



## International Journal of Social Sciences

ISSN:2587-2591

DOI Number:<http://dx.doi.org/10.30830/tobider.sayi.16.18>

Volume 7/4

2023 p. 326-346

### SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETMENLERİNİN EĞİTSEL OYUNLARA İLİŞKİN GÖRÜŞLERİNİN İNCELENMESİ<sup>1</sup>

### EXAMINING THE OPINIONS OF SOCIAL STUDIES TEACHERS ON INSTRUCTIONAL GAMES INTEGRATED INTO SOCIAL STUDIES COURSE

Sencer Bilal BOSTAN\*

İlhan TURAN\*\*

#### ÖZ

Bu çalışmanın amacı sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunlara ilişkin öğretmen görüşlerini ortaya çıkarmaktır. Bu amaç doğrultusunda öğretmenlerle mülakat yapılmıştır. Bu çalışmada nitel yaklaşım kullanılmıştır. Nitel yaklaşımlardan görüşme tekniği tercih edilmiştir. Veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından hazırlanan görüşme formu, verilerin analizinde ise içerik analizi ve betimsel analiz kullanılmıştır. Trabzon İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden gerekli yasal izin alınarak çalışma 2020/2021 Eğitim-Öğretim yılının ikinci döneminde Trabzon'un ilçelerindeki öğretmenlerle yapılmıştır. Toplamda 26 öğretmen ile mülakat gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın sonucunda öğretmenlerin görüşleri genel olarak derslerde eğitsel oyun kullanmanın faydalı olduğu yönündedir. Konunun özelliğine göre derslerde eğitsel oyunlar oynatılabilir. Öğretmenlere eğitsel oyunlar hakkında hizmet içi eğitim verilebilir.

**Anahtar Kelimeler:** *Eğitsel Oyun, Sosyal Bilgiler, Öğretmen Görüşleri*

#### ABSTRACT

<sup>1</sup> Bu çalışma Sencer Bilal BOSTAN tarafından Prof.Dr. İlhan TURAN danışmanlığında hazırlanan Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyunlara İlişkin Öğretmen ve Ortaokul Öğrencilerinin Görüşleri: Trabzon İli Örneği adlı yüksek lisans tezinden (Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, 2022) üretilmiştir.

\* Öğretmen, Milli Eğitim Bakanlığı, E-mail: sencerbilalb@gmail.com., ORCID: 0000-0002-4655-1583, Trabzon, Türkiye.

\*\* Prof. Dr., Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü, E-mail: ilhan.turan@erdogan.edu.tr, ORCID: 0000-0001-5690-8550, Rize, Türkiye.

The aim of this study is to reveal the opinions of teachers students about educational games in social studies teaching. For this purpose, interviews were conducted with teachers . In this study, qualitative approach was used. The interview technique, one of the qualitative approaches, was preferred in this study. Interview form prepared by the researcher as a data collection tool was used and in the analysis of the data, content analysis and descriptive analysis were used. The study was carried out with the teachers in the districts of Trabzon in the second term of the 2020/2021 academic year, by obtaining the necessary legal permission from the Trabzon Provincial Directorate of National Education. Interviews were conducted with 26 teachers . As a result of the research, the opinions of teachers are generally that using educational games in lessons is beneficial. Depending on the nature of the subject, educational games can be used in lessons. In-service training on educational games can be given for teachers.

**Keywords:** *Educational Game, Social Studies, Teacher Opinions*

## Giriş

Oyun, insanların vazgeçilmez aktivitelerindendir. İnsan ve hayvan yavrularında en belirgin özellik oyundur (Bertrand Russell, çeviren: Duran, 2005). İnsanlar tarih boyunca, doğumlarından ölümlerine kadar çeşitli eğitimler almış ve oyunlar oynamışlardır. Oyunun ortak bir tanımı olmamakla birlikte çeşitli tanımlar bulunmaktadır. Türk Dil Kurumuna göre (2023), oyun yetenek ve zeka geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlencedir. Bir başka tanımda ise oyun, İnsanların tek başlarına ya da birlikte eğlenmek ve vakit geçirmek için düzenledikleri, belli kuralları olan etkinlik olarak açıklanmıştır (Bener, 2016). Çoban ve Nacar (2015) oyunun tarihçesine yönelik aşağıdaki bilgileri aktarmaktadır:

Oyunun tarihinin insanlık tarihi kadar eski olduğu yapılan araştırmalarla ortaya konulmuştur. Tapınaklarda toplanıp müziğe uyararak dans eden insanların hareketleri bir çeşit oyundur. Önceleri dini törenler ve şenliklerle gelişen oyun daha sonra din dışı konulara yönelmiştir. İlk çağ insanları avlarını daha kolay avlayabilmek için avcılığı taklit ederek en basit oyunların doğmasını sağlamışlardır.

Oyunun eğitime yansımış hali olan eğitsel oyunların eğitime olan katkıları yapılan çalışmalara da baktığımızda görülecektir. Cop ve Kaplan (2018)'ın yaptığı çalışmada eğitsel oyunların akademik başarı, kalıcılık, erişim düzeyi, öğrenme düzeyi ve öğrenci tutumu üzerinde olumlu etki yarattığı, anlamlı farklılıklar bulunduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca Can ve Yıldırım (2017) yaptıkları çalışmada eğitsel oyunlarla desteklenen öğretimin öğrenci başarılarını artırmada etkili olduğunu belirtmişlerdir. Yeşilkaya (2013)'ya göre ise sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunlar oynatmak öğrencilerin başarı seviyelerini yükseltmede ve derse karşı olumlu tutum geliştirmede etkili olabilir. Bu sebeple eğitsel amaçlı oyunlar kullanmanın derslerde yararlı olacağı düşünülmektedir. Eğitsel oyun, öğrenilen bilgilerin öğrencilerin rahat edebileceği bir ortamda tekrar edilmesi ve pekiştirilmesini sağlayan öğretim tekniğidir (Demirel, 2005). Diğer bir tanımda ise eğitsel oyun, çocuğun ruhsal, fiziksel ve zihinsel gelişimini olumlu

etkileyen, çocukların haz alıp neşelendiği, iyi davranışlar ve alışkanlıklar kazandıran etkinlikler olarak tanımlanmaktadır (Varışoğlu, Şeref, Gedik ve Yılmaz, 2013). Günümüzde eğitim daha çok öğrencinin yaparak yaşayarak öğrenmesi için tasarlanmıştır. Öğrencilerin bizzat öğrenme eyleminin içinde olması onların kalıcı öğrenmelerine olanak sağlamaktadır. Bu öğrenme şekline uygun bir teknik olan eğitsel oyunlar sosyal bilgilerde rahatça uygulanabilecek bir tekniktir. Sosyal bilgiler gibi bir derste öğrenciyi güdülemek, konuların daha anlaşılır bir hale gelmesini sağlamak, öğrenciyi derste aktif kılmak, tekrar gerektiren konuların tekrarını sağlamak gibi amaçlarla eğitsel oyunları derslerde tercih etmek, konuları zevkli hale getirecek ve öğretim işini kolaylaşacaktır (Akdoğan ve Bilgili, 2016). Sosyal Bilgiler Öğretim Programı'na baktığımızda programda, değerler, beceriler, kavram öğretimi bulunmaktadır. Bu alanların öğretiminde eğitsel oyunlar faydalı bir teknik olarak karşımıza çıkmaktadır. Sosyal bilgiler dersindeki değerleri öğretirken drama, oyunlaştırma gibi etkinlikler kullanılabilir (Bozkurt ve Emir, 2021). Diğer yandan Biter ve Çalışkan (2019)'ın yaptığı çalışmada eğitsel oyunların ağırlıklı olarak kullanıldığı bir öğretimin öğrencilerin farklılıklara saygı, sorumluluk ve özgürlük değerlerinin gelişimine katkı sağladığı ortaya çıkarılmıştır (Biter ve Çalışkan, 2019). Sosyal bilgilerin diğer konularını içeren coğrafya, tarih, arkeoloji gibi alanlarda da eğitsel oyun tekniği kullanılması öğrencilerin yaparak yaşayarak öğrenmesine olanak sağlamaktadır. Özellikle tarih öğretiminde eğitsel oyunların ortaokul seviyesinde kullanılması öğrencilerde kalıcı öğrenmeleri sağlayabileceği düşünülmektedir.

