

## Sosyal Bilgiler Dersinde Eđıtsel Oyunlar Yoluyla Bazı K k Deđerlerin Kazandırılması: Bir Eylem Arařtırması

Sel uk ALTUNEL<sup>1</sup> ve Emine KARASU AVCI<sup>2</sup>

###  z

 đretmenler,  đrenme- đretme srecinde  đrencilerine  eřitli y ntem ve teknikleri kullanarak deđerleri aktarmaya  alıřlar. Bu y ntem ve tekniklerden birisi de eđıtsel oyunlardır. Arařtırmada, sosyal bilgiler dersinde eđıtsel oyunlar yoluyla  đrencilere  z denetim, dostluk, adalet ve sevgi k k deđerlerin kazandırılması hedeflenmiřtir. Arařtırmanın  alıřma grubunu, 2020-2021 eđitim- đretim yılı gz yarıyılında bir devlet ortaokulunun 7. sınıf  đrencileri oluřturmaktadır. Arařtırma nitel arařtırma modellerinden eylem arařtırmasıyla ger ekleřtirilmiřtir. Arařtırmada veriler;  n ve son algı metinleri, g zlem, video kayıtları,  đrenci gnlkleri,  đretmen gnlkleri ve odak grup g rřmeleri ile toplanmıřtır. Elde edilen veriler, i erik analiziyle  ozmlenmiřtir.  alıřmada eđıtsel oyun etkinlikleri sonrasında 7. sınıf  đrencilerinin  z denetim deđerleri hari  dostluk, adalet ve sevgi deđerlerini tanıdıkları ve bu deđerleri tanımlayabildikleri g rlmektedir. Ger ekleřtirilen eđıtsel oyun etkinlikleri ile  đrencilerin deđerleri daha iyi kavradıkları ve deđerlerle iliřkin algılarının geliřtiđi s ylenebilir. Buradan hareketle benzeri  alıřmaların farklı dersler ve sınıf dzeylerinde yapılması  nerilebilir.

*Anahtar Kelimeler:* Sosyal Bilgiler, K k Deđerler, Deđerler Eđıtimi

### Acquisition of the Some Original Values through Educational Games in Social Studies Course: An Action Research

#### Abstract

Teachers try to convey values to their students by using various methods and techniques in the learning-teaching process. One of these methods and techniques is educational games. In the research, it was aimed to provide students with the root values of self-control, friendship, justice and love through educational games in the social studies course. The study group of the research consists of 7th grade students of a public secondary school in the fall semester of the 2020-2021 academic year. The research was carried out with action research, one of the qualitative research models. Data were collected through pre- and post-perception texts, observations, video recordings, student diaries, teacher diaries, and focus group interviews, and analyzed using content analysis. In the research, it is seen that after the educational game activities, 7th grade students recognize the values of friendship, justice and love, except for the value of self-control, and can define these values. It can be said that with the educational game activities carried out, the students comprehend the values better and their perceptions about the values are improved. From this point of view, it can be suggested that similar studies be carried out at different courses and grade levels.

*Keywords:* Social Sciences, Original Values, Educational Games


#### Atıf İ in / Please Cite As:

Altunel, S. ve Karasu Avcı, E. (2024). Sosyal bilgiler dersinde eđıtsel oyunlar yoluyla bazı k k deđerlerin kazandırılması: Bir eylem arařtırması. *Manas Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, 13(3), 925-939. doi:10.33206/mjss.1241977

**Geliř Tarihi / Received Date:** 25.01.2023

**Kabul Tarihi / Accepted Date:** 26.01.2024

<sup>1</sup> Bilim Uzmanı - Milli Eđitim Bakanlıđı, selcukaltunel57@gmail.com,

 ORCID: 0000-0002-8536-5492

<sup>2</sup> Do . Dr. - Kastamonu niversitesi, Eđitim Fakltesi, eavci@kastamonu.edu.tr,

 ORCID: 0000-0002-3135-2557

## Giriş

Eğitim kavramı, kültürlenme ya da kültürel değerlerin bireylere aktarılması sürecidir (Sönmez, 2019, s. 5). Eğitim yoluyla bireylerin içinde yaşadıkları toplumun niteliklerine uygun davranışlar geliştirmeleri hedeflenir. Eğitim, bireylere bilgi ve beceri kazandırarak toplumsal sürekliliği sağlayacak değerlerin üretilmesini sağlar. Aynı zamanda eğitim bu değerlerin korunup kaybolmasını da engelleyerek eski ve yeni değerler arasında bir köprü görevi de üstlenir (Akdağ ve Taşkaya, 2018, s. 219).

Küreselleşen dünyada toplumlar artık sürekli bir gelişim ve değişim içerisindedirler. Toplumlarda meydana gelen bu değişim ve gelişim her zaman pozitif etkiler göstermemekte, bazen de toplumsal yapılara zarar verebilmektedir. Bir toplumun niteliklerini oluşturan ve toplumun kendisi tarafından ortaya koyulan değerler sosyal yapının ayakta kalmasını sağlamaktadır. Toplumların sosyo-kültürel özelliklerinin ve geleneklerinin sürdürülmesinde ve bu özelliklerin yeni kuşaklar tarafından anlaşılıp davranışa dönüştürülmesinde değerlerin çok önemli olduğu görülmektedir. Bu anlamda toplum tarafından beğenilen, önemli görülen, benimsenen ya da bireyi doğru olana yönelten, onaylanan davranış şekillerinin bireylere aktarılması toplumlar için bir ihtiyaç olarak görülmektedir.

Değer kavramı, bir toplumun çoğunluğu tarafından doğru olduğuna inanılan nitelikli davranış şekilleri olarak tanımlanabilir. Aynı zamanda değer, bireyler tarafından kabul edilen ve onları ortak hedefler doğrultusunda bir araya getiren ölçütler bütünüdür (Fichter, 2016, s. 177). Toplumsal normların korunması, toplumsal sürekliliğin sağlanması ve bireylerin sosyallik kazanmalarında yeni kuşaklara aktarılacak değerlerin önemli bir rolü bulunmaktadır. Bireylerin toplumsallaşması, toplumun kendisi tarafından oluşturulmuş olan değerler bütününe bireyler tarafından benimsemesi süreci olarak düşünülebilir. Bu anlamda değerler, bir bakıma toplumların bireyelerine ve yeni nesillere sunduğu yaptırımlar olarak düşünülebilir. Birtakım yaptırımlardan meydana gelen değerler ortamı, birey dünyaya geldiği andan itibaren vardır. Bu değerler en başta aile olmak üzere, okul ve çeşitli toplumsal kurumlar ile bireylere kazandırılır (Özkan, 2010, s. 1127).

Değerlerin aktarılmasında ve devamlılığının sağlanmasında eğitim-öğretim kurumları önemli görevler üstlenmektedir. Eğitim kurumlarının genel amaçları arasında adalet, temizlik, düzenli olma ve vatanseverlik gibi bazı değerler bulunmaktadır (Akbaş, 2008, s. 39). Ülkemizde Milli Eğitim Bakanlığı tarafından oluşturulmuş öğretim programları aracılığıyla değerler eğitimi verilmektedir. Bu kapsamda özellikle ilköğretim düzeyinde din kültürü ve ahlak bilgisi, hayat bilgisi ve sosyal bilgiler derslerinde değerler eğitiminin bir ayrıcalık kazandığı da görülmektedir (Aydın, 2010, s. 19).

Sosyal bilgiler dersi; bir toplumun üyesi halinde bulunan bireylerin içinde bulunduğu topluma faydalı, hak ve sorumluluklarının farkında iyi ve etkili vatandaş yetiştirmeyi hedefleyen bir eğitim alanıdır (Karasu Avcı, 2016, s. 37). Bu dersin temel amacı, karşılaştığı problemlere yönelik çözümler üretebilen ve benimsediği değerlere göre uygun kararlar alabilen vatandaşların yetiştirmesini sağlamaktır. İyi bir vatandaş olarak yetişmiş, tarihsel, kültürel ve toplumsal geleneklerini sürdürebilen ve toplumsal değerleri benimsemiş bireyler yetiştirmek sosyal bilgiler dersinin ulaşmayı hedeflediği başlıca amaçlardır (Baydar, 2009, s. 15). Sosyal bilgiler; içinde yaşadığımız döneme ait gerekli olan temel bilgilere, değerlere ve becerilere sahip, haklarının ve sorumluluklarının bilincinde etkili vatandaşların yetiştirilmesini hedefler (Kaymakçı, 2009). Bir başka deyişle sosyal bilgiler; demokrasiyi içselleştirmiş, güçlü bir karaktere sahip iyi vatandaşlar yetiştirmeyi gaye edinir (Moffatt, 1957, s. 20). Temelinde ulusal ve evrensel değerlerle donatılmış vatandaşlar yetiştirmeyi amaçlayan sosyal bilgiler dersinin değerler eğitimi için önemli bir yeri vardır (Kan, 2010, s. 142). Sosyal bilgiler dersi, farklı sosyal bilim disiplinlerinden beslendiği için ilköğretim düzeyindeki öğrencilere toplumsal değerleri aktaran ve topluma faydalı bireyler yetiştirmeyi hedefleyen bir eğitim alanıdır (Gömleksiz ve Cüro, 2011, s. 102). Tarih, coğrafya, vatandaşlık bilgisi gibi çeşitli disiplinleri içinde barındıran sosyal bilgiler, değerler eğitiminde en uygun derslerden bir tanesi olarak görülmektedir (Keskin, 2010, s. 72). Sosyal bilgiler dersinin iyi ve etkili vatandaş yetiştirme hedefi değerleri iyi benimsemiş bireylerin varlığı ile mümkün olacaktır. Bu bağlamda bu dersin hedeflerini gerçekleştirebilmesinin aynı zamanda iyi bir değerler eğitimi ile mümkün olduğu anlaşılmaktadır.

Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nın özel amaçlarında değerlere ilişkin "SBDÖP ile öğrencilerin; millî, manevî değerleri ile evrensel değerleri benimseyerek erdemli insan olmanın önemini ve yollarını bilmeleri amaçlanır." (Millî Eğitim Bakanlığı, 2018, s.7) ibaresine yer verilmektedir. Bu dersin öğretim programında da derse özgü on sekiz değer yer almaktadır (Özkan, 2010, s. 1128). Bununla birlikte ülkemizde zorunlu eğitim kapsamında değerlendirilen eğitim kademelerinde (ilkokul-ortaokul) yer alan derslerin öğretim programlarında "kök değerler" adı altında on değere yer verilmektedir. Bu değerler

“Adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik ve yardımseverlik” (MEB, 2018, s. 4) olarak sıralanmaktadır. Öğrenme ve öğretme süreci içerisinde bu değerlerin öğrencilere kazandırılması hedeflenmektedir (MEB, 2018). Öğrencilere değerlerin aktarımı bazı yöntem ve tekniklerle sağlanabilir. Eğitsel oyun bu tekniklerden birisidir.

Eğitsel oyun tekniđi, birçok dersin öğretiminde kullanılmaktadır. Sosyal bilgiler dersi de bu derslerden bir tanesidir. Eğitsel oyun, öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesi ve tekrar edilmesini sağlayan teknik olarak tanımlanabilir (Demirel, 1993, s. 56). Eğitsel oyunlar öğrencilerin derse olan motivasyonlarının arttırılmasında ve zihinsel becerilerinin harekete geçirilmesinde de önemli bir yer tutar (Karadeniz & Er, 2021). Bu teknik ilköğretim düzeyindeki çocuklar için oldukça önemlidir. Bu çalışmada, sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunlar kullanılarak “kök değerlerin” aktarılması amaçlanmaktadır. Bu doğrultuda eğitsel oyun, değerler eğitimi ve sosyal bilgiler kavramları ile ilgili olarak alan yazın çalışmaları taranarak bir literatür incelemesi yapılmıştır. Buna göre literatürde bazı çalışmalara (Çengel 2019; Pırnaz, 2020; Tabak ve Yaylak, 2020) rastlanmaktadır. Sosyal bilgiler derslerinde her bir öğrenme alanına ilişkin birçok eğitsel oyun tasarlanabileceđini belirten Faiz (2021)’in çalışmasında da 5. sınıf ders kazanımlarına yönelik 7 öğrenme alanını kapsayan 25 eğitsel oyun 9 değeri kapsayacak şekilde geliştirilmiştir. Ancak sosyal bilgiler derslerinde kök değerlerin aktarımına ilişkin eğitsel oyunlardan faydalandığına yönelik herhangi bir akademik çalışmaya rastlanmamaktadır. Bu kapsamda bu çalışmada “Sosyal bilgiler dersinde kök değerlerin kazandırılmasında eğitsel oyunların rolü nedir?” sorusu bu araştırmanın temel problemini oluşturmaktadır.

### Yöntem

Bu çalışmada, nitel araştırma yönteminden faydalanılmıştır. Nitel araştırma; görüşme, gözlem gibi çeşitli veri toplama yolları kullanılarak verilerin elde edildiđi arařtırmalardır (Yıldırım, 1999, s. 10). Arařtırmada nitel araştırma modellerinden birisi olan eylem arařtırması kullanılmıştır. Eylem arařtırmaları; arařtırmacı öğretmenin bizzat arařtırmacı olarak sürecin içinde yer aldığı araştırma türüdür. Eylem arařtırmalarında arařtırmacı, öğretim sürecini planlı ve sistematik olarak gözlemleyen ve süreci yürüten konumdadır (Johnson, 2019, s. 26). Arařtırmacı öğretmen, mesleki hayatında karşılaştığı problemleri çözebilmek ya da mesleki yeterliliđini geliştirebilmek amacıyla eylem arařtırması yapabilir. Öğretmenin içinde bizzat bulunduđu ortamlarda araştırma yapması ve başarılı olabileme ihtimali, ortamla yakından ilgisi bulunmayan arařtırmacılara kıyasla daha yüksektir (Büyüköztürk vd., 2016, s. 267).

### Evren - Örneklem

Bu çalışmada araştırma grubunu, 2020-2021 eğitim-öğretim yılı Kastamonu ili Araç ilçesinde bir devlet ortaokulunda 7. sınıfa devam eden 10 öğrenci oluşturmaktadır. Bu öğrencilerin 3’ü erkek, 7’si kızdır. Çalışmada, kolay ulařılabilir örneklem çeşitlerinden biri olan uygun örnekleme türünden faydalanılmıştır. Uygun örnekleme türü, arařtırmacının hedeflediđi amaca en uygun ve kolay ulařabileceđi örneklem türü olarak tanımlanabilir (Creswell, 2014). Bu çalışmada, arařtırmacı öğretmen kendi okulundaki öğrenci grubunu seçtiđi için uygun örneklemeden yararlanmıştır.

### Veri Toplama Araçları

Bu çalışmada veriler elde edilmeden önce, araştırma kapsamında ele alınan ortaokulun bađlı bulunduđu İl Milli Eğitim Müdürlüğü ve İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü ile Kastamonu Üniversitesi Rektörlüğü Etik Kurulu’ndan ilgili izinler alınmıştır. Ardından arařtırmacı öğretmen tarafından çalışma grubunu meydana getiren öğrencilerle ilgili eylem planları paylaşılmıştır. Çalışma esnasında alınacak olan video ve fotoğraflar için arařtırmaya başlamadan önce çalışma grubunu oluşturan öğrencilerin velilerinden veli izin belgesi alınmıştır.

Araştırma kapsamında, SBDÖP’deki “Birey ve Toplum, Kültür ve Miras, İnsanlar, Yerler ve Çevreler” öğrenme alanlarında yer alan ilgili kazanımlarla kök değerler eşleřtirilmiştir. Daha sonra bu kök değerler ile ilgili eğitsel oyunlar planlanmıştır. Araştırma süreci boyunca gerçekleştirilecek olan eğitsel oyun etkinliklerine yönelik eylem planları, öğrenciler ve veliler ile de paylaşılmıştır.

Eylem arařtırmaları, veri toplama araçlarının çeşitlilik gösterdiđi ve uygulama esnasında çeşitli yolların denenerek verilere ulařıldıđı nitel araştırma modelidir (Johnson, 2019, s. 106). Bu çalışmada ön/son algı belirleme metinleri, öğrenci ürünleri, video kayıtları, odak grup görüşmeleri, öğrenci günlükleri, öğretmen günlükleri ve saha notlarında veri toplama aracı olarak yararlanılmıştır. Çalışmada kullanılan veri toplama araçlarını, arařtırmacı öğretmen bizzat kendisi hazırlamıştır. Veri toplama araçlarının geliştirilmesi

esnasında, 1 ölçme değerlendirme uzmanı ve 3 sosyal bilgiler eğitimi alan uzmanının görüşlerinden yararlanılmıştır. Uzman görüşlerine göre veri toplama araçları son şeklini almıştır.

### **Verilerin Analizi**

Bu çalışmada, veriler içerik analizi kullanılarak analiz edilmiştir. İçerik analizi; metinlerin düzenlenerek sınıflandırıldığı ve karşılaştırma yapılarak sonuçlara ulaşıldığı analiz tekniğidir (Cohen, Manion ve Morrison, 2007). Eylem araştırmasında verilerin toplanma süreci ve analizleri eş zamanlı/paralel olarak gerçekleştirilir (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s. 313). Çalışma süreci boyunca araştırmacı öğretmen tarafından elde edilen ön/son algı belirleme metinleri, öğrenci ürünleri, video kayıtları, öğrenci görüşleri öğrenci günlükleri, öğretmen günlükleri ve saha notları içerik analiziyle çözümlenmiştir. Öğrenciler EÖ1-EÖ2-KÖ3-KÖ4-KÖ5-KÖ6-EÖ7-KÖ8-KÖ9-KÖ10 şeklinde kodlanmıştır. İlk önce elde edilen veriler birkaç defa okunarak benzerlikler ve farklılıklar tespit edilmiştir. Verilerin incelemesi yapıldıktan sonra kodlama işlemine geçilmiştir. Kodlanan veriler içerdikleri anlam doğrultusunda temalara ayrılmıştır. Daha sonra ortaya çıkan bu temaların tanımlaması yapılmıştır.

Geçerlik ve güvenilirlik, akademik çalışmaların inandırıcılığı için iki önemli ölçüt olarak kabul edilir. Geçerlik, verilerin analiz süreçlerinin ayrıntılı olarak ortaya konulmuş olması ve bu verilerin herkes tarafından anlaşılabilir şekilde sunulmasıdır. Güvenirlik, benzer yöntemlerle veya bir başka araştırmacı tarafından benzer sonuçların elde edilmesi olarak açıklanabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s. 313). Bu araştırmada geçerlik; araştırmacı öğretmenin araştırma süreci boyunca objektif tutum sergilemesi, araştırmaya yönelik bütün ayrıntıların detaylı bir şekilde paylaşılması ve verilerin herkesin anlayabileceği şekilde sunulması ile sağlanmaya çalışılmıştır. Ayrıca çalışmada öğrencilerin görüşlerine doğrudan yer veriliyor olması da bu çalışmanın geçerliğini desteklemektedir. Çalışmada güvenilirlik ise ön/son algı belirleme metinleri, odak grup görüşmeleri, öğrenci ürün ve etkinlikleri, kayıt defteri, saha notları, öğrenci günlükleri, araştırmacı günlüğü ve video kayıtları gibi farklı veri toplama araçlarını kullanarak sağlanmaya çalışılmıştır. Araştırmacı öğretmenin çeşitli veri toplama araçları ile elde etmiş olduğu bu verileri, bir başka araştırmacı da inceleyip değerlendirmiştir. Üzerinde anlaşmaya varılamayan konularla ilgili araştırmacılar bir araya gelip ilgili konulara yönelik ortak bir kanaat oluşturmuşlardır. Bu durum literatürde analizci üçgenlemesi olarak bilinir. Analizci üçgenlemesi, aynı verilerin bir ya da birden fazla araştırmacı tarafından bağımsızca analiz edilmesi ve elde edilen sonuçların karşılaştırılması durumudur (Patton, 2014).

