

SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETİMİNDE EĞİTSEL OYUNLARIN ERİŞİYE VE KALICILIĞA ETKİSİ

Demet ALTINBULAK ^(*), Serap EMİR ^(**), Cemal AVCI ^(***)

ÖZET.

Bu çalışmada, Sosyal Bilgiler öğretiminde eğitsel oyunların erişiyeye ve kalıcılığa etkisi incelenmiştir. Bolu İlinde bulunan Atatürk İlköğretim Okulu ve Koç İlköğretim Okulunun 5. sınıf öğrencilerinden iki grup üzerinde ve Sosyal Bilgiler Dersinde yürütülen araştırmada; kontrol grubunda geleneksel öğretim, deney grubunda Eğitsel Oyun işe koşulmuştur. Araştırmada veriler, ön test, son test, kalıcılık testi ile toplanmıştır. Bu verilerin analizinde aritmetik ortalama, standart sapma ve "t" testi kullanılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Oyun, Eğitsel Oyunlar, Geleneksel Öğretim, Erişi, Kalıcılık Puanı.

ABSTRACT.

In this research study, the effects of educational games on achievement and retention has been investigated in teaching social science subjects. During the research which has been carried out on two different groups and social studies classes with pupils of grade 5 at Atatürk Elementary School and Koç Elementary School in Bolu, while the experimental group was taught in educational games, the control groups was taught in traditional method. Data have been collected by applying pre-test, post test, retention test. This data are analyzed by using arithmetic means and standard deviation and "t" test.

Key Words: Game, Educational Games, Traditional Education, Achievement, Retention Points.

* Bolu Milli Eğitim Müdürlüğü (Öğretmen)

** İstanbul Üniversitesi Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Özel Eğitim Bölümü

*** Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Ortaöğretim Sosyal Alanlar Eğitimi Bölümü

1. GİRİŞ

Dünyada birçok ülke eğitim kalitesini yükseltmek ve toplumu daha ileriye götürmek için birçok çalışmalar yapmaktadır. Toplumlar gelişmekte ve yeni bilgiler ortaya çıkmaktadır. Bilim ve teknoloji gittikçe ilerlemektedir ve öğrenilecek yeni bilgilerin sayıları da gittikçe artmaktadır. Bu artış, toplumsal ve bireysel yaşamı da etkilemekte, yeni tutum ve davranışlar gerektirmektedir (Kongar, 1984:79). Bu yeni gelişmeler, yeni tutum davranışlar kazandırılacak hedef davranış sayısını arttırmaktadır. Kazanması beklenen davranış değişikliğinin gerçekleşebilmesi de bireyin bilgiyi aynen tekrar edip, ezberlemesi yerine edinilen bilgiyi değişik yaşantılarda uygulamayı öğrenmesine bağlıdır. Öğrenci bilgiyi kullanmayı öğrenmelidir. Bilgiyi kullanmayı öğrenme ise; ancak planlı bir eğitim ile gerçekleşir (Emir, 2001). Öğretmenler öğrencilerinin bilgiyi değişik yaşantılarla öğrenmesine yardımcı olmak için rehberlik etmelidirler. Bu çalışmanın konusu olan sosyal bilgiler öğretiminde öğrencilere ezbere dayalı öğretim yerine sosyal bilgiler ders konularını öğrenirken, öğrenme öğretme sürecine etkin katılımımlarını sağlamak için eğitsel oyunlar kullanılarak eğitim yapılmıştır.

Sosyal Bilgiler dersi, birey için önemli bir yer teşkil etmekte olan, birçok yönden öğrencilere sorumluluk yüklemekte ve birçok alana hitap eden amaçlara sahiptir. Sosyal Bilgiler dersi, öğrencilerin vatandaşlık görevlerini ve sorumluluklarını, toplumda insanların birbirleri ile olan ilişkilerini, çevreyi, yurdu ve dünyayı tanıma yeteneklerini geliştirmeye yönelik amaçlara sahiptir (Erden, 1998:17).

Bu araştırmada, 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 (Erden, 1998:36). Çalışmada bu nedenlerin ortadan kaldırılması için Eğitsel Oyunların işe koşulduğu öğrenme-öğretme etkinliklerine göre eğitim yapılarak, eğitsel oyunların başarıya etkisi ortaya konulmak istenmiştir.

Oyun, bireylerin fiziksel, zihinsel yeteneklerini geliştirici, yaşantıyı zevkli kılıcı, sanatsal ve estetik nitelikleri ve beceriyi geliştirici etkinliklerdir (Bilen, 2002:203). Sutton & Ford (1933), Lieberman, Wallach ve Kogan (1965) ve Smilansky (1986) gibi birçok bilim adamı, oyun oynayarak yetişen çocukların, oyun oynamadan yetişen çocuklardan daha aktif, yaratma güçlerinin daha fazla, konuşmalarının daha düzgün, kelime hazinelerinin daha zengin oldukları bilimsel olarak kanıtlamışlardır (aktaran: Karabacak, 1996:21). Piaget'e göre mantıklı düşünme sadece çocukların nesnelere ilgilenmeleriyle olmaz; diğer çocuklarla oynamalarıyla gelişir. Çocuk görev olarak büyük bir isteksizlikle yapacağı şeyi, oyun olarak içten gelen bir çaba göstererek yapar

(Altınköprü,1999:56). Gündüz (2001:27), çocuğun toplumsal ve duygusal gelişimini sağlayan en önemli öğelerden bir tanesinin de oyun olduğunu vurgulamaktadır. Beceren (2002), araştırmasında oyunun, çok uzun zamandır çocukluğun en önemli faaliyeti olarak görüldüğünü ve tek eğitimsel tecrübe olarak kabul görmüş olduğu üzerinde durarak, iyi seçilmiş bir oyunun, duygusal zeka eğitimi açısından da çocuğun gelişiminde önemli rol oynadığını belirtmiştir.

Babyak, Luze ve Kamps (2000), "Aktif Sınıf Yönetimi Bugünün Sınıf Öğretmenlerine Yararlan" adlı makalelerinde "İyi Öğrenci Oyunu" adlı oyunun uygulamasından bahsetmekte ve bu oyunun hem öğrenci hem de öğretmenler açısından etkilerini araştırmışlardır. Onlara göre, iyi öğrenci oyunu, iyi davranış oyunu ve öğrencinin kendini gözlemlemesi bölümlerinden oluşturmaktadır. Hedef davranışları öğrenciye kazandırarak pekiştireçler verilerek bu davranışların kalıcılığının sağlanabileceğini ve burada öğrencinin kendini gözlemlemesi bölümünde ise, öğrencilerin kendilerini değerlendirme fırsatı bulduklarını ve bunun da öğrenciye faydalı olduğunu belirtmektedirler.

