

Tarih Derslerinin Oyun ve Yarışma Tekniği ile İşlenmesi ile İlgili Öğrenci Görüşleri “Cevabı Bende Oyunu Örneği”¹

Student Feedback on the Process of History Lessons with Game and Competition Technique" Example of the Game in Me”

Kamuran ÖZDEMİR²

Özet

Araştırmacı bu çalışmayla, tarih derslerinin oyun ve yarışma tekniği ile işlenmesi ile ilgili öğrenci görüşlerini ortaya koymayı amaçlamıştır. Araştırma öğrenci görüşlerini incelemeye yönelik nitel bir çalışmadır. Araştırmanın çalışma grubunu 2016-2017 öğretim yılında Yozgat Akdağmadeni Kazım Karabekir Fen Lisesinin 10/A-B-C sınıflarında öğrenim gören 22’si erkek 50’si kız olmak üzere toplam 72 öğrenci oluşturmuştur. Araştırmacı çalışmada kullanmak üzere 2016-2017 Eğitim ve Öğretim yılında okutulan ortaöğretim tarih ders kitapları ve öğretim programlarını incelemiş, 10. sınıf Tarih dersinin 5. Ünitesi “En Uzun Yüzyıl (1800-1922)” ünitesini ve ilgili ünitenin kazanımlarını kapsayacak şekilde Tombala oyununu temel alarak geliştirdiği ve “Cevabı Bende” adını verdiği oyunu uygulamıştır. Uygulama sonrasında veri toplama aracı olarak nitel araştırma yöntemlerinden yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır. Nitel araştırma yaklaşımı doğrultusunda tasarlanan bu çalışmada “içerik analizi” yapılarak, kod ve tema şeklinde çözümlenmiştir. Görüşme tekniğiyle elde edilen veriler sayısallaştırılarak frekans ve yüzde olarak ifade edilmiştir. Sonuç olarak öğrenciler Tarih dersini oyun ve yarışma tekniği ile işlemenin daha eğlenceli olduğunu bu şekilde bilgilerin daha kalıcı olduğunu, pekiştirmeye ve tekrar etmeye yardımcı olduğunu, sınıfın tamamının katıldığını ifade etmişlerdir. Katılımcılar derslerin daha çok ilgilerini çektiğini, başarılarının artacağını sorumluluk ve risk alma yeteneklerinin geliştiğini, motive edici olduğunu, hatalarını telafi ederek doğrusunu öğrenmeye çalıştıklarını belirtmişlerdir. Öğretmenin uygulama sırasında öğrencilere kızmasını, bir süre sonra öğrencinin dersi dinlememeye başladığı ve derse katılımın olumsuz etkileyeceği yönündeki cevaplar ise olumsuz görüşler olarak belirlenmiştir. Öğretmenlere verilmek üzere oyun eğitimine yönelik hizmet içi eğitim kursları düzenlenmelidir.

Anahtar kelimeler: Tarih Dersi Programı, Tarih Eğitimi, Oyun, Öğretim Yöntem ve Teknikleri.

Abstract

In this study, the researcher aims to present student views on the game and competition technique of history courses. The research was not a qualitative study to examine student opinions. In 2016-2017 academic year, the study group consisted of 72 students, 22 male and 50 female, who were educated in 10/A-B-C grades of Yozgat Akdağmadeni Kazım Karabekir Science High School. The researcher in the study taught in secondary school history text books and instructional programs to use the 2016-2017 academic year examined, 10. Class history lesson 5. He developed the “longest century (1800-1922)” unit of the unit and the game he called “I have the answer” to cover the gains of the unit. After the application, semi-structured interview technique was used as a data gathering tool. In this research, which was designed in line with qualitative research approach, “content analysis” was made and resolved in the form of code and theme. The data obtained by interviewing technique

Gönderim Tarihi: 29 Nisan 2018

Kabul Tarihi: 21 Ekim 2018

¹ Bu makale aynı isimle 19-21 Ekim 2017 tarihinde düzenlenen EYFOR 8’de sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

² MEB, kamur_77@hotmail.com

were digitized and expressed as frequency and percentage. As a result, the students expressed that the course of history is more fun to work with the game and the competition technique, that the information is more permanent, that it help store inforce and repeat, and that the whole class is involved. In this case, they stated that the lessons attracted more attention and that their success would increase, that the irresponsibility and risk taking skills developed, that they were motivating, and that they were trying to make up for their mistakes and learn the truth. However, the teacher should not be angry with the students during the application, and the student starts to listen to the lesson after a while, and the negative opinion that the participation in the lesson will be negatively affected. In-service training courses for game training should be arranged to be given to teachers. Courses for educational games should be put in the Faculty of Education.

Keywords: History Course Curriculum, History Education, Games, Educational Method and Techniques.

Giriş

Türk Eğitim Sisteminin tüm basamaklarında yer alan Tarih dersi kültürel mirasın günümüzde yaşayan özelliklerini ve bunların yaşama etkilerini esas alan bir derstir. Tarih dersi öğrencileri hayata hazırlar (Dönmez, 2003, s.91). Çocukların kendi dünyalarını algılamaları ile ilgili gelişme aşaması, etkin tarih müfredatının en önemli bölümlerinden biridir. Başarılı bir tarih müfredatı, hızla değişen bir toplum yapısı için gereken bilgi, beceri ve tutumları kazandırarak, milli ve evrensel potada birbirlerine bağlı etkin vatandaşlar yetiştirme amacına hizmet etmektedir (Tertemiz, Ercan ve Kayabaşı, 2001, s.21). Tarih dersinin ana amacı, Milli Eğitimin Genel Amaçları çerçevesinde bireyin kendisini, yaşadığı toplumu ve dünyayı kendi istek ve becerileriyle anlamasına ve katkıda bulunmasına fırsat ve ortam sağlamak olarak özetlenebilir (Safran, 2005, s.34). Bu özelliklerinden dolayı yirminci yüzyılın son çeyreğinde gelişen yeni tarih öğretimi anlayışında bilgiden ziyade tarihsel düşünme becerileri ön plana çıkarılmış ve öğrencilere kanıt değerlendirme, eleştirel düşünme ve problem çözme gibi becerilerin kazandırılması hedeflenmiştir (MEB, 2017, s.17). Müfredatta yer alan hedef ve amaçların eğitim ortamında gerçekleşebilmesi Tarih dersinden azami bir şekilde faydalanılması ve dersin öğrenilmesini sağlamak pek çok değişkene bağlıdır. Bu değişkenlerden birisi de öğretim yöntem ve teknikleridir. Tarih dersinde her konu için geçerli olan uygun tek bir yöntem yoktur. Yerine ve zamanına göre uygulanacak yöntem ve teknikler vardır. Tarih derslerinde öğrencinin öğrenme öğretme sürecine etkin katılımını sağlamak için kullanılacak oyunlar da bu yöntem ve tekniklerdendir (Yıldız, 2003, s.185).

Ortaya çıkışı ve gelişimi insanlık tarihi kadar eski olan oyun (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007, s.325), bireylerin fiziksel, zihinsel yeteneklerini geliştiren, yaşantıyı zevkli hale getiren, sanatsal ve estetik nitelikleri ve beceriyi geliştiren etkinliklerdendir (Bilen, 2002, s.203). Oyun, öğrenme, yaratma, tecrübe kazanma, iletişim kurma, yetişkinliğe hazırlanma, duyguları ifade etme, sıkıntılardan kurtulma, çocuğu geliştirip eğlendirme gibi, çocuğun tüm gelişim alanlarını destekleyen etkinliklerin tümü olarak özetlenebilir (Poyraz, 1999, s.136). Bütün bunların yanı sıra, oyun yaratma, deneyim kazanma, iletişim kurma ve yetişkinliğe hazırlanma aracı, yorgunluk ve sıkıntıdan kurtuluş, özgürce ve kendiliğinden yapılan, haz veren, mutluluk kaynağı olan, çocuğu geliştiren ve eğlendiren etkinlik biçimi olarak algılanmaktadır (Doğanay, 1998, s.3). Oyun, bireyi tanıma tekniği ve tedavi yöntemi olarak da kullanılmaktadır (Akandere, 2003, s.2; Pehlivan, 2016, s.3282). Çocuk için vazgeçilmez bir yaşam biçimi olan oyun aynı zamanda en doğal öğrenme aracıdır (Açıkgöz, 2003, s.145). Bundan dolayı da çocuğun eğitiminde ve kişilik gelişiminde önemli bir yer tutmaktadır (Hazar, 2005, s.12).

