

EĞİTSEL OYUNLARIN SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETİMİNE ETKİSİ: ETKİNLİK ÖRNEĞİ

THE EFFECT OF EDUCATIONAL GAMES ON SOCIAL STUDIES TEACHING: EXAMPLE OF
ACTIVITY

Etkinlik Makalesi

Kamil UYGUN¹ Ummuhan AKKEYİK² Ceylan ÖZTÜRK³

Makale gönderim tarihi 02 Ağustos 2018

Makale kabul tarihi 08 Ekim 2018

Özet

Etkinlik, 5.Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi, "Kültür ve Miras" öğrenme alanı, "Tarihe Yolculuk" ünitesi, "Mezopotamya ve Anadolu Medeniyetleri" konusu doğrultusunda hazırlanmıştır. Çalışma sonucunda, "Somut kalıntılardan yola çıkarak kadim uygarlıkların insanlık tarihine katkılarını fark eder." kazanımı öğrencilere kazandırılmaya çalışılmıştır. Etkinlik, oyun temelli olarak yapılandırmacı eğitim anlayışına dayanmaktadır. Soyut kavramlar üzerine oturtulmuş olan öğrenme alanı ve kazanımın edinilmesi amaçlanmıştır. Kalıcı ve sürekli öğrenmelerin yaşanması için öğrenciler oyun oynarken aktif olarak rol almışlardır. Çalışma, 2017-2018 eğitim-öğretim yılında uygulanmıştır. Katılımcılar, Uşak İli Yayalar Ortaokulu 5/A sınıfında okuyan 8'i Kız 13'ü Erkek olmak üzere toplam 21 öğrencidir. Veri toplama aracı olarak anketler ve görüş formları kullanılmıştır. Etkinliğin sonucunda, öğrencilerin Sosyal Bilgiler Dersine olan ilgilerinin ve derse katılımlarının daha fazla arttığı gözlemlenmiştir. Konu sonu değerlendirmelerinde kalıcı öğrenmelerin sağlanamadığı fakat oyun temelli değerlendirme sonucunda öğrenmelerin daha kalıcı olduğu görülmüştür.

Anahtar kelimeler: Sosyal bilgiler, etkinlik, Mezopotamya, Anadolu uygarlıkları

Abstract

The activity was prepared in accordance with the 5th grade Social Studies Course, "Culture and Heritage" learning area, "Historic Journey" unit, "Mesopotamia and Anatolian Civilizations" topic. As a result of the study, it was tried to be gained to the students "Recognise the contribution of ancient civilizations to human history based on concrete ruins". The activity is based on the approach of game-based constructivist education. It is aimed to gain learning area and gain which are based on abstract concepts. In order to achieve permanent and continuous learning, the students took an active part in playing games. The study was conducted in the 2017-2018 academic year. Participants are 21 students, whom of 8 are girls and 13 are boys, who study in Uşak Province Yayalar Ortaokulu 5 / A class. Surveys and opinion forms were used as data collection tools. As a result of the activity, it was observed that the students' interest in the Social Studies Course and their participation in the course increased. In the end-of-term evaluations, it was seen that permanent learning could not be achieved but learning was more permanent as a result of the game-based evaluation.

Key words: Social studies, activity, Mesopotamia, Anatolian civilizations

¹ Yrd. Doç. Dr. Uşak Üniversitesi Eğitim Fakültesi, kamil.uygun@usak.edu.tr, ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-8971-328X>

² Sosyal Bilgiler Öğretmeni, Yayalar Ortaokulu, Sivasslı/Uşak, ORCID: ummuhan.akkeyik@gmail.com, <http://orcid.org/0000-0002-3501-589X>

³ Yüksek Lisans Öğrencisi, Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, ceylanozturk95@gmail.com, ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-8147-8695>

GİRİŞ

Türk Eğitim tarihi sürecinde 2005 yılı önemli dönüm noktalarından biri olmuştur. Bu dönemden önce uygulanan klasik eğitim anlayışı yerini öğrencilerin kendilerini de sürecin içinde kattıkları daha aktif oldukları bir ders anlayışına bırakmıştır. Klasik eğitim anlayışında, öğrenciler pasif birer alıcı konumunda öğretmen ise tek kaynak noktasıydı. Bunun sonucunda öğrenciler bilgileri kendi düşünce ve yorumları ile yeniden yapılandırıp ortaya yeni ürünler koymak yerine, aldıkları bilgileri doğrudan ezberleyip standart, özgün olmayan bilgiler kümesi oluşturuyorlardı. Özellikle soyut kavramlar üzerine temellendirilen Sosyal Bilgiler gibi derslerde bilgilerin kalıcı duruma getirilmesi zordu. Bilgiler etkinlik ve yapılandırmacı anlayışın dışında bir öğretim metodu ile uygulandığından bilgiler yeniden sentezlenip yeni ürünler koymaktan ziyade ezberleme yöntemleri ile kısa süreli belleklerde yer buluyordu. Bu durum ise bilgilerin kalıcılığını zorlaştırabilir. Sosyal Bilgiler dersi, Türk tarihi, kültürü ve unsurlarını benimseyen, Atatürk ilke ve inkılapları doğrultusunda hazırlanan, demokratik ilke ve düşüncelerle düzenlenmiş bir derstir. Bu ders, 4. 5. 6. ve 7. sınıflarda haftada 3'er saattir (MEB, 2005). 2017-2018 Eğitim öğretim dönemi başından Milli Eğitim Bakanlığı Müfredatta değişikliğe gitmiş ve bazı kazanımları yeniden yapılandırmıştır. 2017-2018 Eğitim öğretim döneminde 5.Sınıfların kazanımları ve Öğrenme alanları değişmiş 6.sınıf Sosyal Bilgiler İçeriğinde yer alan bazı öğrenme alanları 5.sınıfa dahil edilmiştir. Soyut kavramların ve bilgi yoğunluğunun fazla olduğu "Kültürel Miras" öğrenme alanı, 5.sınıftaki soyut becerileri yeni yeni oluşmaya başlayan öğrenciler için klasik yaklaşımla anlatılan bir dersle, öğrencilerin bilgileri kalıcı olarak öğrenmesinde ve kavramada sorunlar yaşamasına neden olacaktır. Bunun için yenilenen müfredattaki konuların daha kalıcı öğrenmelere dönüştürülmesi elzem duruma gelmiştir. 5.Sınıf öğrencilerinin bu konuların öğrenilmesinde, yapılandırmacılık doğrultusunda konuların oyunlaştırılarak eğitici oyunlar ile sunulması faydalı olabilir.

