

Uluslararası Ders Kitapları ve Eğitim Materyalleri Dergisi

Gamification in Social Studies Courses¹

Mert Mustafa Ak²

Cukurova University, Faculty of Education, Department of Turkish and Social Sciences Education

Şahin Oruç³

Yıldız Technical University, Faculty of Education, Department of Social Sciences Education

ABSTRACT

Research Article

In the transfer of information, concepts, skills and values in the content of social studies curricula, direct expression or indoctrination methods are often used. Considering the importance of enriching educational environments with different methods, techniques and materials, it is thought that gamification can be an alternative method in teaching these knowledge, concepts, skills and values included in the social studies curriculum. In the research, it is aimed to reveal the effect of gamification use in social studies education on students' motivation towards the course, their academic success and, permanence. In this direction, the subject of "Journey to History", which is in the "Culture and Heritage" learning area of the social studies lesson, was gamified by adhering to the gamification design principles. The research was carried out in a public secondary school located in Sarıçam district of Adana province in the 2021-2022 academic year. The sample of the research consists of 44 students in two branches, which were determined by random assignment from among the 5th grade branches. In the study, which was designed with a quasi-experimental design with pretest posttest control group, one of the quantitative research methods, the data were collected through the social studies course motivation scale and the academic achievement test developed by the researcher. SPSS package program was used in the analysis of the data. In the experimental process, which lasted for about 6 weeks, the lessons were carried out with the control group as prescribed by the current curriculum, while the experimental group was carried out with gamification applications. The data obtained as a result of the research show that gamification significantly increases the academic success, general motivation of students in social studies courses and the permanence.

Received: 02.05.2022

Revision received:
25.05.2022

Accepted: 29.05.2022

Published online:
29.05.2022

Key Words: Social studies, game, gamification

¹ This study was produced by the first author, under the supervision of the second author, from the master's thesis named "Gamification in Social Studies Lessons".

¹ Corresponding author:

Research Assistant

mertak213@gmail.com

Orcid: 0000-0002-5593-405X

²Associate Professor

sahinoruc44@hotmail.com

Orcid: 0000-0001-8666-3654

Sosyal Bilgiler Derslerinde Oyunlaştırma*

Mert Mustafa Ak¹

Çukurova Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü

Şahin Oruç²

Yıldız Teknik Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Sosyal Bilgiler Eğitimi Bölümü

ÖZ

Sosyal bilgiler öğretim programlarının içeriğindeki bilgiler, kavramlar, beceriler ve değerlerin aktarımında çoğu zaman düz anlatım veya telkin etme yöntemlerine başvurulmaktadır. Eğitim ortamlarını farklı yöntem, teknik ve materyallerle zenginleştirmenin önemi göz önüne alındığında, oyunlaştırmanın sosyal bilgiler öğretim programı içeriğinde yer alan bu bilgi, kavram, beceri ve değerlerin öğretiminde alternatif bir yaklaşım olabileceği düşünülmektedir. Araştırmada sosyal bilgiler eğitiminde oyunlaştırma kullanımının öğrencilerin derse yönelik motivasyonuna, akademik başarısına ve kalıcılığa etkisini ortaya koymak amaçlanmıştır. Bu doğrultuda sosyal bilgiler dersi “Kültür ve Miras” öğrenme alanında yer alan “Tarihe Yolculuk” konusu oyunlaştırma tasarım ilkelerine bağlı kalınarak oyunlaştırılmıştır. Araştırma 2021-2022 öğretim yılında Adana ili Sarıçam ilçesinde bulunan bir devlet ortaokulunda gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın örneklemini 5. sınıf şubeleri arasından seçkisiz atama yoluyla belirlenen iki şubedeki 44 öğrenci oluşturmaktadır. Nicel araştırma yöntemlerinden ön test son test kontrol gruplu yarı deneysel desen ile tasarlanan çalışmada veriler “Sosyal Bilgiler Dersi Motivasyon Ölçeği” ve araştırmacı tarafından geliştirilen akademik başarı testi aracılığıyla toplanmıştır. Verilerin analizinde SPSS paket programından yararlanılmıştır. Yaklaşık 6 hafta süren deneysel süreçte dersler kontrol grubu ile mevcut öğretim programının öngördüğü şekilde yürütülürken deney grubu ile oyunlaştırma uygulamalarıyla yürütülmüştür. Araştırma sonucunda elde edilen veriler, oyunlaştırmanın sosyal bilgiler derslerinde öğrencilerin akademik başarısını derse yönelik genel motivasyonunu ve öğrenmede kalıcılığı anlamlı ölçüde arttırdığını göstermektedir.

Araştırma Makalesi

Alınma Tarihi:
02.05.2022
Düzeltilmiş hali alınma tarihi: 25.05.2022
Kabul Edilme Tarihi:
29.05.2022
Çevrimiçi yayınlanma tarihi: 29.05.2022

Anahtar Kelimeler: Sosyal bilgiler, oyun, oyunlaştırma

*Bu çalışma 2. yazarın danışmanlığında 1. yazar tarafından “Sosyal Bilgiler Derslerinde Oyunlaştırma” isimli yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

¹ Sorumlu yazar iletişim bilgileri:
Araştırma Görevlisi
mertak213@gmail.com
Orcid: 0000-0002-5593-405X

² Doçent Dr.
sahinoruc44@hotmail.com
Orcid: 0000-0001-8666-3654

Giriş

Sosyal bilimler, geçmiş ve günümüz bağlamında insan ve toplum arasındaki bağı inceleyen disiplinler bütünü olarak tanımlanabilir. Sosyal bilgiler ise ilköğretim okullarının 4-5-6-7. sınıflarında bulunan bir ders veya öğretim programıdır. İkisi arasındaki ilişkiye bakıldığında sosyal bilgiler derslerinin, sosyal bilimlerin ürettiği bilgileri sadeleştirerek bilginin ilköğretim seviyesindeki öğrencilere uygun hale getirilmesinde katkısının olduğu sonucuna ulaşılmaktadır. Bu noktada da hedef kitlenin yani ilköğretim öğrencilerinin yaş, ilgi, hazırbulunuşluk ve motivasyon gibi özellikleri önem kazanmaktadır (Kabapınar, 2019).

Öte yandan öğrenme, açık bir bilinç ve planlanmış etkinlikler gerektiren aktif bir süreç olduğu için motivasyonla yakından ilgili bir kavramdır. Eğer motivasyonları yeterli düzeyde değilse sınıftaki en yetenekli öğrenciler dahi öğrenmede sorun yaşayabilirler. Bu nedenle eğitimcilerin, öğrencilere sınıfta aktif bir şekilde öğrendikleri, üretken oldukları ve etkinliklere katılma konusunda motivasyonlarının üst düzeyde olduğu bir öğretim programı sağlaması gerekmektedir (Stipek, 2002). Öğrencilerin birbirinden farklı ilgi ve ihtiyaçlarının bulunması ya da motivasyonlarını farklı şekillerde sağlayabilecekleri gibi noktalar göz önünde bulundurulduğunda, böyle bir öğretim programının içeriğinde farklı öğretim strateji, yöntem, teknik ve materyallerinin kullanımına yer verilmesi önem arz eder.

