

Geliş Tarihi: 07/09/2021

Kabul Tarihi: 31/12/2022

Yayınlanma Tarihi: 31/12/2022

Bilgisayar Oyunlarının Temel Değerleri Kazandırma Üzerindeki Etkileri

Ayşe Elitok Kesici¹, Türkü Payza²

Elitok Kesici, A., & Payza, T. (2022). Bilgisayar oyunlarının temel değerleri kazandırma üzerindeki etkileri. *Asian Journal of Instruction*, 10(2), 41-56. Doi: 10.47215/aji.1205927

Öz

Bu araştırmanın amacı ortaokul 5. sınıf okuma becerileri derslerinde mevcut program yoluyla değerler eğitimi etkinlikleri yapılan kontrol grubu ve bilgisayar oyunları yoluyla değerler eğitimi etkinlikleri yapılan deney grubunun paylaşımcılık, empati, sabır, sorumluluk, yardımseverlik, saygı, çalışma ve hoşgörü değer edinimleri arasında anlamlı farklılık olup olmadığını ortaya koymaktır. Bu araştırma Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı resmi bir ortaokulda 2020-2021 yılında gerçekleştirilmiştir. Araştırma gönüllü 100 öğrenciye (50 deney ve 50 kontrol grubu) onaltı saatlik seçmeli okuma becerileri dersinde yarı deneysel bir çalışma olarak uygulanmıştır. Çalışmada gruplar bir deney ve bir kontrol grubu desenine göre oluşturulmuş, gerçek deneme modellerinden "Ön Test-Son Test Kontrol Gruplu Deneme Modeli" kullanılmıştır. Deney grubunda Word Wall Dijital Oyun uygulaması ile dersler işlenmiş, kontrol grubunda mevcut programa göre derslere devam edilmiştir. Veriler "Değerler Eğitimi Etkinlik Ölçeği" yoluyla toplanmıştır. Çalışmanın sonucunda öğrencilere çeşitli değerler kazandırmada bilgisayar destekli oyunun etkililiği ortaya konmuştur. Bu sonuç doğrultusunda öğrencilere değer edindirmede bilgisayar destekli oyunların kullanımı önerilebilir.

Anahtar kelimeler: Bilgisayar destekli oyunlar, değerler eğitimi, değer kazanımı

The Effect of Computer Games on Gaining Core Values

Abstract

The aim of this study is to determine if there is a significant difference between the values education of the control group, who had values education activities through the current education program in the secondary school 5th-grade reading skills lessons, and the experiment group, whose values education activities were carried out through computer games in terms of sharing, empathy, patience, responsibility, helpfulness, respect, diligence and tolerance. This research was carried out in an official secondary school affiliated to the Ministry of National Education in 2020-2021. The research was applied to 100 volunteer students (50 experimental and 50 control groups) as a quasi-experimental study in a sixteen-hour elective reading skills course. In the study, the groups were formed according to an experimental and a control group design, and the "Pre-Test-Post-Test Control Group Trial Model", one of the real experimental models, was used. In the experimental group, the lessons were taught with the Word Wall Digital Game application, and the lessons were continued according to the current program in the control group. The data were collected through the Values Education Efficiency Scale. As a result of the study, the effectiveness of computer-assisted games in gaining various values to students has been revealed. As a result of the study, the effectiveness of computer-assisted games in gaining various values to students has been revealed. In line with this result, the use of computer-assisted games can be recommended for students to gain value.

Keywords: Computer aided games, value acquisition, values education

¹ Doçent Dr., Oakland University, 0000-0002-9776-6680, elitokkesici@oakland.edu

² Türkçe Öğretmeni, Doktora Öğrencisi, Aydın Adnan Menderes Üniversitesi, 0000-0002-8338-2600, 1730901204@stu.adu.edu.tr

1. Giriş

Teknoloji alanındaki gelişmeler toplumsal yaşamdaki bütün sistemleri derinden etkilemektedir. Ekonomi, sağlık, hukuk ve eğitim sistemleri de bu gelişmelere göre yeniden şekillenmekte, dönüşüm ve değişim geçirmektedir. Günümüz gençlerinin ve çocuklarının teknolojiyi günlük yaşamlarında oldukça sık kullandıkları bilinen bir gerçektir. Yeni dijital nesil için bilgisayar oyunları günlük sosyal gerçekliğin bir parçası haline gelmiştir (Khanmurzina, Cherdymova, Guryanova, Toriia, Sukhodolova & Tararina, 2020). Günümüzde bilgisayar oyunlarının bütün dünya ülkelerinde yaygınlaşmış olduğu gözlemlenmektedir (ESA, 2021). Örneğin ABD`de bilgisayar ve video oyunları Amerikan kültürünün ayrılmaz bir parçasıdır. Amerikalıların dörtte üçünün evinde en az bir oyuncu vardır ve oyun satışları 2018 yılında 43 milyar dolarla rekor seviyeye ulaşmıştır (ESA, 2019). 2021 yılı içerisinde mobil, PC ve konsol platformlarının toplamı olarak 175 milyar dolarlık rekor bir büyüme rakamı ile oyun sektörü, diğer sektörlere kıyasla muazzam bir sıçrayışa imza atmıştır (Wijman, 2021).

Her alanda bu kadar yaygın etkisi olduğu bilinen teknolojinin eğitim ortamlarında da yaygın olarak kullanmanın gereği ortaya çıkmaktadır. Eğitim öğrencilerin öğrenirken aynı zamanda eğlenebileceği bir ortam halini almalıdır. Bilgisayar oyunlarına eğitsel özellikler kazandırılmalıdır. Eğitim teknolojisi öğretim ortamlarında etkin kullanılırsa bireylerin ve toplumların ihyacı gözetilerek eğitimde işlevsellik sağlanmış olunur. Bilgisayar oyunlarının eğitime entegre edilmesi öğrencinin motivasyonu üzerinde önemli ve olumlu etki yaratacak yollardan biridir (Tor & Irmak, 2022). Derste oyun tekniklerini kullanmak çocukların derste sıkılmalarını engeller. Eğitsel oyunlar öğrencilerin ilgisini çektiği ve bilgilerin kalıcılığını sağladığı gibi, yaratıcılık, hayal gücü, sentez gibi yeteneklerini de geliştirmesine yardımcı olur (Kaptan & Korkmaz, 1999). Bilgisayar oyunları, stratejik düşünme, hızlı ve doğru karar verme, problem çözme, teknoloji eğilimi ve teknolojiyi kullanma becerisini geliştirmektedir (Mutlu & Bozkurt, 2022).