Yapılandırmacı öğrenme deseninde şu aşamalar bulunur (Oğuz, 2013; Uygun, 2018): Öğrenme durumunu belirleme, Gruplandırma, İlişki kurma, Soru sorma, Sunu yapma/Sergileme ve Yansıtıcı düşünme. İlişki kurma aşamasında ön bilgilerle yeni bilgiler arasında bağ kurmaya çalışılır. Terimleri tanımlama, tartışma yapma, eğitsel oyunlar oynama, olayı canlandırma, beyin fırtınası ve diğer etkinliklerle deneyimlenir. Öğrenim sırasında öğrenciler, sahip oldukları yeni bilgileri mevcut zihinsel yapılarla karşılaştırır ve yeni bilgileri yerleştirmeye çalışır (Ayar, 2006).

Bilgi, öğrenci tarafından mevcut bilişsel yapılar üzerinde etkili bir şekilde yapılandırılmıştır. Öğretmen, sadece bilgiyi aktaran, ödül ve cezayı veren değil, yeni kaynakları sağlayan ve bilginin keşif sürecini kolaylaştıran kişidir. İç motivasyon, öğretim sürecinde önemlidir (Anahtarcı, 2009).

Yapılandırmacı öğrenimin öğrencinin öğrenmek için aktif rol alması önemlidir. Yapılandırmacılığa göre, öğrenciler bilgiyi kendi yaşamları ile ilişkilendirmedikçe, öğrenmiş olmazlar. Bu nedenle, doğrudan bilgi aktarımı yapmak, kişinin kendi öğrenmesini ve bilgisini oluşturmasına olanak sağlamaz (Bayraktaroğlu, 2011; Uygun, 2018). Öğrencilerin bireysel gereksinimlerine, zayıf ve güçlü yönlerine, yeteneklerine, ilgi ve deneyimlerine önem vermek gerekir. Rekabet yerine sorumluluk paylaşma ve karşılıklı saygı amaçlanmalıdır (Yüksek, 2010).

Yapılandırmacı anlayış uygulandığı ortamlarda, öğrencilerin öğrenme süreci boyunca daha fazla sorumluluk almalarını ve etkin olarak katılmalarını öngörür (Uygun, 2018; Gömleksiz, 2013). Kişi, öğrendiği konular hakkında kişisel veya sosyal olarak anlam oluşturur. Bu nedenle, öğretmenler öğrencilerinin derse veya konuya değil de kendi öğrenmesi üzerine düşünmesini sağlamalıdır. Öğrencilerinin yaşadıklarına vermiş olduğu anlamdan bağımsız bilgi yoktur (Arslan, 2007).

Yapılandırmacılığı esas alan ders ortamında öğrencilerin kendi öğrenmelerinden sorumlu olduğu, kendi öğrenme planını oluşturduğu, uyguladığı, ilerlemesini izlediği ve çalışmalarını değerlendirdiği özel öğrenme etkinlikleri kullanılır. Çünkü öğrenme anlamlı ve otantik ortamlarda gerçekleşir (Şahin, 2014). Yapılandırmacı eğitim metotları içerisinde derslerde aktif olarak kullanılacak en etkili kullanılacak yöntemlerden biri, eğitsel oyunlardır.

Eğitsel oyunlar genelde ilköğretim çağındaki öğrenciler için hazırlanmaktadır. Daha çok somut işlem döneminde (7-11 yaş) oynanmaya başlanan kurallı oyunlar, çocukların egosantrik davranışlardan uzaklaşıp sosyal normlara uyum sağlamasına yardımcı olur (Kaya ve Elgün, 2015).

