

T.C.
KIRŐEHİR AHİ EVRAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
SOSYAL BİLGİLER EĞİTİMİ BİLİM DALI

SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE OYUNLA COĞRAFYA
KAVRAMLARININ ÖĞRETİMİ

Yunus KOÇAK

YÜKSEK LİSANS TEZİ

KIRŐEHİR-2025

©2025-Yunus KOÇAK

T.C.
KIRŐEHİR AHİ EVRAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
SOSYAL BİLGİLER EĞİTİMİ BİLİM DALI

SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE OYUNLA COĞRAFYA
KAVRAMLARININ ÖĞRETİMİ

TEACHING GEOGRAPHIC CONCEPTS THROUGH GAME
IN SOCIAL STUDIES COURSE

Hazırlayan

Yunus KOÇAK

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Danışman

Prof. Dr. Çağrı ÖZTÜRK DEMİRBAŐ

KIRŐEHİR-2025

KABUL VE ONAY

Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türkçe ve Sosyal Bilimler Anabilim Dalı Sosyal Bilgiler Bilim Dalı yüksek lisans öğrencisi, Yunus KOÇAK tarafından hazırlanan “*Sosyal Bilgiler Dersinde Oyunla Coğrafya Kavramlarının Öğretimi*” adlı tez çalışması 15/01/2025 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından oybirliği ile **YÜKSEK LİSANS TEZİ** olarak kabul edilmiştir.

Danışman(İmza)

Prof. Dr. Çağrı ÖZTÜRK DEMİRBAŞ

Üye.....(İmza)

Prof. Dr. Abdulkadir UZUNÖZ

Üye.....(İmza)

Prof. Dr. Yurdal DİKMENLİ

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

15/01/2025

(İmza)

Prof. Dr. Cemalettin İPEK

Enstitü Müdürü

BİLDİRİM

Hazırladığım tezin tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin kâğıt ve elektronik kopyalarının Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- Tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.
- Tezim sadece Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- Tezimin yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

15/01/2025

Yunus KOÇAK

İmza

ÖZET

SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE OYUNLA COĞRAFYA KAVRAMLARININ ÖĞRETİMİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hazırlayan: Yunus KOÇAK

Danışman: Prof. Dr. Çağrı ÖZTÜRK DEMİRBAŞ

2025 – (182+XVII)

Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Türkçe ve Sosyal Bilimler Ana Bilim Dalı

Sosyal Bilgiler Eğitimi Bilim Dalı

Jüri

Prof. Dr. Çağrı ÖZTÜRK DEMİRBAŞ

Prof. Dr. Abdulkadir UZUNÖZ

Prof. Dr. Yurdal DİKMENLİ

Bu araştırmanın amacı, 2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı (SBDÖP) kapsamında 6. sınıf Sosyal Bilgiler dersi “İnsanlar Yerler ve Çevreler” öğrenme alanı 6.3.1. ve 6.3.2. kazanımları içerisinde yer alan ve öğrenciler tarafından kavram yanılgısının yaşandığı 11 adet coğrafya kavramının öğretilmesinde oyunla öğretim yönteminin akademik başarıya ve kalıcılığa etkisini belirlemektir. Bu çalışmada yöntem olarak zayıf deneysel desen yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubu 2023-2024 eğitim-öğretim yılında Ardahan ili Göle ilçesinde bulunan bir ortaokulun 6/B sınıfında öğrenim gören 15 öğrenciden oluşmaktadır. Araştırma kapsamında veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından geliştirilen; akademik başarı testi, oyunlar ve yapılandırılmış görüşme formu uygulanmıştır. Ayrıca öğrencilerin oyunla öğretim sürecindeki görüşlerini belirlemek amacıyla öğrenci günlükleri ve araştırmacının süreçle ilgili görüş ve gözlemleri için de araştırmacı günlüğü kullanılmıştır. Araştırma 8 hafta sürmüştür. Araştırma kapsamında toplanan nicel verilerin analizleri SPSS 25.0 tarafından yapılırken nitel veriler içerik analizi yöntemi ile analiz edilmiştir. Araştırmada elde edilen bulgulardan hareketle çalışmanın başında ve sonunda uygulanan akademik başarı testinden elde edilen verilerin son test lehine istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık ortaya koyduğu görülmüştür. Oynatılan oyunlar neticesinde

öğrenciler tarafından tutulan günlükler sonucunda “eğlenme”, “öğreticilik”, “duygusallık” ve “takım bilinci” temaları ortaya çıkmıştır. Yine süreç içerisinde araştırmacı tarafından tutulan günlüklerden elde edilen veriler ışığında öğrencilerin “eğlenerek öğrendikleri” sonucuna varılmıştır. Araştırmanın son safhasında uygulanan yarı yapılandırılmış görüşme formundan elde edilen bulgulardan hareketle de öğrencilerin oyunla öğreilmeye çalışılan coğrafya kavramlarını öğrendikleri sonucuna ulaşılmıştır. Oyun ile öğretim yöntemi birçok ders ve sınıf düzeyinde kullanılabilir. Özellikle soyut birçok kavramın somutlaştırılarak öğretilmesinde etkili bir yöntem olabilir. Bu anlamda okullarda oyunla öğretim uygulamalarının miktarı artırılabilir.

Anahtar Kelimeler: coğrafya, kavram öğretimi, oyun, sosyal bilgiler, zayıf deneysel desen

ABSTRACT

Teaching Geographic Concepts Through Game In Social Studies Course

M.Sc.Thesis

Preparer: Yunus KOÇAK

Advisor : Assoc. Prof. Dr. Çağrı ÖZTÜRK DEMİRBAŞ

2025 – (182+XVII)

Kırşehir Ahi Evran University

Institute of Social Sciences

Department of Turkish and Social Sciences Education

Division of Social Studies Education

Jury

Assoc. Prof. Dr. Çağrı ÖZTÜRK DEMİRBAŞ

Assoc. Prof. Dr. Abdulkadir UZUNÖZ

Assoc. Prof. Dr. Yurdal DİKMENLİ

The purpose of this research is the 6th grade Social Studies course "People, Places and Environments" learning area 6.3.1 and 6.3.2 within the scope of the 2018 Social Studies Curriculum (SBDÖP) the aim of this study is to determine how the game teaching method is used in teaching 11 geography concepts, which are among the learning outcomes and where students experience misconceptions. Weak experimental desing method was used as the method in this research. The study group of the research consists of 15 students studying in the 6/B class of a secondary school in Göle district of Ardahan province in the 2023-2024 academic year. Developed by the researcher as a data collection tool within the scope of the research, academic achievement test, games and structured interview form were applied. In addition, student diaries were used to determine the students' opinions on the game teaching process, and the researcher's diary was used to record the researcher's opinions and observations about the process. The research lasted 8 weeks. While the analysis of the quantitative data collected within the scope of the research was carried out by SPSS 25.0, the qualitative data were analyzed by the content analysis method. Based on the findings obtained in the research, it was seen that the data obtained from the academic achievement test applied at the beginning and end of the study revealed a statistically significant difference in favor of the post-test. As a result of the diaries kept by the students because of the games played, the themes of "fun", "instructiveness", "emotionality" and "team awareness" emerged. Again, in the light of the data obtained

from the diaries kept by the researcher during the process, it was concluded that the students "learned by having fun". Based on the findings obtained from the semi-structured interview form applied in the last phase of the research, it was concluded that the students learned the geography concepts that were tried to be taught through the game. The game teaching method can be used in many lessons and grade levels. It can be an effective method, especially in teaching many abstract concepts by making them concrete. In this sense, the amount of game teaching practices in schools can be increased.

Keywords: geography, concept teaching, game, social studies, weak experimental desing

ÖN SÖZ

Sosyal bilgiler dersi birçok farklı disiplinden oluşur. Bu disiplinlerden biri de coğrafya disiplini. Çocukların okulda bu disiplini öğrenebilmelerinin yolu bu disiplin içerisindeki kavramları bilmelerinden geçer. Kavram yanlışları doğru ve tam öğrenmenin önünde engel teşkil etmektedir. Bu durumda öğrencilerin kavram yanlışlığı yaşadıkları coğrafya kavramlarını onların çok sevdiği oyun yöntemi ile öğretmek hem eğitim sürecinin eğlenceli bir hâl almasına hem de öğrencinin keşfederek öğrenmesine katkı sağlamaktadır.

Bu çalışmada, 6. sınıf Sosyal bilgiler dersi “İnsanlar Yerler ve Çevreler” ünitesinde öğrencilerin kavram yanlışlığı yaşadıkları bazı coğrafi kavramların oyun ile öğretim tekniği kullanılarak zayıf deneysel desen yöntemiyle ne derece giderildiği tespit edilmeye çalışılmıştır. Kavram öğretimi üzerinde duran 2005 Sosyal Bilgiler Öğretim Programında (MEB, 2005); sınıflama ve farklı kavram öğretim yöntemlerinin kullanılması gerektiği ayrıca öğrencilerin yaşadıkları kavram yanlışlığı, kavram karmaşası veya anlam karmaşası gibi durumların giderilmesine yardımcı olunması gerektiği konuları üzerinde durulmuştur. Bu araştırmanın amacı sosyal bilgiler dersindeki bazı coğrafya kavramlarını oyun yoluyla öğretmektir.

Bu çalışmanın;

Birinci bölümünde, çalışmanın problem durumundan, amacından, öneminden, varsayımlarından, sınırlılıklarından bahsedilmiş ve araştırma kapsamındaki bazı kavramların tanımları bahse konu olmuştur. İkinci bölümünde, ilgili literatür taraması sonucu kuramsal bir çerçeve çizilmeye çalışılmıştır. Üçüncü bölümünde, araştırmanın yöntemi, araştırma deseni araştırma grubu ve veri toplama araçları gibi konulara değinilmiştir. Dördüncü bölümünde, çalışma kapsamında araştırmacı tarafından geliştirilip kullanılan nitel ve nicel ölçme araçlarından elde edilen bulgular yer almaktadır. Beşinci bölümünde ise araştırmanın sonuçları, bu sonuçlara ilişkin tartışma ve öneriler yer verilmiştir.

Yapılan araştırma sonucunda oyunla öğretim yönteminin coğrafya kavramlarının öğretimi üzerinde olumlu katkılar sağladığı kavram yanlışlıklarının giderilmesi noktasında etkili olduğu ve öğrencinin sürece aktif katılımını sağladığı için öğrenmeyi kolaylaştırdığı gibi sonuçlara ulaşılmıştır. Bu çalışmada kullanılan zayıf deneysel desen yönteminde araştırmacının aynı zamanda öğretmen olması sürecin başından sonuna planlanması ve gerekli tedbirlerin alınması üzerinde etkili olmuştur. Sosyal bilgiler eğitimi alanında yapılan bu çalışmada ulaşılan bilgiler daha sonra bu konuda çalışma yapmak isteyen araştırmacılara yol göstermesi noktasında

önem arz etmektedir.

Öncelikle lisans eğitimimden yüksek lisans eğitimime dek bana olan desteğini hiçbir zaman esirgemeyen ve çalışmamın her aşamasında beni teşvik eden, kıymetli görüş ve önerileriyle beni yönlendiren ve bana her daim bir anne şefkatiyle yaklaşan saygıdeğer danışman hocam Sayın Prof. Dr. Çağrı ÖZTÜRK DEMİRBAŞ'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Çalışmalarım sırasında değerli görüş ve önerileriyle tezime katkı sağlayan Sayın Prof. Dr. R. Sencer SAYHAN ve Sayın Prof. Dr. Hayriye SAYHAN hocalarıma ayrıca veri toplama araçlarının geliştirilmesi sürecine katkı sağlayan Sayın Prof. Dr. Yurdal DİKMENLİ, Sayın Doç. Dr. Sibel TEMİZBAŞ ÖNER, Sayın Doç. Dr. Erol SÖZEN ve Sayın Doç. Dr. Durdane ÖZTÜRK hocalarıma ve yine tez jürimde yer alarak kıymetli görüş ve önerileriyle tezime katkı sağlayan Sayın Prof. Dr. Yurdal DİKMENLİ hocama ve Sayın Prof. Dr. Abdulkadir UZUNÖZ hocama minnet ve şükranlarımı sunarım.

Tezimin uygulama sürecine katkı sağlayan Ardahan/Göle Borsa İstanbul Yatılı Bölge Ortaokulu idaresine, öğrencilerine, Beden Eğitimi Öğretmeni Erol ATİK'e ve Sosyal Bilgiler Öğretmeni Esmâ KÜRTÜL'e teşekkür ederim. Çalışmalarım konusunda fikir alışverişinde bulunduğum Gökmen GÜNEŞ'e, Mutlu KÜRÜMLÜOĞLU'na, Meryem CENGİZ'e başarı testinin geliştirilmesi aşamasında bana destek olan Halil ÖGEL, Ferhat TAŞATAN, Esra TORUN, Öznur CİVELEK, Reşit CEYLAN ve Emine AKÇA'ya ayrıca bana ağabeylik yapip her zaman beni destekleyen Fevzi ERTEKİN ve Erdi ÖZGÜL'e teşekkürü bir borç bilirim.

Desteklerini benden hiçbir zaman esirgemeyen kardeşlerim; Emre, Ayşe, Sadettin ve Buğra'ya teşekkür ediyor, beni yetiştirip bugünlere getiren kıymetli anne ve babamın ellerinden öpüyorum.

Bu tezin yazım sürecinde belki benden daha fazla zahmete katlanan başından sonuna dek her anında benimle emek veren kahrımı çeken hayat arkadaşım, kıymetli eşim Aybüke'ye ve canım oğlum Yavuz Alp'e kuru bir teşekkürden fazlasını borçlu olduğumu belirtmek isterim. İyi ki varsınız.

Oğlum Yavuz Alp'e ithafen, Oyunla Büyü...

Kırşehir-2025

Yunus KOÇAK

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	i
ÖN SÖZ.....	vii
İÇİNDEKİLER	ix
TABLolar LİSTESİ.....	xiv
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xvi
SİMGELER VE KISALTMALAR	xvii
BÖLÜM I	1
1.GİRİŞ.....	1
1.1. ARAŞTIRMANIN KONUSU VE PROBLEMİ	1
1.2. ARAŞTIRMANIN AMACI VE ÖNEMİ.....	5
1.3. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI.....	6
1.4. VARSAYIMLAR	6
1.5. TANIMLAR	7
BÖLÜM II.....	8
2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE	8
2.1. SOSYAL BİLGİLER DERSİ.....	8
2.2. SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE COĞRAFYANIN YERİ VE ÖNEMİ	10
2.3. KAVRAM ÖĞRETİMİ.....	11
2.4. SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE KAVRAM ÖĞRETİMİ VE ÖNEMİ	15
2.5. KAVRAM YANILGILARI.....	17
2.6. KAVRAM ÖĞRETİM TEKNİKLERİ	19

2.6.1. Kavram Haritaları	19
2.6.2. Kavram Karikatürü	20
2.6.3. Kavram Bulmacaları	22
2.6.4. Kavram Ağları.....	23
2.6.6. Anlam Çözümleme Tablosu.....	24
2.6.7. Tanılayıcı Dallanmış Ağaç.....	25
2.6.8. Analoji	26
2.7. OYUNUN TANIMI VE OYUN İLE İLGİLİ GÖRÜŞLER	28
2.8. OYUNUN BİLİŞSEL GELİŞİME ETKİSİ.....	30
2.9. OYUNUN EĞİTİMDEKİ YERİ.....	31
2.10. OYUN ÖĞRENME İLİŞKİSİ	32
2.11. OYUNLA KAVRAM ÖĞRETİMİ	33
2.12. OYUNLA ÖĞRETİM YÖNTEMİNİN SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE KULLANIMI	34
2.13. KONU İLE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	35
2.13.1. Konuyla İlgili Yurt İçinde Yapılan Çalışmalar	35
2.13.2. Konuyla İlgili Yurtdışında Yapılan Çalışmalar	40
2.13.3. Coğrafya ve Oyun ilişkisi Bağlamında Yapılan Çalışmalar	41
BÖLÜM III	47
3. YÖNTEM	47
3.1. ARAŞTIRMANIN DESENİ.....	47
3.1.1.Sorunun Tespit Edilmesi	50

3.1.2. Sorunun Tanımlanması.....	50
3.1.2.1. Araştırma Kavramlarının Tespiti.....	50
3.1.3. Çözümlerin Geliştirilmesi	52
3.1.4. Çözümlerin Uygulanması ve Sonuçların Değerlendirilmesi	54
3.2. ARAŞTIRMANIN ÇALIŞMA GRUBU	55
3.3. VERİ TOPLAMA ARACI.....	56
3.3.1. Nicel Veri Toplama Aracı ve Geliştirilmesi.....	59
3.3.1.1. Başarı Testi.....	59
3.3.1.2. Başarı Testinin Geliştirilmesi	59
3.3.2. Nitel Veri Toplama Araçları ve Geliştirilmesi.....	63
3.3.3. Oyunların Hazırlanması, Geliştirilmesi ve Pilot Uygulama Aşaması....	65
3.4. VERİLERİN ANALİZİ.....	67
3.4.1. Nicel Verilerin Analizi.....	67
3.4.2. Nitel Verilerin Analizi	67
BÖLÜM IV.....	69
4. BULGULAR.....	69
4.1. BİRİNCİ ALT PROBLEME İLİŞKİN BULGULAR.....	69
4.2. İKİNCİ ALT PROBLEME İLİŞKİN BULGULAR	78
4.3. ÜÇÜNCÜ ALT PROBLEME İLİŞKİN BULGULAR.....	86
4.3.1. Bilirsen Adım At Oyunu	86
4.3.2. Farkı Fark Et Oyunu	87
4.3.3. Bil Bul Eğlen Oyunu	89

4.3.4. İstasyon Oyunu.....	90
4.3.5. Kimim Ben? Oyunu	91
4.3.6. Yol Ver Dağlar Oyunu.....	92
4.3.7. Farkı Bul Oyunu	94
4.3.8. Türkiye'nin İklimi Oyunu	95
4.3.9. Temaların Öğrenci Günlüklerine Yansıma Durumu	97
4.4. DÖRDÜNCÜ ALT PROBLEME İLİŞKİN BULGULAR.....	107
BÖLÜM V.....	125
5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER.....	125
5.1. SONUÇ VE TARTIŞMA	125
5.2. ÖNERİLER	130
KAYNAKÇA.....	131
EKLER.....	146
EK 1. İlçe MEM İzin Yazısı	147
EK 2. Valilik İzin Yazısı	148
EK 3. Etik Kurul İzin Belgesi	149
EK 4. Veli Onam Formu	150
EK 5. Akademik Başarı Testi	151
EK 6. Oyunlar	159
EK 7. Öğrenci Günlüğü	167
EK 8. Araştırmacı Günlüğü	168
EK 9. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu	169

EK 10. Bilirsen Adım At Oyunu Görselleri	171
EK 11. Farkı Fark Et Oyunu Görselleri	172
EK 12. Bil Bul Eğlen Oyunu Görselleri	173
EK 13. İstasyon Oyunu Görselleri	174
EK 14. Kimim Ben? Oyunu Görselleri	175
EK 15. Yol Ver Dağlar Oyunu Görselleri	176
EK 16. Farkı Bul Oyunu Görselleri	177
EK 17. Türkiye'nin İklimi Oyunu Görselleri	178
EK 18. Öğrenci Günlüğü Örneği	179
EK 19. Araştırmacı Günlüğü Örneği.....	180

TABLolar LİSTESİ

Sayfa

<i>Tablo 3. 1. Ön Test- Son Test Tek Grup Desen Uygulama Şeması.....</i>	49
<i>Tablo 3. 2. 6. Sınıf İnsanlar, Yerler ve Çevreler Öğrenme Alanı Kazanım ve Kavramları</i>	51
<i>Tablo 3. 3. Araştırma Kavramları.....</i>	52
<i>Tablo 3. 4. Araştırma Kavramlarının Belirlenmesinde Kullanılan Araştırma Makaleleri</i>	53
<i>Tablo 3. 5. Deneysel Desen Planı</i>	54
<i>Tablo 3. 6. Öğrenci Demografik Bilgileri.....</i>	56
<i>Tablo 3. 7. Araştırmacının Görevleri</i>	56
<i>Tablo 3. 8. Deney Aşamaları</i>	57
<i>Tablo 3. 9. Alt Problemlerin Çözümüne Yönelik Hazırlanan Ölçme Araçları</i>	58
<i>Tablo 3. 10. Başarı Testi Ön Uygulamada Sorularının Kazanım ve Kavramlara Göre Dağılımları</i>	60
<i>Tablo 3. 11. Ön Uygulama Test Sorularının Bloom Taksonomisine Göre Dağılımı</i>	61
<i>Tablo 3. 12. Ön Uygulama Testi Analiz Sonuçları.....</i>	62
<i>Tablo 3. 13. Nihai Başarı Testi Belirtke Tablosu.....</i>	63
<i>Tablo 3. 14. Oyun Geliştirme Süreci</i>	66
<i>Tablo 3. 15. Kavram ve Oyun Eşleştirmesi.....</i>	66
<i>Tablo 4. 1. Çalışma Grubunun Ön Test Son Test Başarılarına İlişkin Bağımlı Gruplar İçin t Testi Sonucu..</i>	78
<i>Tablo 4. 2. Ön Test Uygulamasında İşaretlenen Seçeneklerin Dağılımı</i>	80
<i>Tablo 4. 3. Son Test Uygulamasında İşaretlenen Seçeneklerin Dağılımı</i>	81
<i>Tablo 4. 4. Son Test- İlk Test Ortalama ve Toplam Fark Analizi.....</i>	82
<i>Tablo 4. 5. Bilirsen Adım At Oyununun Öğrenci Günlüklerine Yansıma Biçimine Dair Veriler</i>	87
<i>Tablo 4. 6. Farkı Fark Et Oyununun Öğrenci Günlüklerine Yansıma Biçimine Dair Veriler.....</i>	88
<i>Tablo 4. 7. Bil Bul Eğlen Oyununun Öğrenci Günlüklerine Yansıma Biçimine Dair Veriler</i>	89
<i>Tablo 4. 8. İstasyon Oyununun Öğrenci Günlüklerine Yansıma Biçimine Dair Veriler</i>	91
<i>Tablo 4. 9. Kimim Ben? Oyununun Öğrenci Günlüklerine Yansıma Biçimine Dair Veriler.....</i>	92
<i>Tablo 4. 10. Yol Ver Dağlar Oyununun Öğrenci Günlüklerine Yansıma Biçimine Dair Veriler</i>	93
<i>Tablo 4. 11. Farkı Bul Oyununun Öğrenci Günlüklerine Yansıma Biçimine Dair Veriler</i>	94
<i>Tablo 4. 12. Türkiye'nin İklimi Oyununun Öğrenci Günlüklerine Yansıma Biçimine Dair Veriler</i>	96
<i>Tablo 4. 13. Öğrenci Günlükleri Analizi</i>	97
<i>Tablo 4. 14. Oyun ile Öğretim Yöntemini Faydalı Olup Olmama Durumu</i>	108

Tablo 4. 15. <i>Oyun ile Öğretim Yöntemini Faydalı Olup Olmama Durumu Gerekçesi</i>	108
Tablo 4. 16. <i>Oyun ile Öğretim Yönteminin Kullanılıp Kullanılmama Durumu</i>	109
Tablo 4. 17. <i>Oyun ile Öğretim Yöntemini Kullanıp Kullanmama Durumu Gerekçesi</i>	109
Tablo 4. 18. <i>Oyun ile Öğretim Yönteminin Kullanılmasında Karşılaşılan Zorluk Durumu</i>	110
Tablo 4. 19. <i>Oyun ile Öğretim Yönteminin Kullanılmasında Karşılaşılan Çeşitli Zorluk Durumu Gerekçesi</i>	110
Tablo 4. 20. <i>Bilirsen Adım At Oyununda Öğrencilerin Neler Öğrendiklerine Dair Açıklamaları</i>	111
Tablo 4. 21. <i>Bil Bul Eğlen Oyununda Öğrencilerin Neler Öğrendiklerine Dair Açıklamaları</i>	112
Tablo 4. 22. <i>İstasyon Oyununda Öğrencilerin Neler Öğrendiklerine Dair Açıklamaları</i>	113
Tablo 4. 23. <i>Kimim Ben? Oyununda Öğrencilerin Neler Öğrendiklerine Dair Açıklamaları</i>	114
Tablo 4. 24. <i>Farkı Fark Et Oyununda Öğrencilerin Neler Öğrendiklerine Dair Açıklamaları</i>	115
Tablo 4. 25. <i>Yol Ver Dağlar Oyununda Öğrencilerin Neler Öğrendiklerine Dair Açıklamaları</i>	116
Tablo 4. 26. <i>Farkı Bul Oyununda Öğrencilerin Neler Öğrendiklerine Dair Açıklamaları</i>	117
Tablo 4. 27. <i>Türkiye'nin İklimi Oyununda Öğrencilerin Neler Öğrendiklerine Dair Açıklamaları</i>	118
Tablo 4. 28. <i>Oyun ile Öğretim Faaliyetlerinin Öğrencilere Hissettirdikleri ve Gerekçeleri</i>	120
Tablo 4. 29. <i>En Çok Beğenilen İlk Üç Oyun</i>	121
Tablo 4. 30. <i>En Çok Beğenilen İlk Üç Oyunun Gerekçesi</i>	122
Tablo 4. 31. <i>Öğrencilerin Oynamak İstedikleri Oyunlar</i>	122
Tablo 4. 32. <i>Öğrencilerin Oynamak İstedikleri Oyunların Gerekçeleri</i>	123
Tablo 4. 33. <i>Oyun Yerine Ne Tür Etkinlikler Kullanırdınız Durumu</i>	124
Tablo 4. 34. <i>Oyun Yerine Ne Tür Etkinlikler Kullanırdınız Durumunun Gerekçesi</i>	124

ŞEKİLLER LİSTESİ

Sayfa

Şekil 3. 1. Araştırma akış şeması	48
---	----

SİMGELER VE KISALTMALAR

Bu çalışmada kullanılmış kısaltmalar, açıklamalarıyla aşağıda sunulmuştur.

Kısaltmalar	Açıklamalar
EÖ	Erkek Öğrenci
KÖ	Kız Öğrenci
MEB	Millî Eğitim Bakanlığı
SBDÖP	Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı
TDK	Türk Dil Kurumu
TDA	Tanılayıcı Dallanmış Ağaç

BÖLÜM I

1.GİRİŞ

Bu bölümünde, araştırmanın problemi, amacı ve önemi, sayılılar, sınırlılıklar ve çalışmanın temel kavramlarına yer verilmiştir. Aşağıda bu başlıklara ilişkin kısa açıklamalar verilmiştir.

1.1. ARAŞTIRMANIN KONUSU VE PROBLEMİ

Günümüzde birçok alanda karşılaşılan problemlerin üstesinden gelebilme kabiliyeti gösteren donanımlı ve içerisinde bulunduğumuz bilgi çağında çağı yakalayan hatta çağın ötesinde işler başaran insanlar yetiştirmenin yolu eğitim sisteminden geçmektedir. Bu sebeple ilköğretim düzeyinden başlamak üzere özellikle içerik bakımından geniş bir alana sahip olan Sosyal Bilgiler dersi önemli bir yere sahiptir. Çünkü Ortadoğu'nun göbeğinde birçok ülkeye sınıırı olan ülkemiz sosyal, kültürel, siyasi ve ekonomik alanlarda dinamik bir yapıya sahiptir. İbn-i Haldun'un Mukaddime isimli eserinde de dediği gibi “*coğrafya kaderdir.*” Ortadoğu'da yaşayan bizler için coğrafyamızı bilmek iyi analiz etmek, coğrafi bilince sahip olmak son derece önemlidir. Buradan hareketle Sosyal Bilgiler dersinde geçen coğrafya kavramlarının ezberletilmesinden ziyade farklı yöntem ve teknikler kullanılarak öğretilmesi kalıcılığı artıracaktır. Bu yöntemlerden biri de oyunla öğretim yöntemidir.

Öğrenmeyi bireyin davranışlarında dış faktörlerin değişim göstermesiyle meydana gelen değişim olarak tanımlanabiliriz. Kavram öğrenmeyi ise dışarıdan gelen uyarıları zihninizde kategorize etme, organize etme olarak tanımlayabiliriz. Kavram öğrenme doğumla başlayıp ölüme kadar devam eden bir süreçtir (Ülgen, 2004). Fakat en çok kavram öğrenimi çocukluk yıllarında gerçekleşir. Çocuklar meraklıdır, etraflarını keşfe çıktıklarında kimi zaman tesadüfi kimi zamanda planlı bir şekilde kavramları öğrenirler. Planlı kavram öğretimi daha çok eğitim kurumlarında gerçekleşir. İlkokuldan başlayarak tüm öğrenim hayatı boyunca çocuk birçok kavramla karşılaşır ve zihninde şemalar oluşturur. Bu sayede dünyayı anlamaya ve anlamlandırmaya çalışır (Çeliköz, 1998).

Özbay (2002), İnsan; dünyadaki nesnelere, yaşanan olayları, düşünceleri ortak bir paydada veya tanımlayıcı bir kavram etrafında bir araya getiremeseydi bunların her birini ayrı ayrı öğrenmek durumunda kalır ve çeşitli zorluklar yaşardı. Kavramlar bize günlük yaşamımızda çeşitli kolaylıklar sağlar. Sokakta veya bir caddede dolaşırken bir “köpek” gördüğümüzde onu tanımlarken dört ayaklı, evcil, genelde kedileri sevmeyen ve hav hav şeklinde ses çıkaran bir canlı yerine “köpek” kavramını kullanmak daha ekonomik olacaktır.

Eğer insanođlu kavram oluřturma yeteneđine sahip olmasaydı hayat karmakarıřık zor ve iliřkisiz olabilirdi.

Birey yařam serüveninde her an gerek dıř gerekse i uyarılar sayesinde öđrenmeye hazır haldedir. Birey bu uyarılara karřı kayıtsız kalmayıp öđrenmenin bařarılı bir biimde gerekleřmesi iin öđrendiđi bilgileri hayata aktarmada aktif rol almalıdır. Ancak bu sayede anlamlı ve kalıcı bir öđrenme gerekleřebilir (Regis, 1996'dan akt: aycı, 2003). Birey kavramları anlamlı bir řekilde öđrenebilmesi iin bireyin sahip olduđu kavramların neler olduđunun bilinmesi ve bu kavramlarda bir kavram yanılıđı olup olmadıđına eřitli strateji yöntem ve teknikler kullanılarak bakılması uygun olacaktır (Dünder, 2011:309).

Tarihte insanlar yapmıř oldukları birok davranıřı hayvanları izleyerek onları taklit ederek öđrenmiřlerdir. Çocuklar iyi birer gözlemcidir. Etrafında olup biteni gözlemleyerek ve yorumlayarak öđrenirler. Öđrenme iin ok elzem olan merak duyguları ok geliřmiřtir. Sürekli sorular sorarak evrelerini ve evrelerinde olup biteni tanımaya ve anlamaya alıřırlar. Bu anlam arayıřı sürecinde çocuk bilimsel olarak gerek dıřı olan bir ıkarsama veya eřleřmeye ulařacak olursa ve bu bilgileri zihninde yapılandırırorsa bu durumda kavram yanılıđları gerekleřecektir.

Piaget'e göre, kavram yanılıđları birbiri üzerine eklene eklene ođalarak devam eder. Bu yanılıđların oluřmasında birok sebep olabilir bunlardan biri deneyimler bir diđerisi ise niteliksiz öđretimler olabilir. Birey zihindeki bořluđu bir řekilde doldurmaya alıřır. Bu doldurma sürecinde kısmen bařarılı da olabilir ancak bu durum kavram yanılıđına yol aabilir (Rowell, Dawson ve Harry, 1990). Baki (1999), bilimsel gerekliđe sahip kavramların deneyimler sonucunda bilimsel gereklikle bađdařmayan bir hal almasını kavram yanılıđı olarak tanımlamaktadır.

İnsan, düřüncelerini hislerini söylemek istediklerini eřitli kavramları kullanarak ifade eder. Kavramları zihinde organize ederek anlamlı öđrenmeler gerekleřtirir. Bu anlamlı ve kalıcı öđrenmeler ancak kavramlarla meydana gelir. Eğer kavramlar zihne yanlış yerleřtirilirse tam öđrenmeler gerekleřmeyecektir. Tam ve anlamlı öđrenmeler iin kavram öđretimlerinin en etkili bir řekilde yapıldıđı yerlerin bařında eđitim kurumları gelir (Duman, 2015:510). İnsan zihni Locke'a göre boř bir levhadır. Bireyin zihnindeki kavram sayısı arttıça bu boř levha yavař yavař dolmakta ve insan zihninin anlama ve anlamlandırma kapasitesi artmaktadır. Eğer bu zihinsel bořluk kavram yanılıđları ile dolarsa yanlış veya eksik öđrenmeler meydana gelir (Kılıarslan, 2021).

“Sosyal Bilgiler dersi birden fazla disiplinin bütünlüřtirilerek sunulduđu bir derstir.

Dersin konularında bu alanlar ayrı ayrı değil disiplinler arası anlayışla ele alınmaktadır” Millî Eğitim Bakanlığı (Millî Eğitim Bakanlığı [MEB], 2018:10). Eğitim sistemi içerisinde öğrenciler birçok ders ile karşı karşıya kalmaktadır. Bu derslerden biri ve içeriği de oldukça geniş olan ders sosyal bilgiler dersidir. Sosyal Bilgiler dersi başta tarih ve coğrafya olmak üzere birçok farklı disiplini de bünyesinde bulundurmaktadır. Bu ders içerisinde geçen kavramların bir kısmı somut kavramlar iken bir kısmı da soyut kavramlardır. Somut işlemler döneminde yer alan 5, 6 ve 7. sınıf öğrencileri bu derste geçen soyut kavramları öğrenmede zorluk yaşayabilir. Bu nedenle bu derste geçen gerek somut ve gerekse soyut kavramların öğretiminde kavram öğretim yöntemlerinden kavram haritası, kavram ağı, kelime ilişkilendirme testi vb. yöntemler kullanılabilir (Kılıçarslan, 2021). Bu öğretim yöntemlerinin yanı sıra biz bu çalışmamızda kavram öğretiminde oyun yöntemini kullanarak 6. Sınıf sosyal bilgiler dersinde geçen ve kavram yanılgısı yaşanan bazı coğrafya kavramlarının öğretiminde oyun yönteminin etkisinin nasıl olduğunu izlemeyi hedefledik.

Her çocuk aynı yaş döneminde olsa bile birçok açıdan birbirinden ayrılmaktadır. Bu farklılaşmanın başında da zihinsel beceriler ve yetiler gelmektedir. Belki yaş olarak benzer yaşlara sahip olabilirler ama yaşlarının aynı olması onları zihinsel veya fiziksel beceri ve yetiler olarak aynı yapmaz. Ancak belli bir yaş grubu içerisinde yer alan çocukların davranışlarındaki benzerlik nedeniyle aynı yaş grubuna sahip olan çocuklardan birbirine yakın bilişsel davranışlar beklenmektedir (Charles, 2003:12-15).

Sosyal Bilgiler dersi 2018 öğretim programını incelediğimizde karşımıza çıkacak olan durumlardan biri 5, 6 ve 7. sınıflarda öğretilecek olan kazanımların nasıl öğretileceğine ilişkin tavsiyeler ve yöntemler olacaktır. Ancak net bir şekilde hangi kazanımı hangi yöntem veya teknik ile öğreteceğimize dair bir açıklama yer almamaktadır. Bu durum öğretmenlere ilgili kazanımların öğretilmesinde geniş bir yelpaze sunmaktadır. Ayrıca yine bu programda bahsi geçen bir diğer husus da öğretmenlerin öğretim faaliyetlerini gerçekleştirirken farklı yöntem ve teknikleri kullanmalarının tavsiye edilmiş olmasıdır (Ok, 2023).

Bu durum bizlere somut işlemler döneminde yer alan çocuklara soyut birçok kavramın öğretilmesinde oyun yönteminin kullanmanın yolunu açmaktadır. Birçok soyut kavramı oyun yöntemini kullanarak somutlaştırabiliriz. Oyun yönteminde öğrencinin sürece aktif katılımı somutlaştırmada etkin rol oynayabilir.

Günümüz eğitim sisteminde başvurduğumuz davranışçı yaklaşım yerine yapılandırmacı yaklaşımda düz anlatım yöntemi önemini yitirmiş olsa da zaman zaman kullanılmaya devam etmektedir. Yapılandırmacı yaklaşım öğretmenlere direk hap bilgileri

vermek onları ezberletmek yerine öğrenciyi düşünmeye sorgulamaya kısacası bilgiyi yapılandırmaya davet etmektedir. Burada öğretmenin rolü, yol gösterici olarak, balık vermek yerine balık tutmayı öğretmektir. Öğrencinin eleştirel düşünmesine, sorumluluk sahibi, öz denetim ve öz düzenleme kapasitesine sahip bir birey olmasına, ahlak, beceri vb. birçok yönden kendini ve yeteneklerini keşfetmesine yardımcı olmak yapılandırmacı yaklaşımda öğretmenin başlıca görevleridir (Korcu, 2019).

Dünyada yaşanan teknik ve bilimsel bilgilerin ışığında artık hazır bilgileri alıp kullanmak yerine yeni bilgiler üretmenin peşine düşülmüş ve üretken bireyler toplumlar için bir ihtiyaç haline gelmiş bu sebeple öğretim programları öğrenciyi merkeze almıştır (Öztürk, 2011).

“Oyun, yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” olarak tanımlanmıştır (Türk Dil Kurumu [TDK], 2022). Ayrıca oyun okul hayatında çocuklara farkında olmaksızın öğrenme fırsatı sağladığı için akademik açıdan da gelişmelerine katkıda bulunmaktadır (Batdı, 2013:20). Çevremize dikkatlice baktığımızda oyunun sadece insanların gerçekleştirdiği bir eylem veya bir eğlenme aracı olmadığını rahatlıkla anlayabiliriz. Etrafımızdaki birçok canlının da oyun oynadığına tanıklık edebiliriz. Bahçemizde birbirini ile oyun oynayan serçeleri veya belgesellerde babasıyla oyun oynayan yavru bir aslanı görebiliriz. Bu noktadan hareketle oyun bir sosyalleşme yöntemi aynı zamanda çok iyi bir öğretim yöntemidir diyebiliriz. Oyun yöntemiyle öğretim öğrencilerde kalıcı öğrenmelerin yolunu açmakta ve akademik başarılarının artmasına katkı sağlamaktadır (Papatya, 2012). Öğretim faaliyetleri sırasında oyun yöntemini sadece eğlence amacıyla değil aynı zamanda bir öğretim aracı olarak kullanmak öğretim programında yer alan kazanımların benimsenmesinde etkili olabilir. Ancak burada seçilecek, tasarlanacak ve uygulanacak olan oyunların programda geçen kazanımları karşılar nitelikte olması gerekmektedir. Aksi takdirde bu oyunlar öğrencilere hoşça vakit geçirtmekten başka bir amaca hizmet etmeyecektir.

Coğrafya eğitimi okullarımızda, farklı kademelerde verilmektedir. İlköğretim kademesinde Hayat Bilgisi dersinde ortaokullarda Sosyal Bilgiler ve seçmeli Şehrimiz dersinde, ortaöğretim kademesinde ise lise 1. sınıfta zorunlu olmak üzere daha üst sınıflarda ise seçmeli ders olarak okutulmaktadır. İlköğretim kademesinde ülkemizle ilgili genel coğrafya bilgileri ve ortaöğretim düzeyinde de ülkemizle ilgili temel coğrafya kavramları öğretilmektedir. Bu derslerde yer alan coğrafya kavramlarını ezberletmekten ziyade öğretmek öğrencilere coğrafi bakış açısı kazandırmada faydalı olacaktır. Yine bu noktada bu

kavramların öğretiminde oyun yöntemini kullanmak faydalı olabilir.

Sosyal Bilgiler öğretiminde: Aksel (2018); dijital oyun bağımlılığı, Karataş (2021); eğitsel oyun kullanımına ilişkin öğretmen görüşü, Edeş (2019); işbirliğine dayalı eğitim takım-oyun-turnuva tekniği, Pehlivan ve Demirel (1997); örnek olay ve oyun yoluyla sosyal bilgiler öğretimi, Altunel (2022); oyunlar yoluyla kök değerlerin kazandırılması gibi farklı değişkenleri kontrol eden çalışmalar yapılmış olmakla birlikte ortaokul düzeyinde özellikle kavram yanılığısı yaşanan coğrafya kavramlarının öğretimi bağlamında oyun kullanımı üzerine çalışmaya rastlanmaması bu çalışmayı diğer araştırmalardan ayırmaktadır.

Yukarıda bahsi geçen araştırmalardan yola çıkarak öğretimin daha zevkli ve etkili hale gelmesi ezbercilikten uzak olması için Sosyal Bilgiler derslerinde oyunlarla kavram öğretimi yöntemi kullanılabilir.

Bu araştırmanın problem cümlesini, sosyal bilgiler dersinde oyunlarla coğrafya kavramlarının öğretimi nasıldır? ifadesi oluşturmaktadır.

1.2. ARAŞTIRMANIN AMACI VE ÖNEMİ

Problem durumunda verilen bilgiler ve yorumlar göz önüne alındığında Sosyal Bilgiler dersinde kavram öğretiminin ne derece önemli olduğu açıklanmıştır. Bu araştırmanın temel amacı, Sosyal Bilgiler derslerinde geçen özellikle kavram yanılığlarının en çok yaşandığı coğrafya kavramlarının öğretiminde oyunla öğretim yönteminin nasıl olduğu araştırılmıştır. Bu ders kapsamında yer alan bazı coğrafya kavramlarının oyun ve etkinliklerle somutlaştırılması ve kalıcılığın artırılması hedeflenmektedir. Bu noktadan hareketle aşağıda sorulara yanıt aranmıştır.

- 1- İlköğretim 6. sınıf Sosyal Bilgiler dersindeki coğrafya kavramlarına yönelik oyunla kavram öğretimi süreci nasıl gerçekleşmiştir?
- 2- Oyun yöntemi kullanılarak yapılan kavram öğretimi süreci, öğrencilerin kavram öğrenme düzeylerini nasıl etkilemektedir?
- 3- Oyun yöntemi kullanılarak öğrenilen kavramlar öğrenci ürünlerine nasıl yansımaktadır?
- 4- Oyunla kavram öğretimi süreci hakkında öğrenci görüşleri nedir?

Kavram öğretimi yapılırken farklı kavram öğretim yönteminden faydalanılabilir. Bunlara örnek verecek olursak; kavram haritaları, kavram bulmacaları, anlam çözümleme tablosu vb. olabilir. Öğretim faaliyeti yapılırken öğrenciyi merkeze alan yapılandırmacı eğitim kuramında yer alan öğretim yöntemlerinden faydalanmak, davranışçı eğitim

kuramında kullanılan düz anlatım yöntemine nazaran faydalı olacaktır. Bu yöntemlerden biri de oyunla öğretim yöntemidir. Oyunla öğretim yönteminde öğrenci öğrenim sürecinde aktif olacak ve öğrenmeler daha kalıcı olacaktır (Yılmaz ve Çiviler, 2012). Araştırma bu yönüyle öğretilmesi planlanan birçok soyut coğrafya kavramının oyun yoluyla somutlaştırılarak öğretilmesinde faydalı olacaktır.

Bu çalışmada araştırmacının literatür taraması sonucunda önceden belirlediği, öğretiminde zorluk yaşanan coğrafya kavramlarını (Bkz. Tablo 3.3 ve 3.4) yine önceden belirlediği bir okulun 6. sınıf öğrencileri ile spor salonunda oyunla öğretim yöntemi ile öğretmeye çalışması planlanmıştır. Bu yönüyle yapılan çalışmanın, benzer şekilde aynı kavramların öğretiminde zorluk yaşayan öğretmenler için yol gösterici bir özelliğe sahip olacağı düşünülmektedir.

1.3. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI

Bu araştırma;

- 2023-2024 eğitim öğretim yılı ve 27 Kasım 2023-19 Ocak 2024 tarih aralığı ile
- Millî Eğitim Bakanlığına bağlı Ardahan İli Göle İlçesinde bulunan Borsa İstanbul Yatılı Bölge Ortaokulu ile
- Çalışma grubunu oluşturan 6 B sınıfında yer alan 15 öğrenci ile
- Sosyal Bilgiler Dersi 6. sınıf öğretim programında yer alan 11 adet coğrafi kavram ile
- Başarı testinden elde edilen veriler ile
- Araştırmacı günlüklerinden elde edilen veriler ile
- Öğrenci günlüklerinden elde edilen veriler ile
- Öğrencilerin yarı yapılandırılmış görüşme formuna verdikleri cevaplar ile
- Kullanılan oyun yönteminin, hazırlık ve uygulama aşamasında zaman alması, yöntemin kullanılacağı sınıfın yönetimi, ders düzeninde yaşanan zorluklar ve düz anlatım yöntemine göre daha çok emek istemesi açısından sınırlıdır.

1.4. VARSAYIMLAR

Bu çalışmada;

- Zayıf deneysel desenin kullanıldığı bu çalışmada ilgili kavramların oyun ile öğretiminin, çalışılan kavramların öğretiminde etkili ve yeterli olduğu varsayılmıştır.

1.5. TANIMLAR

Sosyal Bilgiler: “Sosyal bilgiler, bireyin toplumsal varoluşunu gerçekleştirmesine yardımcı olması hedefiyle; tarih, coğrafya, ekonomi, sosyoloji, antropoloji, psikoloji, felsefe, siyaset bilimi ve hukuk gibi sosyal bilimleri ve vatandaşlık bilgisi konularını yansıtan öğrenme alanlarının bir ünite ya da tema altında birleştirilmesini içeren, insanın sosyal ve fiziki çevresiyle etkileşiminin geçmiş, bugün ve gelecek bağlamında incelendiği; toplu öğretim anlayışından hareketle oluşturulmuş bir ilköğretim dersidir” (MEB, 2005, s.51).

Coğrafya: “Yeryüzünün şekillenmesinde etkili olan etkenleri ve yeryüzünde canlı hayatı oluşturan insan, bitki, hayvan toplulukları ile doğal ortam arasındaki ilişkileri ve unsurların dağılışını inceleyen bilim” dır (Atalay, 2005:1).

Kavram: “Kavram, insan zihninde anlaşılan, farklı obje ve olguların değişebilen ortak özelliklerini temsil eden bir bilgi formu/yapısıdır.” (Ülgen, 2001:100).

Öğrenme: “Anlama, tutum, bilgi, yetenek ve beceride yaşantı yoluyla meydana gelen ve belli bir süre kalıcılığı olan değişiklikler oluşturma sürecidir.” (Wittrock,1977)

Oyun: “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” olarak tanımlanmıştır (Türk Dil Kurumu [TDK], 2022).

BÖLÜM II

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Bu bölüm; Sosyal Bilgiler dersi, bu ders içerisinde coğrafyanın yeri ve önemi, kavram öğretimi, kavram öğretiminde kullanılan genel geçer yöntemler, oyun, oyunun bilişsel gelişime etkisi, oyunun eğitimdeki yeri, oyun öğrenme ilişkisi, oyun ile kavram öğretimi ve Sosyal Bilgiler dersinde oyunla öğretim yönteminin kullanımı ile ilgili genel bilgiler içermektedir. Sosyal Bilgiler dersindeki bazı coğrafi kavramların öğretilmesi ile ilgili alan yazında yer alan bilgilerden yola çıkarak genel bir çerçeve ortaya koymak amacıyla hazırlanmıştır.

2.1. SOSYAL BİLGİLER DERSİ

Sosyal Bilgiler; bireyi yaşama hazırlayan, bireyin toplum içerisindeki yerinin ve etkinliğinin belirlenmesinde aktif rol oynayan, ihtiva ettiği disiplinler açısından bireye geçmiş, bugün ve gelecek bağlamında yaşama dair farklı perspektifler sunan bir derstir.

Sosyal bilgiler öğretimi bir ders adı veya bir konu alanı olarak eğitim kurumlarında sosyal, kültürel ve ekonomik alanlarda ABD'nin 1800'lü yılların sonu ile 20. yüzyılın başlarında yaşadığı büyük dönüşümün yol açtığı sorunlara çözüm üretmek ve ulusal toplum anlayışını oluşturmak için konulmuştur. Bu gelişme “demokratik toplum için vatandaş yetiştirme” görüşünün etkisiyle ilerlemecilik akımına bağlı olarak oluşmuştur (Öztürk ve Otluoğlu, 2002).

Alan yazında Sosyal bilgiler dersine ait birçok tanıma rastlanmıştır. Bu tanımlardan en ayrıntılı olanı 2005 yılında yayımlanan Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında (SBDÖP) yer almaktadır.

“Sosyal bilgiler, bireyin toplumsal varoluşunu gerçekleştirmesine yardımcı olması hedefiyle; tarih, coğrafya, ekonomi, sosyoloji, antropoloji, psikoloji, felsefe, siyaset bilimi ve hukuk gibi sosyal bilimleri ve vatandaşlık bilgisi konularını yansıtan öğrenme alanlarının bir ünite ya da tema altında birleştirilmesini içeren, insanın sosyal ve fiziki çevresiyle etkileşiminin geçmiş, bugün ve gelecek bağlamında incelendiği; toplu öğretim anlayışından hareketle oluşturulmuş bir ilköğretim dersidir” (MEB, 2005:51).

Ülkemizde zorunlu eğitim kapsamında yer alan ve ana derslerden biri olan sosyal bilgiler dersi temel eğitim içerisinde ilköğretim 4. sınıftan başlamak üzere 7. sınıf dahil okutulmaktadır. Temel amacı iyi bir vatandaş yetiştirmek olan bu ders bu amacının yanı sıra “öğrencilerin, yaşadığı çevre ile dünyanın genel coğrafi özelliklerini tanıyarak insan ile çevre arasındaki etkileşimi açıklamalarını ve mekânı algılama becerilerini geliştirmelerini,

doğal çevrenin ve kaynakların sınırlılığının farkına varıp çevre duyarlılığı içerisinde doğal kaynakları korumaya çalışmalarını ve sürdürülebilir bir çevre anlayışına sahip olmalarını” amaçlamaktadır (MEB, 2023a:8).

Bir toplumun dünyadaki diğer toplumlar arasındaki yerini ve o toplumlarla olan sosyal ekonomik ve kültürel ilişkilerini ayrıca bir toplum içerisinde yaşayan insanların içinde yaşadıkları toplumun yaşayış tarzlarını, kültür düzeylerini ve birbirleriyle olan ilişkilerini temel alan bilgilerin önemli bir bölümünü “sosyal bilgiler” oluşturmaktadır (Özel ve Başoğlu, 2007:31). “Sosyal bilgiler yeni kavram ve bilgilerin hayatımıza girmesiyle bu kavram ve bilgileri bize tanıtan daha kolay uyum sağlamamıza yarayan disiplindir” (Taçyıldız, 2020:21). Bu sebeple sosyal bilgiler küreselleşen bir dünyada sosyal bir varlık olan insan ile ilgili diğer bilimlerin yöntemlerinden faydalanmak suretiyle insanın sosyal ve fiziksel çevresiyle etkileşimini disiplinlerarası bir yaklaşımla zaman boyutu içerisinde inceleyen yaşama ilgili temel demokratik değerlere sahip becerili ve düşünen demokratik vatandaşlar yetiştirmeyi amaçlayan bir çalışma alanıdır (Doğanay, 2002: 17).

Sosyal bilgiler alanındaki gelişmeler ile coğrafya öğretiminin tarihsel süreçte yaşadığı değişimlerin literatür taramasında, birlikte ele alındıkları görülmektedir. Cumhuriyet döneminde coğrafya öğretiminin tarihsel gelişim süreci ilkökul ve ortaokul düzeyinde bakıldığında: 1960 öncesi dönemde disiplinler bir yaklaşımla coğrafya ayrı bir ders olarak okutulurken 1960’lı yıllarda ise Milli Tarih, Yurttaşlık ve Milli Coğrafya derslerinin birleştirilmesi suretiyle sosyal bilgiler dersi meydana gelmiştir. Ancak farklı disiplinler bir araya getirilse de yeterli entegrasyon gerçekleşmemiştir. 1980 ihtilali sebebiyle 1985-1997 yılları arasında sosyal bilgiler dersi programdan ihtilalin siyasi ve sosyal sonuçlarına bağlı olarak kaldırılmıştır. 1998 yılında programa yeniden Vatandaşlık Bilgisi, Milli Tarih ve Milli Coğrafya dersleri eklenmesine rağmen yine yeterince entegrasyon sağlanamamıştır. 2005 ve 2018 öğretim programı değişikliği ile ortaokul kademesinde coğrafya, günümüze kadar devam eden süreçte yapılandırmacı yaklaşımın etkisiyle disiplinler arası bir anlayışla sosyal bilgiler dersi kapsamında karşımıza çıkmaktadır (Sağdıç, 2020:398-399).

En son yapılan değişiklikle yürürlüğe giren Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli kapsamında; coğrafya konuları yine ilkökul kademesinde hayat bilgisi, ortaokul kademesinde sosyal bilgiler, şehrimiz dersleri ile lise kademesinde ise coğrafya dersleri içerisinde karşımıza çıkmaktadır. Özellikle araştırmamıza konu olan kavramların 6. sınıf Sosyal bilgiler dersi “Evimiz Dünya” teması altında verildiğini görmekteyiz. Bu tema

altında verilen anahtar kelimeler ise; “beşerî çevre, doğal çevre, göç, göreceli konum, iklim, kültürel iş birliği, mutlak konum, nüfus, Türk Dünyası” şeklindedir (MEB, 2024).

Yapılan çalışmalar göstermektedir ki etkili bir öğretim için ders kitaplarının içeriklerinin çeşitlendirilmesi gerekmektedir. Sosyal bilgiler dersi birçok disiplinle ilişkili olduğu için bu ders içerisinde yer alan konuların şiir ve hikâye gibi metin türleriyle desteklenmesi etkili öğrenme üzerinde etkili olabilir (Öztürk Demirbaş ve Yıldırım, 2021). Bu çalışmada ise sosyal bilgiler dersinde yer alan bazı coğrafya kavramlarının öğretiminde oyun yönteminin etkili olabileceği fikrinden yola çıkarak öğretim faaliyetleri planlanmıştır.

2.2. SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE COĞRAFYANIN YERİ VE ÖNEMİ

Sosyal bilgiler dersi ile sosyal bilimler arasında su götürmez bir ilişki bulunmaktadır. Sosyal bilgiler dersi içerisindeki konular sosyal bilimler arasından seçilerek elde edilmektedir. Bu sebeple sosyal bilimlerden biri olan coğrafya sosyal bilgiler dersi açısından önem arz etmektedir (Doğanay, 1993).

Coğrafya, “yeryüzünün şekillenmesinde etkili olan etkenleri ve yeryüzünde canlı hayatı oluşturan insan, bitki, hayvan toplulukları ile doğal ortam arasındaki ilişkileri ve unsurların dağılımını inceleyen bilim” dalıdır (Atalay, 2005:1). Coğrafya, eski Yunanca’da yerin tasviri (jeo-yer, graphe- tasvir) anlamına gelmektedir. Bugünkü modern coğrafya ise dünya üzerinde oluşan fiziki, beşerî ve ekonomik olayları tanımlayarak, bu olayların meydana gelişini, yeryüzüne dağılımını ve bu dağılımın nedenlerini açıklayan bir bilim dalı olarak tanımlanmaktadır. Coğrafyanın tanımı yapılırken tabiat şartları ve insan arasındaki etkileşim de göz önünde bulundurulmalıdır. Bu açıdan bakıldığında coğrafya yeryüzünün şekillenmesini ve bu şekillenmede etkili olan amilleri, yeryüzündeki canlılar ile doğal ortam arasındaki ilişkiyi inceleyen bir bilim olarak da tarif edilebilir (Kolukısa, 1993:1).

Coğrafya özünde insan ile doğa arasında bir bütünleşme sunarak insanın içinde yaşadığı doğayı koruması ve en verimli şekilde kullanması gerektiğini öğretir (Aktaş, 2010:40). Hayata farklı bakış açılarıyla bakmayı bilen vatandaşlar yetiştirmenin yolu ancak etkili bir coğrafya öğretimi ile mümkündür (Ünlü, 2014). Haas’a (1989) göre coğrafya eğitimi bize; insanlarla ve dünyayla olan ilişkilerimizin daha anlaşılır ve anlamlı hale gelmesinde yardımcı olacak olan kavram, bilgi, beceri ve değerleri sunar. İlköğretim düzeyinde coğrafya öğretimi Hayat bilgisi ve Sosyal bilgiler ve Fen bilimleri dersleri ile yapılmaktadır. Sosyal bilgiler dersi, öğrencilerin toplumda meydana gelen sosyal ve ekonomik olaylar veya çevresel konular hakkındaki bilgilerinin artmasına, problemlerin mekânsal boyut ve analizlerinin yapılmasına mekânsal becerilerini geliştirmek suretiyle

katkı sağlar (Memişoğlu ve Öner, 2013:347). Ayrıca, ilköğretim düzeyinde coğrafya eğitimi ile dünya hakkında genel bilgiler edinme, çevreye karşı duyarlı olma ve zihinsel beceri geliştirme gibi birtakım becerilerin kazanılması da arzulanmaktadır (Winship, 2004).

Coğrafya insana lokasyon bilgisinden çok daha fazlasını sağlar (Karabağ, 1998). Coğrafya; okullarda öğrencilere coğrafi bilinç kazandırmak için verilmelidir. Çünkü öğrencilere, herhangi bir ülkenin en yüksek dağı veya en uzun akarsuyu, en derin vadisi veya en kalabalık şehirlerinin ezberletilmesi öğrencilerde ilgi kaybı oluşmasına ve derse karşı olumsuz tutum beslemelerine de neden olabilir. Coğrafi düşünce yapısına sahip bir öğrencinin çevresi ile daha uyumlu bir yaşam sürmesi muhtemeldir. Buradan hareketle coğrafya insana yaratıcı düşünme, edinilen bilgiyi günlük yaşama aktara bilme ve ileriye görebilme gibi alışkanlıklar kazandırır (Akbulut, 2004).

MEB (2005) ve MEB (2018) Sosyal bilgiler dersi öğretim programları birlikte incelendiğinde doğrudan ve dolaylı olarak coğrafya disiplini ile ilgi olup kazandırılmak istenen becerilerin; “çevre okuryazarlığı, değişim ve sürekliliği algılama, gözlem, harita okuryazarlığı, kanıt kullanma, konum analizi, mekânı algılama ve tablo, grafik, diyagram çizme ve yorumlama, zaman ve kronolojiyi algılama becerisi” olduğu görülmektedir (Ok, 2023).

İnsanların geçmişte yaşadıkları sosyal olayları geçmiş bugün ve gelecek bağlamında coğrafya disiplininden yararlanmadan açıklamaya kalkarsak insanların yeryüzüne dağılışı sebeplerini örneğin Türklerin Orta Asya’dan göç ederek Anadolu’yu tercih etme nedenlerini açıklayamayız. Mezopotamya’da kurulan medeniyetlere ait mimari eserlerin neden günümüze kadar gelmediklerini veya ülkemize ait kültürel değerleri, yeraltı ve yerüstü kaynaklarını, iklimini, doğal güzelliklerini, karşı karşıya kaldığı doğal afetleri anlatırken bütüncül bir bakış açısıyla coğrafya disiplininden faydalanmak zorundayız (Karatekin, 2006:154).

İçerisinde soyut konu ve kavramları yoğun olarak bulunduran sosyal bilgiler dersinde özellikle coğrafya konu ve kavramlarının yer aldığı bölümler öğrencilere ezberletilmekten ziyade onlara çağdaş eğitim anlayışına uygun olarak oyun gibi öğrenci merkezli ve öğrenciyi merkeze alan bir yöntemle öğretilmesi kalıcılık ve başarı üzerinde etkili olabilir.

2.3. KAVRAM ÖĞRETİMİ

Eğitimin başlıca hedeflerinden biri bireyin kendini gerçekleştirmesidir. Kendini ve çevresini tanıyan bireyin kendini gerçekleştirmesi daha kolaydır. Bu durumun gerçekleşmesi

ise kavramlar yardımıyla bireyin kendini ve çevresini anlamlı kılmasıyla mümkün olabilir. Bu sebeptendir ki bireyin hayatında kavramlar ayrı bir yer tutar (Köksal, 2006).

Zihinsel bir araç olarak anlamlı iletişim kurmada yardımcı olan ve bireyin düşünmesini sağlayan kavramlar bireyin çevresini ve çevresinde olup biteni doğru anlaması üzerinde etkilidir. Bu sebeple kavramın ne olduğunu, nasıl öğrenildiğini bilmek gereklidir (Mulhan, 2007). Kavram, bir sözcükle ifade edilebilen ve insan zihninde anlam bulmuş farklı obje ve olgulara ait değişebilen veya benzer özellikleri yansıtan bir bilgi formudur (Ülgen, 2004).

Kavramı, Cüceloğlu (1991:215), aralarında benzer özellikleri ihtiva eden olay veya nesnelere verilen sembol olarak tanımlamıştır. Klausmeier (1992) ise kavramı objelerin, olayların, düşüncelerin bezeyen özelliklerinin insan zihninde gruplandırılması ile oluşan zihinsel yapılar olarak tanımlamıştır. Bireylerin daha etkili düşüncelerine olanak tanıyan ve çevrelerindeki nesnelere sınıflandırmalarını sağlayan kavramlar, önceden edinilmiş deneyimler yoluyla sonradan yaşam içerisinde elde edilen bilgilere, deneyimlere bağlı olarak değişime uğrar ve yeni yaşantılarla daha anlamlı hale gelir (Morris, 1996). Bilişsel işlevlerin meydana gelmesinde yardımcı olan birtakım kavramlar, daha karmaşık becerilerin ortaya çıkmasında yapı taşı görevi görmektedir (Gelman, 1999).

Kurt (2018) ise kavramı, olay, olgu ve nesnelere insan zihninde tasarlanarak anlamlı hale gelmesi olarak tanımlamaktadır.

Kavramlarla ilgili olarak şunlar söylenebilir;

- İnsan zihninde olgu ve objelere dair meydana gelen tasavvurlardır.
- Ontolojik ve doğal olaylar ışığında insan zihnindeki süreç ve becerilere bağlı olarak ortaya çıkar.
- İnsan zihninde anlam bulan bir takım farklı olgular ve objelerin ortak veya değişebilen özelliklerini belirten bilgi formudur.
- Kişinin yaşam serüveni içinde kendi yaşamına dair genel birtakım fikirler oluşturmasında etkilidir (Öztürk, 2011).

Kavramlar isim, sıfat ya da fiil gibi farklı şekillerde temsil edilebilirler. Nasıl temsil edilirse edilsinler birtakım belirli özellikleri vardır. Bunlar; öğrenilebilirlik, kullanılabilirlik, açıklık, genellik ve güçlülük olarak sayılabilir. Buna göre somut, gözlenebilir olan kavramların öğrenimi daha kolay iken soyut gözlenemeyen kavramların öğrenimi (öğrenilebilirlik) daha zordur. Ayrıca kavramların herkes için aynı anlama gelmesi ve

kullanılabilir olması (açıklık), herkesi bağlaması (genellik) ve diğer kavramları veya ilkeleri anlaşılabilir kılarak problem çözme konusunda yardımcı olması (güçlülük) olarak açıklanabilir (Senemoğlu, 2004).

Kavramların en önemli rollerinden biri de son derece karmaşık olan dünyamızı anlaşılır kılmaktır. Yaşadığımız dünyayı yorumlayarak dışa vurmamıza imkân tanıyarak akılcı yollar geliştirmemiz kavramlar sayesinde (Yılmaz ve Çeltikçi, 2013). Günümüz dünyasında birçok alanda olduğu gibi araştırma alanlarında meydana gelen hızlı değişim bireyin hali hazırdaki kavramları öğrenmesi ve yaratıcı bir takım yeni fikirlerle yeni kavramları ortaya atması sonucunu doğurmaktadır (Yükselir, 2006).

Kavram öğretiminde birçok model ve kuramın bulunmasına rağmen temelde bunları iki görüş altında toplamak mümkün olabilir. Bunlardan birincisi öğretilecek olan kavramın öğrencinin kafasında nasıl temsil edildiği görüşüne dayanan varsayımsal bir yaklaşım iken ikincisi ise eğitsel süreç içerisinde kavram ve kavrama ilişkin temsil bileşenlerinin hangi sunum sırasını takip etmesi gerektiğine dayanmaktadır. Temsil düzeyindeki yaklaşımlar; klasik, prototipçi ve örnekleyici yaklaşım olmak üzere üçe ayrılmaktadır. Kavram öğrenmede her kavramın ortak özelliklerinin bulunduğunu, her kavramın kurallar sistemine tabi olduğunu ve bu sebeple tanımların önemli olduğunu savunan görüş klasik yaklaşıma aitken, prototipçi yaklaşımda ise; bir kavrama ait olan örneklerin farklı değerlere sahip oldukları bazı örneklerin daha merkezî olduklarını savunmuştur. Örnekleyici yaklaşım ise bireyin, rastgele bir kavramı tipik bir örnekten ziyade ayırt edici bir özelliği sayesinde akılda tuttuğunu savunmaktadır (Şimşek, 2006:41).

Kavram öğrenme, bireyin dünyaya gelişiyle başlayarak tüm yaşamı boyunca devam eden bir süreçtir. Yaşın ilerlemesine paralel olarak daha karmaşık kavramlar öğrenilir. Çocuklar genel manada, kavramları rastlantısal örnekler üzerinden tecrübe ederek öğrenirler. Ausubel kavram öğrenme sürecini; tümden gelişimsel bir yaklaşımla ele alarak okullarda öğretmenlerin öğretilecek olan kavramın tanımını yaparak sürece başlaması ayrıca öğrencilerin bu kavramı çeşitli örneklere uygulaması ve analiz etmesi gerektiği görüşünü savunmaktadır. Bruner ise; tümevarımsal bir anlayışla öğrencinin, öğretmen tarafından sunulan örneklerden yola çıkarak sezgi yoluyla genellemeler yapmasını ve kurallar geliştirerek öğrenmelerinin daha etkili ve kalıcı olabileceği görüşünü savunmaktadır (Ülgen, 2001).

Yapılandırmacı yaklaşım kuramı ise önceden öğrenilenlerin üzerine yeni öğrenilecek olanların eklenmesi üzerine tasarlandığı fikrini taşımaktadır. Bu sebeple çağdaş öğrenme

yaklaşımına göre etkili öğrenmenin, kavramsal olduğundan yola çıkarak planlı eğitim içerisinde kavram öğretimine daha fazla önem verildiğini söyleyebiliriz. Kavram öğretiminin etkili ve kalıcı olması temel bilgilerin öğrenimi üzerinde etkilidir (Ayas, 2019:201).

Kavramlar ilköğretim düzeyindeki çocukların yeni bilgileri anlamlı şekilde öğrenerek zihinlerindeki temel bilişsel yapıların oluşmasına katkı sağlar. Kavramlar, insan zihninde bilgilerin temelini atarken kavramsal ilişkiler ise bilimsel ilkelerin oluşmasında aktif rol alır (Ünal ve Er, 2017:6).

Öğrencinin zihninde bir anlam ifade edecek şekilde belirli öğrenme içeriği ve öğrenme hedefleri çerçevesinde seçilen kavramlara yönelik öğretim etkinlikleri kavram öğretimi olarak tanımlanabilir (Çaycı, 2007). Ayrıca sadece seçilmiş olan kavramların kazandırılmasından ziyade çok boyutlu olarak kavram öğretimi; ilgili kavramlara yönelik ön öğrenmelerin, öğrenme düzeyinin, kavram yanılışı ve kavram karmaşasının ve bilgi eksikliklerinin saptanmasını da içeren bir öğretim faaliyeti olarak görülebilir. Kavram öğretiminde farklı öğrenme ve öğretim stratejisi geliştiren Mortorella, Merrill- Tennyson, Klausmeir, Michaelis De Cecco, Garcia, Hilde Taba, Joyce ve Weil gibi kuramcılar öğretim stratejilerinde “kavramın tanımlanması, kavramın özelliklerinin açıklanması, kavrama yönelik olumlu ve olumsuz örneklerin verilmesi ve kavramın diğer kavramlarla ilişkisinin kurulması” gibi bir takım değişmeyen bileşenleri kullanmışlardır (Tokcan, 2015).

Kavram öğretimi üzerinde etki eden birçok farklı faktör bulunmaktadır. Mesela kavramların yapısı, öğrencilerin gelişim özellikleri, öğrencinin ailesinin sosyo-ekonomik düzeyleri, öğretmenin özellikleri, okul ortamı ve bu ortamın imkanları gibi değişkenler kavram öğretimi üzerinde etkilidir. Bilindiği üzere kavramlar sözcüklerle ifade edildiklerinden, sözcükler kavramların sembolleri konumundadır. Kavram öğretimi üzerinde etkili olan bir başka değişken ise öğrencinin sahip olduğu sözcük dağarcığıdır. Açıklık, soyut kavramlardan oluşan konuların öğretiminde sözcük zenginliği ile sağlanabilir. Kullanılan sözcüklerin çeşitliliğine bağlı olarak imgesel algının oluşturulması, konunun iyi anlaşılması, verilen örneklerin anlaşılabilir olması ve çokluğu ile sağlanabilir. Öğrencilere öğretilmesi planlanan kavramların onların gelişimsel özelliklerine bağlı olarak seçilmesine dikkat edilmeli ayrıca öğrenciye görelilik, somuttan soyuta, basitten karmaşığa, yakından uzağa gibi ilkelerde kavram öğretiminde dikkate alınmalıdır. Örneğin turunçgillerin ülkemizde nerelerde yetiştirildiği sorusuna öğrencilerin cevap verebilmeleri için öğrencilerin hem *turunçgil* kavramını bilmeleri hem de ülkemizde görülen iklimlere ait özellikleri

bilmeleri gerekmektedir. Buna benzer sorular yöneltilecekse öğrencilerin bu kavramları edinip edinmedikleri de göz önünde bulundurulmalıdır (Alkış, 2014:73).

