

# KÜLTÜREL MİRASIN YAŞATILMASINDA TARİHİ MEKÂNLARIN HAZİNE AVI ETKİNLİĞİ İLE ÖĞRETİLMESİ: BALIKESİR ÖRNEĞİ

*Ahmet ERDEM\**  
*Eylül TOGUL\*\**  
*Ebrar KARABULUT\*\*\**  
*Zülfer ERDEM\*\*\*\**

## Özet

Toplumların geçmişiyile ilişki kurdukları, kültürel mirasımızın önemli eserleri olan tarihsel mekânların, ülkemizin geleceği olan gençlere/öğrencilere öğretilmesinde, oyun temelli yöntemle (Hazine avı etkinliği) öğrenim gören öğrenciler ile geleneksel yöntemle öğretilen öğrencilerin tarihsel mekân bilgileri arasında anlamlı düzeyde bir farklılık olup olmadığını ortaya koymak, çalışmamızın amacıdır. Araştırma, Bilim ve Sanat Merkezi (BİLSEM)'nde öğrenim gören ve 12-14 yaş aralığında olan öğrenciler arasında uygulanmıştır. Araştırmada, kullanılan deneysel desen, deney grubu üzerinde etkisi incelenen bağımsız değişken "Oyun temelli öğrenme yaklaşımı"dır. Kontrol grubunda ise, geleneksel öğretime dayalı bir yaklaşım izlenmiştir. Deney ve kontrol grubu rastgele seçilmiştir. Her iki grupta da aynı bağımlı değişken olarak, "tarihsel mekân bilgisi" gözlenmiştir. Ön test, son test puanları kullanılarak gruplar arasında ve grup içinde karşılaştırmalar yapılmıştır. Tarihsel mekân bilgisi testinden alınan puanlar hesaplandıktan sonra veri setinin normal dağılım gösterme durumu incelenmiştir. Bunun için IBM SPSS Statistics programı kullanılarak, Q-Q plot grafiğine, çarpıklık ve basıklık katsayılarına, kutu-çizgi grafiğine, histograma ve Shapiro-Wilk Testine bakılarak incelenmiştir. Yapılan incelemeler sonucu veriler normal dağılım göstermeyince parametrik olmayan testler kullanılarak analizler yapılmıştır. Bu veriler ışığında "oyun temelli öğrenme" hazine avı etkinliğinin tarihsel mekân bilgilerini öğrencilere aktarmada geleneksel öğretim metodlarına göre oldukça başarılı olduğu görülmüştür.

*Anahtar Kelimeler:* Kültürel miras, Tarihsel mekân, Balıkesir, Oyun temelli öğrenme, Geleneksel öğretim

## TEACHING HISTORICAL PLACES BY TREASURE HUNTING ACTIVITY TO KEEP CULTURAL HERITAGE ALIVE

### Abstract

*The purpose of this study is to determine if there is a significant difference between the historical place knowledge of the students who study with the game-based method (Treasure hunt activity) and the students who study with the traditional method while teaching students/youth, the future of our country, the historical places that are important works of our cultural heritage and by which societies keep in touch with their past. The research is implemented to the students of BİLSEM who are 12-14 years old. The experimental approach is the 'game-based learning', which is the independent variable. Test and control groups are chosen randomly. The dependent variable which is studied, the knowledge about historical places, is the same for both test and control groups. The results of pre-tests and post tests are used to compare test and control groups and within the groups. After the scores from the historical place knowledge test is calculated, data set is examined to see if it shows a normal distribution. For the examination, the Shapiro-Wilk test, Q-Q plot graph, skewness-kurtosis coefficients, boxplot graph, histogram graph are studied with IBM SPSS program. When the data did not show normal distribution as a result of the examinations, analyses were made using non-parametric tests. The results of these tests revealed that the 'game-based learning' treasure hunt activity is quite successful in transferring historical place knowledge to students compared to traditional teaching methods.*

*Keywords:* Cultural heritage, Historical place, Balıkesir, Game-based learning, Traditional teaching

\*Sorumlu Yazar, Öğrenci, Balıkesir-Karesi-Şehit Prof. Dr. İlhan Varank Bilim ve Sanat Merkezi, ahmetblk1035@gmail.com, ORCID: 0000-0003-1258-7526

\*\*Öğrenci, Balıkesir-Karesi-Şehit Prof. Dr. İlhan Varank Bilim ve Sanat Merkezi, toguleylul@gmail.com, ORCID: 0000-0002-2669-9492

\*\*\*Öğrenci, Balıkesir-Karesi-Şehit Prof. Dr. İlhan Varank Bilim ve Sanat Merkezi, ebrarkarabulut2006@gmail.com, ORCID: 0000-0003-0030-2933

\*\*\*\*Öğretmen, Balıkesir-Karesi-Şehit Prof. Dr. İlhan Varank Bilim ve Sanat Merkezi, zulfererdem@gmail.com, ORCID: 0000-0002-9741-6509

## 1. GİRİŞ

Kültür, bir toplumu diğer toplumlardan farklı kılan, geçmişten beri değişerek devam eden, kendine özgü, sanatı, inançları, örf ve adetleri, anlayış ve davranışları ile onun kimliğini oluşturan yaşayış ve düşünüş tarzıdır. Kültür, topluma bir kimlik kazandırır. Aynı kültürü yaşayan insanlar arasında dayanışma ve birlik duygusu gelişir, toplumda düzen oluşur ve biz duygusu gelişir. Kültürel birlikteliğin sürdürülebilmesi için kültürel mirasın yaşatılması önem arz etmektedir (KTB, Kültür, 2021).

