

**“DEĞERLERİMLE DEĞERLENİYORUM” EĞİTSEL OYUNUNUN METAFORİK
AÇIDAN İNCELENMESİ**
**THE EXAMINATION OF EDUCATIONAL GAME ENTITLED “I AM IMPROVING
WITH MY VALUES” IN TERMS OF METAPHORICAL IMAGES**
HALİL BOLAT¹

ÖZ

Bu çalışmanın amacı, özel yetenekli öğrencilerin değerler eğitimi için hazırlanan eğitsel oyuna yönelik metaforik algılarını belirlemektir. Araştırma nitel araştırma yöntemlerinden olgu bilim yaklaşımına göre tasarlanmış ve veriler metaforlar aracılığıyla toplanmıştır. Araştırmada kullanılan eğitsel oyun, 2017-2018 eğitim-öğretim yılının ikinci yarısında özel yeteneklilere eğitim veren bir eğitim kurumunda uygulanmıştır. Çalışma ilkökul 3. ve 4. sınıf öğrencisi olan 31 öğrenci ile yürütülmüştür. Araştırma kapsamında öğrencilere “Değerlerimle Değerleniyorum adlı oyungibidir. Çünkü.....” biçiminde eksik bırakılmış cümlelerin yer aldığı, araştırmacı tarafından hazırlanan formlar dağıtılmıştır. Toplanan veriler, içerik analizi yöntemi ile analiz edilmiştir. Sonuçta öğrencilerin eğitsel oyunu öğretici, eğlendirici, gerçek hayata yönelik, şaşırtıcı, hakları savunmaya yönelik ve yaratıcı buldukları belirlenmiştir.

***Anahtar Kelimeler:** Eğitsel Oyun, Değerler Eğitimi, Sosyal Bilgiler Programı*

ABSTRACT

The aim of this study is to determine metaphorical perceptions of the gifted students towards the educational game prepared for the education of values. This study adopted a phenomenological approach, which is one of the qualitative research methods, and the data were collected through metaphors. The study was carried out with 31 primary school 3rd and 4th grade students. In the second half of 2017-2018 academic year, the educational game used in the research was applied in an educational institution that provides training to special talents. The forms prepared by the researcher were distributed to students which include unfinished sentences such as “I am improving with my values” educational game is like... because...”. The collected data analyzed and reported with the content analysis method. As a result, it was determined that the students found the educational game to be instructive, entertaining, real-life, surprising, defending rights, and creative.

***Keywords:** Educational Game, Values Education, Social Science Curriculum*

GİRİŞ

Değerler toplumsal düzenin sağlanması ve yaşantımızın devamını sağlamada önemli bir yere sahiptir. Yazıcı’ya (2006:499) göre değerler bir taraftan bireyin kendisini kontrol etmesini, diğer taraftan toplumun bireyi kontrol etmesini sağlayan unsurların başında gelmektedir. Çünkü değerler sayesinde birey, diğer insanlar ile etkili iletişime geçebilir ve sosyal konumunun belirlenmesi için uygun bir altyapı oluşturabilir. Aydın ve Akyol’a (2012:16) göre değerlerin amaçları arasında insanların iyi tarafını ortaya çıkarmak, bireyi ve toplumu kötü ahlaktan korumak, kişiliğini geliştirmek ve insani mükemmelliğe ulaşmalarını sağlamak yer almaktadır.

Değerler eğitimi ailede başlamakta daha sonra okullarda devam etmektedir. Bu nedenle bireyin ailede aldığı değerler eğitimi kadar okulda aldığı değerler eğitimi de önemli görülmektedir (Gürkan ve Gökçe 1999: 3). Çünkü Kaynak’a (2012: 35) göre, birey okulda aldığı eğitim ile toplumun ortak değerlerini yeni nesillere öğretir ve aktarır. Böylece, değerler

¹ Mersin Üniversitesi Eğitim Programları ve Öğretim Anabilim Dalı doktora öğrencisi, halil.bolat@gmail.com

eđitimi toplumsal kltrn oluřmasında ve devamlılık sađlanmasında etkili olmaktadır. Aynı zamanda Yazıcı'ya (2006: 499) gre kiřinin sahip olduđu deđerler toplumdaki statsnn belirlenmesinde de etkili olmaktadır. Bu deđerler bireyin, diđer insanlarla etkili iletiřim kurmasında ve sosyal konumunun belirlenmesinde uygun bir altyapı oluřturmaktadır. 1739 sayılı Milli Eđitim Temel Kanunu'nda (1973) eđitimin deđerler zerindeki rol; "mill eđitimin amaçları belirtilirken ahlaki ve manevi deđerleri benimsemiř, beden, zihin, ahlak, ruh ve duyu bakımından dengeli ve sađlıklı řekilde geliřmiř bir kiřiliđe ve karaktere sahip kiřiler yetiřtirmek" olarak yer almaktadır.