Kavramların öğretilmesinde son derece önemli olan başka bir şey ise verilerin ortaya çıkarılması, düzenlenmesi ve yorumlanmasıdır. Aksi halde kazanımların gerçekleşmesi sosyal bilgiler ve hayat bilgisi gibi derslerde zorlaşacaktır. Hatırlama, verileri toplama, yorumlama, karşılaştırma ve sınıflandırma gibi farklı düşünme becerileri bu işlemlerin gerçekleşmesinde kullanılabilir. Kavramlar arasındaki ilişkiler ağı genelleme olarak isimlendirilmektedir. Hayat Bilgisi ve Sosyal Bilgiler derslerinde öğrenciler tarafından yaşamın bir bütün olarak algılanabilmesi için, genellemeler geliştirmenin öğretilmesi bir gerekliliktir. Bahse konu olan genellemelerin geliştirilmesinde tümevarım, tümdengelim, problem çözme, araştırma inceleme yaklaşımları kullanılabilir. Öğrencilere bağımsız olarak yaparak ve yaşayarak öğrenme imkânı sağlayan ve yapılandırmacı yaklaşıma uygun olan öğretim yöntemlerine örnek olarak kavram haritaları ve kavram bulmacaları vb. verilebilir. Yeterli ve etkin bir öğretmen yönetiminde iş birlikli öğrenci grupları ile bu yöntemler kullanılarak yapılan çalışmalar öğrencilerde bir güven ortamı oluşturacağından onların daha etkin ve daha çok sorumluluk almalarında etkili olacaktır (Yel, 2012:141).

Sosyal bilgiler dersi birçok farklı sosyal ve beşerî bilimlerin içerik ve yöntemlerini kullanmanın yanı sıra içerisinde barındırdığı bu çeşitliliği öğrenciye sunum aşamasında pedagojik özellikleri göz ardı etmemeli, öğrencilerin seviyelerine uygun ilgilerini ve isteklerini canlı tutacak şekilde öğrenme yaşantıları sunmalıdır (Zarrillo, 2008). Bu öğrenme yaşantılarını sunabilecek olan yöntemlerden biri de oyun ile öğretim yöntemi olabilir. Çünkü oyun ile öğretim yöntemi oyun çağında yer alan bir çocuğun ilgisini canlı tutarak öğrenmesine olumlu katkı sağlayabilir.

2.4. SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE KAVRAM ÖĞRETİMİ VE ÖNEMİ

Sosyal bilgilerle ilgili olarak öğrencilerin ilkeleri öğrenebilmeleri veya toplumla ilgili sorunlara çözüm üretebilmeleri için temel kavramları çok iyi bilmeleri gerekir (Erden, Tarihsiz:49). Kavramların öğretilmesini sosyal bilgiler öğretiminde öğretimin odak noktası olarak kabul etmenin birçok yararı vardır. Sosyal bilgiler dersinde kavram öğretimi, doğru ve yanlış algılamının ayırt edilmesi, öğretimin kişiselleştirilmesi, iletişimin kolaylaşması, öğrenme ve hatırlamanın basitleşmesi ve öğrencilerin akademik başarılarının artması noktalarında olumlu katkılar sağlar (Doğanay, 2002:277).

Yukarıda verilen sosyal bilgiler tanımı ve yapılan açıklamalardan hareketle bireyin “sosyal ve fiziki çevresiyle etkileşiminin geçmiş bugün ve gelecek bağlamında

incelenmesinde” kavramlar büyük pay sahibidir.

Kavram öğretiminde takip edilmesi gereken aşamalar Şimşek’e (2006) göre şunlardır:

- Kavramı tanımlama ve özelliklerini belirtme,
- Bir havuz oluşturarak örnek olan ve olmayan durumları belirtme,
- Kavramsal güçlük hakkında tahminde bulunma ve tanılayıcı test hazırlama,
- Açıklama ve buluşa dönük stratejileri kullanma ve sunum biçimini belirleme,
- Öğrenmede transfer ve yaygınlaştırmayı özendirme ve sınıflama hatalarını ortaya koyma,
- Öğretimi uygulamalı yaparak performans değerlendirme,
- Dikkati odaklama araçlarından faydalanarak geri bildirim ayrıntılı olarak verilmesidir.

Kavram öğretimi yapılırken yukarıda verilen aşamalar doğrultusunda birçok farklı öğretim tekniğinden yararlanılabilir. Kavram haritaları, anlam çözümlene tabloları, kavram bulmacası, kavram ağacı gibi teknikler bunlardan bazılarıdır (Bender, 2008). Bu yöntemlere ek olarak oyun ile öğretim yöntemi de kavram öğretimi üzerinde etkili olabilir.

Kavram öğrenmede bazı sınırlılıklar bulunur. Öğrenciler derste öğrenecekleri kavramlarla ilgili olarak zihinlerinde bir takım hazır kavramlar bulundurlar. Yeni öğrenilen kavramlar önceki öğrenilen halihazırdaki kavram baz alınarak yapılandırılır. Eğer önceki kavram yanlış öğrenilmişse yeni öğrenilen kavram yanlış, eksik veya iki farklı anlam taşıyacak biçimde öğrenilebilir. Bu harmanlama sırasında meydana gelen yanlış öğrenmeler kavram yanılgılarına neden olabilir (Zembat, 2010). Sosyal bilgiler dersi ezberlenecek bir ders olarak görülmemeli; geçmişini bilerek ondan fayda sağlayan, toplumun sorunlarını tanıyan ve çözümler üreten, kendisine ve çevresine faydalı olan bireyler yetiştirme noktasında bu ders içerisinde yer alan kavramların yeri ve önemi küçümsenmemelidir (Binbaşoğlu, 2003).

Doğanay (2002), Sosyal bilgiler öğretiminde kavram öğretimini olay ve olgu bilgisinden ziyade merkeze almasının faydalarını şöyle sıralamaktadır:

- Sosyal bilgiler dersinde öğrenci başarısını üst düzeye çıkarmada yapılan kavram temelli öğretimin etkisi yüksektir.

- Benzer bilgi kırıntılarının bir araya getirilerek organize edilmesi ve bunların sınıflandırılarak belleğe yerleştirilmesi hatırlama ve yeni kavramlarını öğretimini kolaylaştırır.
- Sosyal bilgiler dersi kapsamında yer alan, öğrenci ve öğretmen zihnindeki kavram veya kavramların aynı anlama gelecek şekilde tasarlanması iletişim süresinin kolaylaşmasını sağlamaktadır.
- Kavram kazandırma sürecinde öğretimin kişiselleştirilmesi, verilen örneklerin öğrencilerin yaşamlarından seçilmesiyle olur.
- Doğru ve yanlışın algılanarak ayırt edilmesinde kavramsal karşılaştırmalar önemli bir yer tutar.
- Öğrenme sürecine birey, karmaşık olanın anlaşılır kılınmasına zihnindeki kavramları kullanarak veya yeni kavramlar üreterek katkı sağlar.
- Bireyin akıl yürütme ve problem çözme becerilerinin gelişmesi üzerinde kavram öğretimi etkilidir (Doğanay, 2002).

2.5. KAVRAM YANILGILARI

Bilindiği üzere öğrenme, önceki öğrenilenler ile yeni karşılaşılan uyarıcılar arasındaki ilişki kurma yoluyla gerçekleşmektedir. Bu manada öğrencilerin önceden ne bildikleri ile şimdi ne öğrendikleri önem arz etmektedir. Her öğrencinin geçmiş yaşantıları ve eğitim durumları birbirinden farklı olduğu için ön bilgi düzeyleri birbirinden farklılık gösterebilir. Bu durumda önceden öğrenilenler yeni konunun öğrenmesinde şayet yeterliyse sonraki öğrenmeler daha hızlı ve sağlıklı olarak gerçekleşmektedir. Fakat ön bilgiler hatalı, eksik veya çelişkili ise yeni uyarıcıları algılamak ve anlamlandırmak zorlaşacaktır. Bu sebeple bir konuyu öğrenmeye başlamadan önce o konu ile ilgili ön bilgilere sahip olmak konunun öğrenilmesinde destekleyici bir unsur olarak karşımıza çıkar (Alkış, 2014). Kaldı ki birçok ön öğrenme yeni öğrenmeler için ön koşul niteliğindedir onları tamamlamadan yeni bir konuyu öğrenmek güç olabilir (Şimşek, 2004).

Bilimsel olarak kabul görmüş olan kavramlarla, bireyin zihninde objeler veya olgular ile ilgili oluşturduğu kavramlar çeliştiği takdirde bu kavramlara kavram yanılığları adı verilir (Büyükkasap, Düzgün, Ertuğrul ve Samancı, 1998; Demirkaya ve Karacan, 2016). Başka bir ifade ile kavram yanılığları bireylerin plansız öğretim dönemi ve planlı öğretim süreci içerisinde edinmiş oldukları bilimsel gerçekliklerle uyumsuz bilgiler olarak tanımlanabilir. Kavram yanılığları ile ilgili olarak bu konuya Aydoğan, Güneş ve Gülçiçek (2003) gerek öğrenciler gerekse de öğretmenler için çözülmesi gereken bir problem olarak bakmaktadır.

Çünkü bireylerin zihinlerinde yanlış kavramların meydana gelmesi, sonradan öğrenilecek olan yeni bilgiler ve kavramlar arasında sağlıklı bağlantıların kurulmasını engellemek suretiyle anlamlı öğrenmelerin gerçekleşmesi üzerinde olumsuz anlamda etkili olacaktır (Atılboz, 2004). Tüm bunların yanı sıra bireylerin tutucu davranarak sahip oldukları kavram yanlışlarının düzeltilmesine karşı direnç göstermeleri de bu meselenin başka bir boyutunu oluşturmaktadır (Ekiz ve Akbaş, 2005). Bireylerin zihinlerinde meydana getirdikleri kavramlar bir bütünlük arz eder. Günlük hayattaki bazı deneyimlere bağlı olarak bu bütünlük teşvik edilir. Bu durumun bireylerin kavram yanlışlığı yaşadıkları kavramlarla bağlantılı olan diğer kavramları öğrenmesi üzerinde olumsuz etkilerinden söz edilebilir (Keçeli ve Turanlı, 2013). Burada öğretmene düşen en önemli görev; öğrencilerin kavramlara ilişkin ön bilgilerinin neler olduğunun farkına vararak ilerleyen süreç içerisinde bu kavramlarla ilgili kavram değişimlerini izlemesi, kazandırmayı planladığı kavramların içselleştirilmesi ve kalıcı olması için tutarsızlık ve çelişkilerin giderilmesini sağlamaktır (Akgün, Gönen ve Yılmaz, 2005).

Kavram yanlışlarının genel özellikleri Meşeci, Tekin ve Karamustafaoğlu (2013) tarafından şu şekilde açıklanmıştır;

- Öğrenciler, birçoğu doğal olaylar olmak üzere çeşitli konularda kavram yanlışlarına sahip olarak derse gelebilirler. Öğrenciler tanık oldukları olayları bilimsel bir yaklaşımdan ziyade farklı bir biçimde açıklama gayretinde olduklarından kendi aralarında da bir konu veya kavram ile ilgili farklı görüşlere sahip olabilirler.
- Öğrenciler için vazgeçilmez ve geleneksel öğretim metotları ile değiştirilmesi mümkün gözükmeyen ve eski bilim adamları ve filozofların görüşleri ile benzerlikler taşıyan kavram yanlışları cinsiyet, yaş, yetenek ve kültürel yaşantı gibi faktörlere bağlı olmaksızın ortaya çıkabilir.
- Kavram yanlışlığının giderilmesi hususunda birçok kavram geleneksel öğretim metotları karşısında ısrarcı davranmaktadır.
- Öğrencilere bilimsel bir kavram öğretilmeye çalışılırken öğrencinin bu kavramı tam olarak hızlıca anladığı düşünülür. Ancak öğrencilerin mevcut kavram yanlışları bunlarla etkileşime girerek daha farklı istenmeyen durumların ortaya çıkmasına neden olabilir.
- Öğrenciler zihinlerinde bazı olgular ile ilgili içerisinde çelişkiler barındıran bazı kavramlar geliştirirler. Geliştirdikleri bu kavramları fen bilimleri derslerinde sorulan sorulara verdikleri cevaplar veya günlük yaşamlarında karşılaştıkları olguları açıklamakta kullanabilirler.

- Kavram öğretiminde yaşanan gelişmelere rağmen öğrenciler gibi öğretmenler ve birçok yetişkin kimselerde aynı kavram yanlışlarına sahip olabilirler.
- Her öğrenci bir diğerinden farklı bir yaşantıya sahip olduğu için her öğrencinin farklı kavram yanlışları olabilir. Bu durum üzerinde; okulda aldığı dersler, dış dünya ile ilgili kendi gözlem ve deneyimleri, televizyon vb. basın ve yayın araçları, kişisel kültür ve kullanılan dil etkili olabilir.
- Alternatif birtakım inançların ortaya çıkmasında kavram yanlışlarının etkisi yadsınamaz bir gerçektir (Meşeci, Tekin ve Karamustafaoğlu, 2013).

2.6. KAVRAM ÖĞRETİM TEKNİKLERİ

Soyut kavramları somutlaştırarak öğretimini kolaylaştırmak adına bazı grafik materyaller oluşturulmuştur. Bunlar; kavram haritaları, kavram karikatürleri, kavram bulmacaları, kavram ağları, anlam çözümlene tabloları, zihin haritaları, tanılayıcı dallanmış ağaç ve analogiler olarak sayılabilir.

Araştırma kapsamında yer alan kavramların soyut olmaları ve araştırma grubunun Piaget'e göre somut işlemler döneminde olması nedeniyle bu kavramları somutlaştırma adına yukarıda bahsi geçen öğretim tekniklerinin yanı sıra bu çalışmada oyun ile öğretim tekniğinden faydalanılmıştır.

Yukarıda verilen öğretim tekniklerine sırasıyla bakacak olursak;

2.6.1. Kavram Haritaları

Kavram haritaları, “*anlamli öğrenmeyi kolaylaştırıcı bir eğitim aracı*” olarak 1974 yılında Joseph Novak ve Cornell tarafından üniversite öğrencileriyle iki boyutlu şema üzerinde kavramsal ilişkileri göstermek üzere geliştirilmiş bir öğretim tekniğidir (Kaya, 2003:266). Temel çıkış noktası farklı öğrenme teorilerine dayanan kavram haritaları esasında Piaget'in “bilişsel gelişim teorisi” ve Ausebel'in “anlamli öğrenme” teorisine dayanır (Girgin, 2012:118). Kavramların genelden özele doğru bir sıralama ile öğretilmesi anlamli ve kalıcı öğrenme üzerinde etkilidir. Öğrencilerin sayfalarca bilgiden, uzun ve karmaşık cümleler arasından zor bir kavramı öğrenmelerinden ziyade bunları tek bir tablo halinde öğrenebilmelerine imkân tanıyan kavram haritaları buna ek olarak öğrencilerin öğrendiği kolay kavramlarla öğrenecekleri zor kavramlar arasında bağlantı kurmalarına yardımcı olur (Novak ve Gowin, 1984; akt. Kılınç, 2007:29). Ausebel'e göre etkili bir öğretim için belirli bir aşamalılık içerisinde genel ve somut olan ilkelerden başlanarak özel ve soyut ilkelere doğru bir yol izlenmelidir. Ana ve alt başlıklar arasındaki ilişkilerin fark

edilerek kodlanmasında benzetim, şema, grafik ve somut modeller etkilidir. Bu açıdan bakıldığında hiyerarşik bir yapı sunması açısından kavram haritaları kavram öğretimi üzerinde son derece etkili bir materyali olarak kullanılabilir (Kurada, 2006). Kavram haritaları başlangıçta biyoloji alanındaki kavramların öğretimini kolaylaştırmak için tasarlanırsa da daha sonradan diğer alanlarda da kullanılan yardımcı bir teknik haline geldi (Gencer Bayındır, 2006:40). Kavram haritaları ile ilgili yapılan araştırmalarda, öğrencilerin ön bilgilerinin, eksik ya da hatalı bilgilerinin ortaya çıkarılmasında, değiştirilmesinde ayrıca öğrenci başarısının artırılmasında ve kavramsal değişimlerinin takip edilmesinde kullanılabileceği ortaya konmuştur (Kılıç ve Sağlam, 2004:156). Kavram haritalarının kullanımına ilişkin yapılan birçok araştırmada (Ault, 1985; Briscoe ve Lamaster, 1991; Deniz Öztürk, 2003; Kocalar, 2006; Okebukola, 1990 ve Şahin, 2003) kavram haritalarının öğrenci başarısı ve anlamlı öğrenmeler üzerinde etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Genel anlamda öğretim faaliyetleri kapsamında eğitim her kademesinde kalıcı öğrenme sağlamak amacıyla kullanılan kavram haritalarının başlıca özellikleri; kavramların tanınması ve hatırlanması arasındaki ilişkinin farkına varılarak geliştirilmesine, kavramların somutlaştırılması yoluyla öğrenme gücünü çeken öğrencilerin öğrenmelerine, öğrencilerin karmaşık yapıları bütünlük içinde algılamalarına yardımcı olur (Sever, Budak ve Yalçınkaya, 2009:24).

2.6.2. Kavram Karikatürü

Bir sanat formu olan, insan duygularına hitap eden ve görsel bir dil ile temsil edilen karikatürler genel manada aktarmak istedikleri mesajları resim ve sembollerden faydalanarak yaparlar (Evrekli, 2010). Eğitimde kullanılan karikatürler ile diğer karikatürler birbirinden farklıdır. Kavram karikatürleri tıpkı diğer karikatürler gibi görseller ihtiva etseler de mizahi içeriklerden ziyade öğrencilerin bir kavramı yorumlama ve anlamaları için kullanılmaktadır (Sexton, 2010).

Kavram karikatürleri, Long ve Marson (2003) tarafından; “merak uyandıran, bilimsel düşüncenin ortaya çıkmasını sağlayan, sınıf içi tartışmalara yol açan ve soru sormaya teşvik eden karikatürize edilmiş çizimler” olarak tanımlanmıştır.

Kavram karikatürleri ilk kez tarihsel bağlamda 1990’lı yıllarda Londra’da bir fizik enstitüsü desteğiyle yapılan “Metroda Fen: İlk Değerlendirme” isimli bir çalışmada metrolarda Brenda Keogh ve Stuart Naylor tarafından kullanılmıştır. Fen kavramlarına yönelik yetişkinlerin düşüncelerini sağlamak amacıyla hazırlanmıştır (Zoroğlu, 2015:35).

Kavram karikatürleri, biri bilimsel olarak doğru olan düşünce biçimini diğerleri ise bilimsellikten uzak ama öğrencilerin kendilerine has düşünce biçimlerini temsil eden, en az iki olmak üzere genellikle üç ya da daha fazla karakter kullanmak suretiyle bu karakterlerin kendi aralarında yaptıkları tartışmaları konu alan çizimlerdir (Morris, Merritt, Fairclough, Birrell ve Howitt, 2007; akt. Tokcan ve Alkan, 2013).

Kavram karikatürleri genellikle poster veya fon kartonlar üzerine herkesin görebileceği büyük boyutlarla ve puntolarla hazırlandığı görülmektedir. Bir fon karton üzerine insan figürleri veya çizgi karakterler tartışma konumunda yerleştirilerek üzerinde yer alan baloncukların içerisi büyük puntolardan oluşan ifadelerle doldurulmaktadır (Kabapınar, 2005).

Kavram karikatürleri, günlük yaşam içerisinde yer alan birtakım konuları tartışmalı veya daha şüpheli bir hale getirerek öğrencilerin bilimsel bir konu hakkında birden fazla fikir geliştirmelerini sağlamaya yardımcı olur. Mizah ve güldürü öğeleri içermemelerine karşın bir konunun derinlemesine düşünülmesinde bilimsel düşünceyi uyarma ve ilgi çekme amaçlarıyla tasarlanmışlardır. Öğrencilerin zihinlerindeki daha geniş bir perspektifte ortaya koyarak kavram yanlışlarının ortaya çıkmasına da yardımcı olur (Kandil İnceç, 2008).

Karakterlerin ortaya koymuş oldukları fikirler arasında statüsel bir fark bulunmamasına rağmen akla uygun olarak ileri sürmüş oldukları fikirlerde ve olaylara bakış açılarında bir farklılık söz konusudur. İlkeler, durumlar ya da fiziksel olgular bağlamında bu fikir veya düşünüş biçimi bireylerin sahip oldukları kavram yanlışlarını ve hatalı bakış açılarını da kapsamaktadır. Asıl amacının tartışma başlatarak öğrenciyi araştırmaya sevk etmesi diğer bir amacının ise kavram yanlışlarını ortaya çıkarmak olduğunu bildiğimiz kavram karikatürleri bir kavram, durum ya da olayla ilgili görüş farklılıklarının ortaya çıkmasını sağlayarak bu amaçlarına ulaşmada etkili bir rol oynar (Uğurel ve Moralı, 2006).

Kısa sürede kavram yanlışlarının ortaya çıkarılmasında öğretim öncesinde öğrencilerin düşünce biçimlerini çizgi karakterler veya kavram karikatürleriyle özdeşleştirmeleriyle mümkün olur. Kavram karikatürlerinin olumlu bir yanı da yanlış bir fikri savunan öğrencinin sınıf içerisinde karşılaşacağı durum karşısındaki endişesinin azalmasına yardımcı olmasıdır. Çünkü doğrudan hatayı öğrencinin kendisi yapmamış olur. Yanlış düşünce karikatürde yer alan karakterin yani o fikri ilk kez ortaya atanın olacağından dolayı yanlış düşünceyi ifade eden kişinin öğrenci olmayıp öğrencinin yanlışa katılan kişi olması da yaşanması muhtemel endişe durumunu azaltmaktadır (Keogh ve Naylor, 1999;

akt. Alkan, 2010).

2.6.3. Kavram Bulmacaları

Her yaştan insanın severek zevkle uğraştığı bulmacalar çok farklı biçimlerde düzenlenmektedir. Eğlendirirken aynı zamanda insanı düşünmeye sevk eden bulmacalar; akıl yürütme, kolay öğrenme ve bilgilerin kalıcılığını arttırma yönleri açısından eğitimin bir parçası olmuştur (Aslan, 2012:46). Bulmacaları Tikbaş (2011:15-22) şekil ve tür bakımından ikiye ayırmıştır. Şekil açısından bakıldığında klasik kare, İsveç tarzı kare, çizgili kare ve simetrik kare olmak üzere dört grup altında toplamak mümkündür. Tür açısından bakıldığında ise sayı-mantık ve sözcük bulmacaları olmak üzere iki grup altından toplandığı görülmektedir.

Kavram bulmacaları, öğretim ortamlarında ders materyali veya ek etkinlik olarak kavramlara ilişkin bilgilerin sunumuna zenginlik katan öğrenci merkezli olarak hazırlanmış ve öğretmen rehberliğinde sunulan bir araç olarak kullanılabilir (Begun, 1996). Alt sınıflarda, öğretim ortamlarında kazanımlar içerisinde geçen kavramlara ilişkin bilgileri kullanarak yukarıdan aşağıya veya soldan sağa olarak tasarlanmakla birlikte üst sınıflarda ise çengel veya çapraz olarak tasarlanıp bir ders veya etkinlik materyali olarak kullanılabilir (Dündar, 2011:331-332).

Günümüz eğitim meselelerinin biri de öğrencileri derste aktif tutarak derse katılımlarını arttırmaktır. Çünkü öğrenciler derslerde ne kadar aktif olurlarsa derse katılım oranları ve öğrenilen bilgilerin kalıcılığı artmakta, derste sıkılma oranları ise olabildiğince azalmaktadır (Tokcan, 2017:61). Derste öğrencileri aktif kılmada birçok yöntem ve teknik kullanılmaktadır. Bunlardan biri olan kavram bulmacaları öğretim sürecinde öğrencilerin eğlenirken öğrenmelerini sağlayan bir öğretim tekniği veya ölçme değerlendirme aracı olarak işe koşulmaktadır. “Konuların pekiştirilmesi, öğrencinin merakının canlı tutulması, kavram öğretimi, daha önceden öğrenilmiş olan kavramların gözden geçirilmesi ve öğrencinin bağımsız çalışmasına katkı sağlama” gibi amaçlarla kullanılabilir (Bakla ve Sarıçoban, 2015:131).

Kavram Bulmacaları;

- Öğrencilerin bir konu veya kavramı öğrenmesine yardımcı olur.
- Özünde bireye bir mesaj verir.
- Öğrencileri derslere karşı motive eder.
- Hem eğlenmelerini hem de öğrenmelerini sağlar.

- Öğrencilerin merak duygularını diri tutar.
- Ölçme değerlendirme ve pekiştirici olarak kullanılabilir (Gürdal, Öztuna ve Önen 2015, akt. Tokcan ve Yesari, 2019).

Crossman ve Crossman (1983)'e göre öğrencilerin çalışma alışkanlıkları, derse karşı ilgi ve tutumları üzerinde etkili olabilecek olan kavram bulmacaları okul ile bağı olmayan bir dinlenme aracı olarak da kullanılabilir. Kavram bulmacalarının, öğrencilerin çalışma alışkanlıklarına etki ederek onlara daha keyif verici ve derse karşı olumlu tutum geliştirici bir rol oynayacağı konuları üzerinde durmuştur.

Bulmacaları kelimelerle oyun oynama etkinliği olarak tanımlamak yanlış olmaz. Karışık bir yapı ve düzenleme içerisinde sunulan kavramların bulmacalar yoluyla oyun gibi kullanılarak verilmesi öğrencilerin derse olan ilgilerini artırabilir (Korkmaz, 2004). Kavram bulmacalarının öğrencilerde kavram gelişimini sağladığı ve sınıf içinde toplu olarak çözüldüğünde ise iş birliğini artırarak dersin daha zevkli, anlaşılır olmasında etkili olduğu konunun özetlenmesi, değerlendirilmesi gibi konularda da katkı sağladığı söylenebilir (Gürdal ve Baysal, 1996).

2.6.4. Kavram Ağları

Kavram ağı; “*öğrencilerin izlenimlerini düşüncelerini yazılı öğretim araçlarındaki (ders kitabı, ansiklopedi vb.) kavram ve ilkelerle uyumlu bir biçimde sergileyen bir grafik araçtır*” (Dündar, 2011:326). İki boyutlu olarak tasarlanan kavram öğretim materyallerden biri olan kavram ağları kavramların isimleri, nitelikleri ve aralarındaki ilişkileri ortaya koyar. Kavram ağlarında kavramlara ilişkin kısa bilgiler ve görsellerin yer alması kavramların akılda kalıcılığı ve hatırlanmaları konusunda etkili bir yöntemdir (İnel Ekici, 2016:403).

Kavram ağlarını Gürlek (2002), öğrencilerin mevcut olan bilgilerinden hareketle kavramlar arasındaki ilişkileri tespit etme ve kavramların kapsamalarını geliştirme amacıyla kullanılan bir grafik araç olarak tanımlamıştır. Kavram ağlarının kullanılmasındaki asıl amaç öğretilmesi planlanan kavram ve bu kavramla ilişkili olan diğer kavramları ve bu kavramların özelliklerini iki boyutlu olarak sınıflandırarak sunmaktır (Akbaş, 2019:248). Kavram ağları bir konuya hazırlık safhasında veya konu işlendiği sırada ya da konu sonunda kullanılabilir bir yöntemdir. Bu araç kavramları, öğrencinin zihninde gruplandırmak suretiyle zihin yapılanmasına katkı sağlar ki bu da öğrencinin daha üst kavramlara veya düşünme düzeylerine ulaşmaları üzerinde etkilidir (Kaptan, 1999).

Sınıf içerisinde toplu olarak etkinlikler vasıtasıyla bir kavram ağının geliştirilmesi süreciyle ilgili olarak aşağıdaki örnek verilebilir;

- Öğretmen derste işleyeceği bir konu ile ilgili olarak o konunun özünü veren bir kavramı ya da cümleyi merkeze yazar. (Örneğin: İklim Tipleri)
- Öğrencilerin merkeze alınan kavram ile ilgili olarak ders kitabından kelimeler bulması talep edilir.
- Öğrencilerin buldukları kelimeler öğretmen tarafından tahtanın bir kenarına alt alta yazılır. (Örnek: Bitki örtüsü makidir, yazlar sıcak ve kurak kışlar soğuk ve kar yağışlıdır, çay bitkisi yetiştirilir)
- Her grubun en az bir sözcük barındırması gerektiği öğrencilere hatırlatılarak, bu kelimeleri ilişki ve anlam bakımından gruplamaları talep edilir.

Bu işlemler tamamlandıktan sonra önce sözcük grupları belirlenir daha sonra belirlenen bu gruplara bir “isim” vermeleri söylenir.

Akdeniz İklimi: Bitki örtüsü makidir.

Karasal İklim: Yazları sıcak ve kurak kışları soğuk ve kar yağışlıdır.

Karadeniz İklimi: Çay bitkisi yetiştirilir (Tokcan, 2015).

2.6.6. Anlam Çözümleme Tablosu

Amerikan literatüründe *semantic feature analysis* terimi ile yer bulan *anlam çözümleme tablosu* (Fredericks ve Cheesebrough, 1993), öğretim yöntemi olarak öğrencilerin bir konunun tanımlayıcı ve ayırt edici özelliklerini öğrenmelerinde, konu içerisinde geçen kavramlar arasındaki ilişkileri ortaya koymada etkili bir rol oynar (Tuncel, 2012:128; Turgut, Baker, Cunningham ve Piburn, 1997). Öğrencilerle birlikte iki boyutlu bir grafik olarak tasarlanan (Çeltikçi, 2013:34), anlam çözümleme tablosunun bir boyutunda özellikleri çözümlenecek olan konular veya çeşitli kategoriler yer alırken diğer boyutunda ise çözümlenecek olan konunun veya kategorilerin hangi tema açısından çözümleneceğine yer verilir. Bilgilerin yapılandırılması bağlamında, sınıfta bir etkinlik aracı olarak kullanılabilecek olan anlam çözümleme tabloları, öğrencilerin daha önceden sahip oldukları bilgileri ve yeni öğrenmiş oldukları bilgiler arasında bir köprü kurma imkânı verir (Çağlayan, 2006: 29).

Bir konunun veya o konuya ait ilgili bir bölümünün analiz edilmesinde, konuya ilişkin benzer veya farklı özelliklerinin ortaya konulmasında anlam çözümleme tabloları

öğrencileri sistematik düşünmeye sevk ederek öğrencinin mevcut bilgileri ile yeni karşılaştığı bilgileri kıyaslamasına, konuya ilişkin anahtar kavramları ve terimleri zihninde organize etmesine ve öğrencilerin öğrendiklerini kendi pencerelerinden yorumlamalarına imkân tanımaktadır (Karşlı, 2017:17; Johnson ve Pearson, 1984).

2.6.7. Tanılayıcı Dallanmış Ağaç

“Bu teknik; bir ağaç diyagramına yerleştirilen birbiriyle ilişkili önermelere, öğrencilerin doğru veya yanlış yanıtlar vererek bir sonuca ulaşmalarını sağlayan ve bu sayede öğrencilerin zihin yapılarındaki bilgi örüntüleri ile kavram yanlışlarını tespit etmeyi amaçlayan bir ölçme ve değerlendirme aracıdır.” (Kocaarslan, 2012:272). Tanılayıcı Dallanmış Ağaç (TDA), öğrencinin zihnindeki yanlış bilgi, bağlantı ve stratejinin ortaya çıkarılmasında öğrencilerin bir konu hakkında neyi bilip neyi bilmediklerinin ve hangi kavram yanlışlarına sahip olduklarının tespitinde kullanılan tekniktir (Bahar, Nartgün, Durmuş ve Bıçak, 2009:61).

Soruların kolaydan zora, genelden özele, somuttan soyuta şeklinde hazırlandığı bu teknikte öğrenci tarafından verilen kararlar sonuç üzerinde etkilidir. Şöyle ki sorular birbirleriyle bağlantılı ve birbirinin devamı niteliğinde hazırlandığından öğrencinin sorulara doğru veya yanlış şeklinde vermiş olduğu yanıt sonuca doğrudan etki eder. Uygulama esnasında eğer öğrenci isterse vermiş olduğu karardan vazgeçerek yanlış kararını düzeltmek üzere başa dönebilir. Bu teknik sayesinde öğrencinin izlediği yol incelendiğinde nerede hata yaptığı ya da kavram yanlışlığı yaşadığına ilişkin bulgulara ulaşılabılır (Çalışkan ve Yiğittir, 2015:281).

Tanılayıcı Dallanmış Ağaç (TDA) hazırlama aşamaları;

- Hangi ders ile ilgili bir TDA hazırlanacaksa ilk olarak o dersin öğretim programında yer alan kazanımlar incelenerek ise koşudur.
- Belirlenen bu konu ve kazanımlarda yer alan kavramlardan hangilerinde öğrenciler kavramsal yanlışlığa düşüyorlarsa bunlar tespit edilir.
- Bu yanlışlarla ilgili olarak öğrencilerin kolayca anlayabilecekleri doğru ve yanlış ifadelerden oluşturulur. Bu ifadelerin hazırlanması aşamasında dikkat edilmesi gereken en önemli husus ise ifadelerin birbirleri ile bağlantılı bir bilgi ağı oluşturacak şekilde dizayn edilmesidir. Çünkü diğer türlü bu teknik, doğru yanlış testleri ile karışabilir.

- Doğru ve yanlış olmak üzere birçok önerme hazırlanır ve bu önermeler arasından 7 veya 15 adet doğru yanlış tipinde sorular seçilerek 8 veya 16 çıkış içeren bir TDA hazırlanmış olur.
- Seçilen bu sorular diyagram üzerine uygun olarak yerleştirilir
- Sorular uygun şekilde yerleştirildikten sonra çıkışlar yazılarak diyagram tamamlanır (Kocaarslan, 2012:272).

Bir değerlendirme aracı olarak, sekiz veya on altı tane seçilebilecek ifadeden oluşan öğrencilerin neleri bilip neleri bilmediklerinin ortaya çıkarılması anlamından temelden ayrıntıya doğru belirli bir sırayı takip eden bir tekniktir. Aynı zamanda, öğrencilerin doğru ve yanlış ifadelerden doğru olanı seçmelerine, konu veya kavramın anlaşılmasına katkı sağlayan bir araç olarak kullanılmaktadır (MEB, 2006:38).

TDA puanlanması aşamasında çıkış noktasına ulaşıldıktan sonra verilen doğru yanıtlar 1 puan yanlış cevaplar ise 0 puan değerleri ile puanlanarak toplam puan elde edilir. Bütün çıkışlar bu şekilde puanlanarak her bir çıkışın puansal değeri ve en doğru çıkış belirlenmiş olur. Eğer bir öğrenci bütün sorulara doğru yanıt verirse tam puan alırken eksik puan alan öğrencilerin süreç içerisinde nerede hata yaptığını bakılarak hata yaptığı kavramlarla ilgili olarak öğretim ortamı yeniden düzenlenebilir (Öztürk, 2011).

2.6.8. Analoji

Kavram öğretiminin birçok boyutu vardır. Ders içeriği düzenlenirken kavram öğretimi ve öğreniminde bilginin yapısı, ilgili disiplinin yapısı öğretmenin özellikleri ve öğrencinin gelişim özellikleri gibi hususlara dikkat edilmelidir (Yılmaz ve Çeltikçi, 2013). Öğretim faaliyetleri sırasında soyut kavramların somutlaştırılarak öğretiminde kullanılan yöntemlerden biri de analogidir. Analoji, öğrenciye tanıdık gelmeyen soyut bir kavramın ya da durumun bilinen bir duruma benzetilerek açıklanması ve idrak edilmesini kolaylaştıran etkili bir yöntemdir (Heywood, 2002).

Bilginin aktarımı üzerinde kolaylaştırıcı bir etkiye sahip olan analogi, geçmiş deneyimler sonucu öğrencinin bilişsel yapısında yer alan öğrenmeleri kullanarak yabancı olduğu yeni kavramlarla ilişkilendirmeler yapar (Tezcan ve Seyitoğlu, 2007). Bu yöntemle kelimeler arasında benzerlik kurulduğu takdirde ilgili kavram daha kolay öğrenilir (Gabel ve Samuel, 1986). Burada tanıdık olan yani bilinen kavramlardan “kaynak (araç)” olarak, bilinmeyen kavramlardan ise “hedef (konu)” olarak bahsedilmektedir (Şaşmaz Ören, Ormancı, Babacan, Çiçek ve Koparan, 2010).

Bir öğretmenin analogi oluřtururken takip etmesi gereken basamaklar řu řekilde açıklamıřtır;

- Öğrencilere hedef kavram tanıtılmalı,
- Öğrenci zihninde bulunan kaynak kavramlar hedef kavramlarla düzenlenmeli,
- Hedef kavramlar ile kaynak kavramlar arasındaki benzer özellikler ortaya konulmalı,
- Benzer olan yönlerin üzerinde ayrıntılı olarak durulmalı,
- Benzetişimin ayrıldığı noktalar mevcutsa bunlar belirlenmeli,
- Sonuçlar bir çizelge kullanılarak belirtilmelidir (Duit, 1991).

Öğrenme üzerinde olumlu etkisi olan ve soyut kavramların daha kolay algılanmasında benzetmeler kullanarak öğrenimini kolaylařtıran analogiler (Glynn, 2007), kavramlar arası ilişkiler kurarak başarıyı artırmaktadır (Newby, Peggy ve Stepich, 1995). Somut işlemler döneminde yer alan çocuklar somut problemlere somut kavramlar kullanarak çözümler üretebilirken soyut problemler karşısında somutlařtırma yaparak o problemi aşmaya çalışmaktadır. Ancak somut işlemler döneminde yer alan çocuklar bir konuya soyut kavramlarla açıklık getirirken çevresindekileri model alarak ilgili soyut kavramları yerinde kullansalar dahi anlamlarını açıklayamazlar. Soyut deyimlerin veya kavramların somutlařtırılmasına gerek duyarlar. Bu sebeple benzetişimler kurmaları öğrenmeler üzerinde etkili olabilir (Senemođlu, 2011:47-48).

Küçükturan (2003) analoginin faydalarını;

- Öğrencilerin deđişik alanlarda problemler üretmelerine yardımcı olması açısından kendi oluřturdukları analogiler etkilidir.
- Öğrenciler mevcut bilgilerini kullanarak benzetmelerde bulduklarından konuyu derinlemesine anlamaya çalışmaktadırlar. Bu sebeple sordukları ilginç sorulara cevaplar verilmeli ve teşvik edilmelidirler.
- Öğrencilerin sordukları sorulardan hareketle bilgi düzeylerinin ne ölçüde olduđu bilgisinin öğrenilmesini mümkün kılar.
- Öğrenciler analogiler sayesinde sınıf içindeki diđer öğrencilerin görüşlerine de tanık oldukları için beyin fırtınası yapmalarına imkân sađlar.
- Benzetişim kurmaları öğrencilerin önceki bilgilerini hatırlamalarına yardımcı olur.
- Öğrencileri öğrenmeye istekli hale getirerek onları motive eder.
- Problem çözme becerilerini ve hayal güçlerini geliştirir.
- Öğrencilerin kıyaslama becerilerinin gelişmesi için olay, olgu, kavram ve nesnelere arasında bir takım mantıksal köprüler kurmalarına yardım eder, řeklinde açıklamıřtır.

Sonuç olarak öğretim faaliyetleri sırasında ya da öğretim faaliyetleri sonrasında öğrencinin algılamakta zorlandığı karmaşık kavramlarla karşılaştığında analogjilerden faydalanılabilir (Curtis ve Reigeluth, 1984).

2.7. OYUNUN TANIMI VE OYUN İLE İLGİLİ GÖRÜŞLER

Yaşadıkları coğrafyalar farklılık gösterse de dünyadaki tüm çocuklar sahip oldukları kültürel özelliklerine, cinsiyetlerine, dillerine ve sosyo-ekonomik durumlarına göre oyun oynarlar. Bu oyunlar birbirinden farklı olsa da oyun, tüm çocukların doğal ve ortak davranışıdır (Karslı, 2019:4).

Yaşamın vazgeçilmez bir unsuru olan oyun, çocuğun özgürce ve kendi içinden gelerek yaptığı zaman zaman bir amaç doğrultusunda zaman zamansa amaçsız olarak gerçekleştirdiği “özgün ve esnek” bir eylem olarak tanımlanabilir (Tuğrul, 2013). Oyun, çocuğun başkalarının yardımına ihtiyaç duymadan kendi isteği doğrultusunda kendince birtakım denemeler yaparak öğrenmesidir (Yavuzer, 2012).

Oyun, bebeklik döneminde başlayan bir süreç ve bebeğin etrafındaki nesnelere girmiş olduğu etkileşimlerdir. İnsan yaşamı boyunca bebeklik, çocukluk, gençlik gibi farklı dönemlerde farklı tür ve düzeylerde oyunlar üreterek oynamıştır. Oyun sayesinde sosyalleşen, keşfeden, eğlenen kısaca kendini gerçekleştiren birey yetişkinlik dönemine daha sağlıklı bir adım atma yolunda önemli bir aşamayı başarıyla atlatmıştır (Değer, 2012).

Çocukluk dönemi yani oyun çağı dönemi bireyin tüm yaşamı içerisinde yer alan en kritik ve en kıymetli dönem olarak nitelendirilmekle birlikte altı yaşından başlayan ergenlik dönemi de dahil olmak üzere çocukluğun ikinci dönemi olarak adlandırılmaktadır. Oyun çağı dönemi insan yaşamının en kıymetli dönemlerinden birini oluşturmakta ve bu dönemde çocuklar oynadıkları oyunlar sayesinde gelişimlerine ve yaratıcılıklarına önemli katkılar sağlamaktadır. Her ne kadar okul çağı döneminde olsalar bile her daim akıllarının bir köşesinde oyun mutlaka yer alır (Şimşek, 2013).

Oyunun, tarihsel süreç içerisindeki yer ve önemi günümüze kadar artarak gelmiştir. Geçmişten günümüze dek oyun kavramı ile ilgili olarak birçok araştırmacı veya bilim insanı çalışmalar yapmışlardır. Bu nedenledir ki oyun kavramına ilişkin birçok tanım karşımıza çıkmakta ve oyuna ilişkin tek bir tanım üzerinde durmak oldukça güç bir durum haline gelmektedir (Koka, 2018).

Alanyazın incelendiğinde oyun kavramına ilişkin tarihsel süreçte Gazali, Montaigne, Johann Amas Comenius, Friedrich Froebel, John Dewey, Maria Montessori, Jean Piaget,

Lev Vygotsky, Huizinga gibi birçok düşünürün tanımına rastlanmıştır. Her arařtırmacı oyun kavramına iliřkin grřlerini kendi pencerelerinden dile getirmişlerdir (Durakođlu, 2011; Ergn, 1980; Gnl, 2019; nder, 2017; Poyraz, 2012; Senemođlu, 2013; Sevinç, 2004; Seyrek ve Sun, 2005; Őimőek ve Kaymakçı, 2015).

Gazali (1058-1111), Teneffslerin neminden bahsederek ocuđun bu sayede dinlendiđini, zinde kaldıđını oyunun ocuk iin nemli bir ihtiya olduđunu, motivasyon, hayal gc ve đrenme gcnn artması konuları zerinde etkili olduđunu dile getirmiőtir (Seyrek ve Sun, 2005).

Montaigne (1533- 1592), teorik đretim ile pratik đretim arasında fark olduđuna, teorik đretim ile đrenciye aktarılan bilgilerin zamanla unutulacađına fakat pratik đretim ile aktarılan bilgilerin daha uzun sre kalıcı olacađına ayrıca oyunla đretimin bilgilerin đrenilmesi ve kalıcılıđının artması zerindeki faydalarından bahsetmiőtir (Poyraz, 2012).

Johann Amas Comenius (1592-1671), ocuđun yaratıcılıđının geliőmesi, ahlaki geliőimi ve kiőilik geliőimi zerinde oyunun etkili olduđunu savunmuőtur. ocuđun disiplini oyun sayesinde đreneceđini savunmuő ayrıca sosyalleőmesi ve enerjisini atarak bir dzen ierisinde hareket etmesinde oyunun nemli olduđunu savunmuőtur (Sevinç, 2004).

Friedrich Froebel (1782-1852), oyunu, ocuđun kendi i dnyasının dıőa vurumu ve bir anlatım dili olarak tanımlayan Froebel, ocuk olanları oluőturmuő ve bir eđitim aracı olarak bu alanlarda ocukların oyunlar esnasında gstermiő oldukları davranıőları izlemiőtir. Bu yolla insanın znde yatan yetenekleri ortaya ıkarmaya alıőmıőtır (Ergn, 1980).

John Dewey (1859-1952), đrencilerin okulda đretilen bilgileri ezber yoluyla deđil de bizzat yaparak yaőayarak đrenmelerinin nemi zerinde durmuő bu hususta ocuđun okulda, dıő dnyada karőılaőabileceđi problem durumları ile karőı karőıya bırakılarak deneyim kazanmalarının yararlı olabileceđine savunmuőtur. Ayrıca “oyunu yaőamın kendisi olarak” tanımlayarak hayatın anlamlandırılmasında etkili bir yntem olduđunu belirtmiőtir (Őimőek ve Kaymakçı, 2015).

Maria Montessori (1870-1952), oyunu “ocuđun iőidir.” İfadesi ile tanımlamıő ocuđun dođal ortamında gzlenmesi gerektiđinin belirterek ocukluk dneminin neminden bahsetmiőtir. Bu dnemin kendine has zelliklerinin olduđunu ve birtakım gizemleri barındırdıđını dile getirmiőtir (Durakođlu, 2011).

Jean Piaget (1896-1980), Oyunu ocuđun hayata uyum sađlama biimi ve kendini ifade ettiđi dil olarak nitelendirmiő ve ocuđun biliősel geliőimi zerindeki olumlu etkileri

üzerinde durmuştur (Önder, 2017).

Lev Vygotsky (1896-1934), çevre ile olan etkileşimin öneminden bahsederek çocuğun çevresi ile girdiği iletişim oranınca gelişime açık olduğu ve geliştiği görüşünü savunmuştur. Çocuğun iç dünyasında yapmak istediği veya yapamadığı istek ve arzularını oyun vasıtasıyla yapıyormuş gibi yaparak doyuma ulaşmaktadır (Senemoğlu, 2013).

Johan Huizinga (1872-1945), oyunla ilgili olarak “kültürden öncedir; hayvanlarda oyun oynar ve kültür ürünü olan her şey oyundur” diyerek bu konudaki düşüncesini ortaya koymuştur (Gönül, 2019).

TDK (2023) ise oyunu “vakit geçirmeye yarayan ve belirli kuralları olan eğlence” olarak tanımlamaktadır. En geniş manada oyun “belirli bir amaca yönelik ya da değil, kurallı ya da kuralsız, araçlı ya da araçsız olarak yapılan çocuğun tüm gelişimsel alanlarına etki eden istemli olarak katıldığı ve bu yolla farkında olmaksızın birçok şeyi öğrendiği, hoşça vakit geçirmek niyetiyle yaptığı eğlenceli bir iş ve öğrenme süreci” olarak tanımlanabilir (Bayhan ve Artan, 2004).

Yaşamın bir parçası olan oyun sayesinde çocuk kendisinin ve çevresinin farkına vararak kendini tanıma ve kendini gerçekleştirme üzerinde önemli bir yol kat eder. Oyun sayesinde birçok sosyal becerisini de geliştirir. Paylaşma, sorumluluk alma, karar verme ve verdiği kararların sonuçlarına katlanma gibi birçok durumu öğrenir. Oyun yaşamın kendisi değildir ancak yaşamda karşılaşılan veya karşılaşılmaması muhtemel olan durumların birer provası niteliğindedir (Aral, Kandır ve Can Yaşar, 2001).

2.8. OYUNUN BİLİŞSEL GELİŞİME ETKİSİ

Oyun, insanın farklı açılardan kendini geliştirmesi üzerinde destekleyici bir eylemdir. Çocuğun kendinden bağımsız olarak var olan dış dünya ile iletişime geçme noktasında oynadığı oyunlar kendisi ile dünya arasında bir köprü görevi görür.

Yapılan araştırmalar göstermektedir ki çocukların duyu organlarını kullanarak dış dünya ile iletişime geçmeleri, yani oyunlar oynayarak birtakım deneyimler elde etmeleri; çocukların beyinlerinde sinapsların oluşmasına ve bu eylemin devam etmesi durumu ise sinaps sayılarında artışlara ve sinapsların güçlenmesine imkân tanımaktadır. Çocuğun birden fazla zekâ alanında kendini geliştirebilmesinin yolu farklı zeka türlerine hitap eden aktivelerin öğrenme ortamlarına entegrasyonu ile sağlanabilir (Uzunöz, 2008). Yine yapılan araştırmalarda oyun oynayan çocuklarda beyin içerisindeki duyu merkezi olarak bilinen “amigdala” ve düşünce merkezi olarak bilinen “neokorteks” arasında etkileşimin arttığı

sonucuna varılmıştır (Johnson, Christie ve Wardle, 2005). Bireyin zihinsel potansiyelini kullanması ya da bu potansiyelin kalıcı hale gelmesi üzerinde özellikle erken çocukluk döneminde oynanan oyunların etkisi büyüktür (Sutton Smith, 1997).

Çocuk sorular sorarak, doğaya ve yaşadığı çevreye dair bilgilere oyun yoluyla ulaşır. Ulaştığı bu bilgileri başkalarına aktarır. Ayrıca çocuklar oynadıkları oyunlarla birçok kavram hakkında bilgi ve bilimsel deyim elde ederler (Kadim, 2012). Oyun çocuğun çevresindekileri keşfetmesine, nesnelere tanımasına, sınıflandırmasına ve karşılaştığı problemlere çözümler getirmesine imkân tanır (Engindeniz, 2006). Çocuk zihinsel işlem gerektiren sıralama, sınıflama, analiz, sentez, değerlendirme ve problem çözme gibi işlemleri oyun yoluyla öğrenir ve geliştirir. Ayrıca nesnelere; şekil, renk, hacim ağırlık, boyut vb. olarak sınıflandırır. Oyun oynayan çocuğun merak duygusu ve mantık yürütme becerisi gelişir (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007). Oyun oynamak her ne kadar fiziksel veya sosyal bir faaliyet gibi gözükse de zihinsel açıdan birçok fayda sağlayan bir etkinliktir (Poyraz, 2012).

2.9. OYUNUN EĞİTİMDEKİ YERİ

Eğitimde oyun, bir eğlence aracı olarak kullanılmasının yanı sıra “çocuğu eğiten ve hayata hazırlayan” (MEB, 2023b), fiziksel, duygusal, bilişsel ve sosyal yönlerden destekleyen ve geliştiren eğitimciler tarafından sıklıkla tercih edilen bir öğretim yöntemi olarak karşımıza çıkmaktadır (Henniger, 2002; Xu, 2010). Oyun, duyu motor, lokomotor (hareket) ve bilişsel becerilerin gelişmesinde etkilidir. Çocuğun oyunla kazandığı birçok beceri bulunmaktadır. Bunlar; karar verme, gözlem yapma, problem çözme, akılda tutma, mekânı algılama ve yaratıcı düşünme becerileri olarak sayabiliriz. Yaratıcı düşünme ve problem çözme becerisini geliştiren oyunlar çocukların bir problem karşısında birçok farklı orijinal yollar üretmesine katkı sağlar. Tüm bunların yanı sıra çocuğun kavram öğrenmesinde de etkili bir yöntemdir. Oyun sayesinde çocuk karşılaştığı birçok duruma karşı ilgisiz kalmayarak katılım sağlar. Kısaca belirtmek gerekirse çocuğun öğrenmesi üzerinde oyunun katkısı yadsınamayacak kadar çoktur (Dansky, 1980; Fink Robert, 1976; Russ, 2003; Şener ve Yıldız, 2003; Özyürek ve Çavuş, 2016; Zabelina ve Robinson, 2010).

Günümüz eğitim sisteminde geleneksel eğitim anlayışından ziyade öğrenci merkezli bir eğitim anlayışına geçiş vardır. Çocuğun öğrenci olmasının yanı sıra onun hâlâ bir çocuk olduğunun unutulmaması gerekir. Nitekim yapılan çalışmalarda göstermektedir ki “çocuğun işinin oyun” olduğu gerçeğinden hareketle eğitim sistemi içerisinde öğretilecek olan konu ve kavramların oyun ile öğretilmesi, öğretimi kolaylaştıracağı gibi bilgilerin kalıcılığını da

artırabilir (Durakođlu, 2011).

Oyun, öğrenmenin üst düzeyde gerçekleşmesine olanak sağlayan çocuđu isteklendiren ve çocuđun yaratıcılık becerilerini geliřtiren eylemler olarak tanımlanabilir (Bayrak, 2008). Oyun, çocuđun taklit etme ihtiyacını gideren, fazla enerjisini harcadıđı ve yaramazlık yapmasına engel olan bir unsur olarak görölmektedir. Aynı sıra günümüzde eğitimciler tarafından “öğrenme sanatı” adını verdikleri bir yöntem olarak karşımıza çıkmaktadır. Ayrıca oyun çocuđun kendisini tanımaya ve duygularını kontrol etmesine yardımcı olan bir araçtır (Koçyiđit, vd., 2007). Çocuđun hayatının doğal bir parçası olan oyun onun temel ilgi alanıdır; öğrenme açısından değerlendirildiğinde son derece etkin bir öğrenme ortamı sunan etkili bir öğrenme aracıdır (Tüfekçiođlu, 2013). Özellikle temel eğitim başta olmak üzere tüm dünyada eğitimin vazgeçilmez bir unsuru olarak kullanılan oyunla eğitim yöntemi öğretmenler tarafından eğitim hedeflerine ulaşmada kullanılır. Doğru kullanıldıđı takdirde ise en etkili öğretim yöntemlerinin başında yer alır (Kadim, 2012). Öğrencilerin dikkatleri geleneksel öğretim yöntemlerinde çabucak dağılılabılır bu durumda öğrencinin dikkatini toplayarak derse yönlendirmek zorlaşabilir. Tam da bu noktada devreye giren oyunla öğretim yöntemi öğrencinin dikkat süresini artırarak öğrenciyi pasif durumdan aktif duruma geçirir (Güven, 2006). Oyunda amaç sadece eğitim olmamalı oyundan zevk de alınmalıdır (Ulutař, 2011a). Çocukların sürekli oyun oynadıklarını düşünürsek oyunla eğitim çok kolay gerçekleştirilebilir. Oyunla öğrenme aynı zamanda aktif öğrenme olarak adlandırılmakta çocuk bu yolla duyularını kullanmakta ve bu sayede kalıcı öğrenmeler gerçekleşmektedir (Aral, vd., 2001). Çocuđun en doğal olduđu ortam olan oyunda, eğitim daha kalıcı ve çok daha kolay yapılabilir (Akyel, 2011). Tüm bunlardan hareketle mademki çocuk oyun ile öğrenebiliyor o halde ona özgü oyun haline getirilen eğitim durumları hazırlanmalıdır. Bu sayede çocuđu zorlamadan, süreçten zevk almasını sağlayacak bir öğretim yapmak mümkün olabilir (Ulutař, 2011b).

2.10. OYUN ÖĞRENME İLİŐKİSİ

Oyun, geçmişten günümüze kadar hem eğitim hem de eğlence aracı olarak kullanılmıştır. Oyun, Maslow tarafından geliştirilen ihtiyaçlar hiyerarşisi basamaklarından olan sevgi ve ait olma basamağında önemli bir yere sahiptir. Bu açıdan bakıldığında oyun, çocuđun öğrenmesini destekleyen, etkili ve kalıcı öğrenmeler gerçekleřtirmesine yardımcı olan ve çocuk için büyük önem taşıyan bir yol olarak kullanılabilir. Öğrenme üzerinde önemli etkenlerden biri de motivasyondur. Günümüz dünyasında çocuklarda en çok rastlanan durumlardan biri olan dikkat ve motivasyon eksikliđi karşısında eğitim

ortamlarında farklı uyarıcılar kullanılması bir gereklilik haline dönüşmüştür. Öğrencilerin motivasyonlarını artırmada içinde bolca motivasyon unsuru barındıran oyunlar tercih edilebilir (Senemoğlu, 2004).

Çocuklara birçok faydası bulunan oyun kendiliğinden ortaya çıkan bir öğrenme aracı olarak tanımlanmasının yanı sıra bir dönem çocukların fazla enerjilerini atarak yaramazlık yapmalarının önüne geçmede kullanılıyordu. Günümüzde ise artık oyun bir öğretim yöntemi olarak karşımıza çıkmaktadır (Yavuzer, 2003). Yapılan araştırmalardan yola çıkarak söyleyebiliriz ki oyun yoluyla çocuğun doğal ortamında yapılan öğretim faaliyetlerinde bilgilerin kalıcılığı bir hayli yüksek ve yapılan öğretim faaliyetleri ise bir hayli etkilidir (Kılıçaslan, 2021; Ok, 2023; Pehlivan, 2011; Şahin Unat, 2023).

Oyun, çocukları fiziksel ve psikolojik yönlerden rahatlatarak öğrenmeye hazır hale getirir (MEB, 2013:47). Oyunun çocuğa sunduğu rahat ortam sayesinde çocuk, öğretim faaliyetinde dikkatini toplayabilmekte ve edindiği bilgileri zihninde yapılandırabilmektedir (Babayiğit, 2016:78-79). Öğrencinin içsel kontrolünün ve motivasyon seviyesinin artmasına yardımcı olan oyun güçlü öğrenmelerin gerçekleşmesine önayak olur. Motivasyonun artmasına bağlı olarak artan kalıcı bilgi ve öğrenme isteği öğrenci başarısını üst bir noktaya taşır. Öğrenci bir işi severek yaptığı takdirde gerçek kapasitesini ortaya koyar. Bir işin öğrenci tarafından severek yapılmasının yolu da oyun ile öğretim yönteminden geçmektedir. Öğrencinin oyun esnasında bütün duyularının açık olması ve kendisinin sürece aktif olarak katılım sağlaması da yine öğrenme üzerinde etkilidir. Sonuç olarak öğretmenlerin öğrenme ortamlarını öğrencilerin ilgilerini çekecek şekilde planlamaları, derslerinde öğretim aracı olarak oyunları kullanmaları öğrenme üzerinde etkili olacaktır (Pehlivan, 2011).

2.11. OYUNLA KAVRAM ÖĞRETİMİ

Kavram öğretimini kolaylaştırmak adına birçok yöntem kullanılmaktadır. Bunlardan biri ve belki de en önemlisi oyun yöntemi olabilir (Akkuş ve Aslan, 2013:63). Çünkü oyun “*çocuğun doğal bir parçasıdır*” (Yolageldi ve Arıkan, 2011:221). Ayrıca birçok uzman oyunla ilgili olarak boş zaman dolduran bir aktivite olmasından ziyade eğitim aracı olarak eğitsel değere sahip olduğunu vurgulamıştır (Uberman, 1998:21).

Oyun oynarken çocuğun zihni aktiftir. Farkında olmadan çevresindeki eşyaları tanır, yeni kavramlar öğrenir ve bu öğrendiği yeni kavramları eskileriyle karşılaştırarak işlevlerini anlama gayretinde bulunur. Buradan hareketle kavram öğreniminin önemli bir kısmının çocukluk yıllarına denk geldiğini söylemek yanlış olmaz. Çevreyle iletişim kurabilmek için çocuğun birtakım kavramları bilmesi şarttır. Çocuğun hayatında önemli bir yere sahip olan

oyun bu kavramların öğrenilmesine uygun ortamlar oluşturabilir (Atasoy, 2019).

Sosyal bilimler içerisinde yer alan konu ve kavramların kazanılması yaşantı ve olgunlaşma faktörleri ile doğrudan ilgili bir durumdur. Çünkü zorlu bir süreç olan kavram öğrenme üzerinde, eğitim öğretim faaliyetleri sırasında işlenen konu ve içeriklerin aşamalılığı, somut veya soyut öğeler içermesi, konu alanı ve yaşantılar arasında benzerliklerin olup olmaması ayrıca öğrencinin olgunlaşma düzeyine de bağlı olarak farklılık gösterebilir (Akyürek, 2004). Bu açıdan bakıldığında öğretmenin öğretecek olan kavramla öğrenciyi karşı karşıya getirmesi ilgili kavramın öğrencinin hayatında anlam bulması o kavramın öğrenilmesi üzerinde etkilidir denilebilir.

Kavram öğretimini kolaylaştıran yöntemlerden biri de oyundur. Oyun sayesinde öğrenci için gerekli olan birçok kavram öğretilmektedir. Kalıcı öğrenmelerin gerçekleşmesinde oyun önemli bir yer tutar. Ders ortamında çekingen davranan veya korkan öğrencilerin derse aktif olarak katılmaları, korkularını yenmeleri girişimci bir tavır sahibi olmalarında oyun önemli bir yere sahiptir (Savaş, 2014).

Sonuç olarak söyleyebiliriz ki motivasyonu ve güdülenmeyi artırarak sınıf ortamının resmiyetini yumuşatıp ortamı daha eğlenceli bir hale getiren oyun yöntemi kavram yanılgılarından uzak, ezberin olmadığı, aktif katılımın arttığı bir öğrenme ortamı sunarak kavram öğretimine katkı sağlayabilir.

2.12. OYUNLA ÖĞRETİM YÖNTEMİNİN SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE KULLANIMI

Sosyal bilgiler, öğrencinin hayatının hemen hemen her noktasında karşısına çıkabilecek bir derstir. Bireyin hayal dünyasında olup bitenin yansıması olan oyun, temelde bilişsel yetileri harekete geçiren insanı düşünmeye zorlayan ve günlük hayatta kullanılan pratikleri geliştirmeyi hedefleyen bir etkinliktir (Karadeniz ve Er, 2022:28).

Oyunu eğitim faaliyetlerinin içine katmak ve süreci öğrenciler için daha zevkli bir hale dönüştürmek eğitici oyunlarla mümkün olabilmektedir (Işılak ve Durmuş, 2008:71). Oyunun eğitim faaliyetleri içerisinde kullanıldığı bilinen bir gerçektir bu sayede öğretim faaliyetleri daha verimli bir hâl almaktadır (Pehlivan, 2011:67). Sosyal bilgiler dersi, doğası gereği sözel içeriklere sahip bir ders olması ve özellikle içerisindeki konuların, olguların ve kavramların çoğunun soyut olmasından dolayı bu ders kapsamında yer alan konu ve kavramların öğretilmesinde öğrencilerin aktif katılımlarının önemi yadsınamaz bir gerçektir. Öğrencinin derste aktif olamadığı durumlarda ise yine bu ders kapsamında öğretecek olan

konu ve kavramların öğrenci açısından bakıldığında öğrenilmesi, kalıcılığının yüksek olması, anlaşılabilirliği hususlarında birtakım eksiklikler yaşanabilir. Bu durumda sosyal bilgiler derslerinde oyun yönteminin kullanılması bu eksikliklerin giderilmesinde aktif rol oynayabilir (Korcu, 2019:40). Ayrıca oyunla öğretim bir yöntem olarak öğretmenin işini de kolaylaştırabilir. Burada dikkat edilmesi gereken en önemli husus ise öğretimi yapılacak olan konu veya kavrama ilişkin zaman kaybını önleyerek öğretmenin hedefe ulaşmasını sağlayacak kazanımlara uygun oyunların tercih edilmesidir (Koç, 2020).

2.13. KONU İLE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Bu başlık altında oyun ile öğretim yönteminin kullanıldığı yurt içi ve yurt dışında yapılan çalışmalara ve bunlara ek olarak oyun ve coğrafya bağlamında yapılan çalışmalara yer verilmiştir.

2.13.1. Konuyla İlgili Yurt İçinde Yapılan Çalışmalar

Karabacak (1996). “*Eğitsel Oyunların Sosyal Bilgiler Dersinde Öğrencilerin Erişi Düzeyine Etkisi*” başlıklı yüksek lisans tezinde 46 öğrenci ile deneysel bir çalışma yürütmüştür. Deney ve kontrol grubu olmak iki gruba yürütülen bu çalışmada deney grubuna eğitsel oyunlar kullanılarak öğretim uygulanmış, kontrol grubuna ise bir müdahalede bulunmamıştır. Araştırma kapsamında çalışma grubundaki öğrencilere çalışmaya başlamadan önce bir ön test ve çalışma sonrasında bir son test uygulaması yapmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre eğitsel oyunların kullanıldığı deney grubu ile kontrol grubu arasında erişim düzeyinde anlamlı bir farklılık olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Pehlivan (1997), “*Sosyal Bilgiler Dersinde Örnek Olay ve Oyun Yoluyla Öğretimin Öğrenme Düzeylerine Etkisi*” başlıklı doktora tezinde araştırma grubu 4. sınıfta öğrenim gören öğrenciler arasından belirlenmiştir. Çalışma; geleneksel öğretim, örnek olay yoluyla öğretim ve oyunla öğretim yöntemi olmak üzere farklı öğretim yöntemlerinin kullanıldığı üç gruba sürdürülmüş çalışma sonunda oyun yoluyla öğretimin geleneksel ve örnek oyun yoluyla yapılan öğretime göre daha etkili olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

Demirci (2004), “*İlkokul I. Kademedeki Öğretmen Görüşleri Çerçevesinde Oyunla Eğitimin Önemi*” başlıklı yüksek lisans tezinin araştırma grubu ilkokulda görev yapan 157 öğretmen oluşturmaktadır. Bu çalışmada ilkokulda oyunun önemi belirlenmeye çalışılmıştır. Uygulanan anket sonrası veriler SPSS ile analiz edilmiştir. Araştırma sonucunda öğretmenlerin oyunla öğretim konusunda yeterli kaynaklarının olmadığı, bireysel gelişimlerine yönelik olan kaynakları takip etmedikleri ve bu konuyla ilgili olarak yeterince

ders almadıkları sonuçlarına ulaşılmıştır. Ayrıca oyunla eğitim noktasında oyunun öğrenmeyi ve işbirliğini geliştirdiği, oyunla öğretimin öğrenciyi tanımada en iyi yol olduğu ve başarıyı olumlu etkilediği sonuçlarına varılmıştır.

Altınbulak, Emir ve Avcı (2006), “*Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyunların Erişime ve Kalıcılığa Etkisi*” isimli çalışmasında araştırma grubu 5. sınıfta öğrenim gören öğrencilerinden oluşmaktadır. Sosyal bilgiler dersi kapsamında deneysel bir çalışma olan bu çalışmada deney grubunda dersler eğitsel oyunlar kullanılarak anlatılırken kontrol grubunda ise geleneksel öğretim yöntemi tercih edilmiştir. İki grup arasındaki sonuçlar kıyaslandığında eğitsel oyun kullanarak öğretim yapılan grupta yer alan öğrencilerin derslere daha aktif olarak katıldıkları ve derse karşı olan ilgilerinin arttığı gibi sonuçlara ulaşılmıştır.

Hanbaba (2011), “*Oyunla Öğretim Yönteminin İlköğretim 3. Sınıf Öğrencilerinin Hayat Bilgisi Dersi Başarısı ve Tutumuna Etkisi*” başlıklı yüksek lisans çalışmasında araştırma grubu 3. Sınıfta öğrenim gören 62 öğrenciden oluşmaktadır. Deneysel bir çalışma olan bu çalışmada öğrencilerin bir kısmı deney grubu bir kısmı ise kontrol grubu olarak ikiye ayrılmıştır. Bu çalışmada 3. Sınıf hayat bilgisi derslerinde oyun kullanımının başarı ve tutum üzerindeki etkisini incelemek amaçlanmıştır. Deney grubunda oyunla öğretim yöntemi kullanılırken kontrol grubunda ise geleneksel öğretim yöntemi kullanılmış ve çalışma sonucunda gruplardan elde edilen veriler kıyaslanmıştır. Deney grubunun kontrol grubuna nazaran anlamlı derecede daha başarılı olduğu ve derse katılım düzeylerinin anlamlı derecede yüksek çıktığı sonuçlarına ulaşılmıştır.

Akkuş ve Aslan (2013), “*Sosyal Bilgiler Dersinde Oyunla Öğretimin Kavram Öğretimine Etkisi*” isimli çalışmasında çalışma grubu; deney grubu 27, kontrol grubu ise 30 kişi olmak toplam 57 öğrenciden oluşmaktadır. Deneysel desenin kullanıldığı bu çalışmada ön test ve son test modeli uygulanmıştır. Deney grubu öğrencilerine oyunla öğretim yapılırken kontrol grubu öğrencilerine geleneksel öğretim yöntemleri uygulanmıştır. Çalışmada “t- testi” kullanılmış ve deney grubu ile kontrol grubu arası anlamlı bir farklılığın olup olmadığına bakılmıştır. Araştırma sonunda test sonuçları karşılaştırıldığında deney grubunda yer alan öğrenciler ile kontrol grubunda yer alan öğrenciler arasında deney grubu öğrencileri lehine anlamlı bir başarı farkı olduğu sonucuna varılmıştır.

Yeşilkaya (2013), “*7. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Zaman İçinde Bilim Ünitesinin Eğitsel Oyun Yöntemi ile Öğretimi*” isimli yüksek lisans tez çalışmasında çalışma grubu 7. Sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır. Çalışmada deneysel desen kullanılmıştır. Ön test ve son test sonuçları karşılaştırıldığında sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyun kullanımının başarı ve

kalicılık üzerinde ve öğrencilerin derse karşı tutumlarını olumlu yönde etkilediği ve motivasyonlarını artırdığı gibi sonuçlara ulaşılmıştır. Bu çalışmada eğitsel oyun yönteminin; bilgileri somutlaştırarak kalıcı hale getirebileceği, öğrenilen bilgilerin hatırd tutabilme süresini uzatabileceği ve öğrencilerin derse karşı ilgilerini artırabileceği belirtilmiştir.