Oyun çocukların vazgeçilmez eğlence kaynağıdır (Goffman, 2018). Bireyin bilinçli veya bilinçsiz kısıtlamalara kapılmadan düşünce süreçlerini yaşamasında önemli bir konuma sahiptir (Combs, 2000). Oyun sırasında çocuklar eğlenirken aynı zamanda öğrenirler. Böylece öğrencilerin derse karşı motivasyonları ve ilgileri artırılarak öğrenme sürecindeki deneyimleri de kalıcı ve sürdürülebilir hâle getirilebilecektir (Karamustafaoğlu & Kılıç, 2020). Oyun sayesinde öğrencilerin bilişsel, duyuşsal, sosyal ve psikomotor becerileri gelişir. Eğitsel oyunlar daha formal bir amaçla planlandıkları için bütün bu olumlu kazanımlar daha sistemli bir şekilde öğrencilere kazandırılır. Böylece öğrencilerde kasıtlı ve istendik davranış değişikliği meydana gelir. Özellikle eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerde neşe, heyecan ve mutluluk gibi duyguları yaşatması, duyuşsal alan kazanımlarına hizmet etmesi olumlu bir eğitsel etkiyi beraberinde getirir. Eğitsel oyunlar sayesinde öğrenciler aktiftir ve diğer arkadaşlarıyla iletişim halindedir. Karşılıklı iletişim kurma becerileri gelişerek, diğer insanlara saygı duyma ve hoşgörülü olma gibi pek çok değeri eğitsel oyunlar sayesinde kazanırlar. Oyunlar oyuncuya geribildirim verir bu sayede oyuncular yeni şeyler öğrenirler. Oyuncu galip gelirse egosunu tatmin eder. Oyunlarda oyuncular mücadele eder, yarışır ve rekabet ederler. Böylece oyuncular oyun sırasında heyecan yaşarlar. Oyunlar yaratıcılığı ve problem çözme yeteneğini geliştirir, sosyalleşmeyi sağlar. Eğitsel bilgisayar oyunlarının bir diğer avantajı ise özellikle 10 - 15 yaş grubundaki öğrencilerin bilişsel gelişimine uyum sağlayarak öğrencileri sıkmadan kısa sürede bilgiyi aktarabilmesidir. Çocuklar bilgisayar oyunlarından okulda öğrendiklerinden daha olumlu ve faydalı şeyler öğrenirler (Mayer, 2019). Siang & Rao (2003)`e göre bilgisayar oyunları tüm bilgisayar programları arasında en kısa öğrenme eğrisine sahip olan programlardır.

Eğitim sistemleri bireylerden, gruplardan, kimliklerden, kültürlerden, kurumlardan, söylemlerden, ağlardan, tarihlerden, ilişkilerden vb. oluşur (Schuelka & Engsig, 2022). Eğitim, insanın doğumundan ölümüne kadar süren ve yaşamımızın içinde yer alan sosyal bir süreçtir. Bu süreç, bireyin bilişsel, duyuşsal, davranışsal ve sosyal yeteneklerinin belirlenen hedefler doğrultusunda geliştirilmesi, kişiye yeni bilgiler, beceriler ve davranışlar kazandırılması için kontrollü bir çevreyi ve okul etkinliklerini içine alan çalışmalar bütünü olarak tanımlanabilmektedir (Akyüz, 2021: 2; Varış, 1978: 12). Teknoloji eğitim alanında yirminci yüzyılın son çeyreğinden itibaren daha sıkça kullanılmaya başlanmasına rağmen konu temelli derslerde kullanılan ve bilişsel özellikleri geliştirmedeki etkisi üzerinde durulan eğitsel oyunların duyuşsal alana ait özellikleri göz ardı edilmektedir. Günümüz eğitim sisteminin üzerinde durduğu yapılandırmacı eğitim anlayışı öğrencileri hem bilişsel hem de duyuşsal alanlarda bir bütün olarak geliştirmeyi amaçlamaktadır. Bu bağlamda eğitimde eğitsel oyunlara yer verilmesi duygusal deneyim kazanmaya da hizmet etmektedir.

Değerler eğitiminin tarihine bakıldığında ilk yıllardan itibaren geleneksel yollardan yararlanıldığı görülmektedir. Kirschenbaum (1995) değerler eğitimi çalışmalarını değerlendirmiş geleneksel yöntemleri uygulamaya devam ettikleri için eleştirmiştir. Oysa değerler eğitimi çağın gerektirdiği bir biçimde ilerletebilmek ve değerleri gelecek kuşaklara aktarabilmek için bilimsellikten faydalanılması gerekir. Yaşayan Değerler Eğitim Programı Türkiye Koordinatörü Özsoy (2007) değerlerin günümüze uyum sağlaması hususunu şu şekilde dile getiriyor. “Zihnimizin ekranında oluşturmuş olduğumuz değerlerle, benzediğimiz “hayali” dünyamızı yere indirebilmek ancak bu değerler içinde yaşadığın bugünün dünyasında yaşarken yaşamak, yaşatmak ve çevrenize yansıtmak rolü ile mümkündür.”. Bu bağlamda bilgisayar oyunları aracılığıyla değerlerin öğretilmesi iyi bir yol olacaktır.

Alanyazın incelendiğinde son yıllarda bilgisayar oyunlarının değerler eğitiminde kullanılmasına yönelik çalışmalar yapılmadığı, araştırmacıların bu alana yönelmediği görülmüştür. Bilgisayar oyunlarındaki etnik unsur ve kültürel öğelerin kullanımına ilişkin üç farklı çalışmaya rastlanmıştır. Bunlardan biri Balcı'ya (2019) aittir. Balcı, çalışmasında Türk yapımı oyunlardan Zula, Mount & Blade, Wolf Team ve Nusrat adlı oyunları ve bu oyunlardaki kültürel öğeleri kültür aktarımı içerisinde ele almıştır. Yine Sarpkaya Türk yapımı dokuz oyundaki Türk mitolojisine ait unsurları incelemiştir (Sarpkaya, 2020: 185-201). Kılıç (2021) ise Counter Strike, Age of Empires II, Need for Speed gibi oyunlardan hareketle çok oyunculu çevrimiçi oyunlar aracılığıyla sosyal gelişim alanlarını incelemiştir.

Alan yazındaki araştırmalar incelendiğinde duyuşsal alana yönelik eldeki araştırmada yer alan sekiz değere ilişkin bilgisayar oyunlarından yararlanan araştırmaya rastlanmamıştır. Toplumlarda genel kamı teknolojik gelişmelerin toplumsal değerleri ortadan kaldırdığı yönündedir. Bu araştırmayla bilgisayar oyunlarına yönelik bu önyargıların ortadan kaldırılmasına katkı yapma düşüncesi vardır.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı ortaokul 5. sınıf okuma becerileri derslerinde mevcut program yoluyla değerler eğitimi etkinlikleri yapılan kontrol grubu ve bilgisayar oyunları yoluyla değerler eğitimi etkinlikleri yapılan deney grubunun paylaşımcılık, empati, sabır, sorumluluk, yardımseverlik, saygı, çalışma ve hoşgörü değer edinimleri arasında anlamlı farklılık olup olmadığını ortaya koymaktır.