Yirminci yüzyılın sonlarından itibaren sürdürülebilir koruma yaklaşımlarına dayalı miras yönetimi öngörülerek, kültürel değerleri korumada geniş kapsamlı katılım gerçekleştirilmeye çalışılmaktadır. Yerel halk, taşınmaz kültür mirası niteliğindeki mekânlarla kurduğu (aidiyet, kültürel kimlik, bellek, mekânsal-sosyal hafıza, tarihsel ve toplumsal yerleşmişlik-kalıcılık gibi) yaşamsal bağlar nedeniyle bu alana ilişkin her türlü değişiklikten doğrudan etkilenecektir (Gültekin & Uysal, 2018, s. 2032-2033).

Bu doğrultuda, toplumların geçmişiyle ilişki kurdukları, kültürel mirasımızın önemli eserleri olan tarihsel mekânların, ülkemizin geleceği olan gençlere/öğrencilere öğretilmesi ve gençlerin kültür mirasının değerini bilmelerine, bu değerlerin bir parçası olduklarını anlamalarına, bu değerler hakkında bilinç ve farkındalık sahibi olmalarına katkı sağlanması ise kültürel mirasın korunmasını ve sürekliliğini gerçekleştirecektir.

Kültürel mirası korumaya halk katılımını ve farkındalığını etkin biçimde teşvik etmek ve gerçekleştirmek, uluslararası iş birliğinde 1975’de yürürlüğe giren UNESCO Dünya Kültürel ve Doğal Mirasının Korunmasına Dair Sözleşmeye taraf devletlerin sorumluluğundadır. 14.04.1982 tarih ve 2658 sayılı Kanunla katılmamız uygun bulunan bu Sözleşme, 23.05.1982 tarih ve 8/4788 sayılı Bakanlar Kurulu Kararıyla onaylanarak, 14.02.1983 tarih ve 17959 sayılı Resmî Gazete’de yayınlanmış ve o tarihten itibaren Türkiye de bu sözleşmeye taraf devlet olmuştur. Sözleşmenin 27. maddesine göre; “*Bu Sözleşmeye taraf devletler, kendi halklarının sözleşmenin 1. ve 2. Maddelerinde tanımlanan kültürel ve doğal mirasa karşı bağlılık ve saygı hislerini güçlendirmek için, bütün uygun araçlarla ve özellikle eğitim ve tanıtma programlarıyla çaba göstereceklerdir.*” (UNESCO, 1972).

Kültür mirası korumada uluslararası anlamda en etkin kuruluş olan UNESCO’nun önderliğinde oluşturulan ilgi sözleşmeyi kabul eden Türkiye’de bu sorumluluk T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı (KTB, Kuruluş Amacı ve Görevleri, 2021) ve T.C. Millî Eğitim Bakanlığı’nın (MEB, 1973) görevleri arasındadır (Gültekin & Uysal, 2018, s. 2033).

Bu çalışmada, toplumların geçmişiyle ilişki kurdukları, kültürel mirasımızın önemli eserleri olan tarihsel mekânların, ülkemizin geleceği olan gençlere/öğrencilere öğretilmesinde, oyun temelli yöntemle (Hazine avı etkinliği) öğrenim gören öğrenciler ile geleneksel yöntemle göre öğrenim gören öğrencilerin tarihsel mekân bilgileri arasında anlamlı düzeyde bir farklılık olup olmadığını ortaya koymak amaçlanmıştır.

Bu amaç doğrultusunda Gureba Hastanesi, Kurtuluş Çeşmesi, Alaca Mescit ve Muharrem Hasbi Un Fabrikası etkinliğin uygulanacağı tarihsel mekânlar olarak belirlenmiş olup, aşağıda yer alan alt araştırma soruları incelenmiştir;

- Oyun temelli öğrenme yaklaşımının (Hazine avı etkinliği) uygulandığı deney grubu öğrencileri ile geleneksel öğretim yöntemlerine göre tarihsel mekânların tanıtımının yapıldığı kontrol grubu öğrencileri arasında, tarihsel mekân bilgileri ile ilgili ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Oyun temelli öğrenme yaklaşımının (Hazine avı etkinliği) uygulandığı deney grubu öğrencilerinin, tarihsel mekân bilgileri ile ilgili ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Geleneksel öğretim yöntemlerine göre tarihsel mekânların tanıtımının yapıldığı kontrol grubu öğrencilerinin, tarihsel mekân bilgileri ile ilgili ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?