Pehlivan (2016), "Oyunun gelişim ve öğrenmedeki rolü" başlıklı çalışmasında oyunu, belli bir amaca yönelik olan veya olmayan, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilen fakat her durumda çocuğun isteyerek yer aldığı fiziksel, bilişsel, sosyal, dil, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olan gerçek hayatın bir parçası olarak ifade etmiştir. Çalışmasında oyunu çocuğun iç dünyasının bir aynası ve çocuğun duygu ve coşkularını, üzüntülerini, ilişkilerini anlamak için onların yeniden yarattıkları bir düş

ortamı olarak belirtmiştir. Oyunu bir deney alanı olarak görmüş ve gelecek için kaynak oluşturduğunu belirtmiştir. Çalışmasında çocuğun en önemli uğraşı olarak kabul gören oyunu, çocuklar için keşfetme, öğrenme, yaratma, kendini ifade etme anlamına geldiğini belirtmiştir.

Oyunun, eğitim amacıyla kullanılmasının tarihi oldukça eskidir (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007, s.325). Diğer oyunlardan farklı olarak, okullarda kullanılan eğitici oyunların müfredatlara bağlı olarak belli bir eğitimsel amaçları bulunmaktadır. Aksi takdirde öğrencinin dikkatini konudan uzaklaştırırlar (Altınbulak, Emir ve Avcı, 2006, s.37). Eğitsel oyunlardan yararlanma tekniği uygulanırken; seçilen tekniğin dersin hedeflerine uygun olmaması, öğretmenin ve öğrencilerin oyununun kurallarını iyi bilmemesi sınıfta birçok olumsuz durumun ortaya çıkmasına neden olabilir (Erden, 1998, s.147). Eğitsel oyunlar çocukları birçok yönden geliştirebilmektedir. Çocukların etkin olduğu bu aktiviteler birbirleriyle ve grup içindeki arkadaşlarıyla etkileşime girdikleri, iletişim becerilerini geliştirdikleri, kendileriyle barışık hale geldikleri, cesaretlendikleri, sınıf içinde akranlarına karşı bir rahatlama ortamı oluşturarak kendilerine daha çok güven duydukları durumları oluşturmaktadır (Pehlivan, 2016, s.3281–3282). Oyun çocuğun iç dünyasının bir aynasıdır (Boydş, 1999, s.4). Bu anlamda oyun çocuğun duygu durumunu ortaya koymada etkili bir araçtır. Çocukların duygu durumuyla ilgili ipuçları zamanında tespit edilip doğru değerlendirilirse çocuğun içinde bulunduğu durum ve yapılabilecek yardımlar uygun bir şekilde belirlenebilir (Pehlivan, 2016, s.3281). Oyun ile eğlenen çocuklar bildiklerini hayata geçirebilmekte ve işbirliği yapma becerilerini geliştirebilmektedirler. Oyun, öğrencilere uygulama yapmaları için fırsatlar vererek, problem çözme, keşfetme ve güçlüklerle başa çıkabilme becerilerini geliştirmeyi sağlamaktadır. Çünkü çocuk, aktif olduğu ortamda daha iyi öğrenmektedir (Hazar, 2005, s.12). Çocukların bir gruba dahil olmaları, onların toplumun da birer üyesi olduklarını düşünmelerini dolayısıyla toplumdaki değerlerden haberdar olmalarını sağlamaktadır (Pehlivan, 2016, s.3282). Öğretmen ve öğrenciler arasındaki ilişkilerin olumlu hâle gelmesine neden olur. Oyunun zaman sınırları ve kuralları vardır bundan dolayı zamanın önemi gibi kavramları pekiştirmektedir. Bu ve benzeri kazanımlardan dolayı eğitsel oyunlar programları Tarih konularının öğretiminde de etkili bir şekilde kullanılabilir. Tarih dersinde Nesi Var?, Ben Kimim?, Coğrafya Oyunu, Meslek Bulma Oyunu, Işıklı Haritalar, Kulaktan Kulağa, Kart Oyunlarını ise, Siz Olsaydınız Ne Yapardınız? Kavram Kontrolü gibi eğitsel oyunlardan yararlanılabilmektedir (Açıkgöz, 2003, s.145-147; Erden,1998, s.147). Tarih öğretiminde yukarıdaki oyun çeşitleri kullanılabildiği gibi, öğretmen ve öğrenciler, yaratıcılıklarını kullanarak da çeşitli oyunlar oluşturabilirler. Oyunun amaçlarına etkili ve verimli şekilde ulaşabilmek için öğretmenlerin de bu alanlarda yeterli bilgi ve beceri donanımına sahip olmaları gerekmektedir. Çocuğun bütün gelişim alanlarına katkı sağlayan oyun etkinlikleri iyi organize edilmiş bir eğitim ve öğretim sürecinin de temel öğrenme araçlarından biri konumunda olması kaçınılmazdır (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007, s.328).

Tarihsel bilgiler, neden sonuç ilişkisi içinde devam eden tarihsel süreç, insanlığı etkileyen savaşlar ya da önemli kişi ve olaylar oyun kurgusu içinde öğrenciye kazandırılmaya hazır bir içerik oluşturmaktadır. Tarihin oyuna uygun bu yapısı eğitsel amaçlar ile birleştirildiğinde nitelikli bir tarih öğretimi sağlanabilir (Karabağ ve Aydoğan, 2015, s.70). Zihinsel ve fiziksel olarak hareketli bir sürecin içinde yer alan öğrencilerde oyun oynamaktan büyük keyif almaktadır. Diğer bir ifade ile tarih öğretmenleri tarih eğitimine hizmet eden oyun örneklerini ya da tasarladıkları yeni oyun modellerini sınıf ortamında uygulayabilir, eğlence ve yarışma ile tarih öğretimini aynı ortamda birleştirebilir (Karabağ ve Aydoğan, 2015, s.70).

Türkiye’de tarih eğitiminde oyun yönteminin kullanımına dair öğretmenlere rehberlik edecek çalışmalar yeterli düzeyde değildir. Kavaklı, Akça ve Thorne, (2004) tarafından yapılan çalışmada bilgisayar oyunu ile desteklenen tarihi metni cevaplama öğrencilerin diğer metne göre daha başarılı olduklarını tespit etmişlerdir. Karabacak (1996) ve Pehlivan (1997) sınıf ortamında gerçekleştirdikleri deneysel çalışmalarıyla oyunun çocuğun öğrenmesini kolaylaştırdığını, öğrencilerin motivasyonunu arttırıp derse karşı ilgi ve tutumlarını olumlu yönde geliştirdiğini ortaya koymuşlardır.

