

Sosyal Bilgiler Eğitimi Alanında Yapılan Eğitsel Dijital Oyunlara Yönelik Araştırmaların İncelenmesi

Turan Kaçar^a^a Dr. Öğr. Üyesi, Gaziantep Üniversitesi Nizip Eğitim Fakültesi, Gaziantep

Özet

Eğitsel dijital oyun, öğrencilerin öğrenmelerini kolaylaştıran ders içerikli etkinliklerdir. Bu araştırmanın amacı Türkiye’de 2000 ile 2023 yılları arasında sosyal bilgiler eğitimi alanında yapılan eğitsel dijital oyunlara yönelik araştırmaları incelemektir. Türkiye’de 2000 ile 2023 yılları arasında sosyal bilgiler eğitimi alanında yapılan eğitsel dijital oyunlara yönelik 10 araştırmaya rastlanması ve bu konuda böyle bir araştırmaya ulaşılamaması bu araştırmanın önemini ve özgünlüğünü göstermektedir. Bu çalışma, nitel bir araştırma olup çalışmada doküman incelemesi tekniği kullanılmıştır. Veri toplamada “ERIC, ULAKBİM, YÖK Ulusal Tez Merkezi, Google Akademik ve TÜBİTAK araştırma projeleri” veri tabanlarından yararlanılmıştır. Veri tabanlarında “oyun, dijital oyun, eğitsel dijital oyun, sosyal bilgiler” terimleri listelenmiştir. Araştırmacı, yapılan araştırmaları, “araştırmanın yılı, türü, yöntemi, deseni, veri toplama aracı, çalışma grubu ve düzeyi, analiz türü ve sonuçları” açısından incelemiştir. Araştırma verileri betimsel analizle çözümlenmiştir. Bulgulara göre; sosyal bilgiler eğitimi alanında eğitsel dijital oyunlara yönelik 2000-2023 yılları arasında 10 araştırma gerçekleştirilmiştir. Yapılan araştırmaların yedisi tez, ikisi makale ve biri de TÜBİTAK araştırma projesidir. Sosyal bilgiler alan eğitimcilerinin sosyal bilgiler içerikli eğitsel dijital oyunlara yönelik görüşlerini içeren ve ilkökul öğrencileri üzerinde yürütülen araştırmaların yapılması önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Sosyal bilgiler, Eğitsel dijital oyun, Doküman incelemesi

Type / Tür:

Research / Araştırma

Received / Geliş Tarihi:

11 Ağustos 2023

Accepted / Kabul Tarihi:

1 Eylül 2023

Page numbers / Sayfa no:

128-143

Citation Information / Atf bilgisi:

Kaçar, T. (2023). Sosyal bilgiler eğitimi alanında yapılan eğitsel dijital oyunlara yönelik araştırmaların incelenmesi. *Harran Maarif Dergisi*, 8 (2), 128-143. doi: 10.22596/hej.1341193

Sorumlu yazar: Turan Kaçar **e-posta:** turankacar@gantep.edu.tr

Investigation of Researches on Educational Digital Games in the Field of Social Studies Education

Abstract

Educational digital games are course content activities that facilitate students' learning. The aim of this research is to examine the researches on educational digital games in the field of social studies education in Turkey between 2000 and 2023. The fact that there are 10 studies on educational digital games in the field of social studies education in Turkey between 2000 and 2023 and that no such research can be found on this subject shows the importance and originality of this research. This study is a qualitative research and document analysis technique was used in the study. "ERIC, ULAKBİM, YÖK National Thesis Center, Google Scholar and TÜBİTAK research projects" databases were used in data collection. The terms "game, digital game, educational digital game, social studies" are listed in the databases. The researcher examined the researches in terms of "year, type, method, design, data collection tool, study group and level, type of analysis and results". Research data were analyzed by descriptive analysis. According to the findings; In the field of social studies education, 10 researches were conducted between 2000-2023 on educational digital games. Seven of the researches are dissertations, two are articles and one is a TÜBİTAK research project. It is recommended to conduct research on primary school students, which includes the views of social studies educators on educational digital games with social studies content.

Key Words: Social studies, Educational digital game, Document review

Giriş

Bebeklikten itibaren çocukların psiko-sosyal, ve bilişsel gelişiminde önemli rol oynayan unsurlardan biri de oyundur. Oyun çocukların küçük yaştan itibaren bedensel, ruhsal ve sosyal gelişimini olumlu yönde etkileyen etkinliklerdir. Bu yüzden çocuklar özellikle sosyalleşmeye dayalı oyun ve etkinliklerden çok hoşlanır. Günümüzde teknolojinin hızla gelişmesiyle birlikte çocuk oyunlarına yönelik bazı değişimler yaşansa da yine de oyun çocuklar için vazgeçilmez bir eğlence kaynağıdır. Bu açıdan oyun sadece bir eğlenceden ibaret değildir aynı zamanda çocukların öğrenmelerini de kolaylaştıran ve geliştiren önemli etkinliklerdir.

