

SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE EĞİTSEL OYUNLARIN KULLANIMINA İLİŞKİN ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİ

TEACHERS' OPINIONS ON THE USE OF EDUCATIONAL GAMES IN SOCIAL STUDIOS COURSES

Murat SALUR¹

ÖZ: Bu araştırmanın amacı, sosyal bilgiler öğretmenlerinin öğretim ortamında eğitsel oyun kullanımının etkililiğine ilişkin görüşlerini belirlemektir. Bu çalışmada, öğretim ortamında eğitsel oyun kullanımına ilişkin öğretmenlerin görüşlerini ortaya koymak amacıyla, nitel araştırma desenlerinden biri olan olgubilim (fenomenoloji) deseni kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu, 2023-2024 eğitim-öğretim yılında, Muş, Malatya ve Diyarbakır illerinde Milli Eğitim Bakanlığına bağlı okullarda görev yapmakta olan 20 sosyal bilgiler öğretmeni oluşturmaktadır. Araştırmanın kuramsal boyutu tamamlandıktan sonra çalışma grubu üyelerini oluşturan sosyal bilgiler öğretmenlerinin, araştırma konusuna ilişkin görüşlerini almak için yarı yapılandırılmış görüşme formu hazırlanmıştır. Araştırmada yarı yapılandırılmış görüşme formu ile ilgili çözümlenmeler, nitel boyutta gerçekleştirilmiştir. Bilgisayar destekli nitel veri analizi yapılmıştır. Verilerin analizinde ve modellerin oluşturulmasında NVivo programından yararlanılmıştır. Araştırma sonucunda; sosyal bilgiler öğretmenlerinin, eğitsel oyun kavramına ilişkin algıları birbirinden farklılık gösterse de temelde birbirini tamamlar nitelikte olduğu saptanmıştır. Katılımcıların, öğretimde eğitsel oyun kullanımına ilişkin olumlu algıların yanı sıra olumsuz algılara da sahip oldukları görülmüştür. Bu hususta olumlu veya olumsuz algılara sahip olan katılımcılar bu durumu çeşitli sebeplerle de gerekçelendirmiştir. Katılımcılar, öğretimde eğitsel oyun kullanımının öğrencilere olan kazanımlarını farklı yönleriyle ele almışlardır. Bu bağlamda öğretmenlerin büyük bir çoğunluğu eğitsel oyunların beceri geliştirme özelliğini vurguladıkları tespit edilmiştir.

Anahtar sözcükler: Sosyal bilgiler, eğitsel oyun, öğretmen görüşleri

ABSTRACT: The purpose of the current study is to determine the opinions of social studies teachers on the effectiveness of using educational games in the teaching environment. To this end, the study employed the phenomenological design. The study group consists of 20 social studies teachers working in state schools in the provinces of Muş, Malatya and Diyarbakır in the 2023-2024 school year. In order to elicit the opinions of the teachers, a semi-structured interview form was used. Analyses of the collected data were carried out in a computer-assisted manner. In the analysis of the data, NVivo program was used. It was determined that although the social studies teachers' opinions on the concept of educational games differ from each other, they basically complement each other. It was observed that the participants had both positive and negative opinions on the use of educational games in teaching. The participants who had positive or negative opinions were justified their opinions by using various reasons. The participants discussed the benefits of using educational games in teaching for students in different dimensions. In this context, it was determined that the majority of the teachers emphasized the contribution of educational games to the development of skills in students.

Keywords: Social studies, educational game, teachers' opinions

Bu makaleye atf vermek için:

Salur, M. (2024). Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların kullanımına ilişkin öğretmen görüşleri. *Trakya Eğitim Dergisi*, 14(3), 1480-1495.

Cite this article as:

Salur, M. (2024). teachers' opinions on the use of educational games in social studios courses. *Trakya Journal of education*, 14(3), 1480-1495.

¹ Dr., Muş/Türkiye, murat.salur.4949@gmail.com, ORCID: 0000-0002-2569-4788

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

Educational game is a set of activities that appeal to both the soul and body of the child, enable the child to acquire good behaviours and habits and enable all of these to be done in a fun and enjoyable way (Akandere, 2004). Educational games that support children's development transform theoretical learning into practice and abstract learning into concrete learning. It is difficult for young children to learn abstract definitions and concepts. For this reason, concretization of teaching is very important. In this context, educational games concretize the lesson, create practical experiences and as a result, effective and permanent learning can be accomplished. However, educational games should not be played without any goal and should be in accordance with the teaching objectives and the readiness level of students. Moreover, educational games should be prepared to ensure students' active participation in the lesson. Educational games prepared in this way will make it easier for students to learn knowledge, skills and values effectively (Çamlıyer, 2009).

The general purpose of the current study is to determine the opinions of social studies teachers on the effectiveness of using educational games in the teaching environment. To this end, answers to the following questions were sought.

- How do social studies teachers define the concept of educational games?
- What are the positive or negative evaluations of social studies teachers regarding the use of educational games in the teaching environment?
- What are the opinions of social studies teachers on the contribution of the use of educational games to students in the teaching process?

Method

The current study employed the phenomenological design. The study group consists of 20 social studies teachers working in state schools in the provinces of Muş, Malatya and Diyarbakır in the 2023-2024 school year. In the determination of the study group, the criterion sampling method was used. In order to elicit the opinions of the teachers, a semi-structured interview form was used. Analyses of the collected data were carried out in a computer-assisted manner. In the analysis of the data, NVivo program was used.

Findings

It was determined that although the social studies teachers' opinions on the concept of educational games differ from each other, they basically complement each other. While defining the concept of educational games, the participants generally emphasized the features of educational games and their benefits for students, teachers, classroom environment and teaching process.

It was observed that the participants had both positive and negative opinions on the use of educational games in teaching.

The participants discussed the benefits of using educational games in teaching for students in different dimensions. The majority of the teachers emphasized the contribution of educational games to the development of skills in students. In addition, the teachers also touched upon the benefits of educational games in terms of knowledge and values and expressed the contribution of educational games to students in this context.

Discussion and Conclusion

The participating teachers defined the concept of educational games on the basis of their different characteristics such as creating an enjoyable classroom environment, effective learning, fast learning, allowing learning while having fun, fostering effective communication and interesting learning, concrete learning, providing the opportunity to experience, preparing for life and creating an interactive learning and competitive environment. Garris et al. (2002) and Gee (2003) emphasized that educational games have positive effects on learning, make learning easier and that students learn better in this way. Demirel et al., (2003), Bottino et al. (2006) and Ebner and Holzinger (2007) stated that educational games make great contributions the learning of subjects, improve students' problem-solving skills and increase competition in the classroom environment.

Another result of the current study is from the evaluations of the social studies teachers regarding the use of educational games. In this context, the participants produced two main themes: positive and negative

opinions on the use of educational games in teaching. Under the theme of positive opinions, the participants produced sub-themes such as creating an enjoyable lesson environment, reinforcing learning, increasing motivation, increasing motivation for the lesson, lightening the teacher's burden, providing the opportunity to learn by doing and experiencing and strengthening student-centred understanding. Under the theme of negative opinions, the participants produced sub-themes such as difficulty in use, asociality and addiction. Korkmaz (2018) emphasized that educational games increase students' self-confidence, enable them to comply with the rules, positively affect their affective characteristics, improve problem-solving skills, motivate them for the lesson, make the lesson fun, create easy and meaningful learning and foster permanent learning. Akandere (2004) stated that educational games offer students the opportunity to learn by doing and experiencing, develop students' sense of discovery, and positively improve their problem-solving skills. Kuzu (2010) and Altunay (2004) emphasized that educational games make the lesson fun, increase students' motivation, create a student-centred learning environment, ensure active participation of students and develop creativity, entrepreneurship skills and a sense of responsibility.

The participating teachers also expressed opinions on the contribution of educational games to the development of skills, values and knowledge in students. According to the participants, skills such as creative thinking, using technology, problem solving, self-control, digital literacy and inquiry can be developed through educational games. The participants expressed opinions about empathy, responsibility and cooperation as values to be imparted to students through educational games. Finally, the participants pointed to effective learning, permanent learning and easy retention under the category of knowledge. Gündüz et al. (2017) also reported similar results. In addition, Aslan Akın and Atıcı (2015) emphasized that educational games are a very important means of conveying knowledge, skills and values to students in an entertaining and attractive way.

GİRİŞ

Türk Dil Kurumu (TDK, 2023) oyun kavramını “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” şeklinde tanımlamaktadır. Çoban ve Naçar (2015), oyun kavramını, bireylerin ekseriyetle çocukluk zamanında bilişsel, fiziksel ve ruhsal gelişimini destekleyen; duygu, düşünce ve isteklerini bu yolla ifade etmesini sağlayan, eğlenceli zamanlar geçirerek yaratıcılığını geliştiren bir faaliyet olarak tanımlamaktadır.