### **Bulgular**

Araştırmanın bu bölümünde bulgular yer almaktadır. Araştırmacı öğretmenin hazırladığı “Küçük Çoban” başlıklı okuma parçasında öz denetim, dostluk, adalet ve sevgi kök değerleri konu edinilmiştir. Bu okuma parçası ile öğrencilerin ön/son algılarını belirlemesi amaçlanmıştır. Okuma parçası ile ilgili sorulara aşağıda yer verilmektedir:

#### **Küçük Çoban**

*Alper okulların kapanmasını dört gözle bekliyordu. Derslerinde başarılı bir öğrenci olan Alper karnesini alır almaz hemen köylerine dedesinin yanına gitmek istiyordu. Okulların yaz tatiline girmesiyle birlikte Alper köyün yolunu tuttu. Çok sevdiği dedesine ve en iyi arkadaşı Emre'ye kavuşacağı için heyecan içindeydi. Yazları Emre ile bir araya gelerek dedelerinin ve köyün büyük bir bölümünün koyunlarına çobanlık yapmak en sevdikleri işti. Alper köye varır varmaz dedesi ve babaannesinin elini öpüp Emre ile buluşmak için köy meydanına koştu. Köy meydanında buluşan iki eski ve iyi arkadaş tüm yıl boyunca neler yaptıklarını hızlıca birbirlerine anlattılar. Bir birini çok seven bu iki arkadaş köylünün de güvenini kazanmış işlerini ciddiyetle yapan küçük çobanlardı. İkili tüm yaz tatili boyunca çok iyi vakit geçirir aynı zamanda okul masraflarını karşılayacak kadar para da kazanırlardı.*

*Her zaman yaptıkları gibi sabahın erken saatlerinde buluşan iki arkadaş sürüleri ile yola koyuldular. Önde koyunlar arkada onlar dağlara doğru ilerledikleri sırada başka bir sürüden sorumlu olan çoban Ahmet yanlarına geldi. Ahmet de yaz boyunca çobanlık yapar ancak işini pek ciddiye almadığı için köylünün pek güvenmediği bir çobandı. O gün hep birlikte sürülerini otlattılar, akşam geri dönüş yolunda sürüden eksilen koyunların olduğunu fark ettiler. Gün boyunca Ahmet'in de onlara katılmasıyla sohbet etmişler sürüleriyle pek ilgilenmemişlerdi. Ancak Emre bu durumun Ahmet yüzünden başlarına geldiğini düşünerek Ahmet'e:*

*-Senin yüzünden koyunları kaybettik. Geldin bizim dikkatimizi dağıttın, diyerek Ahmet'i suçladı.*

*Ahmet bunun doğru olmadığı onlarında severek sohbet ettiklerini söyleyerek;*



-Konuřurken iyiydi ama Őimdi koyunlar kaybolunca kōtō oldu ğyle mi dedi.

Alper de baksız olduđunu dōđınse de arkadařının kırılabilceđi endiřesiyle o da Ahmet'i suçlayan Őeyler sōyleyen Emre'nin tarafında yer almayı tercih etti.

Emre ve Alper geri dōnerek kaybettikleri koyunları aramaya bařladılar ve kısa sōre iēinde koyunları bulup sōriye dābil ettiler. Nibayetine hava kararırken kōye dōndüler ve koyunları ađıllarına yerleřtirdiler. Sabah tekrar buluřmak ũzere ayrılan arkadařlar akřamları da boř durmuyor dede ve babaannelerine ev iřlerinde yardımcı oldukları gibi kōyōn diđer yařlılarının da yardımına kořuyorlardı. Alper her akřam yatmadan gōn iēerisindeki davranıřlarını gōzden geēirip dođru ve yanlıřlarını tartar ondan sonra uykuya dalaradı. Bugōn yařadıkları olayda Emre'nin tarafını tutarak Ahmet'e baksızlık yaptığı dōđıncesi aklına takıldı ve bu duruma ũzōlōp piřman oldu. Sabah erkenden Ahmet'ten ũzōr dilemeleri gerektiđini dōđınerek uykuya daldı.

### Őz denetim kōk deđerine iliřkin elde edilen bulgular

Dersin bařlangıē ařamasında arařtırmacı ũđretmen, ũz denetim kōk deđerini konu edinen "Kōēōk oban" bařlıklı okuma parçasını ũđrencilere okutarak ilgili soruları cevaplamalarını istemiřtir.

**Tablo 1. Őz Denetim Kōk Deđerine Yōnelik Őđrencilerin Őn Algıları**

Kategoriler	Frekans	Yōzde
Denetlemek/kontrol etmek	3	40
Duygu ve davranıřlarını dōzenleyebilme	3	30
Eđilimleri kısıtlama	3	30
Sihir	1	10
Toplam	10	100

Őđrencilerin ũz denetim deđerine iliřkin ũn algıları "Őz denetim nedir?" sorusuna verdikleri cevaplardan anlařılmaktadır. Tablo 1 incelendiđinde ũđrencilerin gōrōřlerinin bařlıca iki kategoride yođunlařtıđı gōrōlōr. Bu kategoriler sırasıyla "denetlemek/kontrol etmek (f=3, %30)", "duygu ve davranıřlarını dōzenleyebilme (f=3, %30)" ile "eđilimleri kısıtlama (f=3, %30)" Őeklinindedir. Őđrencilerin diđer cevapları da incelendiđinde soruya "denetleme, dōzenleme, sınırlama, kontrol etme" gibi farklı cevaplar belirtmeleri ũz denetim deđerinin tanımına iliřkin akıl yōrōttüklerini ortaya ıkarmaktadır. Ancak yapılan tanımlardan ũđrencilerin ođunluđunun ũz denetim deđerini tam olarak tanımlayamadığı anlařılmaktadır.

Arařtırmada ũz denetim deđerine iliřkin ũđrencilerin ũn algıları belirlendikten sonra SBDŐP de 7.sınıf dōzeyinde "İletiřimi etkileyen tutum ve davranıřları analiz ederek kendi tutum ve davranıřlarını sorgular." (MEB, 2018, s.22) kazanımıyla iliřkilendirilerek kazandırılması istenen kōk deđere iliřkin 3 ders saati boyunca eđitsel oyunlar yoluyla etkinlikler gerēekleřtirilmiřtir. Eđitsel oyun tekniđi ile ilgili kazanımın ve kōk deđerin ũđrencilere aktarılması hedeflenmiřtir.

Dersin iřleniři esnasında ũz denetim kavramının bir kōk deđer olduđu ve bu deđer ile davranıřlarımıza yōn verebileceđimiz aıklanmıřtır. Amalarımıza ulařmak iēin sabırlı olmanın ve ũz denetimli olmanın gerekliliđi vurgulanmıřtır. Sosyal evremiz ile iletiřim kurmada davranıřlarımızı kontrol edebilmenin ũnemine deđinilmiřtir. Ders sōresince ũđrenciler ũz denetim deđerini ile ilgili "Kendini Kontrol Et, Hikāyeni Anlat, Rolōnō Anlat ve Sende Fikrini Sōyle" eđitsel oyunlarını oynamıřlardır. Gerēekleřtirilen eđitsel oyun etkinlikleri sonunda ũđrencilerin ũz denetim deđerine yōnelik son algılarına ařađıda yer verilmektedir:

**Tablo 2. Őz Denetim Kōk Deđerine Yōnelik Őđrencilerin Son Algıları**

Kategoriler	Frekans	Yōzde
Kendini kontrol etmek	5	50
Hedeflere ulařmak iēin davranıřlarını kontrol edebilme	3	30
Kendini denetleme	2	20
Toplam	10	100

Tablo 2 incelendiđinde bir dizi eđitsel oyun etkinliđinin ardından ũz denetim kōk deđerine yōnelik ũđrencilerin cevaplarının "kendini kontrol etmek (f=5, %50)", "hedeflere ulařmada davranıřları kontrol edebilme (f=3, %30)" ve "kendini kontrol edebilme (f=2, %20)" kategorileri Őeklinde Őekillendiđi gōrōlmektedir. Buna gōre gerēekleřtirilen eđitsel oyun etkinlikleri sonucunda ũz denetim deđerinin daha fazla ũđrenci tarafından dođru olarak algılandığı anlařılmaktadır. Őđrencilere eđitsel oyun etkinlikleri sonrasında Őu sorular sorulmuřtur:

“Tutum ve davranışlarınızda öz denetime dikkat ediyor musunuz?”

EÖ1 “Bazen dikkat ediyorum.”

KÖ4 “Evet, denetimli ve tutarlı hareket ediyorum.”

Öğrencilerin cevapları eğitsel oyun öncesi ve sonrası olarak değerlendirildiğinde öğrencilerin eğitsel oyun etkinliği öncesinde “evet” şeklinde kısa yanıtlar verdikleri; eğitsel oyun etkinliği sonrasında ise öz denetim kök değerine ilişkin daha uygun ifadelerle cevaplar verdikleri görülmektedir. Buna göre eğitsel oyun etkinlikleri ile öğrencilerin öz denetim değerini “davranışları/eylemleri kontrol altına alma ve bu yönde davranışlar sergileme” şeklinde kavradıkları anlaşılmaktadır.