Oyun; çocukların, insanların ve bütün canlıların yaşamında önemli bir yeri olan, her yaş düzeyinde farklı amaçlar için faydalanılan ve eğitim alanına mühim faydalar sağlayan bir faaliyettir. Çocukların hayatında oyunun önemli bir konumu olduğu uzun süreden beri bilinmektedir. Oyun çocukların eğitiminde ve gelişiminde önemli bir yere sahip olduğundan oyun eğitim programlarına girmiştir (Malta, 2010). Teknolojinin yaşamımızın her alanına nüfuz etmesi, birçok alanda yaşandığı gibi eğitim alanında da dijital içeriklerin, teknolojinin ve yeni nesillerin çok fazla ilgisini çeken dijital oyunların kullanılması vazgeçilmez bir hal almıştır. Bu nedenle değişimleri en çok hızlandıran etken teknolojidir (Savaş, Güler, Kaya, Çoban ve Güzel, 2021). Günümüzde birçok alanda vazgeçilemeyecekler arasında yer bulan teknoloji, yeni nesilleri önemli ölçüde etkilemekte ve değişime uğratmaktadır (Özer, 2020).

Özellikle dijital mecralarda ve uygulamalarda öğretimsel amaçlı birçok eğitsel dijital oyunların olduğu bilinmektedir. Nitekim Dönel-Akgül ve Kılıç'a (2020) göre dijital ortamlarda eğitim platformlarının geliştirilmesi yeni nesil bireyler açısından oldukça önemli olmuştur. Bu açıklamalar ışığında teknolojinin hızla gelişmesiyle birlikte birçok alanda dijitalleşmenin yaşandığı bilinmektedir. Eğitim alanında ders içerikli eğitsel dijital oyunların önem kazandığı söylenebilir.

Eğitsel dijital oyun (EDO), teknolojik araçlar vasıtasıyla yapılan sosyal, bilişsel, davranışsal ya da duygusal boyutları olan ve belirli hedeflere yönelik öğrenmeyi gerçekleştiren bir etkinliktir (Çetin, 2013). EDO'nun özellikle küçük yaşlardan itibaren öğretim sürecinde oldukça önemli olduğu söylenebilir. Çünkü EDO'da asıl amaç öğrenme hedeflerini gerçekleştirmektir. EDO, çoğunlukla zihinsel niteliklere dayandığından ve teknolojik olanakların olduğu her yerde yapılabileceğinden ötürü EDO zihinsel gelişimin sağlanmasında çok önemli bir vasıtadır (Çetin, 2013). Eğitimin birçok alanında olduğu gibi sosyal bilgiler eğitimi alanında da teknolojinin kullanıldığı eğitsel dijital oyunların olduğu bilinmektedir.

Sosyal bilgiler dersi öğretim programında yer verilen sosyal bilgilerin özel amaçlarının on birinci maddesinde öğrencilerin; "bilim ve teknolojinin gelişim sürecini ve toplumsal yaşam üzerindeki etkilerini kavrayarak bilgi ve iletişim teknolojilerini bilinçli kullanmaları" amacı yer almaktadır. Sosyal bilgiler dersi öğrenme alanlarından biri olan "bilim, teknoloji ve toplum" öğrenme alanı teknolojinin bilinçli bir şekilde kullanımının önemine işaret etmektedir (Milli Eğitim Bakanlığı, 2018). Sosyal bilgiler eğitimi alanında EDO'nun ve EDO teknolojilerinin kullanımının önemli olduğu ifade edilebilir. Çünkü gelişen dünyada dijitalleşmeyle birlikte EDO her geçen gün gittikçe gelişmekte ve artmaktadır. Ayrıca EDO, zenginleştirilmiş ve farklılaştırılmış bir öğrenme ortamı oluşturmaya yardımcı olduğundan bu oyunları kullanan öğretmenlere çeşitli görevler düşmektedir. Bu açıdan öğretmenler amaçlarına ulaşabilmek için bu oyunları doğru ve etkili bir şekilde kullanmalıdır (Alkan ve Mertol, 2019). Sosyal bilgiler eğitimi alanında EDO kullanılarak araştırmaların yapılmasının önemli olduğu söylenebilir. Özellikle derslerde çevrimiçi veya çevrim dışı oynanabilen ve ders içeriğiyle zenginleştirilmiş nitelikli EDO, dersin daha zevkli ve eğlenceli geçmesini sağlayarak öğrenme faaliyetini daha etkin bir forma dönüştürebilir.

EDO'nun her ne kadar eğitim ve öğretim açısından birçok faydası olsa da kontrollü ve sınırlı bir şekilde kullanılmasında önemli faydalar vardır. Zira çocukların EDO kullanımında kontrol sağlanmazsa özellikle küçük yaşlardaki çocuklarda EDO, bağımlılık oluşturabilir. Bu durum da çocukların psiko-sosyal, ruh ve beden sağlığına zarar verecek çeşitli olumsuz sonuçlara yol açabilir. Nitekim Akkaş'a (2020) göre dijital oyun bağımlılığı, bilhassa küçük yaşlardaki çocukları ve gençleri daha çok etkilemektedir. Bu açıklamalar ışığında EDO'nun yasaklanması ya da engellenmesi yerine aşırıya kaçmadan kontrollü, planlı ve sınırlı bir şekilde oynanması için anne ve

babalara, öğretmenlere ve psikolojik danışmanlara önemli görevler düşmektedir.

Literatür incelendiğinde sosyal bilgiler ders içeriğiyle geliştirilmiş EDO kullanımının öğrencilerin akademik başarısı üzerinde sınırlı sayıda (iki) araştırmaya ulaşılmıştır. Doğan ve Koç (2017) 5. sınıf sosyal bilgiler dersinde deprem konusunun dijital oyun ile öğretiminin öğrencilerin ders başarısına olan etkilerini incelemeye yönelik bir araştırma yapmıştır. Bu çalışma sonuçlarına göre bilgisayar destekli “Deprem Eğitim Programı” adlı eğitsel dijital oyun öğrencilerin ders başarısını olumlu bir şekilde etkilemiştir. Erkan (2019) yaptığı çalışmada ilkökul 4. sınıf sosyal bilgiler dersinde bilgisayar destekli dijital ve eğitsel oyun öğretiminin öğrencilerin ders başarısı ve tutumları üzerinde olumlu etkilere sahip olduğunu belirlemiştir.

