

T.C
BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI

SOSYAL BİLGİLER DERSİ TARİH KONULARININ
ÖĞRETİMİNDE OYUNLA ÖĞRETİM UYGULAMALARI
(DENEYSEL BİR ÇALIŞMA)

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hande KORCU

Balıkesir, 2019

T.C.
BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI

SOSYAL BİLGİLER DERSİ TARİH KONULARININ
ÖĞRETİMİNDE OYUNLA ÖĞRETİM UYGULAMALARI
(DENEYSEL BİR ÇALIŞMA)

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hande KORCU

Tez Danışmanı

Prof. Dr. Kamile GÜLÜM

Balıkesir, 2019

T.C.
BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

TEZ ONAYI


Enstitümüzün Sosyal Bilimler ve Türkçe Eğitimi Anabilim Dalı'nda 201612521009 numaralı Hande KORCU'nun hazırladığı "SOSYAL BİLGİLER DERSİ TARİH KONULARININ ÖĞRETİMİNDE OYUNLA ÖĞRETİM UYGULAMALARI (DENEYSEL BİR ÇALIŞMA)" Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliği uyarınca 12/06/2019 tarihinde yapılmış, sorulara alınan cevaplar sonunda tezin onayına OY BİRLİĞİ/~~OY ÇOKLUĞU~~ ile karar verilmiştir.

Başkan (Danışman)
Prof. Dr. Kamile GÜLÇİN



Üye (Danışman)

Üye
Dr. Öğr. Üyesi
Ahmet AKGÜN



Üye
Doç. Dr. Yavuz DOĞAN



Üye

Üye

Üye

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduklarını onaylarım.

09.07/2019

Enstitü Müdürü

Prof. Dr. Kenan Ziya TAŞ
Müdür



ÖN SÖZ

Bu çalışma, Sosyal Bilgiler dersindeki tarih konularının oyunla öğretiminin, öğrencilerin akademik başarısına ve öğrenilenlerin kalıcılığına olan etkisini belirlemek amacıyla yapılmıştır. Tezimin uygulamasında ve yazım aşamasında birçok sorunla karşı karşıya geldim, fakat bu sorunları çevremdeki insanların yardımıyla atlattım. Tezimin her aşamasında benden yardımlarını esirgemeyen, bana her konuda yardımcı olan değerli insanlara teşekkür borçluyum.

Araştırmam boyunca bana yardımcı olan, bana her konuda rehberlik eden, bıkmadan usanmadan her soruma sabırla yanıt veren, benden desteğini esirgemeyen danışmanım sayın Prof. Dr. Kamile GÜLÜM hocama en içten teşekkürlerimi sunarım.

Lisans ve yüksek lisans öğrenimim boyunca aldığım derslerde her zaman, her konuda kendimi geliştirmemde bilgi, tecrübe ve deneyimlerinden yararlandığım, değerli hocam Alaattin KIZILÇAOĞLU hocama teşekkürü bir borç bilirim.

Yüksek lisans öğrenimim boyunca, her konuda bilgi aldığım değerli hocam Hakan ÖNAL' a teşekkürlerimi sunarım.

Uygulama sürecinde bana yardımcı olan Şehit Mustafa Güvenç Aldemir Ortaokulu müdürü sayın Faruk ÇEVLU ve ilkokul öğretmenim olup, çalışmam esnasında her türlü kolaylığı sağlayan Şehit Mustafa Güvenç Aldemir Ortaokulu müdür yardımcısı sayın İbrahim KÜÇÜKSELVİ hocama teşekkürlerimi sunarım.

Yine uygulama süreci boyunca Şehit Mustafa Mustafa Güvenç Aldemir Ortaokulu' nda görev yapan tüm öğretmen arkadaşlarıma yardımlarından dolayı teşekkürü bir borç bilirim.

Tezimi yazarken bana ümitle destek veren beni her daim güldüren canım kardeşim Dođukan KORCU' ya, maddi ve manevi olarak her konuda ve her an yanımda olan, hayatımın en büyük destekçileri, bugüne kadar başarıyla gelmemin en büyük mimarları biricik annem ve babam Solmaz ve Hakan KORCU' ya ve her anımda yanımda olduğunu bildiđim en büyük duacım ve destekçim canım dedem Ünal AKLAN' a çok teşekkür ederim.

Hande KORCU

BALIKESİR, 2019

ÖZET

SOSYAL BİLGİLER DERSİ TARİH KONULARININ ÖĞRETİMİNDE OYUNLA ÖĞRETİM UYGULAMALARI

(DENEYSEL BİR ÇALIŞMA)

KORCU, Hande

Yüksek Lisans, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı

Tez Danışmanı : Prof. Dr. Kamile Gülüm

2019, 130 Sayfa

Bu araştırmada ortaokul 5, 6 ve 7. sınıf Sosyal Bilgiler dersi ‘‘Kültür ve Miras’’ adlı ünitenin ilgili kazanımlarının oyunla öğretim yöntemi ile işlenmesinin, öğrenci başarısı ve kalıcılığına etkisini ortaya çıkarmak amaçlanmıştır. Araştırmanın, örneklemini 2018- 2019 eğitim öğretim yılında Balıkesir ili, Gömeç ilçesinde bulunan Şehit Mustafa Güvenç Aldemir Ortaokulu’nda öğrenim gören 5,6 ve 7. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır.

Araştırmada 5/A ve 5/B sınıfı deney grubu, 5/C ve 5/D sınıfı kontrol grubu, 6/A ve 6/B sınıfı deney grubu, 6/C ve 6/D sınıfı kontrol grubu, 7/B ve 7/D deney grubu, 7/C ve 7/D kontrol grubu olarak random rastlantısal olarak belirlenmiştir.

Araştırmanın öğretim sürecinde deney gruplarına konular oyunla öğretim yöntemi tekniği ile araştırmacının konulara uyarladığı eğitsel oyunlarla işlenmiştir. Kontrol gruplarına ise konular anlatım yöntemi ve müfredattaki öğretim yöntemlerine göre işlenmiştir.

Çalışmada oyunla öğretim yönteminin başarı ve kalıcılık üzerindeki etkisini ölçmek amacıyla yarı deneysel yöntem kullanılmıştır.

Arařtırmada deneysel model olarak ‘‘Ön Test Son Test Kontrol Gruplu Model’’ kullanılmıřtır. Arařtırmada veri toplama aracı olarak öđrencilerin akademik başarılarını ölçmek amacıyla, arařtırmacı tarafından geliştirilen başarı testi hazırlanmıřtır. Arařtırmaya katılan gruplara ön test- son test, uygulamanın bitiminden 30 gün sonra kalıcılık testi uygulanmıřtır. Elde edilen veriler SPSS 21 paket programı kullanılarak çözümlenmiřtir. Gruplar arasında farklılıđı tespit etmek amacıyla t testi, iliřkili örneklem t testi ve iliřkisiz örneklem t testi kullanılmıřtır.

Arařtırmadan elde edilen sonuçlara göre, deney ve kontrol gruplarının başarı ve kalıcılık testi puanları arasında deney grubu lehine anlamlı bir farklılık görölmüřtür. Bu durum, Sosyal Bilgilerde özellikle tarih konuları gibi soyut konuların öđretiminde oyunla öđretim yönteminin, öđrenci başarısı üzerinde olumlu bir etkisinin olduđu göstermesi bakımından anlamlıdır. Ayrıca öđrencilerin ders sonundaki görüşlerine göre, derse eğlenerek katıldıklarını, derse ilgilerinin arttıđını ve her dersi bu şekilde işlemek istedikleri belirlenmiřtir. Öđretmenlerin oyunla öđretim konusuna daha fazla önem vermesi önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler : Sosyal Bilgiler Dersi, Oyunla Öđretim Yöntemi, Başarı, Kalıcılık

ABSTRACT

APPLICATIONS OF TEACHING WITH THE GAME IN TEACHING OF HISTORY SUBJECTS (AN EXPERIMENTAL STUDY)

KORCU, Hande

Master Thesis, Department of Turkish and Social Scienses Education

Thesis Advisor : Prof. Dr. Kamile Gülüm

2019, 130 pages

In this research, it is aimed to reveal the effect of the method of teaching with the game on the achievement and permanence of the students. It is tested in the unit of "Culture and Heritage" in the middle school of 5th, 6th and 7th grade. The study groups 5th, 6th and 7th grades students who are attending Şehit Mustafa Güvenç Aldemir Middle School in Gömeç district of Balıkesir province in the 2018- 2019 academic year.

In the research, the groups were determined randomly by lot which are 5 / A and 5 / B classes experimental group, 5 / C and 5 / D class control group, 6 / A and 6 / B class experimental group, 6 / C and 6 / D class control group, 7 / B and 7 / D experimental group, 7 / C and 7 / D as the control groups.

In the teaching process of the research, the subjects of the experimental groups were taught with the activities in the curriculum prepared by the Ministry of Education and educational games adapted by the researcher to the subjects. In the control group, the subjects were taught according to traditional teaching method in the curriculum.

In this study, experimental method was used to measure the effect of the method of teaching with the game on the achievement and permanence. As an experimental model "The model of Pre-test, Final Test Control group Model" was used. It is used the form of survey as data collection tool which is prepared by the researcher. The first, it was implemented the pre test to all groups, After 30 days, the application of Pretest test, the permanence test was applied to all groups. Obtained data were analyzed by using SPSS 21 program and the differences between dependent and independent groups were analyzed by independent exemplar t test.

According to the obtained data there is a meaningful differences on behalf of experimental group. It is understood that this method is been effected learning, achievement and permanance of learning. On the other hand it has been effected attending to the lessons and increaced interest to the lesson.

Key Words: Social Studies Course, The Teaching Method with The Game, Achievement, Permanence

İÇİNDEKİLER

ÖN SÖZ.....	iii
ÖZET.....	v
ABSTRACT	vii
İÇİNDEKİLER.....	ix
ÇİZELGELER LİSTESİ.....	xi
KISALTMALAR LİSTESİ	xiv
1.GİRİŞ	1
1.1 Problem Cümlesi	3
1.1.1.Alt Problemler.....	3
1.2. Araştırmanın Amacı	3
1.3. Araştırmanın Önemi	4
1.4. Varsayımlar	4
1.5. Sınırlılıklar	5
1.6. Tanımlar.....	5
2. İLGİLİ ALAN YAZIN	7
2.1. Kuramsal Çerçeve	7
2.1.1. Oyun Nedir?.....	7
2.1.2. Oyunun Tarihçesi	12
2.1.3. Oyun Alanları.....	14
2.1.4. Oyun Türleri.....	15
2.1.5 Oyunun Özellikleri	22
2.1.6. Eğitsel Oyun.....	25
2.1.7. Oyunun Çocuğun Gelişim Alanlarına Etkisi ve Bu Etkinin Öğrenme İle İlişkisi	26
2.1.8. Oyunun Fiziksel ve Psiko-Motor Gelişimine Etkisi.....	26
2.1.9. Oyunun Bilişsel Gelişime Etkisi	28
2.1.10. Oyunun Dil Gelişimine Etkisi	28
2.1.11. Oyun Yoluyla Sosyal Gelişime Etkisi	30
2.1.12. Oyunun Duygusal Gelişime Etkisi	31
2.1.13. Oyunun Çocuk Psikolojisine Etkisi	32
2.1.14. Oyunun Eğitimdeki Yeri.....	33