Uygulama sürecinden sonra öğrencilerin uygulama sürecine ait görüşlerini elde etmek amacıyla gerçekleştirilen odak grup görüşmeleri esnasında EÖ1, EÖ2, KÖ3, KÖ4, EÖ7 ve KÖ9 kodlu öğrenciler “Öğrendiğiniz değerler içerisinde günlük hayatınızda kullanmadığınız veya anlamını bilmediğiniz değer var mı?” sorusuna “öz denetim” kök değeri yanıtını vermişlerdir. Etkinlikler sonrasında odak grup görüşmeleri sonucunda elde edilen veriler incelendiğinde eğitsel oyun etkinliklerini gerçekleştirilmeden önce öğrencilerin öz denetim kök değerini tam anlamıyla bilemedikleri ya da doğru ifadelerle açıklayamadıkları ancak gerçekleştirilen eğitsel oyun etkinliklerinin ardından öz denetim kök değerini daha doğru tanımlayabildikleri görülmektedir.

### 3.2. Dostluk kök değerine ilişkin elde edilen bulgular

Öğrencilerin “Dostluk nedir?” sorusuna vermiş olduğu cevaplar Şekil 3’te gösterilmektedir.

**Tablo 3. Dostluk Kök Değerine Yönelik Öğrencilerin Ön Algıları**

Kategoriler	Frekans	Yüzde
En yakın arkadaşlık	2	22,2
Hiç bitmeyen arkadaşlık	2	22,2
İyi arkadaşlık	2	22,2
Güvenilir sırdaş	1	11,1
Arkadaşlık	1	11,1
Düşünce ve zevklerin uyumu	1	11,1
Toplam	10	100

Tablo 3 incelendiğinde öğrencilerin araştırmanın bu sorusuna yönelik cevaplarının 6 kategoride toplandığı görülmektedir. Öğrenciler dostluk kök değerini daha çok “en yakın arkadaşlık (f=2, %22,2)”, “hiç bitmeyen arkadaşlık (f=2, %22,2)” ve “iyi arkadaşlık (f=2, %22,2)” olarak algılamaktadırlar.

Okuma parçasının soruları arasında yer alan “Dostların hangi özelliklere sahip olması gerekir?” sorusunu öğrencilerden bazıları aşağıdaki gibi yanıtlamışlardır:

EÖ2 “İyi davranan, cimrilik yapmayan, dürüst.”

KÖ8 “Dostun adaletli olması gerekir.”

EÖ1 kodlu öğrenci, dostların sadakatli olması gerektiğini vurgulayarak dostluğu arkadaşlıktan ayıran önemli bir özelliği vurgulamaktadır. KÖ8 kodlu öğrenci ise dostluk değerini adalet değeri ile ilişkilendirerek açıklamıştır.

Araştırmada dostluk değeri SBDÖP kapsamında 7.sınıf düzeyinde “Örnek incelemeler yoluyla göçün neden ve sonuçlarını tartışır.” (MEB, 2018, s.23) kazanımı ile ilişkilendirilmiştir. Dersin işleniş sırasında araştırmacı öğretmen göçün önemi ve bizleri etkileyen sonuçlarından bahsederken dostluk değerini de vurgulamıştır. Ardından öğrencilere “Aranızda doğup büyüdüğü yerden ayrılmış aramıza katılan var mı?” sorusunu yöneltmiştir:

KÖ3 “Ben bu sınıfa geçen yıl katıldım. Babamın işi nedeniyle oradan ayrıldım ve çok üzüldüm. Orada arkadaşlarımı, dostlarımı bırakıp gelmek zorunda kaldım.”

KÖ3, doğup büyüdüğü mekândan ayrılmasının onda meydana getirdiği üzüntüden bahsetmektedir.

Eğitsel oyun etkinlikleri öncesinde dostluk kök değeri ile eşleşen KÖ9 “Rolünü Anlat” eğitsel oyunu ile arkadaşlarına video kayıt aracılığıyla şu bilgilendirmeyi yapmıştır:

“Arkadaşlar, ben sevinçte ve üzüntüde hep yan yana olan arkadaşlar olarak bilirim. Ben samimiyeti temsil ederim, sırdaşımdır, kıskançlık yoktur bende, arkadaşta da öteyimidir.”

KÖ9, dostluk kök deęerini “sırdaş olma, sevinç ve üzüntüde beraber olma, iyi arkadař olma” řeklinde tanımlamaktadır.

Arařtırmacı öęretmenin tasarladığı “Karagöz ve Hacivat” ile “Dudak Okuma” eęitsel oyunları ile dostluk deęerini kazandırmaya yönelik etkinlikler gerçekteřtirilmiřtir. Eęitsel oyunlar sonrasında veri kaybını önlemek amacıyla “Aklımda Kalanlar” řeklinde düzenlenen öęrenci günlükleri öęrencilere doldurtulmuřtur. Günlükte öęrencilere “Sizce derste yapılan oyun ve etkinliklerin amacı nedir?” sorusu sorulmuřtur.

EÖ7 “Dostluęun ne kadar deęerli olduęunu anladım.”

EÖ7 eęitsel oyun etkinlikleriyle dostluk kök deęerinin önemini anladığını belirtmektedir. Bu durum, gerçekteřtirilen eęitsel oyun etkinliklerinin dostluk deęerinin anlaşılmasındaki rolünü ortaya koymaktadır.

Arařtırmacı günlüğünde öęrencilere sorulan bir dięer soru ise “Yapılan etkinlik ve oyunlarla ilgili düşünceleriniz nedir?” řeklinde dir. Bu soruyu, öęrencilerin tamamı “eęlendirici ve eęitici” řeklinde cevaplamıřlardır. Bu durum, arařtırmacı öęretmen tarafından tasarlanan bir dizi eęitsel oyun etkinliklerinin öęrenciler için eęlenceli bir öęrenme-öęretme ortamı oluřturması durumu ile açıklanabilir.

Eęitsel oyun etkinlikleri sonrasında öęrencilerin algılarında meydana gelen deęiřim ve farklılařmayı anlamak amacıyla “Küçük Çoban” bařlıklı okuma parçası öęrencilere tekrar okutularak ilgili soruları yanıtlamaları istenmiřtir.

“Dostluk nedir?” sorusuna yönelik öęrencilerin cevapları řekil 4’te gösterilmektedir.

**Tablo 4. Dostluk Kök Deęerine Yönelik Öęrencilerin Son Algıları**

Kategoriler	Frekans	Yüzde
Sonsuza kadar süren arkadaşlık	5	50
İyi/kötü günde yanında olma	3	30
Arkadařtan daha iyisi	2	20
Toplam	10	100

Tablo 4’e göre öęrenciler dostluk deęerini çoęunlukla “sonsuz kadar süren arkadaşlık (f=5, %50)” olarak belirtmiřlerdir. Bununla birlikte “iyi/kötü günde yanında olma (f=3, %30)” ve “arkadařtan daha iyisi (f=2, %20)” řeklinde de dostluk deęerine anlam yüklemiřlerdir.

Öęrencilerin dostluk deęerine iliřkin ön algı ve son algı bulguları incelendiğinde ön algı bulgularında yakın arkadaşlığı vurgularken son algı bulgularında dostluęu uzun süren arkadaşlık olarak ifade etmiřlerdir.

Eęitsel oyun etkinlikleri sonrasında öęrencilerin algılarındaki deęiřim ve farklılığı ortaya çıkartmak amacıyla eęitsel oyun etkinlikleri öncesinde sorulan “Dostların hangi özellięe sahip olması gerekir?” sorusu öęrencilere tekrar yöneltilmiřtir:

KÖ3 “Sevinç ve üzüntüyü anlayan”

K6 “Sır saklayan, güvenilir, iyiliksever olmalı.”

Öęrencilerin ön algı bulgularında dostların özellikleri ifade edilirken “sevgi, dayanıřma ve anlayıř” kavramlarına deęinmeyen öęrenciler son algı bulgularında cevaplarında bu kavramlara yer vermiřlerdir. Öęrenciler dostların özelliklerini belirtirken ön algı bulgularında daha çok güvenilir olmaya; son algı bulgularında ise saygılı olmaya yoęunlařmıřlardır. Bu durum eęitsel oyunlar yoluyla gerçekteřtirilen etkinliklerin amaca ulařtıęının bir sonucu olarak deęerlendirilebilir.

Eęitsel oyun etkinlikleri sonrasında öęrencilere odak grup görüřmeleri sırasında “Bir öncelik sıralaması yapsanız hangi deęerin sizin için daha önemli olduęunu söylersiniz?” řeklinde bir soru yöneltilmiřtir.

EÖ1 kodlu öęrenci “Dostluk deęeri benim için daha önemlidir. Çünkü dostlar her zaman yanımızda olurlar. Hayatın güzelliklerini ve zorluklarını onlarla paylařırız.”