Sosyal bilgiler derslerinde de tıpkı diğer derslerde olduğu gibi sadece tek bir öğretim yöntem veya tekniğine bağlı kalınmamalı; derste öğretilmesi hedeflenen noktalarla örtüşecek birçok farklı yöntem ve teknik arasından en uygun olanları seçilmelidir (Çelikkaya, 2008; aktaran Çelikkaya ve Kuş, 2009). Başka bir deyişle öğretim, farklı öğrenci profillerine hitap edebilecek şekilde zenginleştirilmelidir. Sosyal bilgiler dersinin en önemli özelliklerinden birisi, etkili vatandaşlar yetiştirmek adına belki de hayat boyu kullanılacak çok geniş ve farklı disiplinler tarafından üretilen bilgileri tek bir potada eritip öğrencilere sunan bir çalışma alanı olmasıdır. Bu doğrultuda sosyal bilgiler dersi öğretim programlarının içeriği yoğun bilgi akışına dayalı olabilmektedir. Öğretmenlerin okullarda çoğu zaman kısıtlı bir zamana sahip olması ve bununla birlikte müfredatı yetiştirme kaygıları da düşünüldüğünde, sosyal bilgiler öğretim programlarının içeriğindeki bilgiler, kavramlar, beceriler ve değerlerin aktarımında çoğu zaman düz anlatım veya telkin etme yöntemlerine başvurulmaktadır. Oyunlaştırmanın sosyal bilgiler öğretim programı içeriğinde yer alan bu bilgi, kavram, beceri ve değerlerin öğretiminde alternatif bir yaklaşım olabileceği düşünülmektedir.

Öğretim ortamının zenginleştirilmesine katkı sağlayacak öğretim yaklaşımlarından biri olarak görebileceğimiz “oyunlaştırma” kavramı, özellikle geride bıraktığımız on yıllık sürecin başından itibaren üretim, finans, pazarlama gibi alanlarda kendini göstermiş ve popüleritesini günden güne artırmıştır. Belki de artan bu popülerite oyunlaştırmanın eğitim alanına da entegre edilebilecek bir yaklaşım olarak gündeme gelmesine zemin hazırlamıştır.

En kabul gören haliyle “oyun tasarlama ilkelerinin oyun dışı ortamlarda kullanılması” şeklinde tanımlanan oyunlaştırma, hedef kitlenin belli fiziksel ya da psikolojik amaçlara ulaşabilmesi adına onları motive etmeyi hedefleyen disiplinler arası bir yaklaşımdır. Bu amaçlar, belli uygulamalar aracılığıyla günlük bir görevi tamamlamak şeklinde olabileceği gibi özellikle eğitim bağlamında daha hızlı ve nitelikli öğrenmeyi sağlamak gibi amaçlar da olabilmektedir (Stieglitz, Lattemann, Robra-Bissantz, Zarnekow ve Brockmann, 2017). Oyunlaştırmanın sınıflarda öğretimin bir parçası haline getirilmesiyle, öğrenciler yeni yollarla öğrenme ve normal ders akışında sıkıcı buldukları görevleri dahi keyif alarak yerine getirmeleri için motive edilebilir (Hanus ve Fox, 2015).

Çalışmada da öğretimi çeşitlendirecek ve zenginleştirilecek alternatif yollardan biri olabilecek oyunlaştırmanın, sosyal bilgiler dersi konularının öğretimi üzerindeki etkisi incelenmeye çalışılmıştır. Eğitim alanında birçok farklı branşa ait konuların öğretiminde oyunlaştırma yaklaşımına başvurulmuş çalışmalara sıkça rastlanılsa da (Ulus, 2021; Yaşar, 2021;

Uyar, 2019; Tapan, 2021; Hanus ve Fox, 2015; Su ve Cheng, 2014; Buckley ve Doyle, 2016; Chapman ve Rich, 2018; Berkling ve Thomas, 2013; Gåsland, 2011; Goehle, 2013; Barata, Gama, Jorge ve Goncalves, 2013; McDaniel, Lindgren ve Friskics, 2012; Li, Dong, Untch ve Chasteen, 2013) sosyal bilgiler alanında oyunlaştırmayla ilgili yapılan uygulamalar yeterli düzeyde değildir. Buna rağmen sosyal bilgiler alanında oyunlaştırmayla ilgili yapılmış az sayıdaki çalışmada (Bayram ve Çalışkan, 2019; Yıldız, Topçu ve Kaymakçı, 2021; Öztürk ve Korkmaz, 2020) olumlu sonuçlara ulaşıldığı görülmektedir. Bu durum, bu çalışmanın yapılmasında önemli bir etken ve motivasyon kaynağı olarak görülmüştür.

Oyunlaştırma

Oyunlaştırma kavramı ilk olarak 2003 yılında Britanyalı oyun tasarımcısı Nick Pelling tarafından ortaya atılsa da bu kavram ancak 2010'lu yıllardan sonra günümüzde kullandığımız anlamıyla geniş çevreler tarafından kabul edilmiştir. Peki oyunlaştırma tam olarak nedir? Deterding, Dixon, Khaled ve Nacke (2011)'ye göre oyunlaştırma: "Oyun tasarım elementlerinin oyun olmayan ortamlarda kullanımıdır". Marczewski (2013)'ye göre oyunlaştırma: "Motivasyonu artırmak, ilgi çekmek ve davranışları etkilemek için gerçek hayat görevlerini oyun metaforlarına dönüştüren bir uygulamadır". Werbach & Hunter (2012) oyunlaştırma kavramını: "oyun elementleri ve oyun tasarım tekniklerinin oyun dışı içeriklerde kullanımı" şeklinde tanımlamaktadır. Zichermann & Cunningham (2011)'a göre ise oyunlaştırma: "Kullanıcıları çekmek ve problemleri çözmek için oyunsal düşünmenin ve oyun mekaniklerinin kullanılması sürecidir". Oyunlaştırmaya bu çerçeveden bakıldığında aynı anda hem güçlü hem de esnek bir yapıda olduğu görülebilir. Bu yapısı sayesinde oyunlaştırma, insanların motivasyonlarını artırarak herhangi bir problemin çözülmesi veya hedeflenen bir davranış değişikliği için kullanılabilir (Zichermann & Cunningham, 2011). Nitekim oyunlaştırmının yıllar içinde kullanım alanlarını genişlettiği söylenebilir. İlk olarak iş yerlerinde patronlar tarafından, işçilerin işe olan bağlılıklarını, motivasyonlarını ve dolayısı ile performanslarını arttırmak üzere kullanılmışsa da ilerleyen süreçte eğitim ortamlarında öğrencilerin derslere yönelik motivasyonlarını ve buna paralel olarak akademik başarılarını arttırmak üzere de yaygın olarak kullanılmaya başlamıştır.