Oyunun, eğitim amacıyla kullanılmasının tarihi oldukça eskidir. Okullarda kullanılan eğitici oyunların diğer oyunlardan farkı belli bir hedefe hizmet etmesidir. Bu oyunlar programla paralel olmalıdır. Aksi takdirde öğrencinin dikkatini konudan uzaklaştırır. Oyunların seçimi ve uygulanma şekli eğitsel oyunun etkililiğini belirler. Demirel (1999:119), oyunların seçimi ve öğretmenin rolünü: Öğretmen, sınıf içerisinde eğitsel oyunlardan başarılı bir şekilde yararlanabilmek için dikkatli ve titiz hazırlık yapmalı, oyunlar bütün öğrencilerin rahatça anlayıp etkin katılımlarını sağlayacak düzeyde basit, kolay ve ilgi çekici olmalı, öğretmen, oyunu sürekli kontrol etmeli ve ilgi göstermeli, oyuna her bir ders saatinin beş ya da on dakikasını ayırmalı ve genellikle bu etkinliklere dersin ortasında yada sonunda yer vermeli, en önemli hususlardan bir tanesi de, oyun oynarken zayıf öğrenciler hata yaptığı zaman üzerinde durulmaması, oyun dışına çıkarılmaması ve etkin bir şekilde oyuna katılımın sağlanmasıdır, şeklinde açıklamaktadır. Oyunlar, oyun havası taşımamalıdır (Bilen, 2002:203). Öğretmenler, Eğitsel Oyunları, derslerinde bu hususlara dikkat ederek uygularlar ise daha başarılı bir eğitim öğretim sağlanabilir. Bu hususlar çerçevesinde derslerinde çeşitli oyun etkinliklerine yer verebilirler.

Senemoğlu, Genç (2001:35), etkinlikler ve eğitim durumları bölümünde oyunlara yer verilebileceğini belirterek bunlara örnek olarak: Eşyaları Sepetlerine Koyalım Oyunu; Saçlara Ne Takalım Oyunu; Eksik Olanı Bul Oyunu; vermişlerdir. Bu oyunlar Sosyal Bilgiler dersine uyarlandığında, öğrencilerin etkin bir şekilde derse katılımı sağlanabilir.

Erden (1998:147), Sosyal Bilgilerde, 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

yararlanılabileceğini ifade etmiştir. Sosyal Bilgiler öğretiminde yukarıdaki oyun çeşitlerini kullanabileceğimiz gibi öğretmen ve öğrenciler, yaratıcılıklarını kullanarak da çeşitli oyunlar oluşturabilirler. Bu oyunlar oluşturulurken tüm öğrencilerin bildiği geleneksel oyunlardan yararlanılabilir 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, 1998:147). Bu olumsuzlukların ortaya çıkması da eğitim-öğretimi ters yönde etkileyebilir. Bunların ortaya çıkmaması için uygulanacak oyunlar, bir plan çerçevesinde yapılabilir ve eğitim programlarında buna yer verilebilir ve oyunla öğretim programları yapılabilir.

Öztürk, Dilek (2002:352), öğretim amaçlı oyun programlarını, bir yada birden fazla kişiyle oynanan programlar olarak tanımlamaktadırlar. Aynı zamanda, öğretim amaçlı oyunların hedefi alıştırmaya, uygulama, öğrenilmiş bilgilerin tekrarını yapabilme ve hatta problem çözme stratejilerini öğretebilmektir. Öğretimsel oyunların sağladığı avantajlar arasında belki de en önemlisi kullanıcının öğrenme ortamında sürekli aktif olmasıdır. Oyunlar, ayrıca, öğrencilerin yaratıcılık, ilke ve stratejileri sorgulama ve yeni ilkeler araştırma ve oluşturma yeteneklerini de geliştirebilir. Öğretimsel oyunlar vasıtası ile olguların, kavramların, ilkelerin öğretilabileceğini, iletişim becerileri kazandırılabilceğini ve öğretim amaçlı oyun programlarının Sosyal Bilgiler konularının öğretiminde etkili bir şekilde kullanılabileceğini vurgulamaktadırlar. Eğitsel oyunlar işe koşularak yapılan eğitimin öğrenci başarısında etkili olduğu söylenilebilir.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı: 5. Sınıf Sosyal Bilgiler dersinde Eğitsel Oyun yöntemiyle öğretimin uygulandığı grubun erişim puanları ile geleneksel öğretimin uygulandığı grubun erişim ve kalıcılık puanları arasında anlamlı bir farkın olup olmadığını ortaya koymaktır.

Araştırmanın, Sosyal Bilgiler dersinde Eğitsel Oyunların derste uygulanmasının yaygınlaştırılması açısından önemli olacağı düşünülmüştür. Aynı zamanda, Sosyal Bilgiler öğretiminde ezbere öğrenmeden nasıl kaçınılacağı ve öğrencilerin sınıf ortamında nasıl aktif hale getirileceği konusunda öğretmenlere katkı getirebileceği ve eğitim programlarının geliştirilmesinde ışık tutacağı düşüncesi ile planlanmıştır.

Problem Cümlesi: Sosyal Bilgiler dersinde Eğitsel Oyunlar temel alınarak öğretim yapılan grubun erişim ve kalıcılık puanı ortalaması ile geleneksel öğretim yapılan grubun erişim ve kalıcılık puanları ortalaması arasında anlamlı bir fark var mıdır?

Denenceler

1. Sosyal Bilgiler dersinde Eğitsel Oyunları temele alarak öğretim yapılan grubun bilgi düzeyi erişimi ortalama puanları ile, geleneksel öğretimin yapıldığı grubun bilgi düzeyi erişimi ortalama puanları arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark vardır.
2. Sosyal Bilgiler dersinde Eğitsel Oyunları temele alarak öğretim yapılan grubun kavrama düzeyi erişimi ortalama puanları ile, geleneksel öğretimin yapıldığı grubun kavrama düzeyi erişimi ortalama puanları arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark vardır.
3. Sosyal Bilgiler dersinde Eğitsel Oyunları temele alarak öğretim yapılan grubun uygulama düzeyi erişimi ortalama puanları ile, geleneksel öğretimin yapıldığı grubun uygulama düzeyi erişimi ortalama puanları arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark vardır.
4. Sosyal Bilgiler dersinde Eğitsel Oyunları temele alarak öğretim yapılan grubun sentez düzeyi erişimi ortalama puanları ile, geleneksel öğretimin yapıldığı grubun sentez düzeyi erişimi ortalama puanları arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark vardır.
5. Sosyal Bilgiler dersinde Eğitsel Oyunları temele alarak öğretim yapılan grubun toplam erişimi düzeyi ortalama puanları ile, geleneksel öğretimin yapıldığı grubun toplam erişimi düzeyi ortalama puanları arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark vardır.
6. Sosyal Bilgiler dersinde Eğitsel Oyunlar temele alarak öğretim yapılan grubun kalıcılık ortalama puanları ile Geleneksel Öğretimin yapıldığı grubun kalıcılık ortalama puanları arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark vardır.