2.1.15. Sosyal Bilgiler Öğretimi ve Oyun Sosyal Bilgiler Öğretim Programının Temel Yaklaşımları ve Amaçları	35
2.1.16. Sosyal Bilgiler Öğretim Programının Özel Amaçları.....	38
2.1.17. Sosyal Bilgiler Öğretiminde Oyunun Kullanılması.....	40
2.1.18. Sosyal Bilgilerde Kültür ve Miras Ünitesinin Oyun Yoluyla Öğretmenin Amacı	41
2.2. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	43
3.YÖNTEM.....	52
3.1. Araştırmanın Modeli.....	52
3.2.Evren ve Örneklem.....	54
3.3. Veri Toplama Araçlarının Geliştirilmesi	55
3.3.1. Konu Başarı Testinin Oluşturulma Süreci.....	55
3.4. Araştırmanın Uygulama Süreci.....	56
3.5. Verilerin Analizi.....	67
3.5.1. Nicel Verilerin Çözümlemesi	67
4. BULGULAR VE YORUMLAR	68
4.1. 5.Sınıf Uygarlıkları Öğreniyorum Konusuna İlişkin Bulgular	68
4.2. 5. Sınıf Çevremizdeki Güzellikler Konusuna İlişkin Bulgular	74
4.3. 6.Sınıf Destan ve Yazıtlarda Türkler Konusuna İlişkin Bulgular	80
4.4. 6.Sınıf İslamiyet Ve Türkler Konusuna İlişkin Bulgular.....	86
4.5. 7. Sınıf Beylikten Cihan Devletine Ait Bulgular	92
4.6. 7. Sınıf İnsanı Yaşat Ki Devlet Yaşasın Konusuna Ait Bulgular	98
4.7. Tartışma ve Yorumlar.....	104
5.SONUÇ VE ÖNERİLER.....	105
5.1. Sonuç	105
5.2. Öneriler	106
KAYNAKÇA.....	109
EKLER.....	115
Ek-1 5.Sınıflara Uygulanan Konu Başarı Testleri.....	116
Ek-2 6. Sınıflara Uygulanan Konu Başarı Testleri.....	120
Ek-3 7.Sınıflara Uygulanan Konu Başarı Testleri.....	124
Ek-4 Uygulama İzni.....	129

ÇİZELGELER LİSTESİ

Çizelge 1. Beşinci Sınıflar Kültür ve Uygarlıkları Öğreniyorum Konusuna Ait Ön Test Betimsel İstatistikleri.....	68
Çizelge 2. Beşinci Sınıflar Kültür ve Uygarlıkları Öğreniyorum Konusuna Ait Son Test Betimsel İstatistikleri.....	69
Çizelge 3. Beşinci Sınıflar Kültür ve Uygarlıkları Öğreniyorum Konusuna Ait Kalıcılık Testi Betimsel İstatistikleri	70
Çizelge 4. Beşinci Sınıflar Kültür ve Uygarlıkları Öğreniyorum Konusuna Ait Test Puanlarının Karşılaştırılmasına Ait Eşleştirilmiş t Testi Sonuçları	71
Çizelge 5. Beşinci Sınıflar Kültür ve Uygarlıkları Öğreniyorum Konusuna Ait Test Puanlarının Gruplara Göre Karşılaştırılmasına Ait Bağımsız İki Örneklem t Testi Sonuçları.....	72
Çizelge 6. Beşinci Sınıflar Kültür ve Uygarlıkları Öğreniyorum Konusuna Ait Test Puanlarının Cinsiyete Göre Karşılaştırılmasına Ait Bağımsız İki Örneklem t Testi Sonuçları.....	73
Çizelge 7. Beşinci Sınıflar Çevremizdeki Güzellikler Konusuna Ait Ön Test Betimsel İstatistikleri.....	74
Çizelge 8. Beşinci Sınıflar Çevremizdeki Güzellikler Konusuna Ait Son Test Betimsel İstatistikleri	75
Çizelge 9. Beşinci Sınıflar Çevremizdeki Güzellikler Konusuna Ait Kalıcılık Testi Betimsel İstatistikleri	76
Çizelge 10. Beşinci Sınıflar Çevremizdeki Güzellikler Konusuna Ait Test Puanlarının Karşılaştırılmasına Ait Eşleştirilmiş t Testi Sonuçları	77
Çizelge 11. Beşinci Sınıflar Çevremizdeki Güzellikler Konusuna Ait Test Puanlarının Gruplara Göre Karşılaştırılmasına Ait Bağımsız İki Örneklem t Testi Sonuçları.....	78
Çizelge 12. Beşinci Sınıflar Çevremizdeki Güzellikler Konusuna Ait Test Puanlarının Cinsiyete Göre Karşılaştırılmasına Ait Bağımsız İki Örneklem t Testi Sonuçları.....	79
Çizelge 13. Altıncı Sınıflar Destan ve Yazıtlarda Türkler Konusuna Ait Ön Test Betimsel İstatistikleri	80

Çizelge 14. Altıncı Sınıflar Destan ve Yazıtlarda Türkler Konusuna Ait Son Test Betimsel İstatistikleri	81
Çizelge 15. Altıncı Sınıflar Destan ve Yazıtlarda Türkler Konusuna Ait Kalıcılık Testi Betimsel İstatistikleri.....	82
Çizelge 16. Altıncı Sınıflar Destan ve Yazıtlarda Türkler Konusuna Ait Test Puanlarının Karşılaştırılmasına Ait Eşleştirilmiş t Testi Sonuçları	83
Çizelge 17. Altıncı Sınıflar Destan ve yazıtlarda Türkler Konusuna Ait Test Puanlarının Gruplara Göre Karşılaştırılmasına Ait Bağımsız İki Örneklem t Testi Sonuçları.....	84
Çizelge 18. Altıncı sınıflar destan ve yazıtlarda Türkler konusuna ait test puanlarının cinsiyete göre karşılaştırılmasına ait bağımsız iki örneklem t testi sonuçları ...	85
Çizelge 19. Altıncı Sınıflar İslamiyet ve Türkler Konusuna Ait Ön Test Betimsel İstatistikleri.....	86
Çizelge 20. Altıncı Sınıflar İslamiyet ve Türkler Konusuna Ait Son Test Betimsel İstatistikleri.....	87
Çizelge 21. Altıncı Sınıflar İslamiyet ve Türkler Konusuna Ait Kalıcılık Testi Betimsel İstatistikleri	88
Çizelge 22. Altıncı Sınıflar İslamiyet ve Türkler Konusuna Ait Test Puanlarının Karşılaştırılmasına Ait Eşleştirilmiş t Testi Sonuçları.....	89
Çizelge 23. Altıncı Sınıflar İslamiyet ve Türkler Konusuna Ait Test Puanlarının Gruplara Göre Karşılaştırılmasına Ait Bağımsız İki Örneklem t Testi Sonuçları.....	90
Çizelge 24. Altıncı Sınıflar İslamiyet ve Türkler Konusuna Ait Test Puanlarının Cinsiyete Göre Karşılaştırılmasına Ait Bağımsız İki Örneklem t Testi Sonuçları.....	91
Çizelge 25. Yedinci Sınıflar Beylikten Cihan Devletine Konusuna Ait Ön Test Betimsel İstatistikleri	92
Çizelge 26. Yedinci Sınıflar Beylikten Cihan Devletine Konusuna Ait Son Test Betimsel İstatistikleri	93
Çizelge 27. Yedinci Sınıflar Beylikten Cihan Devletine Konusuna Ait Kalıcılık Testi Betimsel İstatistikleri	94
Çizelge 28. Yedinci Sınıflar Beylikten Cihan Devletine Konusuna Ait Test Puanlarının Karşılaştırılmasına Ait Eşleştirilmiş t Testi Sonuçları	95

Çizelge 29. Yedinci Sınıflar Beylikten Cihan Devletine Konusuna Ait Test Puanlarının Gruplara Göre Karşılaştırılmasına Ait Bağımsız İki Örneklem t Testi Sonuçları.....	96
Çizelge 30. Yedinci Sınıflar Beylikten Cihan Devletine Konusuna Ait Test Puanlarının Cinsiyete Göre Karşılaştırılmasına Ait Bağımsız İki Örneklem t Testi Sonuçları.....	97
Çizelge 31. Yedinci Sınıflar İnsanı Yaşat Ki Devlet Yaşasın Konusuna Ait Ön Test Betimsel İstatistikleri	98
Çizelge 32. Yedinci Sınıflar İnsanı Yaşat Ki Devlet Yaşasın Konusuna Ait Son Test Betimsel İstatistikleri	99
Çizelge 33. Yedinci Sınıflar İnsanı Yaşat Ki Devlet Yaşasın Konusuna Ait Kalıcılık Testi Betimsel İstatistikleri.....	100
Çizelge 34. Yedinci Sınıflar İnsanı Yaşat Ki Devlet Yaşasın Konusuna Ait Test Puanlarının Karşılaştırılmasına Ait Eşleştirilmiş t Testi Sonuçları	101
Çizelge 35. Yedinci Sınıflar İnsanı Yaşat Ki Devlet Yaşasın Konusuna Ait Test Puanlarının Gruplara Göre Karşılaştırılmasına Ait Bağımsız İki Örneklem t Testi Sonuçları.....	102
Çizelge 36. Yedinci Sınıflar İnsanı Yaşat Ki Devlet Yaşasın Konusuna Ait Test Puanlarının Cinsiyete Göre Karşılaştırılmasına Ait Bağımsız İki Örneklem t Testi Sonuçları.....	103

KISALTMALAR LİSTESİ

Akt: Aktaran

Çev: Çeviren

MEB : Milli Eğitim Bakanlığı

NCSS : Ulusal Sosyal Bilgiler Konseyi

SPSS : İstatistik Analiz Programı

S.: Sayı

ss : Sayfa

vb. : Ve Benzerleri

vd. : Ve Diğerleri

YC: Yanlış Cevap Sayısı

DC: Doğru Cevap Sayısı

%: Doğru Cevap Yüzdesi

1.GİRİŞ

Günümüzde Sosyal Bilgiler dersinin düz anlatım yöntemiyle konu ve bilgi aktarması görüşü önemini giderek kaybetmektedir. Anlatım yöntemi yerine öğrencilerin sorgulayan, düşünen, konulara eleştirel yaklaşımla bakabilen değer, beceri, ahlak, vatandaşlık görevlerini bilen ve kültürünün bilincinde olan sorumluluk sahibi bireyler yetiştirilmesi en temel amaçlardan olmuştur.

Dünyada yaşanan gelişmeler neticesinde bilgiyi üretilen, kullanabilen bireylerin yetişmesi toplumlar için bir ihtiyaç haline gelmiştir. Bu sebeplerden dolayı öğretim programlarında da değişikliğe gidilmiştir. Öğretim programları merkezi bireyi koyarak yeniden yapılandırılmıştır. Öğretmen yerine öğrenciyi merkeze alan bir program anlayışıyla, davranışçı yaklaşım yerini yapılandırmacı yaklaşım almıştır(Öztürk, 2011).

Yeni neslin yeni ihtiyaçları da olacaktır. Eski öğretim yöntemleriyle yeni neslin ihtiyaçları yeterince karşılanamamaktadır. Bu sebeple eğitim kurumları yeni neslin ihtiyaçlarını daha iyi karşılayıp geliştirebilmek için kendilerini sürekli yenilemelidirler. Prensky'e (2001a) göre öğrenme çaba ister. Bunu sağlayabilmek için, öğrencinin gönüllü olarak öğrenme aktivitesinde bulunması faydalı olmaktadır. Bir öğretmen öğrencisinin öğrenmesini istiyorsa onun ilgisini çekip, onların sürece aktif olarak katılmalarına yardımcı olmalıdırlar (Çankaya ve Karamete, 2008).

Çocuk yaklaşık olarak doğumla birlikte oyun oynamaya başlar, ilk çocukluk yılları da dahil olmak üzere kendi özelliklerini, çevresini, dünyayı oyun oynayarak tanıyıp, keşfetmesi bilinen bir gerçekliktir. Modern eğitim anlayışının temelini oyun yoluyla öğrenme oluşturmaktadır. Oyunla öğretim okul yıllarında teşvik edilirse, eğlenceli ve etkili bir öğretim anlayışı olabilmektedir(Sağlam, 1997).

Çocuk kültürle beslenip yetişkin bir çocuk olabilir. Çocuk kültürünü tanıyarak yalnız yetişkin değil, aynı zamanda kendini geliştirebilen bir insan da olur. Oyunun işlevi eğitim süreçlerinin temel sorunlarından biri haline gelmiştir. Çocuk eğitiminin en temel sorusu, çocuklarımızı nasıl eğitelim? sorusudur. Çocukları sorularla eğitmek, düşünmeyi, sorgulamayı, yanıtlarla eğitmek ise ezberciliği öğretmektedir.

Çocuklar genelde tüm sorularını oyun yoluyla çözerler, bu nedenden dolayı oyun çocuğun zihinsel ve psikolojik gelişmesine yardımcı olur(Güvenç, 1997).