Oyunlaştırmının temelleri, büyük oranda oyun tasarım teorisinin prensiplerine bağlıdır. Ancak, aralarında çok küçük bir bağlantı bulunsa dahi genel çerçevede oyunlaştırılmış bir sistem oluşturmak, bir oyun oluşturmaktan her zaman farklıdır. (Mora, Gonzalez ve Arnedo-Moreno, 2015). Werbach ve Hunter (2012) tarafından 6D olarak bilinen, oyunlaştırma için 6 farklı adımın sıralandığı bir oyunlaştırma tasarım sistemi geliştirilmiştir:

1. DEFINE business objectives (İş hedeflerini belirle)
2. DELINEATE target behaviors (Hedef davranışları betimle)
3. DESCRIBE your players (Oyuncularını tanımla)
4. DEVISE activity cycles (Faaliyet döngüsünü tasarla)
5. DON'T forget the fun! (Eğlenceyi unutma)
6. DEPLOY the appropriate tools (Uygun araçları yerleştir)

Etkili bir oyunlaştırma için hedefleri iyi anlamak kritik bir noktadır. Burada bahsedilen hedefler işçilerin üretimini arttırmak, müşterileri muhafaza etmek gibi daha özel performans hedefleridir. Eğitim-öğretim bağlamında düşünüldüğünde bu hedefler, öğretim programlarında her konu için belirlenen kazanımlar olmalıdır. Bu adımın atlanması durumunda muhtemelen başarısız bir oyunlaştırma girişimiyle karşı karşıya kalınır. Hedefler belirlendikten sonra oyunculardan istenen davranışlara ve bunların ölçülmesine odaklanılmalıdır. Hedef davranışlar özel ve somut olmalıdır. Bir sonraki adım oyuncuların tanımlanmasıdır. Oyuncuların motivasyonlarının nasıl sağlanacağına bilinmesi için onları tanımak önemlidir. Oyuncuların ne yaptığı, neden yaptığı ve sistemin buna nasıl yanıt verdiği konuları ise faaliyet döngüsünü ifade eder. Motivasyon, faaliyet ve geri bildirim unsurları kendi aralarında bir döngü oluşturur. Bütün

bu teknik konulara odaklanılmışken oyunların vazgeçilmezi olan eğlence unsuru, bir oyunlaştırma tasarımında göz ardı edilmemelidir. Son aşamada oluşturulan oyunlaştırma uygulanmalı ve eksikleri belirlenerek düzenlenmelidir (Werbach ve Hunter, 2012).

Araştırmanın Amacı

Çalışma kapsamında oyunlaştırma yaklaşımıyla öğretimin, sosyal bilgiler derslerini alan öğrencilerin derse yönelik motivasyonuna, akademik başarısına ve öğrenmenin kalıcılığına olan etkisini ortaya koymak amaçlanmaktadır. Bu temel hedef doğrultusunda aşağıdaki alt problemlere cevap aranmaktadır:

1. Deney ve kontrol grubunun sosyal bilgiler dersine ilişkin motivasyon ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
2. Deney ve kontrol grubunun akademik başarı ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
3. Deney grubunun akademik başarı son test ve kalıcılık testi puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?

Araştırmanın Önemi

Özellikle son 10 yıllık süreçte motivasyon artırma hususunda çok önemli görülen oyunlaştırma; finans, pazarlama, sağlık gibi birçok alanda uygulanmakla beraber eğitim alanında da yeni ve alternatif bir yaklaşım olarak karşımıza çıkmaktadır. Mevcut literatür incelendiğinde özellikle Türkçe eğitimi, bilgisayar eğitimi, fen eğitimi ve yabancı dil eğitimi gibi alanlarda, oyunlaştırmanın bir eğitim – öğretim yaklaşımı olarak kullanıldığı birçok çalışmaya rastlanılmaktadır. Fakat sosyal bilgiler eğitimi alanında oyunlaştırmanın kullanıldığı çalışmalar yeterli düzeyde değildir. Bu doğrultuda yapılacak bu çalışma, literatürdeki böyle bir boşluğu dolduracak nitelikte olacağından önem arz etmektedir. Ayrıca çalışmanın sosyal bilgiler dersleri için oyunlaştırmanın etkili bir yaklaşım olup olamayacağı konusunda tereddüt yaşayan alan eğitimcileri için bir referans kaynağı olabileceği düşünülmektedir.

Yöntem

Model

Oyunlaştırma yaklaşımıyla öğretimin, sosyal bilgiler derslerini alan öğrencilerin derse yönelik motivasyonlarına ve ders başarısına olan etkisini ortaya koymayı amaçlayan bu çalışma, nicel araştırma yöntemlerinden ön test-son test kontrol gruplu seçkisiz desen ile tasarlanmıştır. Bu desen, uygulanan ön test sayesinde seçkisiz atanan grupların denkliği konusunda araştırmacıya nitelikli bilgi verebilmesi ve her grubun kendi içindeki gelişimini ortaya koyabilmesi açısından avantajlı görülmektedir (Tuncer, 2020).

Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini 2021-2022 eğitim-öğretim yılında öğrenim gören tüm ortaokul 5. sınıf öğrencileri; örneklemini ise 2021-2022 eğitim-öğretim yılında Adana ili Sarıçam ilçesinde bulunan bir devlet ortaokulunda öğrenim gören 5. sınıf öğrencileri arasından seçkisiz atama yoluyla belirlenen iki şubedeki öğrenciler oluşturmaktadır. Pandemi koşullarının da etkisiyle iki grupta da sürecin tamamına katılamayan öğrenciler çalışmaya dâhil edilmemiş ve bu iki gruptaki toplam 44 öğrenci, araştırmanın örneklemini oluşturmuştur. Sosyoekonomik düzeyi düşük bir bölgeden rastgele olarak yapılan örneklem seçiminde öğrencilerin daha önce böyle bir uygulama sürecinde bulunmamış olmaları ve okulun fiziki şartlarının uygulamanın yapılabilmesi açısından yeterli düzeyde olması gibi hususlar göz önünde bulundurulmuştur. Örneklemeye ilişkin detaylı bilgiler Tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo 1. Örneklemeye ilişkin bilgiler

	Cinsiyet	N	%
Deney Grubu	Kız	14	64
	Erkek	8	36
	Toplam	22	100
Kontrol Grubu	Kız	9	41
	Erkek	13	59
	Toplam	22	100
Toplam		44	100

Tablo 1’de gösterildiği üzere deney grubunda araştırmaya dahil edilen 14 kız ve 8 erkek öğrenci, kontrol grubunda ise 9 kız ve 13 erkek öğrenci bulunmaktadır. Deney grubunun yüzde 64’ü kız, yüzde 36’sı erkek öğrencilerden oluşurken; kontrol grubunun yüzde 41’ini kız, yüzde 59’unu ise erkek öğrenciler oluşturmaktadır.

Veri Toplama Araçları

Çalışmada verilerin toplanması için “Sosyal Bilgiler Dersi Motivasyon Ölçeği”nden (Gömlüksiz ve Kan, 2012) yararlanılmıştır. Ölçeğin çalışmada kullanılabilmesi için gerekli izin ölçek sahibinden alınmıştır. Araştırmacı tarafından geliştirilen “Sosyal Bilgiler Dersi Tarihe Yolculuk Konusu Akademik Başarı Testi” ise araştırmadaki diğer veri toplama aracıdır. Veri toplama araçlarına ait detaylı bilgilere aşağıda yer verilmiştir.