Savaş (2014), “*Oyunla Öğretim Yönteminin Başarı ve Kalıcılık Üzerindeki Etkisi*” isimli yüksek lisans tez çalışmasında çalışma grubu 5. ve 6. sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır. Ön test- son test ve kontrol gruplu deneysel desenin kullanıldığı bu çalışmada deney grubunda oyunla öğretim yöntemi kullanılırken kontrol grubuna ise geleneksel öğretim yöntemi kullanılmıştır. Araştırma sonucunda oyunla öğretim yönteminin kullanıldığı deney grubu ile kontrol grubu arasında deney grubu lehine başarı ve bilgilerin kalıcılığı yönünden olumlu anlamda bir sonuç çıktığı görülmüştür. Ayrıca çalışmada kullanılan öğrenci günlükleri analizlerinden hareketle öğrencilerin oyunla öğretim faaliyetleri sırasında süreçte eğlendikleri heyecanlandıkları, sevindikleri gibi sonuçlara ulaşılmıştır. Oyun öğretim faaliyetleri ile sosyal bilgiler dersine karşı ilgi ve isteklerinin arttığı, dersi yürüten öğretmene karşı sevgilerinin arttığı ve bu faaliyetlerde yeni bilgiler öğrendikleri ortaya konmuştur.

Karabağ ve Aydoğan (2015), “*Oyun Yöntemiyle Tarih Öğretiminin Öğrenci Erişisine ve Kalıcılığına Etkisi*” isimli araştırmanın çalışma grubu 57 öğrenciden oluşmaktadır. Yarı deneysel yöntemin kullanıldığı bu çalışmada ön test son test kalıcılık testi kontrol gruplu model kullanılmıştır. Deney grubuna oyunla öğretim yapılmış kontrol grubuna ise geleneksel yöntemle öğretim yapılmıştır. Araştırma sonucunda deney grubu lehine öğrenilen bilgilerin erişimi ve kalıcılık düzeyinin daha yüksek olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

Yıldırım (2018), “*Oyunlaştırmanın 5. Sınıf Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersi Öğrenme Başarıları Üzerindeki Etkisinin Oyunlaştırılmış Testlerle Sınanması*” isimli yüksek lisans tez çalışmasında araştırma grubu 5. Sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır. Deneysel desenin kullanıldığı bu çalışmada deney grubunda 33, kontrol grubunda ise 35 öğrenci olmak üzere toplam 68 öğrenci bulunmaktadır. Araştırmanın amacı 5. Sınıf sosyal bilgiler dersinde oyunlaştırmanın öğrenci başarısına etkisi olarak belirtilmiştir. “Bölgeleri Tanıyalım” ünitesi “İklimin İnsan Faaliyetlerine Etkisi” konusu ile ilgili başarı testi, ölçek ve ders planı oyunlaştırılarak hazırlanmış ve uygulanmıştır. Araştırma sonucunda kontrol grubunda anlamlı bir farklılığın olmadığı farkların ise öğrencilerin zaman yönetimlerinden kaynaklanan tutum değişikliğinden ileri geldiği ifade edilmiştir.

Korcu (2019), “*Sosyal Bilgiler Dersi Tarih Konularının Öğretiminde Oyunla Öğretim Uygulamaları*” isimli yüksek lisans tez çalışmasında araştırma grubu 6. ve 7. sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır. “Kültür ve Miras” ünitesinde oyunla öğretim yöntemi uygulanmış, bu yöntemin öğrenciler üzerindeki başarı ve kalıcılık etkisi incelenmiştir. Yarı deneysel yöntemin kullanıldığı bu çalışmada ön test-son test ve kontrol gruplu model kullanılmış ve araştırma sonucunda deney grubu verilerinin kontrol grubu verine göre pozitif anlamda yüksek çıktığı; oyunla öğretimin başarı ve kalıcılık üzerinde olumlu katkı sağladığı sonuçlarına ulaşılmıştır.

Erkan (2019), “*İlkokul 4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyun ve Dijital Oyun Öğretiminin Öğrencilerinin Başarı ve Tutumlarına Etkisi*” isimli yüksek lisans tez çalışmasında araştırma grubu 4. Sınıf öğrencisi olan 36 kişiden oluşmaktadır. Araştırmada deneysel desen kullanılmıştır. Deney grubunda dersler oyun yöntemi ile kontrol grubunda ise düz anlatım yöntemiyle işlenmiştir. Araştırma sonucunda deney grubu ve kontrol grubunun ilk-test ve son-test puanları arasında anlamlı bir farklılık ortaya çıkarken iki grubun son-test puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Öğrenci tutumları açısından bakıldığında deney ve kontrol grupları arasında anlamlı bir fark olmadığı sonucuna ulaşılırken tutum ölçeği son-testinde deney grubuna yönelik pozitif bir farklılık tespit edilmiştir.

Çalışkan ve Biter (2019), “*Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunlarla Değerler Eğitimi: Bir Eylem Araştırması*” isimli yüksek lisans tez çalışmasında çalışma grubu 7. Sınıfta öğrenim gören 26 öğrenciden oluşmaktadır. Eylem araştırması yönteminin kullanıldığı bu çalışmada değerlerle ilgili eğitsel oyunlar tasarlanarak uygulanmıştır. Çalışma kapsamında eğitsel oyunların değerler öğretimi üzerindeki etkisi incelenmiştir. Araştırma sonucunda eğitsel oyunlarla yapılan öğretim faaliyetlerinin öğrenme süreci üzerinde pozitif yönde bir etki ettiği sonucuna varılmıştır. Sosyal bilgiler dersi kapsamında eğitsel oyunlarla yapılan eğitim sürecinde özgürlük, farklılıklara saygı, sorumluluk gibi değerlerin gelişmesinin yanı sıra öğrencilerin derse karşı olumlu tutum geliştirmeleri ve bilgilerin kalıcı olması hususlarında da destekleyici bir unsur olduğu sonuçlarına varılmıştır.

Kılıçaslan (2021), “*İlkokul 4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Oyunla Kavram Öğretimine Yönelik Bir Eylem Araştırması*” isimli yüksek lisans tez çalışmasında araştırma grubu 4. Sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır. Nitel araştırma yöntemlerinden eylem araştırması yönteminin kullanıldığı bu çalışmada öğretilmek istenen konu ve kavramların öğretilmesi sürecinde oyunlar kullanılmıştır. Oyunla öğretim yöntemi ile ilgili olarak

öğrenci görüşleri saptanmaya çalışılmış bu doğrultuda yarı yapılandırılmış görüme formundan yararlanılmıştır. Ayrıca araştırma sürecinde tutulan araştırmacı notları, araştırmacının tutmuş olduğu günlük notlar, araştırma sürecinde öğrencilerin oluşturduğu dokümanlar, çalışmada kullanılan testler ve zihin haritalarından da elde edilen veriler analiz edilmek suretiyle istifade edilmiştir. Çalışma sonucunda oyunla yapılan öğretim sürecinin etkili olduğu ve kalıcı öğrenmeler sağladığı ve diğer derslerde de kullanılabilceği gibi sonuçlara ulaşılmıştır.

Karataş (2021), “*İlköğretim Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyun Kullanımına Yönelik Öğretmen Görüşleri*” isimli yüksek lisans tez çalışmasında araştırma grubu Millî Eğitim Bakanlığına bağlı okullarda görev yapan 30 sosyal bilgiler öğretmeninden oluşmaktadır. Katılımcılara görüşme formu kullanarak verilerin toplandığı çalışma sonucunda katılımcıların oyun kavramını anlamsal olarak bildikleri ancak sınıf ortamında müfredatın yoğun olmasından kaynaklı zaman yetersizliği nedeniyle bu durumun derslerde eğitsel oyun kullanımını zorlaştırdığı gibi sonuçlara ulaşılmıştır. Ayrıca eğitsel oyunların öğrenen ve öğretene açısından faydaları olduğu gibi sınırlılıkları ve zorluklarının da olduğu sonuçlarına varılmıştır.

Sarıoğlu ve Çoban (2021), “*Birleştirilmiş Sınıflarda Oyunla Coğrafya Öğretimi Hakkında Öğretmen Görüşleri*” isimli araştırmasında çalışma grubu birleştirilmiş sınıflarda görev yapan 40 öğretmenden oluşmaktadır. Nitel araştırma yöntemlerinden faydalanılan bu çalışmada fenomenolojik (olgubilim) deseni kullanılmıştır. Araştırma kapsamında sosyal bilgiler dersinde birleştirilmiş sınıf öğretmenleri tarafından eğitsel oyun kullanımı incelenmiştir. Verilerin toplanması sürecinde yapılandırılmış mülakat formlarından yararlanılmış, elde edilen veriler incelendiğinde eğitsel oyunların öğrencilerin gelişim alanlarına ve derslerine olumlu etki ettiği sonuçlarına ulaşılmıştır.

Nigar (2022), *Oyun Temelli Coğrafya Öğretiminde Minecraftedu*” isimli yüksek lisans tez çalışmasında araştırma grubu 9. sınıfta öğrenim gören 32 öğrenciden oluşmaktadır. Araştırma kapsamında nitel ve nicel verilerden yararlanılmıştır. Araştırmanın amacı doğrultusunda ilgili yaş grubunda popüler bir oyun olan minecraftedu isimli oyunun coğrafya kavramlarının öğretimi üzerindeki etkisinin incelenmesidir. Araştırma sonucunda minecraftedu isimli oyunun coğrafya kavramlarının öğretiminde öğrenciyi aktif kılarak olumlu bir etki ettiği sonucuna varılmıştır.

Şahin Unat (2023), “*4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Oyunla Öğretim Etkinliklerinin Öğrenci Açısından İncelenmesi: Bir Eylem Araştırması*” isimli yüksek lisans tez

çalışmasında araştırma grubu 4. sınıfta öğrenim gören 30 öğrenciden oluşmaktadır. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden eylem araştırması deseninden faydalanılmıştır. Araştırma kapsamında veriler tutum ölçeği, başarı testi, öğrenci günlüğü, çalışma yaprağı ve eğitsel oyunlar kullanılarak elde edilmiştir. Araştırma sonuçlarına göre akademik başarı testi ve tutum ölçeği ön test ve son test uygulamaları arasında anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir.

Altunel ve Karasu Avcı (2024), “*Eğitsel Oyunlar Yoluyla Sosyal Bilgiler Dersinde Kök Değerlerin Kazandırılması: Bir Eylem Araştırması*” isimli çalışmasında araştırma grubu 7. sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden eylem araştırması deseni kullanılmıştır. Araştırma kapsamında veriler; gözlem, video kaydı, araştırmacı günlüğü, öğrenci günlüğü, odak grup görüşmeleri ve çalışma öncesinde ve sonrasında kullanılan algı metinlerinden faydalanılmıştır. Araştırma sonucunda kök değerlerin tanınmasında eğitsel oyunların olumlu katkılarının olduğu ortaya konulmuştur.

Yukarıda konu ile ilgili yapılan ulusal çalışmalar incelendiğinde hayat bilgisi, sosyal bilgiler ve coğrafya derslerinde yer alan bazı konu ve kavramların öğretiminde eğitsel oyun ve dijital oyunlar kullanılarak başarı ve kalıcılık üzerindeki etkisi incelenmiştir. Çoğunlukla eğitsel oyun kullanılarak yapılan çalışmalarda nitel araştırma yöntemlerinden biri olan eylem araştırması deseninin kullanıldığı görülmektedir. Yapılan çalışmalardan yola çıkarak oyun ile öğretim yönteminin başarı ve kalıcılık üzerinde olumlu katkılar sağladığı sonucuna varılmıştır.

2.13.2. Konuyla İlgili Yurtdışında Yapılan Çalışmalar

Magnacca (2013), “*Sosyal Bilgiler Dersinde Oyun Temelli Öğrenme*” isimli çalışmada geleneksel öğretim yöntemlerine kıyasla sosyal bilgiler dersinde bilgisayar destekli oyun temelli bir öğretimin öğrenci başarısı üzerindeki etkisi incelenmiştir. Araştırma da örneklem olarak 6. Sınıf öğrencileri kullanılırken araştırmacı deney grubunun içsel motivasyonunu belirlemek için başarı testinin yanı sıra İçsel Motivasyon Anketi’ni de uygulamıştır. Araştırma sonucunda bilgisayar tabanlı öğretim yöntemi kullanarak dış dünya ile ilgili dersleri planlarken eğitimciler tarafından rehberlik etmesi amacıyla kullanılabilceği sonucuna varılmıştır.

Mahdavi Nasab (2017), “*Beşinci Sınıf Sosyal Bilgiler Dersine Dayalı Bir Eğitici Oyun tasarımı ve Denemesi*” isimli çalışmada deneysel yöntem kullanılmıştır. 5. Sınıf düzeyinde 50 kişiden oluşan araştırma grubuna araştırmacı tarafından geliştirilen oyun oynatılmıştır. 5. Sınıf Sosyal Bilgiler ders kitabında yer alan “İran’ın Komşuları” konusu ile

ilgili hazırlanan oyunda deney grubunun kontrol grubuna göre daha iyi öğrendiği sonucuna ulaşılmıştır.

Jančić ve Hus (2018), “*Oyunlarla Sosyal Bilgiler Öğretimi*” isimli çalışmasında ilkokul düzeyinde oyun kullanılarak yapılan öğretim faaliyetlerinin etkilerini belirlemek için anket ile verileri toplamıştır. Yapılan araştırmanın sonucuna göre sosyal bilgiler derslerinde öğretmenlerin oyun temelli öğrenme ve didaktik oyunları nadiren kullandıkları, öğrenciler tarafından oyun temelli öğrenmenin sevildiği ancak öğretmenler tarafından sosyal bilgiler derslerinde çok az tercih edildiği sonuçlarına ulaşılmıştır.

Staftel, Pass ve Schabel (2016), “*Ergenler İçin Matematik Oyunları*” isimli çalışmalarını Carlos isimli bir öğrenci üzerinden çalışmalarını yürütmüş okul kültürü gelişmemiş olan Carlos okula uyum ve akranlarıyla iyi geçinme noktasında sorunlar yaşayan bir öğrenci profiline sahiptir. Carlos’ta bulunan sorunların giderilmesi noktasında oyun ile öğretim yönteminin etkili olduğu ve onun okul kültürüne uyum sağladığı gözlemlenmiştir.

Brezovszky, vd. (2019), “*Oyun Tabanlı Öğrenme Ortamının Öğrencilerin Matematik Dersindeki Sayı Bilgisine Etkisi*” isimli çalışmasında matematik dersinde eğitsel oyunların sayı (rakam) bilgisi edinimine olan etkisi araştırılmıştır. Yapılan çalışmanın sonucuna göre oyunla öğretim faaliyetlerinin kullanıldığı deney grubunda sayı bilgisi edinim düzeyinin anlamlı düzeyde yüksek olduğu verisine ulaşılmıştır.

Partovi ve Razavi (2019), “*Oyun Tabanlı Öğrenmenin İlkokul Öğrencilerinin Akademik Başarı ve Motivasyonuna Etkisi*” isimli çalışmasında oyun tabanlı öğrenmenin akademik başarı ve motivasyon üzerine olan etkisini araştırmış ve çalışma sonucunda ilkokul öğrencileri üzerinde oyun tabanlı öğretim uygulamalarının akademik başarı ve motivasyonları üzerinde olumlu katkı sağladığı sonucuna varılmıştır.

Yukarıda konu ile ilgili yapılan uluslararası çalışmalar incelendiğinde sosyal bilgiler ve matematik derslerinde oyun ile öğretim faaliyetlerinin etkileri üzerinde durulduğu görülmektedir. Araştırma sonuçlarına göre oyun ile öğretim faaliyetlerinin öğrenme, motivasyon, uyum ve akademik başarı üzerinde olumlu katkılar sağladığı sonuçlarına varılmıştır.

2.13.3. Coğrafya ve Oyun ilişkisi Bağlamında Yapılan Çalışmalar

Bu başlık altında aşağıda verilen Türkiye’de coğrafya ve oyun ilişkisi kapsamında yapılan; 15 yüksek lisans tezi, 2 doktora tezi, 8 makale, 14 bildiri, 6 kitap ve 2 kitap bölümü

olmak üzere toplam 47 adet çalışma incelendiğinde, çalışmaların büyük çoğunluğunun yüksek lisans ve bildiri türünde olduğu doktora tezi ve kitap bölümü türünde yapılan çalışmaların ise en az olduğu görülmektedir. Burada bu çalışmalara yer verilmesinin asıl amacı; Türkiye’de coğrafya öğretiminde oyun kullanımına yönelik farklı türlerde ve farklı ders içerikleri kapsamında yapılan çalışmaları okuyucuya sunarak özellikle sosyal bilgiler dersinde coğrafya kavramlarının öğretiminde oyun ile öğretim yönteminin ne derece tercih edildiğini ortaya koymak ve bu çalışmanın ilgili literatürdeki yerini göstermektir.

A. Yüksek Lisans Tezi

- Avcı, M. (2013). *Coğrafya dersinde oryantiring uygulamasına yönelik öğrenci görüşleri*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Ayuldeş, M. (2020). *Sosyal bilgiler öğretiminde oryantiring uygulamalarının ilköğretim 6. sınıf öğrencilerinin akademik başarı ve harita okuryazarlık düzeylerine etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). Trabzon Üniversitesi/Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Trabzon.
- Çakmak, Ç. (2023) *Oyunlaştırılmış kısa sınav uygulamasındaki telafi etme oyun elementinin 3.sınıf öğrencilerinin hayat bilgisi dersi akademik başarısına etkisi ve öğrenci görüşlerinin incelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). Bahçeşehir Üniversitesi/ Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Ercanlı, D. (1997). *İlköğretim okullarının 4. sınıflarında dünyamız ve gökyüzü ünitesinin öğretilmesinde oyun ve modellerin başarıya etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi/ Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Erkan, A. (2019). *İlkokul 4. sınıf sosyal bilgiler dersinde kullanılan eğitsel oyun ve dijital oyun öğretiminin öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). Fırat Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Elâzığ.
- Hanbaba, B. (2011). *Oyunla öğretim yönteminin ilköğretim 3. sınıf öğrencilerinin hayat bilgisi dersi başarısı ve tutumuna etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). Sakarya Üniversitesi/ Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- Karabacak, N. (1996). *Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların öğrencilerin erişti*

düzeyine etkisi. (Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi/ Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Kılıçarslan, H. (2021). *İlkokul 4. sınıf sosyal bilgiler dersinde oyunla kavram öğretimine yönelik bir eylem araştırması.* (Yüksek Lisans Tezi). Eskişehir Osmangazi Üniversitesi/ Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Koka, V. (2018). *Sosyal bilgiler dersinde kullanılan bilgisayar destekli eğitsel oyunların öğrencilerin ders başarısına olan etkisi.* (Yüksek Lisans Tezi). İnönü Üniversitesi/ Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Nigar, O. (2022). *Oyun temelli coğrafya öğretiminde minecraftedu.* (Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi/ Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Ok, M.B. (2023). *6. sınıf sosyal bilgiler dersindeki bazı coğrafya kavramlarının öğretilmesinde eğitici oyunların etkisi.* (Yüksek Lisans Tezi). Tokat Gazi Osman Paşa Üniversitesi/ Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Tokat.
- Yılmaz, S., E. (2022). *Hayat bilgisi dersinde eğitsel oyun temelli etkinliklerin öğrencilerin akademik başarı, tutum ve motivasyon düzeylerine etkisinin incelenmesi.* (Yüksek Lisans Tezi). Atatürk Üniversitesi/ Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Yiğit, T. (2020). *Sosyal bilgiler dersinde öğrencilerin mekânsal düşünme becerilerine oryantiring uygulamalarının etkisi.* (Yüksek Lisans Tezi). Kastamonu Üniversitesi, Kastamonu.
- Yurt, E. (2007). *Eğitsel oyun tekniği ile fen öğretimi ve yeni ilköğretim müfredatındaki yeri ve önemi.* (Yüksek Lisans Tezi). Muğla Üniversitesi/ Fen Bilimleri Enstitüsü, Muğla.
- Kayhan, E. (2024). *Hayat bilgisi dersinde eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarı ve tutumlarına etkisi.* (Yüksek Lisans Tezi). Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kırşehir.

B. Doktora Tezi

- Adanalı, R. (2018). *Geocaching oyunu ile desteklenmiş probleme dayalı öğrenmenin doğal afetler konusunun öğretimine etkisi.* (Doktora Tezi). Amasya Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Amasya.
- Çoban, M. (2017). *Üç boyutlu oyunla yapılan deprem eğitiminin ilkokul*

öğrencilerinin akademik başarıları ile motivasyonlarına etkisi ve öğrencilerin görüşleri. (Doktora tezi). Atatürk Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.

C. Makale

- Adanalı, R. (2019). Konum tabanlı bir coğrafya oyunu: yer-kutu-keşfet (instructional geocaching). *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 20, 339-361.
- Candan, G. (2019). Coğrafya eğitiminde oryantiring etkinliklerinin kullanılması. *Coğrafya Eğitim Derneği*, 2, 19-26.
- Doğan, E. ve Koç, H. (2017). Sosyal bilgiler dersinde deprem konusunun dijital oyunla öğretiminin akademik başarıya etkisi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2017(8), 90-100.
- İmamoğlu, M. ve İmamoğlu, A. (2018). Oryantiring sporunun ortaöğretim coğrafya ve beden eğitimi ve spor derslerinin kazanımlarına etkisi. *Kesit Akademi Dergisi*, 16, 198-207.
- Kaya, S. ve Elgün, A. (2015). Eğitsel oyunlar ile desteklenmiş fen öğretiminin ilkokul öğrencilerinin akademik başarısına etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 23(1), 329-342.
- Ören Şaşmaz, F. ve Avcı Erduran, D. (2004). Eğitimsel oyunla öğretimin fen bilgisi dersi "güneş sistemi ve gezegenler" konusunda akademik başarı üzerine etkisi. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (18), 67-76.
- Sarıoğlu, C. ve Çoban, A. (2021). Birleştirilmiş sınıflarda oyunla coğrafya öğretimi hakkında öğretmen görüşleri. *Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 10(1), 147-168.
- Ursavaş, N. ve Genç, O. (2021). "İnanılmaz yolculuk" eğitsel oyunu ile ortaokul öğrencilerinin su döngüsü ile ilgili bilgi düzeylerinin geliştirilmesi. *Fen Bilimleri Öğretimi Dergisi*, 9 (1), 38-57.

D. Bildiri

- Adanalı, R. ve Alım, M., (2017). *Geocaching oyunu ile desteklenmiş probleme dayalı öğretim yöntemine yönelik öğretmen adaylarının görüşleri*. Türk Coğrafya Kurumu 75. Yıl Uluslararası Kongresi, Ankara.
- Adanalı, R. ve Göçen Kabaran, G., (2019). *Sınıf dışında coğrafya eğitimi: karekod*

- destekli scavenger hunt oyunu*. Uluslararası Coğrafya Eğitimi Kongresi (UCEK 2019), Eskişehir.
- Adanalı, R., (2019). *Earthcaching oyununun yer bilimleri ve coğrafya eğitimindeki potansiyelleri*. II. Uluslararası Coğrafya Eğitimi Kongresi (UCEK 2019), Eskişehir.
 - Adanalı, R., (2019). *Karekod destekli sınıf dışı mobil oyunlarla harita becerilerinin geliştirilmesi*. Ders tasarım atölyesi, Uluslararası Coğrafya Eğitimi Kongresi (UCEK 2019), Eskişehir.
 - Adanalı, R., (2020). *Müze ve kütüphanelerde konum tabanlı mobil oyunlar: geocaching, scavenger hunt, actionbound*. Uluslararası Pegem Eğitim Kongresi (2020 Ipcedu E-Conference), Diyarbakır.
 - Adanalı, R., (2020). *Sınıf dışı eğitimde alternatif yaklaşımlar: letterboxing oyunu*. VII th International Eurasianeducational Research Congress (Ejer 2020), Muğla.
 - Adanalı, R., (2021). *Afetler ve sürdürülebilir kalkınma eğitiminde ciddi oyunlar*. Üçüncü Uluslararası Coğrafya Eğitimi Kongresi (UCEK 2021- 14-17 Ekim 2021), Sivas.
 - Akdoğan, E. M., Ocak, Ş. E. ve Çiydem, E. (2014). *6. sınıf ülkemizin kaynakları ünitesindeki kavramların öğretiminde tabu oyununun etkililiği üzerine bir çalışma*. [Özet]. C. Öztürk (Ed.). Uluslararası Sosyal Bilgiler Eğitimi Sempozyumu: 28-30 Nisan 2014 – Ankara: Bildiriler (s. 6). Ankara: Gazi Üniversitesi
 - Çavuş, R., Kulak, B., Berk, H. ve Öztuna Kaplan, A. (2011). *Fen ve teknoloji öğretiminde oyun etkinlikleri ve günlük hayattaki oyunların derse uyarlanması*. İGEDER Fen ve Teknoloji Öğretmenleri Zirvesi'nde sunulmuş bildiri, İstanbul, Türkiye.
 - Göçen Kabaran, G. ve Adanalı, R., (2019). *Sınıf dışında coğrafya eğitimi: karekod destekli scavenger hunt oyunu*. II. Uluslararası Coğrafya Eğitimi Kongresi, Eskişehir.
 - Irmak Demir, S. (2014). *Sosyal bilgiler ve görsel sanatlar dersi disiplinler arası iş birliği ile depremle mücadele etmede oyunların kullanımı*. [Özet]. C. Öztürk (Ed.). Uluslararası Sosyal Bilgiler Eğitimi Sempozyumu: 28-30 Nisan 2014 – Ankara: Bildiriler (s. 247). Ankara: Gazi Üniversitesi.
 - Koçak, Y. ve Demirbaş Öztürk, Ç. (2023). *Türkiye'de coğrafya öğretiminde oyun kullanımına yönelik bibliyografya*. [Özet]. V. Uluslararası Coğrafya Eğitimi

Kongresi (UCEK), Antalya.

- Özsevgeç, L. C., Tayfur, A., Erdoğan, A., Turan, B., Kurtuluş, N. ve Yayla, R. G. (2014). *7. Sınıf "İnsan ve Çevre" Ünitesine Yönelik Bir Eğitsel Oyun Geliştirilmesi ve Uygulanabilirliğinin Araştırılması*. Icemst 2014, 1052, Konya.
- Yenice, N., Tunç, G. A. ve Yavaşoğlu, N. (2019). *Eğitsel oyun uygulamasının 5. sınıf öğrencilerinin fen öğrenmeye yönelik motivasyonları üzerindeki etkisinin incelenmesi*. E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi, 10(1), 87-100.

E. Kitap

- Akdoğan, E. M. ve Bilgili, A. S. (2018). *Eğitsel oyunlarla sosyal bilgiler öğretimi*. Pegem Yayıncılık.
- Çoban, B. (2006). *Ortaöğretimde ve üniversitelerde eğitsel oyunlar*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Çoban, B. ve Nacar, E. (2008). *İlköğretim 2. kademe eğitsel oyunlar*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Gülüm, K. ve Torun, F. (2009). *Oyun ve etkinliklerle coğrafya öğretimi*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Karadeniz, O. ve Er, H. (2021). *Eğitsel oyunlarla sosyal bilgiler öğretimi*. Pegem Akademi.
- Karadeniz, O. ve Faiz, M. (2022). *Eğitsel oyunlarla hayat bilgisi öğretimi*. Pegem Akademi.

F. Kitap Bölümü

- Adanalı, R., (2021). Uygulama örnekleriyle coğrafya eğitiminde yeni yaklaşımlar-1, Artvinli, E. ve Değirmenci Y. (Ed.). *Coğrafya Eğitiminde Ciddi Oyunlar ve Kullanımı*. Nobel Yayınları.
- Uysal, A. ve Değirmenci, Y. (2021). Uygulama örnekleriyle coğrafya eğitiminde yeni yaklaşımlar 1, Artvinli, E. ve Değirmenci Y. (Ed.). *Coğrafya Eğitiminde Konum Tabanlı Mobil Oyunlar ve Kullanımı*. Nobel Yayınları.

BÖLÜM III

3. YÖNTEM

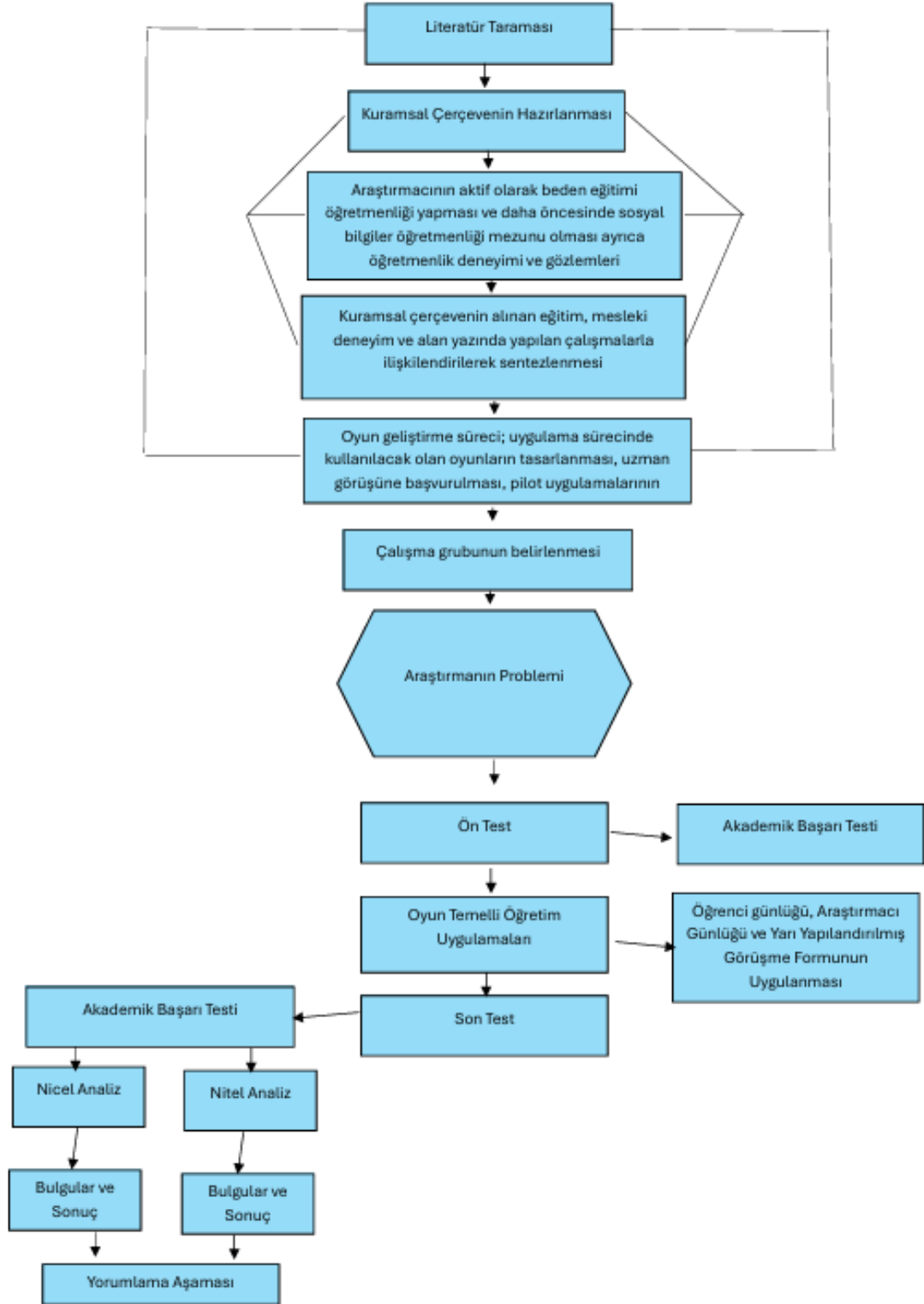
Bu çalışmada, Sosyal Bilgiler dersinde oyunla coğrafya kavramlarının öğretiminin başarı ve kalıcılığa etkisinin nasıl olduğunu ortaya çıkarmak amacıyla nicel araştırma yöntemlerinden zayıf deneysel desen yöntemi kullanılmıştır. Bu bölümde araştırma deseni, çalışmanın yapılacağı ortam, araştırmanın çalışma grubu, veri toplama araçlarının neler olduğu ve nasıl geliştirildikleri, verilerin toplanması ve analizi, araştırma etiği ve araştırmanın geçerliliği ve güvenilirliği gibi konular hakkında bilgiler ilgili başlıklar altında sırasıyla verilmiştir.

3.1. ARAŞTIRMANIN DESENİ

Bu çalışmada nicel araştırma desenlerinden biri olan zayıf deneysel desen tercih edilmiştir. Esasında araştırma çalışmalarının temelinde bakış açısı olarak nitel ve nicel araştırma yaklaşımı bulunur (Büyüköztürk, 2016:12). Bir çalışmada yöntemin belirlenmesi sürecinde yer alan faktörlerin başında çalışmanın amacı ve bu amaca bağlı olarak belirlenen alt problemler gelmektedir. Deneysel çalışmalarda asıl amaç değişkenler arasındaki neden sonuç ilişkisinin test edilmesidir (Büyüköztürk, 2007). Sosyal bilgiler dersinde oyunla coğrafya kavramlarının öğretiminin başarı ve kalıcılık üzerindeki etkisi araştırmanın temel amacını oluşturmaktadır. Bu amaç ve buna bağlı alt amaçlar doğrultusunda verilerin toplanması, analizi ve yorumlanmasında nicel araştırma modellerinden biri olan zayıf deneysel desen kullanılmıştır. Bu desene dayalı olarak elde edilen verilerin daha kapsamlı ve derinlemesine incelenerek değerlendirilebilmesi amacıyla nicel yöntemle elde edilen veriler, nitel veriler ile desteklenmiştir.

İç geçerliğe karşı olan tehditlerin çok azının kontrol altında tutulabildiği durumlarda tercih edilen yöntemlerden biri de zayıf deneysel desendir (Christensen, Johnson ve Turner, 2015). Deneysel çalışmalar kendi aralarında eşleştirme ve seçkisiz atama özelliklerini bulundurup bulundurmama özelliklerine göre gruplandırılır. Bu çalışmada oyun ile öğretim yönteminin sosyal bilgiler dersindeki coğrafya kavramlarının öğretimi üzerindeki etkisini belirlemek temel amaç olduğundan, bu amaca ulaşmak için sadece deney grubu bulunduğu ve seçkisiz atama yapılmadığından zayıf deneysel desenlerden tek grup ön test, son test deseni kullanılmıştır. Deneysel işlemler bu desende tek grup üzerinde yapılan çalışmalarla test edilir. Bu çalışmada, çalışmanın bağımlı değişkenini oluşturan oyun ile öğretim yöntemi öncesinde deneklere ön test olarak başarı testi uygulanmıştır. Daha sonra uygulama aşamasında ilgili kazanımlar içerisinde müfredata uygun olarak kavramlar sırayla

verilmiş, her oyun sonunda öğrenci günlükleri tutturulmuş, araştırmacı ise sürece ilişkin gözlemlerini araştırmacı günlüğüne yazmıştır. Oyunlar tamamlandıktan sonra yarı yapılandırılmış görüşme formu uygulanmış ve çalışmanın sonunda da aynı gruba son test olarak başarı testi tekrar uygulanarak çalışma sonlandırılmıştır.



Şekil 3. 1. Araştırma akış şeması

Araştırmanın akış şeması şekli 3.1 doğrultusunda tasarlanan bu çalışmada ilk olarak literatür taraması yapılmış daha sonra dersi yürüten sosyal bilgiler öğretmenleri ve bu alanda uzman olan akademisyenlerle görüşüldükten sonra konu belirlenmiştir. Daha sonra, belirlenen konu ile ilgili olarak uzman görüşlerine başvurularak başarı testi, oyunlar ve yarı yapılandırılmış görüşme formu geliştirilerek bir araştırma planı hazırlanmıştır (Bkz. Tablo 3.8). İlk etapta çalışma grubuna ön test olarak başarı testi uygulanmış daha sonra araştırmanın alt problemlerine bağlı olarak nitel ölçme araçları kullanılarak veriler toplanmıştır. Uygulama aşamasında araştırmacı tarafından geliştirilen oyunlar ile kavram öğretimi yapılmış, her oyunun ardından öğrencilere günlükler tutturulmuş ve oyun ile öğretim faaliyetleri tamamlandıktan sonra yarı yapılandırılmış görüşme formu uygulanmıştır. Araştırmacı ise her oyun ile öğretim faaliyeti sonunda kendisi de günlükler tutmuştur. Araştırmada oyun ile öğretim faaliyetleri tamamlandıktan sonra tamamlandıktan sonra son aşama olarak başarı testi son test olarak tekrar uygulanmış elde edilen verilerin sonuçları araştırmacı tarafından rapor haline getirilmiştir.

Tablo 3.1’de oyunla öğretim yönteminin etkililiğinin incelendiği bu çalışma tek gruplu bir çalışmadır. Araştırma kapsamında ön test ve son test olarak uygulaması yapılan başarı testinin amacı araştırmanın bağımsız değişkeninin değerlendirilmesidir. Tek grup üzerinde uygulanan ön test ve son test verilerinin analizinde kullanılan t- testi yapılan testlerin ortalama farkının anlamlılık düzeyi hakkında bilgi vermektedir (Balcı, 2016:245).

Tablo 3. 1. Ön Test- Son Test Tek Grup Desen Uygulama Şeması

Grup	Ön Test	Uygulama	Son Test
G	T(1)	X(1)	T(2)
6 Erkek 9 Kız	Akademik Başarı Testi T(1)	<ul style="list-style-type: none"> • Bilirsen Adım At Oyunu • Farkı Fark Et Oyunu • Bil Bul Eğlen Oyunu • İstasyon Oyunu • Kimim Ben Oyunu • Yol Ver Dağlar Oyunu • Farkı Bul Oyunu • Türkiye'nin İklimi Oyunu • Araştırmacı Günlükleri • Öğrenci Günlükleri • Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu 	Akademik Başarı Testi T(2)

Ön test ve son test uygulamasının yapıldığı tek gruplu bu desende çalışma grubuna araştırma planı doğrultusunda 1. hafta oyunla öğretim yapılmadan önce başarı testi uygulanmıştır. İleriki dört hafta boyunca ilgili kazanımlar (SB.6.3.1. ve SB.6.3.2.) kapsamında belirlenen coğrafi kavramlar oyunlar kullanılarak verilmiştir. Oyunla öğretim faaliyetleri sonunda çalışmanın 6. haftasında yarı yapılandırılmış görüşme formu uygulanmış, 7. haftasında ise son test olarak başarı testi tekrar uygulanmıştır. Çalışma yaklaşık 7 hafta ve 20 saat sürmüştür. Çalışma kapsamında nicel ve nitel verilerden yararlanılmıştır. Tek durum deseninde, daha önceden çalışılmamış bir konunun nicel ve nitel yönleriyle araştırmacı tarafından ele alınması daha sonrasında yapılacak olan çalışmalara ışık tutması bakımından önemlidir (Yıldırım ve Şimşek, 2016:301). Bu amaç doğrultusunda çalışma grubuna nicel ölçme aracı olarak başarı testinin kullanılmasının yanı sıra nitel ölçme aracı olarak öğrenci günlükleri ve yarı yapılandırılmış görüşme formu uygulanmıştır. Uygulama sürecinde çalışma grubuna her hafta iki oyun oynatılmış ve oyunlar sonunda her oyun için ayrı ayrı günlükler tutturulmuştur. Araştırmacı da gün sonunda her oyunla ilgili günlük tutmuştur. Oyunla kavram öğretimi süreci tamamlandıktan sonra çalışma grubuna yarı yapılandırılmış görüşme formu ve sonraki hafta son test olarak başarı testi uygulanmıştır. Şekil 3.1’de araştırma akış şemasına yer verilmiştir.

3.1.1.Sorunun Tespit Edilmesi

Bu aşamada araştırmacının halihazırda dersi yürütüyor olması ve mesleki deneyimine bağlı olarak karşılaştığı sorun veya sorunları aynı şekilde dersleri yürüten diğer sosyal bilgiler öğretmeni meslektaşları ve alan uzmanlarının görüşlerine başvurması çalışma yapmayı planladığı konunun belirlenmesinde temel dayanak olmuştur. Bu süreçte araştırmacı konu ile ilgili alan yazında yer alan birçok çalışmayı incelemiştir. Araştırmacının, çalışmayı planladığı konu ile ilgili doğrudan daha önce bir çalışmanın yapılmamış olması bu çalışmanın ana probleminin belirlenmesinde etkili olmuştur.

3.1.2. Sorunun Tanımlanması

Araştırmacı bu bölümde sosyal bilgiler öğretim programı ile sosyal bilgiler ders kitabını inceleyerek araştırmaya konu olabilecek kavramları tespit etmek ve bir başarı testi geliştirmek amacıyla aşağıdaki konu başlıklarına değinerek sorunu tanımlamaya çalışmıştır.

3.1.2.1. Araştırma Kavramlarının Tespiti

6. sınıf “İnsanlar Yerler ve Çevreler” öğrenme alanı çalışma alanı olarak seçilmiştir. Bu öğrenme alanının seçilmesinde ilgili sınıf düzeyi derslerini yürüten sosyal bilgiler

öğretmenleri ile yapılan görüşmeler ve bu görüşmeler neticesinde ilgili öğrenme alanına yönelik alan yazında yayımlanan çalışmaların incelenmesi etkili olmuştur. Bu incelemelerde çok sayıda coğrafi kavrama dair kavram yanlışlarının tespit edildiği çalışmalara rastlanmıştır. İlgili öğrenme alanı içerisinde yer alan kavramlar öğretim programları ve ders kitapları incelenerek kazanım bazında aşağıdaki tablo 3.2’de gösterilmektedir.

Tablo 3. 2. 6. Sınıf İnsanlar, Yerler ve Çevreler Öğrenme Alanı Kazanım ve Kavramları

Kazanım No	Kazanım	Kazanım Kavramları		
SB.6.3.1.	“Konum ile ilgili kavramları kullanarak kıtaların, okyanusların ve ülkemizin konumunu tanımlar.”	Başlangıç Meridyeni	Jeopolitik Konum	Okyanus
		Coğrafi Konum	Kıta	Ölçek
		Ekvator	Koordinat Sistemi	Özel Konum
		Geoid	Kroki	Yer Eksenini
		Harita	Matematik Konum	Yön
SB.6.3.2.	“Türkiye’nin temel fiziki coğrafya özelliklerinden yer şekillerini iklim özelliklerini ve bitki örtüsünü ilgili haritalar üzerinde inceler.”	Konum	Paralel	Meridyen
		Akdeniz İklimi	Hava Olayı	Plato
		Bakı	İklim	Rüzgâr
		Dağların Uzanışı	Karadeniz İklimi	Yeryüzü Şekli
		Denizellik ve Karasallık	Karasal İklimi	Yükselti
SB.6.3.3.	“Türkiye’nin temel beşerî ve coğrafya özelliklerini ilgili haritalar üzerinden açıklar.”	Hava Durumu	Ova	
		Nüfus	Nüfus Artış Hızı	
		Nüfus Yoğunluğu	İkamet	
SB.6.3.4.	“Dünyanın farklı doğal ortamlarındaki insan yaşantılarından yola çıkarak iklim özellikleri hakkında çıkarımlarda bulunur.”	Nüfus Sayımı		
		Ekvatorial İklim	Bitki Örtüsü	Teak
		Kutup İklimi	Buzul	İglo
		Muson İklimi	Eskimo	Maki

Tablo 3.2 incelendiğinde 6.sınıf İnsanlar Yerler ve Çevreler Öğrenme Alanı’nda dört kazanımın yer aldığı görülmektedir (MEB, 2023a). Kazanımlarda verilecek kavramların tespitinde 2005 ve 2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programları incelenmiş, ders kitapları kontrol edilmiş ve ilgili sınıf düzeyi dersini yürüten sosyal bilgiler öğretmenleri ile görüşülerek kazanım-kavram listesi oluşturulmuş ve alan uzmanına sunularak listenin son haline ulaşılmıştır. Oyun odaklı bir çalışma yürütüleceğinden her kavramın kullanılması hem zaman hem de yıllık planın aksamaması adına mümkün olmayacağından kavram yanlışlığı yaşanan kavramların yoğunlukta olduğu ilk iki kazanım (SB.6.3.1. ve SB.6.3.2) çalışmanın ana kazanımları olarak belirlenmiştir. İkinci etapta ise ilk iki kazanım içerisinde yer alan kavramlarla ilgili kavram yanlışlığı çalışmalarına, Google Akademik, YÖK Tez, Dergipark gibi veri tabanları taranarak ulaşılmış ve bu yayınlar incelenerek kavram yanlışlığının en çok görüldüğü kavramlar araştırma kavramları olarak belirlenmiştir. Oyunların geliştirildiği, kavram yanlışlarının var olduğu araştırma kavramları tablo 3.3’te

verilmiştir.

Tablo 3.3. Araştırma Kavramları

Kazanım No	Kazanım	Kazanım Kavramları		Araştırma Kavramları
SB.6.3.1.	“Konum ile ilgili kavramları kullanarak kıtaların, okyanusların ve ülkemizin konumunu tanımlar.”	Başlangıç Meridyeni	Kroki	Coğrafi Konum
		Coğrafi Konum	Matematik Konum	Harita
		Ekvator	Okyanus	Koordinat Sistemi
		Geoid	Ölçek	Matematik Konum
		Harita	Özel Konum	Meridyen
		Jeopolitik Konum	Yer Ekseni	Özel Konum
		Kıta	Yön	Paralel
		Koordinat Sistemi	Konum	Yön
		Paralel	Meridyen	
SB.6.3.2.	“Türkiye’nin temel fiziki coğrafya özelliklerinden yer şekillerini iklim özelliklerini ve bitki örtüsünü ilgili haritalar üzerinde inceler.”	Akdeniz İklimi	İklim	Hava Durumu
		Bakı	Karadeniz İklimi	Hava Olayı
		Dağların Uzanışı	Karasal İklimi	İklim
		Denizellik ve Karasallık	Ova	
		Hava Olayı	Plato	
		Rüzgâr	Yeryüzü Şekli	
		Hava Durumu	Yükselti	

Tablo 3.3’te görüldüğü gibi 6.sınıf İnsanlar Yerler ve Çevreler öğrenme alanı ilk iki kazanımında (SB.6.3.1. ve SB.6.3.2) toplam otuz iki (32) kavram yer almaktadır. Bu kavramlardan “*coğrafi konum, harita, koordinat sistemi, matematik konum, meridyen, özel konum, paralel, yön, hava durumu, hava olayı ve iklim*” olmak üzere on bir (11) tanesi araştırma kavramı olarak seçilmiştir. Araştırma kavramlarının belirlenmesinde belirleyici olan kavram yanılıklarının tespit edildiği araştırma makalelerinin künyeleri tablo 3.4’ te verilmiştir. Tablo 3.4 incelendiğinde araştırma kavramlarının belirlenmesinde kullanılmak üzere çeşitli veri tabanlarından ulaşılan bazı yayımların yer aldığı görülmektedir. Aşağıda yer alan dokuz çalışma incelenerek araştırma kavramları belirlenmiştir.

3.1.3. Çözümlerin Geliştirilmesi

Araştırmacı bu aşamada ise literatür taraması yapmak suretiyle çalışmaya konu olan kavramlara yönelik hazırlanmış başarı testi ve oyunların olup olmadığını kontrol etmiştir. Literatür taramasında ilgili kavramlara yönelik başarı testi ve oyunlara rastlamadığı için uzman görüşlerine başvurarak çalışmada kullanılmak üzere ölçekleri kendisi geliştirmiştir. Oyunlar ve başarı testi 6. sınıf sosyal bilgiler dersi içeriği baz alınarak ve uzman görüşlerine başvurularak hazırlanmıştır. Veri toplama araçlarının geliştirilmesi başlığında bu konuya detaylıca yer verilmiştir.

Tablo 3. 4. Araştırma Kavramlarının Belirlenmesinde Kullanılan Araştırma Makaleleri

Kazanın No	Araştırma Kavramları	Araştırma Kavramlarının Seçiminde Kullanılan Yayınlar	Açıklamalar
SB.6.3.1.	Coğrafi Konum	Demirkaya, H. ve Karacan, H. (2016). <i>Ortaokul 6. Sınıf Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersindeki Bazı Coğrafi Kavramları Anlama Düzeyleri ve Kavram Yanılgıları</i> . International journal of field education, 2 (2),38-57.	
	Harita	Boz, E. ve Çoban, A. (2019). <i>Ortaokul Öğrencilerinin Harita ve Coğrafi Koordinatlarla İlgili Kavramları Anlama Düzeyleri ve Kavram Yanılgıları</i> . II. Uluslararası Coğrafya Eğitimi Kongresi (UCEK-2019). Eskişehir.	
	Koordinat Sistemi	Boz, E. (2019). <i>Ortaokul Öğrencilerinin Temel Coğrafi Kavramları Anlama Düzeyleri ve Kavram Yanılgıları (Amasya İli Örneği)</i> (Yüksek Lisans Tezi). Amasya Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Amasya.	
	Matematik Konum	Çal Pektaş, Ü. T. (2021). <i>Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin Literatürdeki Sosyal Bilgiler Dersi Kavram Yanılgılarına İlişkin Görüşleri</i> . Journal of innovative research in social studies, 4 (2), 102-120.	
	Meridyen	Dolanbay, H. (2022). <i>Ortaokul 6. Sınıf Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersindeki Bazı Coğrafya Kavramlarını Anlama Düzeyleri ve Kavram Yanılgıları</i> .	
	Özel Konum	Kuzey, M. ve Değirmenci, Y. (2019). <i>Sosyal Bilgiler Öğretmen Adaylarının Harita ve Yön Okuryazarlığına İlişkin Kavramları Anlama Düzeyleri ve Kavram Yanılgıları</i> . Milli eğitim dergisi, 48 (223), 207-230.	
	Paralel	Özdoğan, G. (2019). <i>Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin 6. Sınıf Öğrencilerinin Harita Bilgisi ve Coğrafi Koordinatlara İlişkin Kavram Yanılgılarına Yönelik Görüşleri</i> (Yüksek Lisans Tezi). Mehmet Akif ERSOY Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Burdur.	
SB.6.3.2.	Hava Durumu	Demirkaya, H. ve Karacan, H. (2016). <i>Ortaokul 6. Sınıf Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersindeki Bazı Coğrafi Kavramları Anlama Düzeyleri ve Kavram Yanılgıları</i> . International journal of field education , 2 (2),38-57.	
	Hava Olayı	Öner, Ü. ve Budak, F. M. (2012). <i>İlköğretim 6. Ve 7. Sınıf Sosyal Bilgiler Programlarında Kullanılan Kavramların Öğrenci Düzeyine Uygunluğu</i> . Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi, 7(2). 206-228.	
	İklim	Boz, E. (2019). <i>Ortaokul Öğrencilerinin Temel Coğrafi Kavramları Anlama Düzeyleri ve Kavram Yanılgıları (Amasya İli Örneği)</i> (Yüksek Lisans Tezi). Amasya Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Amasya.	
		Pınar, A. ve Akdağ, H. (2012). <i>Sosyal Bilgiler Öğretmen Adaylarının İklim, Rüzgâr, Sıcaklık, Yağış, Erozyon, Ekoloji ve Harita Kavramlarını Anlama Düzeyi</i> . İlköğretim Online, 11(2), 530-542.	Google Akademik, YÖK Tez, Dergi Park gibi veri tabanları taranarak 6. Sınıf Yeryüzünde Yaşam Ünitesi İnsanlar Yerler ve Çevreler Öğrenme Alanı ile ilgili kavram yanılgısı çalışmaları incelenerek çeşitli yayınlara ulaşılmıştır. Bu yayınlar incelenerek araştırmaya konu olan kavramlar belirlenmiştir.

3.1.4. Çözümlerin Uygulanması ve Sonuçların Değerlendirilmesi

Çalışmanın bu kısmında araştırma ana problemi ve alt problemleri ile çalışma arasındaki ilişki incelenmiştir. Çalışmada elde edilen verilere bağlı olarak bu problemlerin çözümüne ilişkin konular ele alınmıştır. Bu bağlamda çalışmanın geneli ile ilgili bir eylem planı hazırlanmıştır.

Tablo 3. 5. Deneysel Desen Planı

Araştırma Süreci
1. Çalışma konusunun netlik kazanması
2. Konuya ilişkin literatür taramasının yapılması
3. Öğretim programını incelenmesi öğrenme alanı ve kavramların belirlenmesi
4. Çalışma yapılacak olan grubun belirlenmesi
5. Uzman görüşüne başvurulması
6. Seçilen kavramlara uygun oyunların tasarlanması ve geliştirilmesi
7. Yarı yapılandırılmış görüşme formu ve akademik başarı testi geliştirme süreci
8. Görüşme formu ve başarı testi için uzman görüşlerine başvurularak son halinin verilmesi
9. Test geliştirme sürecinde pilot uygulamalar yaparak teste dair geçerlik ve güvenilirlik çalışmaları
10. İklim koşulları ve okulların fiziki durumları göz önüne alınarak uygulama yapılacak olan okulun seçimi
11. MEB ve Etik Kurul izin işlemleri
12. Uygulamanın yapılacağı okul idaresi ve öğrencilerle tanışma
13. Çalışma grubunda yer alan öğrencilere ve okul idaresine çalışma hakkında bilgilendirme yapılması
14. Araştırmacı tarafından geliştirilen akademik başarı testinin ön test olarak uygulanması
15. 4 hafta boyunca araştırmacı tarafından geliştirilen oyunların uygulanması
16. Uygulama esnasında öğrenci günlüklerinin ve araştırmacı günlüklerinin tutulması
17. Yarı yapılandırılmış görüşme formunun uygulanması
18. Akademik başarı testinin son test olarak uygulanması
19. Araştırma kapsamında toplanan verilerin analize hazır hale getirilmesi
20. Toplanan tüm verilerin uzman görüşü alınarak analizlerinin yapılması
21. Çalışma sonuçlarının raporlaştırılması

Araştırmaya dair yapılan ön hazırlık çalışmalarının ardından gerekli izin belgeleri alınmıştır (Bkz. Ek 1,2,3 ve 4). Çalışmanın yapılacağı okulda 6/B sınıfı öğrencilerine (15 kişi) oyunla öğretim uygulaması öncesinde ön test olarak akademik başarı testi uygulanmıştır. Uygulama sonrasında elde edilen veriler analiz edilmiş ve sonuçlar uzman görüşü alınarak değerlendirilmiştir.

Daha sonra 6/B sınıf öğretmeni olan sosyal bilgiler öğretmeni E. KÜRTÜL ile araştırma uygulamasının yapılacağı gün ve saatler öğrencilerin de ders programları göz önünde bulundurularak kararlaştırılmıştır. Çalışma 04 Aralık 2023 ile 05 Ocak 2024 tarihleri arasında 5 hafta olarak gerçekleştirilmiştir. Bu süre aralığına ek olarak okul idaresi ve öğrencilerle tanışma, ön test- son test uygulaması ve görüşme formunun uygulanması gibi işlemlerde eklenerek 2 hafta daha uzamış ve çalışmanın süresi 7 haftaya çıkmıştır. 25-29 Aralık tarihleri arası sınav haftasına denk geldiği için tablo 3.8'de 5. hafta olarak yer alan

kısımda öğrencilere herhangi bir uygulama yapılmamıştır.

Uygulama sürecinin başında öğrencilerle bir tanışma gerçekleştirilmiş, süreç hakkında bilgilendirmelerde bulunmuş ve uygulamalara katılımın gönüllülük esasına dayandığı vurgusu yapılmıştır. İlk hafta ön test olarak başarı testi uygulanmış daha sonraki dört hafta boyunca her ders saati 40 dakika olacak şekilde okulun spor salonunda 2 saat oyunla öğretim faaliyeti yapılmıştır. Haftalık bu süreye ek olarak 1 ders saati süresince spor salonundan sınıfa geçilerek öğrencilere günlük tutturulmuştur. Öğrenci günlüğü taslağı ekte sunulmuştur (Bkz. Ek 7). Çalışma, okulun spor salonunda 6/B sınıfının beden eğitimi derslerinin olduğu esnada okulun beden eğitimi öğretmeni E. ATİK gözetiminde araştırmacı tarafından gerçekleştirilmiştir.

Oyun ile öğretim süreci tamamlandıktan sonra çalışma gurubuna, okul idaresi tarafından belirlenen bir odada her bir öğrenciyle yaklaşık 20 ila 30 dakika kadar süren yarı yapılandırılmış görüşme formu uygulanmış çalışmanın sonunda ise son test olarak başarı testi tekrar uygulanmıştır. Böylece araştırmanın veri toplama süreci tamamlanmıştır. Akademik başarı testi ve yarı yapılandırılmış görüşme formu ekte sunulmuştur (Bkz. Ek 5 ve Ek 9). Araştırma süresince elde edilen veriler ve bu verilerin nitel ve nicel durumları dikkate alınarak yapılan analizlerine dair bilgilere araştırmanın bulgular bölümünde yer verilmiştir. Araştırmanın son aşaması ise zayıf deneysel desenin değerlendirilmesine ve alt problemlerin çözümüne ilişkin bilgilerin yer aldığı sonuç kısmıdır.

3.2. ARAŞTIRMANIN ÇALIŞMA GRUBU

Araştırmanın çalışma grubu Ardahan ili Göle ilçesinde eğitim faaliyetlerini sürdüren Borsa İstanbul Yatılı Bölge Ortaokulu 6/B sınıfı öğrencileri olarak belirlenmiştir. Bu örneklemin belirlenmesinde olasılığa dayalı olmayan örnekleme yöntemlerinden biri olan “Uygun Örnekleme Tekniğinden” faydalanılmıştır. Bu örnekleme yönteminin sunduğu en önemli fayda katılımcılara araştırmacı tarafından erişebilmenin kolay olması kolay ulaşılabilir olmasıdır. (Başaran, 2019). Bu örneklemin belirlenmesinde zaman, emek ve maliyet gibi durumlar göz önünde bulundurularak ekonomiklik ilkesi çerçevesinde hareket edilmiştir (Ural ve Kılıç, 2011:38).

Araştırmanın çalışma grubunu 2023-2024 eğitim ve öğretim yılında Millî Eğitim Bakanlığına bağlı Ardahan ili Göle ilçesinde eğitim faaliyetlerini sürdüren Borsa İstanbul Yatılı Bölge Ortaokulu’nda 6/B sınıfında öğrenim gören 9 kız ve 6 erkek öğrenci olmak üzere 15 öğrenci oluşturmaktadır. Çalışmanın yapıldığı okulda 6/A ve 6/B olmak üzere iki şube bulunmaktadır. Yapılan ön test sonuçları, öğrencilerin devam devamsızlık ve taşıma

durumlarından ötürü 6/B şubesi çalışma grubu olarak belirlemiştir.

Araştırma için veli izinlerine başvurulmuş ve toplam mevcudu 18 kişi olan bu sınıftan 15 öğrenci velisinin izni alınmış ancak 3 öğrenci velisinin izni olmadığı için o öğrenciler çalışma kapsamına dahil edilmemişlerdir. Araştırma etiği kapsamında çalışmaya dahil olan öğrencilere gerçek isimleri yerine birer kod (K.1, K.2..., E.1, E.2...) verilmiştir. Veli izin dilekçesi ekte sunulmuştur (Bkz. Ek 1). Öğrencilerin yanı sıra araştırmacı da araştırma grubunun bir bölümünü oluşturmaktadır. Çalışma grubuna ait bilgiler tablo 3.6'da yer verilmiştir.

Tablo 3. 6. Öğrenci Demografik Bilgileri

	Kişisel Bilgiler	Frekans (f)	Yüzde (%)
Cinsiyet	Kız	9	60
	Erkek	6	40
Yaş	10-11	15	100

Tablo 3.6'da görüldüğü üzere çalışmaya 9 (%60) kız, 6 (%40) erkek öğrenci olmak üzere toplam 15 öğrenci katılmıştır. Çalışmaya katılan öğrencilerin tamamı 10-11 (%100) yaş aralığında olduğu görülmektedir.

Araştırmacı

Çalışma kapsamında kullanılan ölçeklerin hazırlanması, geliştirilmesi, verilerin toplanması ve analiz edilmesi gibi işlem basamaklarında araştırmacı aktif rol oynamıştır. Aşağıda araştırmacının çalışma boyunca üstlendiği görevler tablolaştırılarak verilmiştir.

Tablo 3. 7. Araştırmacının Görevleri

Araştırmacının Yaptığı İş ve İşlemler
1. Araştırmacı çalışmanın bütün aşamalarında bizzat bulunmuş;
2. Veri toplama araçlarının (oyunlar, başarı testi ve görüşme formu) hazırlanmasında,
3. Veri toplama araçlarının geliştirilmesi, geçerlik ve güvenirlik analizlerinin yapılmasında,
4. Oyun malzemelerinin hazırlanmasında,
5. Yapılacak olan uygulama için ilgili kurum ya da kişilerden izinlerin alınmasında,
6. Sürece öğretmen olarak katılım sağlaması noktasında,
7. Çalışma süresince uzman görüşüne bağlı olarak verilerin toplanması ve analiz edilmesi hususlarında,
8. Çalışmada elde edilen verilerin raporlaştırılması gibi konuların tamamında aktif olarak rol almıştır.

3.3. VERİ TOPLAMA ARACI

Veri toplama sürecine başlamadan önce okulun bağlı bulunduğu Ardahan İl Millî Eğitim müdürlüğü, Göle İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü ve Ahi Evran Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etik Kurulu'ndan gerekli izinler (Bkz Ek 1,2 ve 3) alındıktan sonra çalışma grubunu oluşturan öğrenciler ile eğitim süreci paylaşılmıştır. Öğrencilerin çalışmada kullanılmak üzere oyunla öğretim faaliyetleri sırasında çekilecek

fotoğrafları için velilere izin belgesi gönderilerek gerekli izinler alınmıştır.

Tablo 3. 8. Deney Aşamaları

Hafta Sayısı	Uygulama Haftaları	Öğretilecek Kavram	Uygulanacak Oyun	Veri Toplama Aracı
1. Hafta	11. Hafta (27 Kasım-1 Aralık)	-	-	Okul İdaresi ile Görüşme Öğrencilerle Tanışma Akademik Başarı Testi (Ön Test)
2. Hafta	12. Hafta (4- 8 Aralık) “SB.6.3.1. Konum ile ilgili kavramları kullanarak kıtaların, okyanusların ve ülkemizin coğrafya konumunu tanımlar”.	Coğrafi Konum Harita	Bilirsen Adım At Farkı Fark Et	Öğrenci Günlüğü Araştırmacı Günlüğü
3. Hafta	13. Hafta (11- 15 Aralık) “SB.6.3.2. Türkiye’nin temel fiziki coğrafya özelliklerinden yer şekillerini, iklim özelliklerini ve bitki örtüsünü ilgili haritalar üzerinde inceler.”	Koordinat Sistemi Matematik Konum	Bil Bul Eğlen İstasyon	Öğrenci Günlüğü Araştırmacı Günlüğü
4. Hafta	14. Hafta (18-22 Aralık) “SB.6.3.2. Türkiye’nin temel fiziki coğrafya özelliklerinden yer şekillerini, iklim özelliklerini ve bitki örtüsünü ilgili haritalar üzerinde inceler.”	Paralel ve Meridyen Yön	Kimim Ben? Yol Ver Dağlar	Öğrenci Günlüğü Araştırmacı Günlüğü
5. Hafta	15. Hafta (25-29 Aralık) “SB.6.3.3. Türkiye’nin temel beşerî coğrafya özelliklerini ilgili haritalar üzerinde gösterir.”	SINAV HAFTASI	-	-
6. Hafta	16. Hafta (1-5 Ocak) “SB.6.3.4. Dünyanın farklı doğal ortamlarındaki insan yaşantılarından yola çıkarak iklim özellikleri hakkında çıkarımlarda bulunur.”	Hava Durumu Hava Olayı İklim	Farkı Bul Türkiye’nin İklimi	Öğrenci Günlüğü Araştırmacı Günlüğü
7. Hafta	17. Hafta (8-12 Ocak)	-	-	Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu
8. Hafta	18. Hafta (15-19 Ocak)	-	-	Akademik Başarı Testi (Son Test)

Araştırmada Sosyal bilgiler dersi öğretim programında yer alan öğrenme alanlarından yola çıkarak coğrafya kavramları tespit edilmiş bu kavramlara yönelik yayımlanmış kavram yanlışlığı çalışmaları kontrol edilmiş kavram yanlışlığı yaşanan 11 kavramla ilgili oyunlar tasarlanmıştır. Verilerin toplanma sürecine dair deney aşamaları planı hazırlanmış ve tablo 3.8’de sunulmuştur. Çalışmalarda hem nitel hem de nicel veri toplama araçları birlikte kullanılabilir. Bu durum altında yatan en önemli sebebi Creswell

(2013), arařtırmacının tek bir bilgi kaynađına gven duymaması ve bilginin ok ynl olarak arařtırılarak elde edilmesi Őeklinde aıklamıřtır (s.45). Yıldırım ve ŐimŐek'e (2016) gre de alıřmada nitel ve nicel olarak farklı yntemlerin kullanılması; bu yntemlere bađlı tekniklerden elde edilen verilere iliřkin eksik ynlerin bulunması ihtimaline karřın, farklı lme yntem ve tekniklerinin iře kořulması, alıřmada ulařılan verilerin geerliliđini artırarak sonuların daha zengin olmasında etkili olabilir.

Bu arařtırmada n test-son test olarak kullanılacak olan bařarı testi nicel veri toplama aracı olarak, đrenci gnlđ, đretmen gnlđ ve grřme formu ise nitel veri toplama araları olarak kullanılmıřtır. Veri toplama araları arařtırmacı tarafından hazırlanmıř ve her ařamasında uzman grř alınarak geliřtirilmiřtir. Tablo 3.9'da alt problemlere iliřkin hazırlanmıř olan nitel ve nicel lme aralarına yer verilmiřtir.

Tablo 3. 9. Alt Problemlerin zmne Ynelik Hazırlanan lme Araları

Alt Problemler	Nicel	Nitel
Birinci Alt Problem: İlkđretim 6. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersindeki Cođrafya Kavramlarına Ynelik Oyunla Kavram đretimi Nasıl Gerekleřmiřtir?	-	Arařtırmacı Gnlđ
İkinci Alt Problem: Oyun Yntemi Kullanılarak Yapılan Kavram đretimi Sreci đrencilerin Kavram đrenme Dzeylerini Nasıl Etkilemiřtir?	Akademik Bařarı Testi	-
nc Alt Problem: Oyun Yntemi Kullanılarak đrenilen Kavramlar đrenci rnlerine Nasıl Yansımaktadır?	-	đrenci Gnlđ
Drdnc Alt Problem: Oyunla Kavram đretimi Sreci Hakkında đrenci Grřleri nedir?	-	Yarı Yapılandırılmıř Grřme Formu

Tablo 3.9'da grldđ gibi bu alıřmada akademik bařarı testi, grřme formu, arařtırmacı gnlđ ve đrenci gnlđ olmak zere 4 farklı veri toplama aracı kullanılmıřtır. alıřmanın bařlangıcında đrencilere n test olarak akademik bařarı testi uygulanmıř, devamında ise oyunla đretim faaliyetlerine yer verilmiř, her oynatılan oyun sonunda đrenci ve arařtırmacı gnlk tutmuřtur. alıřmanın sonunda ise son test olarak tekrar akademik bařarı testi ve đrenci grřlerini almak ve srecin đrenci zerinde nasıl bir etki ettiđini anlamak adına yarı yapılandırılmıř grřme formu uygulanmıřtır. alıřma

kapsamında araştırmanın alt problemlerine bir yanıt bulmak amacıyla kullanılan nitel ve nicel yukarıda bahsi geçen ölçme araçlarının hazırlanması ve geliştirilmesi ile ilgili bilgilere aşağıda yer verilmiştir.

3.3.1. Nicel Veri Toplama Aracı ve Geliştirilmesi

Çalışma kapsamında nicel veri aracı olarak akademik başarı testi kullanılmıştır.

3.3.1.1. Başarı Testi

Eğitimin hedefi öğrencide istendik davranışların öğrenciye kazandırılması ve ortaya çıkarılmasıdır (Öztürk, 2008:115). Bir ders kapsamında öğrencilerden beklenen akademik başarının temel ölçütü öğrencinin o dersin hedeflerine ne derece haiz olduğu ve o hedeflere uygun davranışları ne derecede sergilediğiyle ilgilidir. Öğrenciden beklenen bu özellikler eğitim öğretim sürecinde kazandırılır. Öğrencinin bu özellikleri kazanma düzeyleri ise akademik başarı testi ile ölçülür (Tan, 2005).

Ölçme değerlendirme içerisinde çoktan seçmeli testler kapsam geçerliliğinin fazla olması, objektif olması, kalabalık gruplara uygulanabilmesi ve kolay puanlanması gibi nedenlerden dolayı bir konunun ne derece öğrenilip öğrenilmediği hakkında bilgi vermesi yönüyle önemli bir yer tuttuğu bilinen bir gerçektir. Bu tarz araştırmalarda kullanılmak üzere hazırlanan bir başarı testinin oluşturulmasında standart bir başarı testi hazırlama yöntemine göre hareket edilmesi önemlidir (Çardak ve Selvi, 2018).

3.3.1.2. Başarı Testinin Geliştirilmesi

Bu aşamada daha önceden belirlenen sınıf düzeyi, öğrenme alanı ve kazanımlar içerisinde yer alan araştırma kavramlarına yönelik çoktan seçmeli sorular hazırlanmıştır. Bu soruların hazırlanmasında MEB 6. sınıf Sosyal bilgiler ders kitabı yine MEB tarafından hazırlanıp yayımlanan çalışma soruları ve bu sınıf düzeyinde yayımlanmış birçok yayıma ait test kitaplarından yararlanılmıştır. Tarama sonucunda elde edilen sorular temel alınarak bir çoktan seçmeli test geliştirilmiştir. Araştırmacı tarafından, Bloom taksonomisine göre her bir araştırma kavramı için farklı öğrenme basamaklarını yoklayan en az üç soru hazırlanmıştır. Her soru için sınıf düzeyi göz önünde bulundurularak dört seçenek hazırlanmıştır. Başarı testi ön uygulama sorularının kazanım ve kavramlara göre dağılımları tablo 3.10'da yer almaktadır.