Oyun çocukların hem bilişsel hem de sosyal yönünü güçlendiren önemli bir araçtır. Oyun, özellikle okul öncesi ve ilkökul süreçlerinde çocukların gelişim süreçlerini olumlu yönde etkileyerek sosyal yönlerinin güçlenmesini, dil kabiliyetlerinin gelişmesini, etkili iletişimin kurulmasını ve kendilerini ifade etme becerilerinin artmasını sağlamaktadır. Ayrıca oyun oynayan çocukların paylaşma ve yardımlaşma duyguları da olumlu yönde gelişir (Yalçın ve Bertiz, 2019, s. 29). Oyun, çocuklara bir öğrenme ortamı sunar. Bu ortamda çocuklar yaparak yaşayarak bizzat deneyimler edinir. Böylece oyun çocukların duyuşsal, bilişsel ve fiziksel yönde gelişimlerine katkı sunarak onların nesnelere doğru kullanmasına, bedenlerini kontrol etmesine ve hayal güçlerini geliştirmelerine olanak sağlar (Jones, 2009). Oyun, başkalarının desteği olmadan çocuğun kendi isteğiyle, kendi kendine deneyimleyerek öğrenmesidir (Yavuzer, 2012). Bunun yanı sıra oyun, çocukların eğlenceli vakit geçirmesini sağlarken onların motivasyonlarının, ilgilerinin ve özgüvenlerinin de artmasına yardımcı olur (Aslan Akın ve Atıcı 2015). Oyun, sürekli aktif olan, hareketli çocukların fazla enerjilerinin boşaltılmasını ve bunun sonucunda rahatlama hissiyatının oluşmasını da sağlar (Sünbül, 2010).

Yorulmaz vd. (2020) oyunu; bireylerin eğlenme, eğitim ve sağlık gibi birtakım amaçlar doğrultusunda, günlük uğraşının dışında kalan vakitlerde bedensel ve zihinsel becerilerle yapılan, belli bir zaman içinde ve sınırlandırılmış bir mekânda yürütülen zevkli bir uğraşı olarak tanımlamaktadır. Bu bağlamda; kendine has kuralları bulunan oyunun toplumsal uyumu kolaylaştırdığı, sosyal kabiliyetleri artırdığı, duygusal olgunluğu geliştirdiği, güdülenmeyi, dikkati, zekayı ve birtakım fiziksel kabiliyetleri olumlu yönde etkilediği söylenebilir.

Oyun; dil, din, ırk, renk, cinsiyet ayrımı olmaksızın her yaşta insanların ve bilhassa da çocukların belirli bir amaç kapsamında bir araya gelmesini sağlayan, sosyalleşmeyi ve sosyal kabiliyetleri geliştiren, iletişim becerilerini ve toplumsal uyumu olumlu yönde geliştiren eğlenceli bir faaliyettir (Aykaç, 2009). Oyun, çocuğun sadece iç dünyasının renklenmesini, zenginleşmesini sağlamaz; aynı zamanda dış dünya ile irtibatının oluşmasını, iletişim becerilerinin gelişmesini, sosyal uyumun kolaylaşmasını da sağlar. Ayrıca

çocuk oyun aracılığıyla dünyayı keşfeder, algılar, deneyimler ve kendince tanımlar. Böylece çocuk oyun sayesinde gelecekteki hayatının provasını yapmış ve yarınlarına hazırlanmış olur (Kuyumcu, 2007).

Bütün bu tanımlardan da hareketle oyunun sadece bir eğlence aracı olmadığı, bireysel kabiliyet edinmeden sosyal beceriler geliştirmeye dek çok farklı alanları etkilediği; çocukları bir anlamda hayata hazırladığı, sosyal adaptasyonu kolaylaştırdığı, yardımlaşma ve paylaşma duygularını geliştirdiği, bilişsel ve fiziksel becerileri artırdığı, öğrenme sürecini hızlandırdığı söylenebilir.

Eğitsel oyun ise çocuğun hem ruhuna hem de bedenine hitap eden, iyi davranış ve güzel alışkanlıklar edinmesini sağlayan ve tüm bunların eğlenceli ve zevkli bir şekilde yapılmasını sağlayan aktiviteler bütünüdür (Akandere, 2004).

Oyunların eğitim sürecine dahil edilmesindeki amacın, öğrencilerin oyun oynama duygularını eğitim süreciyle bütünleştirerek daha etkili ve kalıcı öğrenmeler oluşturmak olduğu söylenebilir. Çoğunlukla oyun oynamayı severiz. Bilhassa oyun çocukların vazgeçilmezlerindedir ve adeta hayatın birer parçası hükmündedir. Öğretim süreci de çocukların doğal eğilimlerinden bağımsız düşünülemez. Bu sebeple öğrencilerin etkili öğrenmeler oluşturması, derse güdülenmesi, dersin dikkat çekici hale getirilmesi ve genel anlamda eğlenirken öğrenmelerin oluşması için eğitim sürecine eğitsel oyunların muhakkak eşlik etmesi ve bununla bütünleşmesi gerekmektedir (Açıkgöz, 2003).

Eğitsel amaçlarla hazırlanan eğitsel oyunlar; öğrencilerin zihinsel ve duyuşsal anlamda gelişmesini ve önceden belirlenen eğitimsel amaçları davranışa dönüştürmesini sağlayan ferdi veya grup şeklinde oynanabilen oyunlardır (Aksoy, 2014). Çocukların gelişim süreçlerini destekleyen eğitsel oyunlar; teorik öğrenmeleri pratiğe, soyut öğrenmeleri somut öğrenmelere dönüştürür. Küçük yaştaki çocukların soyut tanım ve kavramları öğrenmesi güçtür. Bu sebeple öğretimin somutlaştırılması oldukça önemlidir. Bu bağlamda, eğitsel oyunlar dersi somutlaştırır, pratiğe dönük deneyimler oluşturur ve bunun sonucunda etkili ve kalıcı öğrenmeler gerçekleşir. Ancak eğitsel oyunlar alelade oynanmamalı öğretim hedeflerine ve öğrencilerin hazırbulunuşluklarına uygun olmalıdır. Ayrıca öğrencilerin derse etkin katılımlarını sağlayacak eğitsel oyunlar hazırlanmalıdır. Tüm bunlara riayet edilerek hazırlanan eğitsel oyunlar öğrencilerin bilgi, beceri ve değerleri etkin öğrenmelerini kolaylaştıracaktır (Çamlıyer, 2009).

Eğitsel oyunların öğretim süreciyle ve öğretim ortamıyla bütünleştirilmesinin faydaları şu şekilde sıralanabilir (Aslan Akın ve Atıcı 2015; Kuzu, 2010; Özyürek ve Çavuş, 2016; Zengin, 2002):

- ❖ Eğitsel oyunlar, öğrencileri güdeler, onların dersi dikkatli dinlemelerini sağlar ve odaklarının başkaca yönlere çekilmesini engeller.
- ❖ Eğitsel oyunlar, eğlenceli bir ders ortamı sağlar, dersi somutlaştırır ve kalıcı öğrenmeleri kolaylaştırır.
- ❖ Eğitsel oyunlar, öğrencilerin derse aktif katılımlarını sağlar ve öğrenci-öğrenci ile öğrenci-öğretmen etkileşimini ve iletişimini artırır.
- ❖ Eğitsel oyunlar, öğrencilerin sosyal yönünü güçlendirir, özgüvenlerini artırır ve kendini ifade etme becerisini geliştirir.
- ❖ Eğitsel oyunlar, öğrencilerin korku, panik ve stres gibi olumsuz duygularla baş etmesini kolaylaştırır.
- ❖ Eğitsel oyunlar, öğrenciler arasında iş birliğini geliştirir ve sınıf içinde olumlu duyguların gelişmesine katkı sağlar.
- ❖ Eğitsel oyunlar, öğrencilerin oyunun kurallarına riayet edilmesi gerektiğini öğrettiği için onların toplumsal uyumunu kolaylaştırır.

Yukarıdaki maddelerden anlaşılacağı gibi eğitsel oyunlar öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve davranışsal alanlarını pozitif yönde etkilemektedir, onların eğitim ortamına uyumunu güçlendirmektedir ve sosyal süreçlere entegre olmalarını sağlamaktadır. Bütün bunlar da eğitim sürecinde eğitsel oyunların oldukça önemli olduğunu göstermektedir.

Sosyal bilgiler dersinde ise disiplinlerarası bir yaklaşım söz konusudur. Pek çok disiplinden, çok sayıda konu alanlarını içerir sosyal bilgiler, bünyesinde; sözel nitelik taşıyan çok sayıda kavramlar, ilkeler ve sosyal bilim temelli bilgiler barındırılmaktadır. Sosyal bilgilerin konu alanları daha ziyade sözel bir içerik taşıması ve bunun bir neticesi olarak düşünsel beceri ağırlıklı bir yapı ön plana çıkması; bu dersin daha yoğun bir içeriğe sahip olmasına yol açmıştır. Dolayısıyla sosyal bilgiler dersinin öğrenciler tarafından daha kolay anlaşılması, ezber bir ders olarak algılanmasının ortadan kaldırılması, daha nitelikli ve eğlenceli bir yapıya kavuşması için sosyal bilgilerin öğretiminde eğitsel oyunlardan faydalanılabilir. Bu çalışmada ise derslerinde eğitsel oyun kullanan sosyal bilgiler öğretmenlerinin eğitsel oyun kullanımının etkililiğine ilişkin görüşleri incelenmiştir.

Konuyla ilgili alan yazın incelendiğinde çok sayıda çalışmanın (Akçanca ve Sömen, 2018; Altınbulak vd., 2006; Bakar vd., 2008; Brysch, 2012; Da Silva, 2015; Dolunay ve Karamustafaoğlu, 2021;

Erol vd., 2021; Genç Ersoy, 2021; Hazar, 2018; Hong, 2022; Işık ve Semerci, 2016; İşçi ve Yeşiltaş, 2020; Karataş, 2021; Koka, 2018; Korkusuz ve Karamete, 2013; Lothington ve Ronda, 2009; Lynch, 2015; Maguth vd., 2015; McCall, 2016; McMichael, 2007; Pehlivan ve Demirel, 2022; Pokojski, 2017; Tokmak vd., 2023; Toma vd., 2022; Ünlü vd., 2022; Varan ve Sulak, 2018; Yeşilkaya, 2013; Yıldız, 2016; Zirawaga, 2017) yapıldığı görülmüştür. Ancak eğitsel oyunları derslerinde kullanan sosyal bilgiler öğretmenlerinin eğitsel oyunların etkililiği ile ilgili görüşlerini temele alan bir çalışmaya rastlanılmamıştır. Bu çalışmada da literatürdeki bu eksikliğin giderilmesi amaçlanmıştır.