Sosyal Bilgiler Dersi Motivasyon Ölçeği

Sosyal Bilgiler derslerinde oyunlaştırma kullanımının, öğrencilerin derse yönelik motivasyonlarına olan etkisini ortaya koymak amacıyla Gömlüksiz ve Kan (2012) tarafından geliştirilen “Sosyal Bilgiler Dersi Motivasyon Ölçeği” kullanılmıştır. Ölçek; beşli likert tipindedir ve 23 maddeden oluşmaktadır. “Tamamen katılıyorum=5”, “Katılıyorum=4”, “Kısmen katılıyorum=3”, “Katılmıyorum=2”, “Hiç katılmıyorum=1” şeklinde derecelendirilmiştir. Ölçeği geliştiren araştırmacılar tarafından, ölçeğin yapı geçerliliğini ortaya koymak amacıyla yapılan faktör analizi sonucunda “içsel motivasyon”, “önemseme” ve “dışsal motivasyon” olmak üzere 3 faktör boyutu bulunmuştur. Ölçeğin toplam Cronbach Alpha güvenirlik katsayısı .79 olarak hesaplanmıştır. Bu çalışmada Sosyal Bilgiler Dersi Motivasyon Ölçeği, ilköğretimin ikinci kademesinde bulunan 5. sınıf öğrencilerine uygulanmış ve ölçeğin 3 alt boyutuna ilişkin Cronbach Alpha güvenirlik katsayısı; içsel motivasyon alt boyutu için .54, önemseme alt boyutu için .51 ve dışsal motivasyon alt boyutu için .65 olarak hesaplanmıştır.

Sosyal Bilgiler Dersi Tarihe Yolculuk Konusu Akademik Başarı Testi

Çalışmada, deney-kontrol grubunun uygulama öncesi ve sonrası başarı durumlarını ortaya koyabilmek ve deney grubu ile gerçekleştirilen oyunlaştırma uygulamasının kalıcılığını belirlemek adına araştırmacı tarafından MEB sosyal bilgiler dersi öğretim programında 5. sınıf, 2. öğrenme alanı olan “Kültür ve Miras” öğrenme alanındaki “Tarihe Yolculuk” konusunu kapsayan, 20 maddelik bir akademik başarı testi hazırlanmıştır. Başarı testi, A-B-C-D şeklinde dört bölümden oluşmakta ve her bölüm beşer adet soru içermektedir. Bölümlerdeki soru tipleri sırasıyla; doğru-yanlış, boşluk doldurma, eşleştirme ve çoktan seçmeli olacak şekilde düzenlenmiştir. Testin hazırlanma sürecinde 2 alan uzmanı ve 1 ölçme-değerlendirme uzmanının görüşlerine başvurulmuştur; uzman görüşleri doğrultusunda öğrenci düzeyine uygun olması açısından 20 madde ile sınırlı tutulan başarı testi, öğretim aracının etkililiğini daha nitelikli bir şekilde ortaya koyacağı ve şans başarısını azaltacağı düşünülmüş farklı soru

tiplerinde oluşturulmuştur. Testteki maddelerin güçlük indeksi (p) ortalaması 0,48 olarak hesaplanmıştır. Bu durum, hazırlanan testin başarı testleri için istenilen ortalama güçlük düzeyinde olduğunu göstermektedir (Atılğan, 2019). Testin iç tutarlılık katsayısını hesaplamak için Kuder-Richardson 20 (KR-20) formülü uygulanmış ve KR 20 değeri 0,86 olarak hesaplanmıştır. Ayrıca son test uygulamasından 4 hafta sonra deney ve kontrol grubuna tekrar test uygulanmış; yapılan analiz sonucunda testin Pearson Momentler Çarpımı korelasyon katsayısı 0,83 olarak hesaplanmıştır. Bu durum, başarı testinin kararlılığının yüksek olduğunu göstermektedir.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Çalışmadan elde edilen verilerin analizi için SPSS 25 paket programı kullanılmıştır. İlk etapta deney ve kontrol grubundan elde edilen ön test, son test ve deney grubundan elde edilen tekrar test verilerine, parametrik veya nonparametrik ölçümlerden hangisinin yapılacağına karar verilmiştir. Bu doğrultuda verilerin normal dağılım gösterip göstermediğini ortaya koymak amacıyla Skewness (Çarpıklık) ve Kurtosis (Basıklık) değerlerine bakılmış ve verilerin normal dağılım gösterdiği belirlenmiştir. Verilerin homojenlik değerleri içinse Levene Testi yapılmış ve verilerin homojenliği ortaya konulmuştur. Normallik ve homojenlik koşulu sağlandığı için parametrik ölçümlerden Bağımsız Örneklem T Testi uygulanarak analizler yapılmıştır. Deney grubuna uygulanan akademik başarı son testi ile kalıcılık testi arasındaki korelasyonun belirlenmesi için Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon Katsayı Analizi yapılmıştır.

Bulgular

Araştırmanın Birinci Alt Problemine İlişkin Bulgular

Araştırmanın birinci alt problemi kapsamında deney ve kontrol grubunun sosyal bilgiler dersine ilişkin motivasyon ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farkın olup olmadığı incelenmiştir. Bu alt probleme ilişkin uygun analiz tekniğine karar verilebilmesi için verilerin normallik ve homojenliğine bakılmış; verilerin normalliklerine ilişkin Skewness ve Kurtosis değerlerine Tablo 2’de, homojenliğine ilişkin yapılan Levene’s test sonuçlarına ise Tablo 3’te yer verilmiştir.

Tablo 2. *Motivasyon ön test-son test verilerinin normal dağılım analizi sonuçları*

	N	\bar{X}	Ss	Skewness	Kurtosis
Ön test	44	3,13	,07	,04	-,53
Son test	44	4,13	,06	,00	-1,3

Tablo 2 incelendiğinde motivasyon ön test-son test verilerine ait Skewness ve Kurtosis değerlerinin -1,5 ile +1,5 arasında olduğu görülmektedir. Bu durum motivasyon ön test-son test verilerinin normal dağıldığını göstermektedir.

Tablo 3. *Motivasyon ön test-son test verilerinin Levene’s test sonuçları*

Motivasyon	Levene’s Test	
	F	P
Ön test	,811	,373
Son test	,112	,740

Tablo 3 incelendiğinde motivasyon verilerinin varyansının ön test için ($F=,811$), son test için ($F=,112$) olduğu ve verilerin homojenliğinin sağlandığı görülmektedir ($p>0,05$). Veriler normal dağılım gösterdiği ve homojen olduğu için parametrik testlerden bağımsız örneklem t testi yapılmasına karar verilmiştir. Deney ve kontrol gruplarının motivasyon ön test verilerini analiz etmek amacıyla yapılan bağımsız örneklem t testi sonuçlarına Tablo 4'te yer verilmiştir.

Tablo 4. *Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin motivasyon ön test ortalamaları bağımsız örneklem t testi sonuçları*

Boyut	Grup	N	\bar{X}	ss	sd	t	p
İçsel motivasyon	Deney	22	3,03	,78	42	-1,183	,243
	Kontrol	22	3,26	,48			
Önemseme	Deney	22	3,23	,63	42	-1,981	,054
	Kontrol	22	3,66	,78			
Dışsal motivasyon	Deney	22	2,86	,68	42	1,545	,130
	Kontrol	22	2,55	,64			
Genel motivasyon	Deney	22	3,05	,55	42	-1,055	,297
	Kontrol	22	3,21	,42			

Tablo 4'te yer alan, deney ve kontrol grubu motivasyon ön test verileri arasındaki anlamlılığın test edilmesi amacıyla yapılan bağımsız örneklem t testi sonuçlarına göre, öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersine yönelik motivasyon düzeyleri; içsel motivasyon ($t=-1,183$), önemseme ($t=-1,981$) ve dışsal motivasyon ($t=1,545$) boyutları için istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık göstermemektedir ($p>0,05$). Ayrıca ölçeğin geneli için de deney ve kontrol grubu öğrencilerinin sosyal bilgiler dersine yönelik motivasyon düzeyleri ($t=-1,055$), anlamlı bir şekilde farklılaşmamaktadır ($p>0,05$).

Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin motivasyon ön test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılığın olmadığı belirlenmesinin ardından motivasyon ön test-son test fark puanları hesaplanmış; fark puanları üzerinden yapılan bağımsız örneklem t testi sonuçlarına Tablo 5'te yer verilmiştir.

Tablo 5. *Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin motivasyon ön test-son test fark ortalamaları bağımsız örneklem t testi sonuçları*

Boyut	Grup	N	\bar{X}	ss	sd	t	p
İçsel motivasyon	Deney	22	1,51	,96	42	5,166	,000
	Kontrol	22	,36	,40			
Önemseme	Deney	22	1,36	,64	42	4,107	,000
	Kontrol	22	,55	,65			
Dışsal motivasyon	Deney	22	,53	1,1	42	-1,320	,194
	Kontrol	22	,93	,86			
Genel motivasyon	Deney	22	1,20	,67	42	3,589	,001
	Kontrol	22	,58	,46			

Tablo 5 incelendiğinde, deney ve kontrol grubu öğrencilerinin sosyal bilgiler dersine yönelik motivasyon düzeyleri; içsel motivasyon ($t=5,166$) ve önemseme ($t=4,107$) boyutları için deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterirken ($p<0,05$), dışsal motivasyon boyutu için ($t=-1,320$) deney ve kontrol grubu arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır ($p>0,05$). Ölçeğin tamamı için ise ($t=3,589$) deney grubu lehine anlamlı bir fark bulunduğu görülmektedir ($p<0,05$).

Araştırmanın İkinci Alt Problemine İlişkin Bulgular

Araştırmanın ikinci alt problemi kapsamında, deney ve kontrol grubunun akademik başarı ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farkın olup olmadığı incelenmiştir. Bu alt probleme ilişkin uygun analiz tekniğine karar verilebilmesi için öncelikle verilerin normalite değerlerine bakılmıştır. Verilerin normalliği için Skewness (Çarpıklık) ve Kurtosis (Basıklık) değerleri analiz edilmiş; analiz sonuçlarına Tablo 6’da yer verilmiştir.

Tablo 6. Akademik başarı ön test-son test verilerinin normal dağılım analizi sonuçları

	Grup	N	\bar{X}	Ss	Skewness	Kurtosis
Ön test	Deney	22	2,73	,42	,70	,79
	Kontrol	22	1,59	,43	1,2	,87
Son test	Deney	22	13,14	,89	-,13	-1,1
	Kontrol	22	6,50	,65	-1,0	,23

Tablo 6’da yer alan Skewness ve Kurtosis değerleri incelendiğinde, değerlerin -1,5 ile +1,5 arasında olduğu görülmektedir. Tabachnik ve Fidell (2013), bu değerlerin -1,5 ile +1,5 arasında olmasının verilerin normal dağılımını gösterdiğini belirtmiştir. Verilerin normal dağılım gösterdiğinin belirlenmesinin ardından homojenliğini ortaya koymak amacıyla ön test-son test puanlarının ortalaması alınarak Levene’s test yapılmış; sonuçlara Tablo 7’de yer verilmiştir.

Tablo 7. Ortalama başarı Levene’s test sonuçları

	Levene’s Test	
	F	P
Ortalama başarı	3,913	,054

Tablo 7 incelendiğinde akademik başarı verilerinin varyansının ($F=3,913$) homojen olduğu görülmektedir ($p>0,05$). Verilerin normalliği ve homojenliği sağlandığı için parametrik testlerin yapılmasına karar verilmiştir. Bu doğrultuda öncelikle deney ve kontrol grubunun akademik başarı ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını ortaya koymak için bağımsız örneklem t testi yapılmış ve sonuçlara Tablo 8’de yer verilmiştir.

Tablo 8. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin akademik başarı ön test puan ortalamaları bağımsız örneklem t testi sonuçları

	Grup	N	\bar{X}	ss	sd	t	p
Ön test	Deney	22	2,73	1,98	42	1,886	,066
	Kontrol	22	1,59	2,01			

Tablo 8 incelendiğinde, deney ve kontrol grubunun ön test puan ortalamalarının sırasıyla 2,73 ve 1,59 olarak bulunduğu görülmektedir. Yapılan bağımsız örneklem t testi

sonucunda deney ve kontrol grubunun akademik başarı ön test puanları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık bulunmamıştır ($t=1,886$, $p>0,05$). Deney ve kontrol grubunun akademik başarı ön test puanları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farkın olmadığı belirlenmesinin ardından akademik başarı ön test-son test fark ortalamalarına bakılmış; yapılan bağımsız örneklem t testi sonuçlarına Tablo 9’da yer verilmiştir.

Tablo 9. *Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin akademik başarı ön test-son test fark ortalamaları bağımsız örneklem t testi sonuçları*

	Grup	N	\bar{X}	ss	sd	t	p
Ön test-son test fark	Deney	22	10,41	3,81			
	Kontrol	22	4,91	3,49	42	4,991	,000

Tablo 9 incelendiğinde deney ve kontrol grubunun akademik başarı ön test-son test fark ortalamalarının sırasıyla 10,41 ve 4,91 olarak bulunduğu görülmektedir. Yapılan bağımsız örneklem t testi sonucunda bu iki grup arasında deney grubu lehine istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık bulunmuştur ($t=4,991$, $p<0,05$).

Araştırmanın Üçüncü Alt Problemine İlişkin Bulgular

Araştırmanın üçüncü alt problemi kapsamında deney grubu öğrencilerinin akademik başarı son test ve kalıcılık testi puanları arasında anlamlı bir ilişkinin olup olmadığı incelenmiştir. Bu alt probleme ilişkin uygun analiz tekniğine karar verebilmek amacıyla deney grubu akademik başarı son test ve kalıcılık testi verilerinin Skewness ve Kurtosis değerlerine bakılmış; sonuçlara Tablo 10’da yer verilmiştir.

Tablo 10. *Deney grubu akademik başarı son test ve kalıcılık testi verilerinin normal dağılım analizi sonuçları*

	N	\bar{X}	Ss	Skewness	Kurtosis
Son test	22	13,14	,89	-,13	-1,1
Kalıcılık testi	22	10,50	,66	,41	-,73

Tablo 10 incelendiğinde, deney grubu akademik başarı son test verilerinin Skewness ve Kurtosis değerlerinin sırasıyla -,13 ve -1,1; kalıcılık testi verilerinin Skewness ve Kurtosis değerlerinin ise sırasıyla ,41 ve -,73 olduğu görülmektedir. -1,5 ve +1,5 arasında yer alan bu değerler, verilerin normal dağılımını göstermektedir. Veriler normal dağılım gösterdiği için, deney grubu akademik başarı son test ve kalıcılık testi arasındaki ilişkiye Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon Katsayı Analizi ile bakılmış; analiz sonuçlarına Tablo 11’de yer verilmiştir.