Mustafa Kemal Atatürk, Cumhuriyet'in ilanından sonra sanayiye verdiği önemle, yerli teşebbüsü teşvik etmiştir. Atatürk dönemi sanayileşme sürecinde Muharrem Hasbi Un Fabrikası, Cumhuriyetin ilk modern un fabrikalarından birisi olma özelliğine sahiptir. Bu fabrikada imal edilen unlar İzmir, Salihli, Manisa, Akhisar, Edremit, Burhaniye ve Ayvalık'a kadar gönderilmektedir. Fabrika 1990'lı yılların sonuna kadar aktif olarak çalışmıştır (Uzun & Gül, 2019).

Muharrem Hasbi Koray, bu fabrikadan kazandığı paralarla 1959 yılında kendi adını taşıyan Muharrem Hasbi Koray Lisesi'ni yaptırmış ve Türk Milli Eğitimine armağan etmiştir.

## 2. YÖNTEM

Araştırma Modeli;

Etkinliğe katılan grup/öğrenci sayısı, kontrol önlemleri ve bağımsız değişken üzerinde yapılan gözlemlerin dikkate alındığı ön test son test kontrol gruplu deneysel yöntemdir. Öğrenme ortamı konulara ve amaca uygun olarak seçilmiş ve öğrencilerin önbilgi ve hazır bulunuşluk düzeyleri dikkate alınarak etkinlik gerçekleştirilmiştir.

Araştırma, Tarih dersinde "Müze, Yerel ve Sözlü Tarih Çalışmaları" konusunda yapılmıştır. Oyun temelli öğrenme yaklaşımının uygulandığı (Hazine avı etkinliği) deney grubu öğrencileri ile geleneksel öğretim yöntemlerinin kullanıldığı kontrol grubu öğrencilerine, çalışma öncesinde tarihsel mekânlar ile ilgili herhangi bir bilgi verilmemiştir.

Deney grubu etkinliği, Balıkesir Kuvayi Millîye Müzesi önünden başlanılarak, Gureba Hastanesi, Kurtuluş Çeşmesi, Alaca Mescid ve Muharrem Hasbi Un Fabrikası mekânlarının hazine avı etkinliği ile bulunması şeklinde yapılmıştır. Deney grubu öğrencilerine etkinlik öncesi ön test ve etkinlik sonrasında ise son test ve değerlendirme testi uygulanmıştır.

Kontrol grubu öğrencilerine ise Prof. Dr. İlhan Varank Bilim ve Sanat Merkezi'ndeki tarih sınıfında, slayt üzerinden teorik olarak anlatım yapılmıştır. Tarihsel mekânlar ile ilgili anlatım öncesinde ön test ve anlatım sonrasında ise son test uygulanmıştır.

Araştırmada, kullanılan deneysel desen, deney grubu üzerinde etkisi incelenen bağımsız değişken "Oyun temelli öğrenme yaklaşımı"dır. Kontrol grubunda ise, geleneksel öğretime dayalı bir yaklaşım izlenmiştir. Kontrol grubu üzerinde, ölçülen özellikleri olumlu veya olumsuz etkileyecek bir değişken kullanılmamıştır. Her iki grupta da aynı bağımlı değişken olarak, "tarihsel mekân bilgisi" gözlenmiştir. Ön test, son test puanları kullanılarak gruplar arasında ve grup içinde karşılaştırmalar yapılmıştır.

Veri Toplama Araçları;

Araştırma kapsamında öğrencilerden veri toplamak için kullanılan ön test ve son test araştırmacılar tarafından hazırlanmıştır. Ön test ve son test aynı soruları içermektedir. Sorular seçilen tarihsel mekânlar ile ilgili bilgi seviyesini ölçmektedir. Ön test ve son test 20 sorudan oluşmaktadır. Ön test ve son test için 3 uzmandan görüş alınmış ve uzmanlar tarafından düzeltilen ya da iptal edilen bir soru olmamıştır. Başlangıçta hazırlanan 20 soruluk Ön test ve son test bu haliyle kullanılmak üzere 3 uzman tarafından da onaylanmıştır.

Araştırma Deseni;

Araştırma etkinliklerini araştırmacıların kendileri yürütmüştür. Deney grubunda oyun temelli öğrenme yaklaşımına dayalı öğretim yöntemi, kontrol grubunda ise geleneksel öğretim yöntemi kullanılmıştır.

Araştırmada öğrencilerin tarihsel mekân bilgileri arasında anlamlı düzeyde bir farklılık olup olmadığını ölçmek için, araştırmacılar tarafından seçilen tarihsel mekânlar ile ilgili bilgilerin sorgulandığı ve araştırmacılar tarafından hazırlanan ön test ve son test her iki gruba da uygulanmıştır.

Araştırma bu testlerden elde edilen veriler üzerinden yürütülmüştür. Araştırmanın uygulama aşaması her iki



grupta da bir saat sürmüştür. Ön test ve son testten elde edilen veriler gerekli istatistiksel işlemler uygulanarak analiz edilmiştir.

Etkinliğin Geliştirilmesi ve Uygulanması;

Deney grubu etkinliği, Deney grubu öğrencileri ile 29 Ekim 2021 günü Balıkesir Kuvayi Milliye Müzesi önünde buluşulmuştur. Öğrenciler etkinlik öncesinde Cumhuriyet Bayramı'nın yıldönümünde Gazi Mustafa Kemal Atatürk'ün Balıkesir ziyareti ve Kuvayi Milliye ile ilgili eserlerin sergilendiği Kuvayi Milliye Müzesi'ni gezmişlerdir.