Araştırmanın Yöntemi

Bu araştırma, deneysel bir çalışma olup, araştırmada, "Kontrol Gruplu Ön Test-Son Test Deney Deseni" kullanılmıştır. Araştırma iki grup üzerinde gerçekleştirilmiştir. Gruplar random yoluyla deney ve kontrol grubu olarak atanmıştır. Deney grubunda Eğitsel Oyunlar öğretimine göre hazırlanan öğretim programı ve ders materyalleri kullanılarak Sosyal Bilgiler öğretimi yapılırken, kontrol grubunda ise geleneksel öğretim sürdürülmüştür. Araştırma Bolu il merkezinde bulunan Koç İlköğretim ve Atatürk İlköğretim Okullarında sürdürülmüştür. Araştırmanın denekleri, 2003-2004 öğretim yılında, Bolu il merkezinde bulunan Koç İlköğretim Okulu'na ve Atatürk İlköğretim Okulu'na devam eden 5. sınıf şubeleri arasından seçilmiştir.

Veri Toplama Araçları

Araştırma verileri öğrencilerin akademik başarılarını belirlemek amacıyla hazırlanan çoktan seçmeli testten elde edilmiş. Öğrencilerin akademik başarılarını belirlemek için 81 sorudan oluşan taslak test hazırlanmış olup uzman görüşleri alınmıştır. Bu testte bilgi (45), kavrama (30) ve uygulama (6) düzeyinde soru yer almıştır. Bunun yanında essey tipi 5 sorudan oluşan bir test hazırlanmıştır.

1. Hazırlanan testin ön deneme uygulaması (81 maddelik test), bu dersi alıp geçmiş olan 6. sınıf öğrencileri ve bu dersi henüz almamış olan 4. sınıf öğrencilerinden oluşan "242" öğrenci üzerinde yapılmıştır.
2. Elde edilen sonuçlara göre madde ve test puanı analizleri yapılarak her maddenin güçlük indisi (p) ve ayırıcılık gücü (rb) bulunmuştur. Bu testin ön deneme uygulaması sonucunda ayırıcılık Gücü 20' nin altında bulunan 54 soru ve 2 essey tipi soru testin kapsam geçerliliğini bozmamak kaydıyla elenmiş ve teste son şekli verilmiştir. Bu yolla oluşturulan testte 27 maddeden oluşan bir test ve 3 essey tipi olmak üzere 30 soru yer almıştır. Başarı testinin Cronbach Alfa güvenilirlik kat sayısı .87 olarak hesaplanmıştır.
3. Hazırlanan bu test deney ve kontrol grubuna uygulama başlamadan önce, uygulama bittikten sonra ve uygulamanın bitişinden 21 gün sonra tekrar verilmiştir.
4. Essey tipi sorular üç ayrı kişi tarafından değerlendirilmiştir. Her bir değerlendirmenin verdiği puanlar ayrı ayrı değerlendirilip, daha sonra her üçünün ortalaması alınarak, öğrencilerin sentez düzeyi puanı olarak istatistiki analize katılmıştır. Üç değerlendirmenin yapmış olduğu değerlendirmenin tutarlılık ve güvenilirliğini belirlemek için Grup-İçİ Korelasyon güvenilirlik katsayısı hesaplanmıştır. Bunu için önce varyans analizi yapılmış olup, daha sonra bu sonuçlardan üç değerlendirmenin puanlarının Spearman Brown güvenilirlik katsayısı hesaplanmıştır. Bu hesaplama sonucunda üç değerlendirmenin verdiği puanların tutarlılık katsayısı .96 olarak hesaplanmıştır.
5. Deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin hazır bulunuşluk düzeyleri ön testten, erişim ortalamaları son-testten ve kalıcılık puanları 21 gün sonra uygulanmış olan son-testten elde edilmiştir.
6. Sentez düzeyi puanları essey tipi ölçme aracından elde edilmiştir.

Veri Analizi

Araştırmada, elde edilen verilerin analizinde ortalama, standart sapma, “t” testi hesaplamaları kullanılmıştır.

BULGULAR VE YORUM

Bu araştırmada, Sosyal Bilgiler dersinin hedef ve davranışlarını kazandırmada Eğitsel Oyun tekniklerinin, öğrenci erişiyeye düzeylerine etkisinin anlamlı olup olmadığı araştırılmıştır. Bulgular araştırmacının denencelerine göre aşağıda verilmiştir.

Birinci Denenceye İlişkin Bulgular

Birinci denence; “Sosyal Bilgiler dersinde Eğitsel Oyunları temele alarak öğretim yapılan grubun bilgi düzeyiyeye erişiyeye ortalama puanlarıyla, geleneksel öğretimin yapıldığı grubun erişiyeye ortalama puanları (bilgi, kavrama, uygulama, sentez, toplam erişiyeye düzeyiyeye) arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark vardır.” Bu denenceyi test etmek için önce deney ve kontrol gruplarının ön test ve son test puanları farkının (erişiyeye) ortalama ve standart sapmaları hesaplanmıştır. Deney ve kontrol grupları arasındaki farka “t” testi ile bakılmıştır. Bu veriler, Tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo 1: Grupların Bilgi Düzeyiyeye Öntest Sontest Ve Erişiyeye puanları

	Soru Sayısı	n	Öntest		Sontest		sd	t	Erişiyeye		sd	t	p
			x	Ss	x	Ss			x	Ss			
Deney	15	25	6,24	1,86	12,12	2,26	24	9,44	5,88	3,11	52	5,25	0,000
Kontrol	15	29	6,48	1,92	8,41	3,17	28	4,33	1,93	2,40			