Deđerler aısından yeterli dzeyde olgunlařmamıř bir birey, kendisine ve evresindeki bireylere zarar verecek eylemlerde bulunabilir (Dođanay, 2012: 227). Kiřilerin bu zarar verici eylemlerde bulunmalarının nne gemek aısından deđerler nemli grlmektedir. Deđerler eđitiminde aile ve evrenin yanı sıra okulda verilen eđitim de nemlidir. Bu aıdan bakıldıđında okulların genel amacı, hem akademik aıdan bařarılı hem de temel deđerleri kazanmıř bireyler yetiřtirmektir (Ekři, 2003: 79).

Yukarıda verilenlerden de anlařılacađı gibi deđerler eđitimi hem bireysel hem de toplumsal aıdan nemli grlmektedir. Eđitim yoluyla đrencilere kazandırılacak deđerler ilköđretim programlarında yerini almıřtır. Belirlenen deđerlerin đrencilere kazandırılmasında nemli derslerden biri de "Sosyal Bilgiler" dersidir. Bu nedenle MEB 2005 ilköđretim sosyal bilgiler đretim programında 19 deđere yer verilmiřtir. Bu deđerler; adil olma, vatanseverlik, drstlk, estetik, sorumluluk, misafirperverlik, sevgi, saygı, temizlik, duyarlılık, barıř, alıřkanlık, hořgr, yardımseverlik, bađımsızlık, dayanıřma, bilimsellik, sađlıklı olmaya nem verme ve aile birliđine nem vermedir. MEB 2018 Sosyal Bilgiler đretim Programı'nda ise 10 kk deđere yer verilmiřtir. Bu deđerler; adalet, dostluk, drstlk, z denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik ve yardımseverliktir. Ayrıca programda 18 deđere yer verilmiřtir. Bu deđerler ise; adalet, aile birliđine nem verme, bađımsızlık, barıř, bilimsellik, alıřkanlık, dayanıřma, duyarlılık, drstlk, estetik, eřitlik, zgrlk, saygı, sevgi, sorumluluk, tasarruf, vatanseverlik ve yardımseverliktir.

Yapılan arařtırmalar sosyal bilgiler đretim programının deđerleri kazandırmada etkili olduđu sonucunu ortaya koymaktadır (Altunbulak, Emir ve Avcı, 2006; zen, Gleryz ve zen, 2012; Yıldırım, 2015). Ancak sosyal bilgiler dersi programında yer alan deđerlerin kazandırılmasında bazı sorunların yařandıđı grlmektedir (Fidan, 2013; Kuř, Merey ve Karatekin 2013; Yeřilkaya, 2013). Bu durumun deđerler eđitiminde kullanılan yntem tekniklerden kaynaklandıđı sylenebilir. Yařar ve engelci (2012) tarafından yapılan arařtırmada đretmenlerin deđerler đretiminde đrencilere telkinde buldukları, zaman zaman rnekler vererek bu deđerleri kazandırmaya alıřtıkları sonucuna ulařılmıřtır. Fidan (2013) tarafından yapılan arařtırmada sosyal bilgiler dersinde đretmenlerin deđerler eđitiminde en ok bařvurdukları yaklařımın, "telkin ve model olma" olduđu sonucuna ulařılmıřtır. Ayrıca đretmenlerin telkin ve model olmanın yanında drama, rnek olay ve gezi tekniklerini kullandıđı video, empati kurma, yaparak yařayarak đrenme, řiir, tartıřma, hikye okuma, birincil kaynak, tarihsel empati gibi uygulamalara yer verdikleri sonucuna ulařılmıřtır.

Yukarıda verilen çalışmalarda değerler eğitiminde eğitsel oyunlara yer verilmediği görülmektedir. Oysa ilkokul 4 ve 5. Sınıf öğrencilerinin yaş seviyeleri dikkate alındığında bu yaş grubu için eğitsel oyunların önemli bir yere sahip olduğu söylenebilir. Dilmaç (2002) değerler eğitiminde en çok kullanılacak yöntem ve teknikler arasında eğitsel oyunlara da yer vermişlerdir. Çünkü Bacanlı'nın da (2007: 48) belirttiği gibi 6-12 yaş arası dönem çocuklarının; birçok beceri gelişiminin yanı sıra ahlaki değerler geliştirme gibi gelişim görevleri de bulunmaktadır.