Araştırmanın temel problemi “Ortaokul 5. sınıf okuma becerileri dersinde mevcut program yoluyla değerler eğitimi etkinlikleri yapılan kontrol grubu ve bilgisayar oyunları yoluyla değerler eğitimi etkinlikleri yapılan deney grubunun değer edinimleri arasında anlamlı farklılık var

mıdır?” şeklinde ifade edilmiştir. Bu temel araştırma problemine aşağıdaki sorularla cevap aranmıştır:

1. Ortaokul 5.sınıf okuma becerileri dersinde, mevcut program yoluyla değerler eğitimi etkinlikleri yapılan kontrol grubu ile bilgisayar oyunları yoluyla değerler eğitimi etkinlikleri yapılan deney grubuna ait “paylaşıcılık” değerinin kazanılma düzeyi arasında anlamlı farklılık var mıdır?
2. Ortaokul 5.sınıf okuma becerileri dersinde, mevcut program yoluyla değerler eğitimi etkinlikleri yapılan kontrol grubu ile bilgisayar oyunları yoluyla değerler eğitimi etkinlikleri yapılan deney grubuna ait “empati” değerinin kazanılma düzeyi arasında anlamlı farklılık var mıdır?
3. Ortaokul 5.sınıf okuma becerileri dersinde, mevcut program yoluyla değerler eğitimi etkinlikleri yapılan kontrol grubu ile bilgisayar oyunları yoluyla değerler eğitimi etkinlikleri yapılan deney grubuna ait “sabır” değerinin kazanılma düzeyi arasında anlamlı farklılık var mıdır?
4. Ortaokul 5.sınıf okuma becerileri dersinde, mevcut program yoluyla değerler eğitimi etkinlikleri yapılan kontrol grubu ile bilgisayar oyunları yoluyla değerler eğitimi etkinlikleri yapılan deney grubuna ait “sorumluluk” değerinin kazanılma düzeyi arasında anlamlı farklılık var mıdır?
5. Ortaokul 5.sınıf okuma becerileri dersinde, mevcut program yoluyla değerler eğitimi etkinlikleri yapılan kontrol grubu ile bilgisayar oyunları yoluyla değerler eğitimi etkinlikleri yapılan deney grubuna ait “yardımseverlik” değerinin kazanılma düzeyi arasında anlamlı farklılık var mıdır?
6. Ortaokul 5.sınıf okuma becerileri dersinde, mevcut program yoluyla değerler eğitimi etkinlikleri yapılan kontrol grubu ile bilgisayar oyunları yoluyla değerler eğitimi etkinlikleri yapılan deney grubuna ait “saygı” değerinin kazanılma düzeyi arasında anlamlı farklılık var mıdır?
7. Ortaokul 5.sınıf okuma becerileri dersinde, mevcut program yoluyla değerler eğitimi etkinlikleri yapılan kontrol grubu ile bilgisayar oyunları yoluyla değerler eğitimi etkinlikleri yapılan deney grubuna ait “çalışkanlık” değerinin kazanılma düzeyi arasında anlamlı farklılık var mıdır?
8. Ortaokul 5.sınıf okuma becerileri dersinde, mevcut program yoluyla değerler eğitimi etkinlikleri yapılan kontrol grubu ile bilgisayar oyunları yoluyla değerler eğitimi etkinlikleri yapılan deney grubuna ait “hoşgörü” değerinin kazanılma düzeyi arasında anlamlı farklılık var mıdır?

2. Yöntem

2.1. Araştırma Modeli

Bu çalışma yarı deneysel bir çalışmadır. Çalışmada gruplar bir deney ve bir kontrol grubu desenine göre oluşturulmuş ve deneme modellerinden “Ön Test-Son Test Kontrol Gruplu Yarı Deneme Modeli” kullanılmıştır.

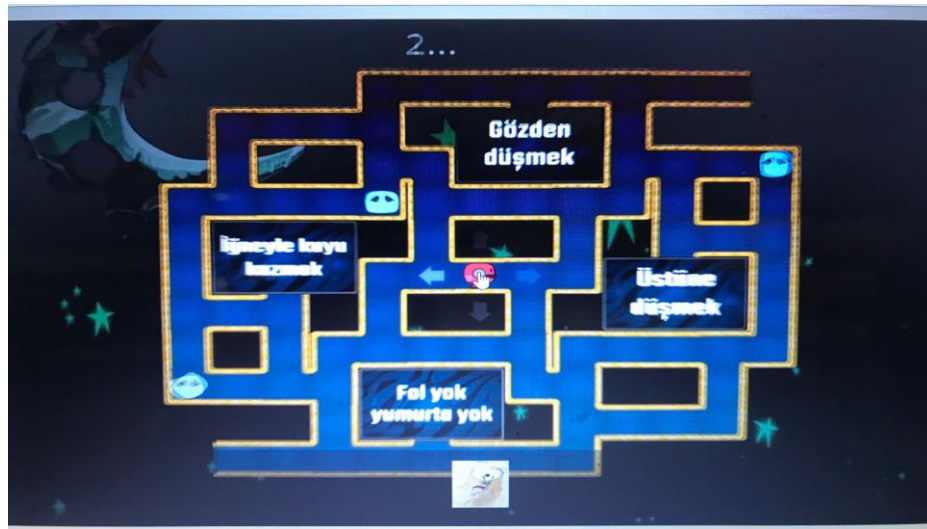
2.1.1. Araştırma Süreci

Word Wall programı tüm derslere ve tüm konu alanlarına yönelik oyunların bulunduğu aynı zamanda kişilerin ilgili konularda oyun hazırlamasına olanak tanıyan bir oyunlu öğretim programıdır. Bu programda kelime avı, bulmaca, uçak, uçurma ve pacman labirent oyunları konu alanıyla bütünleştirilmektedir. Araştırma sürecinde öğrencilere Word Wall oyun programı aracılığıyla deney grubunda sekiz temel değer kazandırılması amaçlanarak 16 ders saatini kapsayan sekiz haftalık bir çalışma gerçekleştirilmiştir. Oyuna internet sitesi aracılığıyla