Kültürel miras eğitiminde somut kültürel mirasın öğretilmesi kadar somut olmayan kültürel mirasın öğretilmesine de yer verilmesi önem taşımaktadır. İlköğretimde somut olmayan kültürel miras eğitimine katkı sağlayacak derslerden biri de sosyal bilgiler dersidir(Çengelci, 2012).

Eğitsel oyunlar, gerek öğrenci gerekse öğretmen açısından öğretim sürecinin daha verimli geçmesi ve hedeflenen kazanımlara ulaşmada önemli bir öğretim tekniğidir. Öğrenci açısından değerlendirilecek olursa eğitsel oyunlar, dersi monotonluktan kurtaran, öğrenci dikkat ve motivasyon düzeyini arttıran, öğrenciye yaparak-yaşayarak öğrenme imkanı sunmanın yanında kalıcı öğrenmeye katkı sağlayan, eğlenirken öğrenme - öğrenirken eğlenme gibi önemli fırsatlar sunan ve böylelikle ders işleme süresini arttıran önemli bir öğretim tekniğidir. Öğretmen açısından değerlendirilecek olursa eğitsel oyunlar, farklı oyun türleriyle öğrencilerin farklı zeka alanlarına kolayca hitap edebilme, bireysel farklılıkları değerlendirebilme, öğrenciyi derse aktif olarak katma ve öğretim sürecinde öğrencilerle birlikte eğlenerek öğretme gibi önemli fırsatlar sunmaktadır.

Tüm bu sebeplerden dolayı Sosyal Bilgiler dersinde özellikle tarih konuları gibi soyut derslerin öğrenciye akılda kalıcı bir şekilde öğretilmesi aynı zamanda öğrenilen bilgilerin hatırdaki tutulmasını kolaylaştırmak için, öğretimde oyun etkinliklerinden faydalanılmalıdır. Gelişen teknoloji ile birlikte günümüz çocuklarını aktif olarak eğitime katmak, çocuğun doğasındaki oyunu kullanarak toplumsal yaşama ayak uydurmasını sağlamak önemlidir, oyunla öğretim sayesinde öğrenciler oyunlarda kullandıkları davranışlarla günlük hayatta başlarına gelen problemleri çözebilir, aynı zamanda oyunla çocuklar davranışlarına nasıl yön vereceklerini çözümleyebilirler. Yapılandırmacı eğitim anlayışına uygun en önemli yöntemlerden olan oyunla öğretim yöntemi, her ders için geliştirilip uygulanırsa, eğitimdeki başarı çok daha yüksek seviyelere ulaşabilir. Bu bölümde, problem durumu, araştırmanın amacı, araştırmanın önemi, varsayımlar, sınırlılıklar ve sık kullanılan tanımların açıklamaları yapılmıştır.

1.1 Problem Cümlesi

Çalışmanın problem cümlesini, Ortaokul Sosyal Bilgiler dersinin Kültür ve Miras ünitesi kapsamında 5.sınıf Sosyal Bilgiler dersinin Kültür ve Uygarlıkları Öğreniyorum ve Çevremizdeki Güzellikler, 6.sınıf Sosyal Bilgiler dersinin Destan ve Yazıtlarda Türkler ve İslamiyet ve Türkler 7.sınıf Sosyal Bilgiler dersinin Beylikten Cihan Devletine ve İnsanı Yaşat Ki Devlet Yaşasın konularının Sosyal Bilgiler dersinde Tarih konularının oyunla öğretim uygulamalarının başarı ve kalıcılığa etkisi nedir? ifadesi oluşturmaktadır.

Bu problem durumuna göre aşağıda verilen alt problemlere cevaplar aranmıştır.

1.1.1.Alt Problemler

1. Deney grubunda ön test sonuçları ile son test sonuçları arasında anlamlı farklılık var mıdır?
2. Kontrol grubunda ön test sonuçları ile son test sonuçları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
3. Deney ve kontrol grupları arasında ön test sonuçları oranında cinsiyete göre anlamlı bir farklılık var mıdır?
4. Deney grubunun son test sonuçları ile kalıcılık testi sonuçları arasında cinsiyete göre anlamlı bir farklılık var mıdır?
5. Kalıcılık testi sonuçları arasında cinsiyete göre anlamlı bir farklılık var mıdır?
6. Deney grubunda uygulanmış olan oyunla öğretim yönteminin, kontrol grubuna uygulanan düz anlatım yöntemine göre öğrenilen konuların kalıcılığı açısından anlamlı bir farklılık oluşturmakta mıdır?

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın temel amacı, Sosyal Bilgiler dersinde tarih konularının öğretiminde, oyunla öğretim yönteminin beşinci ve altıncı, yedinci sınıf öğrencilerinin, öğrenilen konuların başarı ve kalıcılık üzerine etkisi araştırılmıştır.

1.3. Araştırmanın Önemi

Sosyal Bilgiler dersi öğrencileri bugünün ve yarının dünyasında haklarını bilen, sorumluluk sahibi olan vatandaşlar olarak yetiştirildiği kabul edilmektedir. Bu nedenle Sosyal Bilgiler dersinde yeni ve kalıcılığı yüksek öğretim yöntemlerini uygulama her geçen gün artmaktadır. Hızlı gelişen teknoloji ve buna çok çabuk ayak uyduran öğrenciler göz önüne alınırsa, düz anlatım yöntemi yerine çocukların tartışarak, yaşayarak, problem durumlarına çözüm önerileri getirerek soyut konuları daha kalıcı ve anlamlı bir şekilde öğrenebildiği öğretim yöntemleri önemlidir. Bu yöntemlerden biri de oyunla öğretim yöntemi olarak kabul edilmektedir. Oyunla öğretim yöntemiyle çocuklar soyut olan konuları, oyunla eşleştirip somut bir biçimde zihnine yerleştirip, daha kalıcı hale getirebilirken öğrenmeyi de kolaylaştırır.

Bu araştırma ortaokul 5. 6. ve 7. Sınıf Sosyal Bilgiler dersinin ‘‘Kültür ve Miras’’ adlı ünitesi kapsamında 5. Sınıflarda ‘‘Kültür ve Uygarlıkları Öğreniyorum’’ ve ‘‘Çevremizdeki Güzellikler’’ konusu ile, 6. Sınıflarda ‘‘Destan ve Yazıtlarda Türkler’’ve ‘‘İslamiyet ve Türkler’’ konusu ile, 7. Sınıflarda ‘‘Beylikten Cihan Devletine’’ ve ‘‘İnsanı Yaşat ki Devlet Yaşasın’’ gibi kültür ve tarih konularının oyun yöntemi ile öğretimi konusunda yapılacak olan önemli bir çalışmadır. Ülkemiz genelinde özellikle Sosyal Bilgiler dersi içindeki Tarih konularının oyunla öğretim yöntemiyle ilgili çok fazla çalışma bulunmamaktadır. Çalışma özellikle Sosyal Bilgiler dersindeki tarih konularının oyunla öğretim yöntemi olduğu için bu alanda yapılacak araştırmalar açısından önemli bulunmaktadır.

1.4. Varsayımlar

1. Araştırma esnasında bir takım kontrol altına alınamayan değişkenler deney ve kontrol gruplarını aynı oranda etkilemiştir.
2. Öğrencilere konu öncesi uygulanan ön test ile konu sonunda uygulanan son test ve daha sonra kalıcılığı ölçmek amacıyla uygulanmış kalıcılık testlerine öğrencilerin samimi ve doğru cevap verdikleri kabul edilmiştir.
3. Araştırmacı tarafından hazırlanan oyunlar ortaokul Sosyal Bilgiler dersi 5, 6 ve 7. Sınıflarda bulunan Kültür ve Miras adlı ünitenin tarih ile ilgili konularına kazanımlar doğrultusunda uyarlanmıştır.

1.5. Sınırlılıklar

Araştırmanın kapsam ve denekler açısından sınırlılıkları aşağıda belirtilmiştir.

1. Araştırmanın deneysel aşaması 2018-2019 eğitim öğretim yılı ile sınırlıdır.
2. Araştırma denekler yönünden Balıkesir İli Gömeç İlçesi sınırları içerisinde bulunan Şehit Mustafa Güvenç Aldemir Ortaokulu beşinci, altıncı ve yedinci sınıf öğrencileri ile sınırlıdır.
3. Araştırma amaç açısından beşinci, altıncı ve yedinci sınıflarda seçilen konular ile, belirlenen problem ve alt problem durumları ile sınırlıdır.
4. Araştırma oyunla öğretim yönteminin düz konu anlatım yöntemine göre daha fazla çaba gerektirip, zaman alması ve sınıf yönetimi, ders düzeninin daha zor sağlanması yönünden sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Oyun: Oyun insanın özellikle çocukluk yıllarında bedensel ve zihinsel gelişimine katkıda bulunan, duygu ve düşüncelerini ifade edebildiği bir etkinliktir (Çoban, 2006) . Oyun, çocuğu hayata hazırlayan en önemli pedagojik araçlardan biridir (Özdemir, 2006).

Eğitici Oyunlar : Çocuğun ruh ve bedenen sağlıklı gelişimini sağlayan, iyi davranış ve alışkanlıklar kazandıran, oynayana haz ve neşe veren etkinliklerdir (Akandere, 2006).

Eğitsel Oyun: Oyun çocuğun dil, sosyal, motor, duygusal ve zihinsel becerilerinin gelişiminde önemli bir rol oynamaktadır. Ayrıca oyun esnasında çocuk araştırma, gözlem yapma, keşfetme, yeni beceriler geliştirme ve farklı roller edinme imkanı bulur. Oyunun tüm bu özellikleri, akla eğitimde de oyundan faydalanma düşüncesini getirmiştir. Böylelikle klasik eğitimin var olan yetersizlikleri oyunun sunduğu avantajlarla giderilebilecek ve eğitim daha eğlenceli ve cazip hale gelebilecektir. Bu düşünceyle eğitsel oyun kavramı ortaya çıkmıştır(Malta, 2010).

“Eğitsel oyunlar, öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesini ve daha rahat bir ortamda tekrar edilmesini sağlayan tekniklerdir”(Demirel, 1999) (Koka, 2018).

Oyunla Desteklenmiş Öğretim :Özhan'a (1997) göre oyunlar çocuğun eğitiminde önemli bir yer tutar. Bunun ayırımına varan eğitimciler çocukların oyuna karşı olan ilgilerini göz önünde bulundurmuşlardır. Konuları teorik olarak anlatmak yerine oyunlaştırıp somutlaştırarak, dramatize ederek anlatan yöntemler geliştirmişlerdir. Bu şekilde öğretilen bilgiler daha anlaşılır ve kalıcı olmaktadır(Altunay, 2004).

2. İLGİLİ ALAN YAZIN

2.1. KURAMSAL ÇERÇEVE

Bu bölümde araştırmanın kuramsal çerçevesi üzerinde durulmuştur. Oyunun tanımı, tarihçesi, önemi, eğitim üzerine olan etkisi üzerinde durulmuştur.

2.1.1. Oyun Nedir?

Oyun tanımı ile ilgili farklı alanlarda çalışmalar yapan araştırma insanları farklı tanımlar yapmışlardır. Oyun başlığı altındaki ilk kuramsal çalışmayı yapan Hollandalı tarihçi ve araştırmacı J. Huizinga onu başka türlü olma bilincinin alışılmış hayatın yanında, ona eşlik ederek bulunduğu, amacı, belirli sınırları olan ve gerilim sevinç duygularının eşliğinde yaşanan bir eylem olarak tanımlar. Bu tanım, oyun oynama eylemindeki temel duyguyu vurgulamaktadır (Kök, 2016).

