZ GENELİNDEKİ RESMİ İLKOKULLARDAKİ ÖĞRETMEN VE ÖĞRENCİLER
Araştırmanın Konusu	4. SINIF SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE OYUNLA ÖĞRETİM ETKİNLİKLERİNİN ÖĞRETMEN VE ÖĞRENCİ AÇISINDAN İNCELENMESİ (BİR EYLEM ARAŞTIRMASI)
Üniversite-Kurum Üstyazısı/Dilekçe	ÜST YAZI
Araştırma/Proje/Ödev/Tez Önerisi	YÜKSEK LİSANS TEZİ
Veri Toplama Araçları	-
Görüş İstenilecek Birim/Birimler	----
KOMİSYON GÖRÜŞÜ	
Yukarıda bilgileri yazılı bulunan Canan ŞAHİN UNAT'a ait araştırma önerisi, <i>Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü'nün 21.01.2020 Tarih ve Araştırma, Yarışma ve Sosyal Etkinlik İzinleri konulu 2020/2 No.lu Genelgesi'ne</i> göre incelenmiş olup, araştırma önerisine ait veri toplama araçlarının uygulanması uygun bulunmuştur.	
	Oybirliği

## EK 10. Etik Kurulu İzni



T.C.  
KASTAMONU ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ  
Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma ve Yayın Etiği  
Kurulu

TOPLANTI SAYISI  
3

KARAR SAYISI  
22

TOPLANTI TARİHİ  
1.03.2022

### DAĞITIM YERLERİNE

Üniversitemiz Eğitim Fakültesi'nde Öğretim Üyesi olarak görev yapan Doç. Dr. Sibel OĞUZ HAÇAT'ın yardımcı araştırmacı, Canan ŞAHİN UNAT'ın sorumlu araştırmacı olarak yapmayı planladıkları "**4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Oyunla Öğretim Etkinliklerinin Öğretmen ve Öğrenci Açısından İncelenmesi**" isimli çalışmanın Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma ve Yayın Etiği Kurulunca onaylanması uygun bulunmuştur.

Bu bilgiler ışığında; Ebeveyn Bilgilendirilmiş Gönüllü Olur Formu ve Çocuk Rıza Formunun gönüllülere imzalatılarak gerekli bilgilendirmelerin yapılması ve etik davranış ilkelerine uyulması şartıyla söz konusu araştırmanın yapılması Etik Kurulumuzca uygun görülmüş ve onaylanmasına toplantıya katılan üyelerin oybirliği ile karar verilmiştir.

Prof. Dr. Muharrem ÇETİN  
Kurul Başkanı

Prof. Dr. Yavuz UNAT  
Kurul Üyesi

Prof. Dr. Eyüp AKMAN  
Kurul Üyesi

Prof. Dr. Burhan BALTACI  
Kurul Üyesi

Prof. Dr. Tolga ULUSOY  
Kurul Üyesi

Prof. Dr. Erol TURAN  
Kurul Üyesi

Prof. Dr. Kutay OKTAY  
Kurul Üyesi

### DAĞITIM LİSTESİ

Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu  
Sayın Doç. Dr. Sibel OĞUZ HAÇAT

Belge Doğrulama Kodu: 7DTUMH9

*Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.*

Belge Takip Adresi: [www.kastamonu.edu.tr/belgedogrulama](http://www.kastamonu.edu.tr/belgedogrulama)

Adres: Kastamonu Üniversitesi Rektörlüğü, Kazıkent Yerleşkesi, Merkez/Kastamonu

Bilgi için :

Serdar Duran

Telefon No: (0 366) 2801102

Faks No: (0 366) 2801038

Raporite

e-Posta:

Internet Adresi: [www.kastamonu.edu.tr](http://www.kastamonu.edu.tr)

Telefon No:

(0 366) 2801348 - 1348

Keş Adresi: [kastamonuuniversitesi@b01.kep.tr](mailto:kastamonuuniversitesi@b01.kep.tr)

## EK 11. Oyun Planları

Oyunun Adı: İstek Mi İhtiyaç Mı?

Sınıf: 4

Kazanım: SB.4.5.1. İstek ve ihtiyaçlarını ayırt ederek ikisi arasında bilinçli seçimler yapar.

Oyuncu Sayısı:30

Uygulanacak Ortam: Sınıf

Oyun Süresi: 35dk

Sınıf Düzeni: Küme

Araç-Gereç /Malzemeler: İstek ve ihtiyaç görselini içeren oyun kartları

Oyunun Amacı: Öğrencilerin yaşadığı yer ve çevrede, sosyal hayatlarında istek ve ihtiyaçlarını ayırt etmesini sağlamak.