Tablo 11. *Deney grubu akademik başarı son test ve kalıcılık testi arasındaki ilişki*

	Kalıcılık Testi
Son Test	,835

Tablo 11 incelendiğinde deney grubu öğrencilerinin akademik başarı son test ve kalıcılık testi puanları arasında yüksek düzeyde pozitif ve anlamlı bir ilişki ($r=,835$; $p<0,01$) olduğu görülmektedir.

Sonuç ve Tartışma

Araştırmanın birinci alt problemi kapsamında “Deney ve kontrol grubunun sosyal bilgiler dersine ilişkin motivasyon ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?” sorusunun cevabı aranmıştır. Motivasyon ölçeğinden elde edilen verilere göre deney ve kontrol grubu öğrencilerinin sosyal bilgiler dersine yönelik motivasyon düzeyleri; içsel motivasyon ve önemseme boyutları için deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterirken, dışsal motivasyon boyutu için deney ve kontrol grubu arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Ölçeğin tamamı için ise deney grubu lehine anlamlı bir fark bulunduğu görülmektedir. Buradan hareketle sosyal bilgiler dersindeki oyunlaştırma uygulamalarının, öğrencilerin derse yönelik motivasyonlarını büyük oranda artırdığı söylenebilir.

İlgili literatür incelendiğinde Ulus (2021) fen bilimleri eğitiminde, Yaşar (2021) çevrim içi ve yüz yüze kodlama eğitiminde, Uyar (2019) ise İngilizce eğitiminde oyunlaştırma uygulamalarının öğrencilerin derse yönelik motivasyonlarını artırdığı sonucuna ulaşırken; Tapan (2021) Türkçe eğitiminde, Taşkın (2020) ters yüz öğrenme ortamında, Ağaoğlu (2020) ise uzaktan İngilizce derslerinde oyunlaştırma uygulamalarının öğrencilerin motivasyon düzeylerine anlamlı bir etkisi olmadığı sonucuna ulaşmıştır. Öte yandan Cohen ve diğerleri (2007; aktaran Özcan, 2019) yaptıkları etki büyüklüğü sınıflandırmasında, oyunlaştırmanın öğrencilerin motivasyonlarına olan etkisinin pozitif yönde ve küçük düzeyde olduğunu belirtmiştir. Castro ve diğerleri (2018)’ne göre de oyunlaştırma dikkat, tepki zamanı ve kalıcılığı geliştiren bilişsel motivasyon; doğru bilgilerin iletilmesini sağlayan sosyal motivasyon, pozitif duygular ve davranışların açığa çıkmasını sağlayan duygusal motivasyon olmak üzere motivasyonun üç farklı yönünü etkilemektedir.

Lister (2015), oyunlaştırmanın öğrenci motivasyonuna etkisi konulu 19 çalışmayı incelediği literatür analizinde, 19 çalışmadan 12’sinde (Abramovich ve diğerleri, 2013; Barata ve diğerleri, 2013; Charles ve diğerleri, 2011; De-Marcos ve diğerleri, 2014; Dominguez ve diğerleri, 2013; Gåsland, 2011; Goehle, 2013; Li ve diğerleri, 2013; McDaniel ve diğerleri, 2012; Mekler ve diğerleri, 2013a; Mekler ve diğerleri, 2013b; O’Donovan ve diğerleri, 2013) oyunlaştırmanın öğrenci motivasyonunu olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşıldığını; sadece 2 çalışmada (Berkling ve Thomas, 2013; Hanus ve Fox, 2015) oyunlaştırmanın öğrenci motivasyonuna herhangi bir etkisinin olmadığı ya da olumsuz yönde bir etkisinin olduğunu belirtmiştir. Buna ek olarak bazı çalışmalar motivasyon açısından karma sonuçlar vermiştir (Dominguez ve diğerleri, 2013; Haaranen ve diğerleri, 2014; Meyer, 2008). Dominguez (2013), öğrencilerin %31’inin oyunlaştırılmış öğrenme ortamını motive edici bulduklarını ancak %62’sinin geleneksel öğrenme etkinliklerini daha motive edici bulduklarını belirtmiştir. Chapman ve Rich (2018)’e göre öğrencilerin büyük çoğunluğu eğitimde oyunlaştırma kullanımını, geleneksel yöntemlere göre çok daha motive edici bulmaktadır. Yıldız ve diğerleri (2021), oyunlaştırmanın sosyal bilgiler öğretmen adaylarının motivasyonunu anlamlı ölçüde artırdığını belirtmiştir. Bayram ve Çalışkan (2019) ise oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle işlenen sosyal bilgiler derslerinde, oyunlaştırmanın öğrencilerin derse yönelik motivasyonlarını artırdığı sonucuna ulaşmıştır.

Literatürdeki çalışmalar büyük oranda oyunlaştırmanın öğrencilerin motivasyonlarına yönelik olumlu etkisini ortaya koyarken, bu çalışmada da benzer bir sonuca ulaşılmıştır. Bu durum, oyunlaştırma uygulamalarının öğrenme ortamını daha eğlenceli hale getirerek öğrencilerin ilgisini çekmesiyle açıklanabilir. Nitekim Prensky (2001; aktaran Su ve Cheng, 2014) oyunların motive edici gücünün eğitimde yaşanan motivasyonel problemlerin çözümünde kullanılabileceğini belirtmiştir.

Araştırmanın ikinci alt problemi kapsamında “Deney ve kontrol grubunun akademik başarı ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?” sorusunun yanıtı aranmıştır. Akademik başarı testinden elde edilen verilere göre deney grubundaki öğrencilerin sosyal bilgiler dersi başarı düzeyleri, kontrol grubu öğrencilerinin sosyal bilgiler dersi başarı

düzeylerinden anlamlı ölçüde yüksek bulunmuştur. Bu doğrultuda sosyal bilgiler dersinde oyunlaştırma uygulamalarının öğrencilerin akademik başarısını anlamlı düzeyde artırdığı söylenebilir. İlgili literatür incelendiğinde; Tapan (2021), Çayır (2021) ve Ulu (2019) Türkçe eğitiminde, Ulus (2021) ve Karayılan Tunç (2019) fen bilimleri eğitiminde, Yaşar (2021) çevrim içi ve yüz yüze kodlama eğitiminde, Ağaoğlu (2020) ve Uyar (2019) İngilizce eğitiminde, Fidan (2019) ve Türkan (2019) bilişim teknolojileri eğitiminde, Karamert (2019) ise matematik eğitiminde oyunlaştırma uygulamalarının öğrencilerin akademik başarısını olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşmıştır. Su ve Cheng (2014)'e göre oyunlaştırma uygulamaları öğrencilerin akademik başarısını artırırken, Buckley ve Doyle (2016) da benzer bir sonuca ulaşarak oyunlaştırılmış çevrim içi öğrenme ortamının öğrencilerin akademik başarısını artırdığını belirtmiştir.