Tablo 3.10 incelendiğinde önceden belirlediğimiz iki kazanım (SB.6.3.1 ve SB.6.3.2.) içerisinde yer alan ve araştırmamıza konu olan on bir (11) kavrama ilişkin

hazırlanmış toplam kırk iki (42) tane çoktan seçmeli sorunun yer aldığı görülmektedir.

Tablo 3.10. Başarı Testi Ön Uygulamada Sorularının Kazanım ve Kavramlara Göre Dağılımları

Kazanım No	Kazanım	Araştırma Kavramları	Sorular
6.3.1.	“Konum ile ilgili kavramları kullanarak kıtaların, okyanusların ve ülkemizin konumunu tanımlar.”	Coğrafi Konum	1,2,3,4
		Harita	5,6,7,8
		Koordinat Sistemi	9,10,11,12
		Matematik Konum	13,14,15,16,17
		Meridyen	18,19,20,21
		Özel Konum	22,23,24
		Paralel	25,26,27
		Yön	28,29,30,31
6.3.2.	“Türkiye’nin temel fiziki coğrafya özelliklerinden yer şekillerini iklim özelliklerini ve bitki örtüsünü ilgili haritalar üzerinde inceler.”	Hava Durumu	32,33,34
		Hava Olayı	35,36,37
		İklim	38,39,40,41,42

Ön uygulama testi için hazırlanan sorularla ilgili olarak uzman görüşüne başvurulmuştur. Uzman görüşüne bağlı olarak 42 soru için gerekli düzeltmeler yapılarak 9 soru testten çıkarılarak soru sayısı 33’e indirilmiş ve ön uygulama testinin son hali elde edilmiştir. Başarı testi ön uygulama sorularının Bloom taksonomisine göre dağılımına ait veriler tablo 3.11’de yer almaktadır.

Ön uygulama testi Ardahan, İstanbul, İzmir, Karaman, Sivas ve Yozgat illerinde yer alan Millî Eğitim Bakanlığı’na bağlı okullarda öğrenim gören toplam 400 öğrenciye uygulanmış ve uygulama sonuçlarına ilişkin veriler analiz edilerek tablolaştırılmıştır. Ön uygulama testinde yer alan 33 maddeye ilişkin korelasyon değeri, madde güçlük indeksi (P) ve madde ayırt edicilik gücüne (D) ait veriler tablo 3.12’de yer verilmiştir. Cronbach alfa değeri testte yer alan maddelerin iç tutarlılığına dair bir ölçü ve bu maddelerin homojen yapısı hakkında bilgi verici olarak kullanılır. Cronbach alfa katsayısı yüksek olan testin maddeleri birbirleriyle tutarlıdır (Uzunsakal ve Yıldız, 2018:19). Yapılan ön uygulama testine ilişkin Cronbach alfa değeri (.835) gibi oldukça yüksek bir değer olarak bulunmuştur.

Ayırt edicilik indeksi bir maddeye cevap veren başarı düzeyi yüksek ve düşük cevaplayıcıları birbirinden ayırt etme düzeyidir. Yani bir maddenin bilenle bilmeyeni ayırt edebilmesidir. Bu indeks maddenin geçerliliği ile ilgilidir. Ayırt edicilik indeksi, -1 ile +1 arasında bir değer alır. Ayırt edicilik indeksinin 0’a yaklaşması ilgili maddenin alt ve üst grubu birbirinden ayırt edebilme düzeyinin düşük, 1’e yaklaşması ise yüksek olduğu

şeklinde yorumlanır. İndeksin pozitif olması üst grupta yer alan cevaplayıcıların doğru cevap verme oranının yüksek olduğu negatif olması ise alt grupta yer alan cevaplayıcıların doğru cevap verme oranlarının yüksek olduğu anlamına gelir (Hasançebi, Terzi ve Küçük, 2020).

Tablo 3. 11. Ön Uygulama Test Sorularının Bloom Taksonomisine Göre Dağılımı

Kavram	Soru Numarası	Soru Düzeyleri
Coğrafi Konum	1	Analiz Basamağı
	2	Bilme Basamağı
	3	Bilme Basamağı
Harita	4	Sentez Basamağı
	5	Bilme Basamağı
	6	Kavrama Basamağı
Koordinat Sistemi	7	Analiz Basamağı
	8	Bilme Basamağı
	9	Analiz Basamağı
Matematik Konum	10	Uygulama Basamağı
	11	Bilme Basamağı
	12	Analiz Basamağı
Meridyen	13	Bilme Basamağı
	14	Kavrama Basamağı
	15	Uygulama Basamağı
Özel Konum	16	Kavrama Basamağı
	17	Kavrama Basamağı
	18	Bilme Basamağı
Paralel	19	Bilme Basamağı
	20	Kavrama Basamağı
	21	Kavrama Basamağı
Yön	22	Uygulama Basamağı
	23	Kavrama Basamağı
	24	Uygulama Basamağı
Hava Durumu	25	Bilme Basamağı
	26	Kavrama Basamağı
	27	Analiz Basamağı
Hava Olayı	28	Bilme Basamağı
	29	Uygulama Basamağı
	30	Kavrama Basamağı
İklim	31	Bilme Basamağı
	32	Kavrama Basamağı
	33	Kavrama Basamağı

Ayırta edicilik indeksi (0.20)'nin altında kalan maddelerin testten atılması güvenilirlik katsayısının artmasına önemli ölçüde katkı sağlarken testin geliştirilmesi aşamasında madde güçlüğünün (0.50) civarında olduğu maddeler hem ayırma gücü hem de madde güvenilirliği yüksek olduğu için tercih sebebi olmalıdır (Tan, 2005). Tablo 3.12'de 1,16 ve 23 numaralı maddeler incelendiğinde madde güçlük indekslerinin (P=0.72) olduğu görülmektedir. Bu sorular basit olduklarından testten çıkarılmıştır. 9 numaralı soru ise madde güçlük indeksi (0.40) altında kaldığı için uzman görüşüne başvurularak testten çıkarılmıştır. Testten çıkarılan maddeler Tablo 3.12'de eklenen (*) simgesi ile belirtilmiştir. Bilme, kavrama, uygulama, analiz ve sentez basamakları olmak üzere farklı basamak düzeylerinden geriye

kalan toplam 29 madde harmanlanarak nihai başarı testi oluşturulmuştur (Bkz. Ek 5).

Tablo 3. 12. Ön Uygulama Testi Analiz Sonuçları

Maddeler	Korelasyon Değeri	Madde Güçlük İndeksi (P)	Ayırt Edicilik Gücü (D)
S1*	,293	0,72	0,33
S2	,164	0,61	0,78
S3	,406	0,61	0,78
S4	,375	0,50	0,78
S5	,457	0,50	1,00
S6	,350	0,56	0,89
S7	,369	0,61	0,78
S8	,380	0,50	1,00
S9*	,122	0,39	0,78
S10	,403	0,50	1,00
S11	,423	0,61	0,78
S12	,408	0,61	0,78
S13	,349	0,61	0,78
S14	,372	0,61	0,78
S15	,217	0,56	0,89
S16*	,412	0,72	0,56
S17	,432	0,56	0,89
S18	,268	0,56	0,89
S19	,185	0,50	0,78
S20	,308	0,78	0,44
S21	,372	0,56	0,89
S22	,393	0,61	0,78
S23*	,261	0,72	0,56
S24	,375	0,61	0,78
S25	,356	0,50	0,56
S26	,372	0,50	1,00
S27	,314	0,56	0,89
S28	,313	0,56	0,89
S29	,372	0,67	0,67
S30	,349	0,50	1,00
S31	,222	0,67	0,67
S32	,262	0,56	0,67
S33	,343	0,61	0,78

* işareti ile belirtilen maddeler testten çıkarılmıştır.

Nihai testte bulunan soruların; kazanım, kavram ve Bloom taksonomisine göre dağılımlarına ilişkin hazırlanan başarı testi belirtke tablosuna tablo 3.13'te yer verilmiştir. Tablo 3.13'te görüldüğü üzere nihai test; "6. sınıf Sosyal bilgiler dersi İnsanlar Yerler ve Çevreler" öğrenme alanı içerisinde belirlenen 11 kavrama yönelik Bloom taksonomisinin farklı basamaklarında yer alan toplam 29 sorudan oluşmaktadır.

Bu kavramlardan "coğrafi konum" ile ilgili 1 soru, "harita" ve "özel konum" kavramı ile ilgili 2'şer soru ve diğer kavramlardan ise 3'er soru bulunmaktadır. Başarı testi geliştirme sürecinde alan uzmanı olan Düzce, Sinop ve Kırşehir Ahi Evran üniversitelerinde görev yapan 4 profesör ve 3 doçent unvanlı akademisyenden görüş alınmıştır. Bunun yanı sıra Millî Eğitim Bakanlığı'na bağlı devlet okullarında görev yapan en az 5 yılını doldurmuş

yüksek lisans ve doktora eğitimini tamamlayan 4 farklı sosyal bilgiler öğretmeni, 1 coğrafya öğretmeni ve yazım, imla hatalarının düzeltilmesi amacıyla da yüksek lisansını tamamlamış 2 Türkçe öğretmenin görüşlerine başvurulmuştur.

Tablo 3. 13. Nihai Başarı Testi Belirtke Tablosu

Kazanım No	Kazanım	Araştırma Kavramlar	Sorular	Bloom Taksonomisi Basamağı
6.3.1.	“Konum ile ilgili kavramları kullanarak kıtaların, okyanusların ve ülkemizin konumunu tanımlar.”	Coğrafi Konum	4	Bilme Basamağı
			11	Analiz Basamağı
		Harita	16	Kavrama Basamağı
			19	Analiz Basamağı
		Koordinat Sistemi	21	Bilme Basamağı
			24	Analiz Basamağı
		Matematik Konum	1	Bilme Basamağı
			5	Analiz Basamağı
		Meridyen	28	Uygulama Basamağı
			8	Bilme Basamağı
		Özel Konum	12	Kavrama Basamağı
			15	Uygulama Basamağı
		Paralel	17	Kavrama Basamağı
			22	Bilme Basamağı
Yön	2	Bilme Basamağı		
	25	Bilme Basamağı		
6.3.2.	“Türkiye’nin temel fiziki coğrafya özelliklerinden yer şekillerini iklim özelliklerini ve bitki örtüsünü ilgili haritalar üzerinde inceler.”	Hava Durumu	27	Kavrama Basamağı
			6	Uygulama Basamağı
		Hava Olayı	9	Kavrama Basamağı
			13	Uygulama Basamağı
		İklim	14	Bilme Basamağı
			18	Kavrama basamağı
		Hava Olayı	20	Analiz Basamağı
			23	Bilme Basamağı
		İklim	26	Uygulama Basamağı
			29	Kavrama Basamağı
		İklim	3	Bilme Basamağı
			7	Kavrama Basamağı
		İklim	10	Kavrama Basamağı

3.3.2. Nitel Veri Toplama Araçları ve Geliştirilmesi

Çalışma kapsamında nitel veri toplama aracı olarak araştırmacı günlüğü, öğrenci günlüğü ve yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır.

3.3.2.1. Arařtırmacı Gnlg

Nitel arařtırmalarda nemli bir yere sahip olan arařtırmacı gnlg alıřmanın tm kısımlarına iliřkin arařtırmacının gzlemlerini, dřncelerini kayıt altına almak iin tuttuėu bir defter olarak nitelendirilebilir. alıřma kapsamında yapılan iř ve iřlemleri kronolojik olarak ortaya koymak, birbirini takip eden sıralı notlar tutmak, arařtırmacıyı her daim analiz sreci iinde tutar bu sayede arařtırmacının, hangi soruların veya ynergelerin peřinden gitmesi gerektiėi hakkındaki dřncelerinin netleřmesine yardımcı olabilecek bilgiler verir (elik, Bařer Baykal ve Kılı Memur, 2020). *Arařtırmacı gnlk yazarken yeni fikirler ve bakıř aıları geliřtirebilir; ncesinde fark ettiėi nemli noktaları somut hale getirebilir* (Lawrence ve Tar, 2013).

Arařtırmacının gznden oyunla ėretim etkinlikleri srecinin nasıl grndėn tasvir etmek amacıyla arařtırmacı tarafından arařtırmacı gnlg tutulmuřtur. Gnlk tutma iřlemi sırasında herhangi bir ėrenci deėerlendirmeye tabi tutulmamıř, ėrencilerin genelinin etkinliklere karřı geliřtirdikleri tutumları, davranıřları ve etkinlikler esnasında gzlemlenen olaylar bire bir kayıt altına alınmıřtır. Arařtırmacı gnlg rneėi alıřmanın sonuna eklenmiřtir. (Bkz. Ek 8)

3.3.2.2. ėrenci Gnlg

Arařtırma srecinde katılımcılara belirli deneyimler iin belirli bir sre zarfında gnlk tutturularak zaman ierisinde durum ve dřncelerinde meydana gelen deėiřimler hakkında bilgi edinilebilir (Bykztrk, vd., 2016). Deneyimler sonrasında gnlk olarak tutulan notlar katılımcının kiřisel aıklamalarına, yorumlarına, gzlemlerine, tepkilerine, duygularına ulařabilmek iin kullanılan bir yntemdir (Yıldırım ve řimřek, 2016). Buradan hareketle 4 hafta sren oyunla ėretim faaliyetleri sırasında her oyun sonunda ėrencilere arařtırmacı tarafından nceden hazırlanan ėrenci gnlkleri daėıtılmıř, arařtırmacının ynergesi doėrultusunda ėrencilerden oyunda ėrendikleri bilgiler ve oyun hakkındaki dřncelerini yazmaları istenmiřtir (Bkz. Ek 7).

3.3.2.3. Yarı Yapılandırılmıř Grřme Formu

Oyunla ėretim sreci sonunda ėrenci grřlerini belirlemek amacıyla arařtırmacı tarafından yarı yapılandırılmıř bir grřme formu geliřtirilmiřtir (Bkz. Ek 9). Arařtırmanın problem ve alt problem cmleleri baz alınarak aık ulu sorulardan oluřan ve ėrencileri ynlendirmeyen bir soru havuzu oluřturulmuřtur. Hazırlanan sorular uzman grřne

sunulmuş gelen dönütler neticesinde bir taslak görüşme formu hazırlanmıştır. Hazırlanan taslak formdaki soruların öğrenci seviyesine uygun olup olmadığını ve anlaşılabilirliğini tespit etmek adına hazırlanan sorular araştırma kapsamı dışında kalan 6. sınıf düzeyindeki beş öğrenciye sesli olarak okutulmuş ve gelen dönütlere göre form üzerinde gerekli değişiklikler yapılmıştır. Görüşme formunun son hali araştırma kapsamı dışında kalan 3 farklı 6. sınıf öğrencisine uygulanmış formun araştırmanın alt problemlerine yönelik bilgi toplamaya uygun olduğu sonucuna varılmıştır. Hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formu öğrencilere uygulanmıştır.

3.3.3. Oyunların Hazırlanması, Geliştirilmesi ve Pilot Uygulama Aşaması

Araştırmada kavram öğretiminde kullanılacak olan oyunların hazırlanması, geliştirilmesi ve pilot uygulama aşamasına ilişkin bilgiler aşağıdaki başlıklar altında açıklanmıştır.

3.3.3.1. Oyunların Hazırlanması

Araştırmacı bu aşamada daha önceden bu alan veya konuya yönelik yapılmış çalışmaları incelemek adına ilgili alan yazını kontrol etmiş ulaştığı kaynakları referans olarak işe koyulmuştur. Sosyal bilgiler ders kitabı, oyunla sosyal bilgiler öğretimine yönelik yayımlanmış kitap, tez ve makale gibi yayımları incelemek suretiyle daha önceden belirlenen her bir kavrama yönelik 3 farklı oyun tasarlamıştır. Oyunlar yaş grubu dikkate alınarak seviyelerine uygun, takım ruhu ve mücadele içerikli, açık havada oynanabilecek tarzda tasarlanmıştır.

3.3.3.2. Oyunların Geliştirilmesi

Oyunların geliştirilmesi aşamasında sosyal bilgiler ve coğrafya derslerinde kavram öğretiminde oyun kullanımına yönelik basılmış kitapların yanı sıra tez ve makalelerden yararlanılmıştır. Her bir kavram için hazırlanmış olan 3 oyun yani toplamda 33 oyun için ilk olarak uzman görüşüne başvurulmuştur. Oyunlar, bakanlık bünyesindeki devlet okullarında çalışan 2 beden eğitimi öğretmeni tarafından teknik açıdan, yüksek lisans ve doktora eğitimini tamamlamış 3 Sosyal bilgiler öğretmeni ve 1 coğrafya öğretmeni tarafından sosyal bilgiler ders içeriğine uygunluğu açısından ve yüksek lisansını tamamlamış 2 Türkçe öğretmeni tarafından da yazım ve imla kuralları açısından incelenmiştir. Ayrıca oyun ile öğretim konusunda çalışmaları bulunan ülkemizin farklı üniversitelerinde görev yapan üç akademisyenden de görüş alınarak oyunlara son hali verilmiştir. Deney deseninin süreci,

kazanımların müfredat içerisindeki verilme zaman aralığı ve kavram sayısının çokluğu nedenlerinden ötürü oyun sayısında azaltmaya gidilmiştir. Uzman görüşü ve pilot uygulamalar sonrasında öğrencilerden gelen dönütler de göz önünde bulundurularak araştırmada 8 oyunun kullanılması kararlaştırılmıştır.

3.3.3.3. Pilot Uygulama Aşaması

Araştırmacı oyunların düzgün çalışıp çalışmadığını kontrol etmek, oyunda kullanılması gereken materyallerin uygunluğunu, yeterliliğini ve öğrencilerin oyunlara verdikleri tepkileri görmek adına pilot uygulama gerçekleştirmiştir. Pilot uygulama araştırmacı tarafından kendi okulunda gerçekleştirilmiştir. (Koyunlu Ortaokulu/ Göle/ Ardahan). Uygulamaya katılan öğrenciler 7. sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır. 7. sınıf öğrencilerinin pilot uygulamada kullanılmasındaki amaç öğrencilerin öğretilmek istenen kavramları daha önceki yıllarda öğrenmiş olmalarıdır. Pilot uygulama neticesinde oyun materyallerinin uygun ve yeterli olduğu, oyunların öğrenciler tarafından beğenildiği gibi durumlar gözlemlenmiştir. Oyun geliştirme sürecinde araştırmacının izlediği yol tablo 3.14’te sunulmuştur.

Tablo 3.14. Oyun Geliştirme Süreci

1. Kazanımların belirlenmesi
2. Oyunla öğretimi yapılacak olan kavramların belirlenmesi
3. Bu kavramlara yönelik daha önceden hazırlanmış oyunların olup olmadığının kontrol edilmesi
4. Oyunların oynanacağı yerin ve oyunların türünün belirlenmesi
5. İlgili kavramlara yönelik literatürde yer alan kitap, tez ve makalelerden faydalanarak her kavram için ilk aşamada üç oyunun tasarlanması
6. Uzman görüşüne başvurarak tasarlanan oyunların ilgili kavramın öğretilmesinde kullanılıp kullanılmayacağı hakkında bilgi alınması ve uygun olmadığı düşünülen oyunların elenmesi
7. Eleme işlemi sonrasında geriye kalan oyunların farklı üniversitelerde bulunan ve bu alanda çalışma yapmış olan üç akademisyene gönderilerek görüş istenmesi
8. Akademisyenlerden gelen dönüşlere dayanarak oyunlara son hallerinin verilmesi
9. Oyun materyallerinin hazırlanması
10. Pilot uygulamanın yapılması

Oyun geliştirme süreci sonunda araştırma kavramlarına yönelik geliştirilen 8 oyun aşağıdaki kavram ve oyun eşleştirmesi başlıklı tablo 3.15’te verilmiştir.

Tablo 3.15. Kavram ve Oyun Eşleştirmesi

Kazanım No	Kazanım	Kavramlar	Oyun Adı
SB.6.3.1.	Konum ile ilgili kavramları kullanarak kıtaların, okyanusların ve ülkemizin konumunu tanımlar.	Coğrafi Konum	Bilersen Adım At
		Harita	Farkı Farket
		Koordinat Sistemi	Bil Bul Eğlen
		Matematik Konum	İstasyon
		Meridyen	Kimim Ben ?
		Özel Konum	İstasyon
		Paralel	Kimim Ben ?
		Yön	Yol Ver Dağlar

SB.6.3.2.	Türkiye'nin temel fiziki coğrafya özelliklerinden yer şekillerini iklim özelliklerini ve bitki örtüsünü ilgili haritalar üzerinde inceler.	Hava Durumu	Farkı Bul
		Hava Olayı	Farkı Bul
		İklim	Türkiye'nin İklimi

3.4. VERİLERİN ANALİZİ

Nicel ve nitel verilerin toplandığı bu araştırma da nitel veri toplama aracı olarak araştırmacı günlüğü, öğrenci günlüğü ve yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Nicel veri toplama aracı olarak da akademik başarı testinden faydalanılmıştır. Wolcott (1994), veri analizinde; (i) toplanan verilerin değiştirilmeden olduğu gibi sunulması, (ii) bu verilerden hareketle birtakım nedensel ve açıklayıcı sonuçlar için sistematik analizlerin yapılması (iii) Araştırmacının ise süreçte kendi yorumlarını da katarak birinci ve ikinci yaklaşımlardan da hareketle sürece dahil olması üçüncü bir yol olarak önerilmektedir. Bu yaklaşımlardan araştırmacının sürece kendi yorumlarını da katarak dahil olduğu araştırmacının öznel yönünün ön plana çıktığı araştırmalarda araştırmacı aktif bir rol oynamaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2016:237-238). Bu araştırmada Wolcott'un önerdiği üçüncü yaklaşım benimsenmiştir. Araştırmacının yorumları, analizler ve süreçte tutmuş olduğu günlüklerden elde edilen bulgular veri analizi sürecine dahil edilecektir.

3.4.1. Nicel Verilerin Analizi

Çalışmanın bu kısmında akademik başarı testinden elde edilen verilerin analizine dair bilgiler yer almaktadır.

3.4.1.1. Akademik Başarı Testi Verilerinin Analizi

“Oyun yöntemi kullanılarak yapılan kavram öğretimi süreci öğrencilerin kavram öğrenme düzeylerini nasıl etkilemiştir?” alt problemine cevap bulabilmek amacıyla toplanan veriler analiz edilmiştir. Analiz aşamasında SPSS 25.00 (Statistical Package for Social Sciences) programı kullanılmıştır. Ön test- son test olarak akademik başarı testinden toplanan veriler programa yüklenerek veriler analiz edilmiştir. Veriler, yüzde, frekans, t-testi, aritmetik ortalama ve tek yönlü varyans analizine tabi tutulmuştur. Bulgular tablo haline dönüştürülmüş ve araştırma alt problemine göre yorumlanarak sunulmuştur.

3.4.2. Nitel Verilerin Analizi

Çalışmanın bu kısmında ise araştırmacı günlüğü, öğrenci günlüğü ve yarı yapılandırılmış görüşme formundan elde edilen verilerin analizine dair bilgilere yer verilmiştir.

3.4.2.1. Arařtırmacı Gnlg ve đrenci Gnlg Analizi

“İlkđretim 6. sınıf sosyal bilgiler dersindeki cođrafya kavramlarına ynelik oyunla kavram đretimi nasıl gerekleřmiřtir?” ve “Oyun yntemi kullanılarak đrenilen kavramlar đrenci rnlerine nasıl yansımaktadır?” alt problemlerine cevap bulabilmek iin arařtırmacı ve katılımcılar tarafından arařtırma sreci boyunca tutulan gnlkler nitel arařtırma yntemlerine gre analiz edilmiřtir. Analiz srecinde veriler ilk etapta kronolojik sıralı olarak dijital ortama aktarılmıř daha sonra kod, temalar oluřturulmuř, bu kod ve temalar dzenlenerek okuyucunun anlayabileceđi tablolar haline dnřtrlmřtir.

3.4.2.2. Yarı Yapılandırılmıř Grřme Formu Analizi

“Oyunla kavram đretimi sreci hakkında đrenci grřleri nedir?” alt problem cmlesine cevap bulabilmek iin arařtırmacı tarafından hazırlanıp geliřtirilen yarı yapılandırılmıř grřme formu uygulama sreci sonunda katılımcılara uygulanarak veriler toplanmıřtır. Toplanan veriler nitel arařtırma yntemlerine gre analiz edilmiřtir. Analiz srecinde tm katılımcılara ait veriler ilk etapta dijital ortama aktarılmıř daha sonra kod, tema ve alt temalar oluřturulmuř ve okuyucunun anlayabileceđi tablolar haline dnřtrlmřtir. Yıldırım ve řimřek’e (2016) gre nitel arařtırma yntemi kapsamında elde edilen veriler; verilerin kodlanması, temaların bulunması, verilerin kod ve temalara gre dzenlenmesi, bulguların yorumlanması ařamalarından oluřmaktadır.

BÖLÜM IV

4. BULGULAR

Araştırmanın bu aşaması, çalışmanın alt problemlerine yönelik, nitel ve nicel farklı ölçme yöntemleri kullanılarak elde edilen verilerden oluşmaktadır. Araştırma kapsamında toplanan veriler analiz edilmiş ve tablolaştırılarak sunulmuştur.

4.1. BİRİNCİ ALT PROBLEME İLİŞKİN BULGULAR

“İlköğretim 6. sınıf sosyal bilgiler dersindeki coğrafya kavramlarına yönelik oyunla kavram öğretimi nasıl gerçekleşmiştir?” alt problemine yönelik verilerin toplanması için nitel araştırma yöntemleri kapsamında araştırmacı tarafından tutulan günlüklerden faydalanılmıştır. Araştırmacı oyunla öğretim uygulamalarının yapıldığı zaman zarfında öğretim faaliyetleri ve öğrenciler ile ilgili gözlemlerini bir deftere kaydetmiş ve daha sonra bu verileri dijital ortama aktararak kronolojik sıralı biçimde dosyalamıştır. Uygulama sürecinde araştırmacı tarafından tutulan günlüklere dair bazı bölümler deneysel desen aşamalarında yer alan kronolojik akışa uygun olarak aşağıda sunulmuştur.

Birinci Hafta (27 Kasım -1 Aralık)

Okul İdaresi ile Görüşme, Öğrencilerle Tanışma ve Akademik Başarı Testinin Uygulanması;

Okul müdürü ile tanışma gerçekleştirildikten sonra kendisine araştırma ile ilgili genel bilgiler aktarıldı. Araştırmanın deney süreci çerçevesinde 4 Aralık-5 Ocak 2023 tarihleri arasında oyunla öğretim faaliyetleri gerçekleştirilmesinin planlandığı söylendi. İlçenin iklim koşullarının belirlenen zaman aralığında bir hayli zor olacağı bu nedenle kapalı spor salonunda oyunla öğretim faaliyetlerinin yapılmasının bir gereklilik olduğu dile getirildi. Spor salonunda bu faaliyetlerin okul idaresi tarafından belirlenen gün ve saatlerde okul derslerini aksatmayacak şekilde bir planlama yapılması talep edildi. Ayrıca okula ait bazı malzemelerin de; masa, sandalye, sıra, takım yeleği, duba vb. kullanılması için izin istendi. Bu taleplere binaen Okul müdürü; “Üzerimize düşen ne olursa yapmaya hazırız.” diyerek araştırma için gerekli kolaylığı sağlayacağını dile getirdi (Araştırmacı Günlüğü 27 Kasım 2023).

Okulun Sosyal bilgiler öğretmeni ve Beden eğitimi öğretmenleri ile bir tanışma gerçekleştirildi. Araştırma hakkında çeşitli bilgiler aktardım. Araştırma süreci içerisinde kendileri ile iletişim kurabilmek için irtibat numaralarını aldım. Okulda 6. sınıfların sosyal bilgiler ve beden eğitimi derslerinin hangi gün ve saatlerde olduğunu ayrıca spor salonunun

müsait olup olmama durumunu sordum. Gelen dönütler üzerine oyunla öğretim faaliyetlerinin yapılması için en uygun günün perşembe günü olacağı sonucuna vardık. 30 Kasım 2023 Perşembe günü okula gelerek hem öğrencilerle tanışmak hem de akademik başarı testi uygulamak istediğimi belirttikten sonra araştırmanın sağlıklı bir şekilde sonuçlanması dilek ve temennileriyle görüşme sonlandı. (Araştırmacı Günlüğü 28 Kasım 2023).

Okulun Sosyal bilgiler öğretmeniyle birlikte öğrencilerle bir tanışma gerçekleştirdim. Sosyal bilgiler öğretmeni öncelikle beni 6/A ve 6/B öğrencilerine tanıtarak söyleyeceklerimi dikkatle dinlemelerini istedi. Öğrencileri selamlayarak kısaca kendimden bahsettim. Daha sonra her iki sınıfta da araştırma konusu ve süreci hakkında detaylı bilgiler paylaştım. Süreç boyunca onlarla neler yapacaklarımızı, hangi oyunları ne zaman oynayacağımızla ilgili bilgileri aktardım. Söz alan bir öğrenci (E.6) “hocam bu oyunları oynadıktan sonra bir not alacak mıyız?” diye sordu. Bu konuyla ilgili olarak “yapılan başarı testi, oynanan oyunlar veya yapılan görüşme formu sonunda kesinlikle not/puan almayacaksınız arkadaşlar. Bu uygulamaların hepsi bir araştırma/çalışma için yapılacak” şeklinde bir açıklamada bulundum. Öğrencilerden K.1, K.3, E.1 ve K.7 heyecanlanarak hep bir ağızdan ne zaman başlayacağımızı sordular. Oyunla öğretim faaliyetlerine önümüzdeki hafta perşembe günü başlayacağımızı ve bu faaliyetlerin yaklaşık 4 hafta süreceğini, her hafta perşembe günü geleceğimi ayrıca her oyun sonunda günlükler tutacaklarını bu çalışmalar bittikten sonra da onlarla tek tek görüşeceğimi her iki sınıf öğrencilerine de ifade ettim. “Şimdi sizlere bir test dağıtacağım bu testi dikkatle çözenizi istiyorum bu testten kesinlikle not/puan almayacaksınız” diyerek başarı testini öğrencilere dağıtarak çözmelerini istedim. Öğrenciler testi tamamladıktan sonra tek tek toplayarak dosyaladım. Öğrenciler ve sosyal bilgiler öğretmeniyle vedalaştıktan sonra okuldan ayrıldım (Araştırmacı Günlüğü 30 Kasım 2023).

Uyguladığım başarı testi (ön test) sonuçlarını analiz ettim. Veri analizleri sonucunda her iki sınıfında başarı düzeyleri birbirine yakın çıktığı için, okul müdürünün de “hocam 6/A sınıfı çok daha fazla devamsızlık yapabiliyor çalışmanızda herhangi bir aksaklık olmaması adına 6/B sınıfı ile çalışmanızı tavsiye ederim” tavsiyesi doğrultusunda danışman görüşü de alınarak 6/B sınıfıyla çalışma yapılmasına karar verildi (Araştırmacı Günlüğü 02 Aralık 2023).

İkinci Hafta (4-8 Aralık 2023)

Bilirsen Adım At Oyunu (Bkz. Ek 10) (7 Aralık 2023 Araştırmacı Günlüğü)

07.12.2023 Perşembe günü saat 17.00’da Borsa İstanbul Yatılı Bölge Ortaokulu’na

gittim. Öğrenciler yatılı oldukları için etüt saatlerinde çalışmalarımızı yapmaya karar vermiştik. Okul idaresine bilgi verdikten sonra 6/B sınıfına geçtim. Öğrencilerle ve dersin öğretmeni E. KÜRTÜL (Sosyal Bilgiler Öğretmeni) ile selamlaştıktan sonra öğrencilere hazırsanız bugün sizlerle iki oyun oynayacağız dedim.

Öğrencilerden K.7 “hocam nasıl bir oyun oynayacağız” diye sordu. Oyunun adını tahtaya yazarak bugün sizlerle oynayacağımız ilk oyunun adı Bilirsen Adım At oyunu olacak dedim. Daha sonra oyunun kurallarını öğrencilerle paylaştım. Sınıf iki takıma ayrılacak dedikten sonra sınıfta bir uğultu oluştu. E. KÜRTÜL sınıfı uyararak sessizliği sağladı. Ardından oyunun diğer kurallarını anlattım. Daha sonra öğrencilere hadi bakalım spor salonuna geçiyoruz şimdi dedim. Öğrenciler sınıf içerisinde kapının önünde arka arkaya boy sırasına girdiler. Ben, Beden Eğitimi Öğretmeni E. ATİK ve E. KÜRTÜL ile spor salonuna geçtik. Salonda öğrenciler arasından biri kız biri erkek olmak üzere iki kaptan belirlendi. Kaptan belirlemede sınıftaki baskın tipler olduğunu düşündüğüm E.6 ve K.1 isimli öğrenciler kaptan olmak istediklerini belirttiler. Kimsenin bu duruma itirazı olmadığı için bu isimler kaptan oldular. Kaptanlar tarafından takımlar oluşturuldu. Oyun düzeni alındıktan sonra komutum ile oyun başladı. Öğrencilere coğrafi konum kavramı ile ilgili kolay, orta ve zor olmak üzere farklı seviyelerde hazırlanan ve cevabı sözel olarak doğru veya yanlış şeklinde ifade edilebilecek cümleleri okudum. Öğrenciler komutum ile ellerindeki D ve Y yazılı olan kağıtları kaldırdılar cevabı doğru bilen öğrenciye bir adım atmasını söyledim. Yine komutumla cevabı yanlış olan öğrenci kendi takım sırasının en arkasına geçti. Oyun bu şekilde 5 tur boyunca devam etti.

Oyun esnasında E.6, E.1, E.4, E.5 ve E.3 isimli öğrenciler daha hareketlilerdi. Oyun boyunca bu öğrencilerin dikkatini oyuna vermeleri için sürekli sözel uyarılarda bulundum. K.6 isimli öğrenci oyun boyunca sadece 2 adet doğru yanıt verdi. En çok doğru yanıtı ise K.7 isimli öğrenci verdi. Oyun iki takım arasında rekabetle geçti. K.1 isimli öğrencinin kaptanlığında olan B takımı oyunu 5-2 kazandı. Oyun yaklaşık 40 dakika sürdü. Oyunun 5 tur olmasından dolayı öğrenciler kendi takım arkadaşlarına sorulan soruları dikkatle dinleyerek sıra kendilerine geldiğinde benzer ifadelerle karşılaştıklarında doğru yanıtlar vererek oyunda daha hızlı yol katettiler. Oyun sonunda takımlar birbirlerini tebrik edip alkışladılar.

Farkı Fark Et Oyunu (Bkz. Ek 11) (7 Aralık 2023 Araştırmacı Günlüğü)

Spor salonunda E. ATİK Hoca'nın da yardımıyla öğrencileri sıraya sokup uslu olmalarını tembihledik. O sırada malzeme odasından 2 adet masa ve 2 adet sandalyeyi oyun

alanına taşıdık. Oyun ile ilgili olarak daha önceden hazırlamış olduğum ve üzerinde harita ve kroki kelimelerinin yazılı olduğu ayakkabı kutularını masaların üzerine yerleştirdim. Sonra öğrencilere dönerek 2 adet kaptana ihtiyacım var dedim. Kaptanları belirledikten sonra öğrenciler kendi takımlarını kurdular. Her takım oyun alanında belirttiğim noktada arka arkaya geçerek tek sıra oluşturdular. Sonrasında “beni dikkatlice dinleyin” şeklinde bir uyarıda bulunarak çantamda yer alan daha önceden oyunla ilgili hazırlanmış içerisinde ifadelerin yer aldığı katlanmış vaziyetteki kartları çıkarttım. Arkadaşlar bu elimde gördüğünüz kartlar içerisinde harita ve kroki kavramına ilişkin bazı ifadeler bulunmaktadır. Şimdi bunların kendi takımınıza ait olan sandalye üzerindeki kutuların içerisine bırakıyorum dedim. Daha sonra öğrencilere dönerek çantamda yer alan yedek kartları çıkarttım ve örnek ifadeler okuyarak “bu ifade harita ile mi yoksa kroki ile mi ilişkidir?” şeklinde sordum. Okuduğum ifade rastgele seçilmişti. İfadede “fiziki, siyasi ve beşerî gibi türleri bulunmaktadır.” yazıyordu. Öğrencilerin çoğunluğu hep bir ağızdan “harita kavramı ile ilişkili” diye bağırıyorlardı. Daha sonra bir örnek ifade daha okuduktan sonra oyunun anlatımına geçtim. Evet arkadaşlar her takımın kendi kutusunda 10 adet ifade bulunmaktadır. Komutumla birlikte ilk sırada yer alan arkadaşlar koşarak kendi kutularından bir adet kapalı kâğıt alacak daha sonra hızla ikinci masaya yönelecek ikinci masanın önünde durup kâğıdı açacak, kâğıt üzerinde yazan ifadeyi okuyarak ifadenin hangi kavramla ilgili olduğunu düşünüyorsa o kutunun içerisine bırakacak dedim. Anladınız mı? Arkadaşlar diye sorduktan sonra hep bir ağızdan “evet” cevabı geldi.

Oyun komutumla başladı. Oyuncular kurallara uyarak bütün kâğıtları yerleştirdiler ilk turun sonunda bütün öğrencileri masalara davet ederek doğru ve yanlışlarını analiz ettik ve toplam sayıları belirledik. K.1 önderliğinde yarışan takım oyunu 2-0 kazandı. Bu kez K.7 önderliğinde kurulu olan takımdan takım kaptanı K.7 hırslanarak ve birazda ağlayarak bir “kez daha oynayacağız ben saymıyorum takımlar güçsüz oldu” dedi. Bu durum karşısında önce öğrenciye telkinlerde bulunarak sakinleştirdim. Sonrasında K.7’nin teklifini karşı takıma ilettim. Onlarda yeniden takım oluşturulmasına müsaade ettiler. Bu iki kaptan yeniden takımlarını oluşturdular. Bir kez daha oynayacağımızı ve bu oyunu kazanan takımın tüm oyunu kazanacağını söyledim. Her iki takım da kabul ettiler. Oyun sonunda K.7 kaptanlığındaki takım 10 ifadeden 9 unu doğru yerleştirdi. K.1 önderliğindeki takım ise 8 tanesini doğru yerleştirdiği için K.7 kaptanlığındaki takım oyunu kazandı.

Oyun sonunda öğrenciler birbirlerini tebrik ettiler. Bazı öğrenciler biz sizi 2-0 yendik diyerek rakip takım oyuncularını kızdırdılar. E. ATİK Hoca ile tüm öğrencileri sıraya geçirdik ve okula döndük. Sınıfta, oynadığımız oyunlarla ilgili öğrencilere öğrenci günlüğü

formu dağıtarak onlara günlük tutturdum. Yaklaşık bu çalışma 15+15 toplam 30 dakika sürdü. Oyun ise 40 toplam dakika kadar sürdü.

Öğrencilerle vedalaştıktan sonra perşembe günü görüşmek üzere dedim. K.9 ve K.8 isimli öğrenciler hocam perşembe günü hangi oyunları oynayacağız diye sordular. Yeni kavram ve yeni oyunlarla karşınızda olacağım dedim. Öğrencilerden çoğunluğu oyunları çok sevdiklerini söylediler. E.1 isimli öğrenci koluma girerek “bugün hiç yaramazlık yapmadım çok iyi yarıştım çok da iyi anladım konuyu” dedi. E.1 ve K.6 isimli öğrenciler koridorun sonuna kadar bana eşlik ettiler onlarla vedalaşarak okuldan ayrıldım (Araştırmacı Günlüğü 07 Aralık 2023).

Üçüncü Hafta (11-15 Aralık 2023)

Bil Bul Eğlen Oyunu (Bkz. Ek 12) (14 Aralık 2023 Araştırmacı Günlüğü)

14.12.2023 Perşembe günü saat:16:10'da Borsa İstanbul YİBO'ya gittim. Yemek saati öncesi okul idaresine bugün koordinat sistemi, matematik konum ve özel konum kavramları ile ilgili iki tane oyun oynatacağımın bilgisini verdim. Çay içip sohbet ettikten sonra birlikte yemeğe geçtik. Çocuklar sıra olup yemeklerini aldılar. Yemek sırasında benim de geldiğimi gören K.5, K.3 isimli öğrenciler hemen yanıma gelerek şimdi ne oynayacağız diye sordular. Onlara koordinat sistemi, matematik konum ve özel konum kavramları ile ilgili oyunlar oynayacağımızı oyunlar ile ilgili birazdan detaylı bilgi vereceğimi söyledim. Yemek esnasında 7. sınıflardan tanımadığım bir grup öğrenci gelerek “hocam siz ne hocasıınız? Altılarla oyun oynuyormuşsunuz bizimle de oynayacak mısınız?” diye sordular. Onlara sosyal bilgiler öğretmeni olduğumu bir çalışma yaptığımı ve bu çalışma kapsamında altıncı sınıflarla çalıştığımı belirttim. Yemeğin sonlarına doğru K.1 isimli öğrenci yanıma gelerek hocam yemekhaneyi kastederek “burada mı bekleyelim yoksa spor salonuna geçelim mi?” diye sordu. “Burada bekleyelim E. ATİK Hoca'mızda gelsin birlikte salona geçeriz” şeklinde bir cevap verdim. “Tamam” diyerek “o zaman ben arkadaşlara haber vereyim dedi” ve uzaklaştı. E. ATİK Hoca'nın da yemekhaneye gelmesiyle tüm öğrencileri sıraya sokup spor salonuna götürdük.

Oyunun görseli doğrultusunda öğrenciler salonda oyun düzeni aldılar. Sınıfı yeniden iki takıma ayırdım. Öğrenciler takımlarına göre yeşil ve turuncu yelekler giydiler. Bu kez onları daha hırslı gördüm. Ortalarına geçerek oyunun kurallarını anlattım. Daha sonra işaretimle oyun başladı. Öğrenciler hızla ilerleyip sandalyeler üzerinde bulunan kutulardan birer kart alarak masalara yöneldiler. Masalar üzerinde daha önceden hazırlamış olduğum üzerinde şeffaf cilt bulunan Türkiye Koordinat Sistemi Haritası bulunuyordu. Öğrenciler

ellerindeki kartı açıp kartta verilen meridyen ve paralel dereceleri içerisinde yer alan ili tahta kalemi ile harita üzerinde işaretlediler. Takımlar ilk beş işaretlemeyi yaptıktan sonra oyunu durdurdum. Her iki takımı da etrafımda toplayarak sırasıyla masaları gezdim. Masa üzerinde işaretleme sonrası bırakılan kağıtları tek tek yüksek sesle okuyarak ve elimle harita üzerinden verilen koordinat değerlerinin kesişim noktalarını işaretleyerek ilgili ilin doğru işaretlenip işaretlenmediğini gösterdim. Öğrencilerle her iki masayı da gezerek bu işlemi tekrarladım. İlk beş işaretlemelerin kontrolünü yaptıktan sonra öğrencilerden birçoğu “şimdi daha iyi anladık” dediler. 1- 1’lik eşitliğin ardından son oyun kıyasıya mücadele ile geçti. Üç set üzerinden oynattığım oyun 2-1 genel skorla yeşillerin oldu (Araştırmacı Günlüğü 14 Aralık 2023).

İstasyon Oyunu (Bkz. Ek 13) (14 Aralık 2023 Araştırmacı Günlüğü)

Verilen aranın ardından istasyon oyunu için oyun düzenini ayarladım. Daha önceden oyun ile ilgili olarak hazırlamış olduğum materyalleri oyun alanına yerleştirdim. Bu kez takımlarda öğrencilerin de isteği üzerine değişiklik yaptım. Oyunla ilgili olarak genel bilgileri verdikten sonra oyuna geçtik. Rekabet dolu bir oyun oldu. Matematik konum ve özel konum ile ilgili her iki takımında oyunun ikinci turunda daha çok doğru yaptılar. Takımlar arasındaki fark sadece bir doğru kadardı. Konunun anlaşıldığını düşünüyorum. Yaklaşık 40 dakika süren bu çalışma sonrasında, takımlar birbirlerini tebrik ettiler. Daha sonra okula döndük ve öğrenci günlüklerini doldurduk. Yaklaşık 15+15 toplam 30 dakika süren bu çalışmadan sonra kağıtları toplayarak dosyama yerleştirdim. Öğrencilere haftaya perşembe günü yeniden geleceğimi ve iki oyun daha oynayacağımızı söyleyerek vedalaşarak okuldan ayrıldım (Araştırmacı Günlüğü 14 Aralık 2023).

Dördüncü Hafta (18-22 Aralık 2023)

Kimim Ben? Oyunu (Bkz. Ek 14) (21 Aralık 2023 Araştırmacı Günlüğü)

21.12.2023 Perşembe günü Borsa İstanbul YİBO’ya gittim. Oyunlar için önceden hazırlamış olduğum materyalleri öğretmenler odasına bıraktım. Öğrenciler hangi gün hangi saatte geleceğimi bildiklerinden öğretmenler odasına gelerek selam verdiler. Öğrencilerden K.5, K.9, K.4 ve E.2 “oyun malzemelerini spor salonuna götürelim mi? diye sordular. E.2 isimli öğrenciden tüm sınıfı toplamasını istedim. O arada K.4 isimli öğrenci “bu hafta ne oynayacağız öğretmenim?” diye sordu. Bende onlara paralel ve meridyenlerin özellikleri ile ilgili olan Kimim Ben? isimli oyunu oynayacağımızı söyledim. O esnada öğretmenler odasında bulunan sekizinci sınıftan olduğunu söyleyen bir öğrenci “hocam bizim sınıfla da oyun oynayacak mısınız? diye sordu. Uygulamanın sadece 6. sınıflara yönelik olduğunu

söyledim. E.2 isimli öğrenci koşarak öğretmenler odasına geri geldi “haber verdim hocam geliyorlar” dedi. Öğrencilerle birlikte spor salonuna geçtik. E. ATİK Hoca dersini bitirmiş öğrencileri salondan çıkarıyordu. E. ATİK hoca ile selamlaştık. Oyun için gerekli malzemeleri oyun alanına yerleştirdik. Sonra sınıfı iki takıma ayırarak oyunun kurallarını anlattım. Takımların oluşturulması ile ilgili her zaman olduğu gibi yine ufak pürüzler yaşandı. Gerek sevdiği arkadaşı ile aynı takımda olamadıklarından gerekse takım arkadaşlarının güçsüz olduğu düşüncesinden dolayı ufak gerginlikler yaşandı. Ancak oyun esnasında oyuncu değişikliği yapılabileceğini söyleyerek bu krizi çözdük. Oyunu 5 tur üzerinden oynattım. Beş turun üçünü alan takım oyunu kazanacaktı. Oyun daha çekişmeli geçti. K.1 isimli öğrenci bu durumla ilgili olarak “hocam sınıf bu konuyu çok iyi bildiği için daha hırslı oynuyorlar” dedi. İlk etapta paralel ve meridyenlerin özellikleri ile ilgili yanlış cevap vererek sıranın arkasına geçen öğrenciler ikinci veya üçüncü defa kendilerine sıra geldiğinde takım arkadaşlarını dinledikleri için daha az hata yaptıklarını gözlemledim. Oyun yaklaşık 40 dakika kadar sürdü. Oyunun ardından kısa bir mola vererek Yol Ver Dağlar oyununa geçtik. (Araştırmacı Günlüğü 21 Aralık 2023).

Yol Ver Dağlar Oyunu (Bkz. Ek 15) (21 Aralık 2023 Araştırmacı Günlüğü)

Verilen aranın ardından “şimdi sizlerle *Yol Ver Dağlar* isimli oyunu oynayacağız” dedim. Oyunun kuralları ve amacı hakkında bilgi verdim. Daha sonra öğrencileri geniş kolda 4’erli sıraya soktum. İlk olarak öğrencilere sağa dön, sola dön, rahat, hazır ol gibi bazı komutlar verdim. Ayrıca şimdi sağ elinizi kaldırın şimdide sol elinizi kaldırın şeklinde komutlar vererek oyun içerisinde çıkabilecek karışıklıkları önlemeye çalıştım. Öğrencilere güneş hangi yönden doğar? sorusunu peşine de bulunduğumuz yerde “doğu neresi işaret edebilir misiniz?” diye sordum. Öğrencilerden çoğu doğru yönü gösterirken bazıları da içerisinde bulunduğumuz kapalı spor salonunda sağa sola dönerek bir arayış içerisine girdiler daha sonra çoğunluğa uyararak doğu yönünü işaret ettiler. “Arazi içerisinde yön bulurken güneşin doğuş yönüne bağlı olarak yönümüzü tayin edebiliriz” dedim. Sonra öğrencilere gösterip anlatarak salonun ortasına geçip sağ kolumu güneşe doğru doğu yönüne doğru, sol kolumu ise batı yönüne doğru uzattım. “Arkadaşlar bu pozisyonda önüm kuzeyi, arkam ise güneyi gösteriyor” diyerek “hadi bakalım arkadaşlar şimdi sizlerde sağ kolunuzu doğruya doğru uzatın” dedim. Öğrenciler sağ kolları doğuyu sol kolları batıyı önleri kuzeyi arkaları ise güneyi gösterecek şekilde kollarını açarak hizalandılar. Öğrenciler arasından E.3 ile E.1’i seçtim. Kendi aralarında kimin ebe olacağına karar verdiler. Daha sonra işaretimle oyun başladı. Verdiğim komutlarla birlikte sıralı öğrenciler saat yönünde dönerek tüm yönleri tamamladılar. Kaçan oyuncu yakalanınca diğer ikililere şans vererek herkesin oyuna

katılmasını sağladım. Bazen oyunu durdurarak sağ kolunuz hangi yönü gösteriyor şimdi diye sordum. Çoğunlukla doğru cevabı verdiler. Öğrencilerden birçoğu oyunun bitmesini istemediler tekrar tekrar yeni ikililerle oyunu devam ettirdim. Oyun yaklaşık 40 dakika sürdü. Oyunlar tamamlandıktan sonra okula geçerek her iki oyunla ilgili olarak 15+15 toplam 30 dakika süren günlük tutma çalışmasının ardından “haftaya sınavlarınız olduğu için bir çalışma yapmayacağız ondan sonraki hafta tekrar görüşmek üzere hepinize sınavlarınızda başarılar diliyorum.” diyerek okuldan ayrıldım (Araştırmacı Günlüğü 21 Aralık 2023).

Beşinci Hafta (25-29 Aralık 2023)

Bu hafta öğrencilerin sınav haftasına denk geldiği için herhangi bir faaliyet gerçekleştirilmemiştir.

Altıncı Hafta (01-05 Ocak 2024)

Farkı Bul Oyunu (Bkz. Ek 16) (Araştırmacı Günlüğü 04 Ocak 2024)

04.01.2024 Perşembe günü YİBO’ya gittim. Öğretmenler odasına girerken E.6 isimli öğrenci ile karşılaştım. Selamlaştıktan sonra sınavlarının nasıl geçtiğini sordum. “İyi geçti hocam Sosyal Bilgiler sınavım da iyiydi.” dedi. Daha sonra elimdeki malzemeleri elimden alarak “hocam bırakın ben götürüyüm” dedi. “Hocam bugün ne oynayacağız arkadaşlara haber vereyim mi gelsinler mi diye sordu?” Bende bugün hava durumu ve hava olayı arasındaki farkı öğreneceğimizi bu iki kavramın ne olduğunu öğreneceğimizi söyledim. “Hava burada çok soğuk hocam gerçi Göle hep soğuk” diyerek güldü. “Aynen oyunumuz bunlarla ilgili işte” dedim. “Hadi arkadaşlarını çağır sen, ben de malzemeleri hazırlayım.” dedim “tamam hocam” diyerek odadan fırladı. Biraz sonra parça parça öğrenciler öğretmenler odasına geldiler tüm öğrenciler geldikten sonra spor salonuna geçtik. Sağ olsun E. ATİK Hoca geleceğimizi bildiğinden erkenden spor salonunu ısıtmıştı. Sınıfı iki takıma ayırdım. Daha sonra oyunla ilgili bilgileri verdim. K.3 isimli öğrenci bu konuyu iyi bildiğini söyleyerek takım arkadaşlarını cesaretlendirmeye çalıştı. “Ben size yardımcı olacağım ilk turu kaybetsek bile sonrasında öne geçebiliriz” diyerek gruba liderlik ettiğini gözlemledim. Oyun esnasında bazı öğrencilerin ilk turda cevaplama da kararsız kaldıklarını ancak ikinci ve üçüncü turda daha seri ve daha doğru cevaplar verdiklerini gözlemledim. Oyunda turlar arasında kaptan etrafında kenetlenmiş ve onun “şu şu ifadeler hava durumu ile ilgili şu şu ifadeler ise hava olayı ile ilgili sakın hata yapmayın kazanabiliriz.” şeklindeki konuşmalarına tanık oldum. Kaptanlar ve konuyu bilen öğrenciler heyecanla birbirlerine ifadeleri söyleyip “bakın bu çıkarsa şu, şu çıkarsa da bu diyeceğiz tamam mı?” diye telkinde

bulduklarını gözlemlerdim (Arařtırmacı Günlüğü 04 Ocak 2024).

Türkiye'nin İklimi Oyunu (Bkz. Ek 17) (Arařtırmacı Günlüğü 04 Ocak 2024)

Verilen aranın ardından *Türkiye'nin İklimi* oyununu oynamak için götürdüğüm malzemeleri oyun alanına yerleřtirdim. Öğrencileri etrafıma toplayarak onlara oyunu anlattım. Daha sonra, önce kendim bir uygulama yaptım ardından rastgele iki öğrenci seçerek bir uygulama yaptırđım. Öğrencileri iki takıma ayırarak işe başladım. Sonra işaretimle birlikte oyun başladı. Öğrenciler hızla yanıma geliyorlardı. Ben ise önümde duran kutudan bir ifade seçip onlara sesli bir şekilde okuyordum. Onlarda ifadeyi dinler dinlemez hızla masalara koşup bu ifade Türkiye'de görülen hangi iklim ile ilgiliyse masada yer alan ilgili haritayı havaya kaldırıyorlardı. Eğer yanlış harita kaldırımlarsa puan alamıyorlar ancak doğru haritayı kaldırdıklarında bir puan alıyorlardı. Oyun benim önümde duran ifadeler bitince son buluyordu. Oyunda iklimin tanımına ilişkin genel bilgiler ve ülkemizde görülen iklimlerin özellikleri, bu iklim tiplerinde yetiřtirilen tarım ürünleri ve bitki türleri ile ilgili ifadeler bulunuyordu. Öğrencilerin çoğunun bu ifadeleri doğru bildiklerini gözlemlerdim. Bu oyun son oyunumuz olduđu için okula geçerek öğrencilerle günlüklerini yazdıktan sonra sohbet ettik. Haftaya tekrar geleceđimi bir başarı testi uygulayacađımı sonrasında ise oturup biraz sohbet edebileceđimizi söyleyerek okuldan ayrıldım. Öğrencilerin üzgün olduklarını gördüm. "Size çok alışmıřtık." "İyi ki geldiniz." "Öğrettikleriniz için teşekkürler." "Siz gelmeseydiniz dersleri hep sınıfta işleyecektik sıkıcı olacaktı." gibi cümleler kurdular. Okulun kapısına kadar beni yolcu ettiler.

Yedinci Hafta (08-12 Ocak 2024)

Başarı Testinin Uygulanması (Son Test)

11 Ocak 2024 Perşembe. Bugün Borsa İstanbul Bölge Yatılı Ortaokulu'na giderek 6/B sınıfı öğrencilerine akademik başarı testini (son test) uyguladım. Öğrencilerin testi dikkatle çözdüklerini gözlemlerdim. Testi cevaplama süresi yaklaşık 40 dakika sürdü. Testin tamamlanmasının ardından evrakları dosyalayarak okuldan ayrıldım. Test bittikten sonra E.6 isimli öğrenci "hocam haftaya yine gelecek misiniz? Yoksa bugün son muydu?" diye sordu. Haftaya görüşme formunu uygulamak için geleceđimi belirttim. Daha sonra öğrenciler ve dersin öğretmeni E. KÜRTÜL ile vedalaşarak okuldan ayrıldım (Arařtırmacı Günlüğü 11 Ocak 2024)

Sekizinci Hafta (15-19 Ocak 2024)

Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formunun Uygulanması

16 Ocak 2024 Salı saat 16.30'da Borsa İstanbul Yatılı Bölge Ortaokulu'na giderek öğrencilere; "bu hafta sizlerle son haftamız her birinizle görüşmeler yapacağım. Ancak her birinizle yapacağım görüşmenin ne kadar süreceğini bilemediğim için bugün kız öğrencilerden başlayarak sırayla K.1, K.2, K.3, K.4 ve K.5 isimli 5 öğrenci ile okul idaresinin belirlediği bir odada tek tek görüşme gerçekleştireceğim." dedim. Her bir öğrenciyle yaklaşık olarak 20-25 dakika kadar yaptığım görüşmeler toplamda molalarla birlikte 5 öğrenci için üç saat kadar sürdü (Araştırmacı Günlüğü 16 Ocak 2024).

17 Ocak 2024 Çarşamba saat 16.45'te okula giderek bu kez K.6, K.7, K.8, K.9 ve E.1 isimli öğrencilerle görüşmelerimi gerçekleştirdim. Yine 5 öğrenci ile yaptığım görüşmeler verdiğim molalarla birlikte üç saat kadar sürdü (Araştırmacı Günlüğü 17 Ocak 2024).

18 Ocak Perşembe saat 16.10'da okula giderek geriye kalan E.2, E.3, E.4, E.5 ve E.6 isimli öğrencilerle görüşmelerimi gerçekleştirdim. Ardından okul idaresinin bilgisi doğrultusunda sınıfa çıkarak öğrencilerle kısa bir teşekkür ve veda konuşmasının ardından okul idaresine ve süreçte çalışmaya destek olan öğretmenlere teşekkür ederek okuldan ayrıldım (Araştırmacı Günlüğü 18 Ocak 2024).

4.2. İKİNCİ ALT PROBLEME İLİŞKİN BULGULAR

"Oyun yöntemi kullanılarak yapılan kavram öğretimi süreci öğrencilerin kavram öğrenme düzeylerini nasıl etkilemiştir?" alt problemine yönelik verilerin toplanması için nicel araştırma yöntemlerinden biri olan akademik başarı testi kullanılmıştır. Akademik başarı testi çalışma öncesinde ön test, oyunla öğretim faaliyetleri sonrasında ise son test olmak üzere iki kez uygulanmıştır. Toplanan veriler SPSS 25 programı ile analiz edilmiş ve sonuçlar tablolaştırılarak sunulmuştur. Tablo 4.1'de bu testlerin sonuçlarına göre anlamlı bir farkın olup olmadığına dair yapılan bağımlı grup t- testi analiz sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 4.1. Çalışma Grubunun Ön Test Son Test Başarılarına İlişkin Bağımlı Gruplar İçin t Testi Sonucu

Grup	n	\bar{X}	S_x	Ortalama Farkı	T	sd	P
Ön test	15	10,3	3,94003	-8,7	-8,81	14	.000
Son test	15	19,0	4,32600				

$p < 0.5^*$

Tablo 4.1 incelendiğinde çalışma grubunun ön test ve son test ortalamalarının

anlamli olarak farklılaştığı görülmektedir ($t(14)=-8,81$; $p<.05$). Grubun ön test başarı ortalamaları ($\bar{X}=10,3$) ve son test başarı ortalamaları ($\bar{X}=19,0$) olarak saptanmıştır. Yine tablo 4.1. incelendiğinde farkın son test lehine anlamlı olduğu görülmektedir. Çalışma grubunun ön test ve son test olmak üzere her iki testte işaretlediği şıkların dağılımını gösterir bilgiler tablo 4.2 ve tablo 4.3'te yer almaktadır.

Ön test sonuçlarına bağlı olarak şıkların dağılımı tablo 4.2 incelendiğinde çalışma grubu tarafından en fazla doğru yanıt verilen soruların 6. ve 20. sorular (11 kişi) olduğu, bununla birlikte en az doğru yanıt verilen soruların ise 1., 4., 5. ve 8. sorular (1 kişi) olduğu ve hiç doğru yanıt verilemeyen sorunun ise 2. soru olduğu görülmektedir.

Ön test sonuçlarına göre en çok doğru yanıt verilen sorulardan 6. sorunun “yön” kavramı ile ilgili bir soru olduğu ve uygulama basamağında yer aldığı, 20. sorunun ise “hava durumu” ile ilgili bir soru olduğu ve analiz basamağında yer aldığı anlaşılmaktadır. En az doğru yanıt verilen sorulardan 1. sorunun “matematik konum” 4. sorunun “coğrafi konum” ve 8. sorunun ise “meridyen” kavramları ile ilgili sorular oldukları ve bilme basamağında yer aldıkları, 5. sorunun ise “matematik konum” kavramı ile ilgili bir soru olduğu ve analiz basamağında bulunduğu sonuçlarına ulaşılmıştır. Hiç doğru yanıt verilmeyen 2. sorunun da “paralel” kavramı ile ilgili olduğu ve bilme basamağında yer aldığı anlaşılmaktadır.

Son test sonuçlarına bağlı olarak şıkların dağılımı tablo 4.3 incelendiğinde çalışma grubu tarafından en fazla doğru yanıt verilen soruların 14., 20. ve 21. sorular (14 kişi) olduğu, bununla birlikte en az doğru yanıt verilen soruların ise 7., 13., 18. ve 29. sorular (6 kişi) olduğu görülmektedir.

Son test sonuçlarına göre en çok doğru yanıt verilen sorulardan 14. sorunun “hava durumu” kavramı ile ilgili bir soru olduğu ve bilme basamağında yer aldığı, 20. sorunun “hava durumu” ile ilgili bir soru olduğu ve analiz basamağında yer aldığı 21. sorunun ise “koordinat sistemi” ile ilgili bir soru olduğu ve bilme basamağında yer aldığı anlaşılmaktadır. En az doğru yanıt verilen sorulardan 7. sorunun “iklim” kavramı ile ilgili olduğu ve kavrama basamağında yer aldığı, 13. sorunun “yön” kavramıyla ilgili olduğu ve uygulama basamağında yer aldığı, 18. sorunun “hava durumu” kavramıyla ilgili olduğu ve kavrama basamağında yer aldığı, 29. sorunun ise “hava olayı” kavramıyla ilgili olduğu ve kavrama basamağında bulunduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

Tablo 4. 2. Ön Test Uygulamasında İşaretlenen Seçeneklerin Dağılımı

Soru Numarası	n/%	Seçenekler			
		A	B	C	D
1	N	4	1	3	7
	%	26,6	6,66	20,00	46,6
2	N	4	3	-	8
	%	26,66	20,00	0	53,33
3	N	3	4	7	1
	%	20,00	26,66	46,66	6,66
4	N	2	4	8	1
	%	13,33	26,66	53,33	6,66
5	n	3	6	1	5
	%	20,00	40,00	6,66	33,3
6	n	-	2	2	11
	%	0	13,33	13,33	73,33
7	n	2	1	4	8
	%	13,33	6,66	26,66	53,33
8	n	1	4	7	3
	%	6,66	26,6	46,6	20,00
9	n	8	2	4	1
	%	53,33	13,33	26,6	6,66
10	n	3	2	1	9
	%	20,00	13,33	6,66	60,00
11	n	5	1	6	3
	%	33,3	6,66	40,00	20,00
12	n	-	2	3	10
	%	0	13,33	20,00	66,6
13	n	3	5	5	2
	%	20,00	33,3	33,3	13,33
14	n	5	-	9	1
	%	33,3	0	60,00	6,66
15	n	4	5	4	2
	%	26,6	33,3	26,6	13,33
16	n	7	2	6	-
	%	46,6	13,33	40,00	0
17	n	7	3	1	4
	%	46,6	20,00	6,66	26,6
18	n	3	8	2	2
	%	20,00	53,33	13,33	13,33
19	n	5	4	3	3
	%	33,3	26,6	20,00	20,00
20	n	11	1	-	3
	%	73,33	6,66	0	20,00
21	n	6	4	2	3
	%	40,00	26,6	13,33	20,00
22	n	3	4	2	6
	%	20,00	26,6	13,33	40,00
23	n	1	8	3	3
	%	6,66	53,33	20,00	20,00
24	n	2	2	7	4
	%	13,33	13,33	46,6	26,6
25	n	3	4	3	5
	%	20,00	26,6	20,00	33,3
26	n	1	4	10	-
	%	6,66	26,6	66,6	0
27	n	3	4	5	3
	%	20,00	26,6	33,3	20,00
28	n	1	5	4	5
	%	6,66	33,3	26,6	33,3
29	n	5	4	1	5
	%	33,3	26,6	6,66	33,3

Doğru seçenek **koyu** renkle gösterilmiştir.

Tablo 4. 3. Son Test Uygulamasında İşaretlenen Seçeneklerin Dağılımı

Soru Numarası	n/%	Seçenekler			
		A	B	C	D
1	n	2	11	1	1
	%	13,33	73,33	6,66	6,66
2	n	1	-	8	6
	%	6,66	0	53,33	40,00
3	n	-	13	1	1
	%	0	86,66	6,66	6,66
4	n	-	5	2	8
	%	0	33,33	13,33	53,33
5	n	-	3	11	1
	%	0	20,00	73,33	6,66
6	n	1	1	1	12
	%	6,66	6,66	6,66	80,00
7	n	5	2	2	6
	%	33,33	13,33	13,33	40,00
8	n	9	1	4	1
	%	60,00	6,66	26,66	6,66
9	n	12	2	1	-
	%	80,00	13,33	6,66	0
10	n	3	-	1	11
	%	20,00	0	6,66	73,33
11	n	8	1	6	-
	%	53,33	6,66	40,00	0
12	n	2	1	10	2
	%	13,33	6,66	66,66	13,33
13	n	6	4	5	-
	%	40,00	26,66	33,33	0
14	n	3	-	11	1
	%	20,00	0	73,33	6,66
15	n	-	2	12	1
	%	0	13,33	80,00	6,66
16	n	3	1	10	1
	%	20,00	6,66	66,66	6,66
17	n	11	1	-	3
	%	73,33	6,66	0	20,00
18	n	2	6	3	4
	%	13,33	40,00	20,00	26,66
19	n	-	2	10	3
	%	0	13,33	66,66	20,00
20	n	14	1	-	-
	%	93,33	6,66	0	0
21	n	14	-	1	-
	%	93,33	0	6,66	0
22	n	3	9	3	-
	%	20,00	60,00	20,00	0
23	n	-	8	6	1
	%	0	53,33	40,00	6,66
24	n	5	2	8	-
	%	33,33	13,33	53,33	0
25	n	2	7	6	-
	%	13,33	46,66	40,00	0
26	n	-	1	14	-
	%	0	6,66	93,33	0
27	n	2	6	7	-
	%	13,33	40,00	46,66	0
28	n	1	1	12	1
	%	6,66	6,66	80,00	6,66
29	n	6	4	3	2
	%	40,00	26,66	20,00	13,33

Doğru seçenek **koyu** renkle gösterilmiştir.

Tablo 4.2 ve tablo 4.3'te yer alan veriler SPSS 25 programında analiz edilerek ön test- son test maddeleri arasında nasıl bir ilerleme kaydedildiğine dair fark analizleri tablo 4.4'te sunulmuştur.

Tablo 4. 4. Son Test- İlk Test Ortalama ve Toplam Fark Analizi

Sorular	Ortalama Fark			Toplam Fark		
	Son Test	İlk Test	Son- İlk Fark	Son Test	İlk Test	Son- İlk Fark
1	0,733	0,066	0,666	11	1	10
2	0,466	0	0,466	7	0	7
3	0,866	0,266	0,6	13	4	9
4	0,533	0,066	0,466	8	1	7
5	0,8	0,066	0,733	12	1	11
6	0,866	0,733	0,133	13	11	2
7*	0,4	0,533	0,133	6	8	-2
8	0,6	0,066	0,533	9	1	8
9	0,8	0,533	0,266	12	8	4
10	0,733	0,6	0,133	11	9	2
11	0,533	0,333	0,2	8	5	3
12	0,666	0,2	0,466	10	3	7
13	0,4	0,2	0,2	6	3	3
14	0,733	0,6	0,133	11	9	2
15	0,8	0,266	0,533	12	4	8
16	0,666	0,4	0,266	10	6	4
17	0,733	0,466	0,266	11	7	4
18*	0,4	0,533	-0,133	6	8	-2
19	0,666	0,2	0,466	10	3	7
20	0,933	0,733	0,2	14	11	3
21	0,933	0,4	0,533	14	6	8
22	0,6	0,2	0,4	9	3	6
23*	0,533	0,533	0	8	8	0
24	0,533	0,466	-0,066	8	7	1
25	0,466	0,266	-0,2	7	4	3
26	0,933	0,666	-0,266	14	10	4
27	0,466	0,333	-0,133	7	5	2
28	0,8	0,266	-0,533	12	4	8
29	0,4	0,333	-0,066	6	5	1

Tablo 4.4 incelendiğinde (*) ile işaretli 7. ve 18. sorularda öğrencilerin gerileme yaşadıkları 23. soruda ise herhangi bir gelişme kaydetmedikleri anlaşılmaktadır. Geriye kalan sorularda ise genel anlamda bir ilerleme kaydedildiği görülmektedir. En fazla ilerleme ise 5. soruda, en az ilerleme ise 24 ve 29. sorularda meydana gelmiştir.