Bu araştırmanın amacı Türkiye’de 2000 ile 2023 yılları arasında sosyal bilgiler eğitiminde EDO’ya yönelik yapılan araştırmaları çeşitli değişkenler açısından incelemektir. Türkiye’de 2000 ile 2023 yılları arasında sosyal bilgiler eğitiminde EDO’ya yönelik 10 araştırmaya rastlanılması ve bu konuda böyle bir araştırmaya ulaşılamaması bu araştırmanın önemini ve özgünlüğünü göstermektedir. Bu açıdan bu araştırmanın sosyal bilgiler eğitimi alanına katkı sunacağı söylenebilir. Bu araştırmayla birlikte sosyal bilgiler eğitimi alanında EDO’ya yönelik yapılan araştırmalar daha bütüncül bir bakış açısıyla görülerek bu alandaki eksiklikler tespit edilecektir. Bu çerçevede bu çalışma kapsamında aşağıdaki araştırma sorularına yanıtlar aranmıştır.

- Sosyal bilgiler eğitimi alanında EDO ile ilgili yapılan çalışmaların yıllara göre dağılımı nasıldır?
- Sosyal bilgiler eğitimi alanında EDO ile ilgili yapılan çalışmaların yayın türüne göre dağılımı nasıldır?
- Sosyal bilgiler eğitimi alanında EDO ile ilgili yapılan çalışmaların araştırma yöntemlerine göre dağılımı nasıldır?
- Sosyal bilgiler eğitimi alanında EDO ile ilgili yapılan çalışmaların araştırma desenlerine-modellerine göre dağılımı nasıldır?
- Sosyal bilgiler eğitimi alanında EDO ile ilgili yapılan çalışmaların veri toplama araçlarına göre dağılımı nasıldır?
- Sosyal bilgiler eğitimi alanında EDO ile ilgili yapılan araştırmaların çalışma grubuna-örnekleme göre dağılımı nasıldır?
- Sosyal bilgiler eğitimi alanında EDO ile ilgili yapılan çalışmaların çalışma grubunun-örneklem düzeyine göre dağılımı nasıldır?
- Sosyal bilgiler eğitimi alanında EDO ile ilgili yapılan çalışmaların analiz türlerine göre dağılımı nasıldır?
- Sosyal bilgiler eğitimi alanında EDO ile ilgili yapılan çalışmaların sonuçları nasıldır?

Yöntem

Araştırmanın deseni

Bu araştırma nitel bir araştırma olup doküman incelemesi tekniğiyle gerçekleştirilmiştir. Nitel araştırma yöntemleriyle yürütülen çalışmalarda incelenen konuya yönelik derinlemesine bir kavrayışa ulaşma çabası vardır (Karataş, 2015). Doküman incelemesi tekniği, bir araştırmanın verilerini oluşturan belirli dokümanlara ulaşılması, bu dokümanların gözden geçirilmesi, sorgulanması ve analizidir (Özkan, 2021). Bu teknik, gerek basılı gerekse dijital materyalleri incelemek ya da değerlendirmek için kullanılır (Bowen, 2009). Bu araştırma durum çalışması deseninde yürütülmüştür. Durum çalışması, sınırlı bir sisteme ilişkin sistematik bilgi toplamak amacıyla derinlemesine yapılan bir betimleme ve incelemedir (Chmiliar, 2010; Merriam, 2013).

Verilerin toplanması ve dahil edilme kriterleri

Veri toplamada “ERIC, ULAKBİM, YÖK Ulusal Tez Merkezi, Google Akademik ve TÜBİTAK araştırma projeleri” veri tabanlarından faydalanılmıştır. Veri tabanlarında “oyun, dijital oyun, eğitsel dijital oyun, sosyal bilgiler” terimleri listelenmiştir. Araştırmanın veri toplama aracı araştırmacının geliştirdiği eğitsel dijital oyunlar formudur. Bu forma yönelik sosyal bilgiler eğitimi alanında Dr. Öğretim üyesi olan iki alan uzmanının görüş ve önerilerine başvurulmuştur. Bu çerçevede uzman dönütlerinden sonra araştırmacı, yapılan çalışmaları ülkemizde olmak şartıyla “araştırmanın yılı, türü, yöntemi, deseni, veri toplama aracı, çalışma grubu, çalışma grubunun düzeyi, analiz türü ve araştırmanın sonuçları” açısından incelemiştir.

Geçerlik ve güvenilirlik

Nitel araştırmalarda geçerlik ve güvenilirlik yerine inandırıcılıktan söz etmek daha doğrudur (Krefting, 1991; Merriam, 2013). Guba ve Lincoln (1982) inandırıcılığı; inanılabilirlik, güvenilebilirlik, onaylanabilirlik ve aktarılabilirlik olarak belirlemiştir (Başkale, 2016). Bu çalışmanın inanılabilirliğini sağlamak için araştırma uzun süreli bir etkileşimle gerçekleştirilmiştir. Araştırmacı bu araştırmayı yaklaşık yedi aylık bir sürede gerçekleştirmiştir. Ayrıca inanılabilirlik açısından bu araştırmanın verileri EDO’ya yönelik literatür ve uzman görüşleri doğrultusunda belirlenen dâhil edilme kriterlerine göre bir forma aktarılmıştır. Araştırmanın güvenilebilirliği için bu formun geliştirilme aşamasında literatür taraması yapılmış ve bu form iki sosyal bilgiler alan uzmanına (Dr.Öğr.Üyesi) inceletirilerek verilerin güvenilebilirliği sağlanmaya çalışılmıştır. Ayrıca güvenilebilirlik açısından araştırmanın verileri ve bulguları belirlenen alan uzmanlarına inceletilerek onların görüş ve önerileri doğrultusunda gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Onaylanabilirlik açısından, incelenen çalışmaların ham verilerinden, analiz edilmiş verilerinden ve bulgularından yararlanılmıştır.