Eğitsel oyunlar özellikle ilkokuldan ortaokula geçiş aşamasında olan 5.sınıf öğrencilerinin derse olan ilgilerini arttırmada öğrencileri derse aktif olarak dahil etmede ve soyut olan kavramların daha kalıcı olarak öğrenilmesini sağlamada etkili bir ders işleme yöntemidir. Eğitsel oyunlar öğrencilerde salt bilgi kalıcılığını sağlamada değil aynı zamanda öğrencilerin bilgilerini sentezleme fırsatı bulup hayal güçlerini geliştirerek ortaya yeni ürünler koymasını da sağlar. Kendisini gerçekleştirebildiğinin ve yapabileceklerinin farkına varan öğrencilerin bunun sonunca kendilerine olan güvenleri de artar. Başarabildikleri hedefleri arttıkça o derse karşı olan ilgileri de bununla doğru orantılı olarak artacaktır. Öğrencilerin derse olan ilgilerinin artması akabinde akademik başarıyı da getirecektir. Eğitsel oyun aktivitesi ile öğrencilerin derslere olan ilgilerinin artmasının yanı sıra, oyun boyunca birbirleriyle iş birliği içerisinde olacaklar ve arkadaşları ile daha uyumlu hale geleceklerdir. Ayrıca oyunun kurallarına uyaacakları için sorumluluk bilinci de gelişmiş olacaktır. Oyun temelli etkinlik sonunda öğrenciler pasif durumda olmak yerine doğrudan sürecin içine dahil oldukları için ders boyunca derse karşı kayıtsız kalmayacakları düşünülmektedir. Bilgileri kendileri yapılandıracak, yorumlayacak ve kendi çabaları sonucunda yeni ürünler ortaya koyabileceklerdir. Öğrenciler bilgileri kendileri yapılandırdıkları için daha kalıcı duruma gelmesi umulmaktadır. Her edinilen bilgi, bir sonraki bilginin yapılandırılmasının temelidir. Çünkü yeni bilgiler önceden yapılandırılmış bilgiler üzerine kurulmuştur. Ancak, bu süreç sadece bilgi istifi olarak algılanmamalıdır. Eğer kişi bilgiyi yapılandırdıysa, kendi yorumunu yapacak ve onun hakkındaki bilgisini temel alacaktır. Yapısalcılık bilgiyi ezberlemek değil, düşünmek ve analiz etmek hakkındadır (Şaşan, 2002).

ETKİNLİĞİN UYGULANMASI VE DENEYİMLER

Çalışma 5. Sınıf Sosyal Bilgiler dersi, "Tarihe Yolculuk" ünitesi (1. ünite), "Mezopotamya ve Anadolu Medeniyetleri" "konusu ile ilgilidir. İlgili konunun öğrenme alanı "Kültür ve Miras"tır. Çalışma sonucunda "Somut kalıntılardan yola çıkarak kadim uygarlıkların insanlık tarihine katkılarını fark eder." kazanımı öğrencilere kazandırılmaya çalışılmıştır. Bu amaçla 3 ders saatini (40+40+40 dak.) kapsayan bir ders planlaması yapılmıştır. Ayrıca 3 ders saati dışında etkinliklerin hazırlanması ile ilgili çalışma da yapılmıştır. Çalışma 2018 yılının Mart ayının ilk haftasında Uşak ilinde bulunan Yayalar Ortaokulu 5/A sınıfında uygulanmıştır. Sınıf mevcudu 8'i kız 13'ü erkek olmak üzere 21 kişidir. Okulun bulunduğu coğrafya taşıma merkezi olmayan bir köy okuludur. 5/A sınıfı öğrencilerinin hepsinin ailesi o köyde ikamet eden kişilerdir. Sınıf mevcudu çok fazla olmadığı için sınıf yönetimi konusunda sıkıntı yaşanmamaktadır. Sınıf başarı düzeyi orta düzeyde olmakla birlikte sınıfta akademik durumu çok iyi öğrenciler de bulunmaktadır. Bu nedenlerle gerçekleştirilen etkinlikler çok az düzeyde yaşanan dezavantaj dışında başarılı bir şekilde uygulanmaktadır.

Eğitici oyunun uygulandığı ders planı, "Oyuna Hazırlık", "Oyun, Değerlendirme" ve "Ödül" bölümlerinden oluşur. Dersin Giriş kısmı 10 dakika sürmektedir. Dersin giriş kısmında öğrencilere ders kitabında yer alan karikatür Etkileşimli tahta yardımıyla öğrencilere gösterilmiş ve "Karikatürü inceleyip Karikatürün hangi zorluklardan bahsettiğini düşününüz?" "Siz o zamanlarda yaşamış olsaydınız kendinizi nasıl ifade ederdiniz?" gibi sorular sorulmuştur.



Fotoğraf /Resim 1. Ders Kitabında Yer Alan Karikatür

“Somut kalıntılarından yola çıkarak kadim uygarlıkların insanlık tarihine katkılarını fark eder.” kazanımına yönelik hazırlan “Verimli Topraklar Mezopotamya’dan Uygarlıklar Beşiği Anadolu’ya ” başlıklı etkinlik 3 ders saati (40+40+40 dak.) süresince 5. Sınıf seviyesindeki öğrencilerle işlenmiştir. Kullanılan materyaller; Eğitsel Oyun için 3 Adet sıra, 3 Adet Üzerlerinde bilgilerin olduğu Renkli Mukavva Kartlar, Bilgiler için 18 Adet kupa bardak, Eğitsel oyunun aktiviteleri için Çengelli İğneler (Fibula Örneği Göstermek için), Yapışkanlı Not Kâğıtları, Kalem, Ders ve Çalışma Kitapları, Etkileşimli Tahta, Atlas ve Harita.