#### *Araştırmanın Problem Cümlesi*

Bu araştırmada “Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyunlara İlişkin Öğretmen Görüşleri” nelerdir? sorusuna cevap aranmıştır. Bu genel probleme yönelik olarak aşağıdaki sorulara yer verilmiştir.

#### *Alt Problemler*

1. Öğretmenler eğitsel oyunları kullanıyor mu? (Kullanma durumları, kullanma sıklığı, kullanılan ders aşaması, kullanmama nedenleri)
2. Sosyal Bilgiler öğretiminde eğitsel oyunların kazanım, beceri ve değerlerle ilişkisi nedir? (Eğitsel oyunların kazanım, beceri ve değerlerin öğretiminde etkisi)
3. Eğitsel oyunların sosyal bilgiler dersinde kullanımı uygun mu? (Öğrenilmesi güç/soyut konuların öğretiminde etkisi, sosyal bilgiler dersinde öğrenmeye katkısı)

#### **Önemi**

Literatür incelendiğinde eğitsel oyunlarla ilgili sosyal bilgiler alanında fazla çalışmaya rastlanmamaktadır. Eğitsel oyunlar gerek öğrenci gerekse öğretmen açısından öğretim sürecinin daha verimli geçmesi ve hedeflenen kazanımlara ulaşmada önemli bir öğretim tekniğidir. Eğitsel oyunlar, öğrenci açısından yaparak-yaşayarak öğrenme imkanı sunarken, öğretmen açısından ise, farklı oyun türleriyle öğrencilerin farklı zeka alanlarına hitap edebilme, bireysel farklılıkları değerlendirebilme imkanı sunar (Hazar, Altun, 2018).

Eğitsel oyunların sosyal bilgiler dersine uygun bir teknik olduğu ve farkındalık oluşturarak derslerde daha fazla kullanılması teşvik etmek, eğitsel oyunlarla ilgili sorunları ortaya koymak literatürde önemli bir boşluğu dolduracaktır. Bu çalışmayı yaparak bu boşluğu doldurmak ve sosyal bilgiler alanına bir katkı sağlanmak istenmektedir.

#### *Sınırlılıklar*

- \* Araştırmada sadece ulaşılan açık kaynaklardan yararlanılmıştır.
- \* Araştırmada eğitsel oyunlar konu alanını oluşturmuştur.
- \* Araştırma 2020/2021 eğitim- öğretim yılında Trabzon ilinde 26 öğretmen ile yürütülmüştür.
- \* Araştırma öğretmenlere uygulanan görüşme formuyla sınırlıdır.
- \* Araştırma Trabzon ilinin Akçaabat, Araklı, Beşikdüzü, Çarşıbaşı, Çaykara, Dernekpazarı, Düzköy, Maçka, Of, Ortahisar, Şalpazarı, Tonya, Vakfıkebir ve Tonya ilçeleri sınırlıdır.

#### *Varsayımlar*

Araştırmaya katılan öğretmenlerin samimi ve nesnel cevaplar verdiği varsayılmıştır.

## **YÖNTEM**

Bu bölümde araştırmanın modeli, çalışma grubu, veri toplama araçları, verilerin toplanmasında izlenen yol ve veri analizine ilişkin bilgiler yer almaktadır.

### **Araştırmanın Modeli**

Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunlara ilişkin öğretmen görüşlerini almayı amaçlayan bu araştırmada nitel yaklaşım kullanılmıştır. Nitel araştırma, gözlem, mülakat ve doküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algı ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir şekilde meydana getirmeye yönelik nitel bir sürecin takip edildiği araştırmadır (Yıldırım ve Şimşek, 2018).

Araştırmada nitel araştırma yaklaşımlarından görüşme tekniği kullanılmıştır. Oral ve Çoban'a (2020) göre nitel araştırmalarda görüşme, veri toplamak amacıyla belli bir disiplin çerçevesinde gerçekleştirilen söyleşileri içerir. Görüşme formu yapılandırılmış ya da esnek şekilde yeni soruların sorulabileceği yarı yapılandırılmış formatta olabilir (Sayım, 2019). Yarı yapılandırılmış görüşmede, sormayı planladığı soruları içeren görüşme formunu araştırmacı önceden hazırlar ve görüşmenin gidişatına göre alternatif ve sonda sorular sorabilir, kişinin cevaplarını ayrıntılı isteyebilir (Patton, 2002'den aktaran Kaplan, 2017).

### **Verilerin Toplanması ve Veri Toplama Araçları**

Trabzon İl Milli Eğitim Müdürlüğünden alınan izinle asıl uygulamadan önce öğretmenlere görüşme formlarının kontrolünü sağlamak için Trabzon ilinin Akçaabat

ilçesindeki bir devlet okulunda 2 öğretmen ile pilot uygulama yapılmıştır. Pilot uygulamadan sonra asıl uygulamaya geçilmiştir. Çalışma grubunda yer alan öğretmenlerin okullarıyla iletişime geçilip gerekli izinlerin olduğu belirtilmiş, öğretmenlerle çalışma yapılmak istendiği söylenmiştir. Daha sonra öğretmenlerle uygun oldukları bir tarihte görüşme yapılmıştır. Pandemi şartlarından dolayı kimi öğretmenler yüz yüze görüşme yapmak istememiştir. Bu sebeple öğretmenlerin 9'u ile yüz yüze 17'si ile telefonla görüşme yapılmıştır. Öğretmenlerle yapılan görüşmeler yaklaşık 25 dakika sürmüştür. Çalışma grubu seçilirken covid-19 salgınından dolayı çalışma grubunun ulaşılabilir ve katılım gönüllüğü esas alınmıştır.

Bu çalışmada veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafında geliştirilen “Öğretmen Görüşme Formu” kullanılmıştır. Bu görüşme formu yarı yapılandırılmış görüşme formu niteliğindedir. Yarı yapılandırılmış görüşmede, araştırmacı önceden sormayı planladığı soruları içeren görüşme formunu hazırlar. Buna karşın araştırmacı görüşmenin akışına bağlı olarak alternatif ve sonda sorular sorabilir ve kişinin cevaplarını detaylandırmasını isteyebilir (Patton, 2002'den aktaran Kaplan, 2017). Görüşme formu oluşturma sürecinde sorular öğretmenler ve ölçme değerlendirme uzmanına incelemeleri için gönderilmiştir. Öğretmenlerin dönütlerine göre sorularda düzenleme yapılmıştır. Bu süreçten sonra sorular 5 akademisyene gönderilmiş, dönütlerden sonra tekrar düzenlenmiştir. En son olarak sorular 1 ölçme değerlendirme uzmanına gönderilmiş gerekli dönütlerden sonra görüşme formuna son hali verilmiştir. Görüşme formunun son halinde öğretmenlere 23 soru sorulmuştur.

Bu çalışmada veri toplama aracının geçerlik ve güvenilirliğini artırmak için 4 öğretmen, 5 akademisyen, 1 ölçme ve değerlendirme uzmanı ve 1 dil bilgisi uzmanının görüşüne başvurulmuştur.

Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunlara ilişkin öğretmen görüşlerini almayı amaçlayan bu araştırma 2020-2021 eğitim öğretim yılı içinde yapılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu Trabzon ili ve ilçelerinde Milli Eğitim Bakanlığına bağlı resmi ortaokullarda görev yapan öğretmenler oluşturmaktadır. Trabzon ili genelinde toplam 26 öğretmen ile görüşme yapılmıştır. İl genelinde 18 ilçenin 14'ündeki öğretmenler ile görüşme yapılmıştır. Çalışma grubunda yer alan öğretmenlerin demografik özellikleri Tablo 1'de belirtilmiştir.

**Tablo 1. Çalışma grubunda yer alan öğretmenlerin demografik özellikleri**

Demografik Özellikler	f
1. Cinsiyet	
Erkek	17
Kadın	9
Toplam	26
2. Yaş	

26-30	1
31-35	12
36-40	5
41-45	3
46-50	5
<b>Toplam</b>	<b>26</b>
<b>3. Eğitim Durumu</b>	
Lisans	26
<b>Toplam</b>	<b>26</b>
<b>4. Mezun Olunan Alan</b>	
Sosyal Bilgiler Öğrt.	22
Tarih Öğrt.	4
<b>Toplam</b>	<b>26</b>
<b>5. Mesleki Deneyim</b>	
1-5	1
6-10	12
11-15	6
16-20	4
21 ve üzeri	3
<b>Toplam</b>	<b>26</b>

Tablo 1 incelendiğinde öğretmenlerin 17'si erkek, 9'u ise kadındır. Araştırmaya katılan öğretmenlerden erkekler daha fazladır. Çalışma grubuna bakıldığında öğretmenlerin 12'si 31-35 yaş aralığında, 5'i 36-40 yaş aralığında, 5'i 46-50 yaş aralığında, 3'ü 41-45 yaş aralığında, 1'i ise 26-30 yaş aralığında bulunmaktadır. Çalışma grubuna katılan öğretmenlerden en çok 12 kişi ile 31-35 yaş aralığında katılımcı bulunmaktadır. Çalışma grubundaki öğretmenlerin tamamı (26) lisans mezunudur. Tablo 1 incelendiğinde görüşme yapılan öğretmenlerin 22'si sosyal bilgiler öğretmenliği programından, 4'ü ise tarih öğretmenliği programından mezun olduğu görülecektir. Araştırmaya katılan öğretmenlerden sosyal bilgiler öğretmenliği mezunu olanlar açık ara fazladır. Araştırmaya katılan öğretmenlerin 12'si 6-10 yıllık, 6'sı 11-15 yıllık, 4'ü 16-20 yıllık, 3'ü 21 yıl ve üzeri, 1'i ise 1-5 yıllık kıdemleri bulunmaktadır. Araştırmaya katılan öğretmenlerden en çok kıdemi bulunanlar 6-10 yıllık olan öğretmenlerdir.

### Verilerin Analizi

Verilerin analizinde betimsel ve içerik analizi kullanılmıştır. Betimsel analiz, çeşitli veri toplama teknikleri ile elde edilmiş verilerin önceden belirlenmiş temalara göre yorumlanması ve özetlenmesidir (Gülyılmaz ve Deniz, 2019). İçerik analizinde ise temel amaç, toplanan verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaşmaktır. Bu amaçla

toplanan verilerin önce kavramsallaştırılması, daha sonra da ortaya çıkan kavramlara göre mantıklı bir biçimde düzenlenmesi ve buna göre veriyi açıklayan temaların saptanması gerekmektedir (Yıldırım, Şimşek, 2018).

1. Verilerin kodlanması
2. Temaların bulunması
3. Kodların ve temaların düzenlenmesi
4. Bulguların tanımlanması ve yorumlanması

Yukarıda verilen sıralama takip edilerek “Öğretmen Görüşme Formu”ndan elde edilen veriler analiz edilmiştir. Araştırmacı tarafından birkaç kere okunarak hata payı en aza indirilmeye çalışılmıştır. Görüşme verilerinden kodlar oluşturulmuş, bu kodlardan kategorilere ulaşılmıştır. Kategoriler ve kodlar tekrar gözden geçirilerek düzenlenmiştir.

Miles ve Huberman’a (1994) göre nitel veri analizi; verilerin toplanması, verilerin azaltılması, verilerin gösterilmesi, sonuç çıkarma ve doğrulama olarak üç aşamalıdır (Miles ve Huberman’dan 1994 aktaran: Kırıl, 2020). Verilerin analizinde Miles ve Huberman’ın geliştirdiği güvenilirlik formülü kullanılmıştır. Çalışmanın analizleri iki uzman tarafından yapılmıştır. Uzmanlar arasında görüş ayrılığı ve görüş birliği olan kategoriler ayrı ayrı tespit edilerek uyum oranı belirlenmiştir (Güvenirlilik Formülü: Görüş Birliği/ Görüş Birliği+ Görüş Ayrılığı). Öğretmenler için oluşturulan toplam 23 kategori ve alt kategoride uzmanlar arasında güvenilirlik 0.86 (20/20+3) tespit edilmiştir. Bu durum elde edilen sonuçların güvenilir olduğunu ortaya koymaktadır.

## **Bulgular ve Yorum**

Bu bölümde “Öğretmen Görüşme Formu” ndan elde edilen bulgulara yer verilmiştir. Bu doğrultuda araştırmanın alt problemlerine yönelik görüşmelerden elde edilen bulgular alt başlıklar altında sunulmuştur. Bulgular kısmında görüşlerine yer verilen öğretmenlerin gerçek isimleri kullanılmayıp kod isimler verilmiştir. Öğretmene “M” kod ismi verilmiştir.

## **Birinci Alt Probleme Yönelik Bulgular**

Bulgular kapsamında ilk olarak “Öğretmenler eğitsel oyunları kullanıyor mu?” alt problemi ele alınmış ve toplamda 5 soru sorulmuştur. Bu kapsamda öğretmenlere sorulan eğitsel oyun kullanma durumları, kullanma sıklığı, kullanılan ders aşaması, kullanmama nedenleri, kullanılan oyunlar, sorularına yönelik bulgular sırayla sunulmuştur.

**Tablo 2. Öğretmenlerin eğitsel oyunları kullanma durumları**

<b>Kodlar</b>	<b>Katılımcılar</b>	<b>f</b>
	M1, M2, M3, M4, M5, M7, M8, M9, M10, M11, M12,	
Kullanan	M13, M14, M18, M19, M20, M22, M23, M24, M25,	21
	M26	



Kullanmayan	M6, M15, M16, M17, M21	5
-------------	------------------------	---

Tablo 2 incelendiğinde görüşmeye katılan 26 öğretmenin 21'i eğitsel oyunları derslerinde kullandığını, 5 öğretmen ise kullanmadığını belirtmiştir. Kullanan öğretmenlerin sayısı fazla olduğu dikkat çekici bir durumdur

**Tablo 3. Öğretmenlerin eğitsel oyunları kullanma sıklığı**

Kod	Katılımcılar	f
Nadir- ünite sonu	M3, M5, M11, M13, M18, M19, M20, M22, M23, M24, M26, M25	12
Hiçbir zaman	M6, M15, M16, M17, M21	5
Ara sıra	M1, M2, M7, M8, M12	5
Haftada bir	M4, M14	2
Her zaman	M9	1
Ayda bir	M10	1

Tablo 3 incelendiğinde öğretmenlerin eğitsel oyun kullanma sıklığı sorusuna verilen cevaplarda “nadir-ünite sonu”, “hiçbir zaman”, “ara sıra”, “haftada bir”, “her zaman” ve “ayda bir” kodu oluşturulduğu görülecektir (Katılımcıların kodları en çoktan en aza doğru sıralanmıştır).