Altınbulak, Emir ve Avcı (2006), “Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunların erişiyeye ve kalıcılığa etkisi” adlı çalışmalarında ezbere dayalı öğretim yerine, öğrencilerin öğrenme öğretme sürecine etkin katılımlarını sağlamak için eğitsel oyunları kullanmışlardır. Sosyal Bilgiler dersi adı altında Tarih dersleri uzun yıllar, önemli isimlerin, tarihlerin, yerlerin, savaşların ve diğer olguların ezberlenmesini gerektiren bir ders olarak görülmüştür. Bu durum öğrencilerin tarih dersini sıkıcı ve gereksiz bulmalarına neden olmuştur. Bundan dolayı Altınbulak, Emir ve Avcı (2006) tarafından yapılan çalışmada bu nedenlerin ortadan kaldırılması için eğitsel oyunların işe koşulduğu öğrenme-öğretme etkinliklerine göre eğitim yapılarak, eğitsel oyunların başarıya etkisi ortaya konulmak istenmiştir. İlköğretim seviyesinde, Sosyal Bilgiler ve diğer derslerde ezbere öğretimden kaçınmak, öğrencinin aktif katılımını sağlamak ve öğrencinin derslerden zevk alır hale gelmesi için Eğitsel Oyunlara geniş yer verilmesinin önemli olduğunu belirtmişlerdir.

Ülkemizde Tarih öğretimi ile oyunu doğrudan ilişkilendiren en önemli çalışmalardan biri Doğanay (2007) tarafından yapılan yüksek lisans çalışmasıdır (Karabağ ve Aydoğan, 2015, s.70-71; Pehlivan, 2016, s.3288). Ancak bu çalışma deneysel bir çalışma olmayıp sadece Birt ve Nichol (1975) tarafından yazılan “games and simulations in history” adlı çalışmada yer alan oyun örneklerinin tercümesi ile sınırlı kalmış, uygulanabilir yeni oyun örnekleri sunmamıştır. Bu nedenle bir yöntem olarak oyun, tarih öğretiminde uygulama alanı bulamamıştır. Karabağ ve Aydoğan (2015, s. 71) tarafından yapılan çalışmada ise hem tarih öğretimine yönelik yeni oyunların tasarlanmasını sağlamışlar hem de bunların deneysel anlamda öğrenci erişimine etkilerini bilimsel olarak ortaya koymuşlardır.

Gündüz ve Yazıcı (2012) tarafından okul yönetimlerinde, ilköğretim okullarında çeşitli adlar altında yapılan yarışmalara ilişkin öğrenci görüşlerinin neler olduğunu ortaya koymak amacıyla yapılan araştırmanın elde edilen sonuçlarına göre öğrencilerin büyük çoğunluğunun yarışmaların yapılmasından yana oldukları görülmüştür. Ancak, katılan öğrencilerin azımsanamayacak önemli bir kısmı, yarışmayı kaybedince üzüleceklerini ve yarışmalara katılma düşüncesinin strese neden olduğunu belirtmişlerdir. Öğrencilerin sınıf ve cinsiyet değişkenine göre yarışmalara karşı görüşleri arasında anlamlı sonuçlar bulunmuştur.

Araştırmanın Amacı ve Önemi

Eğitimde uygulanan pek çok yöntem ve teknik bulunmaktadır. Her konunun ve dersin öğretiminde kullanılan yöntem ve teknikler öğretmenin uygulamaya yatkınlığına, öğrencinin tutumuna ve sınıf ortamına göre farklılık göstermektedir. Öğretim için en iyi teknik ve yöntem budur denilebilecek kesin bir hüküm yoktur. Tarih derslerinde uygulanabilecek yöntem ve tekniklerle ilgili alan yazında pek çok çalışmaya rastlanmıştır. Oyun ve yarışma tekniği de Tarih derslerinde uygulanabilecek yöntem ve tekniklerden biridir. Oyunla ilgili birçok tanım yapılmış, kuramlar oluşturulmuş olmasına rağmen oyunun bir öğrenme aracı olarak üzerinde düşünülmesi ve bilimsel olarak araştırma yapılması gereken bir alan olma durumunu devam ettirmektedir. Konuya ilişkin araştırmalar incelendiğinde, Tarih dersinin oyun ve yarışma tekniği ile işlenmesiyle ilgili öğrenci görüş ve düşüncelerinin paylaşılmadığı göze çarpmaktadır. Bu çalışmada, öğrencilerin oyun ve yarışma tekniğine ilişkin duygu ve düşüncelerini ortaya koymayı amaçlanmıştır. Bu amaçlarla aşağıdaki sorulara cevap aranacaktır.

1. Tarih derslerinin oyun ve yarışma tekniği ile işlenmesiyle ilgili öğrencilerin duygu ve düşünceleri nelerdir?
2. Tarih derslerinin oyun ve yarışma tekniği ile işlenmesiyle ilgili öğrencilerin olumlu görüşleri nelerdir?
3. Tarih derslerinin oyun ve yarışma tekniği ile işlenmesiyle ilgili öğrencilerin olumsuz görüşleri nelerdir?

Yöntem

Araştırma Deseni

Araştırma, Tarih derslerinin oyun ve yarışma tekniği ile işlenmesi ile ilgili öğrenci görüşlerini incelemeye yönelik nitel bir çalışmadır. Nitel araştırmalar, kişilerin deneyimlerini, duygu ve düşüncelerini daha iyi anlayabilmek için tercih edilen araştırmalardır (Ekiz, 2009, s.29). Nitel araştırmayı, “gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma” türü olarak tanımlamak mümkündür (Yıldırım ve Şimşek, 2008, s.39). Araştırmada nitel veri toplama tekniklerinden yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme tekniğinde, araştırmacı soruları önceden hazırlar; ancak görüşme sırasında araştırılan kişilere kısmi esneklik sağlayarak oluşturulan soruların yeniden düzenlenmesine, tartışılmasına izin verir. Bu görüşme tekniğinde, araştırılan kişilerin de araştırma üzerine kontrolleri söz konusudur (Ekiz, 2009, s.63). Bu yöntem ne tam yapılandırılmış görüşmeler kadar katı ne de yapılandırılmamış görüşmeler kadar esnek; iki uç arasında yer almaktadır (Karasar, 2004, s.165).

Evren Örnekleme

Araştırmanın çalışma grubunu 2016–2017 öğretim yılında Yozgat ili Akdağmadeni İlçesi Kazım Karabekir Fen Lisesinin 10-A (24 kişi), 10-B (24 kişi) ve 10-C (24 kişi) sınıflarında öğrenim gören 22 erkek 50 kız olmak üzere toplam 72 öğrenci oluşturmuştur. Çalışma grubundaki öğrencilere ilişkin veriler Tablo 1’de görülmektedir.

Tablo 1. Çalışma Grubuna Alınan Öğrencilere İlişkin Bilgiler

Sınıflar	Kız	%	Erkek	%	Toplam	%
10 A-B-C	50	69,4	22	30,6	72	100

Tablo 1’de görüldüğü gibi araştırmanın çalışma grubunu 72 öğrenci oluşturmaktadır. Sınıflardaki katılımcıların %69,4 kız ve %30,6 erkektir.

Veri Toplama Araçları

Araştırmacıya esneklik sağladığı için veri toplama aracı olarak nitel araştırma yöntemlerinden yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır.

Görüşme soruları hazırlanmadan önce, araştırma konusu ile ilgili ulusal ve uluslararası alan yazın taraması yapılmıştır. Konu tasarlandıktan sonra formda yer alması düşünülen maddeler belirlenmiştir. Bu maddelerin amaç, anlam ve kapsam açısından değerlendirmesini yapmak amacıyla üç öğretim üyesi ve üç tarih öğretmeniyle görüşülmüştür. Bu aşamalardan sonra elde edilen bilgilerden yararlanılarak forma son hali verilmiş, oluşturulan tarih derslerinin oyun ve yarışma tekniği ile işlenmesiyle ilgili öğrencilerin duygu ve düşünceleri nelerdir, tarih derslerinin oyun ve yarışma tekniği ile işlenmesiyle ilgili öğrencilerin olumlu ve olumsuz görüşleri nelerdir şeklindeki görüşme soruları araştırma kapsamındaki katılımcılara yöneltilmiştir. Araştırmanın verileri katılımcıların görüşme esnasında verdikleri cevaplardan elde edilmiştir.