Tablo 1’de görüldüğü gibi deney grubunun bilgi düzeyiyeye ön test ve son test puanlarına ait ortalamalar sırasıyla 6,24 ve 12,12 olarak bulunmuştur. Bu iki değer arasındaki fark “t” testi ile yoklanmış, gözlenen 9,44 “t” değeri “24” serbestlik derecesi 0,01 düzeyiyeye manidar bulunmuştur. Kontrol grubunun bilgi düzeyiyeye ön test ve son test puanlarına ait ortalamalar ise sırasıyla 6,48 ve 8,41 olarak bulunmuştur. Bu iki değer arasındaki fark “t” testi ile yoklanmış, gözlenen 4,33 “t” değeri “28” serbestlik derecesi 0,01 düzeyiyeye manidar bulunmuştur. Grupların bilgi düzeyiyeye erişiyeye ortalamaları arasında anlamlı bir farkın olup olmadığı “t” testi ile yoklanmış, gözlenen 5,25 “t” değeri 52 serbestlik ve 0,01 düzeyiyeye manidar bulunmuştur. Bu verilere dayanarak Sosyal Bilgiler dersinin öğretiminde “Eğitsel Oyun” etkinlikleri ile yapılan öğretimin bilgi düzeyiyeye davranışları kazandırmada Geleneksel Öğretime göre daha etkili olduğu ve başarıyı arttırdığı söylenebilir. Bu çalışmada da öğrencilerin temel bilgileri kazanmalarına ve öğrencilerin daha çok duyu organlarına hitap eden araç

gereçler de kullanılarak bilgileri daha kolay hatırlamaları sağlanmaya çalışılmıştır. Eğitsel Oyunlar, öğrencilerin öğrendikleri bilgileri eğlenceli bir biçimde tekrarlamalarına olanak sağlamaktadır (Bilen, 2002: 203). Bu amaçla deney grubunda tekrarlara yer verilmiş bilgi düzeyi davranışların kazandırılmasına katkı getirecek, aynı zamanda ipucu sağlayacak araç gereç kullanılmış, dönüt-düzeltilme işlemleri gerçekleştirilmiş, öğrenci katılma eğilimi sağlanmaya çalışılmış ve gerektiğinde pekiştirici verilmiştir. Böylece öğrencilerin bilgiyi tanıma ve hatırlamaları sağlanmaya çalışılmıştır. Bu araştırmanın bulguları da öğrencilerin bilgi düzeyi davranışlarını kazandıklarını göstermektedir. Senemoğlu, Gömleksiz, Üstündağ (2001: 75) Kart oyunlarının olgu, olay, ya da kavramların hatırlanmasını kolaylaştırmak için kullanıldığını ve öğrenme için kolay ve eğlenceli bir etkinlik olduğunu belirtmektedirler.

Elde edilen bulgulara göre de "Eğitsel Oyunlarla öğretimin geleneksel öğretimden bilgi düzeyi erişisi bakımından daha başarılıdır." bulguları ile çalışmamaktadır (Bayazıt, 1996; Karabacak, 1996; Pehlivan, 1997). Daha önce yapılmış olan araştırmaları destekler niteliktedir.

İkinci Denenceye İlişkin Bulgular

İkinci denence; "Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi ile Öğretim Yapılan Grubun Kavrama Düzeyi Erişi puanları İle Geleneksel Öğretimin Yapıldığı Grubun Kavrama Düzeyi Erişi Puanları Arasında Anlamlı Bir Fark Vardır." Bu denenceyi test etmek için önce deney ve kontrol gruplarının ön test ve son test puanları farkının (erişi) ortalama ve standart sapmaları hesaplanmıştır. Deney ve kontrol grupları arasındaki farka "t" testi ile bakılmıştır. Bu veriler, Tablo 2'de sunulmuştur.

Tablo 2. Grupların Kavrama Düzeyi Öntest Sontest ve Erişi Puanları

	Soru Sayısı	n	Öntest		Sontest		sd	t	Erişi		sd	t	p
			x	Ss	x	Ss			x	Ss			
Deney	10	25	4,16	1,93	7,36	1,82	24	7,41	3,20	2,16	52	4,22	0,00
Kontrol	10	29	3,90	2,02	4,13	2,01	28	0,45	0,24	2,88			

Tablo 2'de görüldüğü gibi deney grubunun kavrama düzeyi ön test ve son test puanlarına ait ortalamalar sırasıyla 4,16 ve 7,36 olarak bulunmuştur. Bu iki değer arasındaki fark "t" testi ile yoklanmıştır, gözlenen 7,41 "t" değeri "24" serbestlik derecesi 0,01 düzeyinde manidar bulunmuştur. Kontrol grubunun kavrama düzeyi ön test ve son test puanlarına ait ortalamalar ise sırasıyla 3,90 ve 4,13 olarak bulunmuştur. Bu iki değer arasındaki fark "t" testi ile yoklanmıştır, gözlenen 0,45 "t" değeri "28" serbestlik derecesi ve 0,05 düzeyinde manidar

bulunmamıştır. Grupların kavrama düzeyi erişiyeye ortalamaları arasında anlamlı bir farkın olup olmadığı “t” testi ile yoklanmıştır, gözlenen 4,22 “t” değeri “52” serbestlik ve 0,01 düzeyinde manidar bulunmuştur. Bu verilere dayanarak Sosyal Bilgiler dersinin öğretiminde “Eğitsel Oyun” etkinlikleri ile yapılan eğitimin kavrama düzeyi davranışlarını kazandırmada geleneksel öğretime göre daha etkili olduğu ve başarıyı arttırdığı söylenebilir. Bu araştırmanın bulguları da öğrencilerin kavrama düzeyi davranışları kazandıklarını göstermektedir. Değişik ve uygun strateji, yöntem ve tekniğin kullanılması kavrama düzeyindeki erişiyeye anlamlı derecede etkileyebileceği yönündeki çalışma bulguları ile paralellik göstermektedir (Bayazıtöğlü, 1996; Karabacak, 1996; Pehlivan, 1997; Emir, 2001; Paş, 2004; Çetin, 2003; Memişoğlu, 2003; Kaya, 2004).

Üçüncü Denenceye ilişkin Bulgular

Üçüncü denence; “Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunlar ile Öğretim Yapılan Grubun Uygulama Düzeyi Erişiyeye Puanları ile Geleneksel Öğretim Yapıldığı Grubun Uygulama Düzeyi Erişiyeye Puanları Arasında Anlamlı Bir Fark Vardır.” Bu denenceyi test etmek için önce deney ve kontrol gruplarının ön test son test puanları farkının (erişiyeye) ortalama ve standart sapmaları hesaplanmıştır. Deney ve kontrol grupları arasındaki farka “t” testi ile bakılmıştır. Bu veriler, Tablo 3’te sunulmuştur.