### 3.3. Adalet kök deęerine iliřkin elde edilen bulgular

Öęrencilerin adalet deęerine iliřkin ön algılarını ortaya çıkartmak amacıyla öęrenciler “Adalet nedir?” sorusu sorulmuřtur. Öęrencilerin cevaplarına Tablo 5’te yer verilmektedir:

Tablo 5. Adalet Kök Değerine Yönelik Öğrencilerin Ön Algıları

Kategoriler	Frekans	Yüzde
Eşitlik	5	55
Cumhuriyet	1	11
Doğruluk	1	11
Saygı	1	11
Haksızlık yapmama	1	11
Toplam	10	100

Tablo 5 incelendiğinde öğrencilerin adalet değerini en fazla "eşitlik (f=5, %55,5)" kategorisi ile ilişkilendirdiği görülmektedir. Ayrıca öğrenciler adalet değerini "cumhuriyet (f=1, %11,1)", "doğruluk (f=1, %11,1)", "saygı (f=1, %11,1)" ve "haksızlık yapmama (f=1, %11,1)" olarak da ifade etmektedirler. Buna göre öğrenciler adalet değeri ile eşitlik kavramını daha çok ilişkilendirmektedirler.

Okuma parçasının ardından öğrencilere sorulan sorulardan birisi de "Alper ve Emre, arkadaşları Ahmet'e adaletli davranmışlar mıdır?" şeklindedir. Bu soruya öğrenciler aşağıdaki şekilde cevap vermişlerdir:

EÖ2 ve EÖ7 kodlu öğrenciler "Evet adaletli davranmışlardır."

EÖ1, KÖ3, KÖ4, KÖ5, KÖ6, KÖ8, KÖ9 ve KÖ10 kodlu öğrenciler ise "Hayır, adaletli davranmamışlardır." şeklinde yanıtlamışlardır.

Bu durum, okuma parçasında bahsedilen bir olayın öğrenciler tarafından doğru algılandığını ve adaletsiz tutumların dikkat çektiğini ortaya koymaktadır.

Adalet kök değeri SBDÖP'nda 7.sınıf düzeyinde "Avrupa'daki gelişmelerle bağlantılı olarak Osmanlı Devleti'ni değişime zorlayan süreçleri kavrar. (Coğrafi keşifler, Rönesans, Aydınlanma Çağı, Reform, Fransız İhtilali, Sanayi İnkılabı, sömürgecilik ve bunların neden olduğu karmaşa ile insan hakları ihlallerine değinilir.)" (MEB, 2018, s.23) kazanımıyla ilişkilendirilmiştir. Derste etkinlikler eğitsel oyun tekniği kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Dersin işleniş sırasında adalet kök değeri "Hak ve hukuka uygunluk; hak ve hukuku gözetme ve yerine getirme; eşitlik, doğrudur." şeklinde tanımlanmıştır. Herkesin kanunlar önünde eşit haklara sahip olduğu belirtilmiştir. Ders sonunda öğrencilere "Günlük hayatınızda adaletli davranıyor musunuz? Davranıyorsanız nasıl bir örnek verebilirsiniz?" sorusu sorulmuştur. Araştırmacı günlüklerinde öğrencilerin cevapları şu şekilde yer almaktadır.

KÖ4 "Evet, adaletli davranıyorum. Mesela anne ve babamı eşit şekilde severim."

KÖ "Evet davranıyorum. Arkadaşlarım arasında hiç ayırım yapmam."

KÖ4, aile bireyleri arasında adaletli olduğunu; KÖ10 ise arkadaşlarına karşı adaletli olduğunu belirtmektedir.

Uygulama öncesinde adalet kök değeri ile eşleşen K6'nın "Rolünü" Anlat" eğitsel oyunu ile arkadaşları için hazırladığı bilgilendirme videosu şu şekildedir:

KÖ6 "Arkadaşlar adalet denilince ilk aklı gelen eşitlik. Adaletin olduğu yerde hukuk kuralları geçerlidir. İnsanlar kanun önünde eşit haklara sahiptir. Adalet çok önemlidir. Çünkü adaletin olmadığı yerde hiçbir şey olmaz."

K6, adalet kök değerini arkadaşlarına kanun önünde tüm vatandaşların eşit haklara sahip olması olarak anlatmaktadır.

Ders sürecinde "Adalet Konulu Bulmaca" öğrencilere çözdürülmüştür. Bulmacada "yasa, hukuk, demokrasi, hak, vicdan erdem vb." gibi kavramlara yer verilmiştir. Etkinliğin sonunda bulmacayı tamamlayabilen öğrenciler anahtar kelimeler yoluyla "Adalet mülkün temelidir." özdeyişine ulaşmaktadırlar. İkinci derste ise öğrencilere "Adaletli mi?" eğitsel oyunu oynatılmıştır. "Adaletli mi?" eğitsel oyununda araştırmacı öğretmen sınıftaki tüm öğrencileri daire şeklinde etrafında toplamıştır. Öğrenciler kendi aralarından seçtiği bir öğrenci, diğer arkadaşlarının eline şeker ya da çikolata bırakır. Şeker ve çikolata dağıtımının ardından öğretmen dağıtımın adaletli yapıp yapılmadığını, az ya da çok şeker alanlara ve hiç şeker alamayanlara ne hissettiklerini sorar. Dağıtım yapan öğrenciye de neye göre dağıtım yaptığı sorulur. Bu eğitsel oyun etkinliği ile öğrencilere adaletli olmanın ön şartının hakkaniyetli bir şekilde davranmak olduğu mesajı verilir. Buna göre bu eğitsel oyunla ilgili öğrenci görüşlerine aşağıda yer verilmektedir:



EÖ2 “Erkek arkadaşlarıma fazla, kız arkadaşlarıma ise daha az şeker verdim.”

EÖ2 şekerleri dağıtırken cinsiyet ayrımı yaptığını belirtmektedir. Bu durum öğrencinin davranışı gerçekleştirirken hemcinslerine öncelik verdiğini göstermektedir.

Diğer öğrencilere ise EÖ2'nin şeker dağıtım konusundaki davranışının adaletli bulup bulmadıkları sorusu sorulmuştur:

EÖ1 “Diğer arkadaşlarımdan daha fazla şekerim var ve adaletli bir dağıtım olmadı.”

KÖ5 “Dağıtım sırasında kendi arkadaşlarına çok şeker verdi. Bize ise birer tane şeker verdi.”

Öğrenciler EÖ2'nin adaletli bir dağıtım yapmadığı konusunda hemfikirdirler.

Öğrencilerden alınan cevaplar sonrasında arařtırmacı öğretmen, adaletli olmanın önemi ve gerekliliğinden bahsetmiştir.

Öğrencilerin adalet değerinin farkına vardıkları gerçekleştirilen eğitsel oyun etkinlikleri sonrasında tespit edilmiştir. Eğitsel oyun etkinlikleri sonrasında öğrencilerin doldurdıkları “Aklımda Kalanlar” günlüğünde öğrencilerin eğitsel oyunları eğlenceli buldukları ve adalet değerini iyi kavradıkları anlaşılmaktadır. Öğrenci günlüklerinde öğrencilere “Yapılan etkinliklerin faydalı olduğunu düşünüyor musunuz? Neden?” sorusu da sorulmuştur. Öğrencilerin cevapları aşağıda yer almaktadır:

EÖ1 “Evet adalet değerini öğrendik, bulmaca çözmek hoşuma gitti.”

EÖ7 “Evet. Oyunlar eğlenceli oldu. Derste sıkılmadık.”

Öğrencilerin gerçekleştirilen eğitsel oyun etkinlikleri sonrasında adalet değerine yönelik son algılarını tespit etmek amacıyla tekrar “Küçük Çoban” adlı okuma parçası okutulmuştur.

Öğrencilerin ikinci kez “Adalet nedir?” sorusuna ilişkin verdikleri cevaplar Şekil 6'da yer almaktadır:

**Tablo 6. Adalet Kök Değerine Yönelik Öğrencilerin Son Algıları**

Kategoriler	Frekans	Yüzde
Hak ve hukuka uygun davranmak	6	60
Herkese eşit davranmak/ayrım yapmamak	2	20
Tarafsızlık, doğruluk ve yalan söylememek	2	20
Toplam	10	100

Tablo 6'ya göre öğrenciler en fazla "hak ve hukuka uygun davranmak (f=6, %60)" şeklinde görüş belirtmişlerdir. Bu kategoriyi herkese "eşit davranmak ve ayrım yapmamak (f=2, %20)" ve "tarafsızlık, doğruluk ve yalan söylememek (f=2, %20)" kategorileri izlemektedir. Eğitsel oyun etkinlikleri öncesinde öğrenci cevaplarında “hak ve hukuka uygun davranmak” tanımlaması bulunmazken son algı bulgularında ise öğrencilerin daha çok bu tanım üzerinde görüşlerinin yoğunlaştığı görülmektedir.

Eğitsel oyun etkinlikleri sonrasında gerçekleştirilen odak grup görüşmelerinde öğrencilere “Günlük yaşantınızda hangi değer daha ön plana çıktığını düşünüyorsunuz?” sorusu yöneltilmiştir.

EÖ2 “Adalet değeri, adaletsizce bir davranış olursa hemen itiraz ediyorum. Özellikle oyunlarda adaletsiz davranan arkadaşlarıma uyarıyorum.”

EÖ2 günlük hayatında adaletli olmaya özen gösterdiğini belirtmektedir.

### 3.4. Sevgi kök değerine ilişkin elde edilen bulgular

Öğrencilerin sevgi değerine ilişkin ön algılarını ortaya çıkarmak amacıyla “Küçük Çoban” adlı okuma parçası okutulmuş öğrencilerden ilgili soruları yanıtlamaları istenmiştir.

**Tablo 7. Sevgi Kök Değerine Yönelik Öğrencilerin Ön Algıları**

Kategoriler	Frekans	Yüzde
Kalpten/içten gelen duygu	3	30
Bir şeye duyulan ilgi	2	20
Bağlılık	2	20
Karşımızdakine duyduğumuz saygı	2	20
İnsanlara karşı duygularımız	1	10
Toplam	10	100

Tablo 7 incelendiğinde öğrencilerin sevgi kök değerini en fazla "kalpten (içten) gelen duygu (f=3, %30)" olarak tanımladıkları görülmektedir. Bu kategoriyi, "bir şeye duyulan ilgi (f=2, %20)", "bağlılık (f=2, %20)" ve "karşımızdakine duyduğumuz saygı (f=2, %20)" kategorileri takip etmektedir. Buna göre öğrencilerin sevgi değerini "duygu, ilgi ve bağlılık" olarak ifade ettikleri ancak sevgi değerini tanımlamada güçlük çektikleri görülmektedir.