Etkinlik araştırma öğrencileri tarafından uygulanmıştır. Deney grubu öğrencilerini rastgele olarak beşerli dört gruba ayrılmıştır. Her gruba içerisinde hedef noktaların işaretli olduğu dilsiz bir harita ve hedef noktalar olan Gureba Hastanesi, Kurtuluş Çeşmesi, Alaca Mescid ve Muharrem Hasbi Un Fabrikası ile ilgili anahtar bilgilerin yer aldığı hedef kartlarının bulunduğu birer zarf verilmiştir. Hedef tarihsel mekânlar dilsiz haritalarda A, B, C, D olarak işaretlenmiştir.

A- Gureba Hastanesi,

B- Kurtuluş Çeşmesi,

C- Alaca Mescid

D- Muharrem Hasbi Un Fabrikası

Grupların hedefleri bulma sırası şu şekildedir;

1. Grup A – B – C – D
2. Grup D – C – B – A
3. Grup A – B – C – D
4. Grup D – C – B – A

Birinci ve ikinci grup aynı anda hedefleri bulmak için harekete geçmişlerdir. Üçüncü ve dördüncü gruplar ise ilk iki gruptan 10 dk. sonra birlikte hareket etmişlerdir. Buradaki amaç grupların yolda karşılaşmamasıdır.

Her grubun başında araştırma öğrencilerinden birisi bulunmuştur. Ancak araştırma öğrencileri üç kişi grup sayısı da dört olduğundan, başka Tarih projelerinde yer alan öğrencilerinden bir öğrenci bu kısımda araştırma öğrencileri gibi bir grubun yanında bulunmuştur. Bu öğrenciler deney grubu öğrencilerine hiçbir destekte bulunmamıştır. Deney grubu öğrencilerinin yanında bulunan bu dört öğrenci, deney grubu öğrencileri hedef noktaları bulduklarında, o tarihsel mekânla ilgili olarak deney grubu öğrencilerine bilgi paylaşımında bulunmuştur. Aynı zamanda deney grubu öğrencilerinin yaşlarının 12-14 aralığında olması nedeniyle öğrencilerin şehirde kaybolmalarını için başlarında büyük yaşta bir öğrenci bulunması güvenlik önlemi olarak planlanmıştır.

Deney grubu öğrencilerine etkinlik öncesi ön test ve etkinlik sonrasında ise son test ve değerlendirme testi uygulanmıştır. Kontrol grubu öğrencilerine ise Bilsem'de tarih sınıfında, tarihsel mekânları resimleri üzerinden teorik olarak anlatım yapılmıştır. Tarihsel mekânlar ile ilgili anlatım öncesinde ön test ve anlatım sonrasında ise son test uygulanmıştır.

Çalışma Grubu;

Araştırma, Bilsem'de öğrenim gören ve 12-14 yaş aralığında olan ve Tarih dersi alan BYF (Bireysel Yetenekleri Farkettirme Programı) ve ÖYG (Özel Yetenekleri Geliştirme Programı) öğrencileri arasında uygulanmıştır. Araştırmaya katılacak öğrencilerin velilerinden katılım izni alınmıştır. Deney ve kontrol grubu rastgele seçilmiştir.

**Tablo 1. Araştırmaya Katılan Öğrenci Sayıları;**

Kız	Erkek	Toplam
-----	-------	--------

Deney Grubu	11	9	20
Kontrol Grubu	11	9	20
Toplam	22	18	40

Verilerin Toplanması ve Analizi;

Tarihsel mekân bilgisi testinden alınan puanlar hesaplandıktan sonra veri setinin normal dağılım gösterme durumu incelenmiştir. Bunun için IBM SPSS Statistics programı kullanılarak, Q-Q plot grafiğine, çarpıklık ve basıklık katsayılarına, kutu-çizgi grafiğine, histograma ve Shapiro-Wilk Testine bakılarak incelenmiştir. Yapılan incelemeler sonucu veriler normal dağılım göstermeyince parametrik olmayan testler kullanılarak analizler yapılmıştır.

### 3. BULGULAR

Araştırmanın ilk alt problemi oyun temelli öğrenme yaklaşımının (Hazine avı etkinliği) uygulandığı deney grubu öğrencileri ile geleneksel öğretim yöntemlerine göre tarihsel mekânların tanıtımının yapıldığı kontrol grubu öğrencileri arasında, tarihsel mekân bilgileri ile ilgili ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığının belirlenmesidir. Bu amaçla Mann-Whitney U Testi kullanılmıştır. Elde edilen bulgular Tablo 2 ve Tablo 3'te gösterilmiştir.

**Tablo 2: Grupların tarihsel mekân bilgisi ön test puanlarının betimsel değerleri**

Tarihsel mekân bilgileri	Grup	N	X	Ss
Ön test	Deney	20	31.50	21.34
	Kontrol	20	26.00	10.46

Tablo 2 incelendiğinde deney grubundaki öğrencilerin tarihsel mekân bilgisi ön test puan ortalaması 31.50; kontrol grubundaki öğrencilerin tarihsel mekân bilgisi ön test puan ortalaması 26.00'dır.