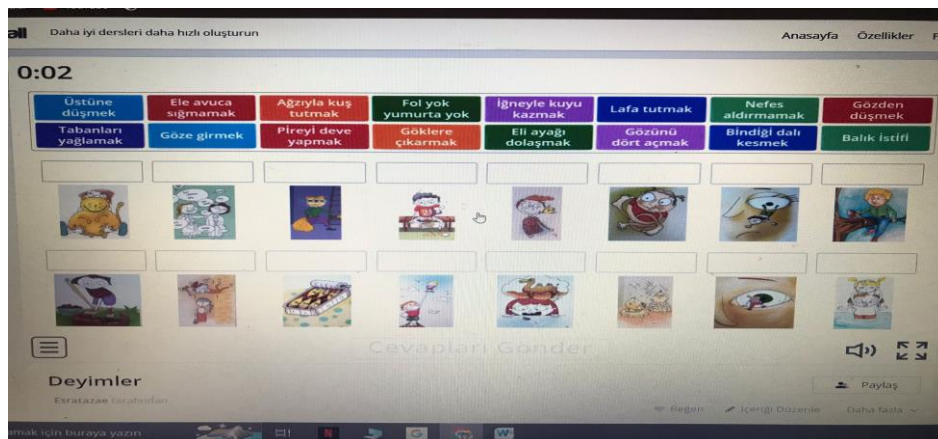
ulaşmaktadır. Kullanımı ise oldukça kolaydır. Yön tuşlarıyla kontrol sağladığı için her seviyeden öğrenciye uygundur.

Deyimler ve atasözleri kullanılarak öğrencilere sekiz değer kazandırılmaya çalışılmıştır. Her hafta bir temel değer farklı bir okuma metni üzerinden ilk hafta atasözü ve deyim çalışmaları, ikinci hafta söz sanatları, üçüncü hafta metin türleri, dördüncü hafta sözcükte anlam, beşinci hafta cümlede anlam, altıncı hafta parçada anlam, yedinci hafta noktalama işaretleri ve son hafta anlatım bozuklukları konuları metinlerle ilişkilendirilerek Wordwall Oyun Programı aracılığıyla işlenmiştir.

Bu oyuna <https://wordwall.net/tr/resource/4363072/atas%C3%B6zleri-ve-deyimler> adresinden ulaşılabilir. Şekil 1 ve Şekil 2`de Wordwall Oyun Programı`na ilişkin görseller yer almaktadır.



Şekil 1. Wordwall Programı Deyim Çalışması Labirent Oyunu



Şekil 2. Wordwall Programı Deyim Çalışması Görsel Okuma Oyunu

Ders Etkinlik Örneği: Ekranı çeşitli görseller yansıtılarak derse başlanır. Öğrencilere bu görsellerin çeşitli anlamlar içerdiği bu görseller yardımıyla kalıplaşmış söz ve söz öbeklerinin anlamını daha iyi kavrayarak konuşma diline entegre edebilecekleri bilgisi verilir. Öğrencilere deyimler ile ilgili bir oyun oynanacağı bilgisi verilerek oyunun kuralları anlatılır ve her sıranın bir grup oluşturması sağlanır. Öğrenciler arasından liste sırasına göre bir öğrenci çağırılarak derse

geçilir. Öğretmen rehberliğinde karışık halde verilen kelimelerden deyim ve atasözü bulma çalışması yapılır. Her öğrenci bireysel olarak verilen sürede yarışarak takımına puan kazandırmaktadır. Bireysel çalışma sürecinin bitişinde öğrencilerin kendi takım arkadaşlarıyla bir araya gelerek kendilerine verilen sayfadaki deyim ve atasözlerinden farklı ya da sorulacağını tahmin ettiklerini paylaşması için gereken süre verilmiştir. Takımlar oyun öncesinde rastlantısal olarak oluşturulmuştur. Öğrenciler oyun kurallarından haberdar edilmiştir. Oyuna başlamadan öğrencilere bireysel olarak deyim ve atasözleri sözlüğünden üstlerine düşen sayfaları incelemeleri için süre verilmiştir. Bu sürenin sonunda takımlar bir araya gelerek kendilerine zor, farklı gelen ya da sorulacağını tahmin ettikleri deyimleri anlatacaktır. Oyunun süresi 30 saniyedir. 30 saniye içinde yarışmacı karışık halde verilen deyimleri tahmin ederek akıllı tahta ekranında belirtmelidir. Bilen her öğrenci takımına 10 puan getirmektedir. Çalışmada öğrencilerin bireysel ve grup içinde çalışkanlık, sorumluluk, paylaşım, empati, sabır, yardımseverlik, hoşgörü ve saygı değerlerine ilişkin kazanımları edinmeleri bilgisayar oyunu ile sağlanmaya çalışılmıştır.

2.2. Çalışma Grubu

Çalışma grubunun belirlenebilmesi için amaçlı örnekleme yönteminden yararlanılmıştır. Bu örnekleme yönteminde esas olan, önceden belirlenmiş bir kısım ölçütleri karşılayan durumların çalışılmasıdır (Yıldırım & Şimşek, 2021). Bu araştırma salgın döneminde (covid-19) uzaktan eğitim yoluyla okuma becerileri dersini almakta olan 5.sınıf öğrencileri üzerinde yapılmıştır. Araştırmanın çalışma grubu 2020–2021 eğitim öğretim yılında Şanlıurfa İli'ndeki bir devlet okulunun 5. sınıfında öğrenim görmekte olan 100 öğrenciden oluşmaktadır. Çalışma grubunun özellikleri Tablo 1'de yer almaktadır:

Tablo 1. Çalışma Grubunun Özellikleri

Grup	Kız	Erkek	Toplam
Deney	27	23	50
Kontrol	29	21	50
Toplam	56	44	100

Tablo 1'de verilen bilgilere göre çalışma grubu toplamda 100 kişidir. Bu kişilerin 50 si deney (K=27, E=23) ve 50 si de kontrol (K=29, E=21) grubundan olmak üzere iki farklı 5. sınıf şubesi öğrencilerinden oluşmaktadır.

2.3. Veri Toplama Araçları

Araştırma kapsamında, araştırmanın başında ve sonunda kontrol ve deney gruplarındaki öğrencilerin değer edinimi farklılıklarını ölçmek amacıyla Balcı tarafından 2008 yılında geliştirilen Değerler Eğitimi Etkililiği Ölçeği kullanılmıştır. Ölçeğe ilişkin Cronbach alpha değeri 0,82 olarak belirtilmiştir. Bu değer ölçme aracının standartlaşmış geçerli ve güvenilir bir araç olduğunu kanıtlar.

2.4. Verilerin Analizi

Araştırmadan elde edilen nicel verilerin analizi, istatistik paket programı aracılığıyla yapılmıştır. Analizlerde betimsel istatistiklerle bağımsız ve bağımlı örneklem t Testi kullanılmıştır. Verilerin analizinde $p=0,05$ anlamlılık düzeyi dikkate alınmıştır.