Kavram bazında akademik başarı testi soruları analiz edildiğinde aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır:

Çalışma grubuna **“Coğrafi konum”** kavramına yönelik akademik başarı testinin 4. sorusu yöneltilmiştir. Buna göre;

4. soruya ön testte 1 öğrenci (%6,66) doğru yanıt verirken son testte 8 öğrenci

(%53,33) doğru yanıt vermiştir. Bu soru özelinde kavram yanlışlığının giderilmesinde %46,67 oranında bir ilerleme kaydedildiği sonucuna varılmıştır.

Çalışma grubuna “**Harita**” kavramına yönelik akademik başarı testinin 11. ve 16. soruları yöneltilmiştir. Buna göre;

11. soruya ön testte 5 öğrenci (%33,33) doğru yanıt verirken son testte 8 öğrenci (%53,33) doğru yanıt vermiştir. Bu soru özelinde kavram yanlışlığının giderilmesinde %20,00 oranında bir ilerleme kaydedildiği sonucuna varılmıştır.

16. soruya ön testte 6 öğrenci (%40,00) doğru yanıt verirken son testte 10 öğrenci (%66,66) doğru yanıt vermiştir. Bu soru özelinde kavram yanlışlığının giderilmesinde %26,66 oranında bir ilerleme kaydedildiği sonucuna varılmıştır.

Çalışma grubuna “**Koordinat Sistemi**” kavramına yönelik akademik başarı testinin 19., 21. ve 24. soruları yöneltilmiştir. Buna göre;

19. soruya ön testte 3 öğrenci (%20,00) doğru yanıt verirken son testte 10 öğrenci (%66,66) doğru yanıt vermiştir. Bu soru özelinde kavram yanlışlığının giderilmesinde %46,66 oranında bir ilerleme kaydedildiği sonucuna varılmıştır.

21. soruya ön testte 6 öğrenci (%40,00) doğru yanıt verirken son testte 14 öğrenci (%93,33) doğru yanıt vermiştir. Bu soru özelinde kavram yanlışlığının giderilmesinde %53,33 oranında bir ilerleme kaydedildiği sonucuna varılmıştır.

24. soruya ön testte 7 öğrenci (%46,66) doğru yanıt verirken son testte 8 öğrenci (%53,33) doğru yanıt vermiştir. Bu soru özelinde kavram yanlışlığının giderilmesinde %6,66 oranında bir ilerleme kaydedildiği sonucuna varılmıştır.

Çalışma grubuna “**Matematik Konum**” kavramına yönelik akademik başarı testinin 1., 5. ve 28. soruları yöneltilmiştir. Buna göre;

1. soruya ön testte 1 öğrenci (%6,66) doğru yanıt verirken son testte 11 öğrenci (%73,33) doğru yanıt vermiştir. Bu soru özelinde kavram yanlışlığının giderilmesinde %66,66 oranında bir ilerleme kaydedildiği sonucuna varılmıştır.

5. soruya ön testte 1 öğrenci (%6,66) doğru yanıt verirken son testte 11 öğrenci (%73,33) doğru yanıt vermiştir. Bu soru özelinde kavram yanlışlığının giderilmesinde %66,66 oranında bir ilerleme kaydedildiği sonucuna varılmıştır.

28. soruya ön testte 4 öğrenci (%26,66) doğru yanıt verirken son testte 12 öğrenci (%80,00) doğru yanıt vermiştir. Bu soru özelinde kavram yanlışlığının giderilmesinde

%53,33 oranında bir ilerleme kaydedildiği sonucuna varılmıştır.

Çalışma grubuna “*Meridyen*” kavramına yönelik akademik başarı testinin 8., 12. ve 15. soruları yöneltilmiştir. Buna göre;

8. soruya ön testte 1 öğrenci (%6,66) doğru yanıt verirken son testte 9 öğrenci (%60,00) doğru yanıt vermiştir. Bu soru özelinde kavram yanlışlığının giderilmesinde %53,33 oranında bir ilerleme kaydedildiği sonucuna varılmıştır.

12. soruya ön testte 3 öğrenci (%20,00) doğru yanıt verirken son testte 10 öğrenci (%66,66) doğru yanıt vermiştir. Bu soru özelinde kavram yanlışlığının giderilmesinde %46,66 oranında bir ilerleme kaydedildiği sonucuna varılmıştır.

15. soruya ön testte 4 öğrenci (%26,66) doğru yanıt verirken son testte 12 öğrenci (%80,00) doğru yanıt vermiştir. Bu soru özelinde kavram yanlışlığının giderilmesinde %53,33 oranında bir ilerleme kaydedildiği sonucuna varılmıştır.

Çalışma grubuna “*Özel Konum*” kavramına yönelik akademik başarı testinin 17. ve 22. soruları yöneltilmiştir. Buna göre;

17. soruya ön testte 7 öğrenci (%46,66) doğru yanıt verirken son testte 11 öğrenci (%73,33) doğru yanıt vermiştir. Bu soru özelinde kavram yanlışlığının giderilmesinde %26,66 oranında bir ilerleme kaydedildiği sonucuna varılmıştır.

22. soruya ön testte 4 öğrenci (%26,66) doğru yanıt verirken son testte 9 öğrenci (%60,00) doğru yanıt vermiştir. Bu soru özelinde kavram yanlışlığının giderilmesinde %33,33 oranında bir ilerleme kaydedildiği sonucuna varılmıştır.

Çalışma grubuna “*Paralel*” kavramına yönelik akademik başarı testinin 2., 25. ve 27. soruları yöneltilmiştir. Buna göre;

2. soruya ön testte hiçbir öğrenci doğru yanıt vermezken son testte 8 öğrenci (%53,33) doğru yanıt vermiştir. Bu soru özelinde kavram yanlışlığının giderilmesinde %53,33 oranında bir ilerleme kaydedildiği sonucuna varılmıştır.

25. soruya ön testte 4 öğrenci (%26,66) doğru yanıt verirken son testte 7 öğrenci (%46,66) doğru yanıt vermiştir. Bu soru özelinde kavram yanlışlığının giderilmesinde %20,00 oranında bir ilerleme kaydedildiği sonucuna varılmıştır.

27. soruya ön testte 5 öğrenci (%33,33) doğru yanıt verirken son testte 7 öğrenci (%46,66) doğru yanıt vermiştir. Bu soru özelinde kavram yanlışlığının giderilmesinde %13,33 oranında bir ilerleme kaydedildiği sonucuna varılmıştır.

Çalışma grubuna “*Yön*” kavramına yönelik akademik başarı testinin 6., 9. ve 13. soruları yöneltilmiştir. Buna göre;

6. soruya ön testte 11 öğrenci (%73,33) doğru yanıt verirken son testte 12 öğrenci (%80,00) doğru yanıt vermiştir. Bu soru özelinde kavram yanlışlığının giderilmesinde %6,66 oranında bir ilerleme kaydedildiği sonucuna varılmıştır.

9. soruya ön testte 8 öğrenci (%53,33) doğru yanıt verirken son testte 12 öğrenci (%80,00) doğru yanıt vermiştir. Bu soru özelinde kavram yanlışlığının giderilmesinde %26,66 oranında bir ilerleme kaydedildiği sonucuna varılmıştır.

13. soruya ön testte 3 öğrenci (%20,00) doğru yanıt verirken son testte 6 öğrenci (%40,00) doğru yanıt vermiştir. Bu soru özelinde kavram yanlışlığının giderilmesinde %20,00 oranında bir ilerleme kaydedildiği sonucuna varılmıştır.

Çalışma grubuna “*Hava Durumu*” kavramına yönelik akademik başarı testinin 14., 18. ve 20. soruları yöneltilmiştir. Buna göre;

14. soruya ön testte 9 öğrenci (%60,00) doğru yanıt verirken son testte 11 öğrenci (%73,33) doğru yanıt vermiştir. Bu soru özelinde kavram yanlışlığının giderilmesinde %13,33 oranında bir ilerleme kaydedildiği sonucuna varılmıştır.

18. soruya ön testte 8 öğrenci (%53,33) doğru yanıt verirken son testte 6 öğrenci (%40,00) doğru yanıt vermiştir. Bu soru özelinde kavram yanlışlığının giderilmesinde %-13,33 oranında bir gerileme olduğu sonucuna varılmıştır.

20. soruya ön testte 11 öğrenci (%73,33) doğru yanıt verirken son testte 14 öğrenci (%93,33) doğru yanıt vermiştir. Bu soru özelinde kavram yanlışlığının giderilmesinde %13,33 oranında bir ilerleme kaydedildiği sonucuna varılmıştır.

Çalışma grubuna “*Hava Olayı*” kavramına yönelik akademik başarı testinin 23., 26. ve 29. soruları yöneltilmiştir. Buna göre;

23. soruya ön testte 8 öğrenci (%53,33) doğru yanıt verirken son testte de 8 öğrenci (%53,33) doğru yanıt vermiştir. Bu soru özelinde kavram yanlışlığının giderilmesinde herhangi bir ilerleme kaydedilmediği sonucuna varılmıştır.

26. soruya ön testte 10 öğrenci (%66,66) doğru yanıt verirken son testte 14 öğrenci (%93,33) doğru yanıt vermiştir. Bu soru özelinde kavram yanlışlığının giderilmesinde %26,66 oranında bir ilerleme kaydedildiği sonucuna varılmıştır.

29. soruya ön testte 5 öğrenci (%33,33) doğru yanıt verirken son testte 6 öğrenci

(%40,00) doğru yanıt vermiştir. Bu soru özelinde kavram yanılgısının giderilmesinde %6,66 oranında bir ilerleme kaydedildiği sonucuna varılmıştır.

Çalışma grubuna “*İklim*” kavramına yönelik akademik başarı testinin 3., 7. ve 10. soruları yöneltilmiştir. Buna göre;

3. soruya ön testte 4 öğrenci (%26,66) doğru yanıt verirken son testte 13 öğrenci (%86,66) doğru yanıt vermiştir. Bu soru özelinde kavram yanılgısının giderilmesinde %60,00 oranında bir ilerleme kaydedildiği sonucuna varılmıştır.

7. soruya ön testte 8 öğrenci (%53,33) doğru yanıt verirken son testte 6 öğrenci (%40,00) doğru yanıt vermiştir. Bu soru özelinde kavram yanılgısının giderilmesinde %-13,33 oranında bir gerileme olduğu sonucuna varılmıştır.

10. soruya ön testte 9 öğrenci (%60,00) doğru yanıt verirken son testte 11 öğrenci (%73,33) doğru yanıt vermiştir. Bu soru özelinde kavram yanılgısının giderilmesinde %13,33 oranında bir ilerleme kaydedildiği sonucuna varılmıştır.

4.3. ÜÇÜNCÜ ALT PROBLEME İLİŞKİN BULGULAR

“İlköğretim 6. sınıf sosyal bilgiler dersinde oyun yöntemi kullanılarak öğretilen kavramlar öğrenci günlüklerine nasıl yansımaktadır?” alt problemine yönelik verilerin toplanması için nitel araştırma yöntemleri kapsamında öğrenci tarafından tutulan günlüklerden faydalanılmıştır. Öğrencilere, oyunla öğretim uygulamalarının yapıldığı zaman zarfında her oyunla öğretim faaliyeti sonunda kendi gözlem ve düşüncelerini içeren günlükler tutturulmuştur. Daha sonra araştırmacı bu verileri dijital ortama aktararak kronolojik sıralı bir biçimde dosyalamıştır. Dosyalanan bu veriler nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizi yöntemi kullanılarak analiz edilmiş, kod ve temalar belirlendikten sonra elde edilen toplam frekans değerleri ve yüzdeleri her oyun bazında tablolaştırılarak sunulmuştur.

4.3.1. Bilirsen Adım At Oyunu

Coğrafi Konum kavramının öğretildiği bu oyun sonunda öğrenciler tarafından tutulan günlüklerden elde edilen veriler tablo 4.5’te yer almaktadır.

Tablo 4.5 incelendiğinde kız öğrencilerde en fazla frekans değerine sahip kodların yer aldığı temaların; 8 (%88,88) *eğlenme* kodu ile *eğlenme* teması, 8 (%88,88) *öğrenme* kodu ile *öğreticilik* teması, 6 (%66,66) *beğenme* kodu ile *duygusallık* teması, 5 (%55,55) *performans sergileme/oyunda belirli bir aşamaya kadar ilerleme* kodu ile *takım olma* teması

olduğu görülmektedir. Ayrıca *konuyu anlama* kodu ile *öğreticilik* temasının, *sinirlenme* ve *tedirgin olma* kodu *duygusallık* temasının ise 1 (%11,11) ile en az frekans değerine sahip olduğu görülmektedir. *Kendine güven duyma* kodu ile *duygusallık* temasının ise frekans değerinin olmadığı görülmektedir.

Tablo 4. 5. Bilirsen Adım At Oyununun Öğrenci Günlüklerine Yansıma Biçimine Dair Veriler

Tema	Kod	Kız		Erkek		Toplam Frekans	Toplam Yüzde
		N	%	n	%		
Eğlenme	Eğlenme	8	88,88	5	83,33	13	86,66
	Öğrenme	8	88,88	6	100		
Öğreticilik	Konuyu anlama	1	11,11	2	33,33	29	64,44
	Yeni bilgiler öğrenme	6	66,66	1	16,66		
Duygusallık	Heyecanlanma	2	22,22	-	33,33	19	21,11
	Beğenme	6	66,66	3	50,00		
	Sinirlenme	1	11,11	-	-		
	Kendine güven duyma	-	-	1	16,66		
	Mutlu olma/sevinme/güzel hissetme	4	44,44	1	16,6		
	Tedirgin olma	1	11,11	-	-		
	Kazanma	4	44,44	1	16,66		
	Kaybetme	3	33,33	5	83,33		
	Tebrik etme	2	22,22	1	16,66		
	Performans sergileme/Oyunda belirli bir aşamaya kadar ilerleme	5	55,55	3	50,00		
Takım Bilinci	Rekabet	3	33,33	3	50,00	40	38,09
	Aidiyet hissetme/Sevgi bağı	4	44,44	4	66,66		
	Aidiyet hissedememe	2	22,22	-	-		

Erkek öğrencilerde ise en fazla frekans değerine sahip temaların; 5 (%55,55) *eğlenme* kodu ile *eğlenme* teması, 6 (%66,66) *öğrenme* kodu ile *öğreticilik* teması, 3 (%33,33) *beğenme* kodu ile *duygusallık* teması, 5 (%55,55) *kaybetme* kodu ile *takım bilinci* teması olduğu görülmektedir. Yine erkek öğrencilerde *yeni bilgiler öğrenme* kodu ile *öğreticilik* temasının, *kendine güven duyma*, *mutlu olma/sevinme/güzel hissetme* kodları ile *duygusallık* temasının, *kazanma*, *tebrik etme* kodları ile de *takım bilinci* temasının 1 (%11,11) frekans değerine sahip olduğu, *heyecanlanma*, *sinirlenme*, *tedirgin olma* kodları ile *duygusallık* temasının, *aidiyet hissedememe* kodu ile *takım bilinci* temalarının ise frekans değerlerinin olmadığı görülmektedir.

4.3.2. Farkı Fark Et Oyunu

Harita kavramının öğretildiği bu oyun sonunda öğrenciler tarafından tutulan günlüklerden elde edilen veriler tablo 4.6'da yer almaktadır.

Tablo 4. 6. Farkı Fark Et Oyununun Öğrenci Günlüklerine Yansıma Biçimine Dair Veriler

Tema	Kod	Kız		Erkek		Toplam Frekans	Toplam Yüzde
		N	%	n	%		
Eğlenme	Eğlenme	8	88,88	6	100	14	93,33
	Öğrenme	7	77,77	6	100		
Öğreticilik	Konuyu anlama	1	11,11	-	-	25	27,77
	Yanlışı giderme	1	11,11	-	-		
	Ayırt edebilme	4	44,44	1	16,66		
	Farkındalık	-	-	1	16,66		
	Yeni bilgiler öğrenme	3	33,33	1	16,66		
Duygusalılık	Heyecanlanma	2	22,22	-	-	26	24,76
	Beğenme	8	88,88	6	100		
	Beğenmeme	1	11,11	-	-		
	Sinirlenme	1	11,11	-	-		
	Zevk alma	2	22,22	-	-		
	Mutlu olma/sevinme/güzel hissetme/iyi vakit geçirme	2	22,22	2	33,33		
	Oyun sayesinde dersi sevme	1	11,11	1	16,66		
	Kazanma	2	22,22	1	16,66		
	Kaybetme	2	22,22	-	-		
	Performans sergileme/Oyunda belirli bir aşamaya kadar ilerleme	2	22,22	1	16,66		
Takım Bilinci	Rekabet	5	55,55	1	16,66	25	27,77
	Aidiyet hissetme/Sevgi bağı	7	77,77	2	33,33		
	Aidiyet hissedememe	2	22,22	-	-		

Tablo 4.6 incelendiğinde kız öğrencilerde en fazla frekans değerine sahip kodların yer aldığı temaların; 8 (%88,88) *eğlenme* kodu ile *eğlenme* teması, 7 (%77,77) *öğrenme* kodu ile *öğreticilik* teması, 8 (%88,88) *beğenme* kodu ile *duygusalılık* teması, 7 (%77,77) *aidiyet hissetme/sevgi bağı* kodu ile *takım bilinci* teması olduğu görülmektedir. Yine kız öğrencilerde *konuyu anlama*, *yanlışı giderme* kodları ile *öğreticilik* temasının, *sinirlenme*, *beğenmeme*, *oyun sayesinde dersi sevme* kodları ile *duygusalılık* temasının 1 (%6,66) frekans değerine sahip olduğu, *farkındalık* kodu ile *öğreticilik* temasının ise hiç frekans değerine sahip olmadığı görülmektedir.

Erkek öğrencilerde ise en fazla frekans değerine sahip kodların yer aldığı temaların; 6 (%100) *eğlenme* kodu ile *eğlenme* teması, 6 (%100) *öğrenme* kodu ile *öğreticilik* teması, 6 (%100) *beğenme* kodu ile *duygusalılık* teması olduğu görülmektedir. Yine erkek öğrencilerde *ayırt edebilme*, *farkındalık*, *yeni bilgiler öğrenme* kodları ile *öğreticilik* temasının, *oyun sayesinde dersi sevme* kodu ile *duygusalılık* temasının, *kazanma*, *performans sergileme/oyunda belirli bir aşamaya kadar ilerleme* ve *rekabet* kodları ile de *takım bilinci*

temasının 1 (%6,66) frekans değerine sahip olduğu, *konuyu anlama*, *yanlışı giderme*, kodları ile *öğreticilik* temasının, *beğenmeme*, *heyecanlanma*, *sinirlenme* ve *zevk alma* kodları ile *duygusallık* temalarının ise hiç frekans değerine sahip olmadıkları görülmektedir.

4.3.3. Bil Bul Eğlen Oyunu

Koordinat Sistemi kavramının öğretildiği bu oyun sonunda öğrenciler tarafından tutulan günlüklerden elde edilen veriler tablo 4.7’de yer almaktadır.

Tablo 4. 7. Bil Bul Eğlen Oyununun Öğrenci Günlüklerine Yansıma Biçimine Dair Veriler

Tema	Kod	Kız		Erkek		Toplam Frekans	Toplam Yüzde
		N	%	n	%		
Eğlenme	Eğlenme	7	77,77	4	66,66	11	73,33
	Öğrenme	9	100	5	83,33		
Öğreticilik	Konuyu anlama	4	44,44	5	83,33	32	42,66
	Ayırt edebilme	1	11,11	-	-		
	Oyun sayesinde anlama	2	22,22	1	16,66		
	Yeni bilgiler öğrenme	4	44,44	1	16,66		
	Zevk alma	1	11,11	-	-		
Duygusallık	Beğenme	7	77,77	5	83,33	24	32,00
	Beğenmeme	-	-	1	16,66		
	Mutlu olma/sevinme/güzel hissetme/iyi vakit geçirme	6	66,66	2	33,33		
	Oyun sayesinde dersi sevme	1	11,11	1	16,66		
	Kazanma	-	-	1	16,66		
	Kaybetme	-	-	1	16,66		
	Tebrik etme	3	33,33	2	33,33		
Takım Bilinci	Performans sergileme/Oyunda belirli bir aşamaya kadar ilerleme	3	33,33	1	16,66	19	18,09
	Rekabet	2	22,22	2	33,33		
	Aidiyet hissetme/Sevgi bağı	2	22,22	1	16,66		
	Aidiyet hissedememe	1	11,11	-	-		

Tablo 4.7 incelendiğinde kız öğrencilerde en fazla frekans değerine sahip kodların yer aldığı temaların; 7 (%77,77) *eğlenme* kodu ile *eğlenme* teması, 9 (%100) *öğrenme* kodu ile *öğreticilik* teması, 7 (%77,77) *beğenme* kodu ile *duygusallık* teması, 3 (%33,33) *tebrik etme* ve *performans sergileme/oyunda belirli bir aşamaya kadar ilerleme* kodları ile *takım bilinci* teması olduğu görülmektedir. Ayrıca en az frekans değerine sahip kodların yer aldığı temaların ise; 1 (%11,11) *ayırt edebilme* kodu ile *öğreticilik* teması, *zevk alma* ve *oyun sayesinde dersi sevme* kodu *duygusallık* teması, *aidiyet hissetme* kodu ile *takım bilinci* teması olduğu görülmektedir. *Beğenmeme* kodu ile *duygusallık* temasının, *kazanma* ve

kaybetme kodları ile *takım bilinci* temasının ise hiç frekans değerine sahip olmadığı görülmektedir.

Erkek öğrencilerde ise en fazla frekans değerine sahip kodların yer aldığı temaların; 4 (%66,66) *eğlenme* kodu ile *eğlenme* teması, 5 (%83,33) *öğrenme* ve *konuyu anlama* kodları ile *öğreticilik* teması, 5 (%83,33) *beğenme* kodu ile *duygusallık* teması, 2 (%33,33) *tebrik etme* ve *rekabet* kodları ile *takım bilinci* teması olduğu görülmektedir. Yine erkek öğrencilerde en az frekans değerine sahip kodların yer aldığı temaların ise; 1 (%16,66) *oyun sayesinde dersi anlama* ve *yeni bilgiler öğrenme* kodları ile *öğreticilik* teması, *kendine güven duyma*, *mutlu olma/sevinme/güzel hissetme* kodları ile *duygusallık* teması, *kazanma*, *tebrik etme* kodları ile *takım bilinci* teması olduğu görülmektedir. *Heyecanlanma*, *sinirlenme*, *tedirgin olma* kodları ile *duygusallık* temasının, *aidiyet hissedememe* kodu ile *takım bilinci* temalarının ise hiç frekans değerine sahip olmadıkları görülmektedir.

4.3.4. İstasyon Oyunu

Matematik Konum ve Özel Konum kavramlarının öğretildiği bu oyun sonunda öğrenciler tarafından tutulan günlüklerden elde edilen veriler tablo 4.8.'de yer almaktadır.

Tablo 4.8 incelendiğinde kız öğrencilerde en fazla frekans değerine sahip kodların yer aldığı temaların; 8 (%88,88) *eğlenme* kodu ile *eğlenme* teması, 9 (%100) *öğrenme* kodu ile *öğreticilik* teması, 9 (%100) *mutlu olma/sevinme/güzel hissetme/iyi vakit geçirme* kodu ile *duygusallık* teması, 7 (%77,77) *rekabet* ve *aidiyet hissetme/sevgi bağı* kodları ile *takım bilinci* teması olduğu görülmektedir. Ayrıca en az frekans değerine sahip kodların yer aldığı temaların ise; 1 (%11,11) *yanlışı giderme* ve *farkındalık* kodları ile *öğreticilik* teması, *sinirlenme*, *özgüven duyma*, *hırslanma* ve *oyun sayesinde dersi sevme* kodları ile *duygusallık* teması olduğu görülmektedir.

Erkek öğrencilerde ise en fazla frekans değerine sahip kodların yer aldığı temaların; 6 (%100) *eğlenme* kodu ile *eğlenme* teması, 6 (%100) *öğrenme* kodu ile *öğreticilik* teması, 4 (%66,66) *mutlu olma/sevinme/güzel hissetme/iyi vakit geçirme* kodu ile *duygusallık* teması, 4 (%66,66) *rekabet* ve *aidiyet hissetme/sevgi bağı* kodları ile *takım bilinci* teması olduğu görülmektedir. Yine erkek öğrencilerde en az frekans değerine sahip kodların yer aldığı temaların; 1 (%16,66) *pekiştirme*, *konuyu anlama* ve *ayurt edebilme* kodları ile *öğreticilik* teması, *heyecanlanma* kodu ile *duygusallık* teması olduğu görülmektedir. *Farkındalık* ve *yanlışı giderme* kodları ile *öğreticilik* temasının, *özgüven* ve *hırslanma* kodları ile *duygusallık* temasının ise frekans değerlerinin olmadığı görülmektedir.

Tablo 4. 8. İstasyon Oyununun Öğrenci Günlüklerine Yansıma Biçimine Dair Veriler

Tema	Kod	Kız		Erkek		Toplam Frekans	Toplam Yüzde			
		N	%	n	%					
Eğlenme	Eğlenme	8	88,88	6	100	14	93,33			
	Öğrenme	9	100	6	100					
Öğreticilik	Pekiştirme	4	44,44	1	16,66	56	41,48			
	Eğitici bulma	2	22,22	2	33,33					
	Konuyu anlama	4	44,44	1	16,66					
	Yanlışı giderme	1	11,11	-	-					
	Ayırt edebilme	5	55,55	1	16,66					
	Farkındalık	1	11,11	-	-					
	Oyun sayesinde anlama	6	66,66	3	50,00					
	Yeni bilgiler öğrenme	5	55,55	5	83,33					
	Sinirlenme	1	11,11	2	33,33					
	Öz güven duyma	1	11,11	-	-					
Duygusalılık	Beğenme	8	88,88	3	50,00	27	25,71			
	Heyecanlanma	4	44,44	1	16,66					
	Hırslanma	1	11,11	-	-					
	Mutlu olma/sevinme/güzel hissetme/iyi vakit geçirme	9	100	4	66,66					
	Oyun sayesinde dersi sevme	1	11,11	3	50,00					
	Performans sergileme/Oyunda belirli bir aşamaya kadar ilerleme	2	22,22	2	33,33					
	Takım Bilinci	Rekabet	7	77,77	4			66,66	46	51,11
		Kazanma	6	66,66	3			50,00		
		Kaybetme	3	33,33	3			50,00		
		Tebrik etme (Fair Play)	2	22,22	3			50,00		
Aidiyet hissetme/Sevgi bağı		7	77,77	4	66,66					

4.3.5. Kimim Ben? Oyunu

Paralel ve Meridyen kavramlarının öğretildiği bu oyun sonunda öğrenciler tarafından tutulan günlüklerden elde edilen veriler tablo 4.9'da yer almaktadır.

Tablo 4.9 incelendiğinde kız öğrencilerde en fazla frekans değerine sahip kodların yer aldığı temaların; 9 (%100) *eğlenme* kodu ile *eğlenme* teması, 8 (%88,88) *yeni bilgiler öğrenme* kodu ile *öğreticilik* teması, 5 (%55,55) *beğenme* kodu ile *duygusalılık* teması, 4 (%44,44) kodu ile *takım bilinci* teması olduğu görülmektedir. Ayrıca en az frekans değerine sahip kodların yer aldığı temaların ise; 1 (%11,11) *pekiştirme*, *yanlışı giderme* ve *ayırt edebilme* ve *oyun sayesinde anlama* kodları ile *öğreticilik* teması, *mutlu olma/sevinme/güzel hissetme/iyi vakit geçirme* ve *oyun sayesinde dersi sevme* kodları ile *duygusalılık* teması, *performans sergileme/oyunda belirli bir aşamaya gelme*, *kazanma* ve *aidiyet hissetme/sevgi bağı* kodları ile *takım bilinci* teması olduğu görülmektedir. *Konuyu anlama* kodu ile

öğreticilik temasının, *üzülme* kodu ile *duygusallık* temasının ve *kaybetme* kodu ile de *takım bilinci* temasının frekans değerinin olmadığı görülmektedir.

Erkek öğrencilerde ise en fazla frekans değerine sahip kodların yer aldığı temaların; 6 (%100) *eğlenme* kodu ile *eğlenme* teması, 2 (%33,33) *öğrenme* kodu ile *öğreticilik* teması, 4 (%66,66) *kazanma* kodu ile *takım bilinci* teması olduğu görülmektedir. Yine erkek öğrencilerde en az frekans değerine sahip kodların yer aldığı temaların; 1 (%16,66) *konuyu anlama* kodu ile *öğreticilik* teması, *üzülme* ve *beğenme* kodları ile *duygusallık* teması, *kaybetme* kodu ile *takım bilinci* teması olduğu görülmektedir. *Pekiştirme*, *eğitici bulma*, *yanlışı giderme*, *ayırt edebilme*, *farkındalık*, *oyun sayesinde anlama* ve *yeni bilgiler öğrenme* kodları ile *öğreticilik* temasının, *mutlu olma/sevinme/güzel hissetme/iyi vakit geçirme* ve *oyun sayesinde dersi sevme* kodları ile *duygusallık* temasının, *performans sergileme/oyunda belirli bir aşamaya kadar ilerleme* kodu ile de *takım bilinci* temasının frekans değerlerinin olmadığı görülmektedir.

Tablo 4. 9. *Kimim Ben? Oyunun Öğrenci Günlüklerine Yansıma Biçimine Dair Veriler*

Tema	Kod	Kız		Erkek		Toplam Frekans	Toplam Yüzde
		N	%	n	%		
Eğlenme	Eğlenme	9	100	6	100	15	100
	Öğrenme	8	88,88	2	33,33		
	Pekiştirme	1	11,11	-	-		
	Eğitici bulma	2	22,22	-	-		
	Konuyu anlama	-	-	1	16,66		
Öğreticilik	Yanlışı giderme	1	11,11	-	-	24	17,77
	Ayırt edebilme	1	11,11	-	-		
	Farkındalık	2	22,22	-	-		
	Oyun sayesinde anlama	1	11,11	-	-		
	Yeni bilgiler öğrenme	5	55,55	-	-		
	Üzülme	-	-	1	16,66		
	Beğenme	4	44,44	1	16,66		
Duygusallık	Mutlu olma/sevinme/güzel hissetme/iyi vakit geçirme	1	11,11	-	-	8	13,33
	Oyun sayesinde dersi sevme	1	11,11	-	-		
	Performans sergileme/Oyunda belirli bir aşamaya kadar ilerleme	1	11,11	-	-		
	Rekabet	4	44,44	3	50,00		
Takım Bilinci	Kazanma	1	1,11	4	66,66	18	24
	Kaybetme	-	-	1	16,66		
	Aidiyet hissetme/Sevgi bağı	1	11,11	3	50,00		

4.3.6. Yol Ver Dağlar Oyunu

Yön kavramının öğretildiği bu oyun sonunda öğrenciler tarafından tutulan

günlüklerden elde edilen veriler tablo 4.10'da yer almaktadır.

Tablo 4. 10. Yol Ver Dağlar Oyununun Öğrenci Günlüklerine Yansıma Biçimine Dair Veriler

Tema	Kod	Kız		Erkek		Toplam Frekans	Toplam Yüzde
		N	%	n	%		
Eğlenme	Eğlenme	9	100	4	66,66	13	86,66
	Öğrenme	9	100	4	66,66		
Öğreticilik	Pekiştirme	8	88,88	4	66,66	62	59,04
	Eğitici bulma	1	11,11	-	-		
	Konuyu anlama	9	100	3	50,00		
	Ayırt edebilme	6	66,66	3	50,00		
	Oyun sayesinde öğrenme	5	55,55	4	66,66		
	Yeni bilgiler öğrenme	2	22,22	4	66,66		
Duygusalılık	Mutlu olma/sevinme/güzel hissetme/iyi vakit geçirme	9	100	4	66,66	31	29,52
	Oyun sayesinde dersi sevmeye	3	33,33	1	16,66		
	Sinirlenme	1	11,11	-	-		
	Beğenme	7	77,77	3	50,00		
	Üzülme	1	11,11	-	-		
	Sıkılma	-	-	1	16,66		
	Heyecanlanma	1	11,11	-	-		
Takım Bilinci	Performans sergileme/Oyunda belirli bir aşamaya kadar ilerleme	4	44,44	2	33,33	34	37,77
	Rekabet	5	55,55	2	33,33		
	Kazanma	7	77,77	2	33,33		
	Kaybetme	3	33,33	3	50,00		
	Tebrik etme	2	22,22	-	-		
	Aidiyet hissetme/Sevgi bağı	1	11,11	3	50,00		

Tablo 4.10 incelendiğinde kız öğrencilerde en fazla frekans değerine sahip kodların yer aldığı temaların; 9 (%100) *eğlenme* kodu ile *eğlenme* teması, 9 (%100) *öğrenme* ve *konuyu anlama* kodları ile *öğreticilik* teması, 9 (%100) *mutlu olma/sevinme/güzel hissetme/iyi vakit geçirme* kodu ile *duygusalılık* teması, 7 (%77,77) *kazanma* kodu ile *takım bilinci* teması olduğu görülmektedir. Ayrıca en az frekans değerine sahip kodların yer aldığı temaların ise; 1 (%11,11) *eğitici bulma* kodu ile *öğreticilik* teması, *sinirlenme*, *üzülme* ve *heyecanlanma* kodları ile *duygusalılık* teması, *aidiyet hissetme/sevgi bağı* kodu ile *takım bilinci* teması olduğu görülmektedir. *Sıkılma* kodu ile *duygusalılık* temasının frekans değerinin olmadığı görülmektedir.

Erkek öğrencilerde ise en fazla frekans değerine sahip kodların yer aldığı temaların; 4 (%66,66) *eğlenme* kodu ile *eğlenme* teması, 4 (%66,66) *öğrenme*, *pekiştirme*, *oyun*

sayesinde öğrenme ve yeni bilgiler öğrenme kodları ile öğreticilik teması, 4 (%66,66) mutlu olma/sevinme/güzel hissetme/iyi vakit geçirme kodu ile duygusallık teması, 3 (%50,00) kaybetme ve aidiyet hissetme/sevgi bağı kodu ile takım bilinci teması olduğu görülmektedir. Yine erkek öğrencilerde en az frekans değerine sahip kodların yer aldığı temaların; 1 (%16,66) oyun sayesinde dersi sevme ve sıkılma kodları ile duygusallık teması olduğu görülmektedir. Eğitici bulma kodu ile öğreticilik teması, sinirlenme, üzülme, heyecanlanma kodları ile duygusallık teması, tebrik etme kodu ile de takım bilinci temasının frekans değerlerinin olmadığı görülmektedir.

4.3.7. Farkı Bul Oyunu

Hava Durumu ve Hava Olayı kavramlarının öğretildiği bu oyun sonunda öğrenciler tarafından tutulan günlüklerden elde edilen veriler tablo 4.11’de yer almaktadır.

Tablo 4. 11. Farkı Bul Oyununun Öğrenci Günlüklerine Yansıma Biçimine Dair Veriler

Tema	Kod	Kız		Erkek		Toplam Frekans	Toplam Yüzde
		N	%	n	%		
Eğlenme	Eğlenme	9	100	6	100	15	100
	Öğrenme	9	100	6	100		
Öğreticilik	Pekiştirme	1	11,11	1	16,66	54	51,42
	Eğitici bulma	3	33,33	1	16,66		
	Konuyu anlama	7	77,77	6	100		
	Ayırt edebilme	2	22,22	4	66,66		
	Oyun sayesinde anlama	3	33,33	4	66,66		
	Yeni bilgiler öğrenme	4	44,44	3	50,00		
	Mutlu olma/sevinme/güzel hissetme/iyi vakit geçirme	5	55,55	3	50,00		
Duygusallık	Beğenme	9	100	4	66,66	27	60,00
	Oyun sayesinde dersi sevme	4	44,44	2	33,33		
	Performans sergileme/Oyunda belirli bir aşamaya kadar ilerleme	1	11,11	4	66,66		
Takım Bilinci	Rekabet	2	22,22	1	16,66	17	18,88
	Kazanma	1	11,11	2	33,33		
	Kaybetme	-	-	1	16,66		
	Tebrik etme	1	11,11	2	33,33		
	Aidiyet hissetme/Sevgi bağı	-	-	2	33,33		

Tablo 4.11 incelendiğinde kız öğrencilerde en fazla frekans değerine sahip kodların yer aldığı temaların; 9 (%100) eğlenme kodu ile eğlenme teması, 9 (%100) öğrenme kodu ile öğreticilik teması, 9 (%100) beğenme kodu ile duygusallık teması, 2 (%22,22) rekabet kodu ile takım bilinci teması olduğu görülmektedir. Ayrıca en az frekans değerine sahip kodların

yer aldığı temaların ise; 1 (%11,11) *pekiştirme* kodu ile *öğreticilik* teması, *performans sergileme/oyunda belirli bir aşamaya kadar ilerleme*, *kazanma* ve *tebrik etme* kodları ile *takım bilinci* teması olduğu görülmektedir. *Kaybetme* ve *aidiyet hissetme/sevgi bağı* kodları ile de *takım bilinci* temasının frekans değerinin olmadığı görülmektedir.

Erkek öğrencilerde ise en fazla frekans değerine sahip kodların yer aldığı temaların; 6 (%100) *eğlenme* kodu ile *eğlenme* teması, 6 (%100) *öğrenme* ve *konuyu anlama* kodları ile *öğreticilik* teması, 4 (%66,66) *beğenme* kodu ile *duygusallık* teması, 4 (%66,66) *performans sergileme/oyunda belirli bir aşamaya kadar ilerleme* kodu ile *takım bilinci* teması olduğu görülmektedir. Yine erkek öğrencilerde en az frekans değerine sahip kodların yer aldığı temaların; 1 (%16,66) *pekiştirme* ve *eğitici bulma* kodları ile *öğreticilik* teması, *rekabet* ve *kaybetme* kodları ile *takım bilinci* teması olduğu görülmektedir.

4.3.8. Türkiye'nin İklimi Oyunu

İklim kavramının öğretildiği bu oyun sonunda öğrenciler tarafından tutulan günlüklerden elde edilen veriler tablo 4.12'de yer almaktadır.

Tablo 4.12 incelendiğinde kız öğrencilerde en fazla frekans değerine sahip kodların yer aldığı temaların; 8 (%88,88) *eğlenme* kodu ile *eğlenme* teması, 8 (%88,88) *konuyu anlama* kodu ile *öğreticilik* teması, 9 (%100) *mutlu olma/sevinme/güzel hissetme/iyi vakit geçirme* ve *beğenme* kodları ile *duygusallık* teması, 2 (%22,22) *rekabet*, *kazanma* ve *aidiyet/sevgi bağı* kodları ile *takım bilinci* teması olduğu görülmektedir. Ayrıca en az frekans değerine sahip kodların yer aldığı temaların ise; 1 (%11,11) *eğitici bulma*, *ayırt edebilme* ve *oyun sayesinde anlama* kodları ile *öğreticilik* teması, *üzülme*, *hatıra olarak kalma* ve *özleme* kodları ile *duygusallık* teması, *performans sergileme/oyunda belirli bir aşamaya kadar ilerleme*, *kaybetme* ve *tebrik etme* kodları ile *takım bilinci* teması olduğu görülmektedir.

Erkek öğrencilerde ise en fazla frekans değerine sahip kodların yer aldığı temaların; 2 (%33,33) *eğlenme* kodu ile *eğlenme* teması, 5 (%83,33) *öğrenme* kodu ile *öğreticilik* teması, 2 (%33,33) *performans sergileme/oyunda belirli bir aşamaya kadar ilerleme* ve *kazanma* kodları ile *takım bilinci* teması olduğu görülmektedir. Yine erkek öğrencilerde en az frekans değerine sahip kodların yer aldığı temaların; 1 (%16,66) *eğitici bulma* ve *yeni bilgiler öğrenme* kodları ile *öğreticilik* teması, *mutlu olma/sevinme/güzel hissetme/iyi vakit geçirme* ve *beğenme* kodları ile *duygusallık* teması, *rekabet*, *kaybetme* *tebrik etme* ve *tekrar oynama isteği* kodları ile *takım bilinci* teması olduğu görülmektedir. *Üzülme*, *hatıra olarak kalma* ve *özleme* kodları ile *duygusallık* teması, *tekrar oynama isteği* kodu ile de *takım bilinci* temasının hiç frekans değerinin olmadığı görülmektedir.

Tablo 4. 12. Türkiye'nin İklimi Oyununun Öğrenci Günlüklerine Yansıma Biçimine Dair Veriler

Tema	Kod	Kız		Erkek		Toplam Frekans	Toplam Yüzde
		N	%	n	%		
Eğlenme	Eğlenme	8	88,88	2	33,33	10	66,66
	Öğrenme	5	55,55	5	83,33		
Öğreticilik	Pekiştirme	2	22,22	2	33,33	37	35,23
	Eğitici bulma	1	11,11	1	16,66		
	Konuyu anlama	8	88,88	4	66,66		
	Ayırt edebilme	1	11,11	2	33,33		
	Oyun sayesinde anlama	1	11,11	2	33,33		
	Yeni bilgiler öğrenme	2	22,22	1	16,66		
	Mutlu olma/sevinme/güzel hissetme/iyi vakit geçirme	9	100	1	16,66		
Duygusallık	Üzülme	1	11,11	-	-		
	Beğenme	9	100	1	16,66		
	Hatıra olarak kalma	1	11,11	-	-		
	Özleme	1	11,11	-	-		
Takım Bilinci	Performans sergileme/Oyunda belirli bir aşamaya kadar ilerleme	1	11,11	2	33,33	18	17,14
	Rekabet	2	22,22	1	16,66		
	Kazanma	2	22,22	2	33,33		
	Kaybetme	1	11,11	1	16,66		
	Tebrik etme	1	11,11	1	16,66		
	Tekrar oynama isteği	1	11,11	-	-		
	Aidiyet hissetme/Sevgi bağı	2	22,22	1	16,66		

Öğrenci günlüklerinden elde edilen bulgular birleştirilerek tablo 4.13'te sunulmuştur. Öğrenci günlüklerinden elde edilen veriler ışığında dört tema (eğlenme, öğreticilik, duygusallık ve takım bilinci) ortaya çıkmıştır. Bu temaların frekans değerlerine dair bilgiler tablo 4.13'te verilmiştir. Tablo 4.13'te uygulama sürecinde oynatılan oyunlar sonunda tutulan öğrenci günlüklerinden elde edilen temalar açısından incelendiğinde; %87,50 ile *eğlenme* temasının ilk sırada, %40,12 ile *öğreticilik* temasının ikinci sırada, %28,93 ile *takım bilinci* temasının üçüncü sırada ve %28,03 ile *duygusallık* temasının dördüncü sırada yer aldığı görülmektedir. Yine tablo 4.13 incelendiğinde 319 frekans değeri ile *öğreticilik* temasının ilk sırada, 217 frekans değeri ile *takım bilinci* temasının ikinci sırada, 185 frekans değeri ile *duygusallık* temasının üçüncü sırada ve 105 frekans değeri ile *eğlenme* temasının dördüncü sırada yer aldığı görülmektedir. Genel olarak bakıldığında öğrencilerin oyunlar esnasında eğlendikleri, öğrendikleri, farklı duygu durumlarına kapıldıkları ve takım bilincine sahip oldukları bulgularına rastlanmıştır.

Tablo 4. 13. Öğrenci Günlükleri Analizi

Oyunlar	Temalar								Toplam Frekans (f)	Toplam Yüzde (%)
	Eğlenme		Öğreticilik		Duygusallık		Takım Bilinci			
	f	%	f	%	f	%	F	%		
Bilirsen Adım At	13	86,66	29	64,44	19	21,11	40	38,09	101	39,40
Farkı Fark Et	14	93,33	25	27,77	26	24,76	25	27,77	90	30,00
Bil Bul Eğlen	11	73,33	32	42,66	24	32,00	19	18,09	86	31,85
İstasyon	14	93,33	56	41,48	27	25,71	46	51,11	143	41,44
Kimim Ben?	15	100	24	17,77	8	13,33	18	24,00	65	22,80
Yol Ver Dağlar	13	86,66	62	59,04	31	29,52	34	37,77	140	44,44
Farkı Bul	15	100	54	51,42	27	60,00	17	18,88	113	44,31
Türkiye'nin İklimi	10	66,66	37	35,23	23	30,66	18	17,14	88	29,33
TOPLAM	105	87,50	319	40,12	185	28,03	217	28,93	826	35,52

4.3.9. Temaların Öğrenci Günlüklerine Yansıma Durumu

Aşağıda öğrenci günlükleri analiz sonuçlarına göre ortaya çıkan *eğlenme*, *öğreticilik*, *duygusallık* ve *takım bilinci* temalarının öğrenci günlüklerine yansıma durumlarına yer verilmiştir.

Eğlenme Temasının Öğrenci Günlüklerine Yansıması

Eğlenme temasının öğrenci günlüklerine yansımalarına dair bazı örnekler aşağıda yer almaktadır.

Öğrenci Günlüğü No: 1 Bilirsen Adım At Oyunu (07.12.2023)

Öğrenci (E.5) “Arkadaşlarımızla çok güzel eğlendik.”

Öğrenci (E6) “Çok eğlendim ve amacımın kazanmak değil öğrenmek olduğunu öğrendim.”

Öğrenci (K.6) “Biz bugün sınıfça bir oyun oynadık ama ben çok eğlenemedim çünkü karşı taraf çok güçlüydü.”

Öğrenci (K.7) “Coğrafi konum ile ilgili oyun oynadık. Hem öğrendik hem de çok eğlendik. Bende çok eğlendim ve oyun çok rekabetli geçti.”

Öğrenci (K.3) “Bu oyunda çok eğlendim.”

Öğrenci Günlüğü No: 2 Farkı Fark Et Oyunu (07.12.2023)

Öğrenci (K.1) “Bugün oyunda çok eğlendik, oyunu çok beğendim.”

Öğrenci (E.1) *“Bugün güne göre daha güzeldi ve eğlenceliydi her geçen gün daha da eğlenceli olur umarım.”*

Öğrenci (K.6) *“Ben çok eğlendim ki bu da Yunus Hoca sayesinde hem grubumdan da çok memnundum.”*

Öğrenci (K.5) *“Ben oyunu çok beğendim oyun çok eğlenceli bir oyundu...”*

Öğrenci (K.2) *“Eğlenceli bir gündü eğlenceli bir oyundu çok mutluyum.”*

Öğrenci Günlüğü No: 3 Bil Bul Eğlen Oyunu (14.12.2023)

Öğrenci (E.1) *“Dersimiz çok eğlenceli geçiyor hoca orada oyunlar oynattığı için daha iyi anlıyoruz.”*

Öğrenci (E.5) *“Bu oyunda haritaların üstünde koordinat sistemini öğrendik harita üstünden çok daha eğlenceliydi, eğlendik.”*

Öğrenci (E.2) *“...çok iyi kavradım ve çok eğlendim ve çok sevdim.”*

Öğrenci (K.6) *“Biz bugün yine bir oyun oynadık ve bende çok eğlendim.”*

Öğrenci (K.4) *“Bu oyun benim için çok eğlenceli geçti.”*

Öğrenci Günlüğü No: 4 İstasyon Oyunu (14.12.2023)

Öğrenci (E.6) *“Eğlenceli güzel bir oyundu. Bayağı eğlendik.”*

Öğrenci (E.1) *“Ben çok eğlendim.”*

Öğrenci (E.3) *“Oyun eğlenceli ve güzel bir oyundu.”*

Öğrenci (K.8) *“Oyunu sevdim. Eğlenceliydi.”*

Öğrenci (K.5) *“Oyun çok güzeldi. Beğendim. Eğlenceliydi.”*

Öğrenci Günlüğü No: 5 Kimim Ben? Oyunu (21.12.2023)

Öğrenci (E.5) *“Oyun iyi geçti eğlenceliydi.”*

Öğrenci (E.4) *“Seksek gibi atlamalı bir oyundu ve çok eğlenceliydi.”*

Öğrenci (E.2) *“Oyunda bir kere oynadım ama oyun güzeldi bayağı da eğlenceliydi.”*

Öğrenci (K.2) *“Bu oyunda birincisi gibi eğlenceli ve eğiticiydi.”*

Öğrenci (K.9) *“Bu oyunda çok eğlendik.”*

Öğrenci Günlüğü No: 6 Yol Ver Dağlar Oyunu (21.12.2023)

Öğrenci (E.5) *“Çok eğlenceliydi, bunlar çok lazım gerekli bilgiler.”*

Öğrenci (E.6) *“Eğlenceli bir oyundu ben yönleri biliyordum.”*

Öğrenci (K.8) *“Güzel ve eğlenceli bir oyundu.”*

Öğrenci (K.5) *“Ben bugünkü oyunu çok beğendim, eğlenceliydi.”*

Öğrenci (K.2) *“Çok güzel bir oyun mu dersem evet çok güzel bir oyundu sevdim, bayağı eğlenceliydi.”*

Öğrenci Günlüğü No: 7 Farkı Bul Oyunu (04.01.2024)

Öğrenci (E.2) *“Çok sevdim, eğlenceli bir oyundu çok eğlendim.”*

Öğrenci (E.3) *“Eğlenceli ve eğitici bir oyundu.”*

Öğrenci (E.4) *“Ben oyunda diğerleri gibi çok güzeldi eğlendim ve çok zevклиydi.”*

Öğrenci (K.3) *“Bu oyunu oynarken çok eğlendim dersler böyle daha güzel.”*

Öğrenci (K.9) *“Bugün çok eğlendik çok güzel bir oyundu.”*

Öğrenci Günlüğü No: 8 Türkiye'nin İklimi Oyunu (04.01.2024)

Öğrenci (K.9) *“Oyunda çok eğlendik ve sonra iklimleri öğrendik ve bu oyun diğerlerinden 250 kat daha iyiydi.”*

Öğrenci (K.5) *“Bugün çok güzeldi ve çok eğlendim.”*

Öğrenci (E.2) *“Oyun çok güzeldi ve aşırı eğlenceliydi.”*

Öğrenci (K.6) *“Biz bugün yine bir oyun oynadık ve bu son oyunumuzdu ben çok eğlendim.”*

Öğrenci (E.1) *“Eğlendim çünkü eğlenceli bir oyundu.”*

Öğreticilik Temasının Öğrenci Günlüklerine Yansıması

Öğreticilik temasının öğrenci günlüklerine yansımalarına dair bazı örnekler aşağıda yer almaktadır.

Öğrenci Günlüğü No: 1 Bilirsen Adım At Oyunu (07.12.2023)

Öğrenci (E.4) *“Coğrafi konum kavramını öğrendik...”*

Öğrenci (K.2) *“Türkiye'nin yarımada olduğunu öğrendim. Tam kazanırken son soruyu yanlış bildim ama çok güzel şeyler öğrendim.”*

Öğrenci (E.5) *“...bu oyunda sosyal bilgiler dersinde bütün işlediğimiz konuyu anladım.”*

Öğrenci (E.6) *“Oyunda yaptığım hatayı bir daha yapmamayı öğrendim. Sosyal bilgiler dersim gelişti. Amacımın kazanmak değil öğrenmek olduğunu öğrendim.”*

Öğrenci (K.1) *“Coğrafi konum hakkında bilgiler edindim. Bilemediğim her şeyi öğrendim.”*

Öğrenci Günlüğü No: 2 Farkı Fark Et Oyunu (07.12.2023)

Öğrenci (K.2) *“Harita ile kroki hakkında çok şey öğrendim. Aynı şey olmadıklarını öğrendim. Ölçeği bulunan şey harita, bulunmayan ise kroki. “Bu oyunlar çok güzel kazanmak önemli değil kaybetmekte var kazanmakta çok güzel bir oyun konuyu daha iyi anladım.”*

Öğrenci (E.3) *“Arkadaşlarla bugün haritayı öğrendik.”*

Öğrenci (E.5) *“Oyunda harita ile kroki arasındaki farkı öğrendik. Kağıtlarda bana gelen kâğıtta ölçek bulunmaz yazıyordu. Bu krokinin özelliği haritanın değil onun için kroki kutusuna koydum. Biz bu farkları öğrendik. Ama sadece bu farkları değil. Diğerleri de vardı ama aklıma gelmedi şu anda.”*

Öğrenci (E.1) *“Artık böyle sosyal bilgiler dersimizde geliyor. Hepsine doğru cevap verdim. Harita ve krokiyi öğrendik.”*

Öğrenci (K.5) *“Benim bu oyunda öğrendiğim şeyler harita ve kroki.”*

Öğrenci Günlüğü No: 3 Bil Bul Eğlen Oyunu (14.12.2023)

Öğrenci (K.4) *“Haritada çok güzel şeyler öğrendik. Haritada illerin hangi enlemlerde ve meridyenlerde olduğunu öğrendim.”*

Öğrenci (K.6) *“Aslında biz buna benzer bir oyunu derslerde de oynamıştık. Alıştırma yapıyorduk. Bu yüzden çoğu kişi öğrendikleri için yapabiliyorduk. Ama bilmeyenlerde o zaman öğrendiler ve artık yapabiliyorlar. Bu onlar içinde çok iyi oldu ve sanıyorum ki bizim sınıf artık bu şeyi çok iyi yapıyorlar.”*

Öğrenci (E.5) *“Bu oyunda haritaların üstünde koordinat sistemini öğrendik.”*

Öğrenci (K.2) *“Çok kolay ve eğitici çok güzel bu güzel bilgilerin oyuna geçirilmesi çok güzel ve eğlenceli. Sosyal bilgiler hakkında çok güzel şeyler öğrendim. Paraleller “-” (şekil çizilmiş) yan meridyenler ise “I” (şekil çizilmiş) dik. Baktığımızda zor gibi ama bence çok kolay eğitici ve öğretici bir oyundu.”*

Öğrenci (E.2) *“Ben o oyunda çok şey öğrendim ve koordinat sistemini çok iyi kavradım.”*

Öğrenci Günlüğü No: 4 İstasyon Oyunu (14.12.2023)

Öğrenci (E.6) “Öğretmenimiz bize özel konum ve matematik konumu öğretti. Çok da öğreticiydi. Yeni bilgiler öğrendim. Bazı şeyleri sınıfta öğrenmiştik onları da tekrar etmiş gibi olduk.”

Öğrenci (E.1) “Biz dersimizde matematik konum ve özel konumu öğrendik. Mesela bana ülkemiz üç tarafı denizlerle çevrili bir yarımadadır çıktı. Bu özel konum doğru yaptım.”

Öğrenci (K.7) “Bazı yanlışlarımız karıştırdıklarımız oldu. Ama sonra oyun içerisinde oynarken öğrendik oyunun sonuna doğru daha fazla doğrularımız oldu.”

Öğrenci (E.2) “Matematik konum ve özel konumu hiç anlamamıştım. Ama bu oyunda daha iyi anladım. Öğretici ve güzel bir oyundu.”

Öğrenci (K.4) “Bu oyunda biz matematik konum ve özel konumu öğrendik. Derste anlamamıştım. Şimdi daha iyi anladım.”

Öğrenci Günlüğü No: 5 Kimim Ben? Oyunu (21.12.2023)

Öğrenci (E.5) “Meridyenleri öğrendik. Paralelleri öğrendik.”

Öğrenci (K.5) “Hem eğlendim hem de bir sürü yeni şey öğrendim.”

Öğrenci (K.3) “Meridyen ve paralellerin özelliklerini karıştırıyordum ama şimdi karıştırmıyorum. Bu oyunu oynadıktan sonra artık paraleller ve meridyenler arasındaki farkı gördüm. Neleri mi öğrendim? İşte bunları. Toplam 180 tanedir paralel, ben bunu merdiven olarak bilirdim. Ama şimdi daha iyi öğrendim. Toplam 360 tanedir. Bu özellik ise meridyene ait bir özellik. Ben ise paralele ait bir özellik sanırdım ama yanlışmış neyse işte bu oyunlar sayesinde bu kavramları öğrendim.”

Öğrenci (K.1) “Bugün taş kâğıt makas yaparak matematik konum ve özel konumu öğrendik. Oyun sayesinde birçok yeni şey öğreniyoruz.”

Öğrenci Günlüğü No: 6 Yol Ver Dağlar Oyunu (21.12.2023)

Öğrenci (E.3) “Bu oyunda yönleri öğrendik. Yönleri biliyorum ama bazen karıştırıyorum. Şimdi daha iyi anladım benim için tekrar gibi oldu. Bu oyunda mesela dışarıda kaybolduk diyelim yönümüzü bulabiliriz bunu bilmiyordum bu bilgi iyi oldu.”

Öğrenci (E.4) “...bizlere yönleri öğretmek için bir oyun oynattı. Sağ kolumuzu doğuya koyunca önümüzün kuzey olduğunu öğrendim bunu bilmiyordum.”

Öğrenci (E.1) “Güzel bir bilgiyi yönümüzü nasıl bulacağımızı öğrendik.”

Öğrenci (K.7) *“Oyunda yönleri öğrendik. Eskiden karıştırıyordum şimdi daha iyi aklımda kaldı. Okula işlemiştik ama benim için tekrar gibi oldu iyice pekiştirdim.”*

Öğrenci (K.8) *“Yönleri arada bir karıştırıyordum. Ama artık karıştırmıyorum. Daha iyi öğrendim. Bu oyunda öğrendiklerim sayesinde mesela arazide kaybolsam yönümü bulabilirim.”*

Öğrenci Günlüğü No: 7 Farkı Bul Oyunu (04.01.2024)

Öğrenci (K.1) *“Oyunda hava durumu ile hava olayını öğrendik. Hava olayı kasırga, hortum, yıldırım gibi şeyler hava durumu ise havanın sisli, yağmurlu olması gibi şeylerdi.”*

Öğrenci (K.6) *“Ben bu oyunu oynamadan önce fazla bir şey bilmiyordum ama sonradan o kadar çok şey öğrendim ki mesela bir örnek vereyim; Adana’da yarın hava parçalı bulutlu olacak bu hava durumudur. Bir de hava olayına örnek vereyim. Kasırga sonrası birçok evin çatısı uçtu. Bu da bir hava olayıdır. Mesela hava durumuyla ilgili birkaç tane daha örnek vereyim. Mesela Ardahan/Göle pazar günü kar yağışlıdır. Mesela Hortum sonucunda bütün her yer paramparça oldu bu da hava olayıdır.”*

Öğrenci (K.3) *“Artık bu oyunun sayesinde hava durumu ve hava olayı arasındaki farkı öğrendim. Öğrendiğim bilgiler şunlardı. Dışarı çıkarken yanımıza şemsiye almalıyız. Bu hava durumuna aittir. Misal Amerika’da kasırga yüzünden evin çatısı uçtu. İşte bu da bir hava olayı. Öncesinde bu bilgileri çok karıştırıyordum. Ama bu oyun sayesinde artık karıştırmıyorum.”*

Öğrenci (K.8) *“Hava durumu ile hava olayı arasındaki farkı öğendik. İkisini çok karıştırıyordum. Hava durumunda kar, yağmur gibi şeyler var.”*

Öğrenci (E.1) *“Oyun sayesinde hava durumu ve hava olayının ne olduğunu öğrendim. Zor değildi hepsini anladım. Arkadaşlarım da beni destekledikleri için hepsini doğru yaptım.”*

Öğrenci Günlüğü No: 8 Türkiye’nin İklimi Oyunu (04.01.2024)

Öğrenci (E.2) *“İklimleri daha iyi öğrendim. Turunçgiller, pamuk, mısır gibi tarım ürünleri yetişir Akdeniz iklimi dedim ve doğru yaptım. Sonra yazları sıcak ve kurak kışları ılık ve kar yağışlıdır Akdeniz iklimi dedim ve doğru yaptım.”*

Öğrenci (E.6) *“Bildiklerimi sınava hazırlanırken öğrenmişim. Bilmediklerimi ise bana bugün öğretti. Örneğin bozkır karasal iklimin bitki örtüsüdür.”*

Öğrenci (K.3) *“Bu oyunu oynadığım için yeni yeni bilgiler öğrendim. Her mevsim yağışlıdır. Mesela bu Karadeniz bölgesine ait.”*

Öğrenci (K.1) *“Oyunda Akdeniz, Karadeniz ve Karasal iklimi öğrendik. Mesela yazları sıcak ve kurak kışları soğuk ve kar yağışlıdır. Bu Karasal iklim.”*

Öğrenci (K.7) *“İklimleri daha iyi anladık yazları sıcak ve kurak kışları ılık ve yağışlı geçen Akdeniz iklimini, Karasal iklimi ve Karadeniz iklimini öğrendik.”*

Duygusallık Temasının Öğrenci Günlüklerine Yansıması

Duygusallık temasının öğrenci günlüklerine yansımalarına dair bazı örnekler aşağıda yer almaktadır.

Öğrenci Günlüğü No: 1 Bilirsen Adım At Oyunu (07.12.2023)

Öğrenci (E.3) *“Karşı takım oyunu kaybettiği zaman çok sevindim.”*

Öğrenci (K.2) *“Çook heyecanlıydım strese girdim. Hoca oyunu anlattı çok güzeldi. Beğenmediğim yer yok çok güzel ve heyecanlıydı.”*

Öğrenci (E.5) *“Güzel bir gündü oynadık eğlendik. Yunus Hocam ve arkadaşlarımızla samimiliğimiz arttı ve sevgi bağı oldu.”*

Öğrenci (K.1) *“Coğrafi konum hakkında bilgiler edindim. Tabi yan taraf bilince sinirlendim.”*

Öğrenci (K.3) *“Bu oyunu oynarken kendimi iyi hissettim. Ama orada yanlış bilgi vereceğim diye tedirgin oldum.”*

Öğrenci Günlüğü No: 2 Farkı Fark Et Oyunu (07.12.2023)

Öğrenci (E.4) *“Yunus Hoca ile iyi bir vakit geçirdik. İyi bir oyundu ve bazı kişiler bizim takımında olsa daha iyi olurdu herkes mutlu bir şekilde oynadı, harika bir gündü.”*

Öğrenci (E.6) *“Çok sevinmiştik, fakat sonradan kazanmanın hiçbir önemi olmadığını asıl amacın öğrenmek olduğunu öğrendim.”*

Öğrenci (K.8) *“Takımımız çok güçsüzdü. Ondandır dolayı sinirlendim.”*

Öğrenci (E.1) *“Düne göre daha iyiydi. Hiç sıkılmadım.”*

Öğrenci (K.6) *“Birde çok iyi zaman geçirdim. Çok eğlendim yani anlatamam.”*

Öğrenci Günlüğü No: 3 Bil Bul Eğlen Oyunu (14.12.2023)

Öğrenci (E.6) *“Biz sevinmiştik ama kazanınca veya kaybedince sevilen ve üzülen arkadaşlarımıza ve bize öğretmenimiz kazanmanın önemli olmadığını...”*

Öğrenci (K.4) *“Oyunu herkes sevmiştik bizde. Bu oyun çok güzeldi.”*

Öğrenci (K.6) *“Keşke bir kez daha oynasak çünkü ben bundan çok beğendim ve çok iyi anladım.”*

Öğrenci (K.2) *“Oyun çok güzeldi.”*

Öğrenci (K.3) *“Bu oyunlar çok zevkliydi.”*

Öğrenci Günlüğü No: 4 İstasyon Oyunu (14.12.2023)

Öğrenci (E.6) *“Derste canımız sıkılabiliyor sürekli oturup dinlemekten ama burada sürekli koşuyoruz hareket ediyoruz. Böylece canımız hiç sıkılmıyor. Mutlu oluyoruz.”*

Öğrenci (K.4) *“Sosyal bilgiler dersini siz oyunlar oynatınca daha çok sevdim.”*

Öğrenci (E.2) *“Eğlendik güldük bazen birbirimize sinirlendik ama maç yapınca da bunlar oluyor normal yani bence.”*

Öğrenci (K.5) *“Hırslandım bayağı.”*

Öğrenci (E.3) *“Bu şekil oyun oynayarak öğrenmek daha güzel bazen dersler sıkıcı oluyor çok sıkılıyorum o zaman.”*

Öğrenci Günlüğü No: 5 Kimim Ben Oyunu (21.12.2023)

Öğrenci (K.9) *“...oyunlar çok güzel geçiyor mutlu oluyoruz.”*

Öğrenci (K.2) *“Oyunlar sayesinde bu dersi daha çok sevmeye başladım.”*

Öğrenci (K.5) *“Ben bugünkü kimim ben oyununu çok beğendim.”*

Öğrenci (E.6) *“Lakin bir tek üzücü kısım vardı oda haftaya son oyunlarımızı oynayacaktık.”*

Öğrenci Günlüğü No: 6 Yol Ver Dağlar Oyunu (21.12.2023)

Öğrenci (E.4) *“Güzel zaman geçirdik eğlendik. Oyunu çok beğendim.”*

Öğrenci (E.1) *“...yönleri bildiğim için biraz sıkıldım.”*

Öğrenci (E.5) *“Arkadaşlarımla eğlenceli güzel bir vakit geçirdim. Hiç canım sıkılmadı.”*

Öğrenci (K.6) *“Biz bugün yol ver dağlar oyununu oynadık. Öncelikle hissettiklerim çok beğendim.”*

Öğrenci (K.4) *“Dersi bu oyun sayesinde sevdim öğrendim. Zevkli geçti.”*

Öğrenci Günlüğü No: 7 Farkı Bul Oyunu (04.01.2024)

Öğrenci (K.1) *“Oyun eğiticiydi, güzeldi. Beğendim.”*

Öğrenci (K.3) *“Sosyal bilgiler dersini daha çok sevmeye başladım.”*

Öğrenci (K.8) “Güzel oyundu, beğendim.”

Öğrenci (E.3) “Dersler oyunlarla daha eğlenceli geçiyor, hiç sıkılmıyorum.”

Öğrenci (E.6) “Zamanın nasıl geçtiğini anlamadım bile.”

Öğrenci Günlüğü No: 8 Türkiye’nin İklimi Oyunu (04.01.2024)

Öğrenci (K.3) “Çok güzel bir oyundu. Ben bu oyunu oynarken çok zevk aldım.”

Öğrenci (K.5) “Başka bir zaman oynamaya vaktim oldukça bir daha oynamak isterdim. Ben çok sevdim.”

Öğrenci (K.1) “Bugün oyunda iklimleri öğrendik. Çok güzeldi.”

Öğrenci (E.2) “Oyun çok güzeldi ve aşırı eğlenceliydi.”

Takım Bilinci Temasının Öğrenci Günlüklerine Yansıması

Takım bilinci temasının öğrenci günlüklerine yansımalarına dair bazı örnekler aşağıda yer almaktadır.

Öğrenci Günlüğü No: 1 Bilirsen Adım At Oyunu (07.12.2023)

Öğrenci (E.3) “Karşı takıma kaşı biz kazandık. Oyunun devam etmesini istedik çok güzel bir ekipteydik ve biz kazandık.”

Öğrenci (E.5) “Bir takım ruhu kurduk. Kendimize çok güvendik...”

Öğrenci (E.6) “Çok rekabetli iyi bir oyundu. Arkadaşlarımı tebrik etmem gerektiğini kazansak da kaybetsek de etmem tebrik etmem gerektiğini öğrendim. Oyun 5-2 bitti. Kaybettik.”

Öğrenci (K.1) “5 kutuyu da tamamlayamadım ama yine de 4’e kadar geldim. Bizim puanımız 5 onlarınki 0 biz yendik.”

Öğrenci (K.3) “Takımımız güzel bir takımdı rekabet vardı, takım ruhuyla çalıştık oyunu kazandıktan sonra çok sevindim.”

Öğrenci Günlüğü No: 2 Farkı Fark Et Oyunu (07.12.2023)

Öğrenci (E.4) “İyi bir oyundu ve bazı kişiler bizim takımında olsa daha iyi olurdu herkes mutlu bir şekilde oynadı harika bir gündü.”

Öğrenci (E.6) “Oyunu kazandık. Çok sevinmiştik...”

Öğrenci (E.5) “İyi bir takımdık.”