Aktarılabirlik açısından ise araştırma 2000 ile 2023 yılları arasında sosyal bilgiler eğitimi alanında EDO ile ilgili yapılan çalışmalarla sınırlandırılmıştır.

Verilerin analizi

Nitel araştırma verilerinin analizinde genellikle iki çeşit analiz (içerik ve betimsel analiz) yapılmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2008). Bu araştırma kapsamında yer alan veriler, *betimsel analizle* çözümlenmiştir. Betimsel analiz, daha çok nitel veriler üzerinde detaylı bir ayrıştırma gerektirmeyen verilerin çözümlenmesinde kullanılan bir analiz çeşididir (Baltacı, 2019). Betimsel analizin amacı bulguları düzenlenmiş ve yorumlanmış bir biçimde okuyucuya sunmaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2008).

Bulgular

Sosyal bilgiler eğitimi alanında EDO ile ilgili yapılan çalışmaların yıllara dağılımı

Sosyal bilgiler eğitimi alanında EDO ile ilgili 2000 ile 2023 yılları arasında yapılan çalışmaların yıllara göre dağılımı Tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo 1. Çalışmaların yayın yıllarına dağılımı

Yayın Yılları	f
2017	1
2018	2
2019	2
2021	1
2022	4
Toplam	10

Tablo 1’deki verilere göre sosyal bilgiler eğitimi alanında EDO ile ilgili yapılan çalışmaların tamamının (10 adet) 2017-2022 arasında yoğunlaştığı görülmektedir. Çalışmaların en fazla yapıldığı yıl 2022 yılı (4 adet) iken en az yapıldığı yıllar ise 2017 ve 2022 (1 adet) yıllarıdır.

Sosyal bilgiler eğitimi alanında EDO ile ilgili yapılan çalışmaların yayın türlerine göre dağılımı

Sosyal bilgiler eğitimi alanında EDO ile ilgili yapılan çalışmaların yayın türlerine göre dağılımı Tablo 2’de sunulmuştur.

Tablo 2. Çalışmaların yayın türlerine dağılımı

Yayın Türleri	f
Doktora tezi	0
Yüksek lisans tezi	7
Araştırma makalesi	2
Araştırma projesi	1
Toplam	10

Tablo 2'deki verilere göre sosyal bilgiler eğitimi alanında EDO ile ilgili yapılan çalışmaların yüksek lisans tezi, makale ve araştırma projesi olduğu görülmektedir. Çalışmalar en fazla yüksek lisans tezi (7 adet) olarak yapılırken en az da araştırma projesi (1 adet) olarak yapılmıştır. EDO'yla ilgili doktora tezi ise hiç yapılmamıştır.

Sosyal bilgiler eğitimi alanında EDO ile ilgili yapılan çalışmaların araştırma yöntemlerine göre dağılımı

Sosyal bilgiler eğitimi alanındaki EDO ile ilgili yapılan çalışmaların araştırma yöntemlerine göre dağılımı Tablo 3'te sunulmuştur.

Tablo 3. Çalışmaların araştırma yöntemlerine dağılımı

Araştırma Yöntemleri	f
Nicel araştırma	5
Nitel araştırma	2
Karma araştırma	3
Toplam	10

Tablo 3'teki bulgulara göre sosyal bilgiler eğitimi alanında EDO ile ilgili yapılan çalışmaların nicel, nitel ve karma araştırmalar olduğu görülmektedir. Çalışmalar en fazla nicel yöntemle (5 adet) yapılırken en az da nitel yöntemle (2 adet) yapılmıştır.

Sosyal bilgiler eğitimi alanında EDO ile ilgili yapılan çalışmaların araştırma desenlerine-modellerine göre dağılımı

Sosyal bilgiler eğitimi alanındaki EDO ile ilgili yapılan çalışmaların araştırma desenlerine-modellerine göre dağılımı Tablo 4'te sunulmuştur.

Tablo 4. Çalışmaların araştırma desenlerine göre dağılımı

Araştırma Desenleri	f
Tarama	3
Olgu bilim	1
Yarı deneysel	2
Tarama ve Olgu bilim	2
Tasarım	1
Deneysel ve olgu bilim	1
Toplam	10

Tablo 4'teki bilgilere göre sosyal bilgiler eğitimi alanında EDO ile ilgili yapılan çalışmaların desenleri-modelleri; tarama, olgu bilim, deneysel, tarama+olgu bilim, tasarım ve yarı deneysel+olgu bilim olduğu görülmektedir. Çalışmalar en fazla tarama deseninde (3 adet) yapılmışken en az da olgu bilim, tasarım ve yarı deneysel+olgu bilim (1 adet) modelinde yapılmıştır.