Oyunun Kuralları:

- Öğrenciler gruplara ayrılır.
- Grup üyeleri oyun kartlarını eşit sayıda paylaşır.
- Grup üyeleri kartlarını grup üyelerine göstermez.
- Gruptan öğrenciler sırayla karttaki görseli anlatır. Sırası gelen kartındaki görseli anlatır. “İstek mi ihtiyaç mı?” der.
- En çok soru bilen kazanır.

Oyununa Hazırlık ve Oyunun Uygulanışı: Öğretmen tarafından öğrenciler gruplara ayrılır. Gruplara eşit sayıda oyun kartları dağıtılır. Oyunun kuralları öğretmen tarafından anlatılır. Her grup kendi içinde oynaması için oyun başlatılır.

**EK-11'in devamı**

Oyunun Adı: Hangi Ekonomik Faaliyet?

Sınıf: 4

Kazanım: SB.4.5.2. Ailesi ve yakın çevresindeki başlıca ekonomik faaliyetleri tanıır.

Oyuncu Sayısı:30

Uygulanacak Ortam: Sınıf

Oyun Süresi: 35dk

Sınıf Düzeni: Küme

Araç-Gereç /Malzemeler: Renkli kartonlar, Kuru boya

Oyunun Amacı: Öğrencilerin yaşadığı yer ve çevredeki ekonomik faaliyetlere bağlı olarak çevresindeki ekonomik faaliyetlerin insanların sosyal hayatına etkilerini fark etmesini sağlamak.

Oyunun Kuralları:

- Öğrenciler gruplara ayrılır.
- Gruplara oyun kartonları eşit sayıda paylaşılır.
- Grup üyelerini kartonlarını diğer gruplara göstermez.
- Her grup kendi içinde bir ekonomik faaliyet seçer. Renkli boyalar ile renkli kartona seçtiği ekonomik faaliyeti çizer.
- Bitiren gruplar tahtaya çıkar. Hangi ekonomik faaliyet sorusunu sorar ve sınıfa anlatır.

Oyununa Hazırlık ve Oyunun Uygulanışı: Öğretmen tarafından öğrenciler gruplara ayrılır. Gruplara oyun kartonları dağıtılır. Oyunun kuralları öğretmen tarafından anlatılır. Her grup kendi içinde oynaması için oyun başlatılır. Gruplar çalışmasını bitirince sırayla tahtaya anlatması ve sorusunu sorması için çıkarılır.

**EK-11'in devamı**

Oyunun Adı: Alış Veriş Oyunu

Sınıf: 4

Kazanım: SB.4.5.3. Sorumluluk sahibi bir birey olarak bilinçli tüketici davranışları sergiler.

Oyuncu Sayısı:30

Uygulanacak Ortam: Sınıf

Oyun Süresi: 35dk

Sınıf Düzeni: Küme

Araç-Gereç /Malzemeler: Plastik sebze, plastik meyve, giysi görselleri, ayakkabı görseli, kâğıt paralar

Oyunun Amacı: Yaşadığı çevrede, markette, manavda bilinçli alışveriş davranışları sergiler.

Oyunun Kuralları:

- Öğrenciler temelde iki gruba ayrılır.
- 1.Grup: anne, baba, çocuklar olarak görevlendirilir.
- 2.Grup: Manavcı, marketti, giysi satıcısı... Gruplara ayrılır.
- Satıcı olanlar oyuncak ürünleri stantlarına (sıra üzerine) dizer.
- Gruplar sıra ile ellerindeki parayla alışveriş yapar.

Oyununa Hazırlık ve Oyunun Uygulanışı: Öğretmen tarafından öğrenciler 1. ve 2. gruplara ayrılır. 1. Gruba kâğıt paralar verilir.2.grup sınıfın önüne konulan sıralara oyuncak ve görsellerden ürünlerini serer. Oyunun kuralları öğretmen tarafından anlatılır. Her grup kendi bütçesine göre sırayla alışveriş yapar. Gruplar alışverişini bitince tasarruf ve zarar hesaplaması yapar.

**EK-11'in devamı**

Oyunun Adı: Çemberden Atla Sor Oyunu

Sınıf: 4

Kazanım: SB.4.5.5. Çevresindeki kaynakları israf etmeden kullanır.