Nasıl Darwin, insan-hayvan ayrımı, Freud ise usçul-usdışı ayrımı gibi ikilikleri bozmuşlarsa, İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra Hollandalı tarihçi Johan Huizinga da (1872-1945) Homo Ludens¹ adlı incelemesi ile önemli bir ikiliğin dengesini bozmuş, insan kültürüne yeni bir boyut getirmiştir. Homo Faber (yapımcı insan), Homo Sapiens (düşünür insan) ikilisinin karşısına üçüncü bir insan, Homo Ludens'i (oyuncu insan) çıkarmıştır. Huizinga'ya göre oyun, kültürden öncedir, çeşitli kültürlerden çıkma ya da bir rastlantı sonucu değil, tersine çeşitli kültür biçimlerinin doğuşunda başlıca etkindir. Çocuk oyunları dışında eski Yunanca'da üç kelime buluyoruz. Paidia, en yaygın olanıdır, "çocuksu" anlamındadır; ancak, bu sözcüğün türevleri oynamak, oyuncak anlamlarına gelir ve her türlü oyunu kapsayan geniş bir kullanımı vardır. Oyun anlamında ikinci sözcük adio, adirma, daha çok önemsiz, boş, yararsız anlamlarına yaklaşıyor. Fakat oyunla ilgili önemli bir boyut, bu sözcüklerle karşılanmıyor. Bu da oyunun yarışma, karşılaşma, çatışma, maç anlamlarıdır. Antik Yunan yaşamında çok önemli olan bu kavram agon ile karşılanıyor. Huizinga'ya göre, yarışmayı, karşılaşmayı kültürel işlevi bakımından, oyun-şenlik-ritüel üçüzünden ayırma olanağı yoktur. Yunan toplumsal yaşamında çok ciddî olan yarışma kavramı, çocuksu nitelikte paidia ile karşılanamazdı, bu nedenle agonı sözcüğü kullanılmaktadır. Agon, daha çok toplantı anlamındadır, pazar yeri anlamına agora ile ilişkilidir.

Sanskrit dilinde oyun kavramı için en azından dört fiil kökü bulunmaktadır. Kridati hayvanların, çocukların ve yetişkinlerin oyunları için genel bir sözcüktür. Ayrıca rüzgârın ve dalgaların hareketi, hoplamak, sıçramak, dansetmek anlamlarına da gelir; r/eki bütün dans ve dramatik gösteriler için kullanılır. Divyati daha çok kumar, zarla oynama, ayrıca şaka, alay etmek anlamında oyunu karşılar; las eki, parlamak, birden belirme, birden bir gürültü, oynamak anlamlarına gelir. lJla ve lilaya- tı fiili daha çok oyunun hafif, uçarı, önemsiz, kolay yönlerini belirtir. Ayrıca taklit, benzerlik anlamına gelir. Örneğin gajalilaya “fil gibi” demektir, ga- jendralila, bir fili taklit eden ya da fili oynayan anlamındadır.Çince’ye gelince, en önemli sözcük olan wan’’da çocuk oyunları başta gelir; bunun yanısıra alay etmek, bir işle uğraşmak, tadına varmak gibi anlamları vardır. Yarışma için çeng, Yunanca agon’un karşılığıdır, sat ise bir ödül için, örgütlenmiş yarışır.Japonca’da tek bir sözcük oyun işlevini karşılamaktadır. İsim asobi ile fiil asobu, genel olarak oyun, oyalanma, dinlenme, eğlence, boş zamanı değerlendirme, gezinti, sefahat, boş gezmek, işsizlik güçsüzlük anlamlarındadır.Arapça’da, Osmanlıca’da çok kullanılan la'b kökü oyun ve ayrıca gülme ve alay etme anlamındadır. Latince Lu- dus, çocuk oyunlarını, oyalanmayı, yarışını, tapınışa özgü veya tiyatro gösterileri ve rastlantı oyunlarını karşılamaktadır. German dillerinde oyun olarak kullanılan “game” sözcüğünün üç yaygın anlamı şunlardır; 1. Oyun, eğlence, oyalanma, spor, gülüp oynama. 2. Ayağın durumu; özellikle biri ayağını incitip topallayınca. 3. Spor ve eti için yaban hayvanların, kuşların ve balıkların avlanması.Türkçe “oyun” sözcüğü, bunun anlamları ve bu anlamların yöneldiği kavramın incelenmesi bir bakıma, başka dillere göre çok daha ilginçtir. Türkçe’de oyun ve oynamak sözcüğünün pek çok anlamı vardır. Çocukların oyunu, dans, dramatik gösterim, kâğıt, zar gibi baht oyunları, sporla ilgili eylemler, hep oyun sözcüğüyle belirtilir. Tanzimat’ta Batı Tiyatrosu’nun Türkiye’ye girmesiyle, Namık Kemal gibi yazarlar “oyun” sözcüğünü yazılı tiyatro metni anlamında kullandılar. Bunun yanısıra başka anlamları da vardır: Oyun almak, birine oyun etmek, oyun havası, oyun kâğıdı, oyun vermek, oyuna çıkmak, oyuna gelmek gibi(And, 2012).

Oyun ilk insandan beri, insanın bilgi edinmesinde doğayı anlamak ve yorumlamasında kullandığı bir etkinliktir. Çocuklarda ise oyun yemek, içmek, uyumak gibi, doğal bir gereksinmedir. Oyun çocuğu geleceğe hazırlayan bir etkinliktir. Sürüngenler hariç tüm canlılar için oyun vazgeçilmezdir. Köpek ve

kedilerin yavrularıyla, aslanların yavrularıyla oynamaları tipik örneklerdir(Arıkan, 2007).

Oyun, çocukların ve daha az ölçüde de büyüklerin, günlük yaşam uğraşlarından ayırabildikleri boş zamanlarında, herhangi bir üretim çabası ya da başka çeşit hizmetleri zorunlu kılmadan, sadece eğlenme yolu ile dinlenmelerini sağlayan eylemlerdir(Pertev, N.B Akt: Akandere ,2006).

Oyun, fiziksel ve zihinsel yeteneklerle sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştirmek amacıyla, gerçek hayattan farklı bir ortamda yapılan, sonunda maddi bir çıkar sağlamayan, kendine özgü belirli kurallara sahip, sınırlandırılmış yer ve zaman içinde süren, gönüllü katılım yoluyla toplumsal grup oluşturan ve katılanları tümüyle etkisi altında tutan eğlenceli bir etkinliktir (Tamer Akt: Akandere, 2006).

Oyun, insanın özellikle çocukluk yıllarında bedensel ve zihinsel gelişimine katkıda bulunan, duygu ve düşüncelerini ifade edebildiği bir etkinliktir. Oyun, çocuğun yaşamının doğal bir parçası olarak kabul edilir. Belli bir zaman süreci içinde ve belirli bir alanda yapılan, çocuğun yaratıcılığını ortaya çıkaran, beceri kazandıran ve aynı zamanda eğlendiren bir tür yarışmadır. Oyun, çocuğun hareket ihtiyacını karşılar; organları oyun yoluyla yorulmadan güçlenir. Dikkati, cesareti, çevikliği arttırır. İyi davranışlar ve alışkanlıklar kazandırarak çocuğu toplumsal yaşama hazırlar. Çocuğun hayatı, canlılığı, dünyayı tanınması, varlığı ve her şeyi oyundur. Çocuğun isteklerini, amaçlarını anlatan, onu isteklerine kavuşturan ve hatta hayata hazırlayan en önemli araçlardan biridir. Genel olarak oyun tanımlandığında, oyun, belli bir amaca yönelik olarak, fiziksel ve zihinsel yeteneklerle belirli bir yer ve zaman içerisinde, kendine özgü kurallarla yapılan, sosyal uyumu, zeka ve beceriyi geliştiren, aynı zamanda eğlendiren etkinliklerdir(Çoban, 2006).

Oyun kelimesinin etimolojisine inildiğinde ise, (Eren, 1999) vakit geçirmeye yarayan belli kuralları olan eğlence, Tatarcada uin olarak da geçer, en eski yazılı kaynaklardan başlayarak oyun olarak geçer şeklinde ifade etmiştir. (Eyüboğlu, 1989) Türkçe Kökler Sözlüğü'nde oy sözcüğünün anlam içeriğinin oymak çukurlaştırmak olduğu, eylem eki olan –mek, -mak ekleriyle anlamının oyun oynamak eğlenmek olarak değiştiğini ifade etmiştir. Kamus-i Türki'de oyun kelimesinin yetişkin ve çocuk oyunu; kumar dans ve cambazlık gösterileri; hile; tiyatro oyunu anlamlarında kullanıldığı kaydedilmiştir. Ayrıca, oyunla ilgili olarak oyun almak (kumarda

kazanmak), oyun ebesi, oyun başı, oyun etmek, oyun çıkarmak, orta oyunu, kılıç oyunu, kağıt oyunu, oyunbaz, oyuncak, oyuncakçı ve oyuncu kelimelerine de yer verilmiştir. (Savaş, 2014) Hüseyin Namık Orkun'un Eski Türk Yazıtları adlı kitabında Tun-huang' daki mabetlerde bulunan bir ırk bitiğe yer verilmiştir. Bu ırk bitiğ' de geçen oyun kelimesi 'kumar' anlamında kullanılmıştır (Özdemir, 2006). Türkçede oyun isim kökünden, oyun kavramı ile ilgili yeni kelimeler ve kelime grupları yaratılmıştır (Özdemir, 2006).

Oyun, uzak bir maksada veya geleceğe ait bir tatmine dayanmaksızın maksadı içinde bulunan herhangi bir zevk verici faaliyet. Çocukluğun başlangıç yıllarında oynanan oyunlar düzenli veya kurallı olmaktan uzaktır. Yaş ilerledikçe oyunun niteliği değişir. Oyunun amacı, sadece faaliyettir. Bunun dışında bir sonuç beklenemez(Özdemir, 2006).

Oyun, çocuklar arasında ortak bir anlaşma yoludur. Oyun, çocuğun fiziksel ve zihinsel yapısını geliştiren, nesnelere dünyasıyla ilişki kurmasını, özgürlük ve bireysellik kazanmasını sağlayan ve sonrada toplumsallaşmasına büyük ölçüde yardımcı olan çok önemli bir etkinliktir(Gürün, Akt :Özdemir, 2006).

Çocuğun hayatı, canlılığı, dünyayı tanıması, varlığı ve her şeyi oyundur. Oyun, çocuğun isteklerini, amaçlarını anlatan, toplumsal hayata hazırlayan en etkili araçlardandır(Turgut ve Yılmaz, 2010).

Piaget'e göre oyun bir uyumdur. Oyunlar, çocukların kendi seçtikleri ya da gruptaki bazı öğrencilerin seçtikleri ve kendilerine göre sağlam kuralları olan eylemlerdir. Çağdaş bir yaklaşımla ise oyun, çocuğun kendi kendini ifade edebildiği, yeteneklerini fark ettiği, yaratıcı potansiyelini kullanabildiği, dil, zihin, sosyal, duygusal ve motor becerilerini geliştirebildiği önemli bir fırsattır. Çocuklarla iletişim kurmanın, onların dünyasını paylaşmanın bir çok yolu vardır. Oyun bu yolların en doğal olanı, en sık kullanılanı ve en sağlıklı sonuç verenidir. Oyun, insanların bedensel ve zihinsel yeteneklerini geliştirme amacını güden, hesap, dikkat, rastlantı ve beceriye dayanan, aynı zamanda da tat veren bir tür yarıştıdır (Seyrek-Sun,Akt: Altunay 2004).

Oyun, amaçlı veya amaçsız olan, kurallı veya kuralsız gerçekleşen, çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı, bilişsel, fiziksel, dilsel, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli, yaşamın bir parçası ve çocuğun en etkin öğrenme sürecidir (Çelenk, 2007 Akt : Babayiğit, 2016).

Oyunun sadece bir eğlence süreci değil, çocuğun kendi kendine bir şeyler öğrenmesini sağlayan ve zorlamadan becerilerini ortaya çıkarma fırsatını veren bir eğitim sürecini de kapsadığını ifade etmiş, ayrıca oyunun en önemli özelliğinin eğlenceli olması, kurallarının oynayanlar tarafından konulması ve gönüllü olarak katılımın sağlanması olduğunu belirterek matematik öğretiminin grup çalışmalarına dayalı, ezberden uzak ve öğrencilerin aktif olabildiği ortamlarda verimli olabileceğini vurgulamıştır((Köroğlu ve Yeşildere, 2002 Akt: Başün 2016).

Oyun, basit kurallara dayanan, sonunda kazanmanın ve kaybetmenin çok da önemli olmadığı, katılımcıların keyif ve neşe içinde vakit geçirmek ya da bir etkinliğe dahil olmak adına içinde buldukları, fiziksel ya da zihinsel bir eylem bütünlüğüdür(Onay, 2007).