2.5. Etik Kurul

Yapılan bu çalışmada “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi” kapsamında uyulması belirtilen tüm kurallara uyulmuştur. Bu çalışma için etik kurul izni Aydın

Adnan Menderes Üniversitesi Rektörlüğü Eğitim Araştırmaları Etik Kurulu'nun 02.04.2021 tarihli ve 1 numaralı kararı ile alınmıştır.

3. Bulgular

Bu bölümde araştırmanın amacına dayalı olarak her bir değer için veriler ayrı ayrı tablollaştırılarak sunulmuştur.

3.1. Paylaşıcılık Değeri

Paylaşıcılık değerine ilişkin bulgular Tablo 2 ve Tablo 3'te sunulmuştur.

Tablo 2. Deney ve Kontrol Grupları Paylaşıcılık Değeri Ön Test t Testi Sonuçları

Grup	N	X	Ss	T	P
Deney	50	65.17	12.64	1.06	0.96
Kontrol	50	59.86	20.89		

Tablo 2 incelendiğinde deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin paylaşıcılık değerine ilişkin ön test sonuçları arasında anlamlı farklılık ($p=0.96>.05$) bulunmadığı görülmektedir. İki grup deneysel çalışma öncesi paylaşıcılık değeri açısından benzerdir.

Tablo 3. Deney ve Kontrol Grupları Paylaşıcılık Değeri Son Test t Testi Sonuçları

Grup	N	X	Ss	T	P
Deney	50	84.28	8.66	10.37	0.03
Kontrol	50	59.98	15.76		

Tablo 3 incelendiğinde deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin paylaşıcılık değerine ilişkin son test puanlarında deney grubu lehine anlamlı bir farklılık ($p=0.03<.05$) olduğu görülmektedir.

3.2. Empati Değeri

Empati değerine ilişkin bulgular Tablo 4 ve Tablo 5'te sunulmuştur.

Tablo 4. Deney ve Kontrol Grupları Empati Değeri Ön Test t Testi Sonuçları

Grup	N	X	Ss	T	P
Deney	50	64.19	13.65	1.04	0.07
Kontrol	50	57.98	20.56		

Tablo 4 incelendiğinde deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin empati değerine ilişkin ön test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık ($p=0.07>.05$) bulunmamaktadır. İki grup deneysel çalışma öncesi empati değeri açısından benzerdir.

Tablo 5. Deney ve Kontrol Grupları Empati Değeri Son Test t Testi Sonuçları

Grup	N	X	Ss	T	P
Deney	50	93.27	6.98	9.78	0.04
Kontrol	50	59.72	15.77		

Tablo 5 incelendiğinde deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin empati değerine ilişkin son test puanları arasında deney grubu lehine anlamlı farklılık ($p=0.04<.05$) olduğu görülmektedir.

3.3. Sabır Değeri

Sabır değerine ilişkin bulgular Tablo 6 ve Tablo 7’de yer almaktadır.

Tablo 6. Deney ve Kontrol Grupları Sabır Değeri Ön Test t Testi Sonuçları

Grup	N	X	Ss	T	P
Deney	50	67.54	11.87	0.96	0.62
Kontrol	50	62.48	19.86		

Tablo 7 incelendiğinde deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin sabır değerine ilişkin ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık ($p=0.62>.05$) bulunmamaktadır. Deneysel çalışma öncesi öğrencilerin sabır değerine ilişkin özellikleri benzerlik göstermektedir.

Tablo 7. Deney ve Kontrol Grupları Sabır Değeri Son Test t Testi Sonuçları

Grup	N	X	Ss	T	P
Deney	50	91.17	7.01	7.98	0.03
Kontrol	50	64.87	15.35		

Tablo 7 incelendiğinde deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin sabır değerine ilişkin son test puanları arasında deney grubu lehine anlamlı farklılık ($p=0.03<.05$) olduğu görülmektedir.

3.4. Sorumluluk Değeri

Sorumluluk değerine ilişkin bulgular Tablo 8 ve Tablo 9’da yer almaktadır.

Tablo 8. Deney ve Kontrol Grupları Sorumluluk Değeri Ön Test t Testi Sonuçları

Grup	N	X	Ss	T	P
Deney	50	67.76	13.89	0.09	0.95
Kontrol	50	65.98	20.78		

Tablo 8 incelendiğinde deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin sorumluluk değerine ilişkin ön test puanları arasında anlamlı farklılık ($p=0.95>.05$) bulunmamıştır. Sorumluluk değeri incelendiğinde deneysel araştırma öncesi öğrencilerin bu değere ilişkin benzer nitelikler taşıdıkları görülmektedir.

Tablo 9. Deney ve Kontrol Grupları Sorumluluk Değeri Son Test t Testi Sonuçları

Grup	N	X	Ss	T	P
Deney	50	93.13	7.01	10.46	0.02
Kontrol	50	66.78	16.35		

Tablo 9 incelendiğinde deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin sorumluluk değerine ilişkin son test puanları arasında deney grubu lehine anlamlı farklılık ($p=0.02<.05$) olduğu görülmektedir.

3.5. Yardımseverlik Değeri

Yardımseverlik değerine ilişkin bulgular Tablo 10 ve Tablo 11’de yer almaktadır.

Tablo 10. Deney ve Kontrol Grupları Yardımseverlik Değeri Ön Test t Testi Sonuçları

Grup	N	X	Ss	T	P
Deney	50	63.27	11.98	0.81	0.06
Kontrol	50	56.78	19.11		

Tablo 10 incelendiğinde deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin yardımseverlik değerine ilişkin ön test puanları arasında anlamlı farklılık ($p=0.06>.05$) görülmemektedir. Bu bulgular ışığında öğrencilerin yardımseverlik değerine ilişkin deneysel çalışma öncesi benzer nitelikler taşıdıkları söylenebilir.

Tablo 11. Deney ve Kontrol Grupları Yardımseverlik Değeri Son Test t Testi Sonuçları

Grup	N	X	Ss	T	P
Deney	50	92.89	4.89	9.67	0.04
Kontrol	50	58.98	14.66		

Tablo 11 incelendiğinde deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin yardımseverlik değerine ilişkin son test puanları arasında deney grubu lehine anlamlı farklılık ($p=0.04<.05$) olduğu görülmektedir.

3.6. Saygı Değeri

Saygı değerine ilişkin bulgular Tablo 12 ve Tablo 13'te yer almaktadır.