Oyuncu Sayısı:30

Uygulanacak Ortam: Sınıf

Oyun Süresi: 35dk

Sınıf Düzeni: U düzeni

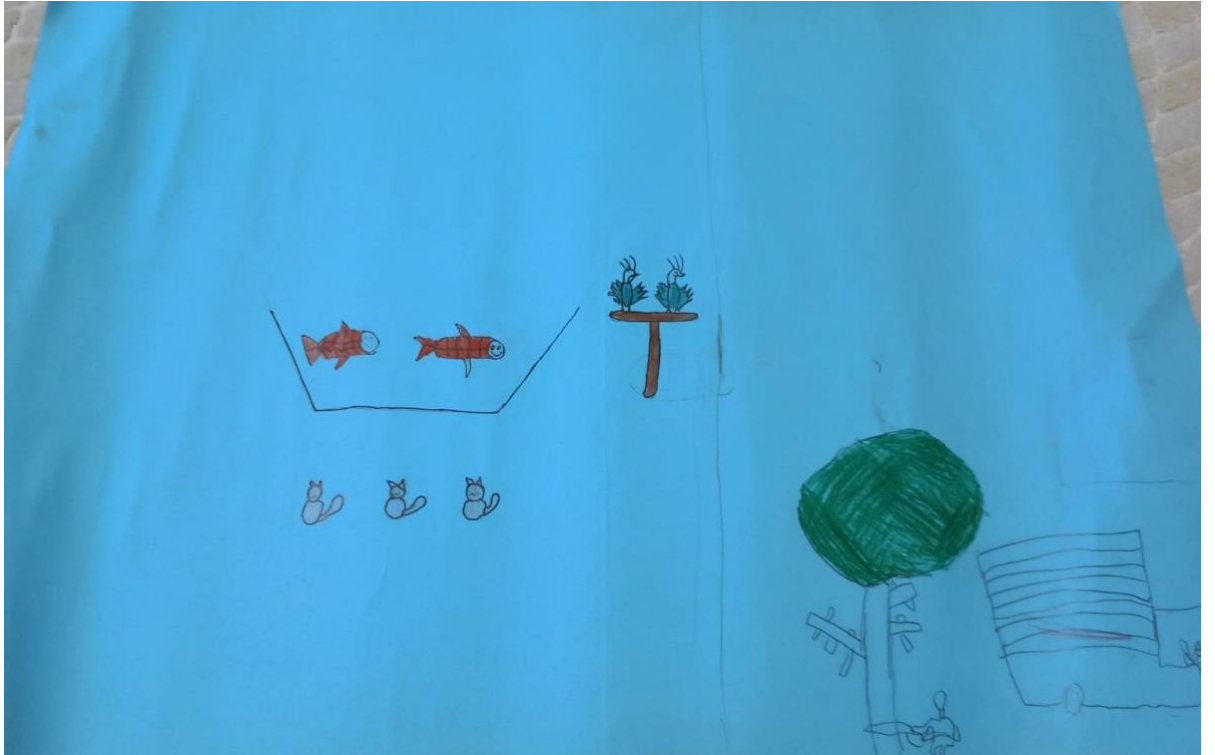
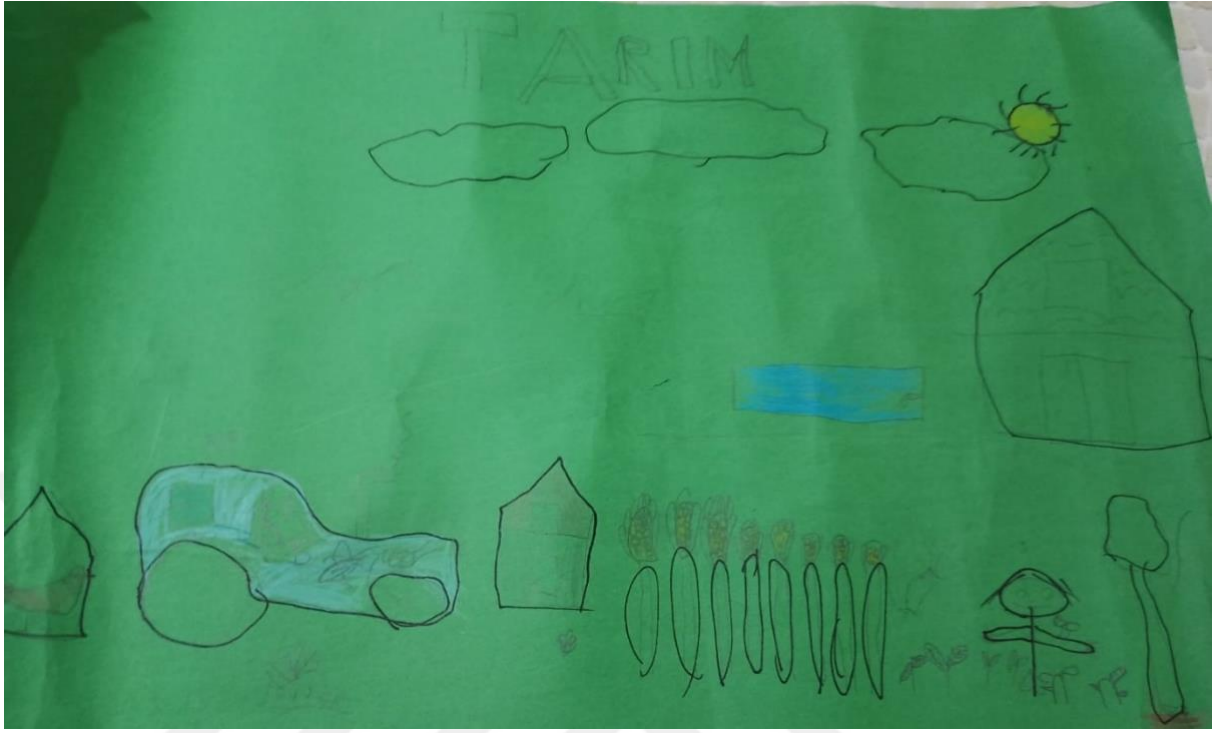
Araç-Gereç /Malzemeler: Renkli çemberler, Karton, Boya Kalem