“Kimlere veya neye karşı sevgi duyarız?” sorusunu öğrenciler aşağıdaki şekilde cevaplamışlardır:

EÖ1 “İnsanlara ve hayvanlara.”

KÖ3 “Ailemize, arkadaşlarımıza, öğretmenimize, küçük büyük herkese sevgi duyarız.”

Öğrencilerin verdikleri cevaplardan sevgi değerini farklı kişi ve varlıklar ile ilişkilendirdikleri anlaşılmaktadır.

Araştırmada sevgi değeri, SBDÖP’nda 7. sınıf düzeyinde “Medyanın, sosyal değişim ve etkileşimdeki rolünü tartışır.” (MEB, 2018, s.23) kazanımıyla ilişkilendirilmiştir. Dersin işleniş sırasında sevgi kök değeri “İnsanı bir başkasına ya da bir şeye karşı yakın ilgi ve bağlılık göstermeye yönelten duygular bütünüdür.” şeklinde tanımlanmıştır. Sevgi değerinin hayatın her alanında önemli olduğu ifade edildikten sonra öğrencilere “Sevginizi nasıl ifade ediyorsunuz?” sorusu sorulmuştur:

EÖ7 “Aileme sevgimi onlara sarılarak ifade ediyorum.”

KÖ9 “Kardeşime iyi davranıyorum. Onunla oyunlar oynayıp eğleniyoruz.”

Öğrencilerin cevaplarından sevgilerini çeşitli davranışlar sergileyerek gösterdikleri anlaşılmaktadır.

Eğitsel oyun etkinlikleri başında sevgi değeri ile eşleşen KÖ5 arkadaşlarına “Rolünü Anlat” oyunu ile sevgi değeri hakkında video kaydı yoluyla şu bilgilendirmeyi yapmıştır:

KÖ5 “Merhaba ben bir bağlılık duygusuyum. Ailemize, arkadaşlarımıza, hayvanlara, doğaya hatta bir eşyaya bile sevgi duyabilirsiniz. Benim olduğum yerde mutluluk vardır, huzur vardır. Ben önemli bir değerim, saygıyla yakın arkadaşım.”

Ders sonunda öğrencilerle “Sevgi Topu” oyunu oynanmıştır. Sevgi Topu eğitsel oyununda öğretmen, öğrencilerin ellerine kırmızı renkli bir top vererek “Ailemi seviyorum çünkü..... . Vatani mi seviyorum çünkü..... . Arkadaşlarımı seviyorum çünkü..... .” gibi cümleler kurdurarak sevgi kavramının kaynağını sorgulamalarını istemiştir. Araştırmacı öğretmen günlüklerinde öğrencilerin cevapları incelendiğinde şu şekilde cevaplar vererek cümleleri tamamladıkları görülmektedir:

KÖ5 “Atatürk’ü seviyorum çünkü o bize bu vatani bıraktı.”

KÖ10 “Hayvanları seviyorum çünkü onlar bizim dostlarımızdır.”

Araştırmacı öğretmen daha sonra öğrencilerden Atatürk sevgisini ifade eden bir pano oluşturmalarını istemiştir. Öğrenciler, araştırmacı öğretmen tarafından verilen malzemelerden bir Atatürk köşesi oluşturmuşlardır. Araştırmacı öğretmen, günlüğünde Atatürk köşesi oluşturma eğitsel oyun etkinliği ile ilgili şu notu almıştır:

“Köşenin oluşturulması ve materyallerin hazırlanması sırasında kız öğrencilerin daha aktif oldukları ve sorumluluklarını yerine getirmede daha istekli oldukları görüldü. Kesme yapıştırma ve panoya görsellerin yerleştirilmesinde kız öğrenciler erkek öğrencilere oranla daha titiz davranmışlardır. Öğrenciler sevgi değerini kalp şeklindeki görsel materyalle ifade ettiler.”

Eğitsel oyun etkinlikleri sonrasında öğrencilerin algılarındaki değişimleri ortaya koymak amacıyla “Küçük Çoban” adlı okuma parçası öğrencilere tekrar okutulmuştur.

“Sevgi nedir?” sorusuna yönelik öğrencilerin cevapları Tablo 8’de yer almaktadır:

**Tablo 8. Sevgi Kk Deęerine Ynelik ęrencilerin Son Algıları**

Kategoriler	Frekans	Yzde
İnsanlara veya bařka Őeylere duyulan ilgi	3	30
Bir kimseye verdięimiz deęer	3	30
Gzel bir duygu	2	20
İçsel bir duygu	1	10
Sevme duygusu	1	10
Toplam	10	100

Gerçekleřtirilen eęitsel oyun etkinlikleri sonrasında ęrencilerin sevgi deęerine iliřkin algılarında farklılıklar olduęu gözlemlenmektedir. ęrencilerin sevgi deęerini daha çok "insanlara veya bařka Őeylere duyulan ilgi (f=3, %30)", "bir kimseye verdięimiz deęer (f=3, %30)" ve "gzel bir duygu (f=2, %20)" olarak tanımlamaktadırlar.

ęrencilerin n ve son algı bulguları karřılařtırıldıęında sevgiyi bir kimseye verilen ya da gsterilen deęer olarak tanımladıkları grlmektedir. Bu durum gerekleřtirilen bir dizi eęitsel oyun etkinlikleri ile iliřkilendirilebilir.

Uygulama sreci sonrasında yapılan odak grup grřmelerinde ęrencilere "Bir ncelik sıralaması yapsan hangi deęerin senin iin daha nemli olduęunu sylersin?" sorusuna  ęrenci sevgi deęeri olarak cevap vermiřtir.

K9 "Sevgi daha nemli bence. Sevgi olmazsa anlařma ve saygı da olmaz."

Elde edilen bu veriler ıřıęında ęrencilerin sevgi deęerini tanıdıkları ve gnlk hayatlarında bu deęeri sıklıkla kullandıkları sylenbilir.

### Tartıřma, Sonu ve neriler

Bu alıřmada z denetim kk deęerini ęrenciler eęitsel oyun etkinlikleri ncesinde oęunlukla "duygu ve davranıřları dzenlemek" Őeklinde tanımlarken eęitsel oyun etkinlikleri sonrasında kendini ve davranıřlarını kontrol etmek olarak ifade etmiřlerdir. Buna gre eęitsel oyun etkinlikleri sonrasında ęrencilerin cevaplarının farklılařtıęı ortaya çıkmaktadır. Kara (2020)'nin alıřmasında, ęrencilerin z denetim deęerine ynelik ifadelerinin sınırlı olduęu tespit edilmiřtir. elik (2021)'in alıřmasında, ęrencilerin z denetim deęerini ifade etme ve aıklama konusunda sorun yařadıkları bulgusu elde edilmiřtir. Bu gre arařtırmalardan elde edilen bulgular ile bu arařtırmanın bulguları arasında benzerlik olduęu grlmektedir. Genel olarak ęrencilerin bu deęeri ifade etme ve tanımlamada glk yařamalarının nedeni; z denetim deęerinin gndelik hayatta fazla bilinmemesi durumu ile aıklanabilir.

alıřmada dostluk kk deęerini ęrenciler eęitsel oyun etkinlikleri ncesinde oęunlukla "en yakın arkadařlık, hi bitmeyecek arkadařlık ve iyi arkadařlık" olarak tanımlamıřlardır. Eęitsel oyun etkinlikleri sonrasında ise ęrenciler dostluk deęerini "sonsuzla kadar sren arkadařlık ve iyi ve kt gnnde yanında olan ve arkadařtan daha iyisi" Őeklinde ifade etmiřlerdir. elik (2008) alıřmasında dostluęu; iyi ve kt gnde birbirinin yanında bulunan ve aralarında ıkar iliřkisi olmayan insanlar arasındaki iletiřim olarak aıklamaktadır. Duran ve Bitir (2021) alıřmasında, ilkokul ęrencilerinin dostluk deęerini iyi arkadař olmak, her Őeye ksmemek ve paylařmayı bilmek olarak tespit etmiřlerdir. Buna gre bu durumun bu alıřmadan elde edilen sonular ile benzerlik gsterdięi sylenbilir.

alıřmada adalet kk deęerini eęitsel oyun etkinlikleri ncesinde ęrenciler daha ok "eřitlik" olarak ifade etmiřlerdir. Gerekleřtirilen eęitsel oyunların ardından ęrenciler adalet kk deęerini eřitlikle birlikte "hak, hukuk kavramları ve insanların arasında ayırım yapmamak" Őeklinde tanımlamıřlardır. İnel, Urhan ve nal (2018) alıřmalarında, adalet deęeri ile ilgili ęrencilerin "terazi, eřitlik, kural, insan hakları" gibi metaforlarla tanımladıkları gzlenmektedir. Bu arařtırmanın sonucunun bu alıřmayı destekledięi sylenbilir. alıřmanın son algı bulgularında ise ęrenciler adalet deęerini "insanlar arasında ayırım yapmamak" olarak tanımlamıřlardır. Bu durum eęitsel oyun etkinliklerinin ęrencilerin tanımlamalarında deęiřiklięe sebep olduęunu gstermektedir. Bitir (2019) alıřmasında eęitsel oyun teknięi kullanılarak gerekleřtirilen ęretim srecinin deęerlerin aktarımında, bilgilerin kalıcılıęının saęlanması ve ęrencilerin derse iliřkin olumlu tutumlar geliřtirmelerinde nemli katkılar saęladıęını tespit etmiřtir. Bu alıřmada da, gerekleřtirilen eęitsel oyunların adalet kk deęerini kazandırmada etkili olduęu sonucuna ulařılabilir. Buna gre literatrdeki bu alıřmanın sonucunun bu arařtırmanın sonucunu destekler nitelikte olduęu sylenbilir.