Öncelikle araştırmacı, 2016–2017 öğretim yılında okutulan Tarih ders kitaplarını ve öğretim programlarını incelemiştir, bu araştırmada kullanmak için Sami Tüysüz tarafından yazılan 10.sınıf Tarih ders kitabını belirlemiştir. 10. sınıf Tarih dersinin 5. Ünitesi olan “En Uzun Yüzyıl (1800–1922)” ünitesini ve ilgili ünitenin kazanımlarını kapsayacak şekilde Tombala benzeri bir oyun olarak geliştirdiği ve “Cevabı Bende” adını verdiği bir oyun uygulamıştır. Oyun 90 sorudan oluşmuştur. Soruların

cevapları her sırada 5, toplam 15 cevaba denk gelecek şekilde kartlara dağıtılmıştır. Toplam 25 kart hazır edilmiştir. Ancak sınıf mevcudu kadar da kart kullanılabilir. Sorular küçük kartlara yazılıp numaralandırılmıştır. Torbadan kart çekilerek soru okunmuş, cevabı bulunanın cevap kartından ilgili cevabı kapatmasıyla oyuna devam edilmiştir. Çıkan soru numaralarının da kapatılacağı bir karton oluşturularak cevapların kontrolü sağlanmıştır.

Veri Analizi

Nitel araştırma yaklaşımı doğrultusunda tasarlanan bu çalışmada “içerik analizi” yapılmıştır. Veriler dört aşamada analiz edilmiştir: 1. Verilerin kodlanması, 2. Kodlanan verilerin temalarının belirlenmesi, 3. Kodların ve temaların düzenlenmesi, 4. Bulguların tanımlanması ve yorumlanması (Yıldırım ve Şimşek, 2008, s.228). Analiz sürecinde öncelikle, yazılı formlar deşifre edilip çözümlenmeler yapılmıştır. Öğrencilerin görüşlerinin analizinde, ifadelerin benzerliğine göre gruplamalar yapılmıştır. Çözümlenmelerde görüşüne başvurulmuş öğrencilere birer kod numarası verilerek (KÖ1,EÖ51..) açıklamalar yapılmıştır. Görüşme tekniği ile elde edilen veriler sayısallaştırılarak frekans ve yüzde olarak ifade edilmiştir. İfadelerdeki benzer ifadeler gruplandırılmış ve gruba uygun olarak temalandırılmıştır.

Bulgular

Bu bölüm alt problemlerde ve öğrencilere yöneltilen görüşme formunda yer alan sorulara göre üç başlık halinde sunulmuştur.

1. Tarih Derslerinin Oyun ve Yarışma Tekniği İle İşlenmesiyle İlgili Öğrencilerin Duygu ve Düşüncelerine İlişkin Bulgular

Görüşmelerden elde edilen veriler analiz edildiğinde Tarih derslerinin oyun ve yarışma tekniği ile işlenmesiyle ilgili öğrencilerin duygu ve düşüncelerine dair verilen cevapların aşağıdaki gibi temalandırılabilceği görülmüştür.

Tablo 2.Oyun Tekniği İle İlgili Öğrencilerin Duygu ve Düşünceleri

S.N	TEMALAR	KODLAR	f	%
1	Dersler eğlenceli ve neşeli geçiyor.	KÖ2,KÖ3,KÖ16,KÖ24,KÖ26,KÖ29,KÖ30,EÖ53,EÖ57,EÖ59, EÖ61,EÖ62,EÖ65,EÖ72	14	19,4
2	Öğrenilen bilgiler daha kalıcı oluyor.	KÖ4,KÖ5,KÖ12,KÖ17,KÖ25,KÖ32,KÖ42,EÖ55,EÖ63,EÖ68	10	14
3	Pekiştirmeye ve tekrar etmeye yardımcı olur.	KÖ6,KÖ7,KÖ18,KÖ20,KÖ21,KÖ45,EÖ60,EÖ69	8	11,3
4	Sınıfın tamamı katılabiliyor.	KÖ22,KÖ27,KÖ33,KÖ43,KÖ45,EÖ58,EÖ64	7	10
5	Rekabet ortamı oluşturur.	KÖ1,KÖ34,KÖ35,KÖ46,KÖ50,EÖ54,EÖ67,	7	10
6	Dersler sıkıcı geçmez.	KÖ8,KÖ9,KÖ36,KÖ37,KÖ47,KÖ49	6	8,3
7	Konuların öğrenilmesi daha etkili ve anlaşılır oluyor.	KÖ10,KÖ15,KÖ38,EÖ51,	4	6
8	Dersler daha çok ilgimi çekiyor.	KÖ13,KÖ40,KÖ48	3	4
9	Öğreticidir.	KÖ14,KÖ39	2	3
10	Öğretmenin kızmaması gerekir.	KÖ41,EÖ70,	2	3
11	Güzel bir şey değildir. Bir süre sonra sıkıyor.	KÖ11,EÖ52	2	3
12	Dersin öğretmeniyle olumlu bir etkileşime neden olur.	KÖ28,EÖ66	2	3
13	İki ders saatinin bir saati oyun tekniği ile işlenmelidir.	KÖ23	1	1
14	Başarılı olma durumu artmaktadır.	EÖ56	1	1
15	Sorumluluk ve risk alma yeteneği gelişiyor.	KÖ44	1	1
16	Motive edicidir.	KÖ31	1	1
17	Hata telafi edilerek doğrusu öğrenmeye çalışılır.	KÖ19	1	1

Öğrencilerin Tarih derslerinin oyun ve yarışma tekniği ile işlenmesiyle ilgili duygu ve düşüncelerine ait cevapları 17 madde olarak temalandırılmıştır. Öğrenciler neşeli, zevkli, eğlenceli gibi duygu belirten kelimelerle görüş ve düşüncelerini ifade etmişlerdir. Bu kavramlar birbirine yakın olduğu için genel olarak eğlenceli ifadesi kullanılmıştır. Öğrencilerin Tarih dersinin oyun ve yarışma tekniği ile işlenmesi ile ilgili verdikleri cevaplar arasında bu şekilde ders işlemenin daha eğlenceli olduğu, derslerin daha neşeli geçtiği cevabı 14 öğrenci tarafından %19,4'lük bir oranla en çok verilen cevap olmuştur. Bilgilerin daha kalıcı olduğu cevabı 10 öğrenci tarafından %14'lük bir paya sahip olurken; pekiştirmeye ve tekrar etmeye yardımcı olması cevabı da 8 öğrenci ve %11,3'lük bir payla en çok verilen cevaplar arasında yer almıştır. 7'şer öğrenci %10'luk bir payla sınıfın tamamının katıldığı, böylece de bir rekabet ortamının oluştuğunu ifade etmişlerdir. Bu durumda sıkıcılık sorununu ortadan kaldırdığını belirten 6 öğrenciye ilaveten, konuların öğrenilmesinin daha etkili ve anlaşılır olduğu da 4 öğrenci tarafından belirtilmiştir. Geri kalan öğrenciler ise en çok verilen cevaplara göre sırasıyla; derslerin daha çok ilgisini çektiği, öğretici olduğu, iki ders saatinin birinin bu şekilde geçmesi gerektiği, böylelikle başarılı olma durumu artacağı, sorumluluk ve risk alma yeteneğinin geliştiği, motive edici olduğu, hataların telafi edilerek doğrusunun öğrenmeye çalışıldığı cevapları olumlu cevap olarak değerlendirilmiştir. 68 öğrenci tarafından verilen bu olumlu cevaplardaki oran hayli yüksek olduğu için, öğrencinin genel kanaati derslerin oyun ve yarışma tekniği ile işlenmesi yönündedir. 2'şer öğrenci tarafından verilen cevaplarda öğretmenin uygulama sırasında kızmaması gerektiği, bu tür uygulamaların güzel bir şey olmadığı, bir süre sonra sıkıldığı ve öğrencinin dersi dinlememeye başladığı yönündeki cevaplar ise olumsuz görüş olarak belirtilmiştir. Öğrencilerin, Tarih derslerinin oyun ve yarışma tekniği ile işlenmesiyle ilgili öğrencilerin duygu ve düşünceleri nelerdir? sorusuna ilişkin kendi ifadelerinden birkaçı şu şekildedir:

KÖ1: Rekabet ortamı oluşturur.