UYGULAMA AŞAMALARI

Isınma: 40 dakikalık dersin ilk 10 dakikasında kullanılmıştır. Öğrencilerin derse ve konuya ısınması amaçlanmıştır.

Açıklama: Öğrenciler okul müfredatında bu konu ile ilk kez karşılaşmaktadırlar. 2017-2018 Eğitim-Öğretim döneminde başlamak üzere değişen müfredat programı ile daha önce 6.sınıflarda yer alan öğrenme alanı 5.sınıflara aktarılmıştır. Dersin giriş aşamasında öğrencilerin konu hakkında bilgileri olup olmadığı sorulduğunda bazı bilgileri ilköğretimde 4.sınıfta öğretmenleri tarafından dile getirildiği ancak yüzeysel şekilde bildikleri tespit edilmiştir. Bu yüzden dikkat çekme ve hedeften haberdar etme aşamalarından sonra ön bilgilerin organize edilmesi amacıyla ders kitabında yer alan okuma parçaları ile derse giriş yapılmıştır. Ayrıca öğrencilere Mezopotamya ve Anadolu’da kurulan uygarlıkların nerelerde olduğu ile ilgili Etkileşimli tahtada bir görsel sunum verilmiştir. Ardından Bu uygarlıkları anlatan kısa bir video izlettirilmiştir. Dersin giriş (ısınma) kısmında öğretmen öğrenciye göre daha aktiftir. Ancak öğrenme /öğretim süreci kısmında öğretmen rehber/yönlendirici görevi üstlenmektedir.



Fotoğraf /Resim 2. Ders Kitabında yer alan Ön Bilgiler için Yer haritası



Hafız Teknikleriyle Sümerler

Mezopotamya, İki Nehir Arası, 1 Büyük Krallık, Sümerler, UrKestil, Anıtlar

Fotoğraf /Resim 3.Öğrencilere izletilen filmlerden kesitler

UYGULAMA (VE OYUN)

Dersin öğrenme /öğretmen sürecinde 1.saatin ilk 20 dakikasinda öğrencilere kiler ve çiviler dağıtılıp Etkileşimli Tahtadan Sümer yazısı açıldı. Öğrencilerin Yazıyı ilk Sümerlerin bulduğu ve nasıl yazılar yazdıkları ile ilgili fikirler elde edebilmek için öğrencilerle birlikte kil tabletlere çivilerle yazılar yazıldı.



Fotoğraf /Resim 4. Öğrencilerle yapılan Kil Tablet çalışması

Dersin son 20 dakikasinda yapılacak etkinlikler için sınıf ortamı oluşturuldu. Yönergeler anlatıldı. Oyunun kuralları belirtildi.

OYUNUN YÖNERGESİ ve KURALLARI

1. Oyun için sınıf düzeni parkurlara rahat ulaşılacak şekilde düzenlenir.



Fotoğraf / Resim 5. Eğitsel Oyunun platformu oluşturuldu. Oyunun kuralları açıklandı.



Fotoğraf / Resim 6. 3 oyundan oluşan Eğitsel Oyunun aşamaları

2. Eğitsel Oyun 3 parkurdan oluşur. Sıra ile gelen öğrenciler önce 1. Oyunu tamamlar. Daha sonra 2. Oyuna geçer. Sıradaki öğrenci 1. Oyuna başlar. Her öğrenci için dakika hesaplanır. Üçüncü oyunun sonunda doğru ve hızlı yapan öğrenciler oyunu başarılı bir şekilde tamamlamış olur. 1. Oyuna süre kısıtlaması olarak 5 dakika 2. Oyuna 2 dakika ve 3. Oyuna 5 dakika süre verilmiştir. Toplamda 13 dakikada oyunun bitirilmesi gerekmektedir. Bu süre zarfında oyunu bitiremeyen diğer oyuna geçecektir.

3. Birinci oyunda Renkli mukavva üzerinde yer alan 18 adet bilgi sorusu bulunmaktadır. Ve üzerlerinde cevaplar olan 18 adet bardak kupa vardır. Öğrenciler mukavva üzerinde yazan bilgilerle bardaklarda yer alan bilgileri karşılaştırarak doğru olanları eşleştirecek ve üzerlerine koyacaktır.



Fotoğraf / Resim 7. Birinci Eğitsel Oyun

4. İkinci Oyunda Renkli mukavva üzerine 5 tane el şeklinde bilgiler yazıldı. Friglerin bulmuş olduğu çengelli iğne olan FİBULA'yı hatırlatmak amacıyla çengelli iğneler ile ellerin birleştirilmesi istendi.



Fotoğraf / Resim 8. İkinci Eğitsel Oyun

5. Üçüncü Oyun ve son oyunumuzda ise renkli mukavva üzerine kadim devletlerimiz olan Hunlar, Avrupa Hun Devleti, Göktürkler ve Uygurlar yazılı olan 4 Adet çiçek şeklinde materyaller yapıştırıldı. Oyunun yanına yapışkanlı bir not kağıdı ve kalem bırakıldı. Öğrencilerden bu devletler ile ilgili önemli bilgileri bu kağıtlara yazıp üzerlerine yapıştırmaları istendi.