Sosyal eğitimi alanında EDO ile ilgili yapılan çalışmaların veri toplama araçlarına göre dağılımı

Sosyal bilgiler eğitimi alanındaki EDO ile ilgili yapılan çalışmaların veri toplama araçlarına göre dağılımı Tablo 5’te sunulmuştur.

Tablo 5. Çalışmaların veri toplama araçlarına göre dağılımı

Veri Toplama Araçları	f
Ölçek	4
Görüşme formu	1
Başarı testi	2
Ölçek ve görüşme formu	2
Doküman inceleme ve görüşme formu	1
Toplam	10

Tablo 5’teki bilgilere göre sosyal bilgiler eğitimi alanında EDO ile ilgili yapılan çalışmaların veri toplama araçları; ölçek, görüşme formu, başarı testi, ölçek+görüşme formu ve doküman inceleme+görüşme formu olduğu görülmektedir. Çalışmalarda en çok ölçek (4 adet) kullanılırken en az da görüşme formu+doküman incelemesi ve görüşme formu (1 adet) kullanılmıştır.

Sosyal bilgiler eğitimi alanında EDO ile ilgili yapılan araştırmaların çalışma grubuna-örnekleme göre dağılımı

Sosyal bilgiler eğitimi alanındaki EDO ile ilgili yapılan araştırmaların çalışma grubu-örnekleme göre dağılımı Tablo 6’da gösterilmiştir.

Tablo 6. Araştırmaların çalışma grubu-örneklem dağılımı

Çalışma Grubu-Örneklem	f
Öğrenci	8
Öğretmen	1
Öğrenci ve öğretmen	1
Toplam	10

Tablo 6’daki bilgilere göre sosyal bilgiler eğitimi alanında EDO ile ilgili yapılan araştırmaların çalışma grubu-örneklemi; öğrenci, öğretmen ve öğrenci+öğretmen olduğu görülmektedir. Çalışmalar en fazla öğrencilerle (8 adet) yapılırken en az da öğretmen ve öğrenci+öğretmenlerle (1 adet) yapılmıştır.

Sosyal bilgiler eğitimi alanında EDO ile ilgili yapılan arařtırmaların alıřma grubunun-örneklem düzeyine göre daėılımı

Sosyal bilgiler eğitimi alanındaki EDO ile ilgili yapılan arařtırmaların alıřma grubunun-örneklem düzeyine göre daėılımı Tablo 7’de sunulmuřtur.

Tablo 7. Arařtırmaların alıřma grubu-örneklem düzeyine göre daėılımı

alıřma Grubunun-Örneklemin Düzeyi	f
Ortaokul öğrencisi	5
Lisans öğrencisi	3
Yetiřkin	1
Ortaokul öğrencisi+yetiřkin	1
Toplam	10

Tablo 7’deki bulgulara göre sosyal bilgiler eğitimi alanında EDO ile ilgili yapılan arařtırmaların alıřma grubu-örneklem düzeyi; ortaokul öğrencisi, lisans öğrencisi, yetiřkin ve ortaokul öğrencisi+yetiřkin olduėu görülmektedir. alıřmalar en fazla ortaokul öğrencileriyle (5 adet) yapılırken en az da yetiřkin ve ortaokul öğrencisi+yetiřkinlerle (1 adet) yapılmıřtır.

Sosyal bilgiler eğitimi alanında EDO ile ilgili yapılan alıřmaların analiz türlerine göre daėılımı

Sosyal bilgiler eğitimi alanındaki EDO ile ilgili yapılan alıřmaların analiz türlerine göre daėılımı Tablo 8’de gösterilmiřtir.

Tablo 8. alıřmaların analiz türlerine göre daėılımı

Analiz Türleri	f
t testi	3
İerik analizi	1
t testi, Mann Whitney U Testi ve Wilcoxon İřaretli Sıralar Testi	1
t testi, tekyönlü varyans analizi ve ierik analizi	1
Betimsel ve ierik analizi	1
Betimsel analiz	1
t testi ve tekyönlü varyans analizi	1
Mann Whitney U ve Wilcoxon İřaretli Sıralar Testi, Betimsel ve ierik analizi	1
Toplam	10

Tablo 8’deki bulgular doėrultusunda sosyal bilgiler eğitimi alanında EDO ile ilgili yapılan alıřmaların analizinde en fazla t testi (3 adet) kullanılmıřtır. Ayrıca ierik analizi, t testi+Mann Whitney U+Wilcoxon İřaretli Sıralar Testi, t testi+tekyönlü varyans analizi+ierik analizi, betimsel+ierik analizi, betimsel analiz, t testi+tekyönlü varyans analizi, Mann Whitney U+Wilcoxon İřaretli Sıralar Testi+betimsel+ierik analizi yapılmıřtır.

Sosyal bilgiler eğitimi alanında EDO ile ilgili yapılan çalışmaların sonuçlarına göre dağılımı

Sosyal bilgiler eğitimi alanında EDO ile ilgili yapılan çalışmaların sonuçlarına göre dağılımı Tablo 9'da sunulmuştur.