Öğrenci (K.4) *“Takımım ile ilk turda iki kere kazandık. Sonra bizim yanımızdaki takım sıfırdı. Sonra bizden bir sayı alarak kazandılar. Sadece bir sayı ile kazandılar.”*

Öğrenci (K.8) *“Takımımız çok güçsüzdü.”*

Öğrenci Günlüğü No: 3 Bil Bul Eğlen Oyunu (14.12.2023)

Öğrenci (E.6) *“Biz sevinmiştik ama kazanınca veya kaybedince sevilen ve üzülen arkadaşlarımız oldu.”*

Öğrenci (E.1) *“Oyun çok iyi gitti. Karşı takım ilk maçı yenmişti. Fakat sonra bizi tebrik ettiler bizde aynı şekilde 2 turu yenince onları tebrik ettik.”*

Öğrenci (E.5) *“Arkadaşlarım iyi bir performanstaydı.”*

Öğrenci (K.3) *“Takımından memnundum.”*

Öğrenci Günlüğü No: 4 İstasyon Oyunu (14.12.2023)

Öğrenci (E.6) *“Oyuna gelecek olursak iki takım vardı her iki takım da güçlü idi bu sefer ama ben takımıma güveniyordum. Sonra oyuna başladık. Bizim takımdan bazı arkadaşlarım bazı soruları yanlış yapınca yenildik. Ama diğer tur için aramızda konuştuk ve biz kazandık. Ama üçüncü turda tekrar son anda yenilince oyunu kaybettik. Oyunun her anı rekabetli geçti.”*

Öğrenci (E.1) *“Oyunu bizim takım kaybetti iyi mücadele ettik ama canları sağ olsun. Başka seferde biz kazanırız.”*

Öğrenci (E.5) *“Yeni yeni şeyler öğrendim ama biz kaybettik. Kazanan arkadaşlarımızı tebrik ettik.”*

Öğrenci (K.5) *“Oyunu kazanmak için oynadım. Hırslandım bayağı. Güzel bir takım olduk. Oyunu biz kazandık. Kaybeden arkadaşlarımızı tebrik ettik”*

Öğrenci (K.2) *“Karşı takım da iyiydi. Bizim takım da iyiydi. Oyun kavgasız bir şekilde geçti. Bu oyun hem hız hem de zekâ istiyor. Rekabetli bir oyun oldu.”*

Öğrenci Günlüğü No: 5 Kimim Ben? Oyunu (21.12.2023)

Öğrenci (E.1) *“Bitince şampiyon oluyoruz. Sonra bazı arkadaşlarımız pes etti. Ama ben hep kazanmayı hedefliyorum çok eğlenceliydi görüşürüz.”*

Öğrenci (E.3) *“Onları yendik.”*

Öğrenci (K.1) *“Oyun çok rekabetli geçti.”*

Öğrenci (E.5) *“Karşımızdaki rakibimiz bizi 5-2 yendi.”*

Öğrenci Günlüğü No: 6 Yol Ver Dağlar (21.12.2023)

Öğrenci (E.6) *“Rekabetli güzel oldu. Arkadaşlarımla güzel zaman geçirdim.”*

Öğrenci (E.5) *“İki kere oynadım ikisini de kaybettim ama olsun.”*

Öğrenci (E.4) *“Oyunda ilkini kaybettim ikinciye kazandım. Aynı arkadaşımınla yarıştık güldük eğlendik.”*

Öğrenci (K.8) *“Arkadaşlarımla güzel vakit geçirdim. Salonda birkaç kez daha oynamak istedik. Rekabetli geçti bayağı.”*

Öğrenci (K.4) *“Rekabetli bir oyundu. Ben okulun koşu takımında olduğum için hemen yakalıyordum. Benim için oyunu kazanmak kolay oldu.”*

Öğrenci Günlüğü No: 7 Farkı Bul Oyunu (04.01.2024)

Öğrenci (K.3) *“Oyun adil ve dürüst bir şekilde bitti. Oyun sonu arkadaşlarımızla el sıkıştık. Birbirimizi tebrik ettik. Her iki takımda da kazanma hırsı vardı.”*

Öğrenci (K.2) *“Normalde 3 setti. 2 seti de yendiğimiz için 3. seti oynamadık.”*

Öğrenci (E.3) *“Arkadaşlarımızla güzel takımlar kuruyoruz bazen kazanıyoruz bazen de kaybediyoruz. Önemli olan şeyin öğrenmek olduğunu gördüm.”*

Öğrenci (E.1) *“Arkadaşlarım da beni destekledikleri için hepsini doğru yaptım.”*

Öğrenci (E.6) *“Arkadaşlarımızı tebrik ettik.”*

Öğrenci Günlüğü No: 8 Türkiye'nin İklimi Oyunu (04.01.2024)

Öğrenci (K.1) *“Bizim takım iyiydi. 12-7 kazandık.”*

Öğrenci (E.8) *“Karşı takım bizi yendi sonunda da bizi tebrik ettiler.”*

Öğrenci (K.4) *“Birinci turda biz kazandık. İkinci turda da yeşil takım kazandı. Ben dört defa bildim.”*

Öğrenci (K.7) *“Arkadaşımızla rekabetli bir oyun oldu.”*

4.4. DÖRDÜNCÜ ALT PROBLEME İLİŞKİN BULGULAR

“Oyunla kavram öğretimi süreci hakkında öğrenci görüşleri nedir?” alt problemine yönelik verilerin toplanması için nitel araştırma yöntemleri kapsamında araştırmacı tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formundan faydalanılmıştır. Bu form öğrencilere, oyunla öğretim faaliyetleri tamamlandıktan sonra uygulanmıştır. Yöneltilen sorulara ilişkin öğrenci görüşlerinin neler olduğunu tespit edebilmek için her bir öğrenci ile

uygulamanın yapıldığı okulda okul idaresi tarafından belirlenen bir odada görüşmeler gerçekleştirilmiş ayrıca veli izinleri doğrultusunda bu görüşmeler kayıt altına alınmıştır. Daha sonra araştırmacı bu verileri dijital ortama aktararak her bir öğrenci için ayrı ayrı dosyalamıştır. Dosyalanan bu veriler nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizi yöntemi kullanılarak analiz edilmiş, kod, tema ve kategoriler belirlendikten sonra elde edilen toplam frekans değerleri ve yüzdeleri her soru bazında tablolaştırılarak sunulmuştur.

“**Soru 1.** *Oyun ile öğretim yöntemini faydalı buldunuz mu? Nedenini açıklar mısınız?*” sorusuna ilişkin elde edilen bulgular aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Tablo 4. 14. *Oyun ile Öğretim Yöntemini Faydalı Olup Olmama Durumu*

	Kız	Erkek	Toplam Frekans	Toplam Yüzde
Faydalı	9	6	15	100
Faydalı değil.	0	0	0	-

Tablo 4.14’te görüldüğü gibi 9 (%100) kız öğrenci ve 6 (%100) erkek öğrenci olmak üzere toplam 15 (%100) öğrencinin oyunla öğretim yöntemini faydalı buldukları verisine ulaşılmıştır.

Tablo 4. 15. *Oyun ile Öğretim Yöntemini Faydalı Olup Olmama Durumu Gerekçesi*

Tema	Kategori	Kod	Frekans	Toplam Frekans	Toplam Yüzde
Öğreticilik	Öğrenme Biçimi	Eğlenceli	8	16	35,55
		Kolay Öğrenmeyi Sağlama	4		
		Geleneksel Öğretimi Sıkıcı Bulma	4		
	Öğrenme Eksiklerini Giderme	Konuyu Anlayamama	7	12	26,66
		Kavramları Karıştırma	1		
		Akılda Kalıcılık	4		
	Pekiştirme	Pekiştirme	2	3	10,00
		Konuyu Tekrar Etme	1		
	Ölçme Değerlendirme	Yüksek Sınav Çıktısı	1	1	6,66

Tablo 4.15 incelendiğinde uygulanan görüşme formunda yer alan birinci soruya yönelik öğrencilerin oyunla öğretim faaliyetlerinin faydalı olup olmaması durumuna gerekçe olarak verdikleri cevaplar neticesinde elde edilen kodlardan *öğrenme biçimi* kategorisi toplam 16 (%35,55) frekans değeri ile ilk sırada yer alırken, *öğrenme eksikliklerini giderme* kategorisi 12 (%26,66) frekans değeri ile ikinci sırada, *pekiştirme* kategorisi ise 3 (%10,00)

frekans değeri ile üçüncü sırada ve *ölçme değerlendirme* kategorisi ise 1 (%6,66) frekans değeri ile dördüncü sırada yer almaktadır. Bu kodlar *öğreticilik* teması altında toplanmıştır.

“**Soru 2.** Sosyal bilgiler öğretmeni olsaydınız siz de derslerinizde oyunları kullanır mıydınız? Nedenini açıklar mısınız?” sorusuna ilişkin elde edilen bulgular aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Tablo 4. 16. *Oyun ile Öğretim Yönteminin Kullanılıp Kullanılmama Durumu*

	Kız	Erkek	Toplam	Toplam Yüzde
Kullanırdım.	8	6	14	93,33
Kullanmazdım.	0	0	0	-
Bazen Kullanırdım.	1	0	1	6,66

Tablo 4.16’da görüldüğü üzere oyun ile öğretim yönteminin kullanılması durumu ile ilgili olarak 8 (%88,88) kız öğrenci ve 6 (%100) erkek öğrenci kullanırdım yanıtını vermiş 1 (%11,11) kız öğrenci ise bazen kullanırdım yanıtını vermiştir.

Tablo 4. 17. *Oyun ile Öğretim Yöntemini Kullanıp Kullanmama Durumu Gerekeçesi*

Kategori	Tema	Kod	Frekans	Toplam Frekans	Toplam Yüzde
Öğreticilik	Öğrenme Biçimi	Eğlenceli	7	18	30.00
		Kolay Öğrenmeyi Sağlama	1		
		Derse Katılımı Artırma	3		
		Sıkıcı Olmama	7		
	Öğrenme Eksiklerini Giderme	Dikkat Dağınıklığını Azaltma	1	9	15.00
		Öğretimi Kolaylaştırma	2		
		Öğretim Amacı Taşınması	5		
		Akılda Kalıcılık	1		
	Pekiştirme	Kalıcı Öğrenme Sağlama	4	4	26,66
	Ölçme Değerlendirme	Başarı Sağlama	4	4	26,66
Duygusalılık	Empati	Kendini Öğrencinin Yerine Koyma	4	4	26,66
	Duygu Durumu	Oyunu Oynatan Öğretmeni Sevme	2	2	13,33

Tablo 4.17 incelendiğinde uygulanan görüşme formunda ikinci soruya yönelik öğrencilerin oyunla öğretim faaliyetlerini kullanıp kullanmama durumuna gerekçe olarak verdikleri cevaplar neticesinde elde edilen kodlardan *öğreticilik* teması altında; *öğrenme*

biçimi kategorisi toplam 18 (%30,00) frekans değeri ile ilk sırada yer alırken, *öğrenme eksiklerini giderme* kategorisi toplam 9 (%15,00) frekans değeri ile ikinci sırada, *pekiştirme ve ölçme değerlendirme* kategorileri ise toplam 4 (%26,66) frekans değerleri ile üçüncü sırada yer almaktadır. Yine tablo 4.17 incelendiğinde *duygusallık* teması altında; *empati* kategorisi toplam 4 (%26,66) frekans değeri ile birinci sırada, *duygu durumu* kategorisi ise toplam 2 (%13,33) frekans değeri ile ikinci sırada yer almaktadır.

“**Soru 3.** *Oyun ile coğrafya kavramlarının öğretimi sırasında oynanan oyunlarda ne tür zorluklarla karşılaştınız?*” sorusuna ilişkin elde edilen bulgular aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Tablo 4. 18. *Oyun ile Öğretim Yönteminin Kullanılmasında Karşılaşılan Zorluk Durumu*

	Kız	Erkek	Toplam	Toplam Yüzde
Zorlandım	6	2	8	53,33
Zorlanmadım	2	4	6	40,00
Bazen Zorlandım.	1	0	1	6,66

Tablo 4.18’de görüldüğü üzere oyun ile öğretim etkinlikleri sırasında karşılaşılan zorluk durumu ile ilgili olarak kız öğrencilerden 6 kişi *zorlandım*, erkek öğrencilerden ise 2 kişi *zorlandım* (%53,33) yanıtını vermiştir. Diğer yandan kız öğrencilerden 2 kişi ve erkek öğrencilerden de 4 kişi *zorlanmadım* (%40,00) yanıtını verirken kız öğrencilerden 1 kişi ise *bazen zorlandım* (%6,66) yanıtını vermiştir.

Tablo 4. 19. *Oyun ile Öğretim Yönteminin Kullanılmasında Karşılaşılan Çeşitli Zorluk Durumu Gerekçesi*

Tema	Kategori	Kod	Frekans	Toplam Frekans	Toplam Yüzde
Zorlanma	Bilgi Eksikliği	Soruların Zor Gelmesi	1	10	16,66
		Bilmediği Şeylerin Bulunması	4		
		Bilgileri Karıştırma	3		
		Unutma	2		
Faaliyetlere Katılım	Faaliyetlere Katılım	Yorulduğum için	1	4	8,88
		Tek ayak sıçramak	1		
		Koşmak	2		
Duygusallık	Hissetme	Sinirlenme	1	4	6,66
		Gergin Hissetme	1		
		Oyuna Kendini Verme	1		
		Takımım Güçsüz Olduğu İçin	1		
Öğrenme	Öğrenme Biçimi	Gayret Etme	1	6	13,33

Arkadaşlarını İzleyerek Öğrenme	2
Oynayarak Öğrenme	3

Tablo 4.19 incelendiğinde uygulanan görüşme formunda üçüncü soruya yönelik öğrencilerin oyun ile öğretim etkinlikleri sırasında karşılaşılan çeşitli zorluk durumuna gerekçe olarak verdikleri cevaplar neticesinde elde edilen kodlardan *zorlanma* teması altında; *bilgi eksikliği* kategorisi toplam 10 (%16,66) frekans değeri ile ilk sırada yer alırken, aynı tema altında *faaliyetlere katılım* kategorisi toplam 4 (%8,88) frekans değeri ile ikinci sırada yer almaktadır. *Duygusallık* teması altında *hissetme* kategorisi toplam 4 (%6,66) frekans değerine sahipken, *öğrenme* teması altında *öğrenme biçimi* kategorisi ise toplam 6 (%13,33) frekans değerine sahiptir.

“**Soru 4.** Sosyal bilgiler dersinde oyunla coğrafya kavramlarının öğretimi uygulamalarında neler öğrendiniz? Oyunlar özelinde açıklar mısınız?” sorusuna ilişkin elde edilen bulgular aşağıdaki tablolarda verilmiştir.

Tablo 4. 20. Bilirsen Adım At Oyununda Öğrencilerin Neler Öğrendiklerine Dair Açıklamaları

Öğrenciler	Açıklamalar
E.1	“Coğrafi konum; bir yerin dünya üzerindeki adresidir. Bunu öğrendik.”
E.2	“Biz bu oyunda coğrafi konumu öğrendik. Ülkemiz Yengeç dönencesinin kuzeyinde yer alır. Ya da Ekvator’un kuzeyinde yer alır. Bunlar Coğrafi konum ile ilgili. Coğrafi konum Matematik Konum ve Özel Konum olarak ikiye ayrılır.”
E.3	“Ülkemiz orta kuşakta yer alır diyordunuz mesela bu doğru mu yanlış mı? Bu bilgi doğru. Doğru diyen kişi bir adım atıyor. Mesela Ülkemiz Ekvatoral kuşakta yer alır bu bilgi yanlış. Eğer arkadaşımız doğru derse arkaya geçiyor.”
E.4	Coğrafi konumu öğrendim. Yani Bir yerin dünya üzerindeki adresini. Tıpkı bizim evimizin adresi olduğu gibi ülkelerinde adresleri var. Ülkemizin orta kuşakta yer aldığını öğrendim. Biz Ekvator’un kuzeyindeyiz yani kuzey yarım küredeyiz onu öğrendim. Bir de Başlangıç meridyeninin doğusunda olduğumuzu öğrendim. Başkada bir şey öğrenmedim.”
E.5	“Coğrafi konumu öğrendik. Coğrafi Konum; bir yerin dünya üzerindeki adresidir. Bunu öğrendim. Ülkemizin ekvatorun kuzeyinde olduğunu öğrendim.”
E.6	“Biz bu oyunda Türkiye’nin coğrafi konumunu öğrendik. Coğrafi konumun matematik konum ve özel konum olarak ikiye ayrıldığını öğrendik. Coğrafi konumun bir yerin dünya üzerindeki adresi olduğunu öğrendik. Bir de ülkemizin orta kuşakta olduğunu öğrendik.”
K.1	“Biz bu oyunda coğrafi konumu öğrendik. Coğrafi konumun bir yerin adresi olduğunu öğrendik. Ülkemizin orta kuşakta olduğunu öğrendik. Ülkemizin çok petrol çıkaran ülkelere komşu olduğunu öğrendik.”
K.2	“Coğrafi konumumuzu öğrendim. Coğrafi konum bir yerin dünya üzerindeki adresidir. Ülkemizin orta kuşakta olduğunu, önemli enerji kaynaklarına sahip olan ülkelere komşu olduğumuzu öğrendim.”
K.3	“Coğrafi Konumu öğrendik. Herhangi bir yerin dünya üzerindeki konumuna coğrafi konum denildiğini öğrendik.”
K.4	“Coğrafi konum kavramını öğrendik. Doğru yanlış oyunuydu bu. Mesela ülkemiz orta kuşakta yer alır diyordunuz bu doğru mu yanlış mı diye soruyordunuz mesela bu bilgi doğru. Onun için D yazılı kâğıdı kaldırıyorduk. Sonra bildiğimiz için bir adım atıyorduk. Mesela işte Türkiye ekvatorun kuzeyinde yer alır diyordunuz bu da doğru. Hangi takım bilirse o kişi bir adım atıyordu.”

K.5	<i>“Hocam ülkemiz kuzey yarım kürededir. Bunu öğrendim.”</i>
K.6	<i>“Hocam mesela coğrafi konum ile ilgili olarak şunu öğrendim. Türkiye iki tane önemli boğaza sahiptir. Bunlar İstanbul ve Çanakkale Boğazı’dır.”</i>
K.7	<i>“Ben bu oyunda ülkemizin orta kuşakta yer aldığını öğrendim. Mesela bunu sizden öğrendim. Yoksa bilmiyordum.”</i>
K.8	<i>“Coğrafi konumu öğrendik. Ülkemizde bor madeni çıkar bu özel konum. Bir de Türkiye ekvatorun kuzeyinde yer alır bu da matematik konum. Bunları öğrendim. Başka bir şey hatırlamıyorum.”</i>
K.9	<i>“Coğrafi konumu öğrendim. Coğrafi konum bir yerin dünya üzerindeki adresidir. Mesela Türkiye’nin adresini söyleyeyim. Ekvatorun kuzeyinde başlangıç meridyeninin doğusundadır.”</i>

Tablo 4.20’de öğrencilerin yaptıkları açıklamalar incelendiğinde kız ve erkek öğrencilerin tamamının **coğrafi konum** kavramını kavradıkları bulgularına rastlanmıştır.

Tablo 4. 21. Bil Bul Eğlen Oyununda Öğrencilerin Neler Öğrendiklerine Dair Açıklamaları

Öğrenciler	Açıklamalar
E.1	<i>“Koordinatları öğrendik hocam. Türkiye’deki illeri bulduk bulmaca gibiydi.”</i>
E.2	<i>“Koordinat sistemini öğrendik. Masalar vardı. Üzerlerinde de haritalar vardı. Hemen haritadan dediği yeri bulup kalemle işaretliyorduk. Doğru bilirsek 1 puan alıyorduk. Mesela 36 derece kuzey paraleli, 45 derece doğu meridyeni dedi ya onu gidiyorsun haritadan 36 derece kuzeyi buluyorsun sonra bir de 45 derece doğuyu buluyorsun bu ikisinin kesiştiği yerde hangi il varsa o doğru cevap oluyor. Bu kadar.”</i>
E.3	<i>“Biz bu oyunda koordinat sistemini öğrendik hocam.”</i>
E.4	<i>“Masa da haritalar vardı. Kâğıtta yazana bakarak uygun olanı işaretliyorduk. İllerin koordinatlarını buluyorduk. Bulmaca gibi eğlenceli bir oyundu.”</i>
E.5	<i>“Biz bu oyunda hocam koordinatları öğrendik. Haritada illeri bulup çarpı atıyorduk. Siz bize koordinatlar yazılı kağıtları veriyordunuz. Koordinatları bulurken paralel ve meridyenlerden kullandık. Kâğıtta dereceler vardı onlar ortada bitişiyorlardı orada hangi il varsa cevap o oluyordu.”</i>
E.6	<i>“Koordinat sistemini öğrendik. Mesela siz Sivas’ın ya da başka bir şehrin koordinat sistemini soruyordunuz. Bizde onu harita üzerinde bulup işaretliyorduk.”</i>
K.1	<i>“Koordinat sistemini öğrendik. Mesela topraklarının büyük bir bölümü işte şu paralel ile şu meridyen arasındadır bu ilimiz hangisidir diye soruyordu bizde haritadan o ili buluyorduk. Bulurken paralellere ve meridyenlere bakıp kesişim noktalarını işaretliyorduk orda hangi il varsa cevap o oluyordu. Mesela hocam 35- 36 derece doğu meridyeni olsun önce bunları buluyorduk dikey olanlar meridyenler parmağımızı oraya koyuyorduk. Sonra yatay olanlarda paraleller ya hocam 39-40 derece kuzey paralelleri arasında bulunur diyordu ona da parmağımızı koyup bu ikisinin birleştiği yerde hangi il varsa cevap o oluyordu.”</i>
K.2	<i>“Koordinat sistemini öğrendik. Paralellere ve meridyenlere bakmamız gerekiyor. İlk önce elimizdeki kağıtlarda yazan koordinatlardan meridyenleri buluyorduk Sonrada paralelleri buluyorduk sonra onların kesişim noktalarında hangi ilimiz varsa onu işaretliyorduk.”</i>
K.3	<i>“Biz bu oyunda koordinat sistemi kavramını öğrenmiştik. Yani hangi ilin koordinatlarını vermişse o ili buluyorduk. Bu oyunda meridyenleri ve paralelleri bilmek çok önemli hocam. Meridyen dikey paralel ise yatay olan çizgilerdir. Misal şöyle hocam verilen koordinatlardan söylenen meridyenleri buluyoruz hocam sonra söylenen paralelleri bulup bu iki bilgiyi birleştirerek hangi ilimiz çıkıyorsa orayı işaretliyoruz. Yani kesişim noktasını buluyoruz.”</i>
K.4	<i>“Koordinat sistemini öğrenmiştik. Haritalarla ilgili bir oyundu. Topraklarının büyük bölümü şu meridyenlerle şu paraleller arasında yazıyordu. Koşuyordum kâğıdı sandalyeden alıyordum hemen masaya gidiyordum. Orada kağıttaki bilgiye göre masa üzerindeki haritadan hangi il olduğunu buluyordum. Şöyle mesela hani şu paralel diyordu ya önce yan çizgilerden o paraleli sonra dik çizgilerden o meridyeni bulup ortada buluştukları yere bakıyorduk mesela Yozgat çıkıyordu Van çıkıyordu, Ardahan çıkıyordu böyle işte hocam.”</i>
K.5	<i>“Sonra harita üzerinden bulup işaretliyorduk. Hangisi paralel hangisi meridyen bunu</i>

	<i>bildikten sonra geri kalan şey onların kesişim noktasını bulmak. Ben hepsini yaptım.”</i>
K.6	<i>“Koordinat sistemini öğrenmiştik hocam. Masaya gidip harita üzerinden kâğıtta yazan bilgiye göre hangi il olduğunu buluyorduk. Yani kesişim noktalarını buluyorduk orda hangi il varsa o ilin üzerine çarpı atıyorduk.”</i>
K.7	<i>“Koordinat sistemini öğrendik. Hocam harita koymuştunuz. Biz bu harita üzerinde Türkiye’deki illerin koordinatlarını buluyorduk. Yani siz koordinatlar yazılı bir kâğıt veriyordunuz bizde o koordinatlarda hangi il varsa onu bulup işaretliyorduk. Şöyle buluyoruz ilk olarak doğu meridyenlerine bakıp oradan parmağımızla aşağı doğru iniyorduk sonra paralellere bakıyorduk oradan parmağımızı getiriyorduk. İki parmağımızın kesiştiği yerde hangi il varsa onu işaretliyorduk.”</i>
K.8	<i>“Koordinat Sistemini öğrendik. Bir harita vardı masa da biz kâğıdı alıp masadaki haritada illeri bulduk.”</i>
K.9	<i>“Koordinat sistemini öğrendik. Siz bize bir harita getirmiştiniz biz bu haritada bazı şehirlerin koordinatlarını buluyorduk. Kutudan bir kâğıt alıyorduk. Hemen masaya koşup kâğıdı açıyorduk. Kâğıtta yazan koordinatlara göre haritadan bakıp hangi il olduğunu buluyorduk.”</i>

Tablo 4.21’de öğrencilerin yaptıkları açıklamalar incelendiğinde kız ve erkek öğrencilerin tamamının *koordinat sistemi* kavramını kavradıkları bulgularına rastlanmıştır.

Tablo 4. 22. İstasyon Oyununda Öğrencilerin Neler Öğrendiklerine Dair Açıklamaları

Öğrenciler	Açıklamalar
E.1	<i>“Türkiye üç tarafı denizlerle çevrili bir yarımadadır. Bunu öğrendim.”</i>
E.2	<i>“Mesela diyordu ki Türkiye 36-42 kuzey paralelleri ve 26- 45 doğu meridyenleri arasında bulunur. Bunu matematik konuma atıyorduk. Bir de özel konum yani göreceli konumdan örnek vereyim mesela hocam Türkiye İstanbul ve Çanakkale boğazlarına sahiptir. Bunu da özel konum kutusuna atıyorduk. Mesela yine derse ki Türkiye’nin en büyük gölü Van Gölü’dür bu da özel konum olur. Çünkü daha başka büyük göl yok bir de Van Gölü sadece Türkiye’de var başka bir ülkede yok.”</i>
E.3	<i>“Mesela kâğıtta Türkiye üç tarafı denizlerle çevrili bir yarımada ülkesidir yazıyordu bunu özel konum yazan kutuya atıyorduk. Türkiye’nin en büyük gölü Van Gölü’dür derse yine özel konum yazan kutuya atıyoruz. Ama derse ki Türkiye Orta kuşakta yer alır bu matematik konum olur. Türkiye 36-42 kuzey enlemleri ile 26- 45 doğu meridyenleri arasında yer alır derse yine matematik konum olur.”</i>
E.4	<i>“Bu kağıtlarda mesela Türkiye kuzey yarım kürede yer alır yazıyordu. Bu matematik konum ile ilgili ama Türkiye’nin üç tarafı denizlerle çevrilidir derse bu özel konum ile ilgili bunları öğrendim.”</i>
E.5	<i>“Örnek vereyim mesela hocam Türkiye kuzey yarım kürededir. Bu matematik konum ile ilgili Türkiye’nin en yüksek dağı Ağrı Dağı’dır. Bu da özel konum ile ilgilidir.”</i>
E.6	<i>“Bu oyunda en çok aklımda kalan Türkiye kuzey yarım kürede yer alır. Bu mesela matematik konum ile ilgili. Türkiye’de dört mevsim belirgin olarak yaşanır. Bu da matematik konum. Ama mesela derse ki Türkiye İstanbul ve Çanakkale boğazına sahiptir. Bu özel konum ile ilgilidir. Çünkü başka ülkelerde İstanbul ve Çanakkale Boğazı yok sadece Türkiye’de var.”</i>
K.1	<i>“Matematik konum ve özel konumu öğrendik. Mesela Türkiye’nin matematik konumu 36-42 derece kuzey paralelleri, 26-45 derece doğu meridyenleri arasında bulunur. Bir yerin matematik konumunu bulmak için hocam paralellerden ve meridyenlerden yararlanılır. Şimdi hocam kısaca biz bu oyunda matematik konumun ne olduğunu özel konumun ne olduğunu öğrendik. Mesela Türkiye’nin özel konumuna bir örnek vereyim. Türkiye’nin ortalama yükseltisi 1132 metredir bu özel konum olur. Çünkü her ülke bu kadar yüksek olmayabilir. Başka mesela Ağrı dağı en yüksek dağımızdır bu da özel konum olur.”</i>
K.2	<i>“Matematik konum ve özel konumu öğrendik. Eğer bir yer paralel ve meridyenlerle tarif ediliyorsa bu matematik konumdur. Yani o yerin matematik konumunu buluruz. Mesela Türkiye orta kuşakta yer alır bu matematik konum ile ilgili ya da Türkiye 36-42 derece kuzey paralelleri ile 26 -45 derece doğu meridyenleri arasında yer alır derse bu da Türkiye’nin matematik konumu olur. Özel konum da ise mesela Türkiye</i>

	<i>Asya, Avrupa ve Afrika kıtalarının birbirine en yakın olduğu yerde yer alır dersek bu sefer özel konum olur. Mesela İstanbul ve Çanakkale boğazları var bizde ama başka bir ülkede yok onun için özel konum olur.”</i>
K.3	<i>“Mesela matematik konumla ilgili bir örnek vereyim. Ülkemiz başlangıç meridyeninin doğusunda yer alır. Özel konuma örnek vereyim bir tanede Türkiye İstanbul ve Çanakkale boğazlarına sahiptir. Türkiye'nin ortalama yükseltisi 1132 metredir bu da özel konum ile ilgili bir başka örnek. Türkiye'nin en büyük gölü Van gölü, en büyük dağı Ağrı Dağı'dır. Bunlarda yine özel konumuyla ilgili örnekler. Mesela Türkiye ekvatorun kuzeyindedir dersek bu matematik konum ile ilgili bir örnek olur.”</i>
K.4	<i>“Ne öğrendiğime örnek vereyim hocam. Türkiye'nin doğusu ile batısı arasında 76 dakikalık zaman farkı bulunur. Bu bilgi matematik konumla ilgili. Türkiye başlangıç meridyeninin doğusunda bulunur bu da matematik konum. Türkiye üç tarafı denizlerle çevrili bir yarımada ülkesidir bu özel konum olur.”</i>
K.5	<i>“Hocam özel konum ve matematik konumu öğrendim. Örnek vereyim mi? Mesela Türkiye üç tarafı denizlerle çevrilidir. Bu özel konum çünkü başka ülkelerin etrafında deniz yoktur belki. Bir de biz kuzey yarım küredeyiz bu da matematik konum olur.”</i>
K.6	<i>“Diyelim ki Türkiye 36-42 derece kuzey paralelleri ile 26-45 derece doğu meridyenleri arasında yer alır yazılı bir kâğıt var bu matematik konum ile ilgili olduğu için bunu matematik konum yazılı kutunun içerisine atıyoruz. Ama mesela Türkiye bir yarımadadır diye bir kâğıt çıkarsa bu da özel konum ile ilgili olduğu için bunu da özel konum yazan kutunun içerisine atmamız gerekiyor. Oyun sonunda en çok doğru yapan takım kazanıyor.”</i>
K.7	<i>“Matematik konum ve özel konumu öğrendik. Hocam matematik konum ile ilgili Türkiye kuzey yarım kürede yer alır. Türkiye 36-42 derece kuzey paraleli ile 26-45 derece doğu meridyenleri arasında bulunur. Özelden de örnek vereyim hocam Türkiye üç tarafı denizlerle kaplı bir yarımadadır. Çanakkale ve İstanbul boğazlarına sahiptir bu da özel konuma örnek bu kadar.”</i>
K.8	<i>“Matematik konum ve özel konum bunu öğrendik. Türkiye 36-42 derece kuzey paralelleri ve 26-45 derece doğu meridyenleri arasında yer yer alır. Bu matematik konum. Türkiye'nin en yüksek dağı Ağrı Dağı'dır. Bu da özel konum. Bunlar kaldı aklımda.”</i>
K.9	<i>“Matematik konum ve özel konumu öğrendik bu oyunda. Türkiye 26-45 derece doğu meridyenleri ile 36-42 derece kuzey enlemleri arasında yer alır. Bu Türkiye'nin matematik konumu. Türkiye Asya, Avrupa ve Afrika kıtalarının birbirine en yakın olduğu yerde yer alır. Bu Türkiye'nin özel konumuyla ilgilidir.”</i>

Tablo 4.22'de öğrencilerin yaptıkları açıklamalar incelendiğinde kız ve erkek öğrencilerin tamamının *matematik konum* ve *özel konum* kavramlarını kavradıkları bulgularına rastlanmıştır.

Tablo 4. 23. Kimim Ben? Oyununda Öğrencilerin Neler Öğrendiklerine Dair Açıklamaları

Öğrenciler	Açıklamalar
E.1	<i>“Ben ekvatorun en büyük paralel olduğunu bir de başlangıç meridyenini öğrendim. Böyle karpuz dilimi gibi olanlar işte. O İngiltere'den geçiyor. Bunları öğrendim.”</i>
E.2	<i>“Mesela sorularda diyordu ki kutuplarda birleşirler bu meridyen bilemezse arkaya geçecek bilirse o zıplamaya devam edecek. Sorularda işte aralarında 111 km mesafe bulunur paralel, doğu batı yönlü uzanırlar paralel böyle şeylerdi işte.”</i>
E.3	<i>“Sorular paralel ve meridyenlerle ilgiliydi mesela toplam 360 tane diyordu bu meridyen, en büyüğü ekvator diyordu bu da mesela paralelin özelliği. Oyunda arkadaşımız en son çembere gelince bitiyordu.”</i>
E.4	<i>“Biz bu oyunda paralel ve meridyenleri öğrendik. Mesela en büyük paralel ekvatorudur. Bir de paraleller doğu batı yönünde uzanır. Meridyenler toplam 360 tane. Başlangıç meridyeni Greenwich'tir. Bir de meridyenler arasında 4 dk zaman farkı vardır.”</i>
E.5	<i>“Paralellerin en büyüğü ekvatorudur hocam. Hocam 180 tane paralel 360 tane meridyen vardır. Meridyenler Greenwich'ten başlar.”</i>

E.6	“Bu oyunda paralelleri ve meridyenleri öğrendik. Ben daha çok paralellerle ilgili şeyleri hatırlıyorum. Mesela paralellerin en büyüğü ekvator dur. Bir şey daha hatırlıyorum mesela bunu E. KÜRTÜL hocamızda söylemişti paraleller toplam 180 tane dir demişti. Bir de paraleller doğu batı yönünde uzanırlar bunu öğrendim. Aralarında 111 km mesafe bulunduğunu öğrendim. Meridyenlerle ilgilide aralarında 4 dk zaman farkı bulunur. Kuzey güney yönünde uzanırlar. Mesela bunları hatırlıyorum. Bir de hocam bunların boyları birbirine eşittir.”
K.1	“Mesela hocam toplam 180 tane dir bu paralellerin özelliği başlangıç noktası Greenwich’tir bu meridyen, aralarında 111 km uzaklık bulunur bu paralel, ekvator dan kutuplara doğru gidildikçe dereceleri büyür . Bu da paralel hocam. Ekvatora daha yakın paraleller daha büyük yani geniştir hocam ama kutuplarda nokta halini alırlar.”
K.2	“Ben bu oyunda arkadaşşıma toplam 180 tane dir kimim ben? diye sordum oda paralel dedi bildi ben en arkaya geçtim. Bana (K.3) arkadaşım başlangıç noktası Greenwich’tir kimim ben? diye sordu bende meridyen dedim bildim. Öğrendiklerim arasında mesela aralarında 111 km uzaklık vardır. Bu paralellerin özelliğidir. Aralarında dört dakika zaman farkı vardır bu da meridyenleri bir özelliğidir.”
K.3	“Paralel ve meridyenlerin özelliklerine örnekler vereyim. Başlangıç noktası Greenwich’tir bu meridyenin bir özelliği. Toplam 180 tane bulunur bu paralellerin bir özelliği Ekvator dan kutuplara doğru gidildikçe dereceleri artar . Bu paralellerin bir özelliği yine. Boyları birbirine eşit olması bu meridyenlerin bir özelliği, Aralarından 4 dakikalık zaman farkı vardır bu da meridyenin bir özelliğidir. Böyle hocam bunları öğrendim.”
K.4	“Şimdi hocam bu oyunda paralel ve meridyenlerin özelliklerini öğrendik. En büyüğü ekvator dur paralel, toplam 180 tane dir paralel. Ama toplam 360 tane dir diye sormuştunuz bu meridyenin özelliği, Başlangıç noktası Greenwich’tir meridyen. Bir de hocamız söylemişti eskiden İstanbul’dan geçiyormuş sonra değişmiş başkada aralarında dört dakika zaman farkı bulunur saatlerimizi ayarlarız meridyen bu kadar öğrendim.”
K.5	“ Meridyenlerin boylarının eşit olduğunu öğrendim. Ama paraleller eşit değil onlar kutuplarda nokta gibi olurlar. ”
K.6	“Mesela şöyle sorular çıkıyor kağıtlarda; En büyüğü ekvator dur. Bu paralelin bir özelliği hocam. Mesela hocam toplam 180 tane dir. Bu da paralelin özelliği hocam ama derse ki toplam 360 tane dir bu sefer meridyenin özelliği olmuş olur. Başlangıç noktası Greenwich’tir bu da yine meridyenlerin bir özelliği olur.”
K.7	“Paralellerin özelliklerinden hatırladıklarım mesela en büyüğü ekvator dur. Dereceleri kutuplara doğru büyür . Kutuplarda nokta halini alırlar . Aralarındaki mesafe 111 km’dir . Meridyenlerin özelliklerinden hatırladıklarım da hocam toplam 360 tane olması, başlangıç meridyeni Greenwich’ten geçer , aralarındaki mesafe kutuplara doğru azalır . Boyları birbirine eşittir . Bunlar hocam.”
K.8	“Paralel ve meridyenleri öğrendik. Başlangıç meridyeni Greenwich’tir . Başlangıç paraleli de Ekvator’dur . Paraleller kutuplarda nokta halini alırlar. İşte kuzey kutup noktası ve güney kutup noktası gibi. Paraleller arası 111 kilometredir.”
K.9	“Paralel deyince aklıma ekvator geliyor. En büyük paralel ekvator dur. Toplam 180 tane dir. Başka mesela aralarında 111 km uzaklık vardır. Doğu batı yönünde uzanırlar . Meridyenler toplam 360 tane dir. Başlangıç meridyeni Greenwich’tir . İngiltere’den geçiyor. Aralarında 4 dakikalık zaman farkı vardır. Bunları hatırlıyorum. Bu konuların hepsini karıştırıyordum şimdi hepsini öğrendim.”

Tablo 4.23’te öğrencilerin yaptıkları açıklamalar incelendiğinde kız ve erkek öğrencilerin tamamının **paralel** ve **meridyen** kavramlarını kavradıkları bulgularına rastlanmıştır.

Tablo 4. 24. Farkı Fark Et Oyununda Öğrencilerin Neler Öğrendiklerine Dair Açıklamaları

Öğrenciler	Açıklamalar
E.1	“ Haritada ölçek bulunur hocam ama krokide bulunmaz . İkisi de kuşbakışı çizilir . Bu

	<i>kadar.”</i>
E.2	<i>“Haritayı öğrendik. Haritada ölçek bulunur, daha geniş alanlar çizilir. Başlık, ölçek, lejant ve yönler bulunur. Kroki kabataslak çizimdir. Harita ile krokinin ortak özelliği ikisi de kuş bakışı olarak çizilmiştir.”</i>
E.3	<i>“Harita kavramını öğrendik hocam. Harita da ölçek bulunuyordu ama krokide ölçek bulunmuyordu. İkisi de kâğıda çiziliyordu kuş bakışı olarak bu kadar öğrendim.”</i>
E.4	<i>“Biz bu oyunda kroki ve haritayı öğrendik. Haritada ölçek var krokide yok bunu bir de kroki kabataslak çizimdir bunu öğrendim. Haritada lejant var mesela bunu bir de ikisi de yukarıdan (kuşbakışı) çizilir.”</i>
E.5	<i>“Haritayı öğrendik. Bir de krokiyi öğrendik kroki kabataslak çizimdir. Haritada ölçek bulunur krokide bulunmaz.”</i>
E.6	<i>“Bu oyunda mesela krokinin kabataslak çizim olduğunu öğrendim. Ama haritalarda ölçek bulunur. Krokide daha dar alanlar çizilir haritada geniş alanlar çizilir.”</i>
K.1	<i>“Harita ve kroki kavramlarını öğrendik. Kroki bir yerin kabataslak çizimi olduğunu öğrendik. Harita da ölçek olduğunu öğrendik. Krokide ölçek yoktur. Az bir yeri çizeceksek krokiyle ama çok geniş bir yeri çizeceksek harita kullanırız. İki de kuşbakışı olarak çizilebilir. İkisi de düzleme aktarılır.”</i>
K.2	<i>“Haritayı öğrendik. Haritada daha geniş alanlar çiziliyor, fiziki siyasi, ekonomik gibi türleri bulunuyor, krokide ölçek bulunmuyor ve daha dar alanlar çiziliyor, kabataslak çiziliyor. Ama her ikisi de kuşbakışı çiziliyor.”</i>
K.3	<i>“Bu oyunda harita ve kroki arasındaki farkı öğrenmiştik. Misal örnek vereyim Daha geniş alanlar çizilir bu haritanın bir özelliğidir. Daha dar alanların çiziminde kullanılır bu da krokinin bir özelliğidir. Kâğıdı okuyorduk mesela bize ne çıkarsa artık örnek kabataslak çizimdir. Bu bilgi hangisine ait ise o kutunun içine atıyorduk. Krokiye ait olduğu için kroki yazan kutuya atıyorduk. Daha başka ölçek bulunur bilgisi haritanın özelliği ölçek bulunmaz bilgisi ise krokinin özelliğidir.”</i>
K.4	<i>“Harita ve kroki kavramını öğrendik. Mesela krokiye örnek vereyim. Kroki kabataslak çizimlerdir. Ölçek bulunmaz. Haritalarda ise ölçek bulunur. En çok bunları hatırlıyorum.”</i>
K.5	<i>“Haritada ölçek var ama krokide ölçek yok bunu öğrendim.”</i>
K.6	<i>“Haritayı öğrendik hocam. İlk başta krokiyi ile ilgili bir şey söyleyeyim hocam. Kroki daha dar alanları gösterir hocam ama harita daha geniş alanları gösterir. Mesela oyunda şöyle yapıyorduk. Kağıtları alıyorduk açıyorduk, bakıyorduk. Harita ile ilgiliyse harita kutusuna krokiyle ilgiliyse kroki kutusuna atıyorduk. Mesela kabataslak çizimlere kroki denir ama ölçek bulunan çizimlere harita denir.”</i>
K.7	<i>“Harita ve kroki ile ilgili özellikleri öğrendik hocam. Hocam haritada ölçek bulunurdu. Krokide bulunmazdı. Kroki dar alanları gösterirdi ama harita geniş alanları gösterirdi. Bir de hocam ikisinin ortak özellikleri vardı mesela ikisi de kuşbakışı çizilirdi. İkisi de kâğıda düzleme aktarılırdı.”</i>
K.8	<i>“Harita kavramını öğrendik. Haritada ölçek bulunduğunu krokide ölçek bulunmadığını öğrendik.”</i>
K.9	<i>“Harita kavramını öğrendim. Haritada ölçek bulunur. Krokide ölçek bulunmaz. Kroki kabataslak çizimdir. Haritaların fiziki, siyasi, ekonomik gibi türleri bulunur.”</i>

Tablo 4.24’te öğrencilerin yaptıkları açıklamalar incelendiğinde kız ve erkek öğrencilerin tamamının *harita* ve *kroki* kavramlarını kavradıkları bulgularına rastlanmıştır.

Tablo 4. 25. Yol Ver Dağlar Oyununda Öğrencilerin Neler Öğrendiklerine Dair Açıklamaları

Öğrenciler	Açıklamalar
E.1	<i>“En çok karıştırdığım şeyi yani yönleri öğrendik. Artık karıştırmıyorum.”</i>
E.2	<i>“Biz bu oyunda yönleri öğrendik hocam. Sağ kol doğuyu gösteriyordu. Ondan sonra hocam siz dön diyordunuz. Onlarda saat yönünde dönüyordu. Mesela kuzeye dön diyordunuz ya da iste batıya dön diyordunuz.”</i>
E.3	<i>“Yönleri öğrendik hocam. Böyle kare oluşturuştuk hocam siz iki tane arkadaşımızı seçiyordunuz hocam. Kollarımızı açıyorduk hocam siz doğu batı kuzey güney diye bizi çeviriyordunuz.”</i>
E.4	<i>“Bu oyunda yönleri öğrendik. Oyunda bir ebe vardı. Biz sahada dizilmiştik önümüz</i>

	<i>kuzeye arkamız güneye sağ kolumuz doğuya sol kolumuzda batıya bakıyordu. ”</i>
E.5	<i>“Oyunda yönleri öğrendik işte kuzey güney doğu ve batı diye. Sağ elimizi doğuya son elimizi batıya koyuyorduk hocam önümüz kuzey oluyordu arkamızda güney oluyordu hocam. Mesela hocam Ankara başkent ya ortada o bizde Ankara’ya göre kuzeydoğu yer alıyor. Biz yani Ardahan hocam.”</i>
E.6	<i>“En çok hatırladığım ve sevdiğim oyun buydu. Sağ kolumuz oyunun başında doğuyu gösteriyordu. Sol kolumuz batıyı önümüz güneyi arkamız ise kuzeyi gösteriyordu. Siz komut verdikçe biz saat yönünde dönüyorduk. Sonra bize sağ kolumuz hangi yönü gösteriyor ya da arkamız hangi yönü gösteriyor diye sorular soruyordunuz. Oyunun amacı zaten yönleri öğrenmekti doğu batı kuzey ve güney olmak üzere bizde bunu öğrendik. Ben bu yönleri çok karıştırırdım fakat hocam şimdi karıştırmıyorum benim için faydalı bayağı faydalı oldu. Mesela şöyle söyleyeyim hocam Ankara ve Sinop diye illerimiz var. Ankara Sinop ilinin güneyinde kalır gibi. Yani karıştırmıyorum artık.”</i>
K.1	<i>“Yönleri öğrendik doğu, batı, güney ve kuzey bunları öğrendik.”</i>
K.2	<i>“Yönleri öğrendik. Ana yönlerimiz doğu batı kuzey ve güney ara yönlerimizde kuzey doğu, kuzey batı, güneydoğu ve güney batı. Ardahan’a göre Muğla ilimiz güney batıda bulunur mesela. Mesela arazideyiz yönümüzü şöyle bulabiliriz. Sağ kolumuzu güneşe doğru doğuya koyarsak sol kolumuz batıyı önümüz kuzeyi arkamızda güneyi gösterir. Bu şekilde yolumuzu bulabiliriz.”</i>
K.3	<i>“Yön Kavramını öğrenmiştik bu oyunda. Bu oyunda başlangıçta sağ elimiz doğuyu sol elimizde batıyı gösteriyor. Sonra saat yönünde dönüyoruz. Siz bizi durdurup şimdi sağ eliniz hangi yönü gösteriyor diye soruyordunuz. Bizde böylece yönleri öğreniyorduk.”</i>
K.4	<i>“Bu oyunun amacı bence biz yönleri biliyor muyuz diye baktınız. Güzel bir oyundu daha kalabalık olsak daha güzel olurdu. Şimdi hocam kollarımızı açmıştık. Herkes dizilmişti. Sonra siz dön dediğinizde biz dönüyorduk. Arkadaşlarımızda aralarımızdan koşuyorlardı. Siz bize sağ kolumuz şimdi hangi yönü gösteriyor gibi sorular soruyordunuz bizde yönleri söylüyorduk. Oyun böyleydi.”</i>
K.5	<i>“Hocam kuzey, güney, doğu ve batı diye yönleri öğrendik.”</i>
K.6	<i>“Hocam yön kavramını öğrendik mesela doğuyu, batıyı, kuzeyi ve güneyi. Hocam sağ kolumuz doğu sol kolumuz batı önümüz kuzey arkamız güney hocam.”</i>
K.7	<i>“Yönleri öğrendik hocam. Herkes kollarını açıyordu. Saat yönünde dönüyorduk hocam orda da biz kuzeyi, güneyi, doğuyu ve batıyı karıştırmayalım diye siz bize bu oyunu oynatmıştınız. Mesela Ankara iline göre Sinop kuzeydedir. Ardahan ise doğusundadır. Böyle bir oyundu bu da hocam.”</i>
K.8	<i>“Oyunda bir kaçan bir de kovalayan vardı. Diğerleri ise dönerek onların yönlerini şaşırtıyorlardı. Kaçanın yakalanmasını zorlaştırıyorlardı. Yani biz yönleri öğrendik bu oyunda. Oyun güzel bir oyundu.”</i>
K.9	<i>“Yönleri öğrendik. Kuzey, güney, doğu ve batıyı.”</i>

Tablo 4.25’te öğrencilerin yaptıkları açıklamalar incelendiğinde kız ve erkek öğrencilerin tamamının yön kavramını kavradıkları bulgularına rastlanmıştır.

Tablo 4. 26. Farklı Bul Oyununda Öğrencilerin Neler Öğrendiklerine Dair Açıklamaları

Öğrenciler	Açıklamalar
E.1	<i>“Hava durumuna örnek vereyim. Şimdi dışarı buz gibi kar yağıyor. Bu böyle bir şey. Ama hava olayı başka onda fırtına, şimşek, hortum gibi şeyler olur.”</i>
E.2	<i>“Mesela bir tane şey çıkmıştı bana Galatasaray ve Fenerbahçe arasında yapılacak olan derbi maçı sağanak yağmurdan dolayı ertelendi. Bu hava durumu. Hava olayı da bir evin çatısına yıldırım düştü dersek hava olayı olur. Hava sisli mesela bu da hava durumu olur.”</i>
E.3	<i>“Mesela hortumdan dolayı evlerin çatısı uçtu derse bu hava olayı olur. Ama sis yüzünden arabalar ilerleyemediler derse bu hava durumu olur. Yarın Ankara’da hava güneşli derse yine hava durumu olur.”</i>
E.4	<i>“Hava durumu ile hava olayını öğrendik. Mesela derse ki Ardahan’da bir evin çatısına yıldırım düştü. Bu hava olayı olur ama yarın okullar kar yağışı nedeniyle tatil edildi derse bu sefer hava durumu olur.”</i>

E.5	<i>“Hocam hava durumu ve hava olayını öğrendik hocam. Yani hocam mesela işte Amerika’da kasırga çıkması hava olayı ama Gölde’de kar yağdığı için okulların tatil olması hava durumuyla ilgili hocam. Yani hocam mesela kar yağmur sis dolu diye bir şey varsa bunlar hava durumu kasırga fırtına hocam işte hortum hocam şimşek varsa bunlarda hava olayı oluyor hocam”</i>
E.6	<i>“Bugün Ankara’da kar yağıyor dersem bu cümlem hava durumu ile ilgili olmuş olur. Ama bugün Ankara’da çıkan fırtına da birçok evin çatısı uçtu dersem bu sefer hava olayı olmuş olur. Şimşek yıldırım derse hava olayı olur. Kar yağmur sis derse hocam hava durumu olur.”</i>
K.1	<i>“Hava durumu ve hava olayının ne olduğunu öğrendik. İkisi birbirinden farklı şeylerdir. Örneğin hava olayında fırtına, şimşek olması lazım ama hava durumunda yağmurlu, sisli olması gerekir.”</i>
K.2	<i>“Hava durumu ve hava olayını öğrendik. Atmosferde gerçekleşen kısa süre hava olaylarına hava durumu denir. Bunu öğrenmiştik. Hava olayı da yıldırım şimşek kasırga hortum gibi şeylerdi. Mesela yağmur yağması havanın sisli olması ya da karlı olması hava durumu ama bir yerde yıldırım düşerse hortum çıkarsa bu sefer hava olayı olur. Mesela hocam okullar çok kar yağdığı için burada tatil olmuştu. İşte bu da hava durumu olur.”</i>
K.3	<i>“Hocam biz bu oyunda hava durumu ile hava olayı arasındaki farkı öğrendik. Ardahan’da geçtiğimiz sene bir evin çatısına yıldırım düşmüştü yangın çıktı sonra mesela bu olay hava olayıdır. Mesela valilik açıklamıştı geçen hafta okullar yoğun kar yağışı nedeniyle üç gün tatil edilmişti. Bu da hava durumu olur.”</i>
K.4	<i>“Ardahan’da çok kar yağdığı için okullar tatil oldu dersek bu hava durumu olur. Ama Gölde’de evin çatısına yıldırım düştü dersek bu hava olayı olur. Yani derse ki bize yıldırım, fırtına, kasırga bunlar hava olayı olur. Ama bize derse ki hocam kar, yağmur, dolu, bulutlu bunlar hava durumu olur.”</i>
K.5	<i>“Hava durumu ve hava olayı vardı bunlar birbirinden farklı şeylerdir hocam. Hava yağmurlu ise bu hava durumu olur. Ama hortum çıkarsa hava olayı oluyor.”</i>
K.6	<i>“Hava durumu ve hava olayını öğrendik. Muğla’da etkili olan şiddetli fırtına birçok evin çatısını uçurdu gibi bir şey yazıyordu. Burada fırtına dedi ya hocam işte bu hava olayı oluyor. Ama mesela kar yağışı nedeniyle okullar bir gün tatil edildi deseydi bu sefer hava durumu olurdu.”</i>
K.7	<i>“Hava durumu ve hava olaylarını öğrendik hocam. Hocam hava durumu kar yağmur, sisli olması rüzgârlı olması gibi şeyler, hava olayı da fırtına, şimşek, kasırga, yıldırım gibi şeyler. Hocam Gölde’de fırtına çıktı dersem mesela bu hava olayı olur. Ama Gölde’de okullar kar yağdığı için tatil edildi dersem hava durumu olur. Gölde’de hava sabahları sisli olur dersem yine hava durumu olur.”</i>
K.8	<i>“Hava olayı ve hava durumunu öğrendik. Ardahan’da bir evin çatısına yıldırım düştü bu hava olayı ama Ardahan’da bugün hava 20 derece dersem mesela bu da hava durumu olur.”</i>
K.9	<i>“Hava olayı ve hava durumunu öğrenmiştik. Hava durumu; havanın karlı, yağmurlu ya da sisli olduğu hakkında bilgi verir. Ama fırtına, kasırga, hortum, şimşek gibi şeyler hava olayı olur. Mesela Gölde’de okullar kar yağışı nedeniyle tatil edildi. Bu cümle hava durumu olur. Çünkü hava kar yağışlı dediği için.”</i>

Tablo 4.26’da öğrencilerin yaptıkları açıklamalar incelendiğinde kız ve erkek öğrencilerin tamamının *hava durumu* ve *hava olayı* kavramlarını kavradıkları bulgularına rastlanmıştır.

Tablo 4. 27. Türkiye’nin İklimi Oyununda Öğrencilerin Neler Öğrendiklerine Dair Açıklamaları

Öğrenciler	Açıklamalar
E.1	<i>“İklimleri öğrendim hocam. Ardahan’da karasal iklim görülür. Antalya’da Akdeniz iklimi görülür. Portakal yetişir. Halam var orda tatile gitmiştik. Karadeniz ikliminde de çay yetişir.”</i>
E.2	<i>“Bu son oyundu. Sınıf yine iki gruba ayrılıyordu. Siz ortaya geçmiştiniz bir tane kâğıt çekiyordunuz onu soruyordunuz örneğin bir tane soruyum. Yazlar sıcak ve kurak</i>

	<i>kışlar ılık ve yağışlıdır. Bu Akdeniz iklimi. Gidiyorduk masadaki haritalardan doğru olanı kaldırıyorduk. Doğu olanı iki kişide kaldırıyorsa ilk kaldıran puan kazanıyordu. Türkiye’de üç iklim tipi var. Sonra karasala bir örnek vereyim bitki örtüsü bozuktur. Ama Karadeniz ikliminin bitki örtüsü ormandır. Bir de mesela derse maki hangi iklimin bitki örtüsü diye o zaman da Akdeniz iklimi olur. Örnek vereyim hocam Akdeniz ikliminde pamuk, turuncgiller, zeytin gibi şeyler yetişir. Karadeniz ikliminde genelde fındık ve çay. Karasal iklimde hava soğuk olduğundan arpa, buğday, nohut gibi şeyler yetişir.”</i>
E.3	<i>“Bitki örtüsü bozkır derse kâğıtta bu karasal iklim olur. Maki derse Akdeniz iklimi olur. Orman derse Karadeniz iklimi olur. Çay yetişir derse Karadeniz iklimi olur, Pamuk yetişir, portakal yetişir derse Akdeniz iklimi olur.”</i>
E.4	<i>“İklim kavramını öğrendik bu oyunda Mesela Türkiye’de üç iklim görülür. Karasal, Akdeniz bir de Karadeniz iklimi. Akdeniz ikliminde yazlar sıcak ve kurak kışlar ılık ve yağışlı geçer. Karasal iklimin bitki örtüsü bozuktur. Karadeniz ikliminin bitki örtüsü ormandır.”</i>
E.5	<i>“Siz bize bir kâğıt seçip okuyordunuz hocam bizde hangi iklimle ilgiliyse o kâğıdı havaya kaldırıyorduk hocam. Biz Ardahan’dayız şimdi buranın iklimi karasal iklim mesela böyle böyle şeyler öğrendik.”</i>
E.6	<i>“Kâğıtta mesela yazlar sıcak ve kurak kışlar kar yağışlıdır yazıyordu bu karasal iklimle ilgili olduğu için hemen koşup karasal iklim haritasını kaldırıyorduk. Bitki örtüsü makidir dersiniz mesela bu Akdeniz iklimi ile ilgili bunu çok iyi hatırlıyorum sormuştunuz hocam. Bitki örtüsü ormandır demiştiniz bu Karadeniz iklimi olacaktı böyle şeyler hatırlıyorum işte hocam.”</i>
K.1	<i>“Hocam Türkiye’de Akdeniz iklimi, Karadeniz iklimi ve karasal iklim görülür. Yani üç tane. Biz karasal iklimdeyiz. Bizde yani karasal iklimde arpa, buğday yetişir. Akdeniz ikliminde bitki örtüsü makiydi, Karadeniz ikliminin bitki örtüsü de orman bunları hatırlıyorum.</i>
K.2	<i>“İklimin ne olduğunu öğrendik. Bir de Türkiye’deki iklimleri öğrendik. Mesela karasal iklim yazları sıcak ve kurak kışlar soğuk ve kar yağışlıdır. Bitki örtüsü bozuktur. Buğday, nohut, arpa üretimi fazladır. Karadeniz iklimi bitki örtüsü gür ormandır. Fındık çay, mısır çay üretimi fazladır. En fazla yağışı sonbaharda alır. Akdeniz iklimi bitki örtüsü makidir. Yazları sıcak ve kurak kışları ılık ve yağışlıdır. Pamuk, turuncgiller, zeytin gibi tarım ürünleri yetişir.”</i>
K.3	<i>“En fazla yağış ilkbahar mevsiminde gerçekleşir bu karasal iklimin bir özelliği, sonra başka hocam ne desem fındık, çay, mısır gibi tarım ürünleri yetiştirilir bu da Karadeniz iklimine ait, yine en fazla yağış sonbahar mevsiminde görülür bu da Karadeniz iklimi ile ilgilidir. Akdeniz ikliminde en çok pamuk, turuncgöl, zeytin gibi tarım ürünleri yetişir.”</i>
K.4	<i>“Karadeniz, Akdeniz, Karasal üç tane iklim var. Mesela hocam biz Ardahan’dayız karasal iklim var burada bunu öğrendim. Siz mesela bana yazlar sıcak ve kurak kışlar soğuk ve kar yağışlı dersiniz bu karasal iklim olur. Her mevsim yağışlı dersiniz Karadeniz iklimi olur. Çay da var Karadeniz’de. Zeytin, portakal yetiştirilir derse Akdeniz iklimi olur. Buğday derse karasal iklim olur. Bu kadar.”</i>
K.5	<i>“Yazlar sıcak kurak kışlar soğuk olursa bu karasal iklim. Ama yazlar sıcak kurak kışlar ılık ve yağışlı olursa bu sefer Akdeniz iklimi olur. Her mevsim yağışlı olursa da Karadeniz iklimi olur.”</i>
K.6	<i>“İklimleri öğrendik hocam, Karadeniz, karasal bir de Akdeniz hocam. Hocam mesela yazları sıcak ve kurak kışları soğuk ve kar yağışlıdır bu karasal iklim. Ama yazları sıcak ve kurak kışları ılık ve yağışlıdır bu da Akdeniz iklimidir. Karadeniz iklimine örnek vereyim hocam bitki örtüsü ormandır hocam. Bitki örtüsü bozkır deseydi karasal, maki deseydi Akdeniz olurdu. Mandalina filan gibi şeyler yetişir.”</i>
K.7	<i>“İklimin ne olduğunu öğrendik. Türkiye’de Akdeniz, Karadeniz ve Karasal iklim görülür hocam. Yazları sıcak ve kurak kışları soğuk ve kar yağışlıdır bu karasal iklim hocam. Akdeniz’de hocam yazları sıcak ve kurak kışları ılık ve yağışlıdır. Bitki örtüsü bozkır olan karasal iklim olur, maki derse Akdeniz gür orman derse de hocam Karadeniz iklimi olur. Karasal iklimde buğday arpa, şeker pancarı gibi şeyler, Akdeniz ikliminde portakal, zeytin gibi şeyler karasalda da hocam çay fındık yetişir.”</i>
K.8	<i>“İklim kavramını öğrendik. Türkiye’de Akdeniz iklimi, Karadeniz iklimi, Karasal iklim görülür. Yazları sıcak ve kurak kışları soğuk ve yağışlı bu karasal iklim. Bitki örtüsü bozuktur. Buğday, arpa yetişir.”</i>
K.9	<i>“İklimleri öğrendik bu oyunda. Türkiye’de karasal iklim, Akdeniz İklimi ve</i>

Karadeniz iklimi görülür. Mesela bizim burada (Arğahan/Göle) karasal iklim var. Kışları çok soğuk oluyor. Mesela bugün hava -29 C derece gösteriyor. Yazları kısa sürüyor serin oluyor akşamları kazak giyiyoruz. Akdeniz ikliminde yazları sıcak ve kurak kışları ılık ve yağışlıdır. Ondan sonra bitki örtüsü makidir. Turunçgiller gibi ürünler yetiştirilir. Turizm gelişmiştir. Karasal iklimde buğday, nohut yetişir. Bitki örtüsü karasal iklimde bozuktur. Karadeniz'in bitki örtüsü gür ormanlardır. Karadeniz'de çay ve fındık yetişir bir de mısır."

Tablo 4.27'de öğrencilerin yaptıkları açıklamalar incelendiğinde kız ve erkek öğrencilerin tamamının *iklim* kavramını kavradıkları bulgularına rastlanmıştır.

“Soru 5. Oyunları oynamak size nasıl hissettirdi? sorusuna ilişkin elde edilen bulgular aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Tablo 4. 28. Oyun ile Öğretim Faaliyetlerinin Öğrencilere Hissettirdikleri ve Gerekçeleri

Tema	Kategori	Kod	Frekans (f)	Yüzde (%)	Toplam Frekans (f)	Toplam Yüzde (%)
Duygusallık	Duygu Durumu	Değerli Hissettirdi.	1	6,66	19	15,83
		İyi Hissettirdi.	8	53,33		
		Mutlu Hissettirdi.	1	6,66		
		Güzel Hissettirdi.	1	6,66		
		Heyecanlandım.	2	13,33		
		Eğlenceli	4	26,66		
		Yapamayacağımı Düşünme	1	6,66		
		Yarı Mutlu, Yarı Üzüntülü, Yarı Kızgın Hissettirdi.	1	6,66		
Öğreticilik	Yeni Bilgiler Edinme	Öğrenemediğim Bazı Konuları Öğrendim.	1	6,66	6	10,00
	Pekiştirme	Pekiştirme	2	13,33		
	Yüksek Sınav Çıktısı	Sınav Katkısı	2	13,33		
	Öğrenme Eksikliğini Giderme	Tam Öğrenme	1	6,66		
Takım Bilinci	Oyun Oynamayı Sevme	Oyun Oynayacağımız için.	2	13,33	8	13,33
	Oyun Kuralı	Oyunları Kazandığım için	3	20,00		
		Oyunları Kaybettiğim için	2	13,33		
	Takım Katkısı	Arkadaşlarım soruları bilemedikleri için	1	6,66		

Tablo 4.28 incelendiğinde uygulanan görüşme formunda beşinci soruya yönelik öğrencilerin oyun ile öğretim faaliyetlerinin kendilerine hissettirdikleri duygular ve

gerekçelerine yönelik verdikleri cevaplar neticesinde elde edilen kodlardan *duygusallık* teması altında; *duygu durumu* kategorisi toplam 19 (%15,83) frekans değeri ile ilk sırada yer alırken, *takım bilinci* teması toplam 8 (%13,33) frekans değeri ile ikinci sırada, *öğreticilik* teması ise toplam 6 (%10,00) frekans değerleri ile üçüncü sırada yer almaktadır.

Tablo 4.28’da yer alan veriler temalar ve kategoriler altında yer alan kodlar açısından ele alındığında en fazla frekans değerine sahip kodların; toplam 8 (%53,33) kişi ile *iyi hissettirdi* kodu, 2 (%13,33) kişi ile *pekiştirme* ve *sınav katkısı* kodları ve 3 (%20,00) kişi ile de *oyunları kazandığım için* kodu olduğu görülmektedir.

“**Soru 6.** Önem sırasına göre beğendiğiniz ilk üç oyunu gerekçeleriyle yazınız?” sorusuna ilişkin elde edilen bulgular aşağıdaki tablolarda verilmiştir.

Aşağıda yer alan tablo 4.29’da araştırma grubundaki öğrencilerin beğendikleri ilk üç oyuna dair veriler yer almaktadır.

Tablo 4. 29. En Çok Beğenilen İlk Üç Oyun

	Kız			Erkek			Toplam			Toplam Frekans (f)
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
Bilirsen Adım At	X	X	X	X	XX		2	3	1	6
Bil Bul Eğlen		X	XX	X		X	1	1	3	5
İstasyon	X	X	X		X	X	1	2	2	5
Kimim Ben?	X	X	X		X	X	1	2	2	5
Farkı Fark Et	XX			X	X	X	3	1	1	5
Yol Ver Dağlar	XXX	X	XX			X	3	1	3	7
Farkı Bul		XX	X	X	X		1	3	1	5
Türkiye'nin İklimi	X	XX	X	X		XX	2	2	2	6

Tablo 4.29 incelendiğinde en fazla frekans değerine sahip ilk üç oyun *yol ver dağlar*, *bilirsen adım at* ve *Türkiye'nin iklimi* oyunlarıdır. Yine tablo 4.29 incelendiğinde kızlarda en fazla beğenilen oyun toplam 6 frekans değeri ile *yol ver dağlar* oyunu olurken erkeklerde ise 3 frekans değeri ile *bilirsen adım at*, *farkı fark et* ve *Türkiye'nin iklimi* oyunlarıdır. Kız öğrencilerde en az beğenilen oyun 2 frekans değeri ile *farkı fark et* oyunu olurken erkeklerde en az beğenilen oyun 1 frekans değeri ile *yol ver dağlar* oyunu olmuştur.

Tablo 4.30 incelendiğinde en çok beğenilen ilk üç oyunun gerekçelerinin *öğreticilik* (%22,66) teması altında, kategoriler açısından incelendiğinde ise *öğrenme biçimi*, *öğrenme*

eksikliklerini giderme ve ölçme değerlendirme kategorileri altında toplandığı görülmektedir. Öğrenme biçimi kategorisi altında en fazla frekans değerinin eğlenceli (11) kodu, öğrenme eksikliklerini giderme kategorisi altında en fazla frekans değerinin kavramları karıştırma (8) kodu altında yer aldığı görülmektedir. Öğrenme biçimi kategorisi altında yer alan öğretici bulma ve matematik dersine benzeme kodlarının ayrıca ölçme değerlendirme kategorisi altında yer alan sınav katkısı kodunun (1) ise en az frekans değerlerine sahip oldukları görülmektedir.

Tablo 4. 30. En Çok Beğenilen İlk Üç Oyunun Gerekçesi

Tema	Kategori	Kod	Frekans	Toplam Frekans	Toplam Yüzde
Öğreticilik	Öğrenme Biçimi	Eğlenceli	11	17	%22,66
		Beğenme	2		
		Faydalı Bulma	2		
		Öğretici Bulma	1		
		Matematik Dersine Benzeme	1		
	Öğrenme Eksiklerini Giderme	Daha İyi Anlama	6	18	%40,00
		Kavramları Karıştırma	8		
		Yeni Bilgiler Öğrenme	4		
	Ölçme Değerlendirme	Sınav Katkısı	1	1	%6,66

“Soru 7. Siz olsaydınız nasıl oyunlar oynatırdınız?” sorusuna ilişkin elde edilen bulgular ve gerekçeleri aşağıdaki tablolarda verilmiştir.

Tablo 4. 31. Öğrencilerin Oynatmak İstedikleri Oyunlar

	Kız	Erkek	Toplam
Geleneksel Çocuk Oyunları	3	2	5
Takım Oyunları	0	2	2
Açık Havada Oynanan Oyunlar	1	2	3
Dijital Oyun	2	0	2
Soru Cevap Oyunları	1	0	1
Koşmalı Oyunlar	1	0	1
Sınıfta/Salonda Oynanan Oyunlar	1	0	1

Tablo 4.31 incelendiğinde araştırma grubuna katılan öğrencilerin, öğretmenin/araştırmacının yerinde olsalar nasıl oyunlar oynatacakları ile ilgili veriler yer

almaktadır. Yine tablo 4.31 incelendiğinde öğrencilerin en çok *geleneksel oyunlar* oynayacakları bulgusuna rastlanırken, en az oynayacakları oyunların ise *soru cevap, koşmalı oyunlar ve sınıfta/salonda oynanan oyunlar* olduğu bulgularına rastlanmıştır.

Tablo 4. 32. Öğrencilerin Oynatmak İstedikleri Oyunların Gerekçeleri

Tema	Kategori	Kod	Frekans	Toplam Frekans	Toplam Yüzde
Öğreticilik	Öğretme Biçimi	Kavramları Birbirine Karıştırma	1	5	%8,33
		Yanlışları Düzeltme	2		
		Daha İyi Anlama	1		
		Hızlı Öğrenme	1		
Sağlık	Sağlıklı Yaşam	Sağlıklı Olmak için	1	1	%6,66
Oyun Türü	Beğeni Türü	Eğlenceli oyunlar	7	9	%30,00
		Geleneksel Oyunları Beğenme	1		
		Akıllı Tahtadan Oynanan Oyunları Beğenme	1		

Tablo 4.32 incelendiğinde öğrencilerin oynatmak istedikleri oyunların gerekçeleri *öğreticilik* (%8,33), *sağlık* (%6,66) ve *oyun türü* (%30,00) temaları altında toplanmıştır. Tablo 4.32 kategoriler açısından incelendiğinde en fazla frekans değerlerine sahip temanın *oyun türü* teması altında yer alan *beğeni türü* kategorisi ilk sırada, *öğreticilik* teması altında yer alan *öğretme biçimi* kategorisi ikinci sırada ve *sağlık* teması altında yer alan *sağlıklı yaşam* kategorisi ise son sırada yer almaktadır. Yine aynı tablo incelendiğinde en fazla frekans değerine sahip kodun *oyun türü* teması altında yer alan *eğlenceli oyunlar* (7) kodu olduğu görülmektedir.

“Soru 8. *Siz sosyal bilgiler öğretmeni olsaydınız coğrafya kavramlarının öğretiminde oyun yerine ne tür bir etkinlik uygulardınız?”* sorusuna ilişkin elde edilen bulgular ve gerekçeleri aşağıdaki tablolarda verilmiştir.

Aşağıdaki tablo 4.33’te araştırma grubunda yer alan öğrencilerin oyun yerine ne tür etkinlikleri tercih ettikleri ile ilgili yer almaktadır.