Öte yandan Taşkın (2020) oyunlaştırmanın ters yüz öğrenme ortamında öğrenim gören öğrencilerin akademik başarısına anlamlı bir etkisinin olmadığı sonucuna ulaşırken, Türkmen (2017) matematik eğitiminde oyunlaştırma uygulamalarının öğrencilerin akademik başarısını artırdığı fakat bu artışın anlamlı düzeyde olmadığı sonucuna ulaşmıştır. Ortaokul 5. sınıf öğrencileri ile sosyal bilgiler derslerinde yapılan iki çalışmada ise Yıldırım (2018) sosyal bilgiler eğitiminde oyunlaştırma uygulamalarının öğrencilerin akademik başarısına anlamlı bir etkisinin olmadığı sonucuna ulaşırken, Öztürk ve Korkmaz (2020) oyunlaştırma ile desteklenen sosyal bilgiler eğitiminin öğrencilerin akademik başarısını geleneksel yöntemlerin kullanıldığı sosyal bilgiler eğitimine oranla büyük ölçüde artırdığı sonucuna ulaşmıştır. Literatürdeki çalışmaların büyük bir çoğunluğunda oyunlaştırmanın öğrencilerin akademik başarısını artırdığı sonucuna ulaşıldığı görülürken, bu araştırma sonucunda elde edilen veriler de sosyal bilgiler derslerinde oyunlaştırma uygulamalarının, öğrencilerin akademik başarısını anlamlı düzeyde artırdığını göstermektedir. Literatür ile büyük oranda paralellik gösteren bu durum, oyunlaştırma uygulamalarının sınıf içinde sağladığı rekabet ortamının öğrencileri daha başarılı olmaya teşvik etmesi ile açıklanabilir. Nitekim Türkan (2019) da oyunlaştırmanın akademik başarıya olan olumlu etkisini, ders içerisindeki rekabet ve eğlence ortamının öğrencilerde kazanma isteği uyandırması ile ilişkilendirmiştir.

Araştırmanın üçüncü alt problemi kapsamında “Deney grubunun akademik başarı son test ve kalıcılık testi puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?” sorusunun yanıtı aranmıştır. Akademik başarı son test ve kalıcılık testinden elde edilen verilere göre deney grubu öğrencilerinin akademik başarı son test ve kalıcılık testi puanları arasında yüksek düzeyde pozitif ve anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Buradan hareketle sosyal bilgiler derslerinde oyunlaştırma uygulamalarının öğrenmede kalıcılığı sağladığı sonucuna ulaşılabilir. İlgili literatür incelendiğinde Yaşar (2021)'ın kodlama eğitiminde kalıcılığı sağlamada oyunlaştırılmış yüz yüze ve çevrim içi öğrenme ortamlarının etkili olduğu sonucuna ulaştığı görülürken, Ağaoğlu (2020)'nun ise uzaktan İngilizce derslerinde kalıcılığı sağlamada oyunlaştırma uygulamalarının etkili olduğu sonucuna ulaştığı görülmektedir. Karayılan Tunç (2019), fen bilgisi eğitiminde oyunlaştırmanın kalıcılığı sağladığını belirtmiştir. Castro, Sibo ve Ting (2018)'e göre oyunlaştırma yöntemiyle öğretim, kalıcılığı sağlamada oyunlaştırmanın kullanılmadığı geleneksel yöntemlere oranla üstün bir performans göstermektedir. Bolat, Şimşek ve Ülker (2017)'in öğretmen adaylarıyla yaptığı çalışmada öğretmen adayları, oyunlaştırma uygulamalarının öğrenmede kalıcılığı sağladığı görüşünü belirtmişlerdir. Yapıcı ve Karakoyun (2017)'un biyoloji öğretmen adaylarıyla yaptıkları çalışmada ise öğretmen adaylarının oyunlaştırma uygulamalarının kalıcılığı artırdığı görüşünde olduğu belirtilmiştir. Oyunlaştırmanın öğrenmenin kalıcılık süresi üzerinde anlamlı farklar oluşturduğu sonucuna ulaşan başka çalışmalar da (Chen ve diğerleri, 2016; Hamzah ve diğerleri, 2015; Siemens ve diğerleri, 2015; aktaran Cömert ve Akgün, 2021) bulunmaktadır. Bayram ve Çalışkan (2019) ise sosyal bilgiler eğitiminde oyunlaştırmanın, öğrenmede kalıcılığı sağlama noktasında etkili olduğunu belirtmişlerdir.

Bu çalışmadan elde edilen sonuçlar da ilgili literatürle paralellik göstermektedir. Bu anlamda, oyunlaştırma uygulamalarının sosyal bilgiler eğitiminde kalıcılığı sağlama noktasında olumlu bir etkisinin olduğu sonucuna ulaşılmaktadır. Bu durum, araştırmanın birinci alt problemi kapsamında motivasyonla ilgili ulaşılan sonuçlarla bağlantılı olarak, eğlence ve rekabet ortamının sağladığı içsel motivasyonun öğrenmede kalıcılığa da olumlu yansıdığı yorumuyla açıklanabilir.

Öneriler

Bu çalışmada sosyal bilgiler dersindeki oyunlaştırma uygulamalarının 5. sınıf öğrencilerinin derse yönelik motivasyonu, akademik başarıları ve öğrenmelerinin kalıcılığı üzerinde olumlu yönde bir etkisinin olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ancak çalışmadaki bu sonuçlar sadece “Kültür ve Miras” öğrenme alanı içinde yer alan “Tarihe Yolculuk” konusunu kapsamaktadır. Bu doğrultuda araştırmacılar sosyal bilgiler dersindeki diğer konuların öğretiminde de oyunlaştırmanın etkisini ortaya koymak üzere farklı konuların oyunlaştırıldığı uygulamalara yönelebilirler. Aynı şekilde sosyal bilgiler dersinin farklı sınıf seviyeleri için de oyunlaştırmanın temele alındığı çalışmaların yapılması bu yaklaşımın sosyal bilgiler dersinin tüm kademelerindeki işlerliğini ortaya koymasından faydalı olabilir. Bu çalışma kapsamında yapılan oyunlaştırma tasarımı için Powerpoint programından yararlanılmıştır. Powerpoint programı dışında sürecin hiçbir unsuru, uygulama yapılan okulun fiziki şartları göz önünde bulundurularak dijital araçlardan seçilmemiştir. İlgili literatür incelendiğinde oyunlaştırma ile yapılan çalışmaların büyük çoğunluğunda dijital araçlar veya Web 2.0 araçlarının ön plana çıktığı görülmektedir. Bu doğrultuda uygun fiziki şartları olan okullarda uygulanmak üzere Web 2.0 araçları veya farklı dijital araçlardan yararlanarak oyunlaştırma tasarımları yapıp sosyal bilgiler derslerinde etkililiği araştırılabilir.

Kaynakça

Ağaoğlu, A. (2020). Uzaktan eğitimde oyunlaştırma uygulamalarının üniversite öğrencilerinin İngilizce derslerindeki akademik başarı ve motivasyonlarına etkisi (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İnönü Üniversitesi, Malatya.

Barata, G., Gama, S., Jorge, J., & Gonçaves, D. (2013). Improving participation and learning with gamification. Proceedings of the First International Conference on gameful design, research, and applications, 10-17. doi:10.1145/2583008.2583010

Bayram, Y. T. ve Çalışkan, H. (2019). Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlikler: Bir Eylem Araştırması. *Journal of Individual Differences in Education*, 1(1), 30-49.