Araştırmanın genel amacı, sosyal bilgiler öğretmenlerinin öğretim ortamında eğitsel oyun kullanımının etkililiğine ilişkin görüşlerini belirlemektir. Bu genel amaç çerçevesinde aşağıdaki alt amaçlara yer verilmiştir.

- Sosyal bilgiler öğretmenleri eğitsel oyun kavramını nasıl tanımlamaktadır?
- Sosyal bilgiler öğretmenlerinin, öğretim ortamında eğitsel oyun kullanımına ilişkin değerlendirmeleri nelerdir?
- Sosyal bilgiler öğretmenlerinin, öğretim sürecinde eğitsel oyun kullanımının öğrencilere olan katkısına ilişkin görüşleri nelerdir?

YÖNTEM

Araştırmanın Modeli

Bu çalışmada, öğretim ortamında eğitsel oyun kullanımına ilişkin öğretmenlerin görüşlerini ortaya koymak amacıyla, nitel araştırma desenlerinden biri olan olgubilim (fenomenoloji) deseni kullanılmıştır. Olgubilim (fenomenoloji) deseninde, temelde insan deneyimini anlama çabası vardır. Nitel bir anlayışa dayanan bu desenin en temel özelliği ise yaşanmış deneyimi anlama ve anlamlandırma gayretidir. Olgubilim (fenomenoloji) deseni olgulara vurgu yaparak, olguları araştırmanın merkezine koyarak katılımcıların buna yönelik perspektiflerini, algılarını ve görüşlerini belirlemeye çalışır. Dolayısıyla bu desende olgunun nasıl anlamlandırıldığı ve katılımcıların buna ilişkin deneyimlerinin ne şekilde olduğu vurgulanmaktadır (Tekindal ve Uğuz Arsu, 2020). Nitel bir anlayışa dayanan olgubilim deseni, bireylerin herhangi bir olguyu tecrübe etmesi neticesinde oluşturduğu anlamlara odaklanmaktadır (Creswell, 2021; Tekindal, 2021). Bu çalışmada da çalışma grubunu oluşturan sosyal bilgiler öğretmenlerinin öğretim ortamında eğitsel oyun kullanımına ilişkin deneyimlerini ortaya koymak ve bu bağlamda görüşlerini belirlemek amaçlandığı için olgubilim desenin kullanılması tercih edilmiştir.

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu, 2023-2024 eğitim-öğretim yılında, Muş, Malatya ve Diyarbakır illerinde Milli Eğitim Bakanlığına bağlı okullarda görev yapmakta olan 20 sosyal bilgiler öğretmeni oluşturmaktadır. Çalışma grubunun 20 öğretmen ile sınırlı tutulmasının nedeni elde edilen verilerin çalışma açısından yeterli düzeyde görülmesidir. Çalışma grubunun belirlenmesinde, ölçüt (kriter) örnekleme kullanılmıştır. Ölçüt (kriter) örnekleme, daha önce belirlenmiş birtakım kriterleri karşılayan tüm durumların çalışılması esasına dayanır. Buradaki ölçütler araştırmacı tarafından oluşturulabilir ya da önceden hazırlanmış ölçütler listesi de kullanılabilir (Marshall ve Rossman, 2014). Bu çalışmada ise araştırmacı kendi ölçütlerini oluşturmuştur. Bu ölçütler şunlardır;

- Katılımcılar, sosyal bilgiler öğretmenliği bölümünden mezun olmalıdır.
- Katılımcılar, Milli Eğitim Bakanlığı bünyesinde görev yapan sosyal bilgiler öğretmenlerinden oluşmalıdır.
- Katılımcılar, sınıf ortamında eğitsel oyun kullanmış veya halihazırda kullanıyor olmalıdır.

Araştırmanın çalışma grubunu oluşturan sosyal bilgiler öğretmenlerine ait demografik bilgiler Tablo 1'de gösterilmiştir:

Tablo 1.

Katılımcılara ait demografik bilgiler

	Değişkenler	Frekans (f)	Yüzde (%)
İl	Muş	10	50
	Malatya	5	25
	Diyarbakır	5	25
Cinsiyet	Erkek	12	60
	Kadın	8	40
Öğrenim Durumu	Lisans	15	75
	Yüksek Lisans	5	25
Kıdem Yılı	0-10 yıl	11	55
	11-20 yıl	6	30
	20 yıl ve üstü	3	15

Tablo 1’de de görüldüğü gibi çalışma grubunu oluşturan 12’si erkek, 8’i da kadın olmak üzere toplamda 20 sosyal bilgiler öğretmeni bulunmaktadır. Bu katılımcıların; 10’u Muş’ta, 5’i Malatya’da ve 5’i de Diyarbakır’da görev yapmaktadır. Ayrıca katılımcıların büyük bir kısmı lisans mezunu olup 0-10 yıl arası mesleki deneyime sahiptir.

Bu çalışmada, araştırma etiği gereğince öğretmenlerin isimlerine yer verilmemiştir. Bunun yerine kısaltmalar kullanılmıştır. Katılımcıların örnek görüşleri yazıldıktan sonra; G1, G2...G20 şeklinde katılımcıların form numarası ve ardından cinsiyeti belirtilmiştir.

Veri Toplama Aracı

Araştırmanın kuramsal boyutu tamamlandıktan sonra “Sosyal bilgiler öğretmenlerinin görüşleri bağlamında öğretim ortamında eğitsel oyun kullanımının etkililiği” konusunu temele alan bu çalışmada, çalışma grubu üyelerini oluşturan sosyal bilgiler öğretmenlerinin, araştırma konusuna ilişkin görüşlerini almak için yarı yapılandırılmış görüşme formu hazırlanmıştır. Görüşme formu hazırlanırken öncelikle sorulacak sorular belirlenmiştir. Sorular oluşturulurken kolay anlaşılabilir sorular yazma, açık uçlu sorular sorma, odaklı sorular hazırlama, yönlendirmekten kaçınma, çok boyutlu sorular sormaktan kaçınma ve soruları mantıklı bir biçimde düzenleme gibi ilkelere dikkat edilmiştir (Yıldırım ve Şimşek, 2011). Katılımcılardan yarı yapılandırılmış görüşme formu ile elde edilen veriler, çözümlenerek dökümü yapılmıştır. Muş Alparslan Üniversitesi ve İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültelerinde görev yapan alan uzmanların görüşlerine başvurulmuştur. Alan uzmanlarından gelen görüş ve öneriler doğrultusunda görüşme formuna son şekli verilerek soru sayısı 5’ten 3’e indirilmiştir. Nihai olarak görüşme formunda yer alan sorular aşağıda verilmiştir:

- Eğitsel oyun kavramını nasıl tanımlarsınız? Açıklayınız.
- Öğretim ortamında eğitsel oyun kullanımını nasıl değerlendirirsiniz? Olumlu veya olumsuz yönlerini açıklayınız.
- Öğretim sürecinde eğitsel oyunların kullanılması öğrencilere ne gibi kazanımlar sağlar? Bilgi, beceri, değer çerçevesinde yorumlayınız.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Bu arařtırmada elde edilen nitel veriler mülakat yöntemiyle toplanmıştır. Sosyal bilgiler öğretmenlerinin görüşleri bağlamında öğretim ortamında eğitsel oyun kullanımının etkililiğini temele alan bu arařtırmada 20 sosyal bilgiler öğretmeni ile görüşme yapılmıştır. Görüşmeye başlanmadan evvel katılımcılara arařtırmanın amacı hakkında bilgi verilmiş olup kişisel bilgilerin korunacağı ve bunların gizli tutulacağı ifade edilmiştir. Görüşme tamamen gönüllülük esasına göre yapılmıştır. Katılımcıların ilgili soruları yanıtlaması için yeterli süre tanınmıştır. Katılımcılardan alınan veriler kayıt altına alınmıştır. Bunun neticesinde elde edilen veriler deşifre edilmek suretiyle yazılı hale getirilmiştir. Metin haline getirilen veriler bir araya getirilerek veri analizine geçilmiştir.

Arařtırmada yarı yapılandırılmış görüşme formu ile ilgili çözümlenmeler, nitel boyutta gerçekleştirilmiştir. Bilgisayar destekli nitel veri analizi yapılmıştır. Verilerin analizinde ve modellerin oluşturulmasında NVivo programından yararlanılmıştır. Buna ek olarak sosyal bilgiler öğretmenlerinin öğretim ortamında eğitsel oyun kullanımının etkililiğine ilişkin görüşleri içerik analizi tekniğı ile çözümlenmiştir. Çözümlenmeler neticesinde oluşan temalar aralarındaki bağları gösterir şekilde modellenmiş ve görselleştirilmiştir. Modelde yer alan ilişkileri gösteren temayı söyleyen kişi sayısı (frekansını) belirlenmiştir.