Tablo 9. Çalışmaların sonuçlarına göre dağılımı

Çalışmaların Sonuçları	f
EDO akademik başarıyı artırır.	5
EDO derse yönelik tutumu olumlu etkiler.	2
EDO öğrencilerin motivasyonunu artırır.	1
Katılımcıların EDO'ya olumlu yaklaşımları vardır.	2
Toplam	10

Tablo 9'daki bilgiler doğrultusunda sosyal bilgiler eğitimi alanında EDO ile ilgili yapılan çalışmaların tamamında (10 adet) EDO'nun sosyal bilgiler eğitimi alanında olumlu etkilerinin (akademik başarı, tutum, yaklaşım ve motivasyon) olduğu görülmektedir.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Bu araştırma sonucuna göre sosyal bilgiler eğitimi alanında EDO ile ilgili yapılan çalışmaların çoğunda EDO'nun öğrencilerin akademik başarıları, yaklaşımı, tutumu ve motivasyonu üzerinde olumlu etkiler vardır. Tüm dünyayı derinden etkileyen Covid-19 küresel salgını gibi durumlarda dijital teknolojiler eğitim-öğretim süreçlerinde etkin bir biçimde kullanılmıştır (Çelik ve Tepe, 2022). Gündoğdu'nun (2021) dijital oyun kavramına yönelik yaptığı çalışmanın sonuçlarına göre dijital oyunların eğitimde sıklıkla tercih edilmesi öğrenmeyi zevkli hale getirmiş, motivasyonu ve akademik başarıyı artırmıştır. EDO, eğlenerek öğrenmeyi sağladığından öğrencilerin derslere yönelik tutumunu ve motivasyonunu artırır (Sabırlı, 2018). EDO'nun sosyal bilgiler dersinde öğrencilerin akademik başarıları, derse yönelik tutumu ve motivasyonu üzerinde olumlu etkiler yaratmasının nedeni öğrenciler için zevkli, eğlenceli ve farklı bir öğrenme ortamı oluşturmasından kaynaklanmış olabilir. Nitekim Eren-Yavuz'a (2001) göre öğrenciler keyif aldıkları yollarla öğrenirse zorlandıkları alanlarda dahi zevkle çalışıp kolayca öğrenir.

Literatürde, eğitimde oyunların kullanımının eğitim faaliyetlerine olumlu yönde katkıları söz konusudur (Yıldız-Durak ve Karaoğlan-Yılmaz, 2019). Sosyal bilgiler eğitiminde teknoloji kullanımına yönelik yapılan araştırma sonuçlarına göre sosyal bilgiler öğretmenlerinin derslerinde teknoloji uyumunu ileri düzeyde sağlaması öğretimsel olarak faydalı olacaktır (Güneş, Ayantaş, Güneş, Güler yüz ve Arıkan, 2021). Ayrıca derslerde teknoloji kullanımı, öğrencilerin öğrenme sürecine odaklanmalarını teşvik ederek onların motivasyonunu ve kendilerine olan güvenini artırır (Heafner, 2004). Aydoğan ve Karabağ'a (2020) göre eğitsel bilgisayar oyunuyla

desteklenen tarih dersi öğretimi öğrencilerin kronolojik düşünme ve mekânı algılama becerisine fayda sağlar. İşçi ve Yeşiltaş (2020) sosyal bilgiler alanında dijital içerikli oyun yazılımı kullanımı ve sosyal bilgiler öğretmen adaylarının buna yönelik görüşlerini inceleyen bir çalışma yapmıştır. Bu çalışma sonuçlarına göre sosyal bilgiler öğretmen adayları EDO'nun sosyal bilgiler öğretimine fayda sağlayacağı ve öğrencilerin ders başarılarını olumlu olarak etkileyeceğini düşünmektedir.

Bu araştırma sonuçlarına göre sosyal bilgiler eğitimi alanında EDO ile ilgili yapılan çalışmaların tamamı 2017 ile 2022 yılları arasında yapılmıştır. Çalışmaların en fazla yapıldığı yıl ise 2022 yılıdır. Bu sonuç ülkemizde son yıllarda eğitim-öğretim alanında teknolojinin, akıllı tahtaların, tabletlerin vb.'nin kullanımının yaygınlaşmasından kaynaklanmış olabilir. Ayrıca bu sonucun 2020 yılında ülkemizde Covid-19 küresel salgınından ötürü uzaktan eğitim sürecinde teknolojinin daha yoğun kullanımından kaynaklandığı ifade edilebilir.

Bu araştırma sonuçlarına göre EDO ile ilgili yapılan çalışmalar çoğunlukla nicel ve karma araştırma olarak yürütülmüştür. Bu sonuç nitel araştırmaların nicel araştırmalara göre daha derin ve özellikli verilere odaklanmasından kaynaklanmış olabilir. Nitekim Baltacı'ya (2019) göre nitel araştırmalar, daha çok insana özgü bireysel unsurların farklı ve derin doğasına odaklanır.

Bu araştırma sonuçlarına göre EDO ile ilgili yapılan çalışmaların çoğu (7 tane) yüksek lisans teziyken yapılan çalışmaların desenlerinde-modellerinde tarama, deneysel ve olgu bilim yaygın olarak kullanılmıştır. Çalışmalarda veri toplama aracı açısından en sık kullanılanlar ölçek ve görüşme formudur. Yapılan çalışmalarda çalışma grubu-örneklem düzeyi en fazla olan grup öğrencilerdir. Öğrenciler arasında ise en fazla olan grup ise ortaokul ve lisans öğrencisidir. Yapılan çalışmaların veri analizlerinin çoğunda t testi kullanılmıştır. Ayrıca sosyal bilgiler eğitimi alanında EDO ile ilgili yapılan çalışmaların sonuçlarının tamamında olumlu etkiler (akademik başarı, tutum, motivasyon) söz konusudur.