KÖ11: Bence dersin oyun ve yarışma şeklinde işlenmesi güzel bir şey değil.

KÖ15: Görsel ve işitsel algılarımızı kullanacağımız için daha etkili olacağını belirtmişlerdir.

KÖ19: Oyunda hata yaptığın an nerede hata yaptıysan o hatayı asla unutmazsın. Doğrusunu öğrenmeye çalışırsın.

KÖ23: İki ders saatinin bir saati oyun tekniği ile işlenmelidir.

KÖ28: Arkadaşlar ve öğretmenle geçirilen bu zaman güzel bir anı olarak kalabilir.

KÖ31: Daha iyi motive oluyorum. Bana göre olumlu yönü daha fazla. Bu yüzden bu yöntem kullanılmalıdır.

KÖ44: Sorumluluk ve risk alma yeteneğimiz gelişiyor.

EÖ51: Hem görsel hem de işitsel algılarımızı kullanacağımız için bizde daha etkili olur.

EÖ52: Derslerin sadece anlatılması öğrenciyi bir süre sonra sıkıyor ve öğrenci dinlememeye başlıyor.

EÖ58: Sınıftaki herkesin bir şekilde katılımcı olmasını sağlar.

EÖ65: Hem öğretmen hem de öğrenci zevkli bir ders geçirmiş olur.

EÖ66: Öğretmenlerle daha iyi anlaşmış oluruz.

EÖ70: Yarışma yapılırken veya oyun oynanırken öğretmenin kimseye kızmaması gerekir. Kızarsa eğlencesiz bir hal alabilir.

2. Tarih Dersinin Oyun ve Yarışma Tekniği İle İşlenmesiyle İlgili Öğrencilerin Olumlu Görüşlerine İlişkin Bulgular

Görüşmelerden elde edilen veriler analiz edildiğinde Tarih dersinin oyun ve yarışma tekniği ile işlenmesiyle ilgili öğrencilerin olumlu görüşleri Tablo 3'te verilmiştir.

Tablo 3.Oyun Tekniğinin Öğrencilerin Hoşuna Giden Yönleri

S. N	TEMALAR	KODLAR	f	%
1	Eğlenerek öğrenme meydana gelir.	KÖ2,KÖ7,KÖ10,KÖ13,KÖ17,KÖ18,KÖ19,KÖ21,KÖ22,KÖ27,KÖ32,KÖ38,KÖ39,KÖ41,KÖ44,KÖ47,EÖ58,EÖ59,EÖ61,EÖ64	20	28
2	Kalıcılığı sağlar.	KÖ14,KÖ15,KÖ16,KÖ20,KÖ23,KÖ30,KÖ31,KÖ35,KÖ36,KÖ40,KÖ42,KÖ43,KÖ48,EÖ60,EÖ62	15	21
3	Derslerin sıkıcı geçmesini önler.	KÖ26,KÖ33,KÖ34,KÖ46,KÖ49,KÖ50,EÖ65,EÖ68,EÖ70,EÖ71	10	14
4	Konular daha iyi öğrenildiği için başarının artmasını sağlar.	KÖ1,KÖ3,KÖ8,KÖ9,KÖ24,EÖ51,EÖ63	7	10
5	Öğrencinin ilgisini çekerek dersi sevdirebilir.	KÖ5,KÖ12,KÖ45,EÖ52,EÖ67	5	7
6	Öğrenci derste daha aktif olduğu için dersler daha verimli olur.	KÖ4,KÖ6,EÖ53	3	4
7	Hırs yaptırarak rekabetin artmasına neden olur.	KÖ11,KÖ37,EÖ54	3	4
8	Dersleri tekrar etme fırsatı sağlar.	KÖ25,EÖ69	2	3
9	Kazanma çabası ile daha çok katılımın sağlanmasına neden olur.	KÖ28,KÖ29	2	3
10	Heyecanı artırır.	EÖ56,EÖ66	2	3
11	Dersi ve derse katılımı olumsuz etkileyebilir.	EÖ57	1	1
12	Grup çalışması için kendi sorumluluğunu fark ettirir.	EÖ55	1	1
13	Güzel bir tekniktir.	EÖ72	1	1

Tablo 3'te de izlenebileceği gibi öğrencilerin Tarih dersinin oyun ve yarışma tekniği ile derslerin işlenmesiyle ilgili olumlu görüşleri 13 madde olarak temalandırılmıştır. 20 Öğrenci %28 bir oranla bu soruya en çok eğlenerek öğrenmenin meydana geldiği şeklinde cevap vermişlerdir. %21 ile derslerin hafızada kalıcı olmasını sağladığı ve %14 ile derslerin sıkıcı geçmesini önlediği şeklinde yorumlarda bulunmuşlardır. Bu yorumları %10 ile başarının artmasını sağlar, konular daha iyi öğrenilir ve %7 ile öğrencilerin ilgisini çekerek dersi sevdirebilir gibi ifadeler takip etmiştir. Öğrenci derste daha aktif olduğu için dersler daha verimli olur ve hırs yaptırarak rekabetin artmasına neden olur cevapları 3'er öğrenci tarafından verilen cevaplardır. 2'şer öğrencinin verdiği dersleri tekrar etme fırsatı sağlar, kazanma çabası ile daha çok katılımın sağlanmasına neden olur, heyecanı artırır cevaplar en az verilen cevaplardandır. 1'er öğrenci tarafından en az verilen cevaplar ise; dersi ve derse katılımın olumsuz etkileyeceği yönünde ancak güzel bir teknik olduğu ve grup çalışması için kendi sorumluluğunu fark ettireceği şeklindedir.

Heyecanı artırır ve dersi ve derse katılımı olumsuz etkileyebilir cevapları olumsuz olarak değerlendirilmiştir. 69 öğrenci tarafından %96 oranında verilen cevaplar olumlu bir nitelik taşıırken; %4'lük 3 öğrencinin cevabının olumsuz olduğu belirlenmiştir. Bu soruya gelen cevaplar olumlu olduğu için öğrencinin genel kanaati Tarih derslerinin oyun ve yarışma tekniği ile işlenmesinin hoşlarına gittiği ve dersi bu şekilde daha çok beğendikleri yönündedir. Öğrencilerin Tarih derslerinin oyun ve yarışma tekniği ile işlenmesiyle ilgili öğrencilerin hoşuna giden yönler nelerdir? sorusuna ilişkin kendi ifadelerinden birkaçı şu şekildedir:

KÖ1. Derse katılımımızın ve derslerde başarımızın artmasını sağlar.

KÖ5: İlgimizi çeker ve dersleri daha iyi anlarız.

KÖ11: Hoşuma giden yönleri yok. Dersi ve derse katılımı olumsuz etkileyeceğini, başarıyı azaltacağını, hırs ve rekabeti artıracığını düşünüyorum.