Ayrıca bu çalışmada, geçerlik ve güvenilirliğin sağlanması için arařtırmanın genel ve alt amaçları açık ve anlaşılır bir şekilde sunulmuştur. Çalışmanın anlaşılabilirliğini artırmak ve incelenmesinin kolaylaştırılmasını sağlamak amacıyla şekillere ve görsellere yer verilmiştir. Katılımcıların görüşleri doğrudan alıntılama şeklinde verilmiştir. Veriler yorumlanırken öznel bir yaklaşımdan kaçınılmaya çalışılmıştır. Verilerin elde edilmesi ve çözümlenmesi sürecindeki her aşama detaylı bir şekilde açıklanmıştır. Bunun yanı sıra çalışmada alan uzmanlarının görüş ve önerilerinden faydalanılmıştır.

Arařtırmanın Etik İzinleri

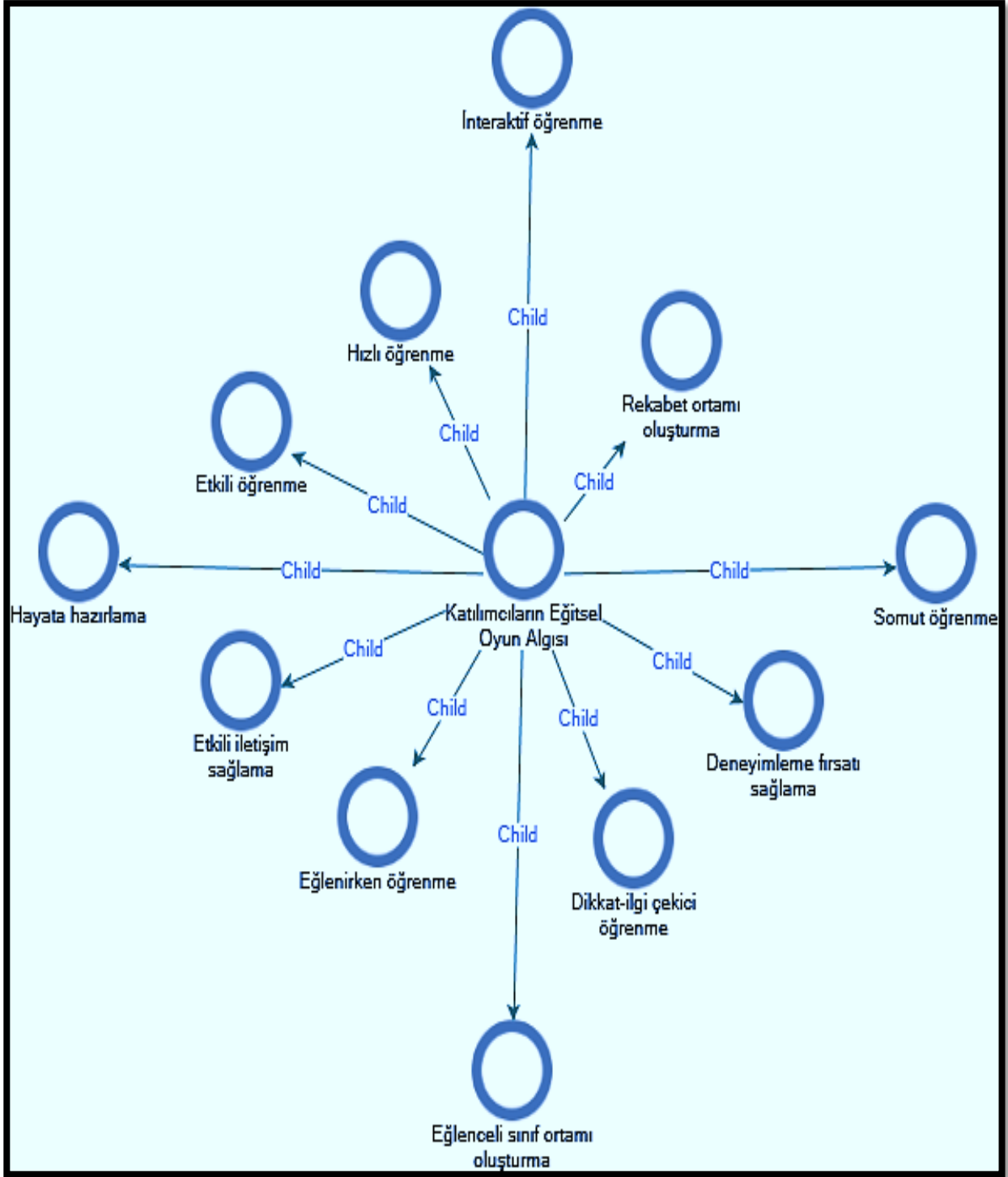
Yapılan bu çalışmada arařtırma etiğı ilkeleri gözetilmiş olup gerekli etik kurul izinleri alınmıştır. Etik kurul izni kapsamında; Harran Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu'ndan, 19.10.2023 tarihinde, 2023-158 sayılı belge alınmıştır.

BULGULAR

Sosyal bilgiler öğretmenlerinin öğretim ortamında eğitsel oyun kullanımının etkililiğine ilişkin görüşlerinin değerlendirildiğı bu arařtırmadan elde edilen bulgular aşağıda sunulmuştur.

Eğitsel Oyun Tanımına İlişkin Bulgular

Yarı yapılandırılmış görüşme formunda yer alan “*Eğitsel oyun kavramını nasıl tanımlarsınız? Açıklayınız.*” şeklindeki soruya, çalışma grubu üyelerini oluşturan sosyal bilgiler öğretmenlerinin verdikleri yanıtlar Şekil 1’de gösterilmiştir.



Şekil 1. Katılımcıların eğitsel oyun kavramına ilişkin tanımları

Şekil 1 incelendiğinde sosyal bilgiler öğretmenleri eğitsel oyun kavramına yönelik birbirinden farklı görüşlere sahip oldukları görülmüştür. Çalışma grubunu oluşturan sosyal bilgiler öğretmenleri eğitsel oyun kavramına ilişkin; eğlenceli sınıf ortamı oluşturma (f=4), etkili öğrenme (f=4), hızlı öğrenme (f=2), eğlenirken öğrenme (f=2), etkili iletişim sağlama (f=2), dikkat-ilgi çekici öğrenme (f=1), somut öğrenme (f=1), deneyimleme fırsatı sağlama (f=1), hayata hazırlama (f=1), interaktif öğrenme (f=1), rekabet ortamı oluşturma (f=1), şeklindeki alt temaları üretmişlerdir.

Sosyal bilgiler öğretmenlerinin, eğitsel oyun kavramına ilişkin algıları birbirinden farklılık gösterse de temelde birbirini tamamlar nitelikte olduğu söylenebilir. Katılımcılar eğitsel oyun kavramını tanımlarken genellikle eğitsel oyunun özelliklerini; öğrenci, öğretmen, sınıf ortamı ve öğretim sürecine dair faydalarını vurgulamışlardır.

Yarı yapılandırılmış görüşme formunda yer alan “Eğitsel oyun kavramını nasıl tanımlarsınız? Açıklayınız.” şeklindeki soruya yönelik katılımcılara ait ifadelerden bazıları şu şekildedir:

“Eğitsel oyun denilince aklıma sınıfın eğlenceli ve zevkli bir hale gelmesi gelir. Sürekli ciddi ve bilgi aktarımı gibi görülen sıkıcı sınıflar yerine öğrencilerin eğlendiği, güldüğü ve hoş vakitler geçirdiği sınıflar oluşur, eğitsel oyunlarla.” (G1, erkek; eğlenceli sınıf ortamı oluşturmak)

“Bana göre eğitsel oyun, biz öğretmenlerin öğrencilere aktarmaya çalıştığı konuların, kavramların çok daha hızlı öğretilmesini sağlayan bir tekniktir. Oyun oynamak zaten çocukların ruhunda olan bir şey. Bunu eğitimle birleştirdiğimiz zaman hem ruhlarına, duygularına hitap etmiş oluruz hem de ders konularını çok daha hızlı öğretilmesini-öğrenilmesini sağlamış oluruz.” (G4, erkek; hızlı öğrenme)

“Adı üstünde; eğitsel oyun. Yani rastgele, tesadüfî veya amaçsız oyun değil. İçinde eğitimin olduğu oyundan bahsediyoruz. Eğitimin oyunlarla zenginleştirildiği bir ortamda hem eğlenme olur hem de öğrenme gerçekleşir. Yani bir yandan eğlenirken öte yandan öğrenciler öğrenmiş olur.” (G18, kadın; eğlenirken öğrenme)

“Eğitsel oyun iletişimin güçlü olduğu öğretim fırsatıdır. Burada öğretim gerçekleşirken bu öğretimi etkili kılan öğrenci-öğretmen arasındaki güçlü etkileşim-iletişim ilişkisidir. Eğitsel oyunlar bu etkileşimi, iletişimi büyük ölçüde güçlendirir.” (G19, kadın; etkili iletişim sağlama)