**Tablo 3: Grupların tarihsel mekân bilgileri ile ilgili ön test puanları için yapılan Mann-Whitney U Testi bulguları**

Tarihsel mekân bilgileri	N	S.O.	S.T.	U	z	p
Deney	20	21.80	436.00	174.00	-0.719	.472
Kontrol	20	19.20	384.00			
Toplam	40					

Tablo 3 incelendiğinde, deney ve kontrol gruplarının tarihsel mekân bilgisi ön test puanları arasındaki farkın anlamlı olup olmadığını belirlemek için parametrik olmayan testlerden Mann-Whitney U Testi sonucunda, deney ve kontrol grupları arasında 0.05 anlamlılık düzeyinde istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olmadığı gözlenmiştir (U= 174.00, z=-0.719, p>0.05).

Araştırmanın ikinci alt problemi oyun temelli öğrenme yaklaşımının (Hazine avı etkinliği) uygulandığı deney grubu öğrencilerinin, tarihsel mekân bilgileri ile ilgili ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık

olup olmadığının belirlenmesidir. Bu amaçla Wilcoxon Testi kullanılmıştır. Elde edilen bulgular Tablo 4’de gösterilmiştir.

**Tablo 4: Deney grubu öğrencilerinin tarihsel mekân bilgileri ile ilgili ön test – son test puanlarını karşılaştırmak için yapılan Wilcoxon Testi bulguları**

Tarihsel mekân bilgileri	Sıralar	N	S.O.	S.T.	z	p
<b>Deney grubu ön test – son test</b>	Negatif sıralar	0	0	0	-3.934	.01
	Pozitif sıralar	20	10.5	210		
	Eşit	0				
	Toplam	20				

Tablo 4 incelendiğinde, deney grubunun tarihsel mekân bilgileri ile ilgili ön test ve son test puanları arasındaki farkın anlamlı olup olmadığını belirlemek için parametrik olmayan testlerden Wilcoxon Testi sonucunda, 0.05 anlamlılık düzeyinde istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık gözlenmiştir ( $z=-3.934$ ,  $p<0.05$ ). Bu bulguya göre deney grubunda gerçekleştirilen hazine avı etkinliği deney grubu öğrencilerinin tarihsel mekân bilgilerini artırmıştır.

Araştırmanın üçüncü alt problemi geleneksel öğretim yöntemlerine göre tarihsel mekânların tanıtımının yapıldığı kontrol grubu öğrencilerinin, tarihsel mekân bilgileri ile ilgili ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığının belirlenmesidir. Bu amaçla Wilcoxon Testi kullanılmıştır. Elde edilen bulgular Tablo 5’te gösterilmiştir.

**Tablo 5: Kontrol grubu öğrencilerinin tarihsel mekân bilgileri ile ilgili ön test – son test puanlarını karşılaştırmak için yapılan Wilcoxon testi bulguları**

Tarihsel mekân bilgileri	Sıralar	N	S.O.	S.T.	z	p
<b>Kontrol grubu ön test – son test</b>	Negatif sıralar	0	0	0	-3.953	.01
	Pozitif sıralar	20	10.5	210		
	Eşit	0				
	Toplam	20				

Tablo 5 incelendiğinde, kontrol grubunun tarihsel mekân bilgileri ile ilgili ön test ve son test puanları arasındaki farkın anlamlı olup olmadığını belirlemek için parametrik olmayan testlerden Wilcoxon Testi sonucunda, 0.05 anlamlılık düzeyinde istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık gözlenmiştir ( $z=-3.953$ ,  $p<0.05$ ). Bu bulguya göre kontrol grubunda gerçekleştirilen geleneksel öğretim kontrol grubu öğrencilerinin tarihsel mekân bilgilerini artırmıştır.

Araştırmanın son alt problemi oyun temelli öğrenme yaklaşımının (Hazine avı etkinliği) uygulandığı deney grubu öğrencileri ile geleneksel öğretim yöntemlerine göre tarihsel mekânların tanıtımının yapıldığı kontrol grubu öğrencileri arasında, tarihsel mekân bilgileri ile ilgili son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığının belirlenmesidir. Bu amaçla Mann-Whitney U Testi kullanılmıştır. Elde edilen bulgular tablo 6 ve tablo 7’de gösterilmiştir.

**Tablo 6: Grupların tarihsel mekân bilgisi ön test puanlarının betimsel değerleri**

Tarihsel mekân bilgileri	Grup	N	X	Ss
Son test	Deney	20	96.50	5.87
	Kontrol	20	54.50	9.99

Tablo 6 incelendiğinde deney grubundaki öğrencilerin tarihsel mekân bilgisi son test puan ortalaması ise 96.50’dir. Kontrol grubundaki öğrencilerin son test puan ortalaması ise 54.50’dir.