Fotoğraf /Resim 9. Üçüncü Eğitsel Oyun



Fotoğraf /Resim 10. İlk sıradaki öğrenci gönüllü olarak başlamak istedi. Oyunun Parkur yolunu geçerek ilk oyuna başladı. Diğer öğrenciler ise parkur alanının dışında onun ikinci oyuna geçmesini bekledi.



Fotoğraf /Resim 11. Parkurdaki oyunun tüm aşamaları. Öğrenci 1.oyunu bitirdiğinde 2.oyuna geçecek. 5 dakika içinde 1.oyunu bitirmek zorunda. Süre bittiğinde geçemezse geride yapamadıkları kalsa bile devam etmek zorunda.



Fotoğraf 12: Öğrenci diğer oyuna geçti. Sırada bekleyen öğrenci 1. Oyun için yerin alacak. Öğrencinin son oyun için 5 dakikalık süresi var.



Fotoğraf 13: Diğer öğrenci ikinci oyuna geçtiğinde sırada bekleyen öğrenci ilk oyunu oynamaya başladı.



Fotoğraf / Resim 14. Öğrenci son oyundayken diğer öğrenci ilk oyuna başladı.



Fotoğraf / Resim 15. Öğrencilerin Tümü parkuru tamamlıyorlar. Son sıradaki öğrenci 3. Oyuna geçtiğinde diğer öğrenciler 1. ve 2. Oyunları oynuyorlar.



Fotoğraf / Resim 16. Etkinliğin sonunda öğrenciler oyunları bireysel olarak incelediler.

DEĞERLENDİRME

Sıklıkla soyut kavram ve bilgiler yumağından oluşan Sosyal Bilgiler Derslerinin konu anlatımları klasik öğrenme stilleri ile bitirildiğinde sonunda yapılan değerlendirme çalışmalarında beklenen performansın alt düzeyde olduğu görülür. Geri bildirimlerde istenilen beklentilere ulaşamadığında bu durumda hem öğretici için hem de öğrenen için zaman kaybına dönüşecektir. Bu nedenle Klasik bir anlatım tarzıyla başlasa bile dersin etkinlikler kısmında yapılandırmacı eğitim anlayışını destekleyen etkinliklere yer verildiğinde bilgiler daha kalıcı duruma geleceğinden dolayı geri dönütlerde istenilen düzeyde pozitif yönde olacaktır.

Çalışmamız Yapılandırmacı Eğitim anlayışını temel alan Eğitsel oyunlarla desteklenmiş ve bunun sonucunda öğrencilerin ders sonu konulardan neler öğrendiği, ne kadarının kalıcı durumda olduğu, öğrenirken sosyal çevresiyle iletişim ve etkileşim halinde olup olmadığı öğrenilmeye çalışıldı. Öğrencilere “Sosyal Bilgiler Dersi sonunda neler öğrendiniz ?” “Yapılan etkinlik temelli çalışma hakkında neler düşünüyorsunuz ?” “Etkinlik Temeli Eğitim sonunda Sosyal bilgiler Dersine olan tutumlarınızda değişme oldu mu ?” soruları yöneltildi. Öğrencilerin geneli sadece kitaptan okuyup öğretmenin anlattığı bir dersten çok sıkıldıklarını, kendilerinin de içinde oldukları etkinlik çalışması sonucunda derse daha çok katılmak istediklerini, bilgileri ise daha kolay öğrendiklerini dile getirirken, sosyal olarak içine kapanık birkaç öğrenci toplum içinde her hangi bir eylemde bulunmaktan çekindikleri için bu tür oyunlar yerine sessiz bir şekilde dersi dinlemenin kendisi açısından daha iyi olduğunu belirtti.

Öğrencilerin “Kendimi değerlendiriyorum” Formuna Verdiği Cevapların Sonuçlarının Değerlendirilmesi

Tablo 1. Öğrencilerin “Kendimi değerlendiriyorum” Formuna Verdiği Cevapların Sonuçları

SORU SAYISI	Sorunun Doğru yanıtı	Doğru Cevap (Kız)	Doğru Cevap (Erkek)	Yanlış Cevap (Kız)	Yanlış Cevap (Erkek)	Toplam Doğru Cevap	Toplam Yanlış Cevap	Toplam Öğrenci Sayısı
1.SORU	Y (yanlış)	6	9	2	4	15	6	21
2.SORU	D (Doğru)	7	11	1	2	18	3	21
3.SORU	Y (yanlış)	6	9	2	4	15	6	21
4.SORU	D (Doğru)	6	9	2	4	15	6	21
5.SORU	D (Doğru)	8	13	0	0	21	0	21

6.SORU	D (Doğru)	8	13	0	0	21	0	21
7.SORU	D (Doğru)	8	10	0	3	18	3	21
8.SORU	Y (yanlış)	8	13	0	0	21	0	21
9.SORU	Y (yanlış)	8	12	0	1	20	1	21

Soruları toplam 21 öğrenci cevaplamıştır. Bunların 8’i kız 13’ü erkektir. Kızlar sınıfın % 34’ünü; erkekler % 56’sını oluşturmaktadır. Sorulara verilen doğru ve yanlış cevaplara bakıldığında;1.soruyu öğrencilerin toplam %71’i; 2.soruyu öğrencilerin toplam%85’i; 3.soruyu öğrencilerin toplam%71’i; 4.soruyu öğrencilerin toplam%71’i; 5.soruyu öğrencilerin toplam%100’ü; 6.soruyu öğrencilerin toplam%100’ü;7.soruyu öğrencilerin toplam% 85’i; 8.soruyu öğrencilerin toplam%100’ü;9.soruyu öğrencilerin toplam% 95’i doğru cevaplamıştır. Genel olarak soruların %87 ‘si doğru olarak cevaplanmıştır.