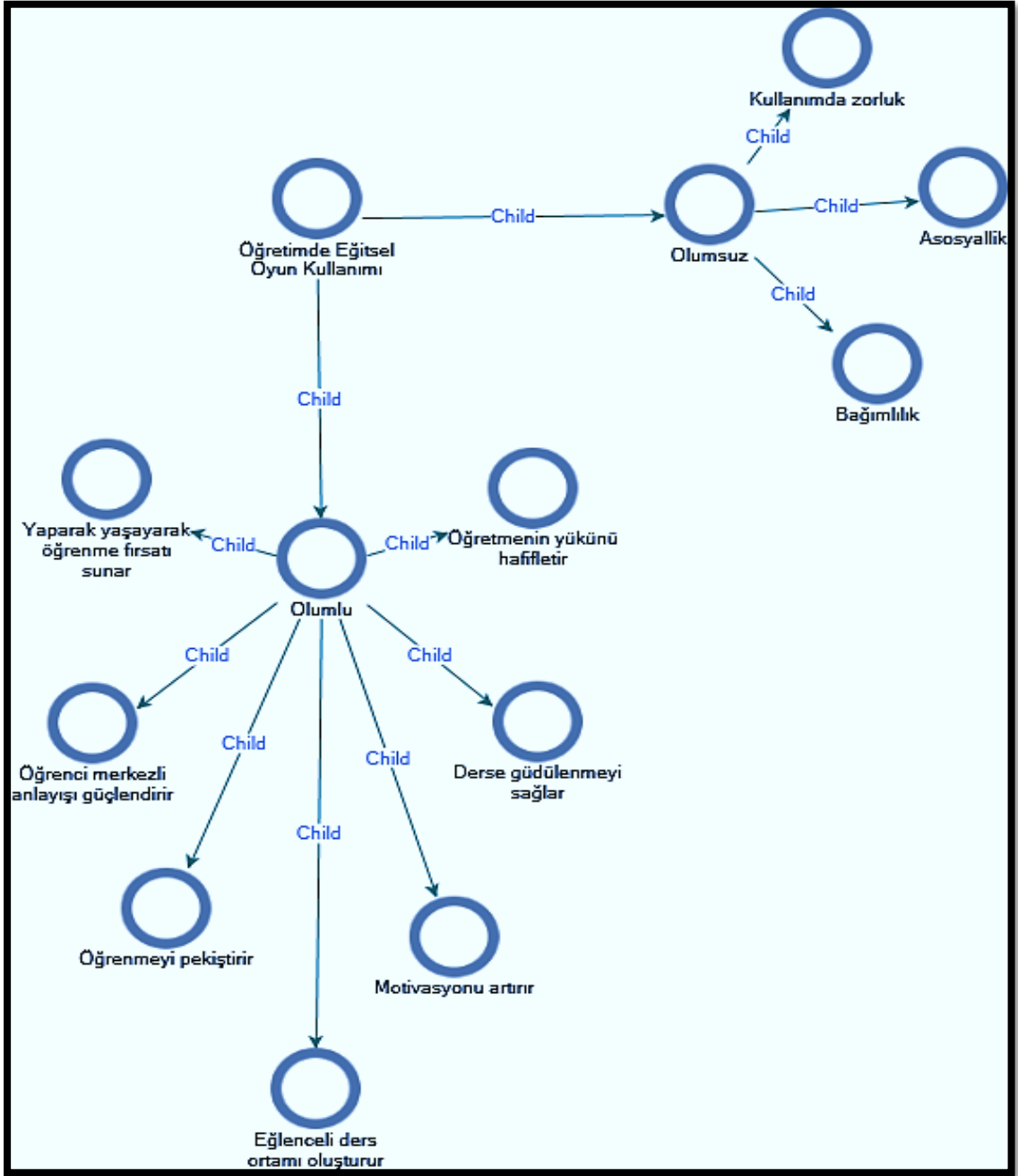
“Bana göre eğitsel oyun öğrenmenin ilgi çekici bir formudur. Çünkü dersi sürekli ders kitaplarından veya sıkıcı slaytlardan işlediğimiz zaman zaten sınırlı ve kısa süreli olan öğrenci dikkatleri, alguları hemen bozulabiliyor. Bunun için öğrencilerin dikkatlerini tekrar toparlamak, derse ilgilerini çekmek için oyunlar büyük bir kurtarıcı olabiliyor. Tabi ki adından da anlaşılacağı gibi bu oyunlar da eğitsel-eğitimsel temelli olmak durumunda.” (G12, kadın; dikkat-ilgi çekici öğrenme)

“Eğitsel oyunlar verdiğimiz derslerin somutlaşmasıdır. Özellikle sosyal bilgiler dersinde öğrencilerin öğrenmekte güçlük çektiği pek çok soyut konu ve kavramlar var. Çoğu zaman bunları öğretirken biz de güçlük çekiyoruz. Ancak eğitsel oyunlar bu konuda imdadımıza yetişiyor diyebilirim. Çünkü soyut ders konularının oyunlarla somutlaştırılması öğrencilerin daha iyi anlamalarını, öğrenmelerini sağlamaktadır.” (G16, erkek; somut öğrenme)

“Bence eğitsel oyun öğrencilerin derse aktif katılmalarıdır. Çünkü her çocuk oyunu sever. Derste en pasif, en sessiz öğrenciler bile konu oyun olunca hemen toparlanıp kendilerine geliyorlar. Öğrencilerin derse aktif bir şekilde katılım iştiaakları oluşuyor ve arkadaşlarıyla birlikte katılımları, iş birlikleri de artıyor.” (G10, kadın; interaktif öğrenme)

Öğretim Ortamında Eğitsel Oyun Kullanımına İlişkin Bulgular

Yarı yapılandırılmış görüşme formunda yer alan bir diğer soru ise “Öğretim ortamında eğitsel oyun kullanımını nasıl değerlendirirsiniz? Olumlu veya olumsuz yönlerini açıklayınız.” şeklindeki sorudur. Katılımcıların verdikleri yanıtlar Şekil 2’de sunulmuştur.



Şekil 2. Katılımcıların eğitsel oyun kullanımına ilişkin değerlendirmeleri

Şekil 2 incelendiğinde, sosyal bilgiler öğretmenlerinin öğretimde eğitsel oyun kullanımına ilişkin olumlu (f=16) ve olumsuz (f=4) görüşler şeklinde 2 ana tema ürettikleri görülmüştür. Katılımcılar, olumlu ana teması altında; eğlenceli ders ortamı oluşturur (f=4), öğrenmeyi pekiştirir (f=3), motivasyonu artırır (f=3), derse güdülenmeyi sağlar (f=2), öğretmenin yükünü hafifletir (f=2), yaparak yaşayarak öğrenme fırsatı sunar (f=1) ve öğrenci merkezli anlayışı güçlendirir (f=1) şeklinde alt temalar üretmişlerdir. Katılımcılar, olumsuz ana teması altında ise; kullanımda zorluk (f=2), asosyallik (f=1) ve bağımlılık (f=1) şeklindeki alt temaları üretmişlerdir.

Çalışma grubu üyelerini oluşturan sosyal bilgiler öğretmenleri, öğretimde eğitsel oyun kullanımına ilişkin olumlu algıların yanı sıra olumsuz algılara da sahip oldukları görülmüştür. Bu hususta olumlu veya olumsuz algılara sahip olan katılımcılar bu durumu çeşitli sebeplerle de gerekçelendirmiştir.

Yarı yapılandırılmış görüşme formunda yer alan “Öğretim ortamında eğitsel oyun kullanımını nasıl değerlendirirsiniz? Olumlu veya olumsuz yönlerini açıklayınız.” şeklindeki soruya yönelik katılımcılara ait ifadelerden bazıları şu şekildedir:

“Eğitsel oyunların çok sayıda faydalarının olduğunu düşünüyorum. Öğretimde de kullanılması kuşkusuz güzel sonuçlar doğuracaktır. Neticede temeli oyuna dayandığı için öğrencilerin dikkatini

çekmesini ve derse yönelmelerini sağlayacak ve dersin eğlenceli geçmesini temin edecektir.” (G1, erkek; eğlenceli ders ortamı oluşturur)

“Bence eğitsel oyunların en büyük özelliği öğrencilere pekiştireç sağlamasıdır. Diyelim ki dersi işledik, kitaptan veya sunumlardan fark etmez, ama öğrenciyi işin içine çekmedikten sonra pek bir faydası oluşmaz. Eğitsel oyunlar bu sebeple önemli hem öğrenciyi derse çekersin hem de ders boyu öğrettiğin şeylerin pekişmesini sağlamış olursun.” (G5, erkek; öğrenmeyi pekiştirir)

“Eğitsel oyunların öğretimde kullanılmasını ben olumlu görüyorum. Benim de derslerimde kullandığım birkaç eğitsel amaçlı oyun var. Bu oyunların öğrencileri heyecanlandığını ve onları derse motive ettiğini görüyorum.” (G14, kadın; motivasyonu artırır)

“Eğitsel oyunların olumsuz yönlerinin olduğunu düşünüyorum. Çünkü buradaki oyunlar eğitim amaçlı oyunlardır. Yani ders kazanımlarına uygun hazırlandıktan sonra oldukça fayda sağlayacağı kanaatindeyim. Çünkü öğrencilerin pür dikkat derse kilitlenmesini sağlıyor ve öğrencileri derse güdülüyor.” (G20, erkek; derse güdülenmeyi sağlar)