Tablo 3. Grupların Uygulama Düzeyi Öntest Sontest Ve Erişiyeye Puanları

	Soru Sayısı	N	Öntest		Sontest			T	Erişiyeye		Sd	t	P
			X	Ss	X	Ss	Sd		X	Ss			
Deney	2	25	0,80	0,65	1,60	0,50	24	5,66	0,800	0,71	52	3,99	0,00
Kontrol	2	29	0,93	0,70	0,93	0,70	28	0,00	0,00	0,76			

Tablo 3’te görüldüğü gibi deney grubunun uygulama düzeyi ön test ve son test puanlarına ait ortalamalar sırasıyla 0,80 ve 1,60 olarak bulunmuştur. Bu iki değer arasındaki fark “t” testi ile yoklanmıştır, gözlenen 5,66 “t” değeri “24” serbestlik derecesi 0,01 düzeyinde manidar bulunmuştur. Kontrol grubunun uygulama düzeyi ön test ve son test puanlarına ait ortalamalar ise sırasıyla 0,93 ve 0,93 olarak bulunmuştur. Bu iki değer arasındaki fark “t” testi ile yoklanmıştır, gözlenen 0,00 “t” değeri “28” serbestlik derecesi 0,05 düzeyinde manidar bulunmamıştır. Grupların uygulama düzeyi erişiyeye ortalamaları arasında anlamlı bir farkın olup olmadığı “t” testi ile yoklanmıştır, gözlenen 3,99 “t” değeri “52” serbestlik ve 0,01 düzeyinde manidar bulunmuştur. Bu verilere dayanarak Sosyal Bilgiler dersinin öğretiminde “Eğitsel Oyun” etkinlikleri ile yapılan eğitimin uygulama düzeyi davranışlarını kazandırmada geleneksel öğretime göre daha

etkili olduğu ve başarıyı arttırdığı söylenebilir. Bu araştırmada, uygulama düzeyi davranışları kazandırmak için öğrencilere Eğitsel Oyunlarla ilkeler verilip, yeni olan ilkeler verilip yeni olan sorunu çözmeleri istenmiştir. Kullanılan yöntem teknikler öğrencilerin bilgileri kullanmaları ve uygulamalarını sağlamaları açısından önem arz etmektedir. Bu çalışmada öğrencilerin, öğrendiklerini yeni durumlarda uygulamalarını, kullanmalarını sağlamak ve öğrenilen davranışın öğrenci tarafından yapılmasına fırsat vermek için, bu çalışmada dramatizasyon, örnek olay, eğitsel oyun yöntemleri, resim yansıtma tekniği kullanıldı. Konuya uygun olarak, eğitsel oyunlar işe koşularak örnek olaylar dramatize edilerek ilkeler kullanılmıştır. Bu yöntem tekniklerin öğrencilerin ilkeleri kullanmayı öğrenmelerine katkıda bulunduğu söylenebilir.

Sonuç olarak diyebiliriz ki, uygulama düzeyi davranışların kazanılması için her öğrenmede olduğu gibi uygulama düzeyi öğrenmelerde de dersin işlenişinde kullanılacak yöntem ve teknikler önemlidir. Karabacak (1996:13), oyunun çocukların yeni kazandıkları becerileri uygulamalarına fırsat sağladığını belirtmektedir. Daha önce yapılmış araştırmaları destekler niteliktedir (Çetin, 2003; Memişoğlu, 2003; Altun, 2004); Paş, 2004'ün yaptığı araştırma sonuçları ile çelişmektedir.

Dördüncü Denenceye İlişkin Bulgular

Dördüncü denence; " Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunlar ile Öğretim Yapılan Grubun Sentez Düzeyi Erişi puanları İle Geleneksel Öğretimin Yapıldığı Grubun Sentez Düzeyi Erişi Puanları Arasında Anlamlı Bir Fark Vardır."Bu denenceyi test etmek için önce deney ve kontrol gruplarının ön test son test puanlar farkının (erişiş) ortalama ve standart sapmaları hesaplanmıştır. Deney ve kontrol grupları arasındaki farka "t" testi ile bakılmıştır. Bu veriler, Tablo 14'de sunulmuştur.

Tablo 4. Grupların Sentez Düzeyi Öntest Sontest ve Erişiş Puanları

	Soru Sayısı	n	Öntest		Sontest			sd	t	Erişiş		sd	t	p
			x	Ss	x	Ss	x			Ss				
Deney	3	25	2,68	2,16	12,44	6,97	24	6,65	9,76	7,33	52	3,53	0,00	
Kontrol	3	29	1,14	1,96	3,83	6,44	28	1,98	2,69	7,31				

Tablo 4'te görüldüğü gibi deney grubunun sentez düzeyi ön test ve son test puanlarına ait ortalamalar sırasıyla 2,68 ve 12,44 olarak bulunmuştur. Bu iki değer arasındaki fark "t" testi ile yoklanmış, gözlenen 10,65 "t" değeri "24"

serbestlik derecesi 0,01 düzeyinde manidar bulunmuştur. Kontrol grubunun sentez düzeyi ön test ve son test puanlarına ait ortalamalar ise sırasıyla 1,14 ve 3,83 olarak bulunmuştur. Bu iki değer arasındaki fark "t" testi ile yoklanmıştır. Gözlenen 1,98 "t" değeri "28" serbestlik derecesi 0,05 düzeyinde manidar bulunmamıştır. Grupların sentez düzeyi erişim ortalamaları arasında anlamlı bir farkın olup olmadığı "t" testi ile yoklanmıştır, gözlenen 3,53 "t" değeri "52" serbestlik ve 0,05 düzeyinde manidar bulunmuştur. Bu verilere dayanarak Sosyal Bilgiler dersinin öğretiminde "Eğitsel Oyun" etkinlikleri ile yapılan eğitimin sentez düzeyi davranışlarını kazandırmada geleneksel öğretime göre daha etkili olduğu ve başarıyı arttırdığı söylenebilir. Bu araştırmada öğrencilerin sentez düzeyi davranışları kazanmaları için örnek olay ve dramatizasyon yöntemi; kukla oyunları, kart oyunları, bulmacalar, bilmeceler kullanılmıştır. Beyin fırtınası ve yansıtma tekniklerinden resim yansıtma sınıf içerisinde kullanılmıştır. Öğrencilerin yeni, orijinal, benzersiz bilgiler üretmeleri istenmiştir. Öğrenciler ilk zamanlarda orijinal bilgiler üretmemişlerdir. Öğrencilere orijinal bilgiler üretmedikleri durumlarda onları cesaretlendirmek ve yeni fikirler üretmelerini sağlayabilmek için pekiştiriciler, dönütler verilmiştir. Davis, Davis (2001: 72-73), pekiştirici ile geri bildirim aynı anlamda kullanmışlar ve pekiştiricinin öğrenmede çok önemli olduğunu, pekiştiricinin güçlü olması ve zamanında yapılması gerektiğini vurgulamaktadırlar. Öğrencilere, pekiştirici, ipuçları, dönütler verilerek gösterilen resimlerden bilgiyi bulmaları, buldukları bilgiyi kullanmaları ve sonuçta da o bilgiden orijinal, benzersiz bilgiler üretmeleri istenmiştir. Öğrenci bu aşamada resimlerden, ipuçlarından yararlanarak mantığını kullanarak bilgiye ulaşabilir. Yeni bilgi bulduktan sonra öğrencilerin bu bilgileri kullanabileceği bir durum verilerek burada bu bilgileri nasıl kullanacakları beyin fırtınası yolu ile buldurulmaya çalışılmıştır. Benzersiz ve orijinal çözüm yolları üretmeleri istenmiştir. Konuya uygun olarak seçilen gölge oyunları, yarım bırakılmış hikâyeler ve örnek olayla ilgili beyin fırtınası yapılmıştır.