Eğitsel oyunu kullanma sıklığı ile ilgili görüşlerine yer verilen öğretmenlerden bazılarının görüşleri şu şekildedir: M1 konuların durumuna göre ara sıra kullanıyorum derken, M3 ünite sonu değerlendirmelerde genellikle kullanıyorum, M9 ise hemen hemen her konuda konuyu pekiştirme amaçlı kullanıyorum cevabını vermiştir.

**Tablo 4. Öğretmenlerin eğitsel oyunu kullandığı ders aşaması**

Kod	Katılımcılar	f
Ders sonu	M1, M4, M7, M11, M18, M24, M25, M10, M14, M8, M9, M13, M26, M3, M12, M13, M5	17
Dersin başlangıcı	M1, M2, M7, M11 M19, M20, M22, M24	8
Ders ortası	M2, M5, M9, M7, M11, M23	6
Ders dışı	M25	1

Tablo 4’de görüldüğü üzere katılımcıların “Eğitsel oyunları dersin hangi aşamasında kullanıyorsunuz?” sorusuna verdikleri cevaplardan , “ders sonu”, “dersin başlangıcı”, “ders ortası”, “ders dışı” adlarında dört tane kod oluşturulmuştur.



Bulgulara dair bazı katılımcıların görüşleri şu şekildedir: M1 “Dersin başında kullanıyorum” derken katılımcı M19 daha çok giriş, dikkat çekme kısmında kullandığını belirtmiştir. Katılımcı M9 en çok keşfetme ve pekiştirme aşamasında kullanırken, M4 dersin sonlarına doğru, pekiştirme amaçlı, M25 ders dışında ve sonunda yapılan öğretim faaliyeti sonrasında kullandığını belirtmiştir.

**Tablo 5. Öğretmenlerin eğitsel oyunları kullanmama nedenleri**

Kod	Katılımcılar	f
Ortamın uygun olmaması	M6, M17, M20, M21	4
Zaman sorunları	M15, M16, M26	3
Kişisel bilgi yetersizlik	M19, M25	2

Tablo 5’de görüldüğü üzere öğretmenlerin “Eğitsel oyunları derslerde neden kullanmıyorsunuz?” sorusuna verdikleri cevaplara bakıldığında “ortamın uygun olmaması”, “zaman sorunları” ve “kişisel bilgi yetersizliği” adlarında 3 tane kod oluşturulmuştur.

Bulgularla ilgili bazı katılımcıların görüşleri şu şekildedir: M6 “Eğitim sistemimizde böyle bir kültür henüz oluşmadı. Çoğu öğrenci bu tür etkinliklere katılmak istemez ya da çok erken sıkılır diye düşünüyorum. Farklı algılamalar sonucu velilerden de şikayet gelebileceğini düşünüyorum. Velilerin bilinçsiz ve aşırı müdahaleci tutumlarından çekiniyorum.” diye cevap verirken, M15 “Zaman bulamıyorum. Müfredatı ancak yetiştirebiliyorum. Zaman bulsam bile öğrencilere test çözdürüyorum. Akademik sınavlara yönelik çalışmalar yapıyorum.” cevabını vermiştir. M26, “Yeterli zaman olmadığı durumlarda kullanmıyorum” M25 ise “Aktif olarak kullanmama nedenim varlıkları ve kullanımı konusunda yeterli bilgiye sahip olmamam.” cevabını vermiştir.

**Tablo 6. Öğretmenlerin kullandığı oyunlar**

Oynanan Oyunlar	Katılımcılar	f
Çarkı Sosyal	M9, M14, M18, M26	4
Kim Milyoner Olmak İster,	M1, M9	2
Bulmaca	M7, M18	2
Penaltı	M7, M9	2
Üçte Üç Tarih	M14	1
Üçte Üç Sosyal	M26	1
Yarışma İçerikli Oyunlar	M10	1
Adam Asmaca	M7	1
Google Earth	M7	1
Şehir Eşleştirme	M7	1
Tabu	M7	1

Sosyal bilgiler biz vb. sitelerindeki oyunlar	M12	1
Doğru-Yanlış	M18	1
Boşluk Doldurma	M18	1
Park Bulma	M1	1
Puzzle	M22	1
Bilgi Yarışması	M22	1

Tablo 6’da hangi oyunları oynatıyorsunuz diye sorulmuştur. Öğretmenler toplamda 17 tane oyun ismi vermiştir. Bazı öğretmenlerin oynattıkları oyunlarla ilgili yorumlar şöyledir: katılımcı M1 “kim milyoner olmak ister ve park bulma oyunlarını oynatıyorum” cevabını vermiştir. Katılımcı M9 “kim milyoner ister, penaltı, çarkı sosyal” cevabını vermişken, katılımcı M7 ise “Google Earth, bulmaca, adam asmaca, penaltı, şehir eşleştirme, tabu v.s. oyunlarını oynatıyorum.” cevabını vermiştir.

### İkinci Alt Probleme Yönelik Bulgular

Bu kapsamda “Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunların kazanım, beceri ve değerlerle ilişkisi nedir?” alt problemi ele alınmış ve toplamda 3 soru sorulmuştur. Bu kapsamında öğretmenlere sorulan eğitsel oyunların kazanım, beceri ve değerlerin öğretiminde etkisine yönelik bulgular sırayla sunulmuştur.

**Tablo 7. Eğitsel oyunların kazanım öğretiminde etkisi**

Kategori	Kod	Katılımcılar	f
Öğrenci merkezli öğretimi destekleme	Aktif katılım	M10, M21, M22, M25	4
Öğretimin etkililiğini artırma	Verimli öğretim	M2, M3, M6, M17, M22, M25, M5, M8, M9, M19, M21, M23, M24	13
	Kazanımların pekiştirilmesi	M1, M4, M8, M11, M12, M13, M14	7
	Etkili	M15	1
	Zevkli öğretim	M2, M3, M10, M12, M13, M16, M19, M21	8
	Somut yaşantı oluşturmaları	M26	1

	Kalıcı öğretim	M2, M3, M5, M8, M9, M19, M21, M23, M24	9
	Dikkat çekme	M1, M12, M13, M20	4
	İlgi ve merak uyandırma	M7, M13, M16, M24, M25	5
	Ön bilgilerin kontrol edilmesi	M1	1
	Görsel materyal kullanımı	M18	1
	Farklı duygulara dokunmak	M16	1
Eksiklerin giderilmesi	Anında dönüt	M14	1
	Eksik öğrenmelerin tamamlanması	M11	1
	Kazanım öğretimindeki sıkıntılar	M16	1

Tablo 7’de görüldüğü üzere öğretmenlerin “Eğitsel oyunların kazanım öğretimindeki etkisi?” sorusuna verdikleri cevaplarda ortaya çıkan kodlardan; “öğrenci merkezli öğretimi destekleme”, “öğretimin etkililiğın artırma” ve “eksiklerin giderilmesi” adlı 3 tane kategori oluşturulmuştur.