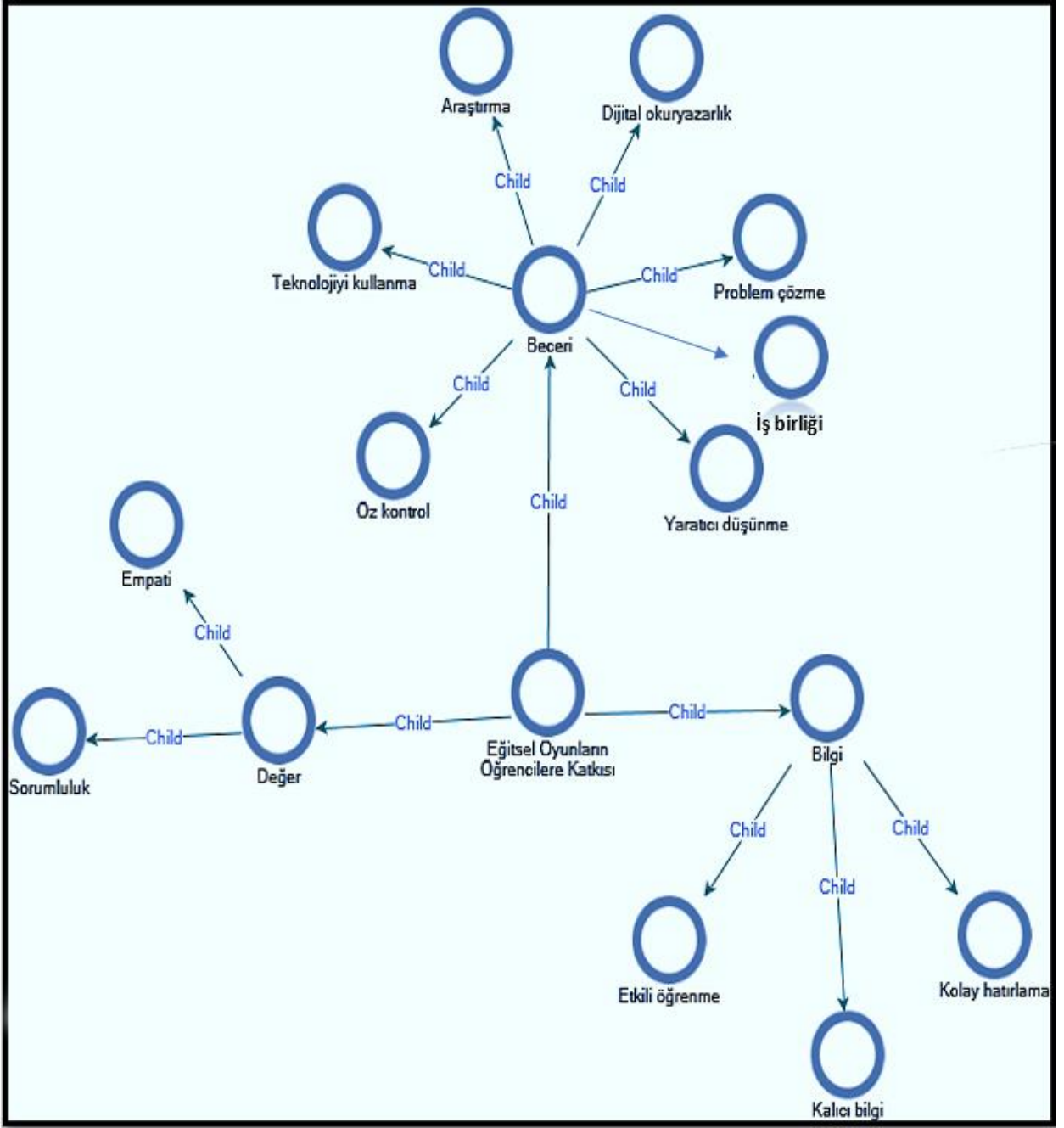
“Bana göre olumlu yönleri daha ağır basıyor. En basitinden öğretmen tüm ders boyunca dersi tek başına işlemesi hem öğrenciler açısından fayda sağlamaz hem de öğretmenlerin daha da yorulmasına yol açar. Ama işin içine oyunu yani eğitsel oyunu dahil edersek hem öğrenciler istifade eder hem de öğretmenin yükü biraz hafiflemiş olur.” (G7, kadın; öğretmenin yükünü hafifletir)

“Olumlu yanları elbette vardır ama özellikle dijital temelli oyunlar yabancı dillerde hazırlanıyor. Bazı oyunların da teknik kullanımı zor oluyor.” (G16, erkek; kullanımda zorluk)

“Derslerimde eğitsel oyunları sıklıkla kullanan biriyim. Faydalarını çok gördüm. Ama şunu da belirtmek isterim ki eğitsel oyun bile olsa neticede oyun oyundur. Ders ve konulardan ziyade oyunun kendisi öğrenciler için önemli hale geliyor bir noktadan sonra adeta bağımlılık yapıyor, öğrencileri kendine çekiyor. Bir araç iken amaca dönüşüyor. Bunun için eğitsel oyun tercihi çok önemli. Öğrencilerin düzeylerine uygunluğu da çok önemli.” (G11, kadın; bağımlılık)

Eğitsel Oyunların Öğrencilere Katkısına İlişkin Bulgular

Yarı yapılandırılmış görüşme formunda yer alan son soru ise “Öğretim sürecinde eğitsel oyunların kullanılması öğrencilere ne gibi kazanımlar sağlar? Bilgi, beceri, değer çerçevesinde yorumlayınız.” şeklindeki sorudur. Katılımcıların bu soruya verdikleri yanıtlar Şekil 3’de sunulmuştur.



Şekil 3. Eğitsel oyun kullanımının öğrencilere katkısı

Şekil 3 incelendiğinde, sosyal bilgiler öğretmenleri öğretimde eğitsel oyun kullanımının öğrencilere olan katkısına ilişkin beceri (f=15), değer (f=2) ve bilgi (f=3) şeklinde görüşlerini ifade ettikleri görülmüştür. Katılımcılar, beceri kategorisi altında; yaratıcı düşünme (f=4), teknolojiyi kullanma (f=3), problem çözme (f=3), öz kontrol (f=2), dijital okuryazarlık (f=1), iş birliği (f=1) ve araştırma (f=1) şeklinde görüşler üretmişlerdir. Katılımcılar, değer kategorisi altında; empati (f=1) ve sorumluluk (f=1) şeklinde görüşler üretmişlerdir. Son olarak katılımcılar, bilgi kategorisi altında ise; etkili öğrenme (f=1), kalıcı bilgi (f=1) ve kolay hatırlama (f=1) şeklinde görüşler üretmişlerdir.

Çalışma grubu üyelerini oluşturan sosyal bilgiler öğretmenleri, öğretimde eğitsel oyun kullanımının öğrencilere olan kazanımlarını farklı boyutlarda ele almışlardır. Burada öğretmenlerin büyük bir çoğunluğu eğitsel oyunların beceri geliştirme özelliğini vurgulamışlardır. Ayrıca, öğretmenler eğitsel oyunun bilgi ve değer boyutundaki kazanımlarına da değinerek bu bağlamda eğitsel oyunların öğrencilere olan katkısını da ifade etmişlerdir.

Yarı yapılandırılmış görüşme formunda yer alan “Öğretim sürecinde eğitsel oyunların kullanılması öğrencilere ne gibi kazanımlar sağlar? Bilgi, beceri, değer çerçevesinde yorumlayınız.” şeklindeki son soruya yönelik olarak, katılımcılara ait ifadelerden bazıları şu şekildedir:

“Oyunlar öğrencilerin hayal gücünü genişletir. Eğitsel oyunlar ise belli kazanımlar çerçevesinde tasarlandığı için öğrencilerin yaratıcılıklarını geliştirir. Öğrencilerin yaratıcı düşünme kabiliyetlerini artırır.” (G3, kadın; yaratıcı düşünme)

“Ben genellikle dijital temelli eğitsel oyunları kullanmayı tercih ediyorum. Akıllı tahta üzerinde önceden hazırladığım oyunları açıp öğrencilerle interaktif şekilde oyunları oynuyoruz. Akıllı tahta kullanımı olsun, dijital oyun kullanımı olsun bunlar öğrencilerin teknolojiyi daha iyi tanımlarına olanak sağlıyor. Aynı zamanda eğlenme fırsatı da sunduğu için teknolojinin kullanımı daha işlevsel hale geliyor öğrenciler açısından.” (G5, erkek; teknolojiyi kullanma)

“Eğitsel oyunların öğretmen-öğrenci ve öğrenci-öğrenci arasındaki iletişimi sağlamlaştırdığını söyleyebilirim. Özellikle eğitsel oyunları sınıfta oynarken öğrencileri gruplar şeklinde ayırırım. Sınıfın genel yapısını ona göre dizayn ediyorum. Böylece sınıfta tatlı bir rekabet ortamı oluşuyor ve öğrenciler kendi arkadaşlarıyla güzel vakitler geçirerek iş birlikleri de gelişmiş oluyor.” (G18, kadın; iş birliği)

“Eğitsel oyunlar tek bir duyu organına hitap etmiyor. Çok sayıda duyu organına aynı anda hitap ettiği için öğrenciler dersi hem iyi öğreniyorlar hem de öğrendiklerini çabuk unutmuyorlar. Göze ve kulağa da hitap ettiği için üzerinden zaman uzun bir zaman bile geçse işlenen dersler kolay hatırlanır.” (G20, erkek; kolay hatırlama)

TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER

Sosyal bilgiler öğretmenlerinin öğretim ortamında eğitsel oyun kullanımının etkililiğinin değerlendirildiği bu çalışmada, elde edilen veriler incelendiğinde, katılımcıların eğitsel oyun kavramını birbirinden farklı tanımlarla ifade ettikleri ve eğitsel oyun kavramını tanımlarken de genellikle eğitsel oyunun özelliklerini; öğrencilere, öğretmenlere, sınıf ortamına ve öğretim sürecine dair faydalarını vurguladıkları görülmüştür. Sosyal bilgiler öğretmenleri, öğretimde eğitsel oyun kullanımına ilişkin olumlu algıların yanı sıra olumsuz algılara da sahip oldukları görülmüştür. Ayrıca sosyal bilgiler öğretmenleri, öğretimde eğitsel oyun kullanımının öğrencilere olan kazanımlarını farklı boyutlarda ele almışlardır. Öğretmenlerin büyük bir çoğunluğu eğitsel oyunların beceri geliştirme özelliğini vurgulamıştır.