Oyun çocuğun özgürlüğüdür. Oyun oynayan çocuk, büyüklerin sınırlamalarından uzak, özgür olmanın tadına varır. Çocuk tüm konuşma, düşünme ve ortaya koyma yeteneğini, tecrübe hazinesini, gözlem yeteneğini oyunlarla sergiler. Çocuk yalnız büyüklerden öğrendiğini ve gördüğünü oyunla aktarmakla kalmaz, kendi yeteneklerini de bunlara katarak yeni şeyler yaratır (Ömeroğlu vd. 2006).

Saban (2002), oyunu çocukların duygusal çatışmalarını çözmelerine, dünya hakkında çeşitli hipotezler geliştirip onları test etmelerine, toplumdaki çeşitli sosyal rolleri ve statüleri keşfetmelerine ve akranları ile iyi ilişkiler kurmaya yarayacak sosyal becerileri geliştirmelerine yardımcı olan etkinlikler olarak tanımlamaktadır.Dönmez (1992) ise oyunu kurallı ya da kuralsız ama mutlaka isteğe bağlı olarak yer alınan gelişimin temeli ve etkin bir öğrenme süreci olarak tanımlamıştır. Oyunu günlük uğraşlarının dışında kalan zamanda, sınırlandırılmış yer ve zaman içerisinde, belli bir amaca yönelik kendine özgü kuralları olan ve gönüllü katılım ile gerçekleştirilen, sonuçta maddi çıkar sağlamayan, zevk veren etkinlikler olarak tanımlamaktadır(Hazar, 1997 Akt:Ural, 2009).

Genel tanımıyla oyun, belirli bir amaca yönelik olan ya da olmayan kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilebilen fakat her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olan gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme sürecidir(Aydın, 2012).

2.1.2. Oyunun Tarihçesi

Oyun ve oyuncuğun tarihsel geçmişi, insanlık tarihi kadar eski olduğunu araştırmacılar yaptıkları çalışmalar ile ortaya koymuşlardır. Bu konu ile ilgili birçok belge ve bulgu mevcuttur. İnsanlar yaptıkları hareketlerle, gördüklerinin taklidini yaparak, birbirlerinin farkında olmadan oyunu ortaya çıkarmışlardır. İnsanlar bilinçsiz hareketlerini doğal olaylar karşısında da (yağmur, kasırga, gök gürültüsü vb.) göstermişlerdir. Yaptıkları hareketler, zaman içerisinde büyüsel törenlerde bilinçle yapılan eylemlere dönüşerek, oyuna kültürel bir yapı kazandırmıştır. Büyüklerini avlarını nasıl avladıklarını anlatırlarken, izlemiş olan çocuklar onların avlanış biçimlerini günlük yaşamda taklit ederek büyüklerinin yaptıkları hareketlere benzer hareketler yapmışlar ve çocuklar tarafından gelecek nesillere aktarılan bu hareketler günümüzdeki oyunları ortaya çıkarmıştır(Yücel ve Gündoğdu, 2012).

Günümüzde oynanan birçok oyunun eski çağlarda da bilinip oynandığı araştırmalarla ortaya çıkmaktadır. Yapılmış olan kazılar sonucunda Mısır ve İran'da oyuncaklar bulunmuştur. Çocuklar Mısır'da tahta bebekleriyle, Roma'da araba ve top oyunları, Ortaçağda Avrupalı çocuklarda askerlik oyunları oynamışlardır. İnsanların oynadıkları en eski oyun araçları taşlar olmuştur. Günümüzde hala oynanan taş oyunlarının en eskisi "beş taş" oyunudur(Akandere, 2006).

Arkeologların buluntu sonuçları, günümüzde oynanan ve yaygın olan oyunların en eski çağlara dayandığını gösterir. Örnek olarak British Museum'da M.Ö 800 yıllarındaki topraktan yapılmış bir heykel iki kızın aşıkla oynarken gösterir. Bu oyun beş taş türünde bir oyundur, ama aşıkların düştüğünde aldığı duruma göre zar gibi de kullanılmıştır(And, 2012).

Eski Yunan ve Mısırlılarda 300 yıldan fazla geçmişi olan oyuncaklardan biri de çingiraklardır. Dünyanın en eski oyun araçlarından biri de "Top"tur(Akandere, 2006). Top; tarih boyunca çeşitli türden malzemelerle toprak, deri ve kumaş gibi yapılmış ve günümüze gelmiştir. Yapılan araştırmalar milattan önceki dönemlerde

bile, futbola benzeyen ayakla oynanan oyunların varlığını ortaya koymuştur. Antik Yunan, Roma, Çin ve Amerikan yerlilerinin bile topla oynanan oyunlarının olduğu söylenmektedir. Topla ve ayakla oynanan oyunlardan eski Türklerde' de bahsedilir. Türkçe' nin 11. Yüzyıldaki bilinen en eski sözlüğü olan Divan-ı Lugatı Türk'te "Tepük" adında bir oyundan bahsedilmiştir. Türkçe'de tepmek, tekmelemek anlamına gelir. Bu sebepten dolayı bu oyun ayakla oynandığı için "Tepük" ismi verilmiş olabilir(Başal, 2017).

Avrupalılarla karşılaşmadan önce dünyada yaygın olarak bilinen oynanan oyunlardan biri de ip oyunudur. Uçurtma oyununun geçmişinin üç bin yıldan fazla olduğu Çin kaynaklarında belirtilmiştir (Akandere, 2006).

Türk ve genellikle İslâm dünyasında oyunların eskiliği resim ve minyatürlerle belirlenmiştir. Resimlerin yanında Türk oyunları için bulunan yazılı kaynaklar da örneğin Dedem Korkud'un Kitabında toy, av, hayvan güreşi, ok yarışı ve nişan atma, düello, aşık oyunu üzerine bilgi bulabiliriz.Oyunların yeryüzüne dağılışı da eskiliği kadar ilginçtir. Birbirine benzer oyunlar çok uzak olan iki toplumda bulunabilir. Örneğin; Mankala adındaki oyun yaygın ve değişik adlarla birçok toplumda görülmüştür(And, 2012).

Bugün özellikle 1960'lı yıllardan sonra görülen şehirleşme çocukların oynayabileceği doğal alanları giderek azaltmakla birlikte, aynı apartmanda yaşayan insanların birbirlerini tanımaması kişilerin, birbirine yabancılaşması güven duygusunu azaltmıştır. Teknolojik araçların da gelişmesi ve yaygınlaşması sonucu çocuk evden, bahçe ve doğal alanlara çıkmamaktadır(Başal, 2017).

Netice olarak oyunun tarihçesine baktığımızda, insanın ortaya çıkmasıyla birlikte oyunun da ortaya çıktığını söylersek yanlış bir yorum yapmış olmayız. Bir toplumun tarihine ve kültürüne baktığımızda o toplumun oynadığı oyunları da görüp inceleme fırsatı yakalarız. Teknoloji ile birlikte oyunların oynanma biçimi değişmiş artık eskisi gibi kalabalık oyunlar yerine çocukların daha bireysel oyunları tercih ettiği görülse de önemli olan çocuğun oyun oynamaktan asla vazgeçmeyeceğidir. Öğretmenler ve anne babalar geçmiş yıllardan bu yana oyunun hayatımızın içinde gerçekleri yansıttığını bilmeleri ve çocukların oyunla daha etkili ve kalıcı öğrenebildiklerini kabul edip oyuna gereken önemi vermelidirler.

2.1.3. Oyun Alanları

Oyun alanları tasarlanırken tasarımcı ve eğitimcinin hitap ettiği kesimi çok iyi tanıyıp bu kesimin ihtiyaçlarına göre, oyun alanı tasarlaması gerekir.

Hughes F., (2009)'a göre bir oyun mekânında olması beklenen kriterler temel olarak şu şekilde sıralanabilir:

- Çocuklara enerji-güç kullanabilecekleri oyun imkânları sağlayarak fiziksel aktivitelerine katkıda bulunmalıdır.
- Fiziksel öğeler beş duyu organını uyarmalıdır.
- Çocukların doğal ve yapay malzemeleri dokunma duyusuyla deneyimlemesine, çeşitli alet ve ekipmanları kullanarak her türlü malzeme erişimine imkân tanınmalıdır.
- Çocuklara zorluklar, yeteneklerinin sınırlarını görebilecekleri fiziksel etkinlik ve oyunlar sunmalıdır Akt : (Kök, 2016)

Genel olarak oyun alanlarının kalitesi ve niteliğine etki eden faktörler aşağıda kısaca özetlenmiştir:

Karmaşık: Oyun mekanı birbirinden olabildiğince farklı oyun deneyimleri içermelidir.

Bağlantılı: Oyunlar, oyun aktivitesine doğal bir akış yaratacak şekilde bağlanmalıdır.

Sosyal: Bütün oyun mekanı çocuklar ve oyun arasında ilişkiyi sağlayacak şekilde grup oyunları için tasarlanmalıdır.

Esneklik: Oyun alanı esnekliği hem mekanik anlamda (modüler oyun elemanları gibi) hem de fonksiyonel anlamda (oyun elemanlarının birçok farklı şekilde kullanılabilmesi gibi) olmalıdır.

Zorlayıcı: Yaratıcı oyun alanları, denge kabiliyeti, esneklik gibi dinamik koordinasyonunu sağlayan oyun elemanlarını da içermelidir.

Geliştirilebilen: Oyun elemanları geniş bir yelpazeye yayılan yetenek ve yaş gruplarına hitap edebilmelidir.

Güvenli: Modern oyun alanları güvenlik standartlarına uymalıdır. Böylece hem daha az kaza olacaktır hem de çocuklar incinme şansları daha az olacağı için daha büyük riskler altına girebilecekler ve böylece yaratıcı oyun alanlarının işlevselliği daha da artacaktır. Bu altı prensip çocuk oyun alanı tasarımına uygulandığı zaman, çocukların daha uzun zaman oynadığı, bireysel gelişimlerini arttırdıkları mekanlar yaratılmış olacaktır(Beckwith 1995 Akt:Önder ve Çiftçi, 2017).

Çocuk oyun alanları kapalı ve açık mekanlar olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Kapalı mekan oyun alanları için çocukların yaşlarına uygun, ergonomik ve erişilebilir olması önemliken; açık mekan oyun alanlarının daha az yapılandırılmış olması çocuklar için daha fazla keşif imkanı sağlar (Pehlivan, Köksal, Akyol Aksoy,2016 Akt: Önder ;Çiftçi 2017). Dışarıda oynamak, fiziksel becerilerin yanında matematik, dil, fen becerilerini de geliştirir. Soru sorarak keşfetmesini sağlar (Napier ve Sharkey, 2004).

2.1.4. Oyun Türleri

Eğitim ve öğretim amaçlarına uygun bir şekilde dönüştürülen her türlü oyun ve etkinlik sınıfta kullanılabilir. Okulun maddi imkanları doğrultusunda seçilebilecek oyun türleri de değişiklik gösterir. Oyunlar, zeka ve beceri alanlarına, oynandığı yere göre, hangi zamanda ortaya çıktığı, oynandığı yaş grubu vb. pek çok ölçüte göre gruplanabilir. Ölçütlere göre gruplara ayrılmış oyun türlerinden bazıları aşağıdaki gibidir(Tural, 2005).

Taklit Oyunları ve Dramatik Oyun

Temel olarak, öykünmeye taklide dayanan, dramatik oyunlarda çocuklar, bir yetişkin ya da öğretmenin müdahalesi olmaksızın istedikleri gibi canlandırdıkları rollerle oyunu sürdürebilirler. Çocuklar dramatik oyunlar ile empati kurmayı, sosyal olayları anlamlandırmayı, grup içinde iş birliği yaparak sosyalleşmeyi öğrenirler. Dramatik oyunlara örnek olarak çocukların sıklıkla oynadıkları evcilik oyunu verilebilir (Kolcu Akt: Önder ve Çiftçi, 2017).

Oyunlar uzmanlar tarafından farklı farklı sınıflandırılmıştır. Avedon ve Smith oyunları üç grupta ele almışlardır (Akt: Akandere, 2006).

Fiziksel beceri oyunları : Bu oyunlarda fiziksel yetenekler söz konusudur. Oyun içindeki değişimler, rakip takımın avantaj ve dezavantajları, ani ve karar verebilme oyununu sonucunu etkiler(koşu oyunları, stafet yarışları vs.)