Tablo 4.33 incelendiğinde öğrencilerin 1 kategoride (*akıllı tahtadan soru cevap oyunları*) oyun kavramı içerisinde yer alan dijital oyun kullanımı üzerinde durdukları, geriye kalan 11 farklı kategoride ise oyun yerine kullanmayı tercih ettikleri etkinlikler ile ilgili görüş belirttikleri bulgularına rastlanmıştır. En fazla frekans değerine sahip kategorilerin *akıllı tahtadan soru cevap oyunları* ve *resim çizdirme* etkinliklerinin olduğu görülmektedir.

Tablo 4. 33. Oyun Yerine Ne Tür Etkinlikler Kullandınız Durumu

	Kız	Erkek	Toplam Frekans
Proje Yaptırarak	0	1	1
Akıllı Tahtadan Slaytlar ile	1	1	2
Film İzleterek	1	1	2
Akıllı Tahtadan Soru Cevap Oyunları	2	1	3
Müzik Dinleterek	1	1	2
Sınıfta Bir Top Yardımı ile Soru Cevap Yapma	0	1	1
Resim Çizdirerek	2	1	3
Boyama Yaptırma	1	0	1
Bir şeyler Tasarlatırdım.	1	0	1
Ahşap Tahta Gibi Şeylerle	1	0	1
Teknolojik Aletlerle	2	0	2

Tablo 4.34 incelendiğinde öğrencilerin oyun yerine kullanmayı düşündükleri etkinliklerin gerekçeleri *öğreticilik* teması altında *öğrenme biçimi*, *eğlenme* ve *pekiştirme* kategorileri altında ayrıca *teknolojiden faydalanma* teması ise *teknolojiye olan ilgi* kategorisi altında toplanmıştır. *Öğreticilik* teması toplam 17 (%22,66) frekans değerine sahipken, *teknolojiden faydalanma* teması ise 2 (%13,33) frekans değerine sahiptir. Kodlar ve frekans değeri açısından bakıldığında en fazla frekans değeri; *öğrenme biçimi* kategorisi altında yer alan *akılda kalıcılık* kodu (6) olmuştur.

Tablo 4. 34. Oyun Yerine Ne Tür Etkinlikler Kullandınız Durumununun Gerekçesi

Tema	Kategori	Kod	Frekans	Toplam Frekans	Toplam Yüzde
Öğreticilik	Öğrenme Biçimi	Akılda Kalıcılık	6	17	%22,66
		Kolay Öğrenme	2		
		İlgi Çekici	2		
		Eğlenme	4		
		Pekiştirme	3		
Teknolojiden Faydalanma	Teknolojiye Olan İlgi	Bilgisayar ve Telefondan Oyun Oynamayı Sevme	2	2	%13,33

BÖLÜM V

5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Çalışmanın bu bölümünde araştırma neticesinde elde edilen bulgulardan hareketle araştırmacı tarafından ulaşılan sonuç, tartışma ve önerilere yer verilmiştir.

5.1. SONUÇ VE TARTIŞMA

Bu çalışmada ilk etapta araştırmaya konu olan kavramlar araştırma konusu belirlendikten sonra ilgili alanyazın taramasında ulaşılan çalışmalar incelenerek belirlenmiştir (Bkz. Tablo 3.3. ve Tablo 3.4.). Yapılan çalışmalardan belirlenen kavramların 6. sınıf Sosyal bilgiler dersi “İnsanlar Yerler ve Çevreler” öğrenme alanı içerisinde yer aldığı ve bu kavramlarla ilgili olarak öğrencilerin kavram yanlışları yaşadıkları anlaşılmıştır. Kavram yanlışlığı yaşandığı tespit edilen 11 adet coğrafya kavramı (Bkz. Tablo 3.3.) nicel araştırma yöntemlerinden biri olan zayıf deneysel desen yöntemi ve oyunla öğretim tekniği ile öğretilmeye çalışılmıştır.

Deneysel desen süreç planı kapsamında oyunla öğretimin yapıldığı haftalarda öğretimi yapılmaya çalışılan kavramlarla ilgili öğrencilerin kavram yanlışlarının olduğu ancak oyunlardaki tur sayısı arttıkça ve öğrenciler sürece aktif olarak katıldıkça bu yanlışların azaldığı gözlemlenmiştir. 11 kavram içerisinde yer alan birçok soyut kavrama nispeten *yön* kavramının daha kolay ve anlaşılır olması öğrencilerin bu kavrama yönelik ön bilgilere sahip olmaları öğrenimini kolaylaştırmıştır.

Coğrafya kavramlarının öğretiminde öğretmen rehberliğinde oynatılan oyunlar şayet doğru ve planlı bir şekilde uygulanırsa geleneksel öğretim yöntemlerine nazaran daha etkili olabileceğine dair birçok çalışmaya rastlanmıştır. Bu çalışmanın sonuçlarıyla benzerlik taşıyan; Adanalı (2018), Çoban (2017), Ercanlı (1997), Erkan (2019), Hanbaba (2011), Karabacak (1996), Kılıçarslan (2021), Koka (2018), Nigar (2022), Ok (2023), Yılmaz (2022), Yurt (2007) gibi birçok çalışmaya rastlanmıştır.

Bu çalışmada soyut birçok coğrafi kavramın öğretimini kolaylaştırması noktasında oyunların etkili olduğu sonucuna varılmıştır. Uygulanan akademik başarı testi sonuçları ile alan yazında yer alan benzer çalışma sonuçları kıyaslandığında öğrencilerin akademik başarılarındaki artış durumunun paralellik gösterdiği söylenebilir. Atasoy (2019), tarafından yapılan bir çalışmada eğitsel oyunlarla yapılan uygulamaların kavram öğretimini birçok farklı yönden olumlu anlamda etkilediği ayrıca çok sayıdaki soyut ve öğrenilmesi güç olan

kavramı somutlaştırarak öğrenilmesini kolaylaştırdığı, dersi eğlenceli kıldığı, sıkıcılıktan uzaklaştırdığı ve kalıcı öğrenmeleri gerçekleştirdiği vurgusu yapılmıştır. Aygün (2019) tarafından yapılan “*fen öğretiminde eğitsel oyun kullanımının akademik başarı ve kavram yanılgılarının giderilmesine etkisini*” ortaya koymaya çalışan bir diğer çalışmada da bilgisayar destekli oyun etkinlikleri sayesinde öğrencilerin “*eğlenerek öğrendikleri*” ve bu durumun kavram yanılgılarının giderilmesi noktasında olumlu katkılar sağladığı sonucuna varılmıştır. Yapılan çalışmaların sonuçları ile bu çalışmanın sonuçları benzer nitelikler taşımaktadır.

Oynanan oyunlar öğrencilerin zevk almalarına, yüksek bir enerji seviyesiyle oyunlara katılmalarına, derse karşı olumlu tutumlar beslemelerine katkı sağlamıştır. Her oyun sonunda öğrenciler tarafından yazılan günlükler ise öğrencilerin duygu düşünce durumları hakkında çeşitli fikirler edinmemizi sağlamıştır. Öğrenci günlüklerinden elde edilen bulgularla ilgili olarak derslerin oyunlarla işlenmesinin öğrenciler üzerinde olumlu hava yarattığı sonucuna varılabilir. Oyunlarda karşılaşılan kazanma veya kaybetme gibi durumlarda öğrencilerin birbirlerine kenetlendikleri, iş birlikli olarak hareket ettikleri ve birbirlerinin öğrenmelerini hızlandırdıkları görülmüştür. Alan yazında yer alan (Stakanova ve Tolstikhina, 2014) tarafından yapılan bir çalışmada oyun ile öğretim yönteminin öğrencilerin merak duygularını canlı tutarak onların iletişim becerilerini geliştirdiği bulgusuna rastlanmıştır. Sınıf içinde yer alan kız ve erkek öğrencilerden pasif diyebileceğimiz birkaç öğrencinin bile oyunlar esnasında neşelendikleri ve sürece aktif katılarak kabuklarını kırdıklarını görmek memnuniyet verici bir durumdur. Bu açıdan bakıldığında oyunla öğretim faaliyetlerinin öğreticilik yönünün yanı sıra öğrencileri sosyalleştirmesi de sağladığı katkılar arasındadır.

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli kapsamında değerler eğitime büyük önem verilmektedir. Bu açıdan bakıldığında öğrencilere; dürüstlük, sabır, sevgi, saygı, iş birliği, arkadaşlık vb. değerlerin kazandırmada oyunla öğretim etkinliklerinin önemli bir rol oynadığı söylenebilir. Oyunla öğretim etkinliklerinin değerler eğitime olan katkılarını inceleyen Atasoy (2019) tarafından yapılan çalışma bu durumu kanıtlar niteliktedir.

Genel manada ilgili alan yazın incelemesi sonucunda ulaşılan birçok çalışmadan hareketle oyunla öğretim yönteminin kavram yanılgılarının giderilmesi ve coğrafya kavramlarının öğretiminde geleneksel eğitim yöntemine nazaran daha etkili bir yöntem olduğu ispatlanmıştır. Ancak her oyunun öğrencinin hazır bulunuşluk seviyesine uygun olamayacağı ya da öğrenciye öğretilmek istenen bilgi veya kazandırılmak istenen beceriyi

vermesi noktasında noksan kalabileceği veyahut öğrencinin ilgisini çekmekte yetersiz kalabileceği göz önünde bulundurulmalıdır. Tüm bunlara uyulmadan geliştirilen oyunlar amaca hizmet etmeyeceği için istenilen sonuçların elde edilmesine katkı sağlamayacağı gibi zaman kayıplarına da neden olacaktır. Unutulmamalıdır ki insan ne kadar çok duyu organını işe koşarsa öğrenme o kadar kalıcı olmaktadır. Bu çalışma 9’u kız 6’sı erkek öğrenci olmak üzere toplam 15 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Daha kalabalık sınıflarda oyunun amaca hizmet etmesi zorlaşabileceği gibi işlevsel olması noktasında da birtakım problemlerle karşı karşıya kalınabilir. Ayrıca önemli başka bir husus da hazırlanan oyunların sınıf içerisindeki farklı fiziksel engel gruplarına sahip olan öğrencilerinde bulunabileceği göz önüne alınarak daha kapsayıcı biçimde hazırlanması olacaktır. Öğrencilerin göz, kalp ve böbrek rahatsızlıklarının olup olmadığı uygulama öncesinde mutlaka öğrenilmeli ve etkinlikler bu hususlar göz önüne alınarak planlanmalıdır. Ayrıca hazırlanan oyunların kavram ve kazanımlara uygun olarak doğru zamanda ve doğru yerde uygulanması da öğreticilik açısından önem arz etmektedir.

Aşağıda çalışmanın alt problemleri tek tek ele alınmış ve bulgular kısmında elde edilen verilere dair sonuçlar okuyucuyla paylaşılmıştır.

Birinci Alt Probleme İlişkin Sonuç ve Tartışma

Araştırmanın birinci alt problemine yanıt bulmak amacıyla araştırmacı günlüklerinden faydalanılmıştır. Araştırmacı uygulama sürecinde öğrencileri gözlemleyerek gözlemlerini kayıt altına almıştır. Bu gözlemlerde öğrencilerin oyunları oynamaktan “keyif aldıkları, yöneltilen sorulara çoğunlukla doğru cevap verdikleri, bir sonraki haftanın oyununu merak ettikleri” kısacası “*eğlenirken öğrendikleri*” sonucuna varılmıştır (Sayfa, 70-77).

İkinci Alt Probleme İlişkin Sonuç ve Tartışma

Araştırmanın ikinci alt problemine yanıt bulmak amacıyla araştırmacı tarafından geliştirilen akademik başarı testi uygulanmıştır. Sürecin başında ön-test olarak uygulanan akademik başarı testi sonuçları öğrencilerin verdikleri yanıtlar ve yüzdeler olarak tablolaştırılarak okuyucuya sunulmuştur. Yapılan oyunla öğretim faaliyetleri sonunda bu test sürecin sonunda son test olarak tekrar uygulanmış ve iki test arasında son test lehine anlamlı bir farklılık olduğu sonucuna varılmıştır. Tablo 4.4 incelendiğinde (*) ile işaretli 7. ve 18. sorularda öğrencilerin gerileme yaşadıkları 23. soruda ise herhangi bir gelişme kaydetmedikleri anlaşılmaktadır. Geriye kalan sorularda ise genel anlamda bir ilerleme kaydedildiği görülmektedir. En fazla ilerleme ise 5. soruda, en az ilerleme ise 24 ve 29.

sorulara meydana gelmiştir. Her ikisinin de Bloom taksonomisine göre kavrama basamağında yer aldığı 7. ve 18. soruların yokladıkları kavramlara bakacak olursak 7. sorunun “iklim” kavramını 18. sorunun ise “hava durumu” kavramını yokladığı görülmektedir. Ön uygulama testinde 8 öğrenci %53,33’lük bir oranla doğru yanıt olan “D” seçeneği yanıtını verirken son test uygulamasında 5 öğrenci %33,33’lük bir oranla çeldirici olan “A” seçeneğine yönelmişlerdir. Bu duruma neden olarak öğrencilerin ilk testte bu soruya verdikleri yanıtların samimi ve gerçeği yansıtan yanıtlar olmadıkları ya da yapılan uygulamalar neticesinde son testte öğrencilerde yeni kavram yanlışlarının oluştuğu sonucuna varılabilir. Benzer bir durum “hava durumu” kavramının yoklandığı 18. soru için de geçerli olabilir. Başarı testinde yer alan 23. sorunun “hava olayı” kavramını yokladığı gerek ön-test gerekse son-test çalışmasında bu soruya yanıt verenlerin sayısında değişiklik olmadığı öğrencilerin bilgilerinde bir ilerleme ya da gerileme kaydedilmediği görülmektedir. Bu durum ile ilgili olarak öğrencilerin mevcut ön bilgilerinin yapılan oyunla öğretim faaliyetleri sonucunda değişmediği sabit kaldığı ya da oyunla öğretim faaliyetleri sırasında kullanılan “Farkı Bul” isimli oyunun ilgili kavramın öğretilmesinde etkin bir rol oynamadığı sonucuna varılabilir. Ön-test ve son-test sonuçları kıyaslandığında “matematik konum” kavramının yoklandığı analiz düzeyindeki bu sorunun yanıtına bilirlilik yüzdesinin oyunla öğretim faaliyetleri sonucunda en üst noktaya ulaşmasında oynatılan oyunun etkisinin yüksek olduğu sonucuna varılabilir. Bu durumun tam tersi bir söylem veya sonuç ise “hava olayı” kavramının öğretilmeye çalışıldığı 29. soru ve “koordinat sistemi” kavramının öğretilmeye çalışıldığı 24. soru için söylenebilir. Bunların yanı sıra yanıtlayıcının kendisinden, ortamdaki, ölçme aracından veya öğretim yönteminden kaynaklanan nedenlerden ötürü bu sorulara verilen yanıtların testin geri kalanından olumsuz anlamda ayrıştığı sonucuna varılabilir. Genel manada testin geriye kalan sorularına verilen yanıtlardan hareketle öğrencilerin oyunla öğretim faaliyetleri neticesinde bu kavramlara dair bilgilerinin arttığı yani bu kavramları öğrendikleri sonucuna varılmıştır.

Üçüncü Alt Probleme İlişkin Sonuç ve Tartışma

Araştırmanın üçüncü alt problemine yönelik verilerin toplanması için hazırlanan nitel ölçme aracı kapsamında öğrenci tarafından tutulan günlüklerden faydalanılmıştır. Öğrencilere, oyunla öğretim uygulamalarının yapıldığı zaman zarfında her oyunla öğretim faaliyeti sonunda kendi gözlem ve düşüncelerini içeren günlükler tutturulmuştur. Daha sonra araştırmacı bu verileri dijital ortama aktararak kronolojik sıralı bir biçimde dosyalamıştır. Dosyalanan bu veriler nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizi yöntemi kullanılarak analiz edilmiş, kod ve temalar belirlendikten sonra elde edilen toplam frekans değerleri ve

yüzdeleri her oyun bazında tablolaştırılarak sunulmuştur.

Öğrenci günlüklerinden elde edilen bulgular birleştirilerek tablo 4.13.'te sunulmuştur. Öğrenci günlüklerinden elde edilen veriler ışığında dört tema (eğlenme, öğreticilik, duygusallık ve takım bilinci) ortaya çıkmıştır. Tablo 4.13.'te uygulama sürecinde oynatılan oyunlar sonunda tutulan öğrenci günlüklerinden elde edilen temalar açısından incelendiğinde; %87,50 ile *eğlenme* temasının ilk sırada, %40,12 ile *öğreticilik* temasının ikinci sırada, %28,93 ile *takım bilinci* temasının üçüncü sırada ve %28,03 ile *duygusallık* temasının dördüncü sırada yer aldığı görülmektedir. Yine tablo 4.13. incelendiğinde 319 frekans değeri ile *öğreticilik* temasının ilk sırada, 217 frekans değeri ile *takım bilinci* temasının ikinci sırada, 185 frekans değeri ile *duygusallık* temasının üçüncü sırada ve 105 frekans değeri ile *eğlenme* temasının dördüncü sırada yer aldığı görülmektedir. Genel olarak bakıldığında öğrencilerin oyunlar esnasında eğlendikleri, öğrendikleri, farklı duygu durumlarına kapıldıkları ve takım bilincine sahip oldukları gibi sonuçlara ulaşılmıştır.

Dördüncü Alt Probleme İlişkin Sonuç ve Tartışma

Araştırmanın dördüncü alt problemine yönelik verilerin toplanması için nitel ölçme araçları kapsamında araştırmacı tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formundan faydalanılmıştır. Bu form öğrencilere, oyunla öğretim faaliyetleri tamamlandıktan sonra uygulanmıştır. Yöneltilen sorulara ilişkin öğrenci görüşlerinin neler olduğunu tespit edebilmek için her bir öğrenci ile uygulamanın yapıldığı okulda okul idaresi tarafından belirlenen bir odada görüşmeler gerçekleştirilmiş ayrıca veli izinleri doğrultusunda bu görüşmeler kayıt altına alınmıştır. Daha sonra araştırmacı bu verileri dijital ortama aktararak her bir öğrenci için ayrı ayrı dosyalanmıştır. Dosyalanan bu veriler nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizi yöntemi kullanılarak analiz edilmiş, kod, tema ve kategoriler belirlendikten sonra elde edilen toplam frekans değerleri ve yüzdeleri her soru bazında tablolaştırılarak sunulmuştur. Araştırmanın ana probleminden hareketle sürecin en sonunda uygulanan yarı yapılandırılmış görüşme formunun özellikle dördüncü sorusuna verilen yanıtlar incelendiğinde öğrencilerin tamamının öğretilmek istenen kavramları doğru olarak algıladıkları ve öğrendikleri yani oyunla öğretim uygulamaları esnasında kullanılan oyunların bu kavramları öğretmede yetkin ve etkili olduğu sonuçlarına ulaşılmaktadır. Ayrıca aynı formun birinci sorusu olan “oyunla öğretim etkinliklerini faydalı buldunuz mu?” sorusuna öğrencilerin tamamının “faydalı buldum” cevabını vermesi ve gerekçe olarak ortaya koydukları cevaplardan elde edilen sonuç neticesinde “öğreticilik” temasının ortaya çıkması da yine coğrafya kavramlarının öğretiminde oyun tekniğinin kullanılmasının öğreticilik

üzerinde etkili olduğu sonucunu göstermektedir.

Konu ile ilgili olarak oyun ve coğrafya öğretimi ilişkisi bağlamında yapılan çalışmalar ile (sayfa 41-45) incelendiğinde oyun ile öğretim yönteminin coğrafya öğretimi üzerinde olumlu katkılar sağladığı sonucuna varılmıştır. Yapılan bu çalışmada da benzer şekilde coğrafya kavramlarının öğretiminde oyun yönteminin etkili olduğu ve kavram yanılgılarını giderdiği sonucuna varılmıştır. Alanyazın incelendiğinde sosyal bilgiler, coğrafya ve oyun bağlamında yapılan güncel çalışmalara örnek olarak (Adanalı, 2019; Adanalı, 2020; Karataş, 2021, Kılıçaslan, 2021; Nigar, 2022; Ok, 2023; Şahin Unat, 2023) gibi çalışmaların sonuçları ile yapılan bu çalışmanın sonuçları da benzerlik göstermektedir. Tüm bunlardan anlaşılacağı üzere sosyal bilgiler dersinde oyunla coğrafya kavramlarının öğretiminde oyun yönteminin etkili olduğu sonucuna varılmıştır.

5.2. ÖNERİLER

Araştırma sonuçları göz önüne alındığında uygulamaya ve araştırmacılara yönelik aşağıda yer verilen bazı önerilerde bulunulmuştur.

Uygulamaya dair öneriler;

- Sosyal bilgiler derslerinin daha eğlenceli bir hal almasında oyun yönteminden faydalanılabilir.
- Sosyal bilgiler dersi kapsamında bir eğitim öğretim döneminde öğrencilere verilen proje ödevi konusu olarak, çeşitli coğrafya kavramlarının öğretiminde kullanılmak üzere çeşitli oyunlar hazırlamaları ve uygulamaları istenebilir.

Araştırmacılara yönelik öneriler;

- Farklı sınıf düzeylerinde ve hayat bilgisi, sosyal bilgiler, fen bilimleri ve coğrafya gibi dersler içerisinde yer alan coğrafya kavramlarının öğretiminde oyun yönteminin etkisi incelenebilir.
- Çok sayıda coğrafya konu ve kavramlarının öğretiminde oyunların kullanılmasının sağlık coğrafyası veya spor coğrafyası açısından değerlendirilmesini inceleyen çalışmalar yapılabilir.

KAYNAKÇA

- Adanalı, R. (2018). *Geocaching oyunu ile desteklenmiş probleme dayalı öğrenmenin doğal afetler konusunun öğretimine etkisi*. (Doktora Tezi). Amasya Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Amasya.
- Adanalı, R. (2019). *Earthcaching oyununun yer bilimleri ve coğrafya eğitimindeki potansiyelleri*. II. Uluslararası Coğrafya Eğitimi Kongresi, Eskişehir.
- Adanalı, R. (2019). *Karekod destekli sınıf dışı mobil oyunlarla harita becerilerinin geliştirilmesi*. Ders tasarım atölyesi, Uluslararası Coğrafya Eğitimi Kongresi (UCEK 2019), Eskişehir.
- Adanalı, R. (2019). Konum tabanlı bir coğrafya oyunu: yer-kutu-keşfet (instructional geocaching). *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 20, 339-361.
- Adanalı, R. (2020). *Müze ve kütüphanelerde konum tabanlı mobil oyunlar: geocaching, scavenger hunt, actionbound*. Uluslararası Pegem Eğitim Kongresi (2020 Ipcedu E-Conference), Diyarbakır.
- Adanalı, R. (2020). *Sınıf dışı eğitimde alternatif yaklaşımlar: letterboxing oyunu*. VII th International Eurasianeducational Research Congress (Ejer 2020), Muğla.
- Adanalı, R. (2021). *Afetler ve sürdürülebilir kalkınma eğitiminde ciddi oyunlar*. Üçüncü Uluslararası Coğrafya Eğitimi Kongresi (UCEK- 14-17 Ekim 2021), Sivas.
- Adanalı, R. (2021). *Uygulama örnekleriyle coğrafya eğitiminde yeni yaklaşımlar-1/* Ed.; Artvinli, E. ve Değirmenci, Y., *Coğrafya eğitiminde ciddi oyunlar ve kullanımı*. Nobel Yayınları.
- Adanalı, R. ve Alım, M. (2017). *Geocaching oyunu ile desteklenmiş probleme dayalı öğretim yöntemine yönelik öğretmen adaylarının görüşleri*. Türk Coğrafya Kurumu 75. Yıl Uluslararası Kongresi (13 Aralık 2017), Ankara.
- Adanalı, R. ve Göçen Kabaran, G. (2019). *Sınıf dışında coğrafya eğitimi: karekod destekli scavenger hunt oyunu*. Uluslararası Coğrafya Eğitimi Kongresi (UCEK 2019), Eskişehir.
- Akbaş, Y. (2019). Kavramlarla sosyal bilgiler öğretimi. Çelikkaya, T., Demirbaş, Ç.Ö., Yıldırım, T. ve Yakar, H. (Ed.), *Yeni program ve ders içeriklerine göre sosyal bilgiler öğretimi 2* içinde (225-264), Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Akbulut, G. (2004). Coğrafya ve aktif öğretim yöntemleri. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(1), 65-77.
- Akdoğan, E. M. ve Bilgili, A. S. (2018). *Eğitsel oyunlarla sosyal bilgiler öğretimi*. Pegem Yayıncılık.
- Akdoğan, E. M., Ocak, Ş. E. ve Çiydem, E. (2014). *6. sınıf ülkemizin kaynakları ünitesindeki kavramların öğretiminde tabu oyununun etkililiği üzerine bir çalışma*. [Özet]. C. Öztürk (Ed.). Uluslararası Sosyal Bilgiler Eğitimi Sempozyumu (28-30 Nisan 2014 – Ankara). Ankara/Gazi Üniversitesi.
- Akgün, A., Gönen, S. ve Yılmaz, A. (2005). Fen bilgisi öğretmen adaylarının karışımların yapısı ve iletkenliği konusundaki yanılgıları. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28, 1-8.
- Akkuş, Z. ve Aslan, H. (2013). Sosyal bilgiler dersinde oyunlarla kavram öğretimi. *International Journal of Social Science Research*, 2(2), 61-77.

- Aksel, N. (2018). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile öz denetim ve sosyal eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). Ordu Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ordu.
- Aktaş, S. (2010). *İlköğretim II. kademe sosyal bilgiler derslerinde coğrafya konularının öğretimi: sorunlar ve çözüm önerileri*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Kilis 7 Aralık Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kilis.
- Akyel, Y. (2011). *Okul öncesi eğitim kurumlarında görev yapan öğretmenlerin drama yöntemi yeterliklerinin değerlendirilmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). Ahi Evran Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kırşehir.
- Akyürek, S. (2004). *Din öğretiminde kavram öğretimi*. İstanbul: Değerler Eğitimi Merkezi Yayınları.
- Alkan, G. (2010). *Sosyal bilgiler öğretiminde kavram karikatürlerinin öğrenci başarısına etkisi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Niğde Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Niğde.
- Alkış, S. (2014). Sosyal bilgilerde kavram öğretimi. M. Safran (Ed), *Sosyal bilgiler öğretimi* içinde (69-92). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Altınbulak, D., Emir, S. ve Avcı, C. (2006). Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunların erişime 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*. (Doktora Tezi). Kastamonu Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kastamonu.
- Altunel, S. ve Karasu Avcı, E. (2024). Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunlar yoluyla bazı kök değerlerin kazandırılması: bir eylem araştırması. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 13(3), 925-939.
- Aral, N., Kandır, A. ve Can Yaşar, M. (2001). *Okul öncesi eğitim II*. İstanbul: Ya-Pa Yayınları.
- Aslan, S. (2012). *8. sınıf T.C. İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük dersi kavramlarının öğretiminde bulmacaların öğrenci başarısına etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Burdur.
- Atalay, İ. (2005). *Genel fiziki coğrafya (General physical geography)*. İzmir: Meta Basımevi.
- Atasoy, Ü. (2019). *Din kültürü ve ahlak bilgisi derslerinde eğitsel oyunlar yoluyla kavram öğretimi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Rize.
- Atılboz, N. G. (2004). Lise 1. sınıf öğrencilerinin mitoz ve mayoz bölünme konuları ile ilgili anlama düzeyleri ve kavram yanılgıları. *Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 24(3), 147-157.
- Ault, Charles R. (1985). "Concept mapping as a study strategy in earth science", *Journal Of College Science Teaching*, September/October (15), s.38-44.
- Avcı, M. (2013). *Coğrafya dersinde oryantiring uygulamasına yönelik öğrenci görüşleri*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Ayas, A. (2019). Kavram öğrenimi. S. Çepni (Ed.), *Fen ve teknoloji öğretimi kuramdan uygulamaya* içinde (191-220). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.

- Aydođan, S., Gneş, B. ve Gliek, . (2003). Isı ve sıcaklık konusunda kavram yanılgıları. *Gazi Eđitim Fakltesi Dergisi*, 23(2), 111-124.
- Aygn, H. A. (2019). *Fen ođretiminde eđitsel oyun kullanımının ođrencilerin akademik başarısına ve kavram yanılgılarının giderilmesine etkisi*. (Yayımlanmamıř Yksek Lisans Tezi). Adıyaman niversitesi/ Fen Bilimleri Enstits, Adıyaman.
- Ayuldeř, M. (2020). *Sosyal bilgiler ođretiminde oryantiring uygulamalarının ilköđretim 6. sınıf ođrencilerinin akademik başarı ve harita okuryazarlık dzeylerine etkisi*. (Yksek Lisans Tezi). Trabzon niversitesi/Lisansst Eđitim Enstits, Trabzon.
- Babayiđit, . (2016). *İlk okuma yazma ođretiminde oyunla ođretim yntemi uygulamaları*. (Doktora Tezi). Anadolu niversitesi, Eskiřehir.
- Bahar, M., Nartgn, Z., Durmuř, S. ve Bıak, B. (2009). *Geleneksel-tamamlayıcı ołme ve deđerlendirme teknikleri: ođretmen el kitabı* (3.baskı.). Ankara: Pegem Akademi.
- Baki, A. (1999). Cebirle ilgili iřlem yanılgılarının deđerlendirilmesi. III. *Fen Bilimleri Eđitimi Sempozyumu*, 23 (25), 46-55.
- Bakla, A. ve Sarioban, A. (2015). Interactive puzzles in vocabulary instruction: teachers and learners as designers. *Journal of Graduate School of Social Sciences*, 19(1), 129-143.
- Balcı, A. (2016). *Sosyal bilimlerde arařtırma: yntem, teknik ve ilkeler*. (16.baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Bařaran, Y. K. (2019). Sosyal bilimlerde rneklemeye kuramı. *The Journal of Academic Social Science*, 47(47), 480-495.
- Batdı, V. (2013). *İngilizce ođretiminde iřbirliki đrenme destekli eđitsel eđlenceli etkinliklerin ođrencilerin z-yeterlik becerileri, z-dzenleme stratejileri, stbiliřsel becerileri, motivasyonları ve akademik başarılarına etkisi*. (Doktora Tezi). Fırat niversitesi/Eđitim Bilimleri Enstits, Elzıđ.
- Bayhan, S. P. ve Artan, İ. (2004). *ocuk geliřimi ve eđitimi*. İstanbul: Morpa Yayınları.
- Bayrak, C. (2008). *Beden eđitimi ve oyun ođretimi*. (1. Baskı). Eskiřehir: T.C. Anadolu niversitesi, Yayını No: 1794.
- Begun, R.W., (1996). *Social skills lesson & aktivites*, social skills curriculum aktivites. Library, Jossey- Bass.
- Bender, WN (2008). *đrenme glđu eken ođrenciler iin farklılařtırılmıř ođretim: Genel ve zel eđitimciler iin en iyi ođretim uygulamaları*. Corwin Press.
- Binbařiođlu, C. (2003). *Hayat bilgisi ođretimi*. Ankara: Nobel Yayın Dađıtım.
- Boz, E. (2019). *Ortaokul ođrencilerinin temel cođrafi kavramları anlama dzeyleri ve kavram yanılgıları (Amasya ili rneđi)*. (Yksek Lisans Tezi). Amasya niversitesi/Eđitim Bilimleri Enstits, Amasya.
- Boz, E. ve oban, A. (2019). *Ortaokul ođrencilerinin harita ve cođrafi koordinatlarla ilgili kavramları anlama dzeyleri ve kavram yanılgılar*. II. Uluslararası Cođrafya Eđitimi Kongresi (UCEK-2019). Eskiřehir, Trkiye.
- Brezovszky, B., McMullen, J., Veermans, K., Hannula-Sormunen, M. M., Rodrıguez Aflecht, G., Pongsakdi, N., and Lehtinen, E.. (2019). Effects of a mathematics game based learning environment on primary school students' adaptive number knowledge. *Computers and Education* 128,63–74.

- Briscoe, C. ve Lamaster, S. U. (1991). "Meaningful learning in college biology through concept mapping", *The American Biology Teacher*, 53 (4), p.214–219.
- Büyükkasap, E., Düzgün, B., Ertuğrul, M. ve Samancı, O. (1998). Bilgisayar destekli fen öğretiminin kavram yanlışları üzerine etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 6(2), 59-66.
- Büyüköztürk, Ş. (2007). *Deneysel Desenler: Öntest-Sontest Kontrol Grubu Desen ve Veri 59 Analizi*. Ankara: Pegem.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2016). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (21. Basım). Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Candan, G. (2019). Coğrafya eğitiminde oryantiring etkinliklerinin kullanılması. *Coğrafya Eğitim Derneği*, 2, 19-26.
- Charles, C. M. (2003). *Öğretmenler için Piaget ilkeleri* (G. Ülgen, Çev.). Ankara: Nobel Yayınları.
- Christensen, L. B., Burke Johnson, R. ve Turner, L. A. (2015). *Araştırma yöntemleri desen ve analiz* (A. Aypay, çev.ed.). Anı Yayıncılık.
- Creswell, J. W. (2013). *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. (4nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Crossman, E. K. ve Crossman, S. M. (1983). The crossword puzzle as a teaching tool. *Teaching of Psychology*, 10, 98-99.
- Curtis, R. V. ve Reigeluth, C. M. (1984). The use of analogies in written text. *Instructional Science*, (13), 99-117.
- Cüceloğlu, D. (1991). *İnsan ve davranışı (Psikolojinin temel kavramları)*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Çağlayan, Ç. (2006). *Sekizinci sınıf fen bilgisi dersi genetik ünitesinin öğretiminde kavram haritalarının kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına ve kavram kazanmalarına etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). Çukurova Üniversitesi/ Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Çakmak, Ç. (2023) *Oyunlaştırılmış kısa sınav uygulamasındaki telafi etme oyun elementinin 3.sınıf öğrencilerinin hayat bilgisi dersi akademik başarısına etkisi ve öğrenci görüşlerinin incelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). Bahçeşehir Üniversitesi/ Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Çal Pektaş, Ü. T. (2021). *Sosyal bilgiler öğretmenlerinin literatürdeki sosyal bilgiler dersi kavram yanlışlarına ilişkin görüşleri*. *Journal of innovative research in social studies*, 4 (2), 102-120.
- Çalışkan, H. ve Biter, M. (2019). Sosyal bilgiler derslerinde eğitsel oyunlarla değerler eğitimi: bir eylem araştırması. *Journal of Interdisciplinary Education: Theory and Practice*, 1(1), 1-28.
- Çalışkan, H. ve Yiğittir, S. (2015). Sosyal bilgilerde ölçme ve değerlendirme. B. Tay ve A. Öcal (Ed.), *Özel öğretim yöntemleriyle sosyal bilgiler öğretimi* içinde (224- 289). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Çardak, Ç. S. ve Selvi, K. (2018). Öğretim ilke ve yöntemleri dersi için bir başarı testi geliştirme süreci. *Akdeniz Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 12(26), 379-406.
- Çavuş, R., Kulak, B., Berk, H. ve Öztuna Kaplan, A. (2011). *Fen ve Teknoloji Öğretiminde*

Oyun Etkinlikleri ve Günlük Hayattaki Oyunların Derse Uyarlanması. İGEDER Fen ve Teknoloji Öğretmenleri Zirvesi'nde sunulmuş bildiri, İstanbul, Türkiye.

- Çaycı, B. (2003). İlköğretim öğrencilerinin (4. ve 5. sınıflar) *Fen bilgisi dersine karşı olan tutumları ile çevremizi tanıyalım ünitesinde yer alan kavramların öğrenilme düzeylerinin karşılaştırılması*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara Gazi Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Çaycı, B. (2007). Kavram değiştirme metinlerinin kavram öğrenimi üzerindeki etkisinin incelenmesi. *Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1, 87- 102.
- Çelik, H., Başer Baykal, N. ve Kılıç Memur, H. N. (2020). Nitel veri analizi ve temel ilkeleri. *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi – Journal of Qualitative Research in Education*, 8(1), 379-406.
- Çeliköz, N. (1998). Kavram öğrenme ve öğretme ilkeleri. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 2 (2), 69–76.
- Çeltikçi, C. (2013). *İlkokul 3. sınıf öğrencilerine öge gösterim kuramı temelli etkinliklerle soyut kavramları kazandırma süreci: bir eylem araştırması*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Çoban, B. (2006). *Ortaöğretimde ve üniversitelerde eğitsel oyunlar*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Çoban, B. ve Nacar, E. (2008). *İlköğretim 2. kademe eğitsel oyunlar*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Çoban, M. (2017). *Üç boyutlu oyunla yapılan deprem eğitiminin ilkokul öğrencilerinin akademik başarıları ile motivasyonlarına etkisi ve öğrencilerin görüşleri*. (Doktora tezi). Atatürk Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Dansky, J. (1980). Make believe: a mediator of the relationship between play and associative fluency. *Child Development*, 51, 576-579.
- Değer, A. Ç. (2012) *Çocuk korolarının eğitiminde bir yaklaşım olarak eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin müziksel erişimi düzeylerine etkisi*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Demirci, N. (2004). *İlköğretim 1. kademe öğretmen görüşleri çerçevesinde oyunla eğitimin önemi*. (Yüksek Lisans Tezi). Kafkas Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kars.
- Demirkaya, H. ve Karacan, H. (2016). Ortaokul 6. sınıf öğrencilerinin sosyal bilgiler dersindeki bazı coğrafi kavramları anlama düzeyleri ve kavram yanlışları. *International Journal of Field Education*, 2(2), 38-57.
- Deniz Öztürk, F. (2003). *Lise 1 coğrafya derslerinde kavram haritalarının başarıya etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Doğan, E. ve Koç, H. (2017). Sosyal bilgiler dersinde deprem konusunun dijital oyunla öğretiminin akademik başarıya etkisi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2017(8), 90-100.
- Doğanay, A. (2002). Öğretimde kavram ve genellemelerin geliştirilmesi. C. Öztürk, D. Dilek (Ed.), *Hayat ve sosyal bilgiler öğretimi içinde* (266-294). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Doğanay, H. (1993). *Coğrafya'ya giriş* (2. Baskı). Ankara: Gazi Büro Kitabevi.

- Dolanbay, H. (2022). Ortaokul 6. sınıf öğrencilerinin sosyal bilgiler dersindeki bazı coğrafya kavramlarını anlama düzeyleri ve kavram yanlışları. *International Journal of Field Education*, 2(2), 38-57.
- Duit, R. (1991). On the role of analogies and metaphors in learning science. *Science Education*, 75(6), 649-672.
- Duman, B. (2015). Kavram öğrenme ve öğretimi. B. Duman (Ed.), *Öğretim ilke ve yöntemleri içinde* (505-550). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Durakoğlu, A. (2011). Maria Montessori'ye göre okul öncesi çocukluk döneminin özellikleri. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16, 133- 145.
- Dündar, H. (2011). Sosyal bilgilerde kavram öğretimi. B. Tay, A. Öcal (Ed.), *Özel öğretim yöntemleriyle sosyal bilgiler öğretimi içinde* (309-342). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Edeş, O. (2019). 7. Sınıf sosyal bilgiler dersinde işbirliğine dayalı öğretim yöntemi takım-oyun-turnuva tekniğinin öğrenci başarısına olan etkisi. (Yüksek Lisans Tezi). Kafkas Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kars.
- Ekiz, D. ve Akbaş, Y. (2005). İlköğretim 6. sınıf öğrencilerinin astronomi ile ilgili kavramları anlama düzeyi ve kavram yanlışları. *Milli Eğitim Dergisi*, 165, 61-78.
- Engindeniz, N. (2006). *Okulda tiyatro*. İstanbul: Bu Yayınevi.
- Ercanlı, D. (1997). *İlköğretim okullarının 4. sınıflarında dünyamız ve gökyüzü ünitesinin öğretilmesinde oyun ve modellerin başarıya etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi/ Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Erden, M. (Tarihsiz). *Sosyal bilgiler öğretimi*. Ankara: Alkım Yayınları.
- Ergün, M. (1980). *Oyun ve oyuncak üzerine*. Milli Eğitim, 1(1), 102-119.
- Erkan, A. (2019). *İlkokul 4. sınıf sosyal bilgiler dersinde kullanılan eğitsel oyun ve dijital oyun öğretiminin öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). Fırat Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Elâzığ.
- Evrekli, E. (2010). *Fen ve teknoloji öğretiminde zihin haritası ve kavram karikatürü etkinliklerinin öğrencilerin akademik başarılarına ve sorgulayıcı beceri algılarına etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Fink Robert, S. (1976). Role of imaginative play in cognitive development. *Psychological Reports*, 39,895-906.
- Fredericks, A.D. ve Cheesebrough, D.L. (1993). Science for all children: elementary school methods. *Harper Collins Publishers*, New York, N.Y.,USA.
- Gabel, D. L. ve Samuel, K. V. (1986). High school students' ability to solve molarity problems and their analog counterpart. *Journal of Research in Science Teaching*, 23(2), 165-176.
- Gelman, G. (1999). Dialogue on early childhood science, mathematics and technology education.
- Gencer Bayındır, P. (2006). *İlköğretim altıncı sınıf sosyal bilgiler dersi coğrafya konularında kavram haritalarının öğrenci başarısına etkisi (erzurum ili ömer nasuhi bilmen ilköğretim okulu örneği)*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Atatürk Üniversitesi/ Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
- Girgin, Y. (2012). *İlköğretim 8. sınıf Türkçe ders kitaplarındaki metinlerde kavram haritası*

- kullanımının öğrencilerin okuduğunu anlama becerileri üzerine etkisi. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Atatürk Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Glynn, S. M. (2007). Methods and strategies: the teaching-with- analogies model. *Science and Children*, 44, 52-55.
- Göçen Kabaran, G. ve Adanalı, R., (2019). *Sınıf dışında coğrafya eğitimi: karekod destekli scavenger hunt oyunu*. II. Uluslararası Coğrafya Eğitimi Kongresi, Eskişehir.
- Gönül, G. E. (2019). Johan Huizinga'nın Homo Ludens'i. *Söylem Filoloji Dergisi*, 4(2), 582-585.
- Gülüm, K. ve Torun, F. (2009). *Oyun ve etkinliklerle coğrafya öğretimi*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Gürdal, A. ve Baysal, N. (1996). Fen bilgisi ve hayat bilgisi derslerinde öğretim metodu olarak bulmacanın kullanılması. *Yaşadıkça Eğitim Dergisi* 49, 14-18.
- Gürlek, M. (2002). Orta öğretim biyoloji (botanik) öğretiminde anlam çözümleme tabloları, kavram ağları ve kavram haritalarının uygulanması. *Fen Bilimleri Enstitüsü/Biyoloji Eğitim Anabilim Dalı*, Van.
- Güven, G. (2006). *Kütahya'daki okul öncesi eğitim kurumlarında uygulanan oyun ve spor programlarının incelenip değerlendirilmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). Dumlupınar Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.
- Haas, M. E. (1989). *Teaching geography in the elementary school*. Retrieved February 22, 2013, from Eric Clearing.
- Hanbaba, B. (2011). *Oyunla öğretim yönteminin ilköğretim 3. sınıf öğrencilerinin hayat bilgisi dersi başarıları ve tutumuna etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). Sakarya Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- Hasançebi, B., Terzi, Y. ve Küçük, Z. (2020). Madde güçlük indeksi ve madde ayırt edicilik indeksine dayalı çeldirici analizi. *Gümüşhane Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi*, 10(1), 224-240.
- Henniger, M. L. (2002). *Teaching young children: An Introduction*.
- Heywood, D. (2002). The place of analogies in science education. *Cambridge Journal of Education*, 32(2), 64-75.
- Irmak Demir, S. (2014). *Sosyal bilgiler ve görsel sanatlar dersi disiplinler arası iş birliği ile depremle mücadele etmede oyunların kullanımı*. [Özet]. C. Öztürk (Ed.). Uluslararası Sosyal Bilgiler Eğitimi Sempozyumu: 28-30 Nisan 2014 – Ankara: Bildiriler (s. 247). Ankara: Gazi Üniversitesi.
- Işılak, H. ve Durmuş, A. (2008). *Kara tahtayı aşmak*. Edam Yayınevi, 71-75.
- İmamoğlu, M. ve İmamoğlu, A. (2018). Oryantiring sporunun ortaöğretim coğrafya ve beden eğitimi ve spor derslerinin kazanımlarına etkisi. *Kesit Akademi Dergisi*, (16), 198-207.
- İnel Ekici, D. (2016). Kavram öğretimi. Ş. S. Anagün, N. Duban (Ed.), *Fen bilimleri öğretimi içinde* (381-423). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Jančić, P., ve Hus, V. (2018). Teaching social studies with games. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 8(2), 68-79.
- Johnson, D. D. ve Pearson, P. D. (1984). *Teaching reading vocabulary*. New York, NY: Holt, Rinehart and Winston.

- Johnson, J., Christie, J. ve Wardle, F. (2005). *Play, development and early education*. boston: Pearson Education.
- Kabapınar, F. (2005). Yapılandırmacı öğrenme sürecine katkıları açısından fen derslerinde kullanılabilecek bir öğretim yöntemi olarak kavram karikatürleri, *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 5(1), 101-146.
- Kadim, M. (2012). *Okul öncesi öğretmenlerinin oyun öğretimine yönelik öz yeterliklerinin incelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). Abant İzzet Baysal Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bolu.
- Kandil İnceç, Ş. (2008). USA use of concept cartoons as an assessment tool in physics education, *Us- China Education Review*, 47(55).
- Kaptan, F. (1999). *Fen bilgisi öğretimi*. İstanbul: MEB Basımevi.
- Karabacak, N. (1996). *Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların öğrencilerin erişimi düzeyine etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi/ Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Karabağ, G. ve Aydoğan, O. (2015). Oyun yöntemiyle tarih öğretiminin öğrenci erişimine ve kalıcılığa etkisi. *Turkish History Education Journal*, 4(1), 67-88.
- Karabağ, S. (1998). Coğrafya öğretiminde anahtar sorular ve kavramlar. *Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 18(2) s.25-41, Ankara.
- Karadeniz, O. ve Er, H. (2021). *Eğitsel oyunlarla sosyal bilgiler öğretimi*. Pegem Akademi.
- Karadeniz, O. ve Er, H. (2022). *Eğitsel oyunlarla sosyal bilgiler öğretimi*. (2. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Karadeniz, O. ve Faiz, M. (2022). *Eğitsel oyunlarla hayat bilgisi öğretimi*. Pegem Akademi.
- Karataş, H. (2021). *Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyun kullanımına ilişkin öğretmen görüşleri*. (Yüksek Lisans Tezi). Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Nevşehir.
- Karatekin, K. (2006). *İlköğretim 4. sınıf sosyal bilgiler dersinde yön ve yön bulma yöntemleri konusunun çoklu zekâ kuramına göre öğretilmesinin öğrenci başarısına etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Karşlı, E. (2019). Çocuk, oyun ve eğitim. Ören, M. (Ed.), *Çocuk ve oyun içinde* (1-22). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Karşlı, F. (2017). Anlam çözümlene tablosu. Z. Tatlı (Ed.), *Kavram öğretiminde web 2.0 içinde* (16-22). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Kaya, O. N. (2003). Eğitimde alternatif bir değerlendirme yolu: kavram haritaları. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 25, 265–271.
- Kaya, S. ve Elgün, A. (2015). Eğitsel oyunlar ile desteklenmiş fen öğretiminin ilkökul öğrencilerinin akademik başarısına etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 23(1), 329-342.
- Keçeli, V. ve Turanlı, N. (2013). Karmaşık sayılar konusundaki kavram yanlışları ve ortak hatalar. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28(1), 223-234.
- Kılıç, D. ve Sağlam, N. (2004). Biyoloji eğitiminde kavram haritalarının öğrenme başarısına ve kalıcılığına etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 27,155-164.
- Kılıçaslan, H. (2021). *İlkokul 4. sınıf sosyal bilgiler dersinde oyunla kavram öğretimine yönelik bir eylem araştırması*. (Yüksek Lisans Tezi). Eskişehir Osmangazi

Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.

- Kılınç, A. (2007). Bir öğretim stratejisi olarak kavram haritalarının kullanımı. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Dergisi*. 4(2), 21-48.
- Klausmeier, H. J. (1992). Concept learning and concept teaching. *Educational Psychologist*, 27(3), 267-286. DOI: 10.1207/s15326985ep2703_1
- Kocaarslan, M. (2012). Tanılayıcı dallanmış ağaç tekniği ve ilköğretim 5. sınıf fen ve teknoloji dersi maddenin değişimi ve tanınması adlı ünite de kullanımı. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9(18), 269-279.
- Kocalar, A. O. (2006). *Ortaöğretim konularında kavram haritalarının coğrafya öğretiminde kullanımı*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Koç, V. (2020). Beden eğitiminde eğitsel oyunlar. *Çocuk Hakları ve Eğitim Dergisi*. 1(1), 53-68.
- Koçak, Y. ve Demirbaş Öztürk, Ç. (2023). *Türkiye’de coğrafya öğretiminde oyun kullanımına yönelik bibliyografya*. [Özet]. V. Uluslararası Coğrafya Eğitimi Kongresi (UCEK), Antalya.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N. ve Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16, 324-340.
- Koka, V. (2018) *Sosyal bilgiler dersinde kullanılan bilgisayar destekli eğitsel oyunların öğrencilerin ders başarısına olan etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İnönü Üniversitesi/ Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Kolukısa, E.A. (1993). *Matematik coğrafya*. (1. Baskı). Ankara.
- Korcu, H. (2019). *Sosyal bilgiler dersi tarih konularının öğretiminde oyunla öğretim uygulamaları*. (Yüksek Lisans Tezi). Balıkesir Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Balıkesir.
- Korkmaz, H. (2004). *Fen ve teknoloji eğitiminde alternatif değerlendirme yaklaşımları*. Ankara: Yeryüzü Yayınevi.
- Köksal, M. S. (2006). Kavram öğretimi ve çoklu zekâ teorisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 14(2), 473-480.
- Kurada, K. (2006). *Lise II. tarih dersinin öğretiminde kavram haritası kullanımının öğrenmeye etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi/ Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kurt, E. (2018). *Altıncı sınıf Türkçe dersi kavram öğretiminde animasyon ve hikâye kullanımının başarıya etkisi*. (Doktora Tezi). Karadeniz Teknik Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.
- Kuzey, M. ve Değirmenci, Y. (2019). Sosyal bilgiler öğretmen adaylarının harita ve yön okuryazarlığına ilişkin kavramları anlama düzeyleri ve kavram yanılgıları. *Milli eğitim dergisi*, 48 (223), 207-230.
- Küçüküran, G. (2003). Okulöncesi fen öğretiminde bir teknik: analogi. *Milli Eğitim Dergisi*, 157, 9-15.
- Lawrence, J. ve Tar, U. (2013). The use of grounded theory technique as a practical tool for qualitative data collection and analysis. *The Electronic Journal of Business Research Methods*, 11(1), 29-40.

- Long, S. ve Marson, K. (2003). Concept cartoons. *Hands on Science*, 19(3), 22-24.
- 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 (2024). Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Öğretim Programları Ortak Metni, <https://gorusoneri.meb.gov.tr/> erişilmiştir.
- MEB, (2005). *İlköğretim sosyal bilgiler programı (6.7. sınıflar)*. Ankara: Devlet Kitapları Müdürlüğü Basımevi.
- MEB, (2006). *İlköğretim fen ve teknoloji dersi (6,7 ve 8. sınıflar) öğretim programı*. Ankara: Milli Eğitim Basımevi.
- MEB, (2013). *Okulöncesi eğitim programı*. Ankara: Devlet Kitapları Müdürlüğü Basımevi.
- MEB, (2018). *Sosyal bilgiler öğretim programı*. Ankara: MEB Yayınları.
- MEB, (2023a), *Sosyal bilgiler öğretim programı (4.-7. sınıflar)*. Ankara: Devlet Kitapları Müdürlüğü Basımevi.
- MEB, (2023b). *Yüz yüze 100 çocuk oyunu*. S. Kars (Ed.). Ankara: Devlet Kitapları Müdürlüğü Basımevi.
- Memişoğlu, H. ve Öner, G. (2013). Sosyal bilgiler dersinde öğrenci ve öğretmen görüşlerine göre coğrafya konularının öğretimi. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 2(3), 347-366.
- Merriam, S. B. (2013). *Nitel araştırma: desen ve uygulama için bir rehber*. (Çev. Ed. S. Turan). Ankara: Nobel Yayınevi.
- Meşeci, B., Tekin, S. ve Karamustafaoğlu, S. (2013). Maddenin tanecikli yapısıyla ilgili kavram yanlışlarının tespiti. *Dicle Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(9), 20-40.
- Morris, C.G. (1996). *Understanding Psychology*. New Jersey: Prentice Hall.
- Mulhan, M. (2007). *İlköğretim 7.sınıf vatandaşlık ve insan hakları eğitimi dersi kavramlarının öğrenilmesinde sosyal, ekonomik ve kültürel faktörler ile eğitimi öğretim uygulamalarının etkileri*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi/ Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Newby, T. J., Peggy, A.E. ve Stepich, D.A. (1995). Instructional analogies and the learning of concept. *Educational Technology Research and Development*, 43, 5-18.
- Nigar, O. (2022). *Oyun temelli coğrafya öğretiminde mincraftedu*. (Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi /Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Ok, M.B. (2023). *6. sınıf sosyal bilgiler dersindeki bazı coğrafya kavramlarının öğretilmesinde eğitici oyunların etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). Tokat Gazi Osman Paşa Üniversitesi/ Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Tokat.
- Okebukola, P. A. (1990). Attaining meaningful learning of concepts in genetic and ecology: an examination of the potency of the concept mapping technique. *Journal of Research in Science Teaching*, 27 (5), ss.493–504.
- Önder, A. (2017). Oyun kuramları. Önder, A. ve Arslan Çiftçi, H. (Ed.) *Erken çocuklukta oyun ve oyun yoluyla öğrenme içinde (27-47)*. Ankara: Nobel Yayıncılık.

- Öner, Ü. ve Budak, F. M. (2012). İlköğretim 6. ve 7. sınıf sosyal bilgiler programlarında kullanılan kavramların öğrenci düzeyine uygunluğu. *Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 7(2), 206-228.
- Ören Şaşmaz, F. ve Avcı Erduran, D. (2004). Eğitimsel oyunla öğretimin fen bilgisi dersi "güneş sistemi ve gezegenler" konusunda akademik başarı üzerine etkisi. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18, 67-76.
- Özbay, Y. (2002). *Gelişim ve öğrenme psikolojisi*. Trabzon: Akademi Kitabevi.
- Özdoğan, G. (2019). *Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin 6. Sınıf Öğrencilerinin Harita Bilgisi ve Coğrafi Koordinatlara İlişkin Kavram Yanılgularına Yönelik Görüşleri*. (Yüksek Lisans Tezi). Mehmet Akif ERSOY Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Burdur.
- Özel, A. ve Başoğlu, M. (2007). Sosyal bilgiler öğretmen adayları ve sosyal bilgiler öğretmenlerinin coğrafya dersleriyle ilgili görüşleri. *Marmara Coğrafya Dergisi*, 15, 229-240, İstanbul.
- Özsevgeç, L. C., Tayfur, A., Erdoğan, A., Turan, B., Kurtuluş, N. ve Yayla, R. G. (2014). 7. sınıf "insan ve çevre" ünitesine yönelik bir eğitsel oyun geliştirilmesi ve uygulanabilirliğinin araştırılması. *Icemst 2014*, 1052, Konya.
- Öztürk Demirbaş, Ç. ve Yıldırım, A. (2021). Türkiye'de edebiyat temelli sosyal bilgiler öğretimi bibliyografisi, *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi*, 11(2), 592-620.
- Öztürk, C. ve Otluoğlu, R. (2002). *Sosyal bilgiler öğretiminde edebi ürünler ve yazılı materyaller*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Öztürk, Ç. (2008). *Coğrafya öğretiminde 5e modelinin bilimsel süreç becerilerine, akademik başarıya ve tutuma etkisi*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Gazi Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Öztürk, D. (2011). *Sosyal bilgiler dersi öğrenme ortamlarının öğrenci merkezli eğitim açısından değerlendirilmesi*. (Yüksek Lisans Tezi), Ahi Evran Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kırşehir.
- Öztürk, P.T. (2011). *İlköğretim 8. sınıf "canlılar ve enerji ilişkileri" ünitesinin kavram haritaları, yapılandırılmış grid ve tanılayıcı dallanmış ağaç teknikleri ile işlenmesinin öğrencilerin fen ve teknoloji dersine karşı tutumları üzerine etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Selçuk Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Özyürek, A. ve Çavuş, Z. (2016). İlkokul öğretmenlerinin oyunu öğretim yöntemi olarak kullanma durumlarının incelenmesi, *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24, 5.
- Papatya, E. (2012). *Otizmlili çocukların oyun becerileri ile davranış ve sosyal beceri özelliklerinin karşılaştırılması*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Trakya Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Edirne.
- Partovi, T., ve Razavi, M. R. (2019). The effect of game-based learning on academic achievement motivation.
- Pehlivan, H. (1997). *Örnek olay ve oyun yoluyla öğretimin öğrenme düzeylerine etkisi*. (Doktora Tezi). Hacettepe Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Pehlivan, H. (2011). *Oyun ve öğrenme*. (3. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Pehlivan, H. ve Demirel, Ö. (1997). Örnek olay ve oyun yoluyla öğretimin sosyal bilgiler dersinde öğrenme düzeyine etkisi. *Trakya Eğitim Dergisi*, 12(3), 1923-1932.

- Pınar, A. ve Akdağ, H. (2012). *Sosyal bilgiler öğretmen adaylarının iklim, rüzgâr, sıcaklık, yağış, erozyon, ekoloji ve harita kavramlarını anlama düzeyi. İlköğretim Online*, 11(2), 530-542.
- Poyraz, H. (2012). *Okul öncesinde oyun ve oyun örnekleri*. (4. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Rowell, A. J. Dawson, C. J. ve Harry, L. (1990) Changing misconceptions: a challenge to science education. *International Journal Science Education*. 12(2), 167-175.
- Russ, S. W. (2003). Play and creativity: developmental issues. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 47, 291-303.
- Sağdıç, M. (2020). Türkiye’de ilköğretim okullarında coğrafya öğretiminin tarihsel gelişimi. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim (TEKE) Dergisi*, 9(1), 395-412.
- Sarıoğlu, C. ve Çoban, A. (2021). Birleştirilmiş sınıflarda oyunla coğrafya öğretimi hakkında öğretmen görüşleri. *Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 10(1), 147-168.
- Savaş, E. (2014). *Oyunla öğretim yönteminin başarı ve kalıcılık üzerindeki etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). Çanakkale On Sekiz Mart Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çanakkale.
- Senemoğlu, N. (2004). *Gelişim, öğrenme ve öğretim kuramdan uygulamaya*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Senemoğlu, N. (2011). *Gelişim öğrenme ve öğretim kuramından uygulamaya*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Senemoğlu, N. (2013). *Gelişim öğrenme ve öğretim*. Ankara: Yargı Yayınevi.
- Sever, R., Budak, F. M. ve Yalçınkaya, E. (2009). Coğrafya eğitiminde kavram haritalarının önemi. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 13(2), 19-32.
- Sevinç, M. (2004). *Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun*. İstanbul: Yaylacık Matbaası.
- Sexton, M. (2010). Using concept cartoons to access students beliefs about preferred approaches to mathematics learning and teaching, L. Sparrow, B. Kissane ve C. Hurst (Ed.), *Shaping the Future Of Mathematics Education*, Proceedings of The 33rd Annual Conference of The Mathematics Education Research Group of Australasia, Fremantle, (515-522). 3-7 July.
- Seyrek H. ve Sun, M. (2005). *Okul öncesi eğitiminde oyun*. İzmir: Müzik Eserleri Yayınları.
- Shaftel, J., Pass, L., and Schnabel, S. . (2016). Math games for adolescents. *Teaching Exceptional Children*, 37(3), 25-30.
- Stakanova, E. ve Tolstikhina, E. (2014). Different approaches to teaching english as a foreign language to young learners. *Procedia- Social and Behavioral Sciences*, 146, 456- 460.
- Sutton Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Şahin Unat, C. (2023). *4. sınıf sosyal bilgiler dersinde oyunla öğretim etkinliklerinin öğrenci açısından incelenmesi: bir eylem araştırması*. (Yüksek Lisans Tezi). Kastamonu Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kastamonu.
- Şahin, B. (2003). *Matematik dersinde kavram haritası yöntemini kullanarak öğrenci başarısının değerlendirilmesi*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Hacettepe Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

- Şaşmaz Ören, F., Ormancı, Ü., Babacan, T., Çiçek, T. ve Koparan, S. (2010). Analoji ve araştırma temelli öğrenme yaklaşımına dayalı rehber materyal uygulaması ile buna yönelik öğrenci görüşleri. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 1(1), 33-53.
- Şener, T. ve Yıldız, F. Ü. (2003). *Okul öncesi dönemde yaratıcılık eğitimi ve yaratıcı etkinliklerde kullanmak için materyal hazırlama*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Şimşek, A. (2006). Kavram öğretimi. A. Şimşek (Ed.), *İçerik türlerine dayalı öğretim içinde* (s.27-70). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Şimşek, A. ve Kaymakçı, S. (2015). Okul dışı sosyal bilgiler öğretiminin amacı ve kapsamı. A. Şimşek ve S. Kaymakçı (Ed.), *Okul dışı sosyal bilgiler öğretimi içinde* (1-13). Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Şimşek, H. (2013). Eğitim ve oyun bağlamında 19. yüzyılda Türk çocukluk anlayışında değişimler. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 11(25), 215-249.
- Şimşek, T. (2004). *İlköğretimde drama kuramsal bilgiler ve uygulama örnekleri*. İstanbul: Suna Yayıncılık.
- Taçyıldız, Y. (2020). *Sosyal bilgiler dersinde coğrafya öğretimi: öğretmen görüşlerinin değerlendirilmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). Sivas Cumhuriyet Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sivas.
- Tan, Ş. (2005). *Öğretimi planlama ve değerlendirme*. Ankara: PegemA Yayıncılık.
- Tezcan, H. ve Seyitoğlu, B. (2007). Lise kimya ders kitaplarının analogik açıdan değerlendirilmesi. *Milli Eğitim Dergisi*, 36(174), 282-292.
- Tıkbaş, F. (2011). *Kültür, eğitim ve kültür ekonomisi kapsamında bulmacaların işlevleri*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi/ Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Tokcan, H. (2015). *Sosyal bilgilerde kavram öğretimi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Tokcan, H. (2017). Sosyal bilgilerde bir etkinlik türü olarak kavram bulmacaları. R. Turan, H. Akdağ (Ed.), *Sosyal bilgiler öğretiminde yeni yaklaşımlar III* içinde (58-93). Ankara: Pegem Akademi.
- Tokcan, H. Ve Alkan, G. (2013). Sosyal bilgiler öğretiminde kavram karikatürlerinin öğrenci başarısına etkisi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14(2), 1-19.
- Tokcan, H. ve Yesari, B. (2019). Kavram bulmacalarının 6. sınıf öğrencilerinin sosyal bilgiler başarısına etkisi. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 23(2), 523-534.
- Tuğrul, B. (2013). Çocukta oyun gelişimi. N. Aral, Ü. Deniz ve A. Kan (Ed.), *Öğretmenlik Alan bilgisi okul öncesi öğretmenliği içinde* (245-264), Ankara: Alan Bilgisi Yayınları.
- Tuncel, G. (2012). Anlam çözümleme tablolarının sosyal bilgiler öğretmen adaylarının ölçme değerlendirme sürecinde kullanımı. *Marmara Coğrafya Dergisi*, 25, 127-136.
- Turgut, F., Baker, D., Cunningham, R. ve Piburn, M. (1997). *İlköğretim fen öğretimi*. YÖK/ Dünya Bankası Milli Eğitimi Geliştirme Projesi Hizmet Öncesi Öğretmen Eğitimi Yayınları, Ankara.
- Tüfekçioğlu, U. (2013). *Çocukta oyun gelişimi*. (2. Baskı). Eskişehir: T.C. Anadolu Üniversitesi Yayını No: 2279.
- Türk Dil Kurumu [TDK] (2022). Oyun [Oyun ne demek]. <http://sozluk.tdk.gov.tr> adresinden

erişilmiştir.

- Uberman, A., (1998), The use of games, 36(1), https://www.academia.edu/1082852/The_use_of_games_for_vocabulary_presentation, 06.02.2024.
- Uğurel, I. ve Moralı, S. (2006). Karikatürler ve matematik öğretiminde kullanımı. *Milli Eğitim Dergisi*, 35(170), 1-10.
- Ulutaş, A. (2011a). *Okul öncesi dönemde (6 yaş) belli başlı oyunların çocukların psikomotor gelişimine etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). İnönü Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Ulutaş, A. (2011b). Okul öncesi dönemde drama ve oyunun önemi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 4(6), 233-242.
- Ural, A., ve Kılıç, İ., (2011) Bilimsel araştırma süreci ve spss ile veri analizi, Ankara: Detay.
- Ursavaş, N. ve Genç, O. (2021). “İnanılmaz yolculuk” eğitsel oyunu ile ortaokul öğrencilerinin su döngüsü ile ilgili bilgi düzeylerinin geliştirilmesi. *Fen Bilimleri Öğretimi Dergisi*, 9 (1), 38-57.
- Uysal, A. ve Değirmenci, Y. (2021). Uygulama örnekleriyle coğrafya eğitiminde yeni yaklaşımlar 1/ Ed.: Artvinli, E. ve Değirmenci, Y., *Coğrafya eğitiminde konum tabanlı mobil oyunlar ve kullanımı*. Nobel Yayınları.
- Uzunöz, A. (2008). *Ortaöğretim dokuzuncu sınıf dersinde çoklu zekâ destekli öğretimin öğrenci başarısı tutumu ve kalıcılığa etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Uzunsakal, E. ve Yıldız, D. (2018). Alan araştırmalarında güvenilirlik testlerinin karşılaştırılması ve tarımsal veriler üzerine bir uygulama. *Uygulamalı Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(1), 14-28.
- Ülgen, G. (2001). *Kavram geliştirme*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Ülgen, G. (2004). *Kavram geliştirme (kuramlar ve uygulamalar)*. (4.Baskı). Ankara: Nobel Yayınları.
- Ünal, F. ve Er, H. (2017). Öğretmen adaylarının sosyal bilgiler dersinde öğretimi zor olan soyut kavramlara ilişkin bilişsel yapılarının incelenmesi. *Bartın Üniversitesi Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 6-24.
- Ünlü, M. (2014). *Coğrafya öğretimi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Winship, J. M. (2004). *Geographic literacy and world knowledge among undergraduate college students*. (Unpublished Master’s Thesis), Virginia Polytechnic Institute and State University, Virginia.
- Wittrock, M. (Ed.) (1977). *Learning and instruction*. Berkeley, CA: McCutchan.
- Wolcott, H. (1994). *Transforming qualitative data*. London: Sage.
- Xu, Y. (2010). Children’s social play sequence: parten’s classic theory revisited, *Early Child Development and Care*. 180 (4): 489-498.
- Yavuzer, H. (2003). *Çocuğu tanımak ve anlamak*. Remzi Kitapevi.
- Yavuzer, H. (2012). *Çocuk psikolojisi*. Remzi Kitapevi.
- Yel, S. (2012). Kavram geliştirme ve öğretimi. Öztürk, C. (Ed.), *Sosyal bilgiler öğretimi demokratik vatandaşlık eğitimi içinde* (111-143). Ankara: Pegem Akademi

Yayıncılık.