Çalışma grubu üyelerini oluşturan sosyal bilgiler öğretmenleri eğitsel oyun kavramını; eğlenceli sınıf ortamı oluşturmak, etkili öğrenme, hızlı öğrenme, eğlenirken öğrenme, etkili iletişim sağlama, dikkat- ilgi çekici öğrenme, somut öğrenme, deneyimleme fırsatı sağlama, hayata hazırlama, interaktif öğrenme ve rekabet ortamı oluşturma gibi özelliklerle tanımladıkları görülmüştür. Garris vd. (2002) ve Gee (2003) tarafından yapılan çalışmada eğitsel oyunların; öğrenme üzerinde pozitif etkiler oluşturduğunu, öğrenmeyi kolaylaştırdığını ve öğrencilerin bu yolla daha iyi öğrendiklerini vurgulamıştır. Demirel vd., (2003), Bottino vd. (2006) ve Ebner ve Holzinger (2007) tarafından yapılan çalışmalarda eğitsel oyunların ders konularının öğrenilmesinde büyük kolaylık sağladığı, öğrencilerin problem çözme becerilerini geliştirdiğini ve sınıf ortamında rekabeti artırdığını ifade etmişlerdir. Demirel (2012) tarafından yapılan çalışmada eğitsel oyunların bir amaç değil eğitsel amaçlara ulaşmada bir araç olarak kullanılması gerektiği, eğitsel oyunlar tasarlanırken öğrencilerin hazırbulunuşluklarının göz önünde bulundurulması gerektiği, tasarlanan oyunların öğrencilerin anlayabileceği basitlikte olması gerektiği, eğitsel oyunların öğrencilerin dikkatlerini ve ilgilerini çekecek mahiyette olması gerektiği, öğrencilerin derse aktif katılmalarını sağlayacak ve aralarında rekabet ortamını oluşturacak nitelikte olması gerektiği vurgulanmıştır. Tüm bunlara riayet edilerek hazırlanmış eğitsel oyunların öğrencilerin dikkatlerini ve ilgilerini canlı tutacağı, eğlenceli, etkili ve hızlı öğrenmeler oluşturacağı ifade edilmiştir. Noemí ve Máximo (2014) tarafından yapılan çalışmada eğitsel oyunların öğrenme süreci üzerinde olumlu etkilere sahip olduğu, salt eğlenmenin ötesinde öğrenmeyi güçlendirdiği ve öğretim ortamını dinamik ve etkileşimli hale getirdiği ifade edilmiştir. Squire (2003) ise eğitsel oyunların öğrencilerin iş birliğini geliştirdiğini ve interaktif öğrenmeyi kolaylaştırdığını belirtmiştir. Bütün bu çalışmalarda elde edilen verilerle bu araştırmada ulaşılan verilerin birbirini desteklediği ve pek çok açıdan benzerlik taşıdığı söylenebilir.

Bu araştırmada ulaşılan bir diğer sonuç ise sosyal bilgiler öğretmenlerinin eğitsel oyun kullanımına ilişkin değerlendirmeleridir. Bu bağlamda katılımcıların öğretimde eğitsel oyun kullanımına ilişkin olumlu ve olumsuz görüşler şeklinde 2 ana tema ürettikleri görülmüştür. Katılımcılar, olumlu ana teması altında; eğlenceli ders ortamı oluşturur, öğrenmeyi pekiştirir, motivasyonu artırır, derse güdülenmeyi sağlar, öğretmenin yükünü hafifletir, yaparak yaşayarak öğrenme fırsatı sunar ve öğrenci merkezli anlayışı güçlendirir şeklinde alt temalar üretmişlerdir. Katılımcılar, olumsuz ana teması altında ise; kullanımda zorluk, asosyallik ve bağımlılık şeklindeki alt temaları üretmişlerdir. Olumsuz alt teması altında bazı katılımcılar da eğitsel oyunların bir amaç olarak görülmemesi, dersi eğlenceli ve kolay kılan bir araç olarak

görülmesi ve öğrencilerin hazırbulunuşluklarına uygun hazırlanmasını gerektiğini vurgulamıştır. Egenfeldt-Nielsen (2007) tarafından yapılan çalışmada eğitsel oyunların eğitimde bir araç olduğu ve öğrenmeyi kolaylaştırdığı vurgulanmıştır. Mayer (2016) tarafından yapılan çalışmada eğitsel oyunların öğrencilerin dikkatlerini artırdığı ve onları motive ettiği vurgulanmıştır. Korkmaz (2018) tarafından yapılan çalışmada eğitsel oyunların öğrencilerin; öz güvenlerini artırdığı, kurallara uymalarını sağladığı, duyuşsal alanını olumlu yönde etkilediği, problem çözme becerisini geliştirdiği, derse güdülenmesini sağladığı, dersi eğlenceli hale getirdiği, kolay ve anlamlı öğrenmeler oluşturduğu ve kalıcı öğrenmeler sağladığı vurgulanmıştır. Akandere (2004) tarafından yapılan çalışmada eğitsel oyunların öğrencilere yaparak-yaşayarak öğrenme fırsatı sunduğu, öğrencilerin keşfetme duygularını geliştirdiği ve problem çözme becerilerini olumlu yönde geliştirdiği vurgulanmıştır. Kuzu (2010) ve Altunay (2004) tarafından yapılan çalışmada eğitsel oyunların dersi eğlenceli kıldığı, öğrencilerin motivasyonlarını artırdığı, öğrenci merkezli öğrenme ortamı oluşturduğu, öğrencilerin aktif katılımlarını sağladığı, yaratıcılık ve girişimcilik becerilerini geliştirdiği ve sorumluluk duygusunu geliştirdiği vurgulanmıştır. Tüm bu çalışmalarda ulaşılan sonuçlarla bu araştırmada ulaşılan sonuçlar paralellik arz etmekte ve birbiriyle örtüşmektedir.

Bu araştırmada elde edilen önemli bir diğer sonuç ise sosyal bilgiler öğretmenlerinin öğretimde eğitsel oyun kullanımının öğrencilere olan katkısına ilişkin beceri, değer ve bilgi şeklinde görüş beyan etmeleridir. Katılımcılar, beceri kategorisi altında; yaratıcı düşünme, teknolojiyi kullanma, problem çözme, öz kontrol, dijital okuryazarlık, iş birliği ve araştırma şeklinde görüşler üretmişlerdir. Katılımcılar, değer kategorisi altında; empati ve sorumluluk şeklinde görüşler üretmişlerdir. Son olarak katılımcılar, bilgi kategorisi altında ise; etkili öğrenme, kalıcı bilgi ve kolay hatırlama şeklinde görüşler üretmişlerdir. Gündüz vd., (2017) tarafından yapılan çalışmada da benzer sonuçlara ulaşıldığı saptanmıştır. Bunun yanı sıra, Aslan Akın ve Atıcı (2015) eğitsel oyunların öğrencilere kazandırılmak istenen bilgi, beceri ve değerleri aktarma hususunda oldukça önemli bir yol olduğunu ve bu yolla bu kazanımların en eğlenceli ve cazip bir şekilde aktarılabileceğini vurgulamıştır. Dolayısıyla bu çalışmaların, bu araştırmada ulaşılan bulgularla örtüştüğü ve benzerlik gösterdiği söylenebilir.

Çalışmada elde edilen bu sonuçlar ışığında şu öneriler sunulabilir:

- Eğitsel oyunlara ilişkin sosyal bilgiler öğretim programında daha geniş yer verilebilir.
- Etkili ve hızlı öğrenmelerin gerçekleşmesi ve öğretimin eğlenceli ve zevkli hale gelebilmesi için eğitsel oyunlar diğer tüm derslerde de kullanımı yaygınlaştırılabilir.
- Bilhassa ilkököl ve ortaokul düzeyindeki öğrencilere yönelik eğitsel oyunlar yaygınlaştırılabilir. Zira bu yaşlarda çocukların soyut konuları öğrenmesi oldukça güçtür. Bu sebeple eğitsel oyunlar ders konuları somutlaştırılabilir ve öğrencilerin öğrenmelerini kolaylaştırılabilir.

KAYNAKÇA

- Açıkgöz, K. Ü. (2003). *Etkili öğrenme ve öğretme*. İzmir: Eğitim Dünyası Yayınları.
- Akandere, M. (2004). *Eğitici okul oyunları*. Ankara: Nobel Yayın.
- Akçanca, N. ve Sömen, T. (2018). Öğretmen adaylarının eğitsel oyun tasarlama ve uygulama durumları. *Electronic Turkish Studies*, 13(27), 49-71.
- Altınbulak, D., Emir, S. ve Avcı, C. (2006). Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunların erişiyeye ve kalıcılığa etkisi. *HAYEF Journal of Education*, 3(2), 35-51.
- Altunay, D. (2004). *Oyunla desteklenmiş matematik öğretiminin öğrenci erişisine ve kalıcılığa etkisi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Aslan Akın, F. ve Atıcı, B. (2015). Oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrenci başarısına ve görüşlerine etkisi. *Turkish Journal of Educational Studies*, 2(2), 75-102.
- Aykaç, N. (2009). *Öğretme ve öğrenme sürecinde aktif öğretim yöntemleri*. Ankara: Naturel Yayıncılık.
- Bakar, A., Tüzün, H. ve Çağıltay, K. (2008). Öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunu kullanımına ilişkin görüşleri: Sosyal bilgiler dersi örneği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35(35), 27-37.
- Bottino, R., Ferlino, L. ve Travella, M. O. (2006). Developing strategic and reasoning abilities with computer games at primary school level. *Computers & Education*, 49(4), 1272-1286.
- Brysch, C. P., Huynh, N. T., ve Scholz, M. (2012). Evaluating educational computer games in geography: What is the relationship to curriculum requirements? *Journal of Geography*, 111(3), 102-112.
- Creswell, J.W. (2021). Nitel araştırma yöntemleri- Beş yaklaşıma göre nitel araştırma ve araştırma deseni. (Çev.: M. Bütün ve S. B. Demir). Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Çamlıyer, H. (2009). *Eğitim bütünlüğü içinde çocuk hareket eğitimi oyun*. Manisa: Celal Bayar Üniversitesi Matbaası.