Eğitsel oyunların eğlenceli ve kazanımlara ulaşmada etkili olduğu söylenebileceği gibi soyut olan bilgilerin somutlaştırılmasında, öğrencilerin bedensel gelişimine ve moral gelişimine katkıda bulunarak, istenen davranışlara ve alışkanlıklara ulaşmada da etkili olduğu söylenebilir. Varan ve Sulak'a (2018: 1110) göre eğitsel oyunlar, öğrencinin, öğretim sürecinde aktif rol üstlenmesini ve yaparak yaşayarak öğrenmesini sağlar. Bu kazanımları eğitsel oyunlar yoluyla edinen öğrenciler öğrenmede kalıcılığı ve başarıyı yakalayabilir. Altunay'a (2004: 31) göre, öğrenme sürecinde çok güçlü bir motivasyon aracı olan eğitsel oyunlar, öğrencilerin sınıf ortamına alışmalarını, materyaller yaratmalarını, keşfetmelerini sağlar. Dilmaç'a (2002: 6) göre ise; oyun gibi grupla yapılan etkinlikler sayesinde tüm insanî değerler geliştirilebilir. Yıldırım (2015) tarafından yapılan çalışmada eğitsel oyunlarla gerçekleştirilen öğretimin, mevcut öğretim programına göre öğrenme düzeyini geliştirmede ve kalıcılığın sağlanmasında daha olumlu etki yaptığı sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca Gömlüksiz ve Cüro (2011), Ke ve Grabowski (2007), Kebritchi, Hirumi ve Bai (2010) ile Papastergiou (2009) tarafından yapılan çalışmalarda da eğitsel oyunların öğrencilerin derslere yönelik olumlu tutumlar geliştirmelerini sağladığı sonucuna ulaşılmıştır.

Bu nedenle Çam ve Bolat tarafından sosyal bilgiler öğretim programında yer alan değerlerin kazandırılması amacıyla "*Değerlerimle Değerleniyorum*" oyunu hazırlanmıştır. İki bölümden oluşan oyunda 19 değere yer verilmiştir. Bu değerler; adil olma, vatanseverlik, dürüstlük, estetik, sorumluluk, misafirperverlik, sevgi, saygı, temizlik, duyarlılık, barış, çalışkanlık, hoşgörü, yardımseverlik, bağımsızlık, dayanışma, bilimsellik, sağlıklı olmaya önem verme ve aile birliğine önem vermedir. Birinci bölümde her değer ile ilgili örnek durumlar hazırlanmış ve öğrencilerden verilen durumun hangi değeri veya değerleri yansıttığı sorulmuştur. İkinci bölümde ise öğrencilere değerler verilmiş, öğrencilerin verilen değerle ilgili örnek durumlar yaratmaları istenmiştir. Oyunda öğrenciler verdikleri cevaplara göre, belirlenen kriterler doğrultusunda puan almaktadır. Öğrencilerin zar atarak ilerlemelerini sağlayan oyunda en yüksek puan alan öğrenci oyunu kazanmaktadır.

Verilen bilgiler doğrultusunda bu araştırmanın amacı özel yetenekli öğrencilerin değerler eğitimi için hazırlanan eğitsel oyuna yönelik metaforik algılarını belirlemektir. Metaforlar öğrencilerin soyut kavramları, somut kavramlarla anlatmalarına yardım etmektedir (Soysal ve Afacan, 2012: 288). Metaforlar algısal benzerliği bulunan bir objeden diğerine geçen anlam aktarması olarak da kabul edilir (Gök ve Erdoğan, 2010: 146).

Bu amaç doğrultusunda araştırmanın problem cümlesi "Özel yetenekli öğrencilerin değerler eğitimi için hazırlanan eğitsel oyuna yönelik metaforik algıları nelerdir?" şeklindedir. Bu çalışmada, özgün bir eğitsel oyun olan "*Değerlerimle Değerleniyorum*" oyunu, sosyal

bilgiler programında yer alan değerler kazandırılmaya çalışılmıştır. Bu açıdan araştırma literatürdeki çalışmalardan farklılık göstermektedir.

YÖNTEM

Araştırma, nitel araştırma yöntemlerinden olgu bilim deseninde gelişmiştir. Olgubilim deseni nitel araştırmalarda yaygın olarak kullanılan bir yaklaşımdır. Olgubilim deseninde odak noktası, farkında olduğumuz ancak derinlemesine ve ayrıntılı bir şekilde sahip olmadığımız olgular oluşturur. Olgubilim araştırmalarında verilerin kaynağı, o olguyu yaşayan ve olguyu yansıtabilecek bireyler veya gruplardır (Yıldırım ve Şimşek, 2012: 69-71). Bu doğrultuda öğrencilere “*Değerlerimle Değerleniyorum*” eğitsel oyunu oynatılarak oyuna yönelik algıları ortaya çıkarılmış ve yorumlanmıştır. Algıların ortaya çıkarılmasında ise mecazlardan faydalanılmıştır. Yıldırım ve Şimşek’in (2012: 210) Morgan’dan (1986) aktardığına göre mecazlar yoluyla veri toplama, nitel araştırmalarda betimleyici bir rol üstlenir. Böylece bir durum, olay veya olgu var olduğu haliyle betimlenir ve resmedilir.