Berking, K., & Thomas, C. (2013). Gamification of a software engineering course and a detailed analysis of the factors that lead to its failure. Paper presented at the 2013 International Conference on Interactive Collaborative Learning, 525-530. doi:10.1109/ICL.2013.6644642

Bolat, Y. İ., Şimşek, Ö. ve Ülker, Ü. (2017). Oyunlaştırılmış çevrimiçi sınıf yanıtlama sisteminin akademik başarıya etkisi ve sisteme yönelik görüşler. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(4), 1741-1761.

Buckley, P., & Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. *Interactive learning environments, 24*(6), 1162-1175.

Castro, K. A. C., Sibó, Í. P. H., & Ting, I. H. (2018, August). Assessing gamification effects on e-learning platforms: An experimental case. In *International Workshop on learning technology for education in Cloud* (pp. 3-14). Springer, Cham.

Chapman, J. R., & Rich, P. J. (2018). Does educational gamification improve students' motivation? If so, which game elements work best?. *Journal of Education for Business, 93*(7), 315-322.

Cömert, Z. ve Akgün, E. (2021). Kitlesele Açık Çevrimiçi Derslerde (KAÇD) Oyunlaştırma. *Bilgi ve İletişim Teknolojileri Dergisi, 3*(2), 136-157.

Çelikkaya, T. ve Kuş, Z. (2009). Sosyal bilgiler dersinde öğretmenlerin kullandığı yöntemler. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 22*, 741-758.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, September). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (pp. 9-15).

Fidan, G. (2019). Beşinci sınıf bilişim teknolojileri ve yazılım dersi etik ve güvenlik ünitesinin ters-yüz öğrenme ve oyunlaştırma yaklaşımları ile öğretimi (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Balıkesir Üniversitesi, Balıkesir.

Gåslund, M. (2011). Game mechanic based e-learning. *Science And Technology, Master Thesis* (June 2011). Retrieved October 4, 2014 from <http://ntnu.divaportal.org/smash/get/diva2:441760/FULLTEXT01>.

Goehle, G. (2013). Gamification and web-based homework. *PRIMUS: Problems, Resources, and Issues in Mathematics Undergraduate Studies, 23*(3), 234-246. doi:10.1080/10511970.2012.736451

Gömlüksiz, M. N. ve Kan, A. Ü. (2012). Sosyal bilgiler dersi motivasyon ölçeğinin geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 22* (2) , 0-0.

Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education, 80*(Jan 2015), 152-161.

Kabapınar, Y. (2019). Kuramdan Uygulamaya Hayat Bilgisi ve Sosyal Bilgiler Öğretimi, Genişletilmiş 6. Baskı, Pegem Akademi, Ankara

Karamert, Ö. (2019). Oyunlaştırmanın 5. sınıf matematik dersindeki başarıya ve tutuma etkisi (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Düzce Üniversitesi, Düzce.

Karayılan Tunç, M. (2019). Oyunlaştırma unsurlarının fen başarısına ve kalıcılığına etkisi: bitki ve hayvanlarda üreme, büyüme ve gelişme' ünitesi (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Dicle Üniversitesi, Diyarbakır.

Korkmaz, Ö., & Öztürk, Ç. (2020). The effect of gamification activities on students' academic achievements in social studies course, attitudes towards the course and cooperative learning skills. *Participatory Educational Research*, 7(1), 1-15.

Li, C., Dong, Z., Untch, R. H., & Chasteen, M. (2013). Engaging computer science students through gamification in an online social network based collaborative learning environment. *International Journal of Information and Education Technology*, 3(1), 72-77. doi:10.7763/IJiet.2013.V3.237

https://www.lambton.on.ca/display_news.aspx?id=2147501461

Lister, M. (2015). Gamification: The effect on student motivation and performance at the post-secondary level. *Issues and Trends in Educational Technology*, 3(2), University of Arizona Libraries.

Marczewski, A. (2013). *Gamification: a simple introduction*. Andrzej Marczewski.

McDaniel, R., Lindgren, R., & Friskics, J. (2012). Using badges for shaping interactions in online learning environments. *Proceedings of the 2012 IEEE International Professional Communication Conference*, 55-76.

Özcan, Ş. (2019). Eğitimde oyunlaştırma üzerine yapılan araştırmalara ilişkin bir meta analiz çalışması (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Fırat Üniversitesi, Elazığ.

Stieglitz, S., Lattemann, C., Robra-Bissantz, S., Zarnekow, R., & Brockmann, T. (2017). *Gamification*. Berlin: Springer

Stipek, D. J. (2002). *Motivation to learn: From theory to Practice* (4th ed.). Boston: Allyn & Bacon.

Su, C. H., & Cheng, C. H. (2015). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268-286.

Tapan, M. (2021). Oyunlaştırma uygulamasının öğrencilerin Türkçe dersindeki akademik başarılarına ve ders motivasyonları ile öğretim materyaline ilişkin motivasyonlarına etkisi (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Bahçeşehir Üniversitesi, İstanbul.

Taşkın, N. (2020). Oyunlaştırmanın ters yüz öğrenme ortamında öğrenim gören öğrencilerin motivasyonuna, katılımına ve akademik başarısına etkisi (Yayımlanmamış doktora tezi). Gazi Üniversitesi, Ankara.

Türkan, A. (2019). Oyunlaştırma yönteminin ortaokul öğrencilerinin akademik başarı, motivasyon ve tutumlarına etkisi (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Atatürk Üniversitesi, Erzurum.

Türkmen, G. P. (2017). Oyunlaştırma yöntemiyle öğrenmenin öğrencilerin matematik başarılarına ve derse yönelik tutumlarına etkisi (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Erciyes Üniversitesi, Kayseri.

Ulu, A. (2019). Ortaokul 7. sınıflarda oyunlaştırma yöntemi ile kelime öğretimi (Örnekleme: Tabu) (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi, Ağrı.

Ulus, G. (2021). Madde ve değişim ünitesi için oyunlaştırma kullanımının öğrencilerin akademik başarı ve motivasyonlarına etkisi (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.

Uyar, G. (2019). Oyunlaştırmanın öğrencilerin kelime öğrenimi başarıları ve motivasyonuna etkisi (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Atatürk Üniversitesi, Erzurum.

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton digital press.

Yapıcı, İ. Ü. ve Karakoyun, F. (2017). Biyoloji öğretiminde oyunlaştırma: Kahoot uygulaması örneği. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 8(4), 396-414.

Yaşar, H. (2021). Çevrimiçi ve yüz yüze kodlama eğitiminde oyunlaştırma öğeleri kullanımının akademik başarı, motivasyon ve tutuma etkisi (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Sakarya Üniversitesi, Sakarya.

Yıldırım, D. (2018). Oyunlaştırmanın 5. sınıf öğrencilerinin sosyal bilgiler dersi öğrenme başarıları üzerindeki etkisinin oyunlaştırılmış testlerle sınanması (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Bahçeşehir Üniversitesi, İstanbul.

Yildiz, İ., Topçu, E., & Kaymakci, S. (2021). The effect of gamification on motivation in the education of pre-service social studies teachers. *Thinking Skills and Creativity*, 42, 100907.

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. " O'Reilly Media, Inc."