Konu ile alakalı görüşlerine başvurulmuş bazı katılımcıların görüşleri şu şekildedir: katılımcı M10 “Teorik yönü fazla olan bir alanımız olduğu için öğrencilerin daha aktif katılımını sağlıyor. Aynı zamanda işe eğlence katıyor diyebilirim” fikrini söylemiştir. Katılımcı M12 ise “Öğrencilerin eğitsel oyunlarda aktif rol alması kalıcı ve sürekli öğrenmelerin oluşması açısından yararlıdır.” düşüncesindedir. Katılımcı M22 “Çocuklar derse daha aktif katılır. Öğrenme sürecine kendileri oldukları için kazanımları daha çabuk öğreneceklerdir.” düşüncesindeyken katılımcı M25 “Kazanımların öğretilmesinde faydalı olduğunu düşünüyorum. Öğrenciler oyun ile yarışma içerisinde daha aktif ve istekli oluyorlar. Güdülemek daha kolay oluyor.” fikrindedir. Katılımcı M12 ise “Eğitsel oyunlar dikkat çekme, konuyu eğlenceli bir biçimde öğrenme ve pekiştirme amacıyla kullanıldığında kazanımların da daha etkili verilebilmesinde etkili oluyor” düşüncesini dile getirmiştir.

**Tablo 8. Eğitsel oyunların beceri kazandırmada etkisi**

Kategori	Alt kategori	Kod	Katılımcılar	f		
Kazandırmada etkili olan beceriler	İletişim becerisi	Kendini İfade Etme	M1, M15	2		
		Empati	M7, M15	2		
		İletişim	M15	1		
	Bilişsel öğrenme	Etkili ve kalıcı olma	Zihinsel Yetenek	M3, M6, M11, M16, M18, M19, M24, M25, M26,	9	
			Problem Çözme	M2, M9, M20	3	
			Yorumlama Becerisi	M8, M22	2	
			İlişkilendirme	M4	1	
			Analiz	M4	1	
			Fiziksel Beceri	M7	1	
			Yaparak Yaşayarak Öğrenme	M2, M9	2	
			Uygulama	M16	1	
			Duyuşsal beceri	Olumlu Tutum	M5	1
			M23	1		
	Bireysel gelişimi	Bireysel Beceri	Sosyalleşme Becerisi	M10, M21	2	
			Gözlem Yapma	M1, M7, M14	3	
			Dijital Etkinlik Becerisi	M13	1	
			Hedefe Ulaşma	M14	1	
			Doğaçlama	M2	1	
			Katılım	M7	1	
			M13	1		
	Sosyal yaşantı	Girişimcilik	M12	1		
M12			1			
Zaman yönetimi	Zamanı etkili kullanma	M13, M17	2			

Tabloda 8’de görüldüğü üzere öğretmenlerin “Becerilerin kazandırılmasında eğitsel oyunların etkisini/kullanımını açıklayınız” sorusuna verdikleri cevaplarda ortaya çıkan kodlardan; “iletişim becerisi”, “bilişsel öğrenme”, “devinişsel beceri”, “duyuşsal beceri”, “bireysel gelişim”, “sosyal yaşantı”, “zaman yönetimi” isimli 7 tane alt kategori ve bu alt kategorilere bağlı olarak “kazandırmada etkili olan beceriler” adlı kategori oluşturulmuştur.

Konu ile alakalı görüşlerine başvurulmuş katılımcı görüşleri şu şekildedir: katılımcı M1 “Sosyalleşme, kendini ifade edebilme gibi becerilerde etkili olduğunu düşünüyorum” düşüncesini dile getirmişken katılımcı M7 “Empati kurma, doğaçlama, analiz yapma ve sosyallik yönünden öğrenciye katkı sağlar.” fikrini beyan etmiştir. M2 ise “Eğitsel oyunlarla bireylerin fiziksel, zihinsel yetenekleri, yaratıcılıkları geliştirilerek belirlediğimiz hedefe öğrencinin ulaşmasını sağlarız.” düşüncesini dile getirmiştir. Katılımcı M6 “Davranış geliştirmede ve beceri kazandırma da eğitsel oyunların klasik yöntemlere göre daha etkili olabilecek kanısındayım. Çünkü yaparak yaşayarak öğrenme, becerinin kalıcı hale gelmesinde etkilidir diye düşünüyorum.” fikrindeyken katılımcı M13 ise “Zamanı verimli kullanma, gözlem yapma, katılım vb. becerilerin gelişmesi üzerinde etkilidir.” düşüncesini beyan etmiştir.

**Tablo 9. Eğitsel oyunların değer kazandırmada etkisi**

Kategori	Kod	Katılımcılar	f
Değer kazanımı	Etkililik	M3, M4, M6, M7, M9, M11, M17, M19,	10
		M25, M26	
	Kalıcı Öğrenme	M18, M24	2
	Olumlu Tutum	M4, M23	2
Değer çeşitleri bağlamının da	Saygı	M1, M2, M8, M12, M22	5
	Sevgi	M1	1
	Adalet	M1	1
	Eşitlik	M1	1
	Demokrasi	M22	1
	Sorumluluk	M8	1
	Hoşgörü	M13, M22	2
	Sabır	M13, M20	2
	Empati	M9, M12, M13	3
	Sosyal beceri	Kurallara Uyma	M5, M16, M20, M10, M15
Günlük Yaşama Aktarma		M8, M21	2
		Birlik Ve Beraberlik	M13
Duygusu			
Rekabet		M5	1

Tablo 9’da görüldüğü üzere öğretmenlerin “Değerlerin kazandırılmasında eğitsel oyunların etkisini/kullanımını açıklayınız” sorusuna verdikleri cevaplarda ortaya çıkan kodlardan; “değer kazanımı”, “değer çeşitleri bağlamında”, “sosyal becerisi” adlı 3 tane kategori oluşturulmuştur. Konu ile alakalı görüşlerine başvurulmuş bazı katılımcı görüşleri şu şekildedir: katılımcı M6 “Mevcut duruma göre çok daha kalıcı bir öğrenme sağlar

kanaatindeyim” düşüncesini belirtmiştir. Katılımcı M1 ise “Canlandırma gibi etkinliklerle adalet, saygı, sevgi, eşitlik vb. değerler daha etkili bir şekilde kazandırılabilir.” fikrini beyan etmiştir. Katılımcı M2 “Saygı değerini oyunlarda öğrencilerin birbirine saygı göstermesi durumlarında görmüş oluyoruz.” düşüncesini söylemişken, katılımcı M8 “Oyun esnasında öğrenci belli başlı değerleri (sorumluluk, saygı vb.) dikkate alarak uygulama yapmakta, bu değerleri günlük yaşamına aktarmaya çalışmakta.” fikrini beyan etmiştir. Katılımcı M12 ise “Karşı gruba veya oyunlarda rakip olarak gördüğü arkadaşlarına saygılı olma veya empati kurmada çok etkili oluyor” fikrini dile getirmiştir. Katılımcı M13 “Empati, hoşgörü, sabır, birlik beraberlik gibi değerleri pekiştirmektedir” fikrini söylerken katılımcı M16 ise “Eğitsel oyunların içerisinde öğrencinin uyması gereken kuralların belirlenmesi ve oyun süresinde öğrencinin bu kurallara uyması, değerlerin kazandırılmasında etkili olacağını düşünürüm.” düşüncesini dile getirmiştir.

### Üçüncü Alt Probleme Yönelik Bulgular

Bu kapsamda “Eğitsel oyunlar sosyal bilgiler dersinde kullanımı uygun mu?” alt problemi ele alınmış ve toplamda 2 soru sorulmuştur. Bu kapsamda öğretmenlere sorulan öğrenilmesi güç/soyut konuların öğretiminde eğitsel oyunların etkisi, sosyal bilgiler dersinde öğrenmeye katkısına yönelik bulgular sırayla sunulmuştur.