Tablo 12. Deney ve Kontrol Grupları Saygı Değeri Ön Test t Testi Sonuçları

Grup	N	X	Ss	T	P
Deney	50	86.18	14.87	1.06	0.056
Kontrol	50	62.76	16.76		

Tablo 12 incelendiğinde deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin saygı değerine ilişkin ön test sonuçları arasında anlamlı farklılık ($p=0.056>.05$) bulunmamaktadır. Bu bulgular ışığında öğrencilerin saygı değerine ilişkin deneysel çalışma öncesi benzer nitelikler taşıdıkları söylenebilir.

Tablo 13. Deney ve Kontrol Grupları Saygı Değeri Son Test t Testi Sonuçları

Grup	N	X	Ss	T	P
Deney	50	90.23	8.01	10.39	0.04
Kontrol	50	67.14	14.35		

Tablo 13 incelendiğinde deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin saygı değerine ilişkin son test puanlarında deney grubu lehine anlamlı farklılık ($p=0.04<.05$) olduğu görülmektedir.

3.7. Çalışma Değeri

Çalışma değerine ilişkin bulgular Tablo 14 ve Tablo 15'te görülmektedir.

Tablo 14. Deney ve Kontrol Grupları Çalışma Değeri Ön Test t Testi Sonuçları

Grup	N	X	Ss	T	P
Deney	50	72.76	17.87	0.37	0.56
Kontrol	50	68.57	20.76		

Tablo 14 incelendiğinde öğrencilerin çalışma değerine ilişkin ön test sonuçları arasında anlamlı farklılık ($p=0.56>.05$) olmadığı görülmektedir. Deneysel araştırma öncesi gruplar çalışma değerine ilişkin benzer nitelikler taşımaktadır.

Tablo 15. Deney ve Kontrol Grupları Çalışma Değeri Son Test t Testi Sonuçları

Grup	N	X	Ss	T	P
Deney	50	90.98	9.01	3.56	0.04
Kontrol	50	69.23	16.35		

Tablo 15 incelendiğinde deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin çalışma değerine ilişkin son test sonuçları arasında deney grubu lehine anlamlı farklılık ($P=0.04<.05$) olduğu görülmektedir.

3.8. Hoşgörü Değeri

Hoşgörü değerine ilişkin bulgular Tablo 16 ve Tablo 17’de yer almaktadır.

Tablo 16. Deney ve Kontrol Grupları Hoşgörü Değeri Ön Test t Testi Sonuçları

Grup	N	X	Ss	T	P
Deney	50	58.18	11.87	0.46	0.76
Kontrol	50	56.76	20.76		

Tablo 16 incelendiğinde deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin hoşgörü değerine ilişkin ön test sonuçları arasında anlamlı farklılık ($p=0.76>.05$) bulunmamaktadır. Deneysel araştırma öncesi gruplar hoşgörü değerine ilişkin benzer nitelikler taşımaktadır.

Tablo 17. Deney ve Kontrol Grupları Hoşgörü Değeri Son Test t Testi Sonuçları

Grup	N	X	Ss	T	P
Deney	50	93.23	6.01	2.35	0.02
Kontrol	50	61.14	13.35		

Tablo 17 incelendiğinde deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin hoşgörü değerine ilişkin son test puanları arasında deney grubu lehine anlamlı farklılık ($P=0.02<.05$) olduğu görülmektedir.

4. Sonuç ve Tartışma

Çalışma sonunda deney ve kontrol grubu puanları karşılaştırıldığında sekiz ana değer kazanımında anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Öğrencilerin dijital oyunla sekiz temel değer olan paylaşım, saygı, sorumluluk, hoşgörü, çalışma, yardımseverlik, sabır ve empati değerlerini edinmelerinin mevcut programdan daha işlevsel olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerde süreç boyunca en çok gelişen değerlerin hatalara karşı hoşgörü ve saygı olduğunu söylemek mümkündür.

Alan yazın incelendiğinde Aktın, Karakaya, Türk ve Aslan’ın (2015) çalışmalarında benzer sonuçlar ortaya çıktığı görülmektedir. Araştırmacılar çalışmalarında bilgi ve iletişim teknolojisi

kültür aktarımı boyutunda deęerlendirerek çocukların kendi kültürleri ve farklı kültürlerle ait bir unsur öğrenmesinde kendi deneyimleri, bilgi iletişim teknolojisi ve kendi yakın çevresinin etkili olduęu sonucuna ulaşmışlardır. Bu araştırmada da öğrenciler oyun sırasında aktif oldukları için deneyimleyerek öğrenme gerçekleşmiştir. Böylece yaparak yaşayarak öğrenmenin kalıcılıęa etkisi bir kez daha kanıtlanmıştır.

Bu araştırma ile kazandırılan deęerlerin farklı çalışmalarda da öne çıktığı görülmektedir. 2020 yılına ait bir yapraklı çocuk takviminin adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik ve yardımseverlik kök deęerleri çerçevesinde incelendięi bir döküman analizi araştırmasında kök deęerlerin her birinin dikkate deęer şekilde vurgulandığı ve takvimin deęerler açısından zengin bir içerik sunduęu tespit edilmiştir (Çimen, Solmaz & Biricik, 2022). Eldeki araştırma sonuçları ile bu araştırma sonuçları deęer edinimini sağladıkları için benzer özellik taşımaktadırlar. Ayrıca bu araştırma deęer ediniminin çok farklı yollarla gerçekleştirilebileceğini göstermesi bakımından önemlidir. Kral Şakir çizgi filminin deęerler eğitimi açısından incelendięi bir araştırmada sıklıkla kazandırılmaya çalışılan kök deęerler; yardımseverlik, sorumluluk ve dürüstlük olarak tespit edilmiştir. Saygı, adalet, öz denetim, sabır, vatanseverlik, dostluk ve sevgi deęerleri ortalamanın altında kalmıştır (Ay & Yangil, 2021).

2019 Türkçe Öğretim Programı'nda belirtilen “adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik” adında on deęer açısından iki öykü kitabının incelendięi bir döküman analizi araştırmasında en çoktan en aza doęru sırasıyla sevgi, sorumluluk, saygı, vatanseverlik, sabır, öz denetim, dürüstlük, yardımseverlik, ve dostluk deęerlerine yer verilmiştir. Adalet deęerine ise hiç yer verilmedięi saptanmıştır (Türk, 2022). Eldeki araştırmada ise sabır, saygı, sevgi, sorumluluk ve yardımseverlik deęerlerinin yanı sıra hoşgörü, empati ve çalışma deęerine de yer verilmiştir. Türkçe öğretim programında yer alan bütün deęerlere bu araştırmada yer verilememesi araştırmanın sınırlılıęı olarak görülebilir.