Strateji oyunları : Oyunun sonucu, oyunun oyun içerisindeki becerisine, zeka gücüne ve doğru karar verebilmesine bağlıdır (satranç, dama vs.).

Şans Oyunları : Oyunun gidişatı oluruna bırakılır. Talihe ve tesadüflere dayanır.

Çocukların gelişim özellikleri göz önünde bulundurulduğunda oyunlar şu şekilde sınıflandırılmaktadır (Belka,1994; Poppen,2002; Akt: Solmaz, 2016).

- Taklit oyunları
- Yaratıcı oyunlar
- Macera oyunları
- Açık hava oyunları
- Yıkıcı – yapıcı oyunlar
- Hayali oyunlar
- Beceri oyunları
- Müzikli oyunlar
- Sportif oyunlar
- Zeka oyunları
- Dinlendirici oyunlar
- Dayanıklılık oyunları
- Kuvvet oyunları
- Stafet oyunları
- Dikkat oyunları

(Akandere, 2006) Oyunları şöyle sınıflandırır:

Çocuk Oyunları : Bunlar nesilden nesile aktırılarak gelen, kültürel izler taşıyan eğlenceli geleneksel oyunlardır.

Eğitsel Oyunlar: Eğitim amacı ile oynanan oyunlardır şeklinde sınıflandırılabilir.

(Çoban ve Nacar 2015), oyunları hayali oyun ve grup oyunları olarak sınıflandırmışlardır.

Hayali Oyun:Bu tür oyunlar 3 yaşlarına kadar kendi başına, daha sonra da arkadaş grupları içinde oynanan oyunlardır. Çocuklar hayali oyunlarda istedikleri kişiliğe kolayca girebilir ve oyunu gerçekmiş gibi oynarlar. Bazen gerçek hayattaki kişiliklerin tam tersi kişiliklere de bürünebilirler. Örneğin, çok sakin bir çocuk, hayali oyun sırasında vahşi bir hayvan olabilir. Oyun sırasında annenin, babanın, öğretmenin yerine geçip, onların duygularını, düşüncelerini kendi oyunlarında yansıtırlar. Bazen de kendi duygu ve düşüncelerini bu yolla dışa vururlar. Hayali oyun sınırsız hayal gücüne dayanır. Böylece kendilerini daha kolay ifade edebilirler.

Grup Oyunları: Grup oyunları sınıf veya salonda ya da açık havada oynanabilir. Öğretmenin önderliğinde topluca oynanan, genellikle şarkılı veya yarışmalı oyunlardır. Grup oyunları kendi içinde şöyle ikiye ayrılır:

a) Sınıf Salon Oyunları : Sınıf veya salon gibi kapalı yerlerde oynanan oyunlara ‘‘Sınıf- Salon Oyunları’’ denir. Kurallı oyunlardır.

Sınıf- salon oyunları iki gruba ayrılır;

- Sakin ve dinlendirici oyunlar,
- Hareketli oyunlar.

b) Açık hava Oyunlar : Bahçede, piknikte, orman veya kır gibi açık yerlerde oynanan oyunlara ‘‘ Açık hava Oyunları’’ denir.

Açık hava oyunları üç gruba ayrılır:

- Araçla oynanan oyunlar,
- Araçsız oynanan oyunlar,
- Araçta oynanan oyunlar.

Başal, (2017) Türkiye’de çocuk oyunlarını Tekerlemeli ve Türkülü Oyunlar, Çalgılı Oyunlar, Çalgısız Oyunlar olarak gruplandırmıştır.

Tekerlemeli ve Türkülü Oyunlar : Genellikle tekerlemeler bir ya da birkaç motiften oluşan kısa parçalardır. Örneğin; Yağ satarım Bal satarım oyunu gibi. Türkülü oyunlar ise ikişer ya da üçer müzik cümlesinden oluşmaktadır. Genellikle türkülü oyunlar kız çocuğu tarafından oynanmaktadır. Örneğin; Aç Kapıyı Bezirganbaşı oyunu gibi.

Çalgılı Oyunlar : Halk oyunları şeklinde oynanan oyunlar çalgılı oyunlardır. Örneğin ; horon oyunu gibi.

Çalgısız Oyunlar : Bir şarkı ya da müzik aracı olmadan oynanan oyunlardır. Örneğin ; evcilik, saklambaç ve çelik çomak oyunları gibi.

(Baran 1993 Akt: Özdemir, 2006) çocuk oyunları ‘’oyunun işlevi’’ ölçütüne göre şöyle sınıflanmıştır:

A) Gönlü Hoş Eden Duygusal Oyunlar

- 1) Gelişigüzel Oyunlar: Salıncak, Tahtaravelli, Kardan adam,
- 2) Taklit Oyunları : Tavşan kaç, evcilik, deve güreşi,
- 3) Donatım Oyunları : Gelin donatmaca, çelenk yapmaca, kına vurmaca
- 4) Tekerlemeli Oyunlar : Menekşe menekşe, El El Epelek, Ön Dö Truva,
- 5) Türkülü Oyunlar: Aç kapıyı bezirgan başı, uzun urgan, Arabistan buğdayları,
- 6) Orta Oyunları : Sınır taşı, kadı oyunu, yüz akı,
- 7) Falımsı Oyunlar : Uğur böceği, gelincik falı, papatya falı
- 8) Vuruşmalı Oyunlar : Ateş kes, Tura vurmaca, Göz bağlamaca

B) Usu Geliştiren Oyunlar

- 1) Şaşırtmalı Oyunlar : Saklambaç, uçtu uçtu, yutturmam,
- 2) Bilmeceli Oyunlar : Nesi var? Ali baba saat kaç? Kim vurdu?
- 3) Resimli Oyunlar : Nokta nokta vurgül hat, yolamak, amiral battı
- 4) Dilsiz Oyunlar : İsim bulmaca, Deli dilsiz,
- 5) Ütümlü Oyunlar : Aşık Oyunları, Boncuk oyunları, beştaş

C) Bedeni Eğiten Oyunlar

- 1) Sportif oyunlar : Koşmaca, birdirbir, esir almaca
- 2) Avla ilgili oyunlar : Sapan, serpme, kapan

Özhan 'ın (1997) oyunlarla ilgili sınıflaması aşağıdaki gibidir:

A) Oynama Zamanlarına Göre

- 1) Gündüz oynanan oyunlar.
- 2) Gece oynanan oyunlar
- 3) Hem gündüz hem gece oynanan oyunlar
- 4) Belirli mevsimlerde aylarda günlerde oynanan oyunlar

B)Oynanma Yerlerine Göre

- 1) Açık alanlarda oynanan oyunlar
- 2) Kapalı alanlarda oynanan oyunlar
- 3) Hem açık hem kapalı alanlarda oynanan oyunlar

C) Oynayanların Cinsiyetine Göre

- 1) Erkekler tarafından oynanan oyunlar.
- 2) Kızlar tarafından oynanan oyunlar
- 3) Karışık oynanan oyunlar

D)Oyun İçinde Kullanılan Araçların Türüne Göre

- 1) Taşla oynanan oyunlar.
- 2) Topla oynanan oyunlar
- 3) Değnekle oynanan oyunlar
- 4) İple oynanan oyunlar
- 5) Aşık, bilye, ceviz, badem vb. şeylerle oynanan oyunlar
- 6) Oyuncaklarla oynanan oyunlar
- 7) Hiçbir araç kullanılmadan oynanan oyunlar

Hazar oyunları karakter ve uygulanış özelliklerine göre iki başlık altında alt sınıflara ayırarak gruplandırmıştır.

1) Oyun Karakterine Göre Sınıflandırma

- a. Taklit Oyunları: Bu tür oyunlar oynanırken oyuncular, bir hayvan yürüyüşü sesi veya bir mesleği taklit ederek oynarlar (ördek yürüyüşü, itfaiyeci vs.)

b. Mücadele Oyunları: Bu tür oyunlarda fiziki yetenekler ön plandadır (stafet yarışları, mendil kapmaca vs.)

c. Sportif Oyunlara Hazırlayıcı Basit Oyunlar: Bu tür oyunlarda herhangi bir spor dalından alıntılar vardır (yakan top, 10 sayı oyunu vs.)

2) Oyunun Uygulanış Özelliklerine Göre Sınıflandırma

a. Yaş gruplarına göre:

- Okul öncesi dönemi (0-6 yaş)
- Temel eğitim dönemi(6-14 yaş)
- Lise dönemi (14-18 yaş)
- Yetişkinlik dönemi (18 yaş ve üzeri) –

Yaşlılık dönemi

b. Oynanan alana göre:

- Sınıf oyunları
- Salon oyunları
- Bahçe ve açık alan oyunları
- Kış oyunları
- Su oyunları

c. Oyuncu sayısına göre:

- Ferdî oynanan oyunlar
- İkili oynanan oyunlar
- Grup halinde oynanan oyunlar

d. Oyun düzenine göre:

- Çizgide oynanan oyunlar
- Daire formunda oynanan oyunlar

-Dağınık halde oynanan oyunlar

e. Kullanılan araç ve gereçlere göre

-Bir araç ya da alet yardımı ile oynanan oyunlar

-Bir araç yardımı olmadan oynanan oyunlar

f. Amaca göre:

-Eğlence ve boş zaman faaliyeti amacıyla oynanan oyunlar

-Bir eğitim amacı ile oynanan oyunlar (Akandere, 2006).

Özdemir, (2006) Türkiye’de oyun konusunda yapılan tasnif denemelerini ve ölçütlerini esas alarak aşağıdaki gibi özetlemiştir:

- a) **Oyunun İşlevi** : Akli (usu), bedeni geliştiren-eğiten oyunlar; gönül eğlendiren, gönlü hoş eden oyunlar; geleneği yaşatan oyunlar vb.
- b) **Oyundaki Hareket** : Atlama, koşma, sıçrama oyunları; kovalama kapma oyunları; saklama ve saklanma oyunları vb.
- c) **Oyunun Niteliği** : Ustalığa, zekaya dayanan oyunlar; eğlendirici oyunlar;kuvvet gösterisi şeklinde ve tamamen spor faaliyeti sayılabilecek beceri isteyen oyunlar; taklit oyunları vb.
- d) **Oyun Aracı** : Araçlı ve araçsız oyunlar; aşık, değnek, taş, top, ip, çiçek, bebek, misket, topaç, gazoz kapağı, çöp, kemer, yüzük vb. ile oynanan oyunlar.
- e) **Oyuncular** : Bebekler (0-7) veya büyük çocukların (7 yaş ve üstündekiler) oyunları; kız ve erkek çocukların oyunları; kız ve erkek çocukların birlikte oynadıkları oyunlar vb.
- f) **Oyun Tekerlemesi** : Tekerlemeli veya tekerlemesiz çocuk oyunları.
- g) **Oyun Yeri** : Açık hava veya kapalı mekanda oynanan oyunlar; bahçe, ev içi, sokak, kır oyunları.
- h) **Cemiyet Seviyeleri ve Yerleşim Birimlerine** : Şehir ve kasabalardaki çocuk oyunları ; köylerdeki çocuk oyunları; dağlıların ve oymakların çocuk oyunları; şehir, gece kondu veya köy çocuklarının oyunları(Kars, Konya, Erzincan, Sivas çocuk oyunları vb.).
- i) **Ezgi** : Ezgili veya ezgisiz çocuk oyunları

- j) **Oyun Zamanı** : Kış oyunları veya yaz oyunları vb; akşam veya gündüz oynanan çocuk oyunları; Ramazan' da, yılbaşında, düğünlerde, kandillerde, çiğdem çıktığında oynanan çocuk oyunları.
- k) **Oyun Çizimi** : Çizgili veya çizgisiz oyunlar.
- l) **Oyuncuların Düzeni** : Daire düzeninde, sıra düzeninde veya dağınık düzende oyunlar; toplu, tek kişilik oyunlar; ikili veya iki takım halinde oynanan oyunlar.