Bu araştırmanın bulgularından hareketle sosyal bilgiler alan eğitimcilerinin sosyal bilgiler eğitiminde EDO'ya yönelik görüşlerini içeren ve EDO'nun sosyal bilgiler dersinde ilkökul öğrencileri üzerindeki etkilerine yönelik herhangi bir araştırmaya ulaşılamamıştır. Bu sebeple bu araştırma sonuçları doğrultusunda araştırmacılara aşağıdaki öneriler sunulmuştur:

- Sosyal bilgiler eğitiminde EDO'ya yönelik farklı araştırma desenlerinde (gözlem, eylem araştırması gibi) çalışmalar yapılabilir.
- Sosyal bilgiler alan eğitimcilerinin EDO'ya yönelik görüşlerini içeren araştırmalar yapılabilir.
- EDO'nun sosyal bilgiler dersinde ilkökul öğrencilerinin üzerindeki etkilerine yönelik araştırmalar yapılabilir.

Araştırma Etik Kurul İzin Bilgileri

Bu araştırma doküman incelemesine yönelik olduğu için bu çalışmada etik kurul iznine gerek duyulmamıştır.

Çıkar Çatışması Beyanı

Araştırmacı, bu araştırmanın herhangi bir aşamasında çıkar çatışması olmadığını taahhüt eder.

Kaynakça

- Akkaş, İ. (2020). Küresel bir sorun alanı olarak dijital oyun bağımlılığı üzerine çalışma: Erzincan ili örneği. *Modern Leisure Studies*, 2(1), 11-23. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/mls/issue/55366/722387> adresinden erişilmiştir.
- Alkan, A. ve Mertol, H. (2019). Teacher candidates' state of using digital educational games. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 8(2), 344-350. Doi: 10.11591/ijere.v8i2.19260
- Aydoğan, O. ve Karabağ, G. (2020). Eğitsel bilgisayar oyunu ile desteklenmiş tarih öğretiminin öğrencilerin mekân algılama ve kronolojik düşünme becerilerine etkisi. *Uluslararası Sosyal Bilgilerde Yeni Yaklaşımlar Dergisi*, 4(1), 106-130. Doi: 10.38015/sbyy.734552
- Baltacı, A. (2019). Nitel araştırma süreci: Nitel bir araştırma nasıl yapılır?. *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(2), 368-388. Doi: 10.31592/aeusbed.598299
- Başkale, H. (2016). Nitel araştırmalarda geçerlik, güvenilirlik ve örneklem büyüklüğünün belirlenmesi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Hemşirelik Fakültesi Elektronik Dergisi*, 9(1), 23-28. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/deuhfed/issue/46796/586804> adresinden erişilmiştir.
- Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative research journal*, 9(2), 27-40. <http://dx.doi.org/10.3316/QRJ0902027> adresinden erişilmiştir.
- Çelik, T. ve Tepe, T. (2022). Sanal öğrenme ortamlarında sosyal bilgilerde dijital uygulamalar ile biçimsel değerlendirme tasarımları. *Muallim Rifat Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(1), 22-43. <https://dergipark.org.tr/en/pub/mrefdergi/issue/68146/986690> adresinden erişilmiştir.
- Çetin, E. (2013). Tanımlar ve temel kavramlar. M. Akif Ocak (Ed.). *Eğitsel dijital oyunlar: Kuram, tasarım ve uygulama* (1. baskı) içinde (ss. 2-19). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Chmiliar, I. (2010). Multiple-case designs. In A. J. Mills, G. Eurepas & E. Wiebe (Eds.), *Encyclopedia of case study research* (pp 582-583). USA: SAGE Publications.

- Doğan, E. ve Koç, H. (2017). Sosyal bilgiler dersinde deprem konusunun dijital oyunla öğretiminin akademik başarıya etkisi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5(8), 90-100. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/goputeb/issue/34591/382010> adresinden erişilmiştir.
- Dönel-Akgül, G. ve Kılıç, M. (2020). Fen bilgisi öğretmen adaylarının eğitsel dijital oyunlar ve kodu uygulamasına yönelik görüşleri. *Fen Bilimleri Öğretimi Dergisi*, 8(2), 101-120. <https://dergipark.org.tr/en/pub/fbod/issue/71992/1158003> adresinden erişilmiştir.
- Eren-Yavuz, K. (2001). *Eğitim-öğretimde çoklu zekâ kuramı ve uygulamaları* (3. baskı). Ankara: Özel Ceceli Okulları Yayınları.
- Erkan, A. (2019). *İlkokul 4. sınıf sosyal bilgiler dersinde kullanılan eğitsel oyun ve dijital oyun öğretiminin öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elazığ.
- Gündoğdu, C. (2021). *Dijital oyun kavramına yönelik: Bir meta-sentez betimleme* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Yozgat Bozok Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yozgat.
- Güneş, G., Ayantaş, T., Güneş, C., Güleriyüz, O., Arıkan, A. (2021). Sosyal bilgiler eğitiminde teknoloji kullanımına yönelik yapılan araştırmaların incelenmesi. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 25, 859-890. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tsadergisi/issue/66172/712409> adresinden erişilmiştir.
- Heafner, T. (2004). Using technology to motivate students to learn social studies. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 4(1), 42-53.
- İşçi, T. ve Yeşiltaş, E. (2020). Sosyal bilgiler öğretiminde dijital oyun geliştirme yazılımı kullanımı ve sosyal bilgiler öğretmen adaylarının buna ilişkin görüşleri. *Türkiye Bilimsel Araştırmalar Dergisi*, 5(2), 260-284. <https://dergipark.org.tr/en/pub/tubad/issue/59101/806888> adresinden erişilmiştir.
- Karataş, Z. (2015). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. *Manevi Temelli Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi*, 1(1),62-80. https://www.academia.edu/33009261/Sosyal_Hizmet_E_Dergi_SOSYAL_B%C4%B0L%C4%B0MLERDE_N%C4%B0TEL_ARA%C5%9ETIMA_Y%C3%96NTEMLER%C4%B0 adresinden erişilmiştir.
- Krefting, L. (1991). Rigor in qualitative research: the assessment of trustworthiness. *The American Journal of Occupational Therapy*, 45(3), 214-222. <https://doi.org/10.5014/ajot.45.3.214> adresinden erişilmiştir.
- Malta, S. E. (2010). *İlköğretimde kullanılan eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin akademik başarılarına etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
- Merriam, S. B. (2013). *Nitel araştırma: Desen ve uygulama için bir rehber* (Çev. Ed.: S. Turan). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2018). Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı. <http://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/201812103847686-SOSYAL%20B%C4%B0LG> adresinden erişilmiştir.
- Özer, F. (2020). İlkokul öğrencilerinin dijital oyun tercihlerinin eğitsel bir perspektiften incelenmesi. *Anadolu University Journal of Education Faculty*, 4(4), 380-398. Doi: 10.34056/aujef.801943