Çalışma Grubu

Araştırmada kullanılan eğitsel oyun, 2017-2018 eğitim-öğretim yılının ikinci yarısında özel yetenekli öğrencilere eğitim veren bir eğitim kurumunda uygulanmıştır. Çalışma grubunu 3 ve 4. sınıf olmak üzere toplam 31 ilkokul öğrencisi oluşturmuştur. Araştırmanın özel yeteneklilere eğitim veren bir eğitim kurumunda yapılması farklı demografik özellikteki öğrencilere ulaşılmasını sağlamıştır. Çalışma grubunu oluşturan öğrencilerin demografik özellikleri Tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo 1: Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Demografik Özellikleri

Değişken	Demografik Özellikler	f	%
Cinsiyet	Kız	9	29,03
	Erkek	22	70,97
Okul	Devlet Okulu	19	61,30
	Özel Okul	12	38,70
Sınıf	3. Sınıf	10	32,25
	4. Sınıf	21	67,75

Tablo 1’e göre, çalışma gurubundaki öğrencilerin 9’u kız, 22’si erkektir. Bu öğrencilerin 19’u devlet okuluna, 12’si özel okula devam etmektedir. Öğrencilerden 10’u 3. sınıf, 21’i ise 4. sınıf öğrencisidir.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Yapılan araştırmada veriler metafor anket formu ile toplanmıştır. Anket formu araştırmacı tarafından hazırlanmış, danışman öğretmen ve uzman görüşleri alınarak son hali verilmiştir. Formun birinci bölümünde öğrencilerle ilgili kişisel bilgilere yer verilmiştir. İkinci bölümde ise “*Değerlerimle Değerleniyorum oyunu gibidir. Çünkü*”, biçiminde eksik bırakılmış iki cümleye yer verilmiştir. Öğrencilere gerekli süre verilerek boş bırakılan yerleri doldurmaları sağlanmıştır.

Araştırmaya katılan 31 öğrenci tarafından geliştirilen metaforlar içerik analizi ile analiz edilmiştir. İlk aşamada öğrencilerin geliştirdiği 31 metafor alfabetik sıraya konulmuştur. Oyun için yazılan metaforların mantıksal dayanakları incelenmiş, geliştirilen metaforlar ile mantıksal dayanakları uyuşmayan 6 metafor araştırma kapsamı dışında tutulmuştur. Bu aşamadan sonra geriye kalan 25 geçerli metaforun listesi yapılmış daha sonra her metaforu yansıtan öğrenci sayısı (f) ve yüzdesi (%) hesaplanmıştır. Son aşamada ise, ortak özelliklere sahip metaforlar birer kategori altında toplanmıştır.

Form aracılığıyla toplanan veriler araştırmacı ve ikinci kodlayıcı tarafından incelenmiştir. İkinci kodlayıcı eğitim programları ve öğretim alanında doktora eğitimini tamamlamış, metaforlar ile ilgili çalışmaları bulunan bir uzmandır. Araştırmacı ve ikinci kodlayıcı tarafından yapılan kodlamalar karşılaştırılarak görüş birliği ve görüş ayrılığı sayıları belirlenmiştir. Bu sayılar kullanılarak Miles ve Huberman (2015: 64) tarafından önerilen (Güvenirlilik = Görüş Birliği/[Görüş Birliği + Görüş Ayrılığı]) formül aracılığıyla güvenirlik hesaplanmıştır. Kodlayıcılar arasındaki güvenirlik % 85 olarak hesaplanmıştır.

BULGULAR

Bu bölümde araştırmaya katılan öğrencilerin “*Değerlerimle Değerleniyorum*” oyununa yönelik geliştirdikleri metaforlara ilişkin bulgulara yer verilmiştir. Öğrencilerin oyuna yönelik geliştirdikleri metaforlara ilişkin bulgular Tablo 2’de sunulmuştur.

Tablo 2: Değerlerimle Değerleniyorum Oyununa İlişkin Geliştirilen Metaforlar

Sıra no	Metafor	f	%	Sıra no	Metafor	f	%
1	Öğretmen	6	19,35	13	Su	1	3,22
2	Kitap	4	12,90	14	Eğlenme	1	3,22
3	Değerlerini öğrenen insan	1	3,22	15	Okul	1	3,22
4	Sosyal Bilgiler dersi	1	3,22	16	Deniz kabuğu	1	3,22
5	Deniz	1	3,22	17	Hazine	1	3,22
6	İnsan hakları mahkemesi	1	3,22	18	Aile bireyleri	1	3,22
7	Gerçek hayat	1	3,22	19	Günlük yaşantımız	1	3,22
8	Özgür bir kuş	1	3,22	20	Çiçek	1	3,22
9	Kağıt	1	3,22	21	Monopoly	1	3,22
10	İnsan hakları	1	3,22	22	Lego	1	3,22
11	Karanfil	1	3,22	23	Tablo	1	3,22
12	Güzellik merkezi	1	3,22				

Tablo 2 incelendiğinde öğrencilerin “*Değerlerimle Değerleniyorum*” oyununa yönelik 31 farklı metafor geliştirdikleri görülmektedir. Bu metaforlardan öğretmen metaforu 6, kitap metaforu 4, diğer metaforlar birer kez kullanılmıştır. Öğrencilerin geliştirdikleri metaforların mantıksal dayanakları analiz edilerek kodlar oluşturulmuştur. Öğrencilerin “*Değerlerimle*

Değerleniyorum” oyunu ile ilgili geliştirdiği metaforlar 6 kavramsal kategori altında sınıflandırılmış ve tablo 3’te sunulmuştur.