**Tablo 7: Grupların tarihsel mekân bilgileri ile ilgili son test puanları için yapılan Mann-Whitney U Testi bulguları**

Tarihsel mekân bilgileri	N	S.O.	S.T.	U	z	p
Deney	20	30.50	610.00	.000	-5.574	.01
Kontrol	20	10.50	210.00			
Toplam	40					

Tablo 7 incelendiğinde, deney ve kontrol gruplarının tarihsel mekân bilgisi son test puanları arasındaki farkın anlamlı olup olmadığını belirlemek için parametrik olmayan testlerden Mann-Whitney U Testi sonucunda, deney ve kontrol grupları arasında 0.05 anlamlılık düzeyinde istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olduğu gözlenmiştir (U= .000, z=-5.574, p<0.05).

#### 4. SONUÇ

Yaptığımız literatür taramaları bize göstermektedir ki, Tarih öğretiminde geleneksel öğretim yöntemlerine göre oyun temelli öğrenme yaklaşımının öğrenme düzeyine etkisini ölçmeye yönelik çalışmalar daha önce de yapılmıştır.

Karabağ ve Aydoğan, “Oyun Yöntemiyle Tarih Öğretiminin Öğrenci Erişisine ve Kalıcılığa Etkisi” isimli çalışmalarında, oyun yönteminin geleneksel yöntemlere göre hem öğrenme düzeyini artırmada hem de bilgilerin kalıcılığını sağlamada daha etkili olup olmadığını araştırmışlardır. Tombala, Labirent, Tarih Dedektifi Oyunu, “Ben Bir Arkeoloğum” Kazı Oyunu, İlkçağ Uygarlıkları Yap-Boz Oyunu, Tarih Küpü Oyunu, Var mısın? Yok musun? oyunu, Araba Oyunu, Anadolu Uygarlıkları Daması Oyunu, İlkçağ Uygarlıkları Kelime Oyunu, Kavimlerin Hareketi Oyunu ilgi çalışma sırasında kullanılmıştır (Karabağ & Aydoğan, Oyun Yöntemiyle Tarih Öğretiminin Öğrenci Erişisine ve Kalıcılığına Etkisi, 2015, s. 73). 9. Sınıf “Tarih Bilimi”, “Uygarlığın Doğuşu ve İlk Uygarlıklar” ve “İlk Türk Devletleri” ünitelerini kapsayan çalışmada hem öğrenme düzeyini artırmada hem de bilgilerin kalıcılığını sağlamada oyun yönteminin geleneksel yöntemlere göre daha etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Karabağ & Aydoğan, Oyun Yöntemiyle Tarih Öğretiminin Öğrenci Erişisine ve Kalıcılığına Etkisi, 2015, s. 81). Bu çalışmada kullanılan oyunlar, bizim çalışmada kullandığımız “hazine avı” etkinliğini içermemektedir. Ayrıca ilgi çalışma Tarih Bilimi, Uygarlığın Doğuşu ve İlk Uygarlıklar ile İlk Türk Devletleri ünitelerinde öğrenme düzeyini artırma ve bilgilerin kalıcılığını sağlama hedeflerine yönelik olarak yapılmış





iken bizim çalışmamız ise “Müze, Yerel ve Sözlü Tarih Çalışmaları” konusunda tarihsel mekânların öğretilmesi hedefine yönelik olarak yapılmıştır. İlgi çalışmada olduğu gibi bizim çalışmamızda da oyun temelli öğrenme yaklaşımının geleneksel öğretim yöntemlerine göre daha etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Karabağ ve Aydoğan, “Bilgisayar Oyunları ile Tarih Öğretimi” isimli çalışmalarında ise “Bilgisayar oyunları ile tarih öğretilbilir mi?” sorusuna cevap aramışlar ve tarih öğretimi ile bilgisayar oyunlarını ilişkilendirmişlerdir (Karabağ & Aydoğan, Bilgisayar Oyunları ile Tarih Öğretimi, 2020).

Yalavuz, “Türkiye’de Tarih Öğretiminde Aktif Yöntemin Uygulanışı” isimli Yüksek Lisans Tezi’nde “aktif öğrenme tekniklerinin Tarih öğretiminde uygulanışı” üzerinde araştırmalar yapmış ve bu tekniklerin uygulamasını da aktarmıştır (Yalavuz, 2006).

Yapılan literatür taraması göstermiştir ki, alanda oyun temelli öğrenme yöntemi ile Tarih öğretimine yönelik çalışmalar bulunmasına rağmen bu çalışmalar genellikle dijital oyunlar ve sınıf içi oyun etkinliklerine yöneliktir. Oyun temelli öğrenme yöntemiyle (Hazine avı etkinliği) öğrenim gören öğrenciler ile geleneksel öğretim yöntemlerine göre öğrenim gören öğrencilerin tarihsel mekân bilgileri arasında anlamlı düzeyde bir farklılık olup olmadığını araştıran bir çalışmaya rastlanmamıştır. Bu yönüyle çalışmamız literatüre ciddi bir katkı sağlayacaktır.

Bu çalışmada yapılan analizleri inceleyecek olursak; deney ve kontrol grubu örneklemeleri ön testleri birbiri ile karşılaştırıldığında, yapılan Mann-Whitney U Testi sonucunda p değeri 0.05 değerinden büyük çıkmıştır. Bu sonuca dayanarak deney ve kontrol grubunun ön testleri arasında anlamlı bir fark olmadığı belirtilebilir.