- Özkan, U. B. (2021). *Eğitim bilimleri arařtırmaları için doküman inceleme yöntemi* (4. baskı). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Sabırlı, Z. E. (2018). *Dijital eğitsel oyunların eğitimde kullanımının farklı deęişkenler açısından incelenmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Selçuk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Savaş, S., Güler, O., Kaya, K., Çoban, G. ve Güzel, M. S. (2021). Eğitimde dijital oyunlar ve oyun ile öğrenme. *International Journal of Active Learning*, 6(2), 117-140. <https://dergipark.org.tr/en/pub/ijal/issue/67649/1014960> adresinden erişilmiştir.
- Yıldırım, A., ve Şimşek, H. (2008). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri (7. baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldız-Durak, H. ve Karaođlan-Yılmaz, F. G. (2019). Öğretmen adaylarının matematik öğretimine yönelik eğitsel dijital oyun tasarımlarının ve tasarım sürecine ilişkin görüşlerinin incelenmesi. *Ege Eğitim Dergisi*, 20(1), 262-278. Doi: 10.12984/egeefd.439146

Extended Abstract

Introduction

Educational Digital Games (EDG) are course content activities that facilitate students' learning. Since EDG is mostly based on mental qualities and can be done wherever technological possibilities exist, EDG is a very important tool in providing mental development (Çetin, 2013). It is known that EDG, where technology is used in the field of social studies education, as in many fields of education. The aim of this research is to examine the researches on educational digital games in the field of social studies education in Turkey between 2000 and 2023. The fact that there are 10 studies on educational digital games in the field of social studies education in Turkey between 2000 and 2023 and that no such research can be found on this subject shows the importance and originality of this research. In this respect, it can be said that this research will contribute to the field of social studies education. With this research, the researches on EDG in the field of social studies education will be seen with a more holistic perspective and the deficiencies in this field will be determined.

Method

This study is a qualitative research and document analysis technique was used in the study. This research was conducted in the case study pattern. A case study is an in-depth description and analysis to gather systematic information about a limited system (Chmiliar, 2010; Merriam, 2013). "ERIC, ULAKBİM, YÖK National Thesis Center, Google Scholar and TUBİTAK research projects" databases were used in data collection. The terms "game, digital game, educational digital game, social studies" are listed in the databases. The data collection tool of the research is the educational digital games form developed by the researcher. Opinions and suggestions of two field experts, who are doctor lecturers in the field of social studies education, were consulted for this form. The researcher examined the researches in terms of "year, type, method, design, data collection tool, study group and level, type of analysis and results". Research data were analyzed by descriptive analysis.

Findings

All of the studies on EDG in the field of social studies education were carried out between 2017 and 2022. All of the studies on EDG in the field of social studies education are master's thesis, article and research project. While the studies were carried out with quantitative methods at the most, they were carried out with qualitative methods at least. While the studies were carried out mostly in scanning design, the least in phenomenology and quasi-experimental models. While the scale was used most in the studies as a data collection tool, interview and document review forms were used the

least. While the studies were mostly done with students, they were done with teachers the least.

Conclusion, Discussion and Suggestions

According to the results of this research, all of the studies on EDG in the field of social studies education are between 2017 and 2022. The year with the highest number of studies is 2022. In most of the studies on EDG, EDG has positive effects on students' academic success, approach, attitude and motivation in social studies education. According to the results of Gündoğdu's (2021) study on the concept of digital games, the frequent preference of digital games in education made learning enjoyable and increased motivation and academic success. EDG increases students' attitudes and motivation towards lessons, as it provides learning with fun (Sabirli, 2018). Social studies teacher candidates think that EDG will benefit the teaching of social studies and will positively affect the course success of the students. Studies on EDG are mostly quantitative and mixed research. While most of the studies on EDG were master's theses, scanning, experimental and phenomenology were widely used in the patterns-models of the studies. The most frequently used data collection tools in studies are scale and interview form. In the studies, the group with the highest sample-size is the students. The group with the highest number of students is secondary school and undergraduate students. T test was used in most of the data analyzes of the studies.

In line with the results of this research, the following suggestions were presented to the researchers:

- In social studies education, studies can be conducted in different research designs (such as observation, action research) for EDG.
- Researches including the views of social studies educators on EDG can be conducted.
- Research can be conducted on the effects of EDG on primary school students in the social studies course.