Tablo 3: Değerlerimle Değerleniyorum Oyununa Yönelik Geliştirilen Metaforların Kavramsal Kategorileri

Sıra no	Kategoriler	Metaforlar	f	%
1	Öğretici	Öğretmen (5), Kitap (4), Deniz (1), Sosyal Bilgiler dersi (1), Değerlerini öğrenen insan (1), Okul (1), Hazine (1), Tablo (1), İnsan Hakları Mahkemesi (1), Güzellik Merkezi (1)	17	58,62
2	Eğlendirici	Su (1), Okul (1), Tablo (1), Güzellik Merkezi (1), Eğlenme (1), Monopoly (1), Lego (1),	7	24,13
3	Gerçek Yaşama Yönelik	Gerçek Hayat (1), Günlük yaşantımız (1)	2	6,89
4	Şaşırtıcı	Özgür bir kuş (1)	1	3,44
5	Hakları savunmaya yönelik olma	İnsan Hakları Mahkemesi (1)	1	3,44
6	Yaratıcılık	Öğretmen	1	3,44

Tablo 3 incelendiğinde, “*Değerlerimle Değerleniyorum*” oyununa yönelik metaforların öğretici, eğlendirici, gerçek yaşama yönelik olma, şaşırtıcı, hakları savunmaya yönelik olma ve yaratıcılık kategorilerinde birleştiği görülmektedir.

Kategori 1: Öğretici

Bu kategori 17 metafordan oluşmuştur. Bu kategoriye oluşturan metaforların frekans dağılımı; Öğretmen (5), Kitap (4), Deniz (1), Sosyal Bilgiler dersi (1), Değerlerini öğrenen insan (1), Okul (1), Hazine (1), Tablo (1), İnsan Hakları Mahkemesi (1), Güzellik Merkezi (1), şeklindedir. Bu metaforlardan biri şu şekildedir:

“Bana değerleri öğreten öğretmen gibidir. Çünkü değerleri örneklerle anlatmamızı ve değerleri çok iyi bir şekilde öğretiyor ...” (Ö3)

“Kitap gibidir. Kitap gibi bize değerleri öğretiyor.” (Ö18)

“Sosyal Bilgiler dersi gibidir. Çünkü sosyal bilgilerdeki gibi bir sürü şey öğretiyor.” (Ö11)

Kategori 2: Eğlendirici

Bu kategori 7 metafordan oluşmuştur. Bu kategoriye oluşturan metaforların frekans dağılımı; Su (1), Okul (1), Tablo (1), Güzellik Merkezi (1), Eğlenme (1), Monopoly (1), Lego (1), şeklindedir. Bu metaforlardan biri şu şekildedir:

“Su gibidir. Çünkü oyunu oynarken zamanı anlamıyorsun ve zaman su gibi akıp geçiyor.” (Ö13)

“Monopoly gibidir. Çünkü oynadıkça eğleniyorum.” (Ö19)

“Okul gibidir. Çünkü okula gittikçe mutlu oluyorum. Bu oyunda mutlu ediyorum.” (Ö9)

Kategori 3: Gerçek Hayata Yönelik Olma

Bu kategori 2 metafordan oluşmuştur. Bu kategoriye oluşturan metaforların frekans dağılımı; Gerçek hayat (1), Günlük yaşantımız (1), şeklindedir. Bu metaforlardan biri şu şekildedir:

“Gerçek hayat gibidir. Çünkü hayatımızdaki bazı olaylar var.” (Ö7)

“Günlük yaşantımız gibidir. Çünkü gerçek hayattaki değerler, sorularda var. Sorulardaki değerler gerçek hayatı öğretir.” (Ö1)

Kategori 4: Şaşırtıcı

Bu kategori 1 metafordan oluşmuştur. Bu kategoriye oluşturan metafor; özgür bir kuş (1) şeklindedir. Bu metafor şu şekildedir:

“...özgür bir kuş gibidir. Çünkü hareketli yerinde durmuyor, başka sonuçlar çıkabiliyor...” (Ö25)

Kategori 5: Hakları Savunmaya Yönelik Olma

Bu kategori 1 metafordan oluşmuştur. Bu kategoriye oluşturan metafor; İnsan hakları mahkemesi (1) şeklindedir. Bu metafor şu şekildedir:

“...insan hakları mahkemesi gibidir. Çünkü bu oyunda haklarımı savunup değerlerimizi öğreniyoruz...” (Ö23)

Kategori 6: Yaratıcı

Bu kategori 1 metafordan oluşmuştur. Bu kategoriye oluşturan metafor, Öğretmen (1) şeklindedir. Bu metafor şu şekildedir:

“...öğretmen gibidir. Çünkü bilgi veriyor, değerleri öğretiyor ve yaratıcılığımı geliştiriyor.” (Ö22)

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırma bulguları öğrencilerin “Değerlerimle Değerleniyorum” oyununa yönelik olumlu tutuma sahip olduklarını göstermektedir. Öğrenciler “Değerlerimle Değerleniyorum” oyununun öğretici, eğlendirici, gerçek hayata yönelik, şaşırtıcı, hakları savunmaya yönelik ve yaratıcılığı geliştirmeye yönelik olduğunu belirtmişlerdir. Bu kategorilerdeki metaforlar öğrencilerin oyuna yönelik olumlu tutum içerisinde olduklarını göstermektedir. Kavramsal kategorilerin yüzdelere göre, öğrenciler oyunun en çok öğretici ve daha sonra eğlendirici olduğu özelliğini ön plana çıkarmışlardır.

Öğrencilerin oyunu öğretici bulmaları eğitsel oyunun akademik başarı üzerinde etkili olduğu sonucuna ulaşmamızı sağlayabilir. Tok (2009: 209), bilgilerin pekiştirilmesi, zihinsel yeteneklerin geliştirilmesi için eğitsel oyunların kullanılabileceğini ifade etmektedir. Literatürde de bu araştırmanın sonuçları ile benzerlik taşıyan araştırmalar yer almaktadır. Kebritchi, Hirumi ve Bai (2010) tarafından yapılan çalışmada eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin akademik başarısını arttırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Gündüz, Aktepe, Uzunoğlu ve Gündüz (2017) yaptıkları çalışmada eğitsel oyunların çocuğun duygusal, sosyal, zihinsel ve bedensel yönlerini geliştirdiği, sosyal ilişkiler kurmasına yardım ederek çocukta değer kavramının oluşmasına katkı sağladığı sonucuna ulaşılmışlardır. Yıldız, Şimşek ve Aras’a (2017: 382) göre eğitsel oyunlar, öğrencilerin bilişsel, duyuşsal, psikomotor, fiziksel ve sosyal açılarından gelişimine katkı koymakta, kalıcı ve anlamlı öğrenmeler sağlamaktadır.

Tüzün, Arkün, Bayırtepe, Kurt ve Yermeydan (2006) tarafından yapılan araştırmada eğitsel oyun bağlamının, fonksiyonlar konusu ve çeşitlerinin öğrenilmesinde etkili bir araç olarak kullanılabileceği görülmüştür. Ke ve Grabowski (2007) tarafından yapılan araştırmada da eğitsel oyunların öğrenci başarısını arttırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Bayram (2015)

tarafından yapılan arařtırmada öğrenci görüşleri ve arařtırmacının gözlemleri ile oyunların akademik başarıyı arttırdığı sonucuna ulařılmıştır. Yıldırım (2015) tarafından yapılan arařtırmada da eğitsel oyunların öğrencilerin öğrenmelerine ve kalıcılığa olumlu etki yaptığı sonucuna ulařılmıştır. Gürer ve Arslan (2017) tarafından yapılan arařtırmada da eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarılarını olumlu etkilediği sonucuna ulařılmıştır. Gürer ve Arslan (2017) tarafından yapılan çalışmada öğretmen merkezli öğretim yönteminin uygulandığı kontrol grubu ile eğitsel oyun yönteminin uygulandığı deney grubunun başarı test puanları karşılaştırılmıştır. İki grubun puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gözlenirse de deney grubunun başarı puanının kontrol grubundan fazla olduğu sonucuna ulařılmıştır. Çam ve Bolat (2018) tarafından aynı oyuna yönelik öğrenci görüşlerinin yer aldığı çalışmada da öğrencilerin oyunu bilgilendirici buldukları sonucuna ulařılmıştır.