Bu sonuçtan da yola çıkarak deney ve kontrol grubu bağımsız değişken öğretim metodu olmak üzere birbiri ile karşılaştırılabilir. Son testler uygulanıp sonuçları Mann-Whitney U Testi ile incelendiğinde bu sefer p değeri 0.05 değerinden küçük olarak gözlenmiştir. Bu sebeple deney ve kontrol grubunun son testleri arasında istatistik açısından anlamlı bir fark olduğu söylenebilir.

Deney ve kontrol grubu arasında son testte oluşmuş olan bu fark incelenecek olursa deney grubunun son test ortalamasının ( $X_{Deney} = 96.50$ ) kontrol grubunun son test ortalamasından ( $X_{Kontrol} = 54.50$ ) yüksek olduğu görülecektir. Benzer şekilde son testlerin standart sapmaları karşılaştırılacak olursa deney grubunun standart sapmasının ( $Ss_{Deney} = 5.87$ ) kontrol grubunun standart sapmasından ( $Ss_{Kontrol} = 9.99$ ) düşük olduğu gözlenecektir. Bu veriler ışığında hazine avı etkinliğinin tarihsel mekân bilgilerini öğrencilere aktarmada geleneksel öğretim metotlarına göre oldukça başarılı olduğu söylenebilir.

Bu karşılaştırma Mann-Whitney U Testinden elde edilmiş olan diğer veriler ile birlikte tekrar değerlendirilecek olursa; son testte deney grubunun sıralar ortalamasının ( $S.O._{Deney} = 30.50$ ) kontrol grubunun sıralar ortalamasından ( $S.O._{Kontrol} = 10.50$ ) yüksek olduğu görülecektir. Bu da hazine avı etkinliğinin geleneksel öğretim metotlarından daha başarılı olduğu gözlemini desteklemektedir.

Araştırmada elde edilen sonuçlar dikkate alınarak yapılabilecek öneriler şunlardır:

1. Literatür taraması göstermiştir ki, tarih alanında oyun temelli öğrenme yöntemi ile yapılan çalışmaların sayısı ciddi oranda azdır. Bu çalışmanın sonucunda da görüldüğü gibi tarihsel bilgilerin öğrenilmesinde oyun temelli öğrenme yaklaşımı geleneksel öğretim yöntemlerine göre daha etkilidir. Toplumların geçmişiyle ilişki kurdukları kültürel mirasımızın, ülkemizin geleceği olan gençlere/öğrencilere öğretilmesi ve farkındalık oluşturulması adına, oyun temelli öğrenme yaklaşımının tarih alanındaki etkisine yönelik olarak başka araştırmacılar tarafından da çalışmalar yapılabilir.
2. “Yurdumuzdaki korunması gerekli taşınır ve taşınmaz kültür varlıklarının arkeolojik araştırma ve kazılarla açığa çıkarılmasını, korunmasını, değerlendirilmesini ve tanıtılmasını sağlamak, tahribini ve kaçırılmasını önleyici tedbirleri almak” 10/7/2018 tarihli ve 30474 sayılı Resmî Gazete’de yayımlanan 1 sayılı Cumhurbaşkanlığı Teşkilatı Hakkında Cumhurbaşkanlığı Kararnamesi’nin

- 281'inci maddesinde belirtildiğine göre, Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğünün görevlerindedir (KVMGM, 2018). Bu kapsamda değerlendirildiğinde, taşınmaz kültür varlıklarının gençlere/öğrencilere tanıtılmasını sağlamak için, İl Kültür ve Turizm Müdürlükleri ile Müze Müdürlükleri tarafından yapılacak organizasyonlarla, şehir içerisindeki tarihsel mekânları kapsayan 'hazine avı etkinliği' düzenlenebilir.
3. T.C. Millî Eğitim Bakanlığı Öğretmen Yetiştirme ve Geliştirme Genel Müdürlüğü, müze eğitimi ile alakalı 'Müze Etkinlik Kitabı' adı altında bir çalışma gerçekleştirmiştir (İlhan, ve diğerleri, 2019). Kültür varlıklarının gençlere/öğrencilere tanıtılmasını sağlamak için, oyun temelli öğrenme yaklaşımını içeren çalışmalara Millî Eğitim Bakanlığı tarafından hazırlanan yayınlarda yer verilip, öğrencilerin gerçekleştirdiği çalışmaların yaygınlaştırılmasına ve böylelikle de öğrencilerin alandaki çalışmalarının artırılmasına ve geliştirilmesine destek verilebilir.
  4. T.C. Millî Eğitim Bakanlığı Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü, T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü, Belediye Başkanlıkları, sivil toplum kuruluşları vb. tarafından, kültürel mirasın tanıtılmasına yönelik olarak hazine avı etkinliğine dayalı dijital oyunlar tasarlanıp geliştirilebilir. Bu oyunlar T.C. Millî Eğitim Bakanlığı Fatih Projesi kapsamında okullara yerleştirilen akıllı tahtalarda oynanacak şekilde düzenlenebilir. Böylelikle sınıf içi uygulamalarda da hazine avı etkinliği kullanılabilir.