Eęitsel bilgisayar oyunları ile ilgili yapılan çalışmalarda en çok matematik alanının tercih edildięi belirlenmiştir (Çolakoęlu & Korkusuz, 2022). Eęitsel bilgisayar oyunlarının Türkçe derslerinde kullanılması gelecekteki çalışmalara da örnek oluşturacaktır. Böylece Türkçe derslerinde hem deęerleri kazandırılmasında hem de dięer Türkçe kazanımlarının edinilmesinde eęitsel bilgisayar oyunlarından daha fazla yararlanılabilir.

Araştırma bulgularından yola çıkılarak şu öneriler yapılabilir:

- ✓ Bu araştırma 5. sınıf seçmeli okuma becerileri dersini temel almaktadır. Bu sebeple farklı kademe ve derslere ilişkin çalışmalar yine bu araştırmanın sonuçlarına dayalı olarak önerilebilir.
- ✓ Araştırma hoşgörü, sabır, çalışma, sorumluluk, paylaşım, empati, saygı ve yardımlaşma temel deęerlerine yöneliktir. Araştırmada dikkat çekilen deęerler dışındaki deęer edinimlerine yönelik farklı çalışmalar yapılabilir.
- ✓ Araştırma eęitsel oyunların etkililięi dijital oyun portalı Word Wall ile belirlenmeye çalışılmıştır. Bu sebeple farklı oyun portallarıyla benzer çalışmalar yapılabilir.
- ✓ Araştırmada yüz yüze eğitim ve dijital eğitim kıyaslaması yapılmamış dijital oyun yoluyla öğretim ve mevcut program üzerinden öğretim sanal dersler aracılıęıyla kıyaslanmıştır. Yüz yüze etkinlikler yoluyla yapılan benzer bir çalışma ile sınıf ikliminde dijital eğitimin etkisi ortaya konulabilir.
- ✓ Araştırmanın güncellięini ve güvenirlilięini sağlamak adına benzer çalışmalar farklı araştırmacılar tarafından belirli aralıklarla tekrarlanabilir.

Kaynakça

- Aktın, K., Karakaya, M., Türk, Z., & Aslan, Y. (2015). Okul öncesi dönemde farklı kültürlerin öğretimine yönelik uygulamalı bir çalışma. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 4, 258-277.
- Akyüz, Y. (2021). *Türk eğitim tarihi* (34. baskı). Ankara: PegemA.
- Ay, H., & Yangil, M. K. (2021). Kral Şakir çizgi filminin değerler eğitimi açısından incelenmesi. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 14(2), 45-60.
- Balcı, F. (2019). Dijital kültürde çocuk oyunları. İçinde M. Özdemir (Ed.), *Dijital kültür: Tradijital-medya-internet-edebiyat ve halkbilimi araştırmaları* (s. 269-284). Artvin:Anı SanatYayımları.
- Balcı, N. (2008). *İlköğretim 6. sınıf sosyal bilgiler dersinde değer eğitiminin etkililiği* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Combs, J. E. (2000). *Play world: The emergence of the new ludenic age*. Westport: Praeger Publishers.
- Çimen, B., Solmaz, N., & Biricik, D. R. (2022). Yapraklı çocuk takviminin değerler eğitimi ve on kök değer açısından incelenmesi. *Pesa Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(1), 1-16.
- Çolakoğlu, M., & Korkusuz, M. E. (2022, August). Türkiye’de eğitsel bilgisayar oyunları ile ilgili yapılan çalışmaların incelenmesi. *2nd International Conference on Educational Technology and Online Learning-ICETOL*, Ören, Burhaniye, Turkey.
- ESA [Entertainment Software Association]. (2019). *2019 Essential facts about the computer and video game industry*. Retrieved from: <https://www.theesa.com/resource/2019-essential-20facts-about-the-computerand-video-game-industry>
- ESA [Entertainment Software Association]. (2021). *2021 Essential facts about the video game*. Retrieved from: <https://www.theesa.com/resource/2021-essential-20facts-about-the-video-game-industry/>
- Goffman, E. (2018). *Karşılaşmalar: Etkileşim sosyolojisinde iki çalışma*. S. Çalcı (Çev.). Ankara: Heretik Yayınları.
- Kaptan, F., & Korkmaz, H. (1999). *İlköğretimde fen bilgisi öğretimi*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Karamustafaoğlu, O., & Kılıç, M. F. (2020). Eğitsel oyunlar üzerine yapılan ulusal bilimsel araştırmaların incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 40, 1-25. <https://doi.org/10.33418/ataunikkefd.730393>
- Khanmurzina, R.R., Cherdymova, E.I., Guryanova, T.Yu., Toria, R.A., Sukhodolova, E.M., & Tararina, L.I. (2020). Computer games influence on everyday social practices of students-gamers. *Contemporary Educational Technology*, 11(1), 11-23. <https://doi.org/10.30935/cet.641753>
- Kılıç, S. (2021). Geleneksel çocuk oyunlarından çok oyunculu çevrimiçi oyunlara: Sosyal gelişim alanları üzerine bir değerlendirme. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 14(33), 39-56. <https://doi.org/10.12981/mahder.853922>
- Kirschenbaum, H. (1995). *Enhance values and morality in schools and youth settings*. Massachusetts: Allyn & Bacon Company.

- Schuelka, M. J., & Engsig, T. T. (2022). On the question of educational purpose: complex educational systems analysis for inclusion. *International Journal of Inclusive Education*, 26(5), 448-465. <https://doi.org/10.1080/13603116.2019.1698062>
- Mayer, R.E. (2019). Computer games in education. *Annual Review of Psychology*, 70(1), 531-549. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010418-102744>
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z., & Razak-Özdinçler, A. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5(2), 227- 247.
- Mutlu Bozkurt, T., & Olcay, H. (2022). Farklı branş öğretmenlerinin dijital oyun oynamaya yönelik tutumu. *Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences*, 8(55), 966-973. <http://dx.doi.org/10.29228/JO SHAS.63875>
- Özsoy, S. (2007). Yaşayan değerler. *Çoluk Çocuk Dergisi*, 66, 27-40.
- Sarpkaya, S. (2020). Dijital oyun ve mitoloji: Dijital oyunlardaki Türk mitolojisi unsurları üzerine bir içerik analizi. İçinde İ. Gümüş (Ed.), *Mitoloji araştırmaları II* (s. 185-201). Çanakkale: Paradigma Akademi.
- Siang, A. C., & Rao, R. K. (2003). Theories of learning: A computer game perspective. *Proceedings of the IEEE Fifth International Symposium on Multimedia Software Engineering*, Taiwan:Taichung.
- Tor, H., & Irmak, T. Y. (2022). Dijital oyun fenomeninin sosyolojisi, *Sosyal Beşeri ve İdari Bilimler Dergisi*, 5(12), 1798-1817.
- Türk, E. (2022). Ahmet Büke'nin "Zeyno Kitapları" Adlı Çocuk Öyküleri Serisi Üzerinde Değerler Eğitimi İncelemesi. *Uluslararası Sosyal Bilimler Akademi Dergisi*, 4(8), 185-199. <http://dx.doi.org/10.47994/usbad.947299>
- Yalvaç Arıcı, H., & Budak, E. (2022). Değer merkezli okul kültürüne dair öğretmen görüşleri: İstanbul örneği. *Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 12(4) , 994-1009.
- Varış, F. (1978). *Eğitim bilimine giriş*. Ankara: A.Ü. Eğitim Fakültesi Yayınları.
- Wijman, T. (2021, July 15). *Global games market to generate \$175.8 billion in 2021; despite a slight decline, the market is on track to surpass \$200 billion in 2023* Newzoo. Retrieved from <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-to-generate-175-8-billion-in-2021-despite-a-slight-decline-the-market-is-on-track-to-surpass-200-billion-in-2023/>
- Yıldırım, A., & Şimşek, H.(2021). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (12. baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