**Tablo 10 Soyut konularda eğitsel oyunun etkisi**

Kategori	Kod	Katılımcılar	f
Aktif	Etkili	M1, M2, M4, M5, M7, M8, M9, M11,	17
		M12, M13, M14, M17, M21, M22, M24, M25, M26	
	Somutlaştırma	M2, M3, M4, M5, M8, M13, M14, M15,	13
		M16, M18, M22, M23, M26	
	Dikkat çekici	M1	1
	Kolay öğrenme	M1, M12, M13, M23	4
	Eğlenceli ortam	M10	1
	Güdüleme	M25	1
	Gidilemeyen ortamları sınıfa getirme	M25	1
	Kısmen aktif	İstekli öğrenci bulma zorluğu	M6
Materyal geliştirmede yetersizlik		M9	1

Uygun oyun bulma zorluğu	M19	1
-----------------------------	-----	---

Tablo 10’da görüldüğü üzere öğretmenlerin “Öğrenilmesi güç/soyut konuların öğretiminde eğitsel oyunlar etkili midir?” sorusuna verdikleri cevaplarda ortaya çıkan kodlardan; “aktif” ve “kısmen aktif” adlı 2 tane kategori oluşturulmuştur.

Konu ile alakalı görüşlerine başvuru katılımcı görüşleri şu şekildedir: katılımcı M7 “Kesinlikle etkilidir. Hep üzerinde durulan öğrencinin yaparak yaşayarak öğrenmesini eğitsel oyunlarla eğlenceli bir şekilde kalıcı hale getirilebilir.” düşüncesini, katılımcı M10 “Öğrencinin bilişsel seviyesine uygun olarak üretilen oyunlar her düzeyde öğrencinin kendini eğlenceli olarak sınavabileceği eğitsel ortamlar sunabilir.” düşüncesini, katılımcı M13 “Etkilidir. Soyut konuların somutlaştırılarak öğretilmesi öğrenmeyi kolaylaştırır.” düşüncesini, katılımcı M6 “Somutlaştırdığı için evet ama bir oyun için gerekli sayıda istekli ve yetenekli grup oluşturmanın çoğu sınıfta mümkün olmadığını düşünüyorum.” düşüncesini, katılımcı M9 ise “Biraz sıkıntılı diyebilirim. Soyut konularda çok fazla materyal geliştiremiyoruz. Diğer yöntemlere göre yine de etkili. Özellikle paralel meridyen konusunda etkili.” düşüncesini söylemiştir.

**Tablo 11. Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların öğrenmeye olan katkısı**

Kategori	Kod	Katılımcılar	f
Katkı sağladığına inanan	Kalıcı öğrenme	M3, M5, M7, M11, M15, M18, M19, M23, M26	9
	Faydalı	M2, M14, M16, M20, M25	5
	Yaparak yaşayarak öğrenme	M10, M12, M13, M22	4
	Dikkat çekici	M8, M18, M26	3
	Eğlenceli hale getirir	M10, M19, M23	3
	Etkili öğrenme	M12, M24, M25	3
	Öğrenmeyi sağlama	M5, M9	2
	Yaratıcılığı geliştirme	M1	1
	Konu tekrarlama faydası	M2	1
	Somitlaştırma	M13	1
	Görsel hale getirme	M13	1
	İletişimi geliştirir	M15	1
	Kendini ifade etme	M15	1
	Kazanım, beceri ve değerlerin verilmesinde etkilidir	M17	1



	Sosyal bilgiler dersinde kullanılması gerekir	M17	1
	Öğrenmeye kolaylaştır	M21	1
	Öğrenmeyi sürekli hale getirir	M21	1
Kısmen katkı sağlıyor	Sürekli uygulanması verimliliği düşürür	M8	1
	Kalabalık sınıflarda uygulanması zor olur	M20	1
Katkı sağlamıyor	Zaman yetersizliği	M4	1
	Eğitim sistemi uygun değil	M6	1

Tablo 11’de görüldüğü üzere öğretmenlerin “Eğitsel oyunların sosyal bilgiler dersinde kullanımının öğrenmeye olan katkısı hakkında ne düşünüyorsunuz?” sorusuna verdikleri cevaplarda ortaya çıkan kodlardan; “katkı sağladığına inanan”, “kısmen katkı sağlıyor”, “katkı sağlamıyor” adlı 3 tane kategori oluşturulmuştur. Konu ile alakalı görüşlerine başvurulan katılımcı görüşleri şu şekildedir: katılımcı M12 “Kesinlikle çok etkili bizim dersimizde soyut konuların sayısı bir hayli fazla. Bu oyunlarla öğrenciler daha etkili öğrenme sağlayabiliyorlar. Sürece daha aktif bir biçimde katılabilirler.” düşüncesini, katılımcı M24 “Her derste olduğu gibi bizim branşta da, çok olumlu etkisi vardır.” katılımcı M8 “Öğrencilerin daha çok ilgisini çekmekte olduğu için, öğrenmeye istekli hale gelmekte ancak sürekli uygulanması verimliliği düşürmektedir.” düşüncesini, katılımcı M20 “Faydalıdır fakat kalabalık sınıflar olduğu için herkese eşit dağılım olmadığı için zor olur.” düşüncesini, katılımcı M6 ise “Başarabilen eğitim sistemlerinde katkısı olur ama bizde çok gereksiz tartışmalarla farklı sorunlara yol açacağını düşünüyorum.” düşüncesini ifade etmiştir.

## TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

### Tartışma ve Sonuç

Araştırmanın bu bölümünde, eğitsel oyunlarla ilgili öğretmenlerin görüşlerinin yorumlanması neticesinde elde edilen sonuçlara, ilgili literatür dikkate alınarak ulaşılan sonuçların karşılaştırıldığı tartışma bölümüne ve hem eğitimcilere hem de araştırmacılara için önerilere yer verilmiştir.

Araştırmanın Birinci Alt Problemine Yönelik Sonuçlar: Öğretmenler eğitsel oyunları kullanıyor mu?

“Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunları kullanma durumunuz hakkında ne söylersiniz?” sorusu sorulmuş, öğretmenlerden konu hakkında bilgi alınmıştır. Verilen yanıtların