Öğrencilerin “Öz Değerlendirme” Formuna Verdiği Cevapların Sonuçlarının Değerlendirilmesi

S1: Çalışmalara istekli olarak katıldım.		
	Frekans	Yüzde
BAZEN	10	47,6
HER ZAMAN	11	52,4
Toplam	21	100

Öz değerlendirme formundaki 1. Soruya Bazen şeklinde cevap veren 10 öğrenci, sınıfın % 47,6’sını; Her zaman şeklinde cevap veren 11 öğrenci, sınıfın % 52,4’ünü oluşturmaktadır.

S2 :Etkinlik öncesi hazırlık yaptım		
	Frekans	Yüzde
BAZEN	13	61,9
HER ZAMAN	8	38,1
Toplam	21	100

Öz değerlendirme formundaki 2. Soruya Bazen şeklinde cevap veren 13 öğrenci, sınıfın % 61,9’unu; Her zaman şeklinde cevap veren 8 öğrenci, sınıfın % 38’ini oluşturmaktadır.

S3 :Arkadaşlarımı incitmeden teşvik ettim		
	Frekans	Yüzde
BAZEN	14	66,67
HER ZAMAN	7	33,33
Toplam	21	100

Öz değerlendirme formundaki 3. Soruya Bazen şeklinde cevap veren 14 öğrenci, sınıfın % 66,67’sini; Her zaman şeklinde cevap veren 7 öğrenci, sınıfın % 33,33’ünü oluşturmaktadır.

S4: Görevlerimi zamanında yerine getirdim.

	Frekans	Yüzde
BAZEN	8	38,1
HER ZAMAN	13	61,9
Toplam	21	100

Öz değerlendirme formundaki 4. Soruya Bazen şeklinde cevap veren 8 öğrenci, sınıfın % 38'ini; Her zaman şeklinde cevap veren 13 öğrenci, sınıfın % 61,9'unu; oluşturmaktadır.

S5 :Arkadaşlarımın görüşlerine saygı gösterdim

	Frekans	Yüzde
BAZEN	10	47,6
HER ZAMAN	11	52,4
Toplam	21	100

Öz değerlendirme formundaki 5. Soruya Bazen şeklinde cevap veren 10 öğrenci, sınıfın % 47,6'sını; Her zaman şeklinde cevap veren 11 öğrenci, sınıfın % 52,4'ünü oluşturmaktadır.

S6 :Kaynaklardan Etkin Biçimde yararlandım

	Frekans	Yüzde
BAZEN	16	76,2
HER ZAMAN	5	23,8
Toplam	21	100

Öz değerlendirme formundaki 6. Soruya Bazen şeklinde cevap veren 16 öğrenci, sınıfın % 76,2'sini; Her zaman şeklinde cevap veren 5 öğrenci, sınıfın % 23,8'ini oluşturmaktadır.

S7 :Arkadaşlarımı Uyarırken uygun bir dil kullandım

	Frekans	Yüzde
BAZEN	13	61,9
HER ZAMAN	8	38,1
Toplam	21	100

Öz değerlendirme formundaki 7. Soruya Bazen şeklinde cevap veren 13 öğrenci, sınıfın % 61,9'unu; Her zaman şeklinde cevap veren 8 öğrenci, sınıfın % 38'ini oluşturmaktadır.

S8:Arkadaşlarıma çalışmalarında destek oldum

	Frekans	Yüzde
BAZEN	8	38,1

HER ZAMAN	13	61,9
Toplam	21	100

Öz değerlendirme formundaki 8. Soruya Bazen şeklinde cevap veren 8 öğrenci, sınıfın % 38'ini; Her zaman şeklinde cevap veren 13 öğrenci, sınıfın % 61,9'unu oluşturmaktadır.

S9 :Çalışmalarım sırasında zamanımı akıllıca kullandım		
	Frekans	Yüzde
BAZEN	9	42,86
HER ZAMAN	12	57,14
Toplam	21	100

Öz değerlendirme formundaki 9. Soruya Bazen cevabı veren 9 öğrenci, sınıfın % 42,86'sını; Her zaman şeklinde cevap veren 12 öğrenci, sınıfın %57,14'ünü oluşturmaktadır.

S10 :Çalışmalarım sırasında değişik materyaller kullandım		
	Frekans	Yüzde
HİÇBİRZAMAN	6	28,57
BAZEN	4	19,03
HER ZAMAN	11	52,4
Toplam	21	100

Öz değerlendirme formundaki 10. Soruya Hiçbir zaman cevabı veren 6 öğrenci, sınıfın % 28,57'sini; Bazen şeklinde cevap veren 4 öğrenci, sınıfın % 19,03'ünü; Her zaman şeklinde cevap veren 11 öğrenci, sınıfın % 52,4'ünü oluşturmaktadır.