Çalışmada sevgi kök değerini eğitsel oyun etkinlikleri öncesinde öğrenciler çoğunlukla “kalpten/içten gelen duygu, bir şeye karşı duyulan ilgi ve bağlılık” şeklinde tanımlamışlardır. Gerçekleştirilen bir dizi eğitsel oyun sonunda ise öğrenciler bu değeri “insanlara/başka şeylere hissedilen duygu, bir kişiye verilen değer ve güzel bir duygu” olarak ifade etmektedirler. Öğrenciler sevgi kök değerini daha çok bir duygu şeklinde açıklamaktadırlar. Uygulama öncesi ve uygulama sonrasında, öğrencilerin sevgi kök değerini tanımlayabildikleri ve bu kök değere sahip oldukları görülmektedir. Çalışmada kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre sevgi değerini daha fazla önemseydiği tespit edilmiştir. Bu araştırmanın sonucuna benzer bir sonuç Kılıç (2019)’ın çalışmasında da tespit edilmiştir. Çalışmada kız ve erkek öğrencilerin sevgi değerine yönelik ahlaki davranış düzeyleri arasında kız öğrenciler lehine anlamlı farklılıklar olduğu tespit edilmiştir. Buna göre çalışmanın sonucunun bu araştırmadan elde edilen sonucu destekler nitelikte olduğu görülmektedir.

Bu çalışmada eğitsel oyunlar yoluyla kök değerlerin kazandırılması hedeflenmiştir. Genel olarak sosyal bilgiler derslerinde kök değerlerin aktarılmasında/kazandırılmasında eğitsel oyunlardan yararlanmanın olumlu bir etkisi olduğu görülmektedir. Literatürde de bazı akademik çalışmalarda eğitsel oyunlar ile öğretimin gerçekleştirilmesine yönelik bazı bulgular elde edilmiştir. Biter (2019) çalışmasında, eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılmış öğretimin, öğrencilerin değerleri kazanmasında olumlu etkisi olduğu sonucuna ulaşmıştır. Gündüz, Aktepe, Uzunoglu ve Gündüz (2017) çalışmasında öğrencilerin eğitsel oyun etkinlikleri yoluyla adalet, mutluluk, saygı, hoşgörü, nezaket, sorumluluk, yardımseverlik, ait olma, sabır, duyarlılık, cesaret ve iyilik değerlerini kazandıklarını tespit etmişlerdir. Altınbulak, Emir ve Avcı (2006)’nın çalışmasında, sosyal bilgiler derslerinde eğitsel oyun tekniğinden yararlanılmasının bilgilerin kalıcılığına etkisi olduğu görülmektedir. Koka (2018)’nın çalışmasında, sosyal bilgiler derslerinde bilgisayar destekli eğitsel oyun etkinliklerinin, öğrencilerin akademik başarıları ile bilgilerinin kalıcılığının sağlanmasında etkili olduğu tespit edilmiştir. Karabacak (1996)’ın çalışmasında, dersin işleniş sırasında eğitsel oyunlardan yararlanan gruptaki öğrencilerin toplam erişileri, bilgi düzeyi erişileri ile kavrama düzeyi erişileri arasında anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir. Özbal (2010) çalışmasında, eğitsel oyunlar kullanılarak gerçekleştirilen öğretimin geleneksel öğretime göre daha etkili olduğu bulgusunu elde etmiştir. Karamustafaoglu ve Kaya (2013) çalışmasında, gerçekleştirilen eğitsel oyun etkinliklerinin konuların anlaşılmasında ve yeni bilgilerin öğrenilmesinde etkili olduğunu belirtmektedirler. Kaya ve Elgün (2014)’ün çalışmasında, eğitsel oyunlar yoluyla gerçekleştirilen öğrenme-öğretme faaliyetlerinin akademik başarıyı artırdığı üzerinde durulmaktadır. Can (2017 ve Koç (2017)’ün çalışmasında, eğitsel oyunların dersi sıkıcılıktan kurtardığı ve öğrencinin derse olan ilgisini artırdığı özellikleri vurgulanmaktadır. Literatürdeki bu çalışmalarda eğitsel oyunların öğrenme sürecini olumlu etkilediği yönünde bulgular elde edildiği görülmektedir. Bu yönüyle eğitsel oyunların bilgi, beceri-davranış ve değer kazandırmada önemli bir teknik olduğu söylenebilir. Nitekim bu çalışmada kök değerlerin kazandırılmasında etkili olması da bu görüşü desteklemektedir.

Araştırma sonuçlarından yola çıkılarak aşağıdaki önerilerde bulunulmuştur:

- Eğitsel oyunlar yoluyla kök değerlerin kazandırılması/öğretimi Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi ve Türkçe gibi çeşitli derslerde de gerçekleştirilebilir.
- Bu çalışmada 7. sınıf düzeyinde kök değerlerin öğretimi gerçekleştirilmiştir. Benzeri çalışmalar diğer sınıflar düzeyinde de gerçekleştirilebilir.
- Bu çalışmada sadece kök değerler ele alınmıştır. SBDÖP’nda yer alan derse özgü değerler üzerinde de benzer bir çalışma yapılabilir.

### **Etik Beyan**

“*Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunlar Yoluyla Bazı Kök Değerlerin Kazandırılması: Bir Eylem Araştırması*” başlıklı çalışmanın yazım sürecinde bilimsel kurallara, etik ve alıntı kurallarına uyulmuş; toplanan veriler üzerinde herhangi bir tahrifat yapılmamış ve bu çalışma herhangi başka bir akademik yayın ortamına değerlendirme için gönderilmemiştir. Gerekli olan etik kurul izinleri Kastamonu Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma ve Yayın Etik Kurulu’nun 25.03.2021 tarih ve 1 sayılı toplantısında alınmıştır.

### **Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı**

Bu çalışmaya birinci yazarın katkı oranı %50, ikinci yazarın katkı oranı %50 şeklinde paylaşılmıştır.

### **Çatışma Beyanı**

Bu çalışmada yazarlar arasında herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.



## Not

Bu alıřma, birinci yazarın yksek lisans tez alıřmasının bir blmnden retilmiřtir.