Arařtırmada elde edilen diđer önemli bir sonuç da öğrencilerin eğitsel oyunu eğlendirici bulmalarınıdır. Bu durum öğrencilerin olumlu tutum geliřtirmelerini sağlayabilir. Literatürde eğitsel oyunların eğlendirici ve olumlu tutum kazandırmada etkili olduğu sonucuna ulaşan çalışmalara rastlanmaktadır. Tüzün ve arkadaşları da (2006: 9) eğitsel oyunların ortama eğlence kattığını belirtmektedir. Yeřilkaya (2013) tarafından yapılan arařtırmada da eğitsel oyunların öğrencilerin olumlu tutumlar geliřtirmelerine katkı sağladığı sonucuna ulařılmıştır. Bayram (2015) tarafından yapılan arařtırmada oyunların son derece eğlenceli bir sınıf ortamı yarattığı sonucuna ulařılmıştır. Ayrıca aynı çalışma ile eğitsel oyunların birlikte iş yapma, iletişim kurma, sorumluluk alma gibi davranışların kazandırılmasında da etkili olduğu belirlenmiştir. Yıldız ve arkadaşlarına göre (2017: 382) eğlenceli, zevkli ve ilgi çekici olduklarından öğrencilerin sürece seyerek ve isteyerek katılmalarını sağlamaktadır. Gürer ve Arslan (2017) yaptıkları çalışmada eğitsel oyunların öğrencilerin tutumlarında olumlu yönde etki yaptığını belirlemişlerdir. Çam ve Bolat (2018) tarafından aynı oyuna yönelik öğrenci görüşlerinin yer aldığı çalışmada da öğrencilerin oyunu eğlenceli buldukları sonucuna ulařılmıştır. Ayrıca bu sonuçlar, Çankaya ve Karamete (2008), Ke ve Grabowski (2007), Liu ve Chen (2013) ile Papastergiou (2009) tarafından yapılan arařtırmaların sonuçları ile de paralellik göstermektedir.

Bu çalışmamızın sonucunda eğitsel oyunlar ve değerler eğitime yönelik yapılan aşğıdaki önerilerde bulunulabilir:

1. İlköğretim programında yer alan değerlerin kazandırılmasında eğitsel oyunlara yer verilebilir.
2. Değerler eğitime yönelik farklı eğitsel oyunlar hazırlanabilir.
3. Bu oyunla ilgili deneysel çalışmalar yapılarak oyunun değerleri kazandırma düzeyleri araştırılabilir. Ayrıca gözlem ve öğrenci görüşleri toplanarak farklı arařtırmalar yapılabilir.
4. Değerler eğitime yönelik eğitsel oyunlar farklı sınıf düzeylerinde uygulanarak yeni akademik çalışmalar yapılabilir.

KAYNAKÇA

Altunay, D. (2004). *Oyunla Desteklenmiş Matematik Öğretiminin Öğrenci Erişisine ve Kalıcılığa Etkisi*.(Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

- Altınbulak, D., Emir, S., & Avcı, C. (2006). Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyunların Erişmeye ve Kalıcılığa Etkisi. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(2), 35-51.
- Aydın, M. Z., & Akyol, G., Ş. (2012). *Okulda Değerler Eğitimi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Bacanlı, H. (2007). *Eğitim Psikolojisi*. Ankara: PEGEMA Yayıncılık.
- Bayram, B. (2015). *8. sınıf TC İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük Dersinde Harita Üzerinde Oynanan Kutu Oyunları Kullanımının Öğrenci Başarısı Ve Hatırda Tutmaya Etkisi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Adnan Menderes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Çam, U. & Bolat, H. (2018). Değerler Eğitimine Yönelik Hazırlanan Eğitsel Bir Oyuna Yönelik Öğrenci Görüşleri. *V. Üstün Yetenekliler ve Eğitimi Kongresi*. Gaziantep: Hasan Kalyoncu Üniversitesi, 4-6 Mayıs 2018.
- Çankaya, S. & Karamete, A. (2008). Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Matematik Dersine Ve Eğitsel Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Tutumlarına Etkisi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*.4(2), 115-127.
- Dılmaç, B. (2002). *İnsanca Değerler Eğitimi*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Doğanay, A. (2012). Değerler Eğitimi. C. Öztürk (Ed). *Sosyal Bilgiler Öğretimi*. (s.225-256). Ankara: PEGEM Yayıncılık.
- Ekşi, H. (2003). Temel İnsani Değerlerin Kazandırılmasında Bir Yaklaşım: Karakter Eğitimi Programları. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 1(1), 79-96.
- Fidan, N.K. (2013). Sosyal Bilgiler Dersinde Değerler Eğitimi: Nitel Bir Araştırma. *International Journal of Social Science*, 6(3), 361-388.
- Gündüz, M., Aktepe, V., Uzunoğlu, H. & Gündüz, D. D. (2017). Okul Öncesi Dönemdeki Çocuklara Eğitsel Oyunlar Yoluyla Kazandırılan Değerler. *MSKU Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(1), 62-70.
- Gürer, B. & Arslan, N. (2017). Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi ile Öğretimin Öğrenci Başarısına ve Derse Tutumuna Etkisi. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 15(34), 87-127.
- Gürkan, T. & Gökçe, E. (1999). *Türkiye 'de ve Çeşitli Ülkelerde İlköğretim: Program Öğrenci-Öğretmen*. Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Gök, B. & Erdoğan, T. (2010). Investigation of Pre-Service Teachers' Perceptions about Concept of Technology through Metaphor Analysis. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 9(2),145-160.
- Gömlüksiz, M.N. & Cüro, E. (2011). Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında Yer Alan Değerlere İlişkin Öğrenci Tutumlarının Değerlendirilmesi. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 8(1), 95-134.
- Kaynak L. (2012). *Değerler Eğitimi Bağlamında Sevinç Çokum'un Hikâyelerinin Analizi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Akdeniz Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Antalya.
- Ke, F. & Grabowski, B. (2007). Game Playing for Maths Learning: Cooperative or not? *British Journal of Educational Technology*, 38(2), 249-259.
- Kebritchi, M., Hirumi, A. & Bai, H. (2010). The Effects of Modern Mathematics Computer Games on Mathematics Achievement and Class Motivation. *Computers & Education*, 55, 427 - 443.