S11:Çalışmalarımda Türkçeyi doğru, düzgün ve etkili kullandım		
	Frekans	Yüzde
BAZEN	8	38,1
HER ZAMAN	13	61,9
Toplam	21	100

Öz değerlendirme formundaki 11. Soruya Bazen şeklinde cevap veren 8 öğrenci, sınıfın % 38'ini; Her zaman şeklinde cevap veren 13 öğrenci, sınıfın % 61,9'unu oluşturmaktadır.

S12:Arkadaşlarımla etkileşim kurdum		
	Frekans	Yüzde
BAZEN	8	38,1
HER ZAMAN	13	61,9

Toplam	21	100
--------	----	-----

Öz değerlendirme formundaki 12. Soruya Bazen şeklinde cevap veren 8 öğrenci, sınıfın % 38'ini; Her zaman şeklinde cevap veren 13 öğrenci, sınıfın % 61,9'unu oluşturmaktadır.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Ülkemizde 2005-2006 yılları eğitim sistemimiz açısından bir dönüm noktası oldu. Bu dönemden önce var olan ve tamamen tek kaynak olarak öğretmene dayanan, öğrencinin pasif ve edilgen bir yapıda olduğu dönemden, öğretmenin yol gösterici ve rehber konumuna geçtiği, öğretmenden ziyade öğrencinin etkin olarak sürecin içinde yer aldığı bir döneme geçilmiştir. Klasik sistemde, öğrenci tek kaynak olarak öğretmenden aldığı bilgileri kesin doğru bilgiler olarak kabul ediyor ve onları olduğu gibi belleğine yerleştiriyordu. Bu durumda da sorgulamayan yeni ve özgün ürünler ortaya koyamayan bireyler ortaya çıkıyordu. Yapılandırmacı eğitim anlayışı ile birlikte öğrenciler bilgilere doğrudan ulaşmak yerine kendi çabaları sonucunda ulaşmakta aldıkları bilgileri olduğu gibi ortaya koymak yerine kendilerine özgü yeni bilgiler olarak yeniden yorumlayıp ortaya koymaktadır. Öğretmenler, öğrencilerinin bilgiyi yapılandırabilecekleri ortam hazırlamalıdır.

Yapılandırmacılık, bir bireyin nasıl anladığını ve öğreneceğini açıklayan felsefi bir yaklaşımdır. Öğrenme, yapılandırmayla oluşur ve bireyin aklında gerçekleşen içsel bir süreçtir. (Yaşar, 1998). Ülkemizde Milli Eğitim Bakanlığı eğitim sisteminde sıklıkla yapılandırmacı eğitim anlayışına dayalı ders etkinliklerine yer verilmesi konusunda öğretmenlere telkinlerde bulunsa da, çoğu öğretmen tarafından hala uygulama sıkıntıları yaşanmaktadır. Bu sıkıntıların sebepleri arasında fiziki, teknik nedenler olduğu kadar öğretmenlerin hizmet içi eğitim eksiklikleri, mesleki ve kişisel olarak gelişimlere kapalı olması gibi etkenlerde yer almaktadır. Özellikle şehir merkezindeki okullarda sınıf mevcudunun fazla olması, hem eğitim ortamlarının düzenlenmesini hem de sınıf yönetiminin kontrolünü zorlaştırmaktadır. Fakat bu durumda bile bu dezavantajlı durumu avantaja çevirecek yapılandırmacı eğitim anlayışına uygun etkinlikler bulunmaktadır. Bu durumlarda ve sınıf sayısının ideal olduğu durumlarda yapılandırmacı eğitim anlayışının kullanılmamasının en önemli nedeni öğretmen faktörü olarak karşımıza çıkmaktadır. Çoğu öğretmen bu etkinlikleri zaman kaybı olarak görmekte ve bunlara zaman harcamak istememektedir. Öğretmenler, yapılandırmacı eğitim anlayışı tabanlı etkinlikler yaptığında hem bilgileri daha kalıcı duruma getirmek hem de yapılan tüm emeklerinin karşılığını almak ve geleceği kendilerinin şekillendirdiği özgün ürünler ortaya koyan bireyler yetiştirebilmek için derslerinde ve eğitim anlayışlarında yapılandırmacı eğitim anlayışını benimsemeleri önem arz etmektedir.

Bu etkinlik/uygulama çalışması, eğitsel oyunların öğrenciler üzerindeki etkisini ortaya koymuştur. Eğitsel oyunların, öğrencilerin derse karşı ilgisini arttırdığı, sorumluluk duygusu kazandırdığı, iletişim becerilerini geliştirdiği, işbirliğine yönelttiği, zaman yönetimine katkı sağladığı, arkadaşları ile etkileşimi arttırdığı, Türkçeyi doğru ve etkili kullanma konusunda yararlı olduğu görülmektedir.