Bu araştırmada ilk uygulamalar sırasında öğrencilerin sentez basamağında ileri sürdükleri fikirlerin benzeri fikirlerin benzer olduğu, fikirlerini söylemekte çekingenlik gösterdikleri gözlenmiştir; fakat ders işlemler ilerledikçe öğrencilerin özgün, orijinal fikirlerini söylemeye başladıkları gözlenmiştir. Bu davranışların ortaya çıkmasında ders işlemede, dikkati çekme, güdüleme, geliştirme, bazı yerlerde özetlerde, değerlendirme basamağında, Eğitsel Oyunların (kukla oyunları, şarkılı oyunlar, bulmaca ve bulmacalar) kullanılarak açık uçlu sorularla öğrencilerin derse katılımı ve öğrenmenin kalıcı olması sağlanmaya çalışılmıştır. Resim setleri ile beyin fırtınası teknikleri ile öğrencilerin orijinal fikirlerini rahatça söyleyebilecekleri fiziki, duygusal ve sosyal ortam hazırlanmaya çalışılmıştır. Çocuk, oyun içinde çevresiyle fiziki ve duygusal ilişki kurar, sosyal yönünü geliştirme olanağı bulur. Bedence, ruhça, zekaca, oyunla gelişir (Altınköprü, 1999: 56). Bu oyun ve etkinliklerden sonra

öğrencilerden çok sayıda ve yeni orijinal fikirler gelmeye başlamıştır. Bütün öğrenciler söz almak konuşmak istediler. Bunun nedeninin öğrencilerin sınıf ortamında kesinlikle kısıtlanmamaları, istedikleri şekilde konuşma ve davranmalarına fırsatların verilmesi olabilir. Açıkgöz (2002: 145-146), öğretmen ve öğrencilerin kendi yaratıcılıklarını kullanarak geliştirdikleri ya da günlük yaşamdan sınıfa uyarladıkları oyunların öğrencinin öğrenmesine yardımcı olacağını ve öğrenme-öğretme süreçlerinde oyunlara yer vermenin dersleri ilginç duruma getireceğini ve öğrencilerin güdüleneceğini belirtmektedir. Beyin fırtınasının, etkili olması ve öncelikli amacı olan yaratıcılığı özendirme için; önerilere gülmek, alay etmek vb. davranışların gösterilmemesine, ayrıca sessiz, çekingen öğrencilere konuşma fırsatı verilmesine özen gösterilmelidir (Açıkgöz, 2003: 158). Babyak, Luze, Kamps (2000), yapmış oldukları "Aktif Sınıf Yönetimi Bugünün Sınıf Öğretmenlerine Yardımcı Olur" adlı araştırmalarında oyunlarla ders işlenen sınıftaki öğrencilerin, sınıfta huzurlu, rahat bir ortam olduğu için bir çok işi başardıklarını, sınıf içerisinde konuşamazken böyle bir ortamda rahatça söz alıp söyleyeceklerini söylediklerini, artık arkadaşları ile daha kolay iletişime geçtiklerini ve başarılarının arttığını bunun da onları mutlu ettiğini belirtmektedirler. Eğitsel Oyunlarla ders işlenirken öğrencilerin dikkatlerinin daima canlı tutulması ve motive edilmeleri için hayal güçlerini geliştirmeleri sağlanmaya çalışılmıştır. Oyun ile akademik öğrenme ve motivasyon arasında güçlü bir bağ vardır. Bu araştırmanın bulguları öğrencilerin sentez düzeyi davranışları kazandıklarını göstermektedir ve daha önce yapılmış araştırmaları destekler niteliktedir (Emir, 2001; Kaya, 2004; Altun, 2004).

Beşinci Denenceye İlişkin Bulgular

Beşinci denence; "Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunlar ile Öğretim Yapılan Grubun Toplam Erişi puanları İle Geleneksel Öğretimin Yapıldığı Grubun Toplam Erişi Puanları Arasında Anlamlı Bir Fark Vardır." Bu denenceyi test etmek için önce deney ve kontrol gruplarının ön test son test puanları farkının (erişi) ortalama ve standart sapmaları hesaplanmıştır. Deney ve kontrol grupları arasındaki farka "t" testi ile bakılmıştır. Bu veriler, Tablo 5'de sunulmuştur.

Tablo 5. Grupların Toplam Öntest Sontest ve Erişi Puanları

	Soru Sayısı	n	Öntest		Sontest			t	Erişi		sd	t	p
			x	Ss	x	Ss	sd		x	Ss			
Deney	30	25	11,20	3,67	20,96	3,59	24	10,03	9,76	4,87	52	5,38	0,00
Kontrol	30	29	10,97	3,92	13,48	4,63	28	2,72	2,52	4,98			

Tablo 5'te görüldüğü gibi deney grubunun toplam erişim düzeyi ön test ve son test puanlarına ait ortalamalar sırasıyla 11,20 ve 20,96 olarak bulunmuştur. Bu iki değer arasındaki fark "t" testi ile yoklanmış, gözlenen 10,026 "t" değeri "24" serbestlik derecesi ve 0,01 düzeyinde manidar bulunmuştur. Kontrol grubuna ait toplam erişim düzeyi ön test ve son test puanlarına ait ortalamalar ise sırasıyla 10,97 ve 13,48 olarak bulunmuştur. Bu iki değer arasındaki fark "t" testi ile yoklanmış, gözlenen 2,72 "t" değeri "28" serbestlik derecesi 0,05 düzeyinde manidar bulunmuştur.

Grupların toplam erişim düzeyi ortalamaları arasında anlamlı bir farkın olup olmadığı "t" testi ile yoklanmış, gözlenen 5,38 "t" değeri "52" serbestlik ve 0,01 düzeyinde manidar bulunmuştur. Bu verilere dayanarak Sosyal Bilgiler dersinin öğretiminde "Eğitsel Oyun" etkinlikleri ile yapılan eğitimin grupların toplam erişim puanları ortalamalarını arttırmada geleneksel öğretime göre daha etkili olduğu ve başarıyı arttırdığı söylenebilir. Araştırma sonucunda elde edilen bulgular deney ve kontrol grubunun toplam erişim puanları arasında anlamlı bir farkın bulunduğunu göstermektedir. Deney grubunun toplam erişimi kontrol grubunun toplam erişiminden .01 düzeyinde anlamlı bulunmuştur. Bu sonuçlar kontrol grubu ve deney grubu arasında toplam erişim bakımından deney grubu lehine beklenen ön görüşü destekler niteliktedir.