- Yenice, N., Tunç, G. A. ve Yavaşoğlu, N. (2019). *Eğitsel oyun uygulamasının 5. sınıf öğrencilerinin fen öğrenmeye yönelik motivasyonları üzerindeki etkisinin incelenmesi. E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 10(1), 87-100.
- Yeşilkaya, İ. (2013). *7. sınıf sosyal bilgiler dersi zaman içinde bilim ünitesinin eğitsel oyun yöntemi ile öğretimi. (Yüksek Lisans Tezi). İnönü Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.*
- Yıldırım, A ve Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. (10. baskı). Ankara: Seçkin Yayınevi.*
- Yıldırım, D. (2018). *Oyunlaştırmanın 5. sınıf öğrencilerinin sosyal bilgiler dersi öğrenme başarıları üzerindeki etkisinin oyunlaştırılmış testlerle sınanması. (Yüksek Lisans Tezi). Bahçeşehir Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.*
- Yılmaz, K. ve Çeltikçi, C. (2013). İlköğretim 3. sınıf öğrencilerine soyut ve çok boyutlu kavramların kazandırılması: bir eylem araştırması. *Turkish Studies- International Periodical for the Languages, Literature and History of the Turkish of Turkic*, 8(6), 895-924.
- Yılmaz, K. ve Çiviler, M. (2012). İlköğretim 6. sınıf sosyal bilgiler dersi “yeryüzünde yaşam” ünitesinde yer alan tarih kavramlarının öğretiminde karşılaşılan kavram yanlışları üzerine bir eylem araştırması. *Türk Tarih Eğitimi Dergisi*, 1(1), 1-31.
- Yılmaz, S., E. (2022). *Hayat bilgisi dersinde eğitsel oyun temelli etkinliklerin öğrencilerin akademik başarı, tutum ve motivasyon düzeylerine etkisinin incelenmesi. (Yüksek Lisans Tezi). Atatürk Üniversitesi/ Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.*
- Yiğit, T. (2020). *Sosyal bilgiler dersinde öğrencilerin mekânsal düşünme becerilerine oryantiring uygulamalarının etkisi. (Yüksek Lisans Tezi). Kastamonu Üniversitesi/ Kastamonu.*
- Yolageldi, G. ve Arıkan, A. (2011), Effectiveness of using games in teaching grammar to young learners. *Elementary Education*, 10(1), 219-229.
- Yurt, E. (2007). *Eğitsel oyun tekniği ile fen öğretimi ve yeni ilköğretim müfredatındaki yeri ve önemi. (Yüksek Lisans Tezi). Muğla Üniversitesi/ Fen Bilimleri Enstitüsü, Muğla.*
- Yükselir, K. (2006). *Hatay ili ilköğretim okullarında 6. ve 7. sınıflar sosyal bilgiler dersinin öğretmen ve müfettiş görüşleri çerçevesinde amaca uygunluğunun değerlendirilmesi. (Yüksek Lisans Tezi). Niğde Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Niğde.*
- Zabelina, D. L. ve Robinson, M. D. (2010). Child’s play: facilitating the originality of creative output by a priming manipulation. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 4(1), 57-65.
- Zarrillo, J. (2008). *Teaching elementary social studies. Ohio: Pearson.*
- Zembat, İ. Ö. (2010). Kavram yanlışlığı nedir. Ankara: Pegem Akademi.
- Zoroğlu, M. A. (2015). *Okul öncesi dönemdeki çocuklara yönelik yapılandırmacı öğrenme kuramına dayalı kavram karikatürlerinin geliştirilmesi ve uygulanması. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Rize.*

EKLER

- EK 1. İlçe MEM Yazısı**
- EK 2. Valilik İzin Yazısı**
- EK 3. Etik Kurul İzin Belgesi**
- EK 4. Veli Onam Formu**
- EK 5. Akademik Başarı Testi**
- EK 6. Oyunlar**
- EK 7. Öğrenci Günlüğü**
- EK 8. Araştırmacı Günlüğü**
- EK 9. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu**
- EK 10. Bilirsen Adım At Oyunu Görselleri**
- EK 11. Farkı Fark Et Oyunu Görselleri**
- EK 12. Bil Bul Eğlen Oyunu Görselleri**
- EK 13. İstasyon Oyunu Görselleri**
- EK 14. Kimim Ben Oyunu Görselleri**
- EK 15. Yol Ver Dağlar Oyunu Görselleri**
- EK 16. Farkı Bul Oyunu Görselleri**
- EK 17. Türkiye'nin İklimi Oyunu Görselleri**
- EK 18. Öğrenci Günlüğü Örneği**
- EK 19. Araştırmacı Günlüğü Örneği**

EK 1. İlçe MEM İzin Yazısı



T.C.
GÖLE KAYMAKAMLIĞI
İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü



Sayı : E-14243856-605.99-94001845
Konu : Araştırma Uygulama İzin Talebi

10.01.2024

.....MÜDÜRLÜĞÜNE

- İlgi: a) Millî Eğitim Bakanlığına Bağlı Okul Ve Kurumlarda Yapılacak Araştırma Ve Araştırma Desteğine Yönelik İzin Ve Uygulama Yönergesi.
b) Millî Eğitim Bakanlığı Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 21.01.2020 tarihli ve 81576613-10.06.02-E.1563890 sayılı yazısı. (GENELGE 2020/2)
c) Göle İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü'nün 20.11.2023 tarihli ve 605.99-89996971 sayılı yazısı.
d) Ardahan İl Milli Eğitim Müdürlüğü Araştırma Değerlendirme Komisyonunun 29.12.2023 tarihli kararı.
D) Ardahan İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nün 04.01.2023 tarihli ve e-83736611-605.99-93624853 sayılı yazısı

Göle İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü'nün ilgi (c) yazısında, Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü Türkçe ve Sosyal Bilimler Ana Bilim Dalı Sosyal Bilgiler Eğitimi Bilim Dalı Yüksek Lisans Öğrencisi Yunus KOÇAK'ın İlimizde Müdürlüğümüze bağlı Ortaokullardaki öğrencilere "*Sosyal Bilgiler Dersinde Oyunla Coğrafya Kavramlarının Öğretimi (Eylem Araştırması)*" anketi uygulamasını yapabilmesi için gerekli izinin verilmesi talep edilmektedir.

İlgi (a) Yönerge kapsamında Müdürlüğümüze oluşturulan komisyon tarafından söz konusu anket uygulamasının yapılmasının ilgi (d) komisyon kararıyla uygun olduğuna karar verilmiştir.

Bu nedenle; Ahi Evran Üniversitesi Rektörlüğü Sosyal Bilimleri Enstitüsü Türkçe ve Sosyal Bilimler Ana Bilim Dalı Sosyal Bilgiler Eğitimi Bilim Dalı Yüksek Lisans Öğrencisi Yunus KOÇAK'ın İlimizdeki Ortaokullarda öğrenim gören öğrencilere "*Sosyal Bilgiler Dersinde Oyunla Coğrafya Kavramlarının Öğretimi (Eylem Araştırması)*" anketi uygulamasının yapılmasına Müdürlüğümüze ilgi (b) Genelge doğrultusunda izin verilmiştir.

Bilgilerinize rica ederim.

Süleyman BEDİR
İlçe Mili Eğitim Müdürü

Dağıtım: Tüm Okul ve Kurum Müdürlüklerine

Adres : HÜKÜMET KONAĞI KAT:3 GÖLE

Telefon No : 0 (478) 411 25 87
E-Posta:
E-posta Adresi : mek@be01.kon.tr

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

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

Bilgi için: BAHATTİN KARADAĞ

Unvan : Memur

İnternet Adresi: Faks:4784112032



EK 2. Valilik İzin Yazısı



T.C.
ARDAHAN VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü



Sayı : E-83736611-605.99-93624853
Konu : Araştırma Uygulama İzin Talebi

04/01/2024

VALİLİK MAKAMINA

- İlgi: a) Millî Eğitim Bakanlığına Bağlı Okul Ve Kurumlarda Yapılacak Araştırma Ve Araştırma Desteğine Yönelik İzin Ve Uygulama Yönergesi.
b) Millî Eğitim Bakanlığı Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 21.01.2020 tarihli ve 81576613-10.06.02-E.1563890 sayılı yazısı. (GENELGE 2020/2)
c) Göle İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü'nün 20.11.2023 tarihli ve 605.99-89996971 sayılı yazısı.
d) Ardahan İl Millî Eğitim Müdürlüğü Araştırma Değerlendirme Komisyonunun 29.12.2023 tarihli kararı.

Göle İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü'nün ilgi (c) yazısında, Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü Türkçe ve Sosyal Bilimler Ana Bilim Dalı Sosyal Bilgiler Eğitimi Bilim Dalı Yüksek Lisans Öğrencisi Yunus KOÇAK'ın İlimizde Müdürlüğümüze bağlı Ortaokullardaki öğrencilere "*Sosyal Bilgiler Dersinde Oyunla Coğrafya Kavramlarının Öğretimi (Eylem Araştırması)*" anketi uygulamasını yapabilmesi için gerekli izinin verilmesi talep edilmektedir.

İlgi (a) Yönerge kapsamında Müdürlüğümüze oluşturulan komisyon tarafından söz konusu anket uygulamasının yapılmasının ilgi (d) komisyon kararıyla uygun olduğuna karar verilmiştir.

Bu nedenle; Ahi Evran Üniversitesi Rektörlüğü Sosyal Bilimleri Enstitüsü Türkçe ve Sosyal Bilimler Ana Bilim Dalı Sosyal Bilgiler Eğitimi Bilim Dalı Yüksek Lisans Öğrencisi Yunus KOÇAK'ın İlimizdeki Ortaokullarda öğrenim gören öğrencilere "*Sosyal Bilgiler Dersinde Oyunla Coğrafya Kavramlarının Öğretimi (Eylem Araştırması)*" anketi uygulamasının yapılmasına Müdürlüğümüze ilgi (b) Genelge doğrultusunda izin verilmiştir.

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.

Atanur SARIÇAM
Millî Eğitim Müdür V.

OLUR

Şahin DEMİR
Vali a.
Vali Yardımcısı

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

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

Adres :

Telefon No : 0 () _____

E-Posta:

Kep Adresi : meb@hs01.kep.tr

Bilgi için: Kübranur TERZİ

Unvan : Memur

İnternet Adresi:

Faks: _____



EK 3. Etik Kurul İzin Belgesi



KIRŞEHİR AHİ EVRAN ÜNİVERSİTESİ ETİK KURUL DEĞERLENDİRME VE KARAR FORMU



Değerlendirme Talebinde Bulunan Kişi/Kurum	Yunus KOÇAK		
Değerlendirme Başvuru Tarihi	20.02.2024		
Değerlendirilmesi Talep Edilen Eserin/Araştırmanın Adı	Sosyal Bilgiler Dersinde Oyunla Coğrafya Kavramlarının Öğretimi (Eylem Araştırması)		
Değerlendirilmesi Talep Edilen Araştırma/Ölçek/Anket/Görüşme Formu			
Değerlendirmeyi Yapan Etik Kurul	KIRŞEHİR AHİ EVRAN ÜNİVERSİTESİ SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER BİLİMSEL ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİK KURULU		
Değerlendirme Toplantı Bilgileri	Yeri	Tarihi	Saati
	İİBF Toplantı Salonu	21.03.2024	11:00
Karar No	Karar Tarihi	21.03.2024	
	Karar No	2024/03/11	
Karar Sonucu	(X) Kabul	(X) Oybirliği	
		() Oy Çokluğu	
	() Ret	() Oybirliği	
		() Oy Çokluğu	

Etik Kurulumuz, yukarıda başvuru bilgileri yer alan eser/araştırma için toplanarak bilimsel araştırmalar ve yayın etiği açısından değerlendirme yapmış ve aşağıda gerekçesi açıklanan karar(lar)ı almıştır:

Karar ve Gerekçesi

Yunus KOÇAK'a ait "Sosyal Bilgiler Dersinde Oyunla Coğrafya Kavramlarının Öğretimi (Eylem Araştırması)" başlıklı araştırmanın, bilimsel araştırmalar etiği açısından yapılan değerlendirme sonucunda kabulüne
oy birliğiyle karar verildi.

Etik Kurul Başkanı
Prof. Dr. Nur ÇETİN

EK 4. Veli Onam Formu

Ek-1

Sayın Veli;

Çocuğunuzun katılacağı bu çalışma, “Sosyal Bilgiler Dersinde Oyunla Coğrafya Kavramlarının Öğretimi (Eylem Araştırması) adıyla, 27 Kasım 2023 – 19 Ocak 2024 tarihleri arasında yapılacak bir araştırma uygulamasıdır.

Araştırmanın Hedefi: Millî Eğitim Bakanlığı devlet okullarında öğrenim gören 6. Sınıf öğrencileridir.

Araştırma Uygulaması: Başarı testi/ Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu/ Oyunlar.

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 katılmama veya araştırmadan ayrılma durumu öğrencilerin akademik başarıları, okul ve öğretmenleriyle olan ilişkilerini etkilemeyecektir.

Çalışmada öğrencilerden kimlik belirleyici hiçbir bilgi istenmemektedir. Başarı testine verilen 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 uygulama 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. Başarı testi ve oyunlardan oluşan çalışmalara 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.

Araştırmacı

İletişim bilgileri

Tel :

*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. Akademik Başarı Testi

6. SINIF YERYÜZÜNDE YAŞAM ÜNİTESİ "SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE OYUNLA COĞRAFYA KAVRAMLARININ ÖĞRETİMİ" KONULU TEZ ÇALIŞMASINDA KULLANILMAK ÜZERE HAZIRLANMIŞ BAŞARI TESTİ

Bu veri toplama aracı 6. Sınıf Yeryüzünde Yaşam Ünitesi'nde yer alan ilk iki kazanıma (SB.6.3.1. ve SB.6.3.2.) yönelik hazırlanmış çoktan seçmeli sorulardan oluşmaktadır. Cevaplarınızı en son sayfada bulunan cevaplama anahtarına (X) işareti ile işaretleyebilirsiniz. Bu teste vermiş olduğunuz yanıtlardan dolayı herhangi bir puan almayacaksınız. Bu nedenle bütün sorulara içtenlikle cevap vermeniz araştırma sonucunda sağlıklı veriler elde edebilmemiz açısından önem arz etmektedir.

Çalışma süreniz 40 dakikadır. Katılımınız için teşekkür ederim.

Yunus KOÇAK
Sosyal Bilgiler Öğretmeni

Öğrencinin:

Adı/ Soyadı:

Cinsiyeti: Kız () Erkek ()

Okulu:

Soru1. Dünya üzerinde bir yerin enlem ve boylam bakımından konumuna ne ad verilir?

- A) Özel Konumu
- B) Matematik Konumu
- C) Göreceli Konumu
- D) Jeopolitik Konumu

Soru2. Aşağıda verilen paralel çemberlerinden hangisinin boyu diğerlerinden daha uzundur?

- A) 13° kuzey paraleli
- B) 13° güney paraleli
- C) 8° kuzey paraleli
- D) 20° güney paraleli

Soru3. Ülkemizde görülen, yazlar sıcak ve kurak kışlar ılık ve yağışlı geçen iklim aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Karadeniz iklimi
- B) Akdeniz iklimi
- C) Karasal iklim
- D) Sert karasal iklim

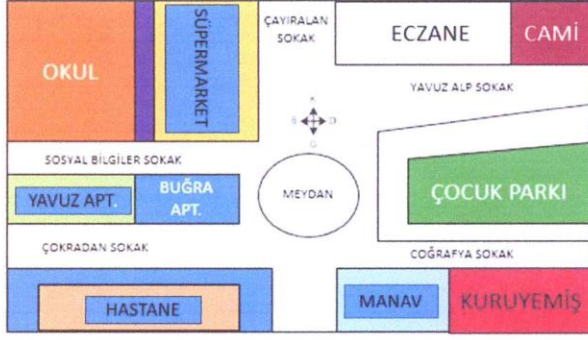
Soru4. Aşağıdakilerin hangisinde başlangıç paraleli ve başlangıç meridyeni birlikte verilmiştir?

- A) Ekvator- Güney Kutbu
- B) Oğlak Dönencesi- Yengeç Dönencesi
- C) Ekvator- Kuzey Kutbu
- D) Ekvator- Greenwich

Soru5. Bir yerin mutlak (matematik) konum özellikleri enlem ve boylam dereceleri dikkate alınarak belirlenir.

Buna göre Türkiye'nin aşağıdaki özelliklerinden hangisi mutlak konumu ile ilgilidir?

- A) Asya ve Avrupa kıtaları arasında köprü konumundadır.
- B) Üç tarafı denizlerle çevrili bir yarım adadır.
- C) Doğusu ve batısı arasında 76 dakikalık zaman farkı bulunur.
- D) Türkiye'nin ortalama yükseltisi 1132 metredir.



Soru6. Yukarıdaki krokiye göre eczanenin bulunduğu yer ile ilgili aşağıdaki ifadelerden hangisi yanlıştır?

- A) Çocuk parkının kuzeyindedir.
- B) Hastanenin kuzey doğusundadır.
- C) Süpermarketin doğusundadır.
- D) Yavuz Apartmanı'nın güney batısındadır.

Soru7. Ülkemizde aynı anda farklı yerlerde farklı iklim koşulları yaşanabilmektedir. Ardahan'a Sibirya soğuklarının geldiği sıcaklık değerlerinin -10 derecelere kadar düştüğü bir dönemde Bodrum'da sıcaklık değerleri 20 dereceye kadar çıkabilmektedir. **Genel ağda yayınlanan bu habere göre aynı anda farklı iklim özelliklerinin yaşanmasında aşağıdaki unsurlardan hangilerinin etkili olduğu söylenebilir?**

- I- Yükselti
- II- Bakı
- III- Denizellik ve karasallık

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

Soru8. Bir kutup noktasından diğer kutup noktasına doğru uzanan hayali çizgiye ne ad verilir?

- A) Meridyen Yayı
- B) Paralel
- C) Ekvator
- D) Aydınlanma Çizgisi

Soru9. Yozgat'tan yola çıkan ve kasası çocuklar için oyuncak dolu olan bir kamyon sürekli kuzeye doğru giderse aşağıdaki verilen illerden hangisine oyuncakları götürmüş olabilir?

- A) Sinop
- B) Antalya
- C) Manisa
- D) Bingöl

Soru10. Aşağıda verilenlerden hangisinin üzerinde iklimin etkisi yoktur?

- A) Bitki örtüsünün dağılışı
- B) Turizm faaliyetleri
- C) Hayvancılık
- D) Madencilik



Soru11. Yukarıda verilenin harita olabilmesi için hangi eksik unsurun tamamlanması gerekir?

- A) Ölçek
- B) Başlık
- C) Lejant
- D) Yön Oku

Soru12. Meridyenlerle ilgili verilen bilgilerden hangisi yanlıştır?

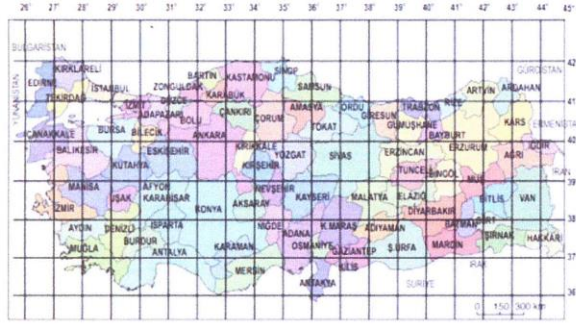
- A) Meridyen yaylarının boyları birbirine eşittir.
- B) Meridyen yayları kutuplarda birleşirler.
- C) Meridyenler arası mesafe kutuplara doğru gidildikçe artar.
- D) Başlangıç meridyeni İngiltere'nin Greenwich Kasabası'ndan geçer.

Soru13. İngiltere'den ülkemize gelen bir turist Ankara Esenboğa havalimanına iniş yaptıktan sonra bir gece Ankara'da konaklayarak sırasıyla Kastamonu, Konya, Bursa, Erzurum'u gezip görmüş ve Erzurum havalimanından tekrar ülkesine dönüş yapmıştır. **Turistin ülkemizde gezmiş olduğu illerimiz düşünüldüğünde bu illerimizin sırasıyla Ankara'ya göre konumları aşağıdaki seçeneklerin hangisinde doğru olarak verilmiştir?**

- A) Kuzey- güney- batı- doğu
- B) Kuzey- güney- doğu – batı
- C) Güney- kuzey- batı- doğu
- D) Güney – kuzey- doğu – batı

Soru14. Atmosferde gerçekleşen ve dar alanlarda kısa mesafede değişkenlik gösteren hava olaylarına ne ad verilir?

- A) İklim
- B) Güneşlenme
- C) Hava durumu
- D) Fırtına



Soru15. Yukarıdaki verilen haritada Van İlimizin büyük bölümü hangi meridyenler arasında yer alır?

- A) 26° doğu - 30° doğu
- B) 30° doğu - 36° doğu
- C) 43° doğu - 44° doğu
- D) 38° doğu - 42° doğu

Soru16. Aşağıda verilen ifadelerden hangisi harita ve kroki arasındaki farkı açıklar?

- A) Harita ve kroki kuş bakışı olarak çizilir.
- B) Harita ve krokilerde yön oku bulunur.
- C) Haritada ölçek zorunlu iken krokide değildir.
- D) Harita ve ölçeklerde başlık bulunması zorunlu değildir.

Soru17. Arkadaşlar günaydın! Derse başlamadan önce sizlere bir cümle söyleyeceğim ve sizlerden bugünkü dersin konusunu tahmin etmenizi isteyeceğim. "Güzel ülkemiz üç tarafı denizlerle çevrili bir yarımadadır."

Ayşe öğretmenin derse başlamadan önce kurmuş olduğu cümleden hareketle dersin ana konusu aşağıdakilerden hangisi olabilir?

- A) Özel Konum
- B) Matematik Konum
- C) Güneşe göre Konum
- D) Mutlak Konum

Soru18. Yavuz Alp: Ardahan'da bugün hava kar yağışlı.

Aybüke: Antalya'da yazlar hep sıcak ve kurak.

Yunus: Karabük'te bugün hava sisli.

Buğra: Trabzon yıl boyunca nemli.

Yukarıda yapılan açıklamalar doğrultusunda bulunduğu ilin hava durumu hakkında bilgi verenler aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Yunus- Aybüke
- B) Yunus – Yavuz Alp
- C) Aybüke- Buğra
- D) Aybüke- Yavuz Alp

Soru19. Kırşehir il merkezinde yer alan Erdem Bey Kırşehir'in güneydoğu yönünde seyahat edecektir. Kırşehir 34° doğu meridyeni ve 39° kuzey paralelinde yer aldığına göre Erdem Bey'in bu seyahatinde aşağıda verilen koordinatların hangisinden geçmesi beklenmez?

- A) 38° kuzey paraleli - 36° doğu meridyeni
- B) 38° kuzey paraleli - 35° doğu meridyeni
- C) 41° kuzey paraleli - 29° doğu meridyeni
- D) 37° kuzey paraleli - 38° doğu meridyeni



Soru20. Yukarıda verilen görselde yer alan kutucuğa aşağıdaki ifadelerden hangisi getirilmelidir?

- A) Hava durumu
- B) Hava olayı
- C) İklim
- D) Atmosfer

Soru21. Aşağıdakilerden hangisi dünya üzerinde bulunduğumuz bir yeri belirlemede kullanılır?

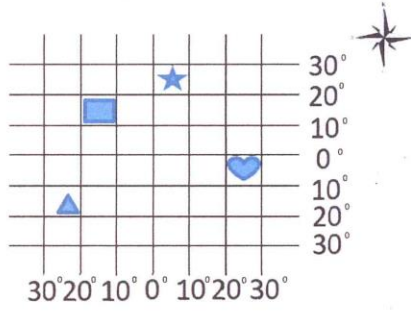
- A) Koordinat sistemi
- B) Dijital Sistem
- C) Sonar Sistem
- D) Jeopolitik sistem

Soru22. Bir yerin kıtalara, okyanuslara, denizlere, boğazlara göre olan konumuna ne ad verilir?

- A) Matematik Konum
- B) Özel Konum
- C) Mutlak Konum
- D) Jeopolitik Konum

Soru23. Yaşam ve insan aktiviteleri üzerindeki etkisi göz önüne alınarak kaydıyla atmosferin kısa süreli belirli bir bölgedeki durumuna ne ad verilir?

- A) İklim
- B) Hava olayı
- C) Hava durumu
- D) Sis

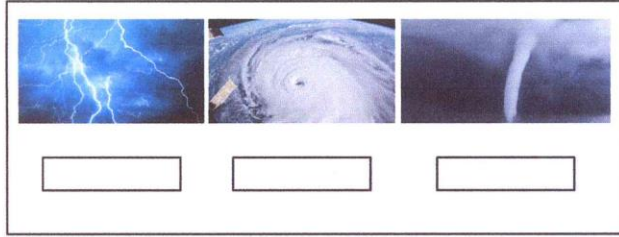


Soru24. Yukarıda verilen koordinat sistemine göre aşağıdakilerden hangisi söylenemez?

- A) Kalp şekli ekvatorun güneyindedir.
- B) Yıldız şekli başlangıç meridyeninin doğusundadır.
- C) Dikdörtgen şekli ekvatorun güneyindedir.
- D) Üçgen şekli başlangıç meridyeninin batısındadır.

Soru25. Ekvatorun kuzeyinde ve güneyinde olmak üzere birer derece aralıklı açılarla çizilen hayali çizgilere ne ad verilir?

- A) Ekvator
- B) Paralel
- C) Meridyen
- D) Tarih Değiştirme Çizgisi

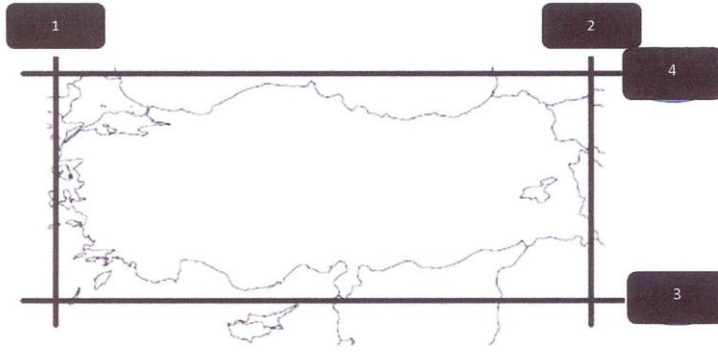


Soru26. Yukarıdaki görselde verilen hava olaylarının isimleri hangi şıkta sırası ile doğru verilmiştir?

- A) Kasırga - Hortum - Yıldırım
- B) Yıldırım - Hortum - Kasırga
- C) Yıldırım - Kasırga - Hortum
- D) Hortum - Yıldırım - Kasırga

Soru27. Aşağıdakilerden hangisi paralellerin özelliklerinden biri değildir?

- A) Toplam 180 tane dir.
- B) Ekvatordan kutuplara doğru gidildikçe dereceleri büyür.
- C) Boyları birbirine eşittir.
- D) Doğu batı yönünde uzanırlar.



Soru28. Yukarıdaki harita üzerinde verilen kutucuklara Türkiye'nin paralel ve meridyen derecelerini yazınız?

	1	2	3	4
A)	26 Doğu Meridyeni	45 Doğu Meridyeni	45 Kuzey Paraleli	36 Kuzey Paraleli
B)	45 Doğu Meridyeni	26 Doğu Meridyeni	42 Kuzey Paraleli	36 Kuzey Paraleli
C)	26 Doğu Meridyeni	45 Doğu Meridyeni	36 Kuzey Paraleli	42 Kuzey Paraleli
D)	36 Doğu Meridyeni	42 Doğu Meridyeni	26 Kuzey Paraleli	45 Kuzey Paraleli

Soru29. Aşağıdakilerden hangisi iklim ve hava olayları için ortaktır?

- A) İklim ve hava olayları atmosferde gerçekleşir.
- B) İklim ve hava olaylarının verdiği bilgiler tahminidir.
- C) İklim ve hava olayların gerçekleşme süresi aynıdır.
- D) İklim ve hava olaylarının görüldüğü alanların büyüklüğü aynıdır.

Cevap Anahtarı (Seçtiğiniz şıkkın üzerine (X) işareti koyunuz.)

1	A	B	C	D	22	A	B	C	D
2	A	B	C	D	23	A	B	C	D
3	A	B	C	D	24	A	B	C	D
4	A	B	C	D	25	A	B	C	D
5	A	B	C	D	26	A	B	C	D
6	A	B	C	D	27	A	B	C	D
7	A	B	C	D	28	A	B	C	D
8	A	B	C	D	29	A	B	C	D
9	A	B	C	D					
10	A	B	C	D					
11	A	B	C	D					
12	A	B	C	D					
13	A	B	C	D					
14	A	B	C	D					
15	A	B	C	D					
16	A	B	C	D					
17	A	B	C	D					
18	A	B	C	D					
19	A	B	C	D					
20	A	B	C	D					
21	A	B	C	D					

EK 6. Oyunlar;

6. SINIF YERYÜZÜNDE YAŞAM ÜNİTESİ "SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE OYUNLA COĞRAFYAKAVRAMLARININ ÖĞRETİMİ (EYLEM ARAŞTIRMASI)" KONUSU TEZ ÇALIŞMASINDA UYGULANMAK ÜZERE HAZIRLANMIŞ OYUNLAR

Bu öğretim materyali 6. sınıf Sosyal bilgiler dersi Yeryüzünde Yaşam Ünitesi'ndeki ilk iki kazanım (SB.6.3.1 ve SB.6.3.2) içerisinde yer alan ve araştırmaya konu olan 11 adet coğrafi kavrama yönelik hazırlanmış 8 adet oyunlardan oluşmaktadır.

Yunus KOÇAK
Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi
Yüksek Lisans Öğrencisi

Ünite: Yeryüzünde Yaşam	Kazanım: Konum ile ilgili kavramları kullanarak kıtaların, okyanusların ve ülkemizin konumunu tanımlar.	Kavram: Coğrafi Konum
-------------------------	---	-----------------------

Oyun No: 1

Oyunun Adı: BİLİRSEN ADIM AT

Oyunun Yeri: Okul Bahçesi

Oyunun Araç ve Gereci: Tebeşir, kâğıt, kalem

Oyunun Süresi: Değişken

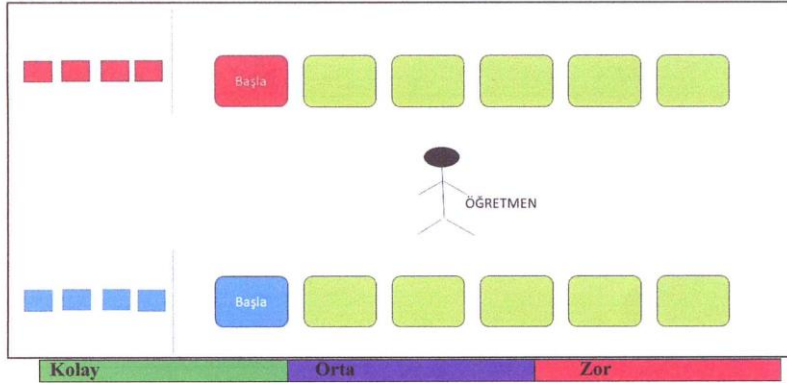
Oyunun Seviyesi: 6. Sınıf

Oyuncu Sayısı: Değişken

Oyunun Amacı ve Eğitsel Değeri: Coğrafi konum kavramını öğretmek.

Oyunun Açıklaması: Öğretmen sınıfı iki gruba ayırır ve okul bahçesine 5 bölmeden oluşan iki adet şekil çizer. Öğretmenin komutuyla iki rakip oyuncu başla kutusuna gelir çift ayak bekler. Öğretmen coğrafi konum kavramı ile ilgili kolay, orta ve zor olmak üzere farklı zorluk derecelerine sahip sözel olarak yanıtlanabilecek bir cümle söyler. Öğrenciler ellerinde bulunan ve doğru için D ve yanlış için Y yazılı kartlardan birini öğretmenin kaldırı komutu ile aynı anda havaya kaldırır. Cevabı doğru olan öğrenci öğretmenin komutu ile bir sonraki kutuya geçerken cevabı yanlış olan öğrenci ise kendi takımının en arka sırasına geçer ve yeniden kendisine sıra gelmesini bekler. Tüm kutuları tamamlayan takım 1 puan kazanır. Soruların karışık olarak sorulması koşuluyla oyun 5 set üzerinden oynanır. Oyun sonunda bireysel puanların toplamı grup puanını oluşturur ve kazanan takım alkışlanır.

Oyunun Görşeli:



İfadeler:

- 1- Coğrafi konum matematik konum ve özel konum olmak üzere ikiye ayrılır. (D)
- 2- Coğrafi konum bir yerin dünya üzerindeki adresidir. (D)
- 3- Derste Türkiye'nin doğusu ile batısı arasındaki zaman farkından ve Türkiye'nin önemli boğazlara sahip olduğundan bahseden bir öğretmen Türkiye'nin coğrafi konumu hakkında bilgi vermiştir. (D)
- 4- Ülkemiz başlangıç meridyeninin doğusunda yer alır. (D)
- 5- Ülkemiz başlangıç paralelinin kuzeyinde yer alır. (D)
- 6- Ülkemiz orta kuşakta yer alır. (D)
- 7- Ülkemiz başlangıç meridyeninin batısında ve başlangıç paralelinin güneyinde yer alır. (Y)
- 8- Ülkemizde dağların kuzey yamaçları, güney yamaçlarından daha soğuktur. (D)
- 9- Ülkemizde güneyden esen rüzgarlar sıcaklığı düşürürken kuzeyden esen rüzgarlar sıcaklığı artırır. (Y)
- 10- Ülkemiz ekvatorial kuşakta yer alır. (Y)
- 11- Ülkemiz petrol ve doğal gibi enerji kaynaklarına sahip ülkelere komşudur. (D)
- 12- Ülkemiz üç tarafı denizlerle çevrili bir ada ülkesidir. (Y)
- 13- Ülkemizin batısındaki komşuları Yunanistan ve Bulgaristan'dır. (D)
- 14- Ülkemizin kuzeyindeki komşuları Suriye ve Irak'tır. (Y)
- 15- Ülkemiz yengeç dönencesinin kuzeyinde yer alır. (D)
- 16- Ülkemiz oğlak dönencesinin güneyinde yer alır. (Y)
- 17- Ülkemizde kuzeye doğru gidildikçe gece ve gündüz süresi artar. (D)
- 18- Ülkemizde güneye doğru gidildikçe gece ve gündüz süresi artar. (Y)
- 19- Ülkemizde kuzeye doğru gidildikçe yer çekimi artar. (D)
- 20- Ülkemizde güneye doğru gidildikçe yer çekimi artar. (Y)

Ünite: Yeryüzünde Yaşam

Kazanım: Konum ile ilgili kavramları kullanarak kıtaların, okyanusların ve ülkemizin konumunu tanımlar. Kavram: Harita

Oyun No: 2

Oyunun Adı: FARKI FARKET

Oyunun Yeri: Okul Bahçesi

Oyunun Araç ve Gereci: Açıklama kartları, 4 masa, 4 ayakkabı kutusu, tebeşir, kalem, kâğıt.

Oyunun Süresi: Değişken

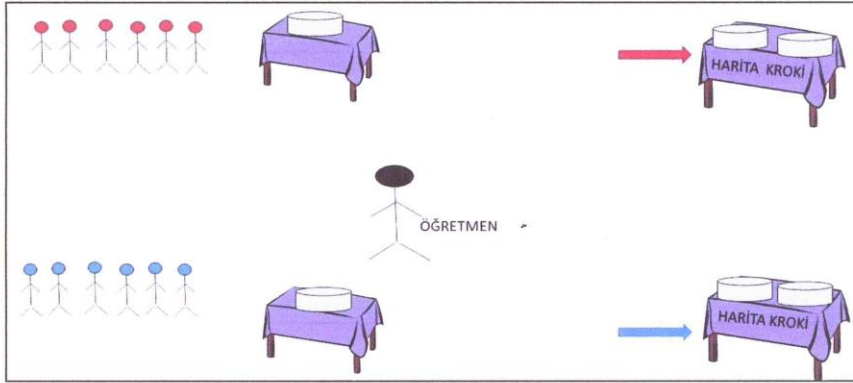
Oyunun Seviyesi: 6. Sınıf

Oyuncu Sayısı: Değişken

Oyunun Amacı ve Eğitsel Değeri: Harita kavramını öğretmek

Oyunun Açıklaması: Sınıf iki gruba ayrılır. Bahçenin ortasına iki masa ve bu masalara eşit mesafe uzaklıkta olacak şekilde daha uzağa iki masa daha yerleştirilir. Uzakta olan masaların her birinin üzerine harita ve kroki isimlerinin yer aldığı iki adet ayakkabı kutusu yerleştirilir. Ortada yer alan her iki masanın üzerine ise harita ve kroki ile ilgili aynı açıklamaların yer aldığı kağıtlar ayakkabı kutusu içerisinde yerleştirilir. Öğrenci grupları belirli bir mesafede hazır beklerler ve öğretmenin komutu ile oyun başlar. Öğrenciler kendi grupları için belirlenen masada yer alan kutunun içerisinde 1 adet açıklama bulunan kâğıdı alırlar. Daha sonra kendilerine ait olan daha uzaktaki masaya kadar koşar ve ellerinde bulunan kâğıdı okuyarak harita veya kroki kavramlarından hangisi ile ilişkili ise o kutunun içerisine bırakır. Sonra öğrenci hızla grup arkadaşlarının olduğu alana yönelerek sıradaki arkadaşının eline vurur. Bu döngü ortadaki masalarda yer alan ayakkabı kutusu içerisindeki tüm açıklamalar bitene kadar devam eder. Oyun sonunda öğretmen eşliğinde her iki grubun üyeleri ile uzakta yer alan masalar dolaşılır ve hangi takımın kaç tane doğrusu olduğuna bakılır. Eğer doğru sayısında eşitlik olursa hangi takımın oyunu daha erken bitirdiğine bakılarak o grup kazanan olarak ilan edilir ve alkışlanır.

Oyunun Görseli:



İfadeler:

- 1- Kabataslak çizimlerdir. (Kroki)
- 2- Ölçek bulunur. (Harita)
- 3- Ölçek bulunmaz. (Kroki)
- 4- Daha geniş alanlar çizilir.
- 5- Daha dar alanlar çizilir. (Kroki)
- 6- Renklendirmeler bulunur ve renkler yükselti ile derinlik hakkında bilgi verir. (Harita)
- 7- Fiziki, siyasi, ekonomik gibi türleri bulunur. (Harita)
- 8- Okul ile evimiz arasında kabataslak çizebiliriz. (Kroki)
- 9- Çizim üzerindeki herhangi iki nokta arasındaki gerçekte kaç kilometre uzunluğa sahip olduğunu bulabiliriz. (Harita)
- 10- Bu çizim üzerindeki bir yerin gerçek alanını hesaplayabiliriz. (Harita)

Ünite: Yeryüzünde Yaşam

Kazanım: Konum ile ilgili kavramları kullanarak kıtaların, okyanusların ve ülkemizin konumunu tanımlar.

Kavram: Koordinat Sistemi

Oyun No: 3

Oyunun Adı: BİL BUL EĞLEN

Oyunun Yeri: Okul Bahçesi

Oyunun Araç ve Gereci: Soru kartları, 4 masa, 2 ayakkabı kutusu, 2 Türkiye koordinat sistemi haritası, kalem

Oyunun Süresi: Değişken

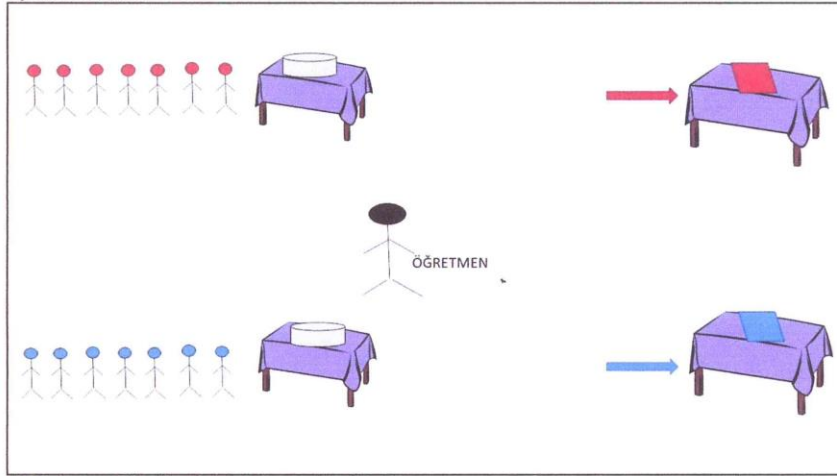
Oyunun Seviyesi: 6. Sınıf

Oyuncu Sayısı: Değişken

Oyunun Amacı ve Eğitsel Değeri: Koordinat sistemi kavramını öğretmek

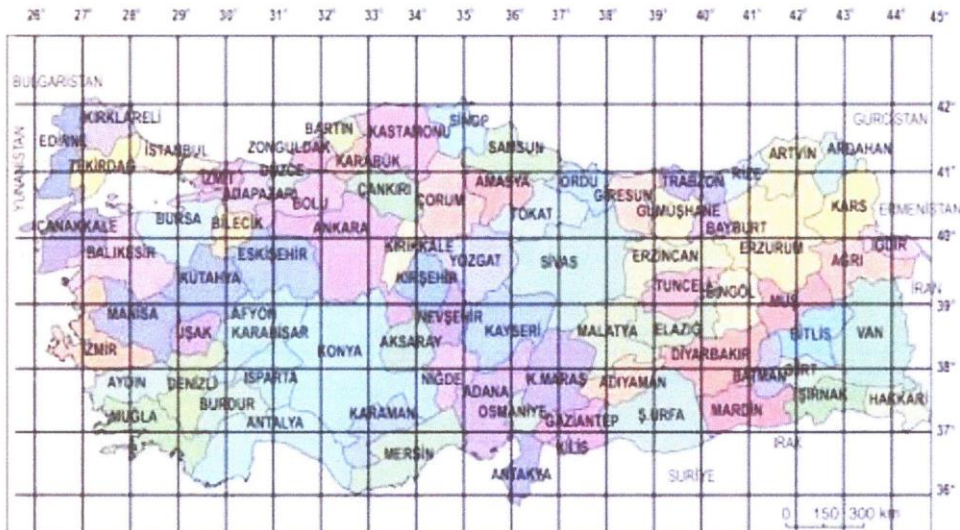
Oyunun Açıklaması: Sınıf iki takıma ayrılır. Takımlar bahçenin bir köşesinde arka arkaya sıralanırlar. Takımlara eşit mesafede olacak şekilde 2 masa yerleştirilir. Bu masaların üzerine birer tane ayakkabı kutusu yerleştirilir. Bu kutuların içine küçük kağıtlara Türkiye’de yer alan illerin koordinatları bir yönerge biçiminde yazılır ve katlanarak konulur. İlk yerleştirilen masalarla hizalı olacak şekilde daha uzağa iki masa daha yerleştirilir. Bu masaların üzerinde ise Türkiye koordinat sistemi haritası yerleştirilir. Öğrenciler öğretmenin düdüğüyle birlikte oyuna başlarlar. Her takımdan bir öğrenci öğretmenin düdüğüyle birlikte ilk masaya koşarak bir yönerge alır. Daha sonra hızlıca 2. masaya ulaşır yönergeyi açar. Harita üzerinde ilgili koordinat aralığında bulunan ili işaretler ve hızlıca takım arkadaşlarının bulunduğu alana dönerek sıradaki arkadaşının eline vurur. Bu sayede kendinden sonraki oyuncu oyuna dahil olmuş olur. İlk 5 işaretlemeden sonra oyun öğretmen tarafından durdurulur ve sonuçlar kontrol edilerek takımlara puan verilir. Her doğru işaretleme için 1 puan verilirken yanlış işaretleme için puan verilmez. Puanlamamanın ardından oyun kaldığı yerden aynı şekilde kutu içerisindeki tüm yönergeler bitene kadar devam eder. Oyun sonunda kazanan takım ilan edilir ve alkışlanır.

Oyunun Görseli:



Birinci masada kullanılacak yönerge örnekleri:

- 1- Topraklarının büyük bölümü 35- 36° doğu meridyeni ile 39-40° kuzey paraleli arasında bulunan ilimiz hangisidir? (Yozgat)
- 2- Topraklarının büyük bölümü 42-43° doğu meridyeni ile 37-38° kuzey paraleli arasında bulunan ilimiz hangisidir? (Şırnak)
- 3- Topraklarının büyük bölümü 32-33° doğu meridyeni ile 38-39° kuzey paraleli arasında bulunan ilimiz hangisidir? (Konya)
- 4- Topraklarının büyük bölümü 29-30° doğu meridyeni ile 39-40° kuzey paraleli arasında bulunan ilimiz



Ünite: Yeryüzünde Yaşam

Kazanım: Konum ile ilgili kavramları kullanarak kıtaların, okyanusların ve ülkemizin konumunu tanımlar.

Kavram: Matematik konum- özel konum

Oyun No: 4

Oyunun Adı: İSTASYON

Oyunun Yeri: Okul Bahçesi

Oyunun Araç ve Gereci: Tebeşir, kâğıt, kalem, ayakkabı kutusu

Oyunun Süresi: Değişken

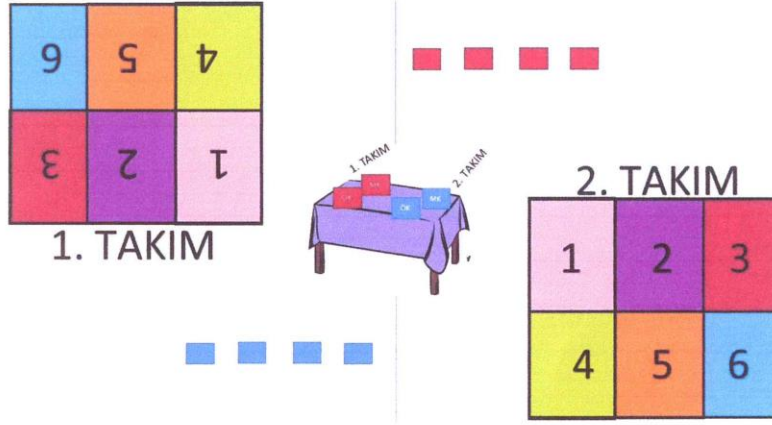
Oyunun Seviyesi: 6. Sınıf

Oyuncu Sayısı: Değişken

Oyunun Amacı ve Eğitsel Değeri: Matematik konum ve özel konum kavramını öğretmek.

Oyunun Açıklaması: Okul bahçesinin ortasına bir masa yerleştirilir. Sınıf iki takıma ayrılır. Takımları temsilen üzerinde matematik konum ve özel konum yazılı 2 adet kırmızı ve 2 adet mavi renkli ayakkabı kutusu yerleştirilir. Bahçenin çapraz köşelerine ise 6 adet istasyon oluşturacak şekilde ayakkabı kutusu yerleştirilir. Takımlar kendileri için belirlenen istasyonların olduğu köşelere göre belirli bir mesafede konumlandırılır. Öğrenciler istasyonları sırayla tamamlamak zorundadırlar. Öğretmen oyun başlamadan önce 6 istasyonun her birine içerisinde Türkiye'nin matematik ve özel konum ile ilgili cümlelerin yer aldığı kağıtlardan birer tane bırakır. Oyun öğretmenin komutu ile başlar. Oyuncular istasyona ulaşarak kâğıdı okur. Kâğıtta yazan bilgi matematik konum ile ilgiliyse kendi takım renginde matematik konum yazılı kutunun içerisine bırakır ve hızlıca diğer istasyona döner. Tüm istasyonlar tamamlandıncaya öğretmen tarafından takımların cevapları kontrol edilir. Doğru sayısı fazla olan takım 1 puan alırken doğru cevap sayısı rakip takımın altında bulunan takımdan 1 puan silinir. Döngü tüm öğrenciler bütün istasyonları tamamlayıncaya kadar devam eder. Oyun sonunda kazanan takım alkışlanır.

Oyunun Görseli:



İfadeler:

Matematik Konum:

- 1- Türkiye 36-42° kuzey paraleli ile 26-45° doğu meridyenleri arasında bulunur.
- 2- Türkiye kuzey yarım kürede yer alır.
- 3- Türkiye'nin doğusu ile batısı arasında 76 dakikalık zaman farkı bulunur.
- 4- Türkiye'nin kuzeyi ile güneyi arasındaki kuş uçuşu mesafe 666 kilometredir.
- 5- Türkiye'de dört mevsim belirgin olarak yaşanır.
- 6- Türkiye başlangıç meridyeninin doğusunda yer alır.

Özel Konum:

- 1- Türkiye Asya, Avrupa ve Afrika kıtalarının birbirine en yakın olduğu yerde yer alır.
- 2- Türkiye üç tarafı denizlerle çevrili bir yarımada ülkesidir.
- 3- Türkiye'nin ortalama yükseltisi 1132 metredir.
- 4- Türkiye'de deprem riski ve sıcak su kaynakları fazladır.
- 5- Türkiye İstanbul ve Çanakkale boğazına sahiptir.
- 6- Türkiye'de aynı anda farklı turizm etkinlikleri yapılabilir.

Ünite: Yeryüzünde Yaşam

Kazanım: Konum ile ilgili kavramları kullanarak kıtaların, okyanusların ve ülkemizin konumunu tanımlar.

Kavram: Paralel- Meridyen

Oyun No: 5

Oyunun Adı: KİMİM BEN?

Oyunun Yeri: Okul Bahçesi

Oyunun Araç ve Gereci: Yelek, Koordinasyon çemberi (tebeşir ile çizim de olabilir), kutu

Oyunun Süresi: Değişken

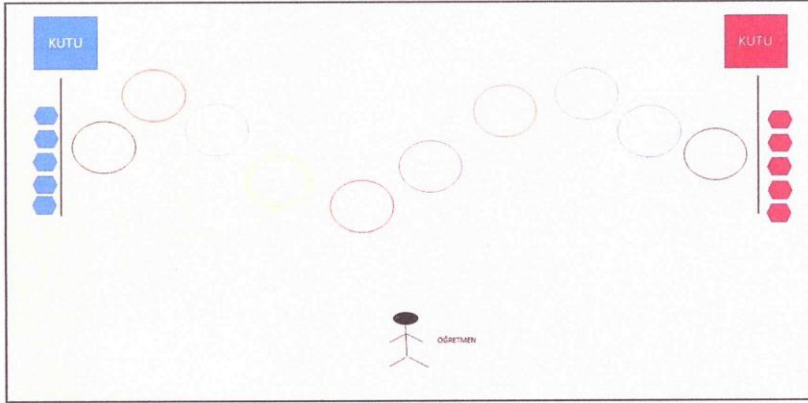
Oyunun Seviyesi: 6. Sınıf

Oyuncu Sayısı: Değişken

Oyunun Amacı ve Eğitsel Değeri: Paralel ve Meridyen kavramlarını öğretmek

Oyunun Açıklaması: Sınıf iki takıma ayrılır. Okul bahçesine koordinasyon çemberleri S şeklinde dizilir. Oyuncular başlangıç konumunda yanlarında bulunan kutunun içinden daha önceden hazırlanmış olan paralel veya meridyene ait bir özelliği içeren kâğıdı alarak çemberlerin üzerinde öğretmenin komutuyla birbirlerine doğru sıçrayarak yaklaşmaya çalışırlar. Karşılaştıkları yerde oyun öncesinde yapılan kura atışını kazanan takımın oyuncusu ilk soracak şekilde meridyen veya paralellerin bir özelliğinin yer aldığı kâğıdı okur ve kimim ben? diye sorar. Rakip takım oyuncusu yanlış cevap verirse çemberden çıkar ve kendi takımının en arkasına tekrar yarışmak üzere sıraya girer. Aynı takımdan diğer oyuncu kendi takımlarına ait olan başlangıç çizgisinden oyuna dâhil olur. Rakip takımın bulunduğu alana tüm çemberleri geçerek gelen oyuncu ve takımı oyunu kazanır.

Oyunun Görseli:



İfadeler:

Kolay	Orta	Zor
-------	------	-----

- 1- En büyüğü Ekvator'dur. (Paralel)
- 2- Toplam 180 tane dir. (Paralel)
- 3- Toplam 360 tane dir. (Meridyen)
- 4- Başlangıç noktası Greenwich'tir. (Meridyen)
- 5- Aralarında 4 dakikalık zaman farkı vardır. (Meridyen)
- 6- Aralarında 111 km'lik uzaklık vardır. (Paralel)
- 7- Doğu- batı yönünde uzanırlar. (Paralel)
- 8- Kuzey-güney yönünde uzanırlar. (Meridyen)
- 9- Boyları birbirine eşit değildir. (Paralel)
- 10- Boyları birbirine eşittir. (Meridyen)
- 11- Kutuplarda birleşirler. (Meridyen)
- 12- Ekvator'dan kutuplara doğru gidildikçe dereceleri büyür. (Paralel)

Ünite: Yeryüzünde Yaşam

Kazanım: Konum ile ilgili kavramları kullanarak kıtaların, okyanusların ve ülkemizin konumunu tanımlar.

Kavram: Yön

Oyun No: 6

Oyunun Adı: YOL VER DAĞLAR

Oyunun Yeri: Okul Bahçesi

Oyunun Araç ve Gereci: Dütük, tebeşir, yelek

Oyunun Süresi: Değişken

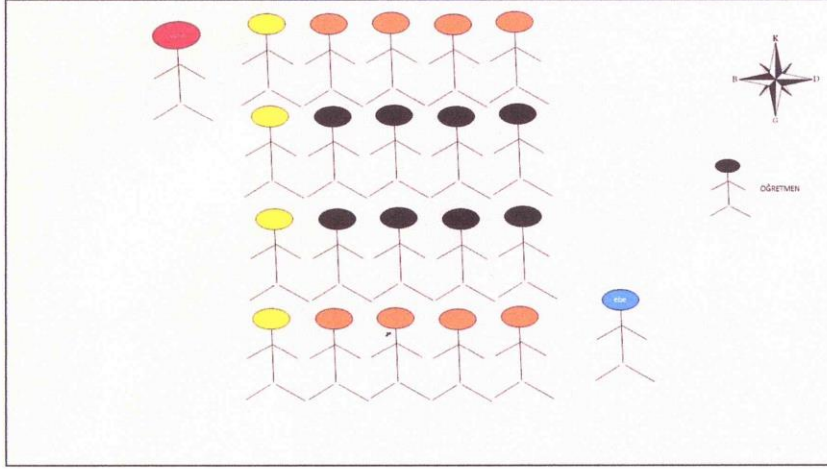
Oyunun Seviyesi: 6. Sınıf

Oyuncu Sayısı: Değişken

Oyunun Amacı ve Eğitsel Değeri: Yön kavramlarını öğretmek

Oyunun Açıklaması: Öğrenciler okul bahçesinde 3,4 ve 5 kişiden oluşan 4 grup halinde geniş kol aralığında arka arkaya sıraya geçirilir. Sıranın en solundaki 4 öğrenciye sarı yelek sıranın en önündeki ve en arkasındaki 4 öğrenciye ise turuncu yelek giydirilir. Sarı yelekli ve turuncu yelekli kollarını doğru batı yönünde sağ kollarını doğru yönünü gösterir şekilde açarlar. Parmak uçları birbirine değecek şekilde hizalanırlar. Dütükte birlikte tüm yelekli ve yeleksiz oyuncular aynı anda saat yönünde öğretmenin düdüğüyle birlikte güney, batı ve kuzey olmak üzere dönerler. Her düdükte dönme işlemi devam eder. Bu sırada ebe ve oyuncu oyuna çapraz köşelerden giriş yapar. Oyun öğretmenin başla komutu ile başlar. Oyuncu kaçır ebe kovalar. Kaçan oyuncu sadece koridorları kullanabilir. Önü kapalı ise geçemez. Yelekli ve yeleksiz sahadaki oyunculara temas yasaktır.

Oyunun Görseli:



Ünite: Yeryüzünde Yaşam

Kazanım: Türkiye'nin temel fiziki coğrafya özelliklerinden yer şekillerini, iklim özelliklerini ve bitki örtüsünü ilgili haritalar üzerinden inceler.

Oyun No: 7

Oyunun Adı: FARKI BUL

Oyunun Yeri: Okul Bahçesi

Oyunun Araç ve Gereci: 2 sandalye, 2 masa, tebeşir, zaman ölçer (saat, kronometre)

Oyunun Süresi: Değişken

Oyunun Seviyesi: 6. Sınıf

Oyuncu Sayısı: Değişken

Oyunun Amacı ve Eğitsel Değeri: Hava durumu ve hava olayı kavramlarını öğretmek

Oyunun Açıklaması: Sınıf iki gruba ayrılır. Bahçenin ortasına iki sandalye bu sandalyelere eşit mesafe uzaklıkta olacak şekilde iki masa yerleştirilir. Masaların birine hava durumu, diğerine ise hava olayı ismi verilir. Ortadaki her iki sandalyede ise hava durumu ve hava olayı ile ilgili sözel ifadeler bulunmalıdır. Öğrenci grupları belirli bir mesafede hazır beklerler ve öğretmenin komutu ile oyun başlar. Öğrenciler kendi grupları için belirlenen sandalyede yer alan kutunun içerisinde 1 adet ifade bulunan kâğıdı alırlar. Daha sonra hava durumu veya hava olayı isimli masaya kadar koşar ve kâğıtta yazılı olan ifadeyi okuyarak masalardan hangisi ile ilişkili ise o masada kendi takım rengi olan kutunun içerisine bırakır. Sonra öğrenci hızla grup arkadaşlarının olduğu alana yönelerek diğer arkadaşının eline vurur. Bu döngü tüm ifadeler bitene kadar devam eder. Oyun sonunda öğretmen eşliğinde her iki grubun üyeleri ile masalar dolaşılır ve hangi takımın kaç tane doğrusu olduğuna bakılır. Eğer doğru sayısında eşitlik olursa hangi takımın oyunu daha erken bitirdiğine bakılarak o grup kazanan olarak ilan edilir ve alkışlanır.

Oyunun Görseli:



İfadeler

- 1- Atmosferde gerçekleşen ve dar alanlarda kısa mesafede değişkenlik gösteren hava olaylarına denir. (**Hava Durumu**)
- 2- Havanın karlı, yağmurlu veya sisli olduğu hakkında bilgi verir. (**Hava Durumu**)
- 3- Evden dışarı çıkarken yanımıza şemsiye alıp almamıza karar verirken bize yardımcı olur. (**Hava Durumu**)
- 4- Galatasaray ve Fenerbahçe arasında yapılacak olan derbi sağanak yağmur nedeniyle başka bir tarihe ertelendi. (**Hava Durumu**)
- 5- Yoğun kar yağışı nedeniyle eğitim – öğretime üç gün ara verildi. (**Hava Durumu**)
- 6- Ardahan'da bir evin çatısına yıldırım düştü. (**Hava Olayı**)
- 7- Amerika'da, Katrina Kasırgası birçok can ve mal kaybına neden oldu. (**Hava Olayı**)
- 8- Açık deniz balıkçılığı yapan bir gemi mürettebatı gördüğü hortum karşısında dehşete kapıldı. (**Hava Olayı**)
- 9- Muğla'da etkili olan şiddetli rüzgâr birçok evin çatısının uçmasına neden oldu. (**Hava Olayı**)
- 10- Yaşam ve insan aktiviteleri üzerindeki etkisi göz önüne alınmak kaydıyla atmosferin kısa süreli belirli bir bölgedeki durumuna denir. (**Hava Olayı**)

Ünite: Yeryüzünde Yaşam

Kazanım: Türkiye'nin temel fiziki coğrafya özelliklerinden yer şekillerini, iklim özelliklerini ve bitki örtüsünü ilgili haritalar üzerinden inceler.

Oyun No: 8

Oyunun Adı: TÜRKİYE'NİN İKLİMİ

Oyunun Yeri: Okul Bahçesi

Oyunun Araç ve Gereci: Tebeşir, kâğıt, kalem, masa, 6 adet harita

Oyunun Süresi: Değişken

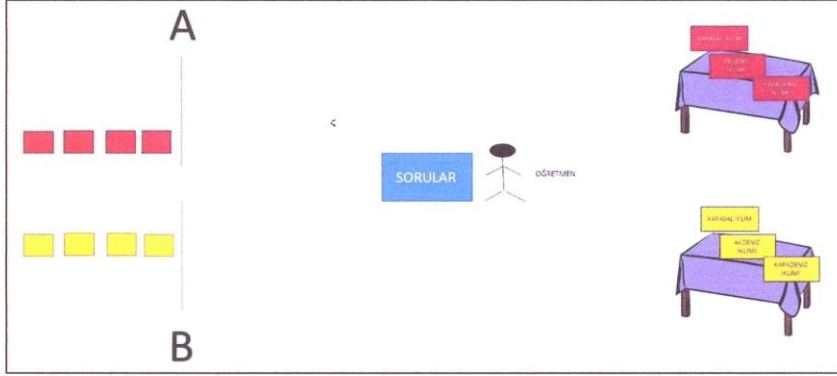
Oyunun Seviyesi: 6. Sınıf

Oyuncu Sayısı: Değişken

Oyunun Amacı ve Eğitsel Değeri: İklim kavramını öğretmek.

Oyunun Açıklaması: Sınıf iki gruba ayrılır. Öğretmen sahanın ortasına geçer karasal, akdeniz veya karadeniz ikliminin bir özelliğini söyler. Sahanın sonunda bu üç iklimin görüldüğü yerleri gösteren öğrenciler tarafından oyun öncesinde hazırlanmış olan haritalar bulunur. A ve B takımından birer öğrenci haritaların olduğu alana yönelir ve ilgili haritayı öğretmenin ve tüm sınıfın göreceği şekilde kaldırır. Haritaya ilk ulaşan ve doğru haritayı kaldıran öğrencinin takımına 1 puan yazılır. Öğretmen tüm sorularını sorunca oyun biter ve takım puanları hesaplanır en çok puan alan takım oyunu kazanır ve alkışlanır.

Oyunun Görseli:



Özellikler:

- 1- Yazlar sıcak ve kurak kışlar soğuk ve kar yağışlıdır. (**Karasal İklim**)
- 2- Yazlar sıcak ve kurak kışlar ılık ve yağışlıdır. (**Akdeniz İklimi**)
- 3- Her mevsim yağışlıdır. (**Karadeniz İklimi**)
- 4- Bitki örtüsü bozkırdır. (**Karasal İklim**)
- 5- Bitki örtüsü makidir. (**Akdeniz İklimi**)
- 6- Bitki örtüsü ormandır. (**Karadeniz İklimi**)
- 7- En fazla yağış ilkbahar mevsiminde görülür. (**Karasal İklim**)
- 8- En fazla yağış kış mevsiminde görülür. (**Akdeniz İklimi**)
- 9- En fazla yağış sonbahar mevsiminde görülür. (**Karadeniz İklimi**)
- 10- Bu iklim türünde buğday, arpa ve nohut üretimi fazladır. (**Karasal İklim**)
- 11- Bu iklim türünde pamuk, turunçgil ve zeytin üretimi fazladır. (**Akdeniz İklimi**)
- 12- Bu iklim türünde fındık, mısır ve çay üretimi fazladır. (**Karadeniz İklimi**)

EK 7. Öğrenci Günlüğü

ÖĞRENCİ GÜNLÜĞÜ

Öğrenci Kodu:	
Tarih:	
Oyun No:	
Oyun Adı:	
Öğretilecek Olan Kavram:	

EK 8. Arařtirmacı GnlĖ

ARAŐTIRMACI GNLĖ

Tarih:	
Oyun No:	
Oyun Adı:	
Ėretilecek Olan Kavram:	

EK 9. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu

YARI YAPILANDIRILMIŞ GÖRÜŞME FORMU

Sosyal Bilgiler Dersinde Oyunla Coğrafya Kavramlarının Öğretimi (Eylem Araştırması)
Görüşme Formu

Okulun Adı:	
Öğrenci Kodu:	
Cinsiyeti:	
Sınıfı:	
No:	

GÖRÜŞME SORULARI

- 1- Oyun ile öğretim yöntemini faydalı buldunuz mu? Nedenini açıkla mısınız?
- 2- Sosyal bilgiler öğretmeni olsaydınız siz de derslerinizde oyunları kullanır mıydınız? Nedenini açıkla mısınız?
- 3- Oyun ile coğrafya kavramlarının öğretimi sırasında oynanan oyunlarda ne tür zorluklarla karşılaştınız?
- 4- Sosyal bilgiler dersinde oyunla coğrafya kavramlarının öğretimi uygulamalarında neler öğrendiniz? Oyunlar özelinde açıkla mısınız?
 - 4.1. Farkı Farket:
 - 4.2. Bilirsen Adım At:
 - 4.3. Bil Bul Eğlen:
 - 4.4. İstasyon:
 - 4.5. Kimim Ben? :
 - 4.6. Yol Ver Dağlar:
 - 4.7. Farkı Bul:
 - 4.8. Türkiye'nin İklimi:

- 5- Oyunları oynamak size nasıl hissettirdi?
- 6- Önem sırasına göre beğendiğiniz ilk üç oyunu gerekçeleriyle yazınız?
- 7- Siz olsaydınız nasıl oyunlar oynatırdınız?
- 8- Siz sosyal bilgiler öğretmeni olsaydınız coğrafya kavramlarının öğretiminde oyun yerine ne tür bir etkinlik uygulardınız?

Yunus KOÇAK
Ahi Evran Üniversitesi
Yüksek Lisans Öğrencisi

EK 10. Bilirsen Adım At Oyunu Görselleri



EK 11. Farkı Fark Et Oyunu Görselleri



EK 12. Bil Bul Eğlen Oyunu Görselleri



EK 13. İstasyon Oyunu Görselleri



EK 14. Kimim Ben? Oyunu Grselleri



EK 15. Yol Ver Dağlar Oyunu Grselleri



EK 16. Farkı Bul Oyunu Grselleri



EK 17. Türkiye'nin İklimi Oyunu Görselleri



EK 18. Öğrenci Günlüğü Örneği

ÖĞRENCİ GÜNLÜĞÜ

Kod:	—
Tarih:	04.1.2021
Oyun No:	8
Oyun Adı:	Tunçiyenin iklimi
Öğretilecek Olan Kavram:	
<p>Bugün çok güzeldi çok eğlendim. Bayağı bir şey öğrendim iklimleri öğrendim. İklimler Akdeniz iklimi, Karadeniz iklimi ve Karasal iklim olmak üzere üçe ayrılır. Ve birbirlerinden karışık olarak örnek vereyim. Mesela Bitki örtüsü ormandır. Bitki örtüsü makidir. En yağışlı mevsim sonbahardır gibi ve benzeri gibi şeyler vardır. Çok güzel bir oyunda Yunus Hocayla çok eğlendim. Yunus hocaya yardımım dokunda oyunda iki masa vardı bu masalarda üçer tane kâğıt vardı. Bu kâğıtlarda Akdeniz ikliminin olduğu yer maviye boyalıdır. Karadeniz ikliminin olduğu yer siyaha boyalıydı ve son olarak Karasal iklimi ise kırmızıya boyalıydı. 1 tane sandalye vardı. Bu sandalyenin üzerinde bir kutu vardı bu kutunun içinde iklimlerin özellikleri vardı. Biz iki tane kutu vardı. Yunus hocanın işaretiyle çıkıyorduk. Hoca kâğıdı okuyordu zaman hemen masasına doğru koşuyorduk ve kâğıtları okuyor okumanın cevabı neyse gidip masadaki kâğıtlardan doğru olanı buldüyorduk. Son olarak oyun çok güzel bir oynamaya vaktim olduğu için bir daha oynamak istendim ben çok sevdim çok eğlendim.</p>	

EK 19. Arařtirmacı Gnlg rneđi

7. 12. 2023

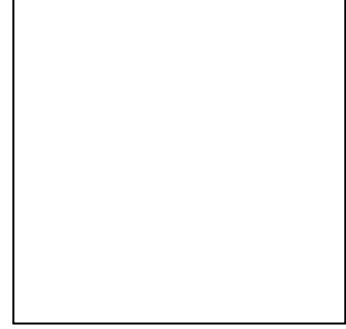
Buđın saat 17.00'de Borsa İstanbul Yatılı blge ortadokularına gittim. đrencilerin yatılı oldukları iin etüt saatlerinde salısmalarını yapmaya karar vermiřtik. Okul idaresine bilgi verdikten sonra 6/B sınıfına gectim. đrencilerle ve dersin đretmeni E. Kntl ile sabastıktan sonra kađınsonra buđın satle ilkin oyun ayarlayacađım dedim. đrencilerden K.7 "hoca nasıl bir ayarlayacađım" diye sordu. Oyun adını tahtaya yazarak buđın satle ayarlayacađım ilkin oyun adı Bilimsel Adım At oyun olarak dedim. Daha sonra oyunun kurallarını đrencilerle paylađtım. Sınıf iki takıma ayrılarak dedikten sonra sınıfta bir uđultu oldu. E. Kntl sınıfı uyararak satle satle satle Ardında oyunun diđer kurallarını okuttum. Daha sonra hadi bakalım ġimdi spor salonuna geyeyim dedim. E. Atik hoca (Beden Eđitimi đretmeni), E. Kntl hoca (Sosyal Bilgiler đretmeni), đrenciler ve ben hep birlikte spor salonuna gectik. Salonunda birisi kız ve birisi erkek đrenciler oldu. İki takım belirlendik. Kaptan belirlenmedi. Bazen tipler oldu. Dsindyim E.6 ve K.1 isimli đrenciler kaptan olarak itdiklerini dile getirdiler. Kimisinin bu durumu itirazı olmadıđı iin bu isimler kaptan olduk. Kaptan taraftında takımlar oluřtu. Oyun btni alındıktan sonra oyun isaretilerle bařladı. đrencilere cevaplı kavram kavram ile ilgili kaly, orta ve top

Olarak itiraz farklı seviyelerde katılmamıř olduđum ve cevaplı deđer veya yanlıř satle ifade edilebilecek cmlerini okudum. đrenciler komutu ile ellerinde D ve Y yanlıř kaptanı kaldırdılar. Cevaplı deđer bilen đrencilerle bir adım atmasını syleyin. Yine komutlarla cevaplı yanlıř olan đrenciler kendi takım sırasının en altına gecti. Oyun bu şekilde 5 ten bde devam etti. Oyun sonunda E.6, E.1, E.4, E.5 ve E.3 isimli đrenciler daha hareketlilikli. Oyun boyunca bu đrencilerin dikteatlerini ayara vermeleri iin srekli olarak dzel uyarı bde bulundu. K.1 isimli đrenciler Oyun boyunca sadece 2 adet deđer yanlıř verdi. E.1 ad deđer yanlıř veren ~~ve~~ đrenciler ise K.7 oldu. Oyun ikinci takım ortamında rekabetti. K.1 isimli đrencilerin kaptanlığından B takımı oyun btdi. (5-2). Oyun yaklařık 40 dk sndi. Oyunun 5 ten boyunca devam etmesinden dolayı đrenciler kendi takım ortadokularına yrtilen satle dikteatlice dinleyerek btni ifade eden kendilerine cktirti deđer yanlıř verdiler. Oyun sonunda takımlar belirlenir tebrik edip alkıřtılar.

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı, Soyadı : Yunus KOÇAK



Eğitim Durumu

Lisans: Karabük Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu (Hasan Doğan)- Spor Yöneticiliği Bölümü

Lisans : Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Sosyal Bilgiler Öğretmenliği

Ön Lisans: Anadolu Üniversitesi, Açıköğretim Fakültesi, Adalet Bölümü

Mesleki Deneyim

Özel Karabük Merkez Final Temel Lisesi (Karabük/Merkez) 2016-2018

Özel Safranbolu Final Akademi Anadolu Lisesi (Karabük/Safranbolu) 2019-2021

Özel Salih Aydın Bilgi Kişisel Gelişim Kursu (Karabük/Merkez) 2021-2022

Koyunlu Ortaokulu (Ardahan/Göle) 2022-(Halen)

Yayınlar: Koçak, Y. ve Demirbaş Öztürk, Ç. (2023). *Türkiye’de coğrafya öğretiminde oyun kullanımına yönelik bibliyografya*. [Özet]. V. Uluslararası Coğrafya Eğitimi Kongresi (UCEK), Antalya.

©2025-Yunus KOÇAK