- Kuş, Z., Meray, Z. & Karatekin, M. (2013). İlköğretim 4. ve 5. Sınıf Sosyal Bilgiler Ders Kitaplarında Yer Alan Değerler. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 11(25), 183-214.
- Liu, E. F. Z. & Chen, P. (2013). The Effect of Game-Based Learning on Students' Learning Performance in Science Learning – A Case of "Conveyance Go". *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103, 1044 – 1051.
- MEB. (1973). Milli Eğitim Temel Kanunu. Ankara. <https://docs.google.com/viewer?url=http%3A%2F%2Fwww.mevzuat.gov.tr%2FMevzuatMetin%2F1.5.1739.pdf> (02. 09. 2018 tarihinde erişilmiştir.)
- MEB. (2005). *İlköğretim Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı ve Kılavuzu (4 ve 5. Sınıflar)*. TTKB. Ankara: Devlet Kitapları Müdürlüğü Basımevi.
- MEB. (2018). *Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı (İlkokul Ve Ortaokul 4, 5, 6 ve 7. Sınıflar)*. <http://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/201812103847686-SOSYAL%20B%20C4%B0LG%C4%B0LER%20C3%96%C4%9ERET%C4%B0M%20PROGRAMI%20.pdf> (02.09.2018 tarihinde erişilmiştir.)
- Miles, M. B. & Huberman, A.M. (2015). *Nitel Veri Analizi*, (S.A. Altun & A. Ersoy). Ankara: PEGEM Akademi Yayıncılık.
- Özen, Y., Güleriyüz, K. & Özen, H.B. (2012). İlköğretim 1–3 Sınıf Hayat Bilgisi, 4–5 Sınıf Sosyal Bilgiler Dersindeki Değerler ve Değerler Eğitiminin İncelenmesi, *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 1(4), 277-286.
- Papastergiou, M. (2009). Digital Game-Based Learning in High School Computer Science Education: Impact on Educational Effectiveness and Student Motivation. *Computers & Education*, 52, 1–12.
- Soysal, D. & Afacan, Ö. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Fen ve Teknoloji Dersi ve Fen ve Teknoloji Öğretmeni Kavramlarına Yönelik Metafor Durumları. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9(19), 287-306.
- Tok, T. N. (2009). Etkili Öğretim için Yöntem ve Teknikler. A. Doğanay (Ed). *Öğretim İlke ve Yöntemleri*. Ankara: PEGEM Akademi Yayınları.
- Tüzün, H., Arkün, S., Bayırtepe, E., Kurt, F. & Yermeydan U, B. (2006). Fonksiyonlar Konusunun Oyun Ortamında Öğretilmesi. *Matematik Etkinlikleri 2006 – 5. Matematik Sempozyumu*, Ankara.
- Varan, S. & Sulak, S. E. (2018). İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Zihinsel Sözlüğünü Geliştirmede Eğitsel Oyunların Etkisi. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(67), 1109-1119.
- Yaşar, Ş & Çengelci, T. (2012). Sosyal Bilgiler Dersinde Değerler Eğitimine İlişkin Bir Durum Çalışması. *Uluslararası Avrasya Sosyal Bilimler Dergisi*, 3(9), 1-23.
- Yazıcı, K. (2006). Değerler Eğitimine Genel Bir Bakış. *Türklük Bilimi Araştırmaları Dergisi*, 19(Bahar), 499-522.
- Yeşilkaya, İ. (2013). *7.Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi "Zaman İçinde Bilim" Ünitesinin Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretimi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İnönü Üniversitesi). Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2012). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldırım, B. (2015). *Eğitsel Oyun Ve Dönüt Düzeltmenin Öğrenme Düzeyi Ve Kalıcılığa Etkisi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Konya.

Yıldız, E., Şimşek, Ü. & Aras, H. (2017). Eğitsel Oyun Yönteminin Öğrencilerin Sosyal Becerileri, Okula İlişkin Tutumları Ve Fen Öğrenimi Kaygıları Üzerine Etkisi. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen Ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 11(1), 381-400.