Eğitsel oyunlarla ders işlenirken, beş duyu organına hitap eden etkinliklere yer verilmiştir. Öğrencilerin derse dikkatleri eğitsel oyunlarla, şarkılarla örnek olaylarla, bulmacalarla, ve dramatizasyonlarla , açık uçlu sorularla ve beyin fırtınası ile çekilmiştir, daha sonra öğrenci katılımı sağlanmaya çalışılmıştır. Yapılan araştırmalar dramatizasyon ve eğitici oyunların öğrencilerin öğrenmeye karşı güdülendiğini göstermektedir. Bu nedenle bu yöntem ve teknikler, dersin başında öğrencilerin dikkatini çekmek ve öğretimi monotonluktan kurtarmak için kullanılabilir (Bilen, 2002: 203). Bu araştırmada öğrenciler değişik etkinliklerle derse güdülenerek ve dersin hedef davranışları açıklanmıştır. Derse dersin hedef davranışlarına uygun olarak hazırlanmış renkli resim setlerinin kullanılması ile geçilmiştir. Renkli resim setleri üzerinde öğrencilerin açıklamaları alınmıştır. Eğitim ortamında istenilen davranışların kazandırılmasında pekiştirici, dönüt, düzeltme ve önemli değişkenlerdir. Bunlar yeri ve zamanı gelince uygun olarak sunulmalıdır (Sönmez, 1994: 99). Bu araştırmada renkli resim setleri üzerinde öğrencilerin açıklamaları alındıktan sonra bu açıklamalardan doğru olanlar tekrar ettirilmiştir yanlışlar ve eksiklikler tamamlanmıştır. Bunlar tekrar, dönüt, düzeltme, ipucu, pekiştirici, etkinlikler uygulanarak giderilmeye çalışılmıştır. Öğrencilere neden, niçin, nasıl, niye sorulan yöneltilmiş, gerekçeleriyle açıklamaları istenmiştir. Verilen yanıtlar sınıfta tartışılarak bir sonuca bağlanmıştır. Beyin fırtınası yapılarak öğrencilerin yeni, orijinal fikirler üretmeleri sağlanmıştır. Konuyu

netleştirmek için ve öğrencilerin katılımını sağlamak, onların konu ile ilgili orijinal fikirlerini söylemeleri için beyin fırtınası uygulanabilir (Emir, 2001: 93).

Öğrenciler ünitelerin sonunda derste verilen ve kendi hazırladıkları kukla oyunlarını, hem öğretmen tarafından hazırlanmış olan işlenen konu ile ilgili şiirleri şarkılaştırır, hem de kendileri yazdıkları şiirlerini oyunlaştırarak sunmuşlardır. Konu içerikli resimlerini sergilemişlerdir. Böyle etkinliklerle diğer derslerle bağlantılar da kurulmuştur. Anlatılan bir örnek olayı dramatize etmişlerdir. Dramatize edilen örnek olayla ilgili olarak beyin fırtınası yapılmıştır. Bu yolla öğrencilerin yeni, orijinal fikirler üretmeleri sağlanmaya çalışılmıştır. Öğrenciler öğrendikleri şarkılı oyunları, ünite ile ilgili kendi yazdıkları oyunları sergilemişler. Bu etkinliklerin erişiyi etkilediğine ilişkin araştırmalar bu çalışmanın sonucunu desteklemektedir (Açıkgöz,2003, Bilen,2002, Öztürk,Dilek 2002, Pehlivan, 1997; Bayazıtöğlü, 1996, Sönmez,1994, Karabacak,1996: 34). Ders işlenirken değişik, yöntem, teknik, taktiklerin ve çeşitli araç gereçlerin kullanılması, öğretim hizmeti niteliklerinin etkin bir şekilde işe koşulması toplam erişinin anlamlı çıkmasına katkı sağlayabilir (Emir, 2001: 94).

Altıncı Denenceye İlişkin Bulgular

Altıncı denence; "Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunlar ile Öğretim Yapılan Grubun Toplam kalıcılık puanları İle Geleneksel Öğretimin Yapıldığı Grubun Toplam kalıcılık Puanları Arasında Anlamlı Bir Fark Vardır." Bu denenceyi test etmek için Deney ve kontrol grupları arasındaki farka "t" testi ile bakılmıştır. Bu veriler, Tablo 6'da sunulmuştur.

Tablo 6. Grupların Toplam Kalıcılık Puanları

	Soru Sayısı	n	Öntest		Sontest		sd	t	Erişi		sd	t	p
			x	Ss	x	Ss			x	Ss			
Deney	30	25	20,96	3,59	18,68	4,27	24	2,12	2,28	5,38	52	0,84	0,41
Kontrol	30	29	13,48	4,63	12,86	5,15	28	3,39	0,62	8,52			

Tablo 6'da görüldüğü gibi, Grupların toplam kalıcılık erişiyi puanı ortalamaları arasında anlamlı bir farkın olup alamadığı "t" testi ile yoklanmış gözlenen 0,84 "t" değeri "52" serbestlik derecesi 0,05 düzeyinde manidar bulunmamıştır.

Grupların toplam kalıcılık puanları ile ilgili bulgular deney ve kontrol grubunun toplam kalıcılık puanı ortalaması arasında anlamlı bir fark bulunduğunu göstermektedir (Bkz Tablo 24). Anlamlılık derecelerine

baktığımızda iki grupta da bilgi kaybı olmamış gibi görülmekte; fakat sonuçları ön test-son test ve kalıcılık puanları ortalamalarını göz önüne alarak değerlendirdiğimizde deney grubu lehine beklenen iş görüyü destekler niteliktedir. Bu bulgular deney grubu ile kontrol grubu arasında toplam kalıcılık puanı açısından deney grubu lehine beklenen iş görüyü destekler niteliktedir. Hem kontrolde hem de deney grubunda öğrencilerin kazanmış oldukları davranışlara sahip oldukları yani bilgi kaybının olmadığı söylenebilir. Eğitsel oyunlarla ders işlenirken öğrencilerin devamlı olarak derse katılmaları sağlanmaya çalışılmıştır. En etkili ve en kalıcı öğrenme öğrencilerin bizzat öğretim sürecine katılmaları ile gerçekleşir (Çetinkaya, Gülmez, 2002).

Sosyal Bilgilerin öğretiminde eğitsel oyunu temele alan öğretim uygulamasıyla yapılan öğretimin öğrencilerin bilgi, kavrama, sentez ve toplam olarak kazanmış oldukları davranışların kalıcılığı sağlamada etkili olduğu söylenebilir. Eğitsel oyunlar öğretimin geleneksel öğretimden toplam kalıcılıkları bakımından daha başarılı olduğu söylenebilir (Bayazitoğlu, 1996, Pehlivan, 1997:79-80). Oyununun öğrenciler için ilginç ve güdüleyici bir yöntem olduğunu, öğrenmeyi kolaylaştırıcı ve kalıcılığını arttırıcı bir etmen olduğunu vurgulamaktadır. Daha önce yapılmış araştırma sonuçlarını desteklemektedir (Paş 2004, Kaya 2004, Altun 2004, Memişoğlu 2003).