- Çoban, B. ve Nacar, E. (2015). *Ortaokullarda eğitsel oyunlar*. Ankara: Nobel Akademi Yayıncılık.
- Da Silva, C. N. (2015). Interactive digital games for geography teaching and understanding geographical space. *Creative Education*, 6(07), 692.
- Demirel, Ö. (2012). *Planlamadan değerlendirmeye öğretim sanatı (19. Baskı)*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Demirel, Ö., Seferoğlu, S. ve Yağcı, E. (2003). *Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Doğan, E. ve Koç, H. (2017). Sosyal bilgiler dersinde deprem konusunun dijital oyunla öğretiminin akademik başarıya etkisi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, (8), 90-100.
- Dolunay, A. ve Karamustafaoğlu, O. (2021). Fen bilimleri öğretmenlerinin eğitsel oyunlar hakkında görüşleri: "en süratli ses" oyunu. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, (16), 48-69.
- Ebner, M. ve Holzinger, A. (2007). Successful implementation of user-centered game based learning in higher education: An example from civil engineering. *Computers & Education*, 3(49), 873-890.
- Egenfeldt-Nielsen, S. (2007). Third generation educational use of computer games. *Journal of educational Multimedia and Hypermedia*, 16(3), 263-281.
- Erol, S., Erdem, İ. ve Akkaya, A. (2021). Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde eğitsel oyunların kullanımının akademik başarı, tutum ve kalıcılığa etkisi. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi Özel Sayısı, 166-183.
- Garris, R., Ahlers, R. ve Driskell, J.E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441-467.
- Gee, J.P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Genç Ersoy, B. (2021). Türkçe öğretiminde eğitsel oyun kullanımı: bir meta-tematik analiz çalışması. *Journal of Mother Tongue Education/Ana Dili Eğitim Dergisi*, 9(2). 510-530.
- Gündüz, M., Aktepe, V., Uzunoğlu, H. ve Gündüz, D. D. (2017). Okul öncesi dönemdeki çocuklara eğitsel oyunlar yoluyla kazandırılan değerler. *Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(1), 62-70.
- Hazar, Z. (2018). Eğitsel oyunlara yönelik öğretmen görüşleri ve yeterliliklerinin incelenmesi. *CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 13(1), 52-72.
- Hong, O. A., Abd Halim, N. D., Zulkifli, N. N., Jumaat, N. F., Zaid, N. M. ve Mokhtar, M. (2022). Designing game-based learning kit with integration of augmented reality for learning geography. *IJIM*, 16(02), 4-16.
- Işık, İ. ve Semerci, N. (2016). İlkokul 3. sınıf öğrencilerine İngilizce kelime öğretiminde eğitsel oyunların akademik başarıya etkisi. *Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(1), 787-804.
- İşçi, T. ve Yeşiltaş, E. (2020). Sosyal bilgiler öğretiminde dijital oyun geliştirme yazılımı kullanımı ve sosyal bilgiler öğretmen adaylarının buna ilişkin görüşleri. *Türkiye Bilimsel Araştırmalar Dergisi*, 5(2), 260-284.
- Jones, T. M. (2009). Framing the framework: discourses in Australia's national values education policy. *Educational Research for Policy and Practice*, 1, 35-57.
- Karataş, H. (2021). *Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyun kullanımına ilişkin öğretmen görüşleri* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Nevşehir.
- Koka, V. (2018). *Sosyal bilgiler dersinde kullanılan bilgisayar destekli eğitsel oyunların öğrencilerin ders başarısına olan etkisi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Korkmaz, S. (2018). *Eğitsel oyun geliştirerek desteklenen fen bilimleri öğretiminin öğrenci tutum ve başarısına etkisi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Bartın Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bartın.
- Korkusuz, M. E. ve Karamete, A. (2013). Eğitsel oyun geliştirme modelleri. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 7(2), 78-109.
- Kuyumcu, N. (2007). *İlköğretimde oyun ve ders*. İstanbul: Morpa.
- Kuzu, B. S. (2010). *Din ve ahlak öğretiminde oyun örnekleri*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Lotherington, H. ve Ronda, N. S. (2009). Gaming geography: Educational games and literacy development in the Grade 4 classroom. *Canadian Journal of Learning and Technology*, 35(3), 1-19.

- Lynch, R., Mallon, B. ve Connolly, C. (2015). The pedagogical application of alternate reality games: Using game-based learning to revisit history. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 5(2), 18-38.
- Maguth, B. M., List, J. S. ve Wunderle, M. (2015). Teaching social studies with video games. *The Social Studies*, 106(1), 32-36.
- Marshall, C. ve Rossman, G. B. (2014). *Designing qualitative research*. New York: Sage.
- Mayer, R. E. (2016). What should be the role of computer games in education?. *Policy Insights from the Behavioral and Brain Sciences*, 3(1), 20-26.
- McCall, J. (2016). Teaching history with digital historical games: An introduction to the field and best practices. *Simulation & Gaming*, 47(4), 517-542.
- McMichael, A. (2007). PC Games and the Teaching of History. *The History Teacher*, 40(2), 203-218.
- Noemí, P. M. ve Máximo, S. H. (2014). Educational games for learning. *Universal Journal of Educational Research*, 2(3), 230-238.
- Özyürek A. ve Çavuş Z. S. (2016). İlkokul öğretmenlerinin oyunu öğretim yöntemi olarak kullanma durumlarının incelenmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2157-2166.
- Pehlivan, H. ve Demirel, Ö. (2022). Örnek olay ve oyun yoluyla öğretimin sosyal bilgiler dersinde öğrenme düzeyine etkisi. *Trakya Eğitim Dergisi*, 12(3), 1923-1932.
- Pokojski, W. (2017). Educational computer games in geography. *Edukacja Biologiczna I Środowiskowa*, (1), 50-56.
- Squire, K. (2003). Video games in education. *Int. J. Intell. Games & Simulation*, 2(1), 49-62.
- Sünbül, A. M. (2010). *Öğretim ilke ve yöntemleri*. Konya: Eğitim Yayınevi.
- TDK, (2023). <https://sozluk.gov.tr> (Erişim Tarihi: 01.11.2023).
- Tekindal, M. ve Uğuz Arsu, Ş. (2020). Nitel araştırma yöntemi olarak fenomenolojik yaklaşımın kapsamı ve sürecine yönelik bir derleme. *Ufku Ötesi Bilim Dergisi*, 20(1), 153- 182.
- Tekindal, S. (2021). *Nicel, nitel, karma yöntem araştırma desenleri ve istatistik*. Ankara: Nobel Yayınevi.
- Tokmak, A., Aktaş, V. ve İlhan, G. O. (2023). Sosyal bilgiler öğretmenlerinin geleneksel sporlara yönelik tutum ve görüşlerinin incelenmesi. *Avrasya Spor Bilimleri ve Eğitim Dergisi*, 5(2), 289-310.
- Toma, F., Diaconu, C.D., Dascălu, G.V., Nedelea, A., Peptenatu, D., Pintilii, R.D., Marian, M. (2022). Assessment of geography teaching-learning process through game, in pre-university education. *Stud. UBB Geogr.* 67, 93–121.
- Ünlü, Y., Kandemir, K., Yıldız, E., Şimşek, Ü. ve Kaymakçı, S. (2022). Türkiye’de sosyal bilgiler ve fen bilimleri eğitimi alanlarında eğitsel oyunlara ilişkin yapılan lisansüstü tezlerin incelenmesi. *EKEV Akademi Dergisi*, (91), 297-318.
- Varan, S. ve Sulak, S. E. (2018). İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin zihinsel sözlüğünü geliştirmede eğitsel oyunların etkisi. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(67), 1109-1119.
- Yalçın, S., ve Bertiz, Y. (2019). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının etkileri üzerine nitel bir çalışma. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)*, 3(1), 27-34.
- Yavuzer, H. (2012). *Çocuk psikolojisi*. İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.
- Yeşilkaya, İ. (2013). *7.sınıf sosyal bilgiler dersi 'zaman içinde bilim' ünitesinin eğitsel oyun yöntemi ile öğretimi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2011). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayınevi.
- Yıldız, E., Şimşek, Ü. ve Araz, H. (2016). Dolaşım sistemi konusunda eğitsel oyun yönteminin kullanılmasının öğrencilerin akademik başarı ve fen öğrenimi motivasyonu üzerine etkisi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 13(36), 20-32.
- Yorulmaz, M. M., Kepoğlu, A. ve Bozdoğan, T. K. (2020). *Badmintonda teknik-taktik kondisyon eğitsel oyun ve kuralları*. Ankara: Gazi Yayınevi.
- Zengin, H. K. (2002). *Eğitsel oyunlar ve ilköğretim din kültürü ve ahlak bilgisi dersinde kullanımı*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Zirawaga, V. S., Olusanya, A. I., ve Maduku, T. (2017). Gaming in education: Using games as a support tool to teach history. *Journal of Education and Practice*, 8(15), 55-64.