Developments in the field of technology deeply affect all systems in social life. The economy, health, law, and education systems are also being reshaped and undergoing transformation and change according to these developments. It is a known fact that today's youth and children use technology quite frequently in their daily lives. For the new digital generation, computer games have become a part of daily social reality.

The need for use of technology, which is known to have such a widespread effect in every field, emerges in educational environments. Education should become an environment where students can have fun while learning. Educational features should be added to computer games. If educational technology is used effectively in teaching environments, functionality in education is provided by considering the needs of individuals and societies.

Integrating computer games into education is one of the ways that will have an important and positive effect on student motivation. Thanks to the game, students' cognitive, affective, social, and psychomotor skills develop. Since educational computer games are planned for a more formal purpose, all these positive achievements are given to students in a more systematic way. Thus, a deliberate and desired behavioral change occurs in students. In particular, educational computer games bring joy, excitement, and happiness in students, and serve for the acquisition of effective field, bringing a positive educational effect. Students are active and keep in touch with their friends thanks to educational computer games. By developing mutual communication skills, they gain many values such as respect and tolerance of other people through educational computer games.

When the studies in the literature were examined, no research could be found using computer games related to the eight values in the present study on the affective domain. The general opinion in societies is that technological developments eliminate social values. With this research, there is also the idea of contributing to the elimination of these prejudices toward computer games.

Purpose

The aim of this study is to determine if there is a significant difference between the values education of the control group, who had values education activities through the current education program in the secondary school 5th-grade reading skills lessons, and the experiment group, whose values education activities were carried out through computer games in terms of sharing, empathy, patience, responsibility, helpfulness, respect, diligence and tolerance.

In line with this basic purpose, answers to the following questions will be sought:

1. In this middle school 5th-grade reading skills course, there is a significant difference between the acquisition level of the "sharing" value of the control group, whose values education activities are carried out through the current program, and the experimental group, whose values education activities are carried out through computer games?
2. In this middle school 5th-grade reading skills course, there is a significant difference between the acquisition level of the "empathy" value of the control group, whose values education activities are carried out through the current program, and the experimental group, whose values education activities are carried out through computer games?
3. In this middle school 5th-grade reading skills course, there is a significant difference between the acquisition level of the "patience" value of the control group, whose values education activities are carried out through the current program, and the experimental group, whose values education activities are carried out through computer games?
4. In this middle school 5th-grade reading skills course, there is a significant difference between the acquisition level of the "responsibility" value of the control group, whose values education activities are carried out through the current program, and the experimental group, whose values education activities are carried out through computer games?
5. In this middle school 5th-grade reading skills course, there is a significant difference between the acquisition level of the "helpfulness" value of the control group, whose values education activities are carried out through the current program, and the

experimental group, whose values education activities are carried out through computer games?

6. In this middle school 5th-grade reading skills course, there is a significant difference between the acquisition level of the "respect" value of the control group, whose values education activities are carried out through the current program, and the experimental group, whose values education activities are carried out through computer games?
7. In this middle school 5th-grade reading skills course, there is a significant difference between the acquisition level of the "diligence" value of the control group, whose values education activities are carried out through the current program, and the experimental group, whose values education activities are carried out through computer games?
8. In this middle school 5th-grade reading skills course, there is a significant difference between the acquisition level of the "tolerance" value of the control group, whose values education activities are carried out through the current program, and the experimental group, whose values education activities are carried out through computer games?

Method

This quasi-experimental research was applied to 100 students (50 experimental and 50 control groups) attending the 5th grade online in a 16-hour elective reading skills course. In the experimental group, the lessons were taught with the Word Wall Digital Game application, and the lessons were continued in the control group according to the current program.

The data were collected through the "Values Education Efficiency Scale". The Cronbach alpha value for the scale was found to be 0.82. The analysis of the data obtained from the research was made through the statistical package program. After controlling the pre-test scores applied to the experimental group included in the research, the independent and dependent sample T-Test was used by calculating the arithmetic mean and standard deviation values from descriptive statistics techniques to determine whether there was a difference between the post-test scores.

Findings

When the quantitative data of the students in the experimental and control groups are examined, it is seen that while there is no significant difference between the pre-test results of sharing, empathy, patience, responsibility, helpfulness, respect, work and tolerance, there are significant differences in favor of the experimental group between the post-test results.

Discussion and Results

According to the results of the study, it has been revealed that the digital game software is more functional than the current program in acquiring the 8 basic values of sharing, respect, responsibility, tolerance, work, benevolence, patience and empathy with digital games.

Value acquisition cannot be independent of social culture. For this reason, Turkish proverbs and idioms were used in the present study while performing value acquisition. It is possible to say that using educational and entertaining ways in schools will have a positive and permanent effect on students.

As an outcome of the study, the effectiveness of computer-assisted games in gaining various values to students has been revealed. In line with this result, the use of computer-assisted games can be recommended for students to gain value. Based on all these, it is possible to say that the acquisition of value is shaped and systematized in the school where it is learned in the family, therefore it is possible to say that the schools' use of educational and entertaining ways in shaping

effect will have a positive and lasting effect for students. It is seen that computer games are associated with the opinions that students have a positive effect on academic achievement, as well as developing positive attitudes toward learning among students. These findings and opinions show parallelism with the present research results.

Etik Kurul

Yapılan bu çalışmada “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi” kapsamında uyulması belirtilen tüm kurallara uyulmuştur. Bu çalışma için etik kurul izni Aydın Adnan Menderes Üniversitesi Rektörlüğü Eğitim Araştırmaları Etik Kurulu'nun 02.04.2021 tarihli ve 1 numaralı kararı ile alınmıştır.