2.1.5 Oyunun Özellikleri

Oyunda bazı kurallar ve özellikler bulunur. Oyunu ilginç ve önemli yapan bu kurallar ve özelliklerdir. Oyunun özellikleri şöyle sıralanabilir:

- Oyun, yapılandırılmamış, katı kurallara bağlı olmayan bir süreçtir.
- Oyun, deney ve araştırma içerir.
- Çocuk oyunda büyükleriyle birlikte çalışmaya
- Oyun, görüldüğünden çok daha karmaşık bir olgudur.
- Oyun, içten güdümlü bir olgudur.
- Oyunda süreç amaçtan daha önemlidir. Çocuğun ne yaptığı, nasıl yaptığı hakkında bilgi verir. Çocuğun bu süreçte kazandıkları önemlidir.
- Oyun, çok dinamik, yaratıcı ve esnek bir ortam teşkil eder.
- Oyunda her şey mümkündür. Gerçek ya da gerçek dışı diye bir ayırım yapılamaz. Çocuğun içinde bulunduğu ruh hali önemlidir.
- Oyunda olaylar her zaman mantıklı bir sıra izlemez, geri dönüşler olabilir.
- Oyun, dışarıdan yönlendirilen bir etkinlik değildir.
- Oyunun önceden belirlenmiş kuralları ve zaman sınırları vardır.
- Oyun içinde kurallar değiştirilebilir fakat bunu oyunu oynayanların kabul etmesi ve bunlara uyma gerekliliği vardır.
- Oyunda (fiziksel, bilişsel ve duygusal) aktif katılım şarttır.
- Oyunun, oyunu oynayanlar üzerinde olumlu bir etkisi vardır.
- Oyun oynanan ortam (mekan), oyunun kalitesini ve seviyesini belirler.
- Oyunda kullanılan araç-gereçler, oyuna katılanlar ve davranışları oyunda etkilidir.
- Oyun, bazı hallerde çok yoğun dikkat gerektirir. Oyuna dışarıdan herhangi bir müdahale geldiğinde doğaçlama süreç kesintiye uğrar.

- Oyun, organize (düzenlenmiş etkinlikler dizisi) değildir.
- Oyun, çatışmadan özgür bir ortam teşkil eder.
- Oyun, doğaçlama (kendiliğinden) gelişme gösterir.
- ve süreci paylaşmaya açıktır.
- Oyun, farklı ilişkilerle sosyal kaynaşmayı sağlar.
- Çocuk oyunda güvendedir. Bu durum onun motivasyonunu ve oyun üzerinde odaklaşmasını sağlar.
- Oyun, çok boyutlu soyutlama gerektirir.
- Oyun, her zaman beynin ilgisini çeken ve işlevini uyaran bir araçtır. Çocuklar oyuna fiziksel olarak katıldıklarında hem zihinsel hem de duygusal olarak kendilerini kaptırırlar ve tüm yaşamsal mekanizmalarını harekete geçirirler.
- Çocuğun oyunda yer alması için herhangi bir zorunluluğu yoktur. Oyun bu özelliğini kaybettiği anda çekici ve keyif vermekten çıkar.
- Oyun, eğlencelidir ve haz verir. Çocuk yaptığı işten, etkinlikten haz alır ve bunu sıkça tekrar eder.
- Oyunda çocuk kendi kendini yönetir. Çocuklar oyun aktivitelerine kendi bildiklerini, anladıklarını katarlar ve aktiviteleri kendileri kontrol ederler.
- Oyunun nasıl gelişeceği ve nasıl sonuçlanacağı önceden belli değildir.
- Oyun, çocuğun iç dünyasını dıştaki sosyal dünya ile birleştirmesine yardım eder ve düzenli gelişim aşamaları gösterir.
- Oyun, grubun kontrolden çıkmasına sebep olmaktan çok, onları oyalayıcı ve eğlendirici özellikler taşır(Kadim, 2012).

Karadağ ve Çalışkan, (2005) oyun ile ilgili kaynaklara bakıldığında oyun etkinliklerin özelliklerini aşağıdaki gibi belirlemişlerdir;

- Oyun, kendi yararı için gerçekleştirilen bir etkinliktir.
- Oyunda ilgi odağı, neye ulaşacağından çok nasıl ulaşacağıdır. Çocuk davranış sonuçlarından çok davranışın ortaya konmasıyla ilgilidir.
- Oyun araştırma etkinliklerinden farklıdır. Araştırma etkinliklerinde “Bu nesne nedir? Ve ne işe yarar ? soruları eylemlere yön verirken, oyunda “Ben bu nesne ile ne yapabilirim?” sorusuna yol göstericidir.

- Oyun yalan yapma taklit etme ve gerçeğe uygun olmama ile karakterize etmektedir. Oyun etkinlikleri ciddi olarak yürütülmekte, fakat mış gibi yapma özelliği taşımaktadır.
- Oyun dışarıdan yüklenmiş kurallardan bağımsızdır.
- Hayal kurma ile karşılaştırıldığında oyunda çocuğun aktif katılımı söz konusudur.
- Krosnar ve Peplmer'e göre de ; oyunda davranışlar esneklik göstermektedir. Davranışın gerek yapısında gerek bağlamında değişiklikler söz konusudur.
- Oyun çocuk için zevkli ve eğlencelidir.
- Oyun çocuğun etkinlik tarzı olarak kabul edilir. Oyun çocuğun serbest etkinlik alanıdır. Oyunun belli başlı amacı yoktur ancak belli gelişim amaçlarına hizmet eder. Merak güdüsü kendini araştırmak yeni çevreyi araştırmak gibi.
- Oyundaki nitelik ve konular, çocuğun gelişimine bağlı olarak zaman içinde farklılık gösterir.
- Her çocuğa göre oyunun teknikleri değişir, bireyseldir.
- Oyun çocuğun duygularını doğal olarak ifade etmesini sağlar.
- Bazı oyunlarda bir çeşit alıştırma gelişimi görülür. Sözelimi bir hareketin tekrarlanması veya günlük yaşamın canlandırılması vb.
- Oyunlar, çoğunlukla bilinen yaşantıların yeniden yaratılması veya yaşantıların devam ettirilmesi olarak görülür. Büyük ölçüde imgeleme vardır.
- Oyun kendiliğinden ortaya çıkar, mutluluk ve rahatlık oyuna eşlik eder.
- Oyun duyu organlarında, sinir ve kaslarda, zihinsel düzeyde oluşur ve üç düzeyde birlikte işler.
- Oyunda deneyimler tekrarlanır, çevreye taklit görülür, yeni işler denir, keşfedilir.
- Oyun zaman ve mekanı kendi sınırlar.
- Oyun çocuğun iç dünyasını dıştaki sosyal dünya ile birleştirmesine yardım eder.
- Oyun düzenli gelişim aşamaları gösterir.

2.1.6. Eğitsel Oyun

Yaratıcılığa imkan vermeyen teknoloji, betonlaşma, her yere arabayla gitme, uzaktan kumandalı ev eşyaları, çağımızın insanların yaşam koşullarını kolaylaştırmış ve bu yaşam koşulları insanları hareketsizliğe yöneltmiştir. Her konu da olduğu gibi bu durumdan da en çok etkilenen gençler ve çocuklardır. Günümüzde apartmanlarda oturup, kalabalık okullarda, kapalı alanlarda çocuklar zamanlarının büyük bir kısmını geçirir. Bu nedenlerden dolayı çocuğun oynayabileceği yeterli oyun alanı bulunamamakta ve çocuklar oyuna özlem duymaktadırlar. Teknolojinin de gelişmesi çocuğu hareketsizliğe itmekle birlikte çocukta fiziksel ve psikomotor gelişimi olumsuz etkileyip obezite, kalp, solunum yolları vb. birçok sağlık sorununu da beraberinde getirir. Bu noktada bireylerin her açıdan çok yönlü gelişimi için eğitsel oyunların önemi bir kez daha artar (Önder ve Çiftçi, 2017).

Bireyin gelişmesi amacıyla eğitsel oyunları kullanan kişiler açısından eğitsel oyunların önemi şu şekilde belirtilebilir :

Öğretmen eğitsel oyun ile;

- Öğrencinin hayal kurmasını sağlar,
- Öğrenciye başkasının düşüncesine saygı duymayı ve hakkına razı olmayı öğretir,
- Öğrencinin daha kolay öğrenmesini sağlar,
- Öğrenciye aktif öğrenme ortamı hazırlar,
- Öğrenciyi fiziksel, ruhsal ve zihinsel olarak çalışmaya hazırlar,
- Öğrenciye kuralları ve kurallara uymayı öğretir,
- Öğrenciler arasındaki farklılıkları ortadan kaldırır.

Eğitim ve öğretimi keyifli hale getirerek, klasik eğitimin yetersizliği eğitsel oyunlarla ortadan kaldırılmaya çalışılmaktadır. Genelde ilköğretim çağındaki öğrenciler için eğitsel oyunlar hazırlanmaktadır. Bu durumun nedeni ise, bu yaştaki öğrencilerin soyut kavramları somut hale getirmekte zorlanmasıdır. Örneğin; hacim gibi soyut kavram eğitsel oyun ve çeşitli şekillerle anlatılırsa öğrenciler sürece aktif olarak katılır, ayrıca bu durum kalıcılığı da olumlu yönde etkiler(Çangır, 2008).

Eğitsel oyunlar seçilirken, hedef kazanımları kazandırabilecek nitelikte, öğrencinin sınıf düzeyine ve ortamına, cinsiyetine, yaşına, kolaylıkla anlaşılabilir ve

uygulanabilirliğine, öğrencileri motive ederek öğrenirken eğlenmesine, öğrencilerde istenilen davranışların kazandırılmasına, zamanı çok almamasına dikkat edilmelidir. Eğitsel oyun tekniği öğretimde kalıcılığı artırır, aktif olarak katılımı sağlamakta, öğrenmeyi kolaylaştırır, merak uyandırır aynı zamanda öğrenciyi güdüler, bilgilerin pekiştirilmesini ve öğrenilenlerin rahat bir ortamda tekrarını sağlamaktadır (Erçetin, 2007 Akt: Hazar ve Altun, 2018).

2.1.7. Oyunun Çocuğun Gelişim Alanlarına Etkisi ve Bu Etkinin Öğrenme İle İlişkisi

Oyun çocuğun öğrenmesini diğer gelişim alanları ile bütün olduğu için etkiler. Eğitimde kullanılabilen oyunlar çocukların tüm gelişim alanlarına büyük oranda fayda sağlar. Bilişsel beceri olarak hızla gelişen çocuk, hem daha kolay öğrenir hem de daha kolay hatırlayabilir. Bu başlık altında oyunun çocuğun fiziksel, bilişsel, dil, sosyal ve psikolojik gelişim alanları ve bunu nasıl kullanabileceğimiz üzerinde durulmuştur(Torun, 2011).

2.1.8. Oyunun Fiziksel ve Psiko-Motor Gelişimine Etkisi

Çocukların gelişimleri üzerinde oyunun olumlu etkileri bilim insanları tarafından kabul edilmiştir. Oyun oynamak çocuğun tüm gelişim alanlarıyla birlikte fiziki ve motor gelişimini de olumlu yönde etkiler. Fiziksel becerilerin gelişmesine oyun çok büyük bir oranda katkı sağlar. Çocuğun doğası oyun oynayıp, bedenini aktif kullanma üzerinedir. Çocuğun sadece koşma becerisi bile zeminin özelliğine dikkat edip, zemine göre (taş, toprak, çimen vb.) hızını ayarlamasını, önüne çıkabilecek engelleri nasıl aşacağına karar verip uygulaması, denge beceri ve engelle olan mesafesini ayarlayabilmeyi sağlayacaktır. Biz yetişkinlere basit gelen koşma becerisi, birden fazla hareketi içermektedir, diğer becerilerini geliştirebilen çocuk koşma becerisini de geliştirebilir (Önder ve Çiftçi, 2017).

Çocukların oyun oynarken bazı hareketleri sürekli tekrar etmesi, onların kas gelişimini olumlu yönde etkiler. Çocukların yürüme, koşma, atlama, zıplama, tırmanma, inme, çıkma vb. etkinlikleri onları sürekli hareket halinde aktif olmaya sürüklemekte ve bu durum çocukların büyük kas gelişimini desteklemektedir. Günlük yaşamda kullanılan pek çok becerinin kazanılmasında, çocuğun büyük kas hareketlerine, el ve parmak becerilerinin geliştirmesini sağlar. Küçük kasların

gelişimi ise delme, koparma, kesme, bağlama, boyama, dikme vb. ile sağlanabilmektedir. Bu tür faaliyetlerden en azından bir tanesi çocukların oynadıkları oyunları içerir. (Anılan Girmen-Öztürk-Koçkar, 2004 Akt: Esen,2008).