analizi sonucunda görüşmeye katılan 26 öğretmenin 21'i eğitsel oyunları derslerinde kullandığı, 5 öğretmenin ise kullanmadığı belirlenmiştir. Kullanmayan öğretmenlerin demografik özellikleri incelendiğinde ikisi 46-50 yaş aralığında, ikisi 31-35 yaş aralığında, biri ise 36-40 yaş aralığında olduğu görülmektedir. Kullanmayan öğretmenlerden üçü görece genç öğretmenlerden oluşmaktadır. Genç öğretmenlerin tecrübeli öğretmenlere kıyasla daha enerjik daha yeniliğe açık olduğu düşünüldüğünde bu sonuç şaşırtıcıdır. Yine de eğitsel oyunları 26 öğretmenden 21'i kullanması olumlu bir durumdur. Günümüzde eğitsel oyunlar dijital ortama taşınmış, çocuklar artık bilgisayar ortamında oyunlar oynamaktadırlar. Öğrenciler eğlenceli bilgisayar oyunlarında çok zaman harcadıktan sonra buna benzer çekici öğrenme ortamlarını talep edeceklerdir. Bir müddet sonra bu talebin gerçekleştirilmesine ne veliler ne de öğretmenler engel olabileceklerdir. Bu sebeple öğretmenlerin derslerde eğitsel oyunlar oynatmaları eğitim açısından faydalı olacağı düşünülmektedir. (Prensky, 2002'den aktaran Tüzün, 2006). Yine yapılan başka bir araştırmada eğitsel oyunlar ile desteklenen derslerde eğitsel oyunların konuyu somutlaştırıp kalıcı öğrenmeyi sağladığı, öğrenciyi güdülediği, yaparak yaşayarak öğrenmeyi sağladığı, derse karşı motivasyonu arttırdığı, konuların işlenmesinde zamandan tasarruf sağlattığı, her yaş grubunun oyun oynamayı sevdiği için yaş- öğrenci sınırlaması olmadığı ve öğrencinin derse aktif katılımını sağlayıp dersi keyifli hale getirdiği için eğitsel oyunların mutlaka kullanılması gerektiği sonucuna varılmıştır (Karamustafaoğlu, Dolunay, 2021). Birinci alt probleme yönelik sorduğumuz diğer soru ise "Kullanıyorsanız hangilerini ne sıklıkla kullanıyorsunuz?" sorusuna verilen cevaplardan öğretmenlerin eğitsel oyunları derslerinde kullanma sıklığı görece yüksek olduğu anlaşılmaktadır. Karamustafaoğlu ve Baş'a göre (2020), Tasarlanan oyunda öğrencilerin, merak duygusu ile güdülenmeleri sağlanarak aktif bir öğrenme ortamı oluşturulduğu ve grup içi dayanışmanın yaşandığı sonucu çıkarılmıştır. "Dersin hangi aşamasında kullanıyorsunuz?" sorusuna verilen cevaplardan ortaya çıkan sonuçlarda öğretmenler eğitsel oyunları en çok dersin sonlarında kullandıkları anlaşılmaktadır. Demirel (2010) Eğitsel oyunu, öğrencilerin rahat bir ortamda öğrendiklerinin tekrarını ve pekiştirilmesini sağlayan etkinlikler olarak açıklamıştır (Demirel, 2010'dan aktaran Karataş, 2021). Tanımdaki "tekrar" ve "pekiştirme" uygulamaları dersin daha çok sonuna doğru yapılan etkinliklerdir. Bu durum öğretmenlerin literatüre uygun davrandıklarının göstergesidir. "Kullanmıyorsanız nedenini açıklayınız?" sorusunda öğretmenler kabaca eğitim sisteminin uygun olmaması, fiziksel ortamın uygun olmaması, müfredatı yetiştirme kaygısı ve kişisel yetersizlik gibi sorunlardan bahsetmiştir. Bu sonuçlardan anlaşılıyor ki öğretmenler ders sürecini daha çok sınav odaklı yürütmektedirler. Bundan dolayı öğretmenler eğitsel oyunlara yer ver(e)memektedirler. Ders ortamlarının öğrencilerin daha aktif olacağı, sınav baskısından uzak bir şekilde tasarlanması eğitimin kalitesinin artırılması için önemli bir durum olarak gözükmektedir. Hangi oyunları oynatıyorsunuz diye sorduğumuz bu soruda öğretmenler toplamda 17 tane oyun ismi vermiştir. Bu, görece iyi bir rakamdır. Öğretmenlerimiz oyun oynatmayı sevdiği anlaşılmaktadır

Araştırmanın ikinci Alt Problemine Yönelik Sonuçlar: Sosyal Bilgiler öğretiminde eğitsel oyunların kazanım, beceri ve değerlerle ilişkisi nedir?

Araştırmanın bu alt problemine yönelik katılımcılara kazanım öğretiminde, beceri ve değer kazandırmada eğitsel oyunların kullanılması/etkisi sorulmuştur. Kazanım öğretiminde etkisi/kullanılması sorusuna katılımcıların verdiği cevaplar analiz edildiğinde öğretmenler verimli öğretim, kazanımların pekiştirilmesi, dikkat çekme, somut yaşantı oluşturma, kalıcı öğretim gibi kavramları dile getirmişlerdir. Literatür incelendiğinde öğretmenlerin ifade ettiği bu kavramlar kazanımların öğretiminde önemli bir yer tuttuğu görülecektir. Bu durumda öğretmenlerin literatür bilgileri iyi olduğu sonucuna varılabilir. Beceri kazandırmada etkisi/kullanılması sorusuna katılımcıların verdiği cevaplar analiz edildiğinde katılımcılar empati, iletişim, problem çözme, gözlem, katılım becerileri gibi cevaplar vermişlerdir. Öğretmenler 2018 Sosyal Bilgiler Öğretim Programı'ndaki becerilerle uyumlu beceriler söylemişlerdir. Bu durumda öğretmenlerin Program ile ilgilerinin olduğu söylenebilir. Literatür incelendiğinde beceri öğretimine yönelik olarak kullanılan oyunlardan biri kum masası oyunudur. Gruplara ayrılan sınıfta öğrenciler kendilerine söylenen yeryüzü şeklini, şehir planını vb. en doğru şekilde yapmaya çalışırlar. Bu oyun esnasında isterlerse çeşitli maket vb. alet kullanabilirler. Öğretmenin istediği şekle en yakın formu oluşturan grup oyunu kazanır ve ödüllendirilir. Kum masası oyunları öğrencilerin aktif şekilde derse katılımlarını sağlamakta, aynı zamanda bir öğretim materyali olan kum masasında eğlenerek öğrenme sağlamaktadır (Akdoğan ve Bilgili, 2016). Değer kazandırmada etkisi/kullanılması sorusuna katılımcıların verdiği cevaplar analiz edildiğinde adalet, sorumluluk, eşitlik, sevgi, saygı vb. değerleri cevap olarak söylemişlerdir. 2018 Sosyal Bilgiler Öğretim Programı incelendiğinde bu değerlerin olduğu görülecektir. Bu durumda öğretmenlerin literatürü ve Sosyal Bilgiler Öğretim Programı'nı iyi bildiği söylenebilir. Değer, Bir şeyin önemini belirlemeye yarayan soyut ölçü, bir şeyin değdiği karşılık, kıymet olarak adlandırılır (TDK, 2023). Sosyal bilgilerde değer öğretimi önemli bir yer tutar. Kan' a göre (2010) Sosyal bilgiler dersi, aslında bir değer eğitimi dersidir. Buradan da anlaşılacağı üzere sosyal bilgiler ve değerler eğitimi iç içe girmiş bulunmaktadır. Yapılan bir diğer çalışmada öğrenciler eğitsel oyunlarla düzenlenen etkinlikleri eğlenceli bulmuşlar derste sıkılmadıklarını ifade etmişlerdir (Altunel, 2022). Oyunların ilgi çekici olması hedeflenen değerlerin kazandırılması ve geliştirilmesinde önemli bir rol oynar (Bozkurt, 2017, Pehlivan, 1997, akt: Biter, 2019).

Araştırmanın Üçüncü Alt Problemine Yönelik Sonuçlar: Eğitsel oyunlar Sosyal bilgiler dersinde kullanımı uygun mu?

Araştırmanın üçüncü alt problemi ile eğitsel oyunların Sosyal bilgiler dersine uygun olup olmadığını belirlenmeye çalışılmıştır. Katılımcıların verdiği cevaplara baktığımızda genel olarak öğretmenler uygun olduğu görüşündedirler. Öğretmenler eğitsel oyunların sosyal bilgiler dersinde etkili olabileceğini, yaparak yaşayarak öğrenmenin eğlenceli bir hali olduğunu ve soyut konuları somutlaştırdığını düşünmektedirler. İletişim, kendini ifade etme becerilerinin geliştirdiğini, konu tekrarı ve pekiştirmede etkili olduğu düşünmektedirler. Literatür incelendiğinde bu durumun öğretmenlerin görüşleriyle örtüştüğü görülecektir. Yeşilkaya (2013)'ya göre bu derste sözel bilgilerin çok olduğu gerçeği kabul edilmekle birlikte ezber gerektirecek temel bilgiler (yer isimleri, önemli

tarihi kahramanlar vb.) diğer derslerden fazla değildir. Bu durumda oyun yöntemiyle sosyal bilgiler dersinin öğretiminde karşılaşılan zorluklar azaltılabilir. Yapılan diğer bir çalışmada ise eğitsel oyunları derste kullanmanın öğrencilerin iletişim kurmalarını sağladığı, yardımlaşma ve dayanışma duygularını geliştirdiği ifade edilmektedir (Kandemir, 2023). Başka bir çalışmada ise Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların kullanılmasının, dersin öğrencilere kazandırmak istediği kazanımları gerçekleştirmede önemli ölçüde katkı sağlayacağı düşünülmektedir (Erkan, 2019).