Oyunun Amacı:

Oyunun Kuralları:

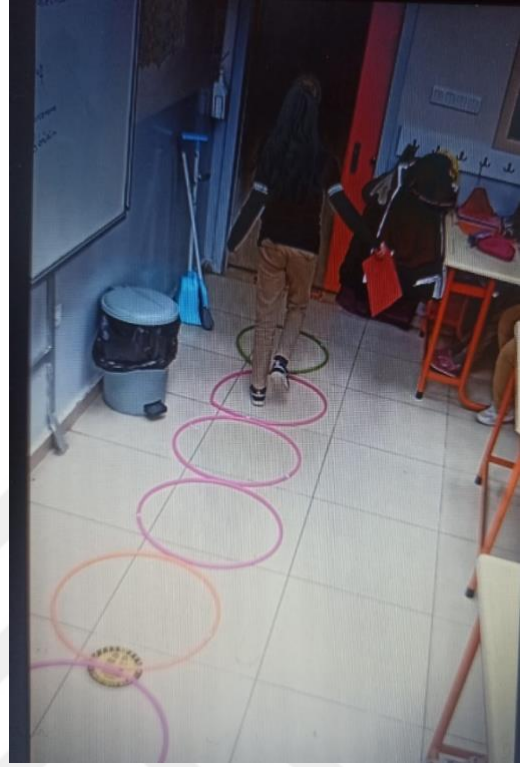
- Tüm sınıf gruplara ayrılır
- Her grubun tüm üyelerine renkli A4 ve kuru boya verilir.
- Öğrencilere öğretmen: “Kaynaklarımızı israf etmemek için neler yapabiliriz? Önümüzdeki kâğıda yazalım, çizelim. Sonunda her grup üyesi bir soru yazacak kâğıdına.”
- Sorusunu hazırlayan grup üyeleri çemberden atlayarak gider çemberin sonunda sorusunu tüm sınıfa sorar. Soruyu bilen grup artı alır.
- Tüm gruplar bitince en çok artı alan grup kazanmış olur.

Oyununa Hazırlık ve Oyunun Uygulanışı: Öğretmen öğrencileri gruplara ayrılır. Her grup a4 kâğıdına beyin fırtınası yaparak fikirlerini yazar. Soru Üretir. Gruplar sırayla çemberden atlayarak sorularını sorar. En çok cevabı bilen grup oyunu kazanır.

**EK 12. Hangi Faaliyet Oyun Etkinlik Görselleri**



**EK 14. İstek mi İhtiyaç mı Oyun Uygulama Görselleri**

**EK 15. ember Oyunu Grselleri**

**EK 16. Alışveriş Oyununu Uygulama Görselleri**