Özelikle ilköğretim çağındaki çocuklar çok fazla hareket ederler. Çoğu zaman onların bu tükenmeyen enerjileri, saldırganlık dürtüsünü de beraberinde getirebilir. Bu noktada oyun çocuğa hem enerjisini, saldırganlık dürtüsünü boşaltma imkanı verirken, aynı zamanda oyun oynadığı sırada sergiledikleri eylemler kas gelişimini de destekler (Yavuzer, 1984). Çocuk oyun yoluyla, oyunun içerisindeki kazalara karşı daha dikkatli olup, önlem alabilmesinin gerekliliğini de öğrenir (Tural, 2005).

Çocuk el ve göz koordinasyonu sağlamayı, dikkatini toplamayı, tepki hızını ayarlamayı oyun oynarken öğrenir. El ve göz koordinasyonlarını geliştiren oyunlar, kesme, yapıştırma, çizme, boyama vb. küçük kas gelişimlerini de büyük oranda destekler(Koçyiğit vd. 2006).

Çocuklardan bazıları, yapamayacağım korkusuyla, en kolay hareket ve oyunlardan ürktüp çekinebilir. İradesini gerektiği gibi kullanamayan bu çocukların herhangi bir sinir, kas ya da yürüme bozukluğu yoktur. Hiç denemediği bir çalışma çocuğu zorlamaktadır. Bu sebeple iradesinin zayıflaması sonucu hareket bozukluğuna uğramış bu çocukları belirli oyunlarla normale döndürebiliriz. Çocukların psikomotor becerileri oyun oynarken daha sağlıklı gelişmektedir. Özetlemek gerekirse; oyunun, çocuğun psiko-motor gelişimine olan etkileri şöyledir (Çoban ve Nacar, 2015) :

- 1) Gücünü artırır.
- 2) Tepki yeteneğini geliştirir.
- 3) Büyük ve küçük kasları denetim altına almayı ve gerekli hızda kullanmayı öğrenir.
- 4) Durgun dikkate ve dinamik dikkate sahip olur, bunları geliştirir.
- 5) Organlar arasında eşgüdüm ve denge sağlar.
- 6) Devinimlerinde çeviklik kazanır.
- 7) Bedensel esneklik kazanır.

2.1.9. Oyunun Bilişsel Gelişime Etkisi

Toplumun niteliklerini ve gerçeklerini çocuklar oyun yolu ile kazanır. Oyun yoluyla çocuğun, zeka, mantık yürütme, merak, anlama, dinleme ve hareket becerileri iyi çalışır. Oynayan çocuk diğer çocuklarla sözel iletişim sağlar ve bu durum bilişsel gelişimine katkıda bulunur (Özdoğan 1997 Akt: Karadağ ve Çalışkan, 2005).

Dönmez (1999) oyunun zihinsel gelişime olan etkilerini şu şekilde belirtmiştir:

- Büyüklük, şekil, renk, boyut, ağırlık, hacim, ölçme, sayma, tartma, zaman, mekan, uzaklık, uzay ile ilgili kavramların kazanımı,
- Erime, buharlaşma, kuruma, soğuma gibi doğa olaylarını öğrenme,
- Eşleştirme, sıralama, sınıflama, analiz, sentez, değerlendirme, problem çözme gibi zihinsel süreçlerin işleyişini hızlandırma (Akt: Bilgin 2010).

Oyun oynamaya çocuk kendi karar verdiği için oyunlar çocukların düşünme becerilerini geliştirir. Oyun ortamına dışarıdan herhangi bir müdahale olmaz, çocuklar arasında yaşanan problemler, yine çocuklar arasında çözümlenir. Bu sebepten dolayı oyun içerisinde çocuklar kurallara uyararak duygu ve düşüncelerini rahatlıkla söyleyebilirler. Oyun sırasında oluşan bu özgür ortam çocuğun kendisine güvenmesini sağlamanın yanında düşüncelerini diğer insanları kırmadan söyleyen bir birey olmasını sağlamaktadır(Biriktir, 2008).

Oyun, çocukların, objeleri tanıma ve problem çözmelerine de imkan sağlamaktadır (Adler, 1996). Çocuğun oyunla, algılama, kavrama, analiz, sentez, eleştirel düşünme becerilerini geliştirdiği gibi yaratıcı düşünce, problem çözme, probleme pratik çözümler üretme, olaylar arasında sebep-sonuç ilişkisi kurma gibi zihinsel beceri alanları da gelişmektedir(Altunay, 2004).

2.1.10. Oyunun Dil Gelişimine Etkisi

Çocuklarda dilin bilinçli kullanılabilmesi için, öncelikle düşünmeye başlaması ve çevresinde gördüğü nesne ve olayları algılayabilmesi, adlandırabilmesi gerekir. Bu nedenlerden dolayı, dil gelişimi aslında çocuğun doğuştan sahip olduğu bir yeti ve zihinsel gelişimin de bir parçasıdır. Bilişsel ve dil gelişimlerinde, düşünebilme, kavram oluşturabilme, olaylar arasında ilişki kurup, problem çözüp, bilginin

aktarılması konularında sürekli bir etkileşim içindedir. Bu etkileşimin sonucunda çocuk;

- İhtiyaç ve isteklerini karşılamak
- Başkalarıyla ilişki kurmak
- Kendisinin ve başkalarının davranışlarını yönlendirmek
- Kendi varlığını ve özelliklerini ortaya koymak
- Kendi dışındaki dünyayı tanımak, bilgi almak ve öğrenmek
- Başkalarını bilgilendirmek ve fikirlerini açıklamak
- Hayal kurmak, varsayımlar oluşturmak için dili kullanır (Gözalın, 2013).

Oyun çocuğun yaptığı en önemli faaliyetlerden biridir ve oyunun dil gelişimine de büyük katkıları vardır. Çocuklar oyun sırasında dili, arkadaşlarıyla iletişime geçme, kendini ifade etme, iletişim kurup, duygu düşünce ve hayallerini anlatma, problemleri çözüp, yeni öneriler sunma ve bilgi aktarma gibi amaçlarda kullanılır. Oyun oynarken kendini ifade etme ihtiyacı duyan çocuk kendine has bir anlatımla bunu yapar. Kurduğu cümleler ise ona kurallı cümle kurmayı öğretir. Çocukların oyun sırasında arkadaşlarıyla ve çevresiyle kurduğu iletişim anadil incelikleri yanında onun kelime hazinesini de geliştirmektedir(Arslan, 2017).

Oyun sırasında çocuğun duyduğu kelimeler hem kendinin hem de arkadaşlarının kelime hazinelerinin gelişmesini sağlar. Sembolik oyunlarla çocuklar nesnelere, hareketleri ve duyguları öğrenirlerken, deney yaparak bilişsel problemleri, sosyal oyunda doğaçlama, kafiye yapma, sözcük kullanmayı dramatik oyunla sözcük sayısının artmasına bağlı daha uzun cümleler kurmayı öğrenir(Şirin, 2011 Akt: Gözalın, 2013).

Oyun çocuğun sadece dil değil, fiziksel, zihinsel, sosyal ve duygusal gelişimini de sağlamaktadır. Çocukların diğer yaşlıları ile birlikte oyun grupları ve eğitim ortamlarına girmesi, çocukların kendilerini ifade edip, daha düzgün konuşmasını sağlar (Sürmen, 2008 Akt: Kol, 2011).

Oyunların başında eş ya da ebe seçimi için kullanılan tekerlemeler çocukların diksiyonlarının gelişimi açısından büyük bir öneme sahiptir. Çocuk oyun içinde hakkını ararken, kendini savunurken, duygu ve düşüncelerini karşı tarafa anlatmaya çalışırken dilini kullanır. Çocuk tüm bu düşünceleri anlatırken aynı zamanda vücut dilini de kullanır. Oyun sayesinde çocuk, nerede nasıl konuşulması gerektiğini de öğrenir(Gökşen, 2014).

Araştırmacılar yaptıkları çalışmalarda dil gelişim süreçlerinin değişmediğini, ancak dili kazandırmada süreci hızlandırmanın mümkün olduğunu göstermektedirler. Çocukların en önemli işlerinden biri oyundur. Çocuk annesi ile eğlenceli oyunlar oynayarak dilin yapısını kolaylıkla öğrenebilir. Oyunun türü ne olursa olsun dil gelişimine katkı sağlar, ancak sosyal etkileşimin üst düzeyde olduğu oyun türlerinin dil gelişimine etkisi daha fazladır (Önder ve Çiftçi, 2017).

2.1.11.Oyunun Sosyal Gelişime Etkisi

Sosyal gelişimin temelleri çocukluk döneminde atılır. Oyunlar; yapısı gereği sosyal ve duygusal gelişimin sağlandığı ortamlardır. Sosyal gelişimin en hızlı olduğu çocukluk döneminde, sosyalleşmeye yönelik eğitim, en etkili araç olan oyunla verilir(MEB, 2018).

Çocuk oyun yoluyla cinsel kimliğini, aile bireylerinin rollerini alarak sorumluluklarını, meslek grupları ve onların rollerini kavrayıp, problem çözmeyi öğrenirler. Yaşadığı çevrede çocuk sürekli başka insanlarla etkileşim halindedir. Çocuğun oynadığı oyunların çoğunda sosyal yapı vardır. Çocuk hak ve özgürlüklerini sorumluluklarını korumayı, başkalarının hak ve özgürlüklerine saygı duymayı, kazanma, kaybetme, lider olmayı oyun yoluyla öğrenmektedir (Akandere, 2006).

Davranışların gelişiminde oyundaki kurallar etkilidir. Oyunda kurallar yoluyla kazanılan davranışlar toplumsal hayatta kullanılır. Oyun içerisinde, oyuncunun aldığı roller onun hayata hazırlanmasında yardımcı olur. Oyun içerisinde kararlar alan ve uygulayan oyuncular, sosyal yaşamlarında da nerde ne karar alması gerektiğini oyun yoluyla öğrenmektedirler. Oyun, dürüst olmayı, dayanışmayı, saygıyı, güçsüzü korumayı, görgü kurallarını, aldığı sorumlulukları yerine getirmeyi öğretir. Bireyler öğrendikleri tüm bu davranışları gerçekte hayatlarına da yansıtırlar.

Grup olarak birlikte hareket etmeyi, uyumu, yönlendirmeyi, oyun yoluyla öğrenmektedirler(MEB, 2018).

Çocuk kendi iradesiyle oyun oynar ya da kendi isteğiyle oyun oynamaktan vazgeçer. Böylece çocuk akranları ile iletişime girer. Özellikle iki ve üç yaşlarından sonra çocuğun oyun arkadaşı edinmesi, çevreyi tanınmasına katkı sağlar. Çocuk oyunda kendi kararları kendisi verdiği gibi, arkadaşlarının da oyun oynamayı istememeleri durumunda onlara saygı duymayı öğrenir(Biriktir, 2008).

Oyunun, çocuğun sosyal gelişimine etkileri özetle şöyle sıralanabilir (Çoban ve Ünveren 2007) Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi;

- 1) Toplumsallaşmayı öğrenir (Arkadaşlık kurma, saygılı davranma gibi),
- 2) Toplumsal ortamdaki cinsel rolünü kavrar,
- 3) Başkalarının hak ve özgürlüklerine saygı göstermeyi öğrenir,
- 4) Kendi hak ve özgürlüklerini korur.
- 5) Yardımlaşmayı, paylaşmayı, dayanışmayı, birlikte çalışmayı öğrenir,
- 6) Görgü kurallarını öğrenir ve uygular,
- 7) Çevresindeki nesne ve canlıları korumayı, onlara zarar vermemeyi öğrenir,
- 8) Önder ya da üye olmayı, kazanıp kaybetmeyi öğrenir.

2.1.12 Oyunun Duygusal Gelişime Etkisi

Psikoanalitik kuramcılar oyunun duygusal gelişimi ile ilgili çeşitli araştırmalarda bulunmuşlardır. Psikoanalitik kuramcılara göre oyun çocuğun duygusal ilişkilerinin başlamasını sağlayan en önemli ortamdır. Kuramcılar oyunlarda yaşanan korku, kin, öç alma, aşağılık duygusunun nasıl yaşandığını araştırmışlardır. Sigmund Freud