### **Öneriler**

- Öğretmenlerin genel olarak derslerde eğitsel oyunları kullandıkları görülmektedir. Bu sebeple öğretmenlere eğitsel oyunlara yönelik hizmet içi eğitimler verilebilir.
- Derslerde eğitsel oyunlar oynat(a)mayan öğretmenler genel olarak müfredatı yetiştirme kaygısı, sınav odaklı çalışma, zaman problemi vb. nedenlerden bahsetmişlerdir. Bu sorunların olmadığı eğitim programları tasarlanıp uygulanırsa öğrencilerin aktif olduğu, kalıcı öğrenmelerin sağlandığı öğrenme ortamları oluşabilir.

### **Kaynakça**

- Akdoğan, E.M. ve Bilgili, A.S. (2016). Alternatif Yaklaşımlarla Sosyal Bilgiler Eğitimi. R. Sever, M. Aydın ve E. Koçoğlu (Ed.). Eğitsel Oyunlarla Sosyal Bilgiler Öğretimi, içinde (163-186). Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Altunel, (2022). Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunlar Yoluyla Kök Değerlerin Kazandırılması: Bir Eylem Araştırması (Yüksek Lisans Tezi). <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden edinilmiştir.
- Bozkurt, E. (2017). Çocuk Oyunları ile Değerler Eğitimi. (Doktora Tezi). <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden edinilmiştir.
- Bozkurt, E., Emir, Z.A. (2021). Yeni Program ve Ders İçeriklerine Göre Sosyal Bilgiler Öğretimi I (3. Baskı). T. Çelikkaya, Ç. Ö. Demirbaş, T. Yıldırım, H. Yakar (Ed.).Oyunlarla Sosyal Bilgiler Öğretimi: Yerel Çocuk Oyunları İçinde (S. 479-498).
- Bener, S.S. (2016). Antik Çağda Oyun Ve Oyuncak, (2. Baskı) İstanbul: Kitap Yayıncılık.
- Bertrand Russell (2005) "Eğitim Üzerine" "Özellikle Okul Öncesi Dönemde" (1.Baskı), (Çev. Ş. Duran), İzmir: İlya İzmir Yayınevi Matbaası.
- Biter, M. Ve Çalışkan, H. (2019). Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunlarla Değerler Eğitimi: Bir Eylem Araştırması. Journal of Interdisciplinary Education: Theori and Practice. 1(1), 1-28.
- Can, S. ve Yıldırım, M. (2017). Eğitsel Oyunlarla Fen Dersine "Var Mısın Yok Musun"?Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi, (35), 14-30.

- Cop, M.R. ve Kaplan, Z. (2018). Türkiye’de Eğitsel Oyunlarla İlgili Yapılmış Çalışmaların Analizi. Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi, 1(1), 52-71.
- Çelikkaya T., Demirbaş, Ç. Ö. T. Yıldırım, H. Yakar (Ed.).Oyunlarla Sosyal Bilgiler Öğretimi: Yerel Çocuk Oyunları İçinde (S. 479-498). Ankara: Pegem Akademi.
- Çoban, B. ve Nacar, E. (2015). Ortaokullarda Eğitsel Oyunlar (3. Baskı). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Demirel, Ö. (2005). Öğretimde Planlama ve Değerlendirme-Öğretme Sanatı (8.Baskı).Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Erkan, A. (2019). İlkokul 4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan Eğitsel Oyun ve Dijital Oyun Öğretiminin Öğrencilerin Başarı Ve Tutumlarına Etkisi (Yüksek Lisans Tezi). <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden edinilmiştir.
- Gülyılmaz, S. ve Deniz, G. (2019). Türkiye’de Programla Eğitimi İle İlgili Yapılan Çalışmaların İncelenmesi: Bir Betimsel Analiz Çalışması. Eğitimde Kuram ve Uygulama, 15(4), 319-338.
- Hazar, Z. ve Altun, M. (2018). Eğitsel Oyunlara Yönelik Öğretmen Görüşleri ve Yeterliliklerinin İncelenmesi, CBÜ Bed Eğt Spor Bil Dergisi, 13(1), 52-72.
- Kaplan E. (2017). 6. Sınıf Öğrencilerinin Işık Ve Ses Konusundaki Kavram Yanılgılarının Kavram Testi, Kavram Karikatürleri Ve Yarı Yapılandırılmış Görüşme Kullanılarak Tespit Edilmesi (Yüksek Lisans Tezi). <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden edinilmiştir.
- Kıral, B. (2020). Nitel Bir Veri Analizi Yöntemi Olarak Doküman Analizi. Siirt Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 8(15), 170- 189.
- Kan, Ç. (2010). A.B.D ve Türkiye’de Sosyal Bilgilerin Tarihsel Gelişimi. Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi, 30(2), 663-672.
- Kandemir, K. (2023). Dijital Öykü Ve Eğitsel Oyunla Desteklenen Ortaokul 6. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinin Öğrencilerin Akademik Başarılarına, Derse Yönelik Tutumlarına Ve Sosyal Becerilerine Etkisi (Doktora Tezi). <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden edinilmiştir.
- Karataş, H. (2021). Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyun Kullanımına İlişkin Öğretmen Görüşleri (Yüksek Lisans Tezi, 2021). <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden edinilmiştir.
- Karamustafaoğlu, O. ve Beker Baş, M. (2020). Merkezi ve Çevresel Sinir Sistemi Konusunda Geliştirilmiş Bir Eğitsel Oyun. Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi (GEBD) Cilt. 6; Sayı. 1; 2020; 80-92.
- Karamustafaoğlu, O. ve Dolunay, A. (2021). Fen Bilimleri Öğretmenlerinin Eğitsel Oyunlar Hakkında Görüşleri: “En Süratli Ses” Oyunu. Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi, 2021, 9 (16), 48-69.

- Oral, B. ve Çoban, A. (2020). Kuramdan Uygulamaya Eğitimde Bilimler Araştırma Yöntemleri (1. Baskı). Ankara: Pegem Yayınları.
- Sayım, F. (2019). Sosyal Bilimlerde Araştırma Ve Tez Yazım Yöntemleri-Konu Tespiti, Süreç Yönetimi, Tez Yazımı (3. Baskı). Ankara: Seçkin Yayınları.
- TDK (2023). <https://sozluk.gov.tr/> adresinden edinilmiştir.
- Tüzün, H. (2006). Eğitsel Bilgisayar Oyunları ve Bir Örnek: Quest Atlantis. H.Ü. Eğitim Fakültesi Dergisi,30 (2006) 220-229.
- Yeşilkaya, İ. (2013). 7.Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi “Zaman İçinde Bilim” Ünitesinin Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretimi (Yüksek Lisans Tezi). <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden edinilmiştir.
- Varışoğlu, B., Şeref, İ., Gedik, M., Yılmaz, İ. (2013). Türkçe Dersinde Uygulanan Eğitsel Oyunlara Yönelik Tutum Ölçeği: Geçerlilik Ve Güvenilirlik. Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi Türkçenin Eğitimi Öğretimi Özel Sayısı, 6(11) 1060-1081.
- Yıldırım, A ve Şimşek, H. (2018). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri (11. Baskı). Ankara: Seçkin Yayınları.