#### Kaynakça

- Ağabeyoğlu, A. (1938). Balıkesir Hastaneler Tarihçesi-I. Kaynak 5 inci Yıl(61), 334-337.
- Ağabeyoğlu, A. (1938). Balıkesir Hastaneler Tarihçesi-II. Kaynak 5 inci Yıl(62), 368.
- Alaca Mescit Camisi - Balıkesir. (2021). 10 03, 2021 tarihinde Türkiye Kültür Portalı: <https://www.kulturportali.gov.tr/turkiye/balikesir/gezilecekyer/alaca-mescit-camisi> adresinden alındı
- Gültekin, N. T., & Uysal, M. (2018). Kültürel Miras Bilinci, Farkındalık ve Katılım: Taşkale Köyü Örneği. Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi, 8(15), 2030-2065. doi:10.26466/opus.446272
- İlhan, A. Ç., Artar, M., Bıkmaz, F., Okvuran, A., Akmehmet, K. T., Doğan, D., . . . Kut, S. (2019). Müze Etkinlik Kitabı. (S. Akbıyık, & U. Kılıç, Dü) Ankara: Millî Eğitim Bakanlığı.
- İşıkdoğan, A. (2013). Balıkesir Çeşmeleri. Van: Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat Tarihi Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Karabağ, G., & Aydoğan, O. (2015). Oyun Yöntemiyle Tarih Öğretiminin Öğrenci Erişimine ve Kalıcılığına Etkisi. Türk Tarih Eğitimi Dergisi. ISSN: 2147-4516, 4(1), 67-88. 12 21, 2021 tarihinde [https://www.academia.edu/18702610/Oyun\\_y%C3%B6ntemi\\_ile\\_tarih\\_%C3%B6%C4%9Fretimini\\_n\\_eri%C5%9Fi\\_ve\\_kal%C4%B1c%C4%B1%C4%B1%C4%9Fa\\_etkisi](https://www.academia.edu/18702610/Oyun_y%C3%B6ntemi_ile_tarih_%C3%B6%C4%9Fretimini_n_eri%C5%9Fi_ve_kal%C4%B1c%C4%B1%C4%B1%C4%9Fa_etkisi) adresinden alındı
- Karabağ, G., & Aydoğan, O. (2020). Bilgisayar Oyunları ile Tarih Öğretimi. Ankara: İksad Yayınevi. 12 21, 2021 tarihinde [https://www.researchgate.net/publication/345897326\\_BILGISAYAR\\_OYUNLARI\\_ILE\\_TARİH\\_OGRETIMI](https://www.researchgate.net/publication/345897326_BILGISAYAR_OYUNLARI_ILE_TARİH_OGRETIMI) adresinden alındı
- Karakuş, U. (2009). Millî Mücadelede Edremit. Balıkesir: Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.
- KTB. (2021). Kuruluş Amacı ve Görevleri. T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı: <https://www.ktb.gov.tr/TR-96130/kurulus-amaci-ve-gorevleri.html> adresinden alındı
- KTB. (2021). Kültür. T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı: <https://www.ktb.gov.tr/TR-96254/kultur.html> adresinden alındı



- Kuva-yi Milliye'de Alaca Mescit. (2021). 10 03, 2021 tarihinde Balıkesir İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü: <https://balikesir.ktb.gov.tr/TR-65834/kuva-yi-millie39de-alaca-mescit0.html> adresinden alındı
- KVMGM. (2018, Temmuz 10). Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü'nün Görevleri. Aralık 27, 2021 tarihinde Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü: <https://kvmgm.ktb.gov.tr/TR-43035/kultur-varliklari-ve-muzeler-genel-mudurlugu39nun-gorev-.html> adresinden alındı
- MEB. (1973). Millî Eğitim Temel Kanunu. Millî Eğitim Bakanlığı. Ankara: Millî Eğitim Bakanlığı. 11 11, 2021 tarihinde Millî Eğitim Bakanlığı: <https://www.mevzuat.gov.tr/MevzuatMetin/1.5.1739.pdf> adresinden alındı
- Şimşir, N. (2019). Balıkesir Vilayeti Coğrafyası- Mehmed Gazali. İstanbul: Post Yayın Dağıtım.
- UNESCO. (1972). Dünya Kültürel Ve Doğal Mirasının Korunmasına Dair Sözleşme. 11 11, 2021 tarihinde UNESCO Türkiye Milli Komisyonu: <https://www.unesco.org.tr/Pages/161/177> adresinden alındı
- Uzun, A., & Gül, M. F. (2019). Tarihi Coğrafya Perspektifinden "Balıkesir Vilayeti Coğrafyası". Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 22(42), 13-17.
- Yalavuz, G. (2006). Türkiye'de Tarih Öğretiminde Aktif Yöntemin Uygulanışı. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Orta Öğretim Sosyal Alanlar Eğitimi Bölümü Tarih Eğitimi Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi. 12 21, 2021 tarihinde <https://acikerisim.deu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/20.500.12397/7444/189841.pdf?sequence=1&isAllowed=y> adresinden alındı
- Yazıcı, N. (2003). Ocak 1898 Balıkesir Depremi ve Sonrası. Ankara: ISBN 975-288-391-5.