KÖ23: Öğrenebildiğimi fark ediyorum. Tarihten bir konu olduğu zaman biz bunu böyle yapmıştık diye aklıma geliyor.

KÖ26: Hiçbir yarışma ve oyunun sıkıcı olduğunu görmedim.

KÖ28: Hırs yaptırarak, bunda kaybettiysek diğerinde kazanırız deyip bu amaç doğrultusunda çaba göstermesine neden olur.

KÖ37: Derslerin yarışma şeklinde yapılması rekabeti artırdığından hırs oluşturur.

KÖ 52: Bu sayede çalışma arzumuzda önemli bir artış gözlemleniyor.

EÖ55: Grupça çalışmalara alışıyoruz böylece kendi sorumluluğumuzu fark edebiliyoruz.

EÖ65: Derste uyukum geldi sıkıldım durumu olamayacak. Bu çok iyi bir şey. Çünkü öğrenci sıkılınca dersi dinlemiyor.

EÖ67: Dersler ve okul öğrenci için daha çekici bir hale gelmiş olur.

EÖ69: Dersi tekrar etme fırsatı bulurum.

3. Tarih Dersinin Oyun ve Yarışma Tekniği ile İşlenmesiyle İlgili Öğrencilerin Olumsuz Görüşlerine İlişkin Bulgular

Görüşmelerden elde edilen veriler analiz edildiğinde Tarih dersinin oyun ve yarışma tekniği ile işlenmesiyle ilgili öğrencilerin olumsuz görüşleri Tablo 4'te verilmiştir.

Tablo 4.Oyun Tekniğinin Öğrencilerin Hoşuna Gitmeyen Yönleri

S.N	TEMALAR	KODLAR	f	%
1	Gürültülü bir ortam oluşur.	KÖ5,KÖ7,KÖ10,KÖ16,KÖ22,KÖ28,KÖ46,KÖ47, KÖ50,EÖ53,EÖ54,EÖ56,EÖ59,EÖ60,EÖ62,EÖ63, EÖ64,EÖ71	18	25
2	Hoşa gitmeyen bir yönü yoktur.	KÖ1,KÖ3,KÖ4,KÖ15,KÖ18,KÖ29,KÖ34,KÖ42,K Ö45,EÖ52	10	14
3	Oyun sırasında meydana gelen hırs olumsuz durumların ortaya çıkmasına neden olur.	KÖ8,KÖ17,KÖ21,KÖ33,KÖ35,KÖ36,EÖ61,EÖ66, EÖ68,EÖ69	10	14
4	Dersin kaynaması ya da zaman kaybettirmeye neden olur.	KÖ9,KÖ12,KÖ13,KÖ20,KÖ25,KÖ30,KÖ39,EÖ57 ,EÖ58,EÖ67	10	14
5	Rekabet ortamı oluşması ilişkilerde sorun yaratabilir.	KÖ19,KÖ24,KÖ26,KÖ31,KÖ32,KÖ40,KÖ41,EÖ6 5	8	11
6	Dikkat dağınıklığı olur.	KÖ23,KÖ37,KÖ44,EÖ51,EÖ55	5	7
7	Öğretmen sınıfı iyi yönetmezse öğretmenin otoritesi düşecektir.	KÖ6,KÖ14,KÖ43	3	4
8	Kaybedene kızılmaması gerekir.	KÖ27,KÖ38,EÖ70,	3	4
9	Biraz yorucu olabilir.	KÖ2,EÖ72	2	3
10	Başarıyı azaltır.	KÖ48,KÖ49	2	3
11	Küçük çocuklar için uygundur.	KÖ11	1	1

Tablo 4'te de görüldüğü gibi öğrencilerin Tarih dersinin oyun ve yarışma tekniği ile derslerin işlenmesiyle ilgili öğrencilerin olumsuz görüşlerine dair verdikleri cevaplar 11 madde olarak temalandırılmıştır. Genel olarak öğrencilerin %25'inde gürültülü bir ortamın oluştuğu fikri yaygındır. Ancak yine de öğrencilerin %14'ü hoşa gitmeyen bir yönü yoktur şeklinde görüş belirtmişlerdir. Bu cevap olumlu olarak nitelendirilebilir. Oyun sırasında meydana gelen hırsın olumsuz durumların ortaya çıkmasına neden olduğu yönündeki fikirleri ile dersin kaynaması ya da zaman kaybettirmeye neden olduğu düşünceleri %14 ile yine en çok belirttikleri görüşlerdendir. Rekabet ortamının oluşması fikrini %11 öğrenci olumsuz görüş olarak belirtmişlerdir. Dikkat dağınıklığı olması %7 öğrencinin cevabı olurken, öğretmenin otoritesiyle ilgili belirtilen %4'lük kaygılar da olumsuz olarak belirtilen fikirlerdendir. Bir diğer %4 öğrenci ise kaybedene kızılmaması gerektiğini ifade etmişlerdir. %3'lük yorucu olması ve başarıyı azaltması fikride hoşa gitmeyen bir yön olarak belirtilmiştir. Sınıf içinde yapılan bu uygulamaları küçük çocuklar için uygun gören olumsuz bir fikirde belirtilmiştir. %14'lük olumlu cevabın aksine %86 gibi yüksek bir oranda olumsuz görüş belirtilmiştir. Derslerde oyun ve yarışma tekniği kullanılmasıyla ilgili hoşa gitmeyen hususlar noktasında öğrenciler olumsuz nitelikteki cevapları vermişlerdir. Öğrencilerin; Tarih derslerinin oyun ve yarışma tekniği ile işlenmesiyle ilgili

öğrencilerin hoşuna gitmeyen yönler nelerdir? Sorusuna ilişkin kendi ifadelerinden birkaçı aşağıdaki gibidir:

ÖK 1. Hoşuma gitmeyen yönü yok.

ÖK11: Bence oyunla ders işlemek küçük çocuklar için daha uygundur. Bu sebeple sıkılabiliriz.

ÖK19: Rekabet duygusu ilişkilerde sorun oluşturabilir.

ÖK 28: Çok ses çıkabilir ya da başka sınıfları rahatsız edebilir.

ÖK36: Aramızda hala çocuk olanlar var. Bazıları da oyunun amacının dışına çıkıyor. Hırs yapıyor ya da haddini aşıyor. Amacın ne olduğunun farkında olmadan bilinçsizce davranıyor. İnsanların bu özelliğinden dolayı oyun ve yarışmanın amacı suiistimal ediliyor.

ÖE 43: Eğer öğretmen sınıfı yönetemeyen bir öğretmen ise hiçbir işe yaramaz.

ÖE48: Dersi bilmiyorsam ya da öğrenmemişsek oyun tekniği biraz eksik kalabilir. Bu eksiklikte konuyu kavrayamama neden olur.

ÖE 72: Beyin kasılacağından biraz yorucu olabilir.

ÖE 70: Hangi takım kaybettiyse hocanın ona kızması hoşuma gitmez.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Öğrencilerin Tarih derslerinin oyun ve yarışma tekniği ile derslerin işlenmesiyle ilgili duygu ve düşüncelerine ait cevapları 17 madde olarak temalandırılmıştır. Öğrencilerin Tarih dersinin oyun ve yarışma tekniği ile işlenmesi ile ilgili verdikleri cevaplar arasında bu şekilde ders işlemenin daha eğlenceli olduğu, derslerin daha neşeli geçtiği cevabı en çok verilen cevap olmuştur. Bilgilerin daha kalıcı olduğu cevabı, pekiştirmeye ve tekrar etmeye yardımcı olması cevabı da en çok verilen cevaplar arasında yer almıştır. Altınbulak, Emir ve Avcı (2006) tarafından yapılan çalışmada, eğitsel oyunların kullanıldığı grubun başarı ve kalıcılık puanları ortalaması ile geleneksel öğretimin uygulandığı grubun başarı ve kalıcılık puanları ortalaması anlamlı düzeyde farklılık göstermiştir. Karabağ ve Aydoğan (2015) tarafından yapılan çalışmada, oyun yöntemiyle tarih öğretiminin geleneksel yöntemden sadece erişim düzeyini değil, kalıcılık düzeyini de artırmak açısından daha etkili olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Bu bulgu araştırmanın kalıcılığı artırdığı sonucuyla örtüşmektedir.