IV. SONUÇ VE ÖNERİLER

Eğitsel oyunlar etkili bir yöntem olarak görülmektedir. 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 olduğu söylenilebilir. Bu çalışmada, eğitsel oyunların kullanıldığı grubun başarı ve kalıcılık puanları ortalaması ile geleneksel öğretimin uygulandığı grubun başarı ve kalıcılık puanları ortalaması anlamlı düzeyde farklılık göstermiştir. Bu bulgulardan yola çıkılarak öğretmen yetiştiren kurumlarda, Eğitsel Oyunlara dayalı öğretim ve değerlendirme biçimleriyle ilgili teorik ve pratik konulara geniş yer verilmelidir. Öğretmenler eğitim araç ve gereçlerinin sınıf ortamında devreye girmesiyle etkili bir öğretimin sağlanabileceği konusunda bilinçlenmelidir. Bunun için de araç-gerecin sınıf ortamında nasıl kullanıldığı hakkında hem teorik hem de uygulamalı olarak öğretmenlere kurslar verilmelidir. Eğitsel Oyun yönteminin eğitimde farklı alanlardaki uygulamaları ile ilgili bilgiler verilmelidir. Fen Bilgisi, Matematik, Türkçe gibi birçok alanı da içerisine alan yeni araştırmalar yapılmalıdır. Eğitsel Oyunların farklı sınıf düzeylerinde bilgi, kavrama, uygulama, analiz, sentez gibi basamaklarda diğer yöntem tekniklerle aralarında anlamlı farkın olup olmadığı ve derse karşı tutumlar üzerindeki etkisi ile ilgili yeni araştırmalar yapılmalıdır. Öğretmenlere Eğitsel Oyun becerileri konusunda

uygulamalı hizmet içi eğitim kursları düzenlenmelidir. Eğitim Fakültelerinde okuyan öğretmen adaylarına; Eğitsel Oyun yöntemi ile ilgili teorik ve pratik olarak bilgi ve beceriler kazandırılmalıdır.

KAYNAKÇA

- Açıkgöz, Kamile Ün. (2003). *Aktif Öğrenme*. İzmir: Eğitim Dünyası Yayınları.
- Altınköprü, Tuncel. (1999). *Çocuğun Başarısı Nasıl Sağlanır?* İstanbul: Hayat Yayıncılık.
- Altun, Adnan. (2004). *Sosyal Bilgiler Dersinde Problem Çözme Yönteminin Erişmeye, Kalıcılığa ve Derse Karşı Tutuma Etkisi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans) Tezi. Bolu: Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Babyak, Allison E; Luze, Gayle J; Kamps, Debra M. (2000). The good student game: Behavior management for diverse classrooms. *Intervention in School & Clinic*. Vol. 35. Issue 4, Pages 216-223.
- Bayazitoğlu, Ethem Nazif. (1996). *İlköğretim İkinci Sınıf Hayat Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyunlar, Erişimi ve Kalıcılık*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Becerem, Eray. (2002). *Çocuklarda Duygusal Zeka Gelişimi*. <http://www.duygusalzeka.com/GrupGoster.asp?id=109&AnaKonu=vazdikl arim&acik olan=1&acik olan alt=5>
- Bilen, Mürüvvet. (2002). *Plandan Uygulamaya*. Ankara: Anı Yayıncılık
- Çetin, Kubilay. (2003). *İlköğretim Sekizinci Sınıf T.C. İnkılap Tarihi Ve Atatürkçülük Dersi Atatürk'ün Hayatı Ünitesinin Öğretiminin Dizgeli (Programlandırılmış) Öğretime Göre Değerlendirilmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Bolu: Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Çetinkaya, Ayşenur, Gülmez, Sami Tufan. (2002). *Okul Gelişim Modeli Planlı Okul Gelişimi*. Ankara: Semih Ofset Matbaacılık Yayıncılık.
- Davis, James R., Davis, Adelaide B. (2001). *Kendi Kendine Öğrenmek*. Ankara: Başak Matbaası. Kapital Medya A.Ş.
- Demirel, Özcan. (1999). *Planlamadan Değerlendirmeye Öğretme Sanatı*. Ankara: Pegema Yayıncılık .

- Emir, Serap (2001). *Sosyal Bilgiler Dersinde Yaratıcı Düşünmenin Erişiyeye ve Kalıcılığa Etkisi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Erden Münire (1998). *Sosyal Bilgiler Öğretimi*. İstanbul: Alkım Yayınevi.
- Fidan, Nurettin. (1985). *Okulda Öğrenme ve Öğretme*. Ankara: Alkım Kitapçılık Yayıncılık.
- Gündüz, Yusuf (2001). *Çocuğunuzun Başarısı Elinizdedir*. İzmir: Tibyan Yayıncılık.
- Karabacak, Nermin (1996). *Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Erişiyeye Düzeyine Etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Karagözoğlu, A.Galip (1966). *İlkokullarda Sosyal Bilgiler Öğretimi*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları
- Kaya, Zafer (2004). *İşbirlikli Öğrenme Yönteminin Türkiye Cumhuriyeti Atatürk İlkeleri ve İnkılap Dersinde Erişiyeye ve Kalıcılığa ve Derse Karşı Tutuma Etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Bolu: Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kongar, Emre (1984). *Kültür Üzerine*. İstanbul: Çağdaş Yayınları. Can Matbaa.
- Memişoğlu, Hatice (2003). *İlköğretim Okullarında Sosyal Bilgiler Dersi Coğrafya Konularının Öğretiminin Programlandırılmış Öğretime Göre Değerlendirilmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi Bolu: Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Öztürk, Cemil., Dilek Dursun., Tekindal, Satılmış., Cin, Mustafa., Demircioğlu, İsmail Hakkı., Orhan, Akınoğlu., Şahin, Tuğba Yangar., Doğanay, Ahmet., Kabapınar, Yücel (2002). *Hayat Bilgisi ve Sosyal Bilgiler Öğretimi*. Ankara: Pegem A Yayınları.
- Paş, Ali Kemal (2004). *İlköğretim Beşinci Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi, Cumhuriyete Nasıl Kavuştuk Ünitesi Öğretiminin Programlandırılmış Öğretime Göre Değerlendirilmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Bolu: Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Pehlivan, Hülya (1997). *Örnek Olay ve Oyun Yoluyla Öğretimin Sosyal Bilgiler Dersinde Öğrenme Düzeyine Etkisi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Senemoğlu, Nuray, Genç, Şengül., (2001). *İlköğretimde Etkili Öğretme ve Öğrenme*. Öğretmen El Kitabı. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Sönmez, Veysel (1994). *Program Geliştirmede Öğretmen El Kitabı*. Ankara: Anı Yayıncılık.