KAYNAKÇA

- Anahtarıcı, S. (2009). *Yapılandırmacı Yaklaşım Dayalı Matematik Programında Portfolyonun Başarıya Ve Matematiğe Karşı Tutuma Etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Trakya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Edirne.
- Arslan, M. (2007). *Eğitimde Yapılandırmacı Yaklaşımlar*, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 40(1), 41-61.
- Ayar, R. (2006). *İlköğretim Sosyal Bilgiler Dersinde Hepimizin Dünyası Ünitesi İçin Yapılandırmacı Yaklaşım Göre Öğretim Etkinliklerinin Geliştirilmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Bayraktaroğlu, Canan Elif (2011). *Eğitimde Yapılandırmacılık Yaklaşımı ve Eleştirel Bir Bakış*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

- Gömleksiz, N. (2013). Sosyal Bilgiler Dersinde Yapılandırmacı Öğrenme-Öğretme Sürecine İlişkin Öğrenci Görüşlerinin Çeşitli Değişkenler Açısından Değerlendirilmesi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 6 (14), 281-313.
- Kaya S. ve Elgün A.(2015). Eğitsel Oyunlar ile Desteklenmiş Fen Öğretiminin İlkokul Öğrencilerinin Akademik Başarısına Etkisi, *Kastamonu Eğitim Dergisi* ,23(1), 329-342.
- MEB. (2005). *İlköğretim 6. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı ve Kılavuzu*. TC. Milli Eğitim Bakanlığı Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı. Ankara: MEB Yayınları.
- Oğuz, A. (2013). Yapılandırmacılık. *Öğretim İlke ve Yöntemleri*.(Ed: Duman, B.) Ankara: Anı Yayıncılık, 315-352.
- Şaşan, H. (2002). Yapılandırmacı Öğrenme. *Yaşadıkça Eğitim*, 74 (75), 49-52.
- Şahin, H.(2014) , Yapılandırmacı Yaklaşım Modelinin Fen Öğretimine Yansımaları, *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 29, 151-170.
- Uygun, K. (2018). Sosyal Bilgiler Programı ve Yapılandırmacılık. *Sosyal Bilgiler Öğretimi* (Ed: Çalışkan, H. & Kılcan, B.), İstanbul: Lisans Yayıncılık, 53-86.
- Yaşar, Ş. (1998). Yapısalcı Kuram ve Öğrenme-Öğretme Süreci. *VII. Ulusal Eğitim Bilimleri Kongresi Bildiriler Kitabı*. Konya: Selçuk Üniversitesi Yayınları.695-701.
- Yüksek, R. (2010). *İlköğretim Dördüncü Sınıf Fen ve Teknoloji Dersi 'Canlılar Dünyası Gezelim Tanıyalım' Ünitesi Öğrenme Öğretme Sürecinde Yağılan Etkinliklerin Öğrencilerin Çevre Bilgisi, Çevreye Karşı Tutumları ve Bunların Kalıcılık Düzeylerine Etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.

EKLER

Ek 1: Kendimi Değerlendiriyorum Formu



KENDİMİ DEĞERLENDİRİYORUM

A. Aşağıdaki cümlelerin başına cümlede verilen ifadeler doğruysa "D", yanlışsa "Y" yazınız. Yanlış olan cümlelerin doğrularını altlarına yazınız.

- () 1. Anadolu'daki en eski yazı örnekleri Babillere aittir.
.....
- () 2. Dünya üzerindeki ilk şehirlerden birisi Mezopotamya'daki Çatalhöyük'tür.
.....
- () 3. Frigler Doğu Anadolu'da güçlü bir devlet kurdular.
.....
- () 4. İyonlar şehirlerine büyük tiyatrolar inşa ettiler.
.....
- () 5. Çevremizde yer alan dağ, deniz, ırmak, orman doğal varlıklara örnektir.
.....
- () 6. El sanatlarımız ülkemizin çeşitli yerlerinde benzerlik ve farklılıklar gösterir.
.....
- () 7. Halıların motifleri farklı anlamlara gelmektedir.
.....
- () 8. Halk oyunları ülkemizin her yerinde aynı özellikleri taşır.
.....
- () 9. Günlük yaşamdaki kültürel unsurlar hiçbir zaman değişmez.
.....

Ek 2: Öz Değerlendirme Formu

ÖĞRENCİ ÖZDEĞERLENDİRME FORMU

Bu form, etkinliklerdeki performansınızı değerlendirmeniz amacıyla hazırlanmıştır. Seçeneklerden size en uygun olanını işaretleyiniz. Performansınız ile ilgili bir sorun varsa, çözüm yolları üretetek uygulayınız.

Öğrencinin

Adı ve soyadı:

Sınıfı:

Numarası:

Öğretim yılı:

Tarih:

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	DERECELER		
	Her zaman	Bazen	Hiçbir zaman
1. Çalışmalara istekli olarak katıldım.			
2. Etkinlik öncesi hazırlık yaptım.			
3. Arkadaşlarımı incitmeden teşvik ettim.			
4. Görevlerimi zamanında yerine getirdim.			
5. Arkadaşlarımın görüşlerine saygı gösterdim.			
6. Kaynaklardan etkin bir biçimde yararlandım.			
7. Arkadaşlarımı uyarırken uygun bir dil kullandım.			
8. Arkadaşlarıma çalışmalarında destek oldum.			
9. Çalışmalarım sırasında zamanımı akılcıca kullandım.			
10. Çalışmalarım sırasında değişik materyaller kullandım.			
11. Çalışmalarda Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullandım.			
12. Arkadaşlarımla etkili iletişim kurdum.			