Öğrencilerin verdikleri cevaplarda oyun ve yarışma tekniği sayesinde sınıfın tamamının katılabildiği, böylece de bir rekabet ortamının oluştuğunu ifade etmişlerdir. Demirel (1999, s.119),oyunlar bütün öğrencilerin rahatça anlayıp etkin katılımlarını sağlayacak düzeyde basit, kolay ve ilgi çekici olmalı şeklindeki ifadesi sınıfın tamamının katılabilmesi fikriyle örtüşmektedir.

Oyun ve yarışma tekniği ile yapılan dersin sıkıcılık sorununu ortadan kaldırdığını belirten öğrenci cevaplarına ilaveten, konuların öğrenilmesinin daha etkili ve anlaşılır olduğu da belirtilmiştir. Bu cevaplar Hazar (2005) tarafından yapılan çalışmada çocuk, aktif olduğu ortamda daha iyi öğrenmektedir ifadesiyle; derslerin daha çok ilgisini çektiği, öğretici olduğu sonucu, Aktekin ve Pata (2013) tarafından yapılan çalışmada oyun yöntemi ile konuları öğrencilere sevdirecek eğlenceli bir şekilde ele alınması Tarih dersine olan ilgiyi artıracaktır sonucuyla örtüşmektedir.

Öğrencilerin verdikleri cevaplara göre belirlenen oyunla işlenen bir ders sonucunda başarılı olma durumunun artacağı sonucu, Kavaklı, Akça ve Thorne (2004) tarafından yapılan bilgisayar oyunu ile desteklenen tarihi metni cevaplama öğrencilerin diğer metne göre daha başarılı oldukları sonucuyla örtüşmektedir. Pehlivan (2016, s.3281), çocuğun oyun bağlamında yeni deneyimler kazandığı, hayata ve yaşama dair yeni şeyler öğrendiği ve kendini şekillendirdiği bir süreci ifade eder. Bu süreç, çocuğun o günkü ruh hali, geçmişteki bilgileri, oyun ortamı ve oyun materyallerinin özelliklerinden etkilenir. Açık uçlu bir öğrenme sürecini gerektiren oyun aktiviteleri, çocuğun bildiklerinin üzerine yeni bilgiler eklemesi, yanlış bildiğini düzeltmesi, hiç bilmediği bir bilgiyi edinmesi biçiminde olabileceği gibi, kıyaslama yapma, problem çözme ve hatta yeni bir bilgi ya da araç üretme gibi üst düzey beceriler

sergilemesine sebep olabilir, şeklindeki ifadesiyle öğrencilerin verdikleri sorumluluk ve risk alma yeteneğinin geliştiği, motive edici olduğu, hataların telafi edilerek doğrusunun öğrenmeye çalışıldığı cevapları örtüşmektedir. Ayrıca bu cevaplar, Hazar'ın (2005, s.12) oyun, öğrencilere uygulama yapmaları için fırsatlar vererek, problem çözme, keşfetme ve güçlüklerle başa çıkabilme becerilerini geliştirmeyi sağlamaktadır ifadesiyle de desteklenebilir. 68 öğrenci tarafından verilen bu olumlu cevaplardaki oran hayli yüksek olduğu için, öğrencinin genel kanaati derslerin oyun ve yarışma tekniği ile işlenmesi yönündedir. 2'şer öğrenci tarafından verilen cevaplarda öğretmenin uygulaması gerektiği, bir süre sonra sıkıldığı ve öğrencinin dersi dinlememeye başladığı yönündeki cevaplar ise olumsuz görüş olarak belirtilmiştir. Bu sonuç Erden'in (1998, s. 147) eğitsel oyunlardan yararlanma tekniği uygulanırken; seçilen tekniğin dersin hedeflerine uygun olmaması, öğretmenin ve öğrencilerin oyununun kurallarını iyi bilmemesi sınıfta birçok olumsuz durumun ortaya çıkmasına neden olabilir ifadesiyle desteklenebilir. Ayrıca bu durumu Demirel (1999, s.119), öğretmen, oyunu sürekli kontrol etmeli ve ilgi göstermeli şeklinde ifade ederek desteklemektedir. Bu ifadeler, öğretmen sınıfı iyi yönetemezse otoritesi düşecektir ve gürültülü bir ortam oluşur şeklindeki öğrencilerden gelen olumsuz görüşlerle örtüşmektedir. Bu çalışmada da araştırmacı uygulama esnasında katılımcıların heyecanıyla karşılaşmıştır. Ancak araştırmacının tasarladığı oyun bireysel bir uygulama şeklinde olduğu ve sürekli takip etmeyi gerektirdiği için baştaki o heyecan yerini merak ve ilgiye bırakmıştır.

Öğrencilerin Tarih dersinin oyun ve yarışma tekniği ile derslerin işlenmesiyle ilgili öğrencilerin olumlu görüşlerine dair verdikleri cevaplar 13 madde olarak temalandırılmıştır. Bu soruya verilen cevaplar eğlenerek öğrenmenin meydana geldiği, derslerin hafızada kalıcı olmasını sağladığı ve derslerin sıkıcı geçmesini önlediği, öğrencinin derste daha aktif olduğu için derslerin daha verimli olduğu, hırs yaptırarak rekabetin artmasına neden olduğu, dersleri tekrar etme fırsatı sağladığı, kazanma çabasını attırması ile daha çok katılımın sağlanmasına neden olur, heyecanı artırdığı şeklinde yorumlarda bulunmuşlardır. Bu yorumları başarının artmasını sağlar, konular daha iyi öğrenilir ve öğrencilerin ilgisini çekerek dersi sevdirebilir gibi ifadeler takip etmiştir. Bu sonuçlar yukarıda ortaya çıkan araştırmacının birinci sorusu olan Tarih dersinin oyun ve yarışma tekniği ile işlenmesine dair ne düşünüyorsunuz sorunun cevaplarından ortaya çıkan sonuçlarla örtüşmektedir.

1'er öğrenci tarafından en az verilen cevaplar ise; dersi ve derse katılımın olumsuz etkileneceği yönünde ancak güzel bir teknik olduğu ve grup çalışması için kendi sorumluluğunu fark ettireceği şeklindedir. Heyecanı artırır ve dersi ve derse katılımı olumsuz etkileyebilir cevapları olumsuz olarak değerlendirilmiştir. 69 öğrenci tarafından %96 oranında verilen cevaplar olumlu bir nitelik taşıırken; %4'lük 3 öğrencinin cevabının olumsuz olduğu belirlenmiştir. Gündüz ve Yazıcı (2012) tarafından yapılan araştırmacının elde edilen sonuçlarına göre, öğrencilerin büyük çoğunluğunun yarışmaların yapılmasından yana oldukları görülmüştür. Ancak, katılan öğrencilerin azımsanamayacak önemli bir kısmı, yarışmayı kaybedince üzüleceklerini ve yarışmalara katılma düşüncesinin strese neden olduğunu belirtmişlerdir. Bu ifadeler araştırmacının ilgili sonuçlarıyla örtüşmektedir. Bu soruya gelen cevaplar olumlu olduğu için öğrencinin genel kanaati Tarih derslerinin oyun ve yarışma tekniği ile işlenmesinin hoşlarına gittiği ve de dersi bu şekilde daha çok beğendikleri yönündedir.