## Kaynaka

- Akbař, O. (2008). Deęer eęitimi akımlarına genel bir bakıř. *Deęerler Eęitimi Dergisi*, 6(19), 9-10.
- Akdaę , H. & Tařkaya, M. (2018). Vatandařlık ve insan hakları eęitiminin sosyal bilgiler retimindeki yeri. İinde R.Turan, & K. Ulusoy (Eds.), *Sosyal bilgilerin temelleri* (5.baskı, ss.219-241). Pegem Akademi.
- Altınbulak, D., Emir, S. ve Avcı, C. (2006). Sosyal bilgiler retiminde eęitsel oyunların eriřiye etkisi. *Hasan Ali Ycel Eęitim Fakltesi Dergisi*, 3(2), 35-51.
- Aydın, M. Z. (2010). Okulda deęerler eęitimi. *Eęitime Bakıř Dergisi*, 6(12), 16-19.
- Baydar, P. (2009). *İlkretim beřinci sınıf sosyal bilgiler programında belirlenen deęerlerin kazanım dzeyleri ve bu srete yařanılan sorunların deęerlendirilmesi* (Yksek lisans tezi). ukurova niversitesi Sosyal Bilimler Enstits, Adana.
- Biter, M. (2019). *Sosyal bilgiler dersinde eęitsel oyunlar ile deęerler eęitimi: bir eylem arařtırması* (Yksek lisans tezi). Sakarya niversitesi Eęitim Bilimleri Enstits, Sakarya.
- Bykztrk, ř., Kılı akmak, E., Akgn, . E., Karadeniz, ř. & Demirel, F. (2016). *Bilimsel arařtırma yntemleri*. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Can, S. (2017). *Fen bilimleri dersi maddenin deęiřimi nitesinde eęitsel oyunların kullanılmasının 5.sınıf rencilerinin akademik bařarı ve derse karřı tutumuna etkisi* (Yksek lisans tezi). Marmara niversitesi Eęitim Bilimleri Enstits, İstanbul.
- Cohen, L., Manion, L. & Morrison, K. (2007). *Research methods in education*. Roudledge Falmer.
- Creswell, J. W. (2014). Nitel, Nicel Ve Karma Yntem Yaklařımları. ev., Seluk Beřir Demir, Ankara: Eęiten Kitap.
- elik, G. (2008). *Dostluk ve eęitimi* (Yksek lisans tezi). Cumhuriyet niversitesi Sosyal Bilimler Enstits, Sivas.
- elik, ř. (2021). *Ortaokul rencilerinin kk deęerler hakkındaki metaforik algıları* (Yksek lisans tezi). İnn niversitesi Eęitim Bilimleri Enstits, Malatya.
- engel, S. (2019). *Kk deęerlere iliřkin sosyal bilgiler retmen adaylarının algıları: Nitel bir arařtırma* (Yksek lisans tezi) Gazi niversitesi Eęitim Bilimleri Enstits, Ankara.
- Demirel, . (1993). *Genel retim yntemleri*. Ankara: Usem Yayınları.
- Duran, E. ve Bitir , T. (2020). İlkokul retmenleri, rencileri ve velilerinin deęer algıları. *Hacettepe niversitesi Eęitim Fakltesi Dergisi*, 36(2), 1-19.
- Faiz, M. (2021). 5.sınıf sosyal bilgiler retiminde eęitsel oyun kullanımı. İinde O. Karadeniz & H. Er. (Eds.) *Eęitsel oyunlarla sosyal bilgiler retimi* (ss.100-151). Pegem Akademi
- Fichter, J. H. (2016). *Sosyoloji nedir?* Ankara: Anı Yayıncılık.
- Gmleksiz, M. N. ve Cro, E. (2011). Sosyal bilgiler dersi retim programında yer alan deęerlere iliřkin renci tutumlarının deęerlendirilmesi. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 8(1), 95-134.
- Gndz, M., Aktepe, V., Uzunoęlu, H. ve Gndz, D. D. (2017). Okul ncesi dnemdeki ocuklara eęitsel oyunlar yoluyla kazandırılan deęerler. *MSKU Eęitim Fakltesi Dergisi*, 4(1), 62-70.
- İnel, Y., Urhan, E. ve nal, A. İ. (2018). Ortaokul rencilerinin adalet kavramına iliřkin metaforik algıları. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 8(2), 379-402.
- Johnson, A. P. (2019). *Eylem arařtırması el kitabı*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Kan, . (2010). A.B.D ve Trkiye’de sosyal bilgilerin tarihsel geliřimi. *Gazi Eęitim Fakltesi Dergisi*, 30(2), 663-672.
- Kara, E. (2020). *Birleřtirilmiř ve mstakl sınıflarda renim gren ilkokul rencilerinin kk deęerlere ynelik algılarının karřılařtırılması* (Yksek lisans tezi). Recep Tayyip Erdoęan niversitesi Sosyal Bilimler Enstits, Rize.
- Karabacak, N. (1996). *Sosyal bilgiler dersinde eęitsel oyunların rencilerin eriři dzeyine etkisi* (Yksek lisans tezi). Hacettepe niversitesi Sosyal Bilimler Enstits, Ankara.
- Karadeniz, O. ve Er, H. (2021). *Eęitsel oyunlarla sosyal bilgiler retimi*. Pegem Akademi.
- Karamustafaoglu, O. ve Kaya, M. (2013). Eęitsel oyunlarla "yansımalar ve aynalar" konusunun retimi: Yansımali kořu rneęi. *Arařtırma Temelli Etkinlik Dergisi*, 3(2), 41-49.
- Karasu Avcı, E. (2016). Sosyal bilgiler dersinde deęerler eęitiminde coęrafya disiplininin rol. *Arařtırma ve Deneyim Dergisi*, 1(1), 36-58.
- Kaya, S. ve Elgn, A. (2014). Eęitsel oyunlarla desteklenmiř fen retiminin ilkokulu rencilerinin akademik bařarsına etkisi. *Kastamonu Eęitim Dergisi*, 23(1), 329-342.
- Kaymakcı, S. (2009). Yeni sosyal bilgiler programı neler getirdi? *Gazi niversitesi Gazi Eęitim Fakltesi Dergisi*, 29(5), 1536-1537.
- Keskin, Y. (2010). Sosyal bilgiler dersinde deęerler eęitiminin yeri ve nemi. *Eęitime Bakıř Dergisi*, 6(18), 68-72.
- Kılı, A. (2019). *İlkokul drdnc sınıf rencilerinin sevgi deęerine ynelik algıları* (Yksek lisans tezi). Recep Tayyip Erdoęan niversitesi Sosyal Bilimler Enstits, Rize.
- Ko, M. C. (2017). *İlkokul aęındaki ocukların temel motor beceri geliřiminde eęitsel oyunların etkisi* (Doktora tezi). Dumlupınar niversitesi Saęlık Bilimleri Enstits, Ktahya.
- Koka, V. (2018). *Sosyal Bilgiler dersinde kullanılan bilgisayar destekli eęitsel oyunların rencilerin ders bařarsına olan etkisi* (Yksek lisans tezi). İnn niversitesi Eęitim Bilimleri Enstits, Malatya.
- MEB, (2018). *Sosyal bilgiler dersi retim programı*. Ankara: Milli Eęitim Bakanlıęı.
- Moffatt, M. (1957). *Sosyal bilgiler retimi*. İstanbul: Maarif Basımevi.

- Nur, G. Y. (2019). *madde ve ısı ünitesinin öğretiminde eğitsel oyunları kullanmanın öğrencilerin akademik başarıları üzerine etkisi ve sürece yönelik öğrenci görüşleri* (Yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Özbal, B. (2010). *İlköğretim okullarındaki yabancı dil öğretiminde eğitsel oyunların yeri ve önemi* (Yüksek lisans tezi). Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Pırnaz, E. (2020). *Sosyal bilgiler öğretmenlerinin değerler eğitimine ve sosyal bilgiler öğretim programında yer alan kök değerlere yönelik görüşleri (Kahramanmaraş ili örneği)* (Yüksek lisans tezi). Sütçü İmam Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kahramanmaraş.
- Sönmez, V. (2019). *Öğretim ilke ve yöntemleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Tabak, S. ve Yaylak, E. (2020). Sosyal bilgiler ders kitaplarında kök değerlerin yeri. *International Journal of Eurasian Education and Culture*, 5(8), 1-51.
- Yıldırım, A. (1999). Nitel araştırma yöntemlerinin temel özellikleri ve eğitim araştırmalarındaki yeri ve önemi. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 23(112), 7-17.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

## EXTENDED ABSTRACT

Every society has some values that are unique and mirror of the society. The adoption of these values by the individual is of great importance in terms of both the socialization of the individual and the protection of social identity. Family, school and social environment are effective in transferring values to individuals. However, schools where education is organized in a planned manner and teachers who are the implementers of the process have a special place in the acquisition of values. Teachers try to give students values in various ways in schools. Values can be transferred to children through educational games. Educational game can be defined as a technique that provides reinforcement of learned information and repetition in a more comfortable environment. (Demirel, 1993, s. 56). This technique, which is effective in repetition, reinforcement and behavior of the learned information, is very important for children at primary school level. In this study, it is aimed to gain "root values" through educational games in social studies course. In this direction, a literature research was conducted by scanning the literature on the concepts of social studies course, values education and educational game. When the literature is examined, some studies on root values are encountered. (Çengel 2019; Pırnaz, 2020; Tabak ve Yaylak, 2020) However, no study has been found regarding the use of educational games for gaining root values in social studies course. In line with the data obtained in this context, "What is the role of educational games in gaining root values in social studies course?" Finding an answer to this question emerges as the main problem of the study. This research was carried out with secondary school 7th grade students in the fall semester of the 2020-2021 academic year. Action research, which is one of the qualitative research methods, was used in this study. Qualitative research can be defined as research in which qualitative data collection tools such as observation and interview are used in the natural environment. The researcher has a participatory role in qualitative research. (Yıldırım, 1999, s. 10). On the other hand, action research, is a type of research in which teachers are recruited as researchers. Action research is the planned and systematic observation of teaching activities and teaching situation by the researcher. (Johnson, 2019, s. 26). The data were obtained through observation, video recordings, teacher diaries, student diaries, focus group interviews, pre- and post-perception texts. The obtained data were analyzed using content analysis. The validity of the research was tried to be ensured by sharing all the details about the research with the objective attitude of the researcher teacher and revealing the data that can be understood by everyone. Reliability in research; It has been tried to use different types of data such as pre- and post-perception texts, student products and activities, student opinions, field notes, logbook and student diaries and video recordings. In the research, while students define the value of self-control as "regulating emotions and behaviors" before the application, they express it as "controlling oneself and behavior" at the end of the application process. In the study, students associated the value of friendship with the concepts of "closest friendship", "never-ending friendship" and "good friendship" before the application. As a result of a series of educational game activities, they expressed it as "friendship that lasts forever" and "better than a friend who is with you in good and bad days". In the research, students associated the value of justice with the concept of "equality" more before the application. As a result of a series of educational game activities, they expressed it as "right", "law" and "not discriminating between people" as well as equality. In the study, the students expressed the value of love as "heartfelt emotion, interest and commitment to something" before the application. As a result of a series of educational game activities, the students' love value is "the feeling for people and other things, the value we give to someone, a good feeling." appear to be defined. Students express the value of love as an intense emotion. In this study, educational games were used in the transfer of values. In general, it has been understood that educational games have a positive effect on the acquisition of root values in the social studies course during the application process

In various studies in the literature, it is seen that various results related to teaching with educational games have been obtained. In his study, Biter (2019) examined the effect of educational games on the acquisition of values in the social studies course, and concluded that intensive teaching with educational games contributes to students' gaining values, developing positive attitudes and behaviors, and creating positive attitudes towards the course. Gündüz, Aktepe and Uzunoglu (2017) found in their research that students gain values such as respect, kindness, happiness, helpfulness, tolerance, responsibility, patience, belonging, sensitivity, courage, justice and goodness thanks to the educational games they play. In the study of Altınbulak, Emir and Avcı (2006), it was determined that the use of educational games in the social studies course had a positive effect on the permanence of knowledge. In his study, Koka (2018) examined the effect of computer-assisted educational games in social studies courses on course success and determined that educational games were effective in students' academic success and in making the knowledge permanent. In these studies in the literature, findings have been obtained that educational games have a positive effect on the learning process. In this respect, it can be said that these studies support the results of this research. Based on the results of the research, the following recommendations were made.

- Teaching values by using educational games can also be done in courses such as Turkish, Religious Culture and Moral Knowledge.
- In this research, teaching of values was carried out with 7th grade students on root values. A similar study can be conducted at other primary and secondary school grade levels.
- This research was carried out on root values. A similar study can be conducted on the values in the SBDÖP.