Öğrencilerin Tarih dersinin oyun ve yarışma tekniği ile derslerin işlenmesiyle ilgili öğrencilerin görüşlerine dair verdikleri cevaplar 11 madde olarak temalandırılmıştır. Genel olarak öğrencilerin %25'inde gürültülü bir ortamın olduğu fikri yaygındır. Ancak yine de öğrencilerin %14'ü hoş gitmeyen bir yönü yoktur şeklinde görüş belirtmişlerdir. Bu cevap olumlu olarak nitelendirilebilir. Oyun sırasında meydana gelen hırsın olumsuz durumların ortaya çıkmasına neden olduğu yönündeki fikirleri ile dersin kaynaması ya da zaman kaybettirmeye neden olduğu düşünceleri yine en çok belirttikleri görüşlerdendir. Rekabet ortamının oluşması fikrini de öğrenciler olumsuz görüş olarak belirtmişlerdir. Dikkat dağınıklığı olması, öğretmenin otoritesiyle ilgili belirtilen kaygılar da olumsuz olarak belirtilen fikirlerdendir. Bir diğer sonuç ise kaybedene kızılmaması gerektiği şeklinde belirlenmiştir. Bu sonuç Demirel (1999) tarafından yapılan çalışmada oyun oynarken zayıf öğrenciler hata yaptığı zaman

üzerinde durulmaması, oyun dışına çıkarılmaması ve etkin bir şekilde oyuna katılımın sağlanması gerektiği şeklindeki ifadesiyle örtüşmektedir.

Yorucu olması ve başarıyı azaltması fikrîde hoş gitmeyen bir yön olarak belirtilmiştir. Sınıf içinde yapılan bu uygulamaları küçük çocuklar için uygun gören olumsuz bir fikirde belirtilmiştir. %14'lük olumlu cevabın aksine %86 gibi yüksek bir oranda olumsuz görüş belirtilmiştir. Derslerde oyun ve yarışma tekniği kullanılmasıyla ilgili hoş gitmeyen hususlar noktasında öğrenciler olumsuz nitelikteki cevapları vermişlerdir.

Sonuç olarak oyunlarla motivasyonu artan öğrenciden en yüksek verimin sağlanacağı, öğrencide kalıcılığın artacağı, genel kültür birikimi sağlayacağı, öğrencinin özgüvenini artırarak toplumsallaşmasına yardım edeceği, kendisini toplum karşısında ifade edebilecek ortamın sağlanmasına yardımcı olacağı ifade edilmeye çalışılmıştır. Bu sonuçların ışığında aşağıdaki öneriler getirilebilir.

- Uygulamaya yönelik örnekleri çoğaltılmalıdır.
- Düzenlenme biçimlerinin öğrencilerde stres yaratmayacak şekilde olması gerekir. Öğrencilere, oyunda kaybedince üzülmecekleri, öğretmen ve arkadaşlarından utanmayacakları bir ortam sağlanmalıdır. Oyunları kazanmanın ve kaybetmenin doğal olduğu bilincinin geliştirilmesi gerekir.
- Öğrenciler oyunlara genel olarak grup halinde katılmalı bireysel oyunlardan mümkün olduğunca kaçınılmalıdır.
- Öğretmenlere verilmek üzere oyun eğitimine yönelik hizmet içi eğitim kursları düzenlenmelidir. Eğitim fakültelerinde eğitsel oyunlara yönelik dersler konmalıdır.

Kaynaklar

- Açıkgöz, K. Ü. (2003). *Aktif öğrenme*. İzmir: Eğitim Dünyası Yayınları.
- Akandere, M. (2003). *Eğitici okul oyunları* (1. Basım). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Aktekin, S. ve Pata, A. (2013). Ortaöğretim öğrencilerinin boş zamanlarında tarih öğrenmeye yönelik eğilimleri (Trabzon Örneği). *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD)*, 14(2), 20-37.
- Altınbulak, D., Emir, S. ve Avcı, C. (2006). Tarih öğretiminde eğitsel oyunların erişiyeye ve kalıcılığa etkisi. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2, 35-51.
- Bilen, M. (2002). *Plandan uygulamaya eğitim*. Ankara: Anı.
- Birt, D. and Nichol, J. (1975). *Games and simulations in history*. London: Longman.
- Boydaş, N. (1999). *Sanat eğitiminde oyun yöntemi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Demirel, Ö. (1999). *Planlamadan değerlendirmeye öğretme sanatı*. Ankara: Pegema Yayıncılık.
- Doğanay, J. (1998). *Anasınıfına devam eden çocukların ebeveynlerinin çocuk oyun ve oyuncakları hakkındaki görüşlerinin incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Doğanay, G. (2007). *Tarih öğretiminde oyun*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Dönmez, C. (2003). Sosyal bilgiler programının (1998) değerlendirilmesi ve ders kitapları. C. ŞAHİN (Ed.). *Konu Alanı Ders Kitabı İnceleme Kılavuzu Sosyal Bilgiler*. Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık, 85-95.
- Ekiz, D. (2009). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Anı Yayınları
- Erden, M. (1998). *Tarih öğretimi*. İstanbul: Alkım Yayınevi.
- Gündüz, Y.ve Yazıcı Ö. (2012). İlköğretim okullarında okul yönetimi tarafından yapılan çeşitli yarışmalara ilişkin öğrenci görüşlerinin incelenmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 20(1), 151-166.

- Hazar, M. (2005). Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim. s.9-14, Ankara.
- Karabacak, N. (1996). *Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların öğrencilerin erişimi düzeyine etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Karabağ, G. ve Aydoğan, O. (2015). Oyun yöntemiyle tarih öğretiminin öğrenci erişimine ve kalıcılığa etkisi. *Tuhead Türk Tarih Eğitimi Dergisi*, 4 (1),67-88.
- Karasar, N.(2004). *Bilimsel araştırma yöntemi* (12.Basım). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Kavaklı, M., Akça, B. ve Thorne, J. (2004). The role of computer games in the education of history, *Muğla Üniversitesi Sosyal Bilimler Eğitimi Dergisi*, 13, 41-53.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M.N. ve Kök, M.(2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16,324-342.
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2017). *Ortaöğretim tarih dersi 9-11 öğretim programı*.
- Pehlivan, H. (1997). *Örnek olay ve oyun yoluyla öğretimin sosyal bilgiler dersinde öğrenme düzeyine etkisi*. Yayınlanmış doktora tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Pehlivan, H. (2016). Oyunun gelişim ve öğrenmedeki rolü, *Journal of Human Sciences*,13 (2), 3280-3292.
- Poyraz, H. (1999). *Okul öncesi dönemde oyun ve oyuncak 1. basım*. Ankara: Anı Yayıncılık,
- Safran, M. (2005). İlköğretim programlarında yeni yaklaşımlar sosyal bilgiler (4-5. sınıf). *Bilim Ve Aklın Aydınlığında Eğitim*, Ağustos-Eylül, (54-55), 34-35.
- Tertemiz, N., Ercan, L. ve Kayabaşı, Y. (2001). Ders kitabı ve eğitimdeki önemi. L. Küçükahmet (Ed.). *Konu Alanı Ders Kitabı İnceleme Kılavuzu 4-8*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım, 1-30.
- Tüysüz, S. (2017). *Ortaöğretim tarih 10. sınıf tarih ders kitabı*. Ankara: Tuna Matbaası.
- Yıldırım, A. ve Şimşek H. (2008). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldız, Ö. (2003). Türkiye’de tarih öğretiminin sorunları ve çağdaş çözüm önerileri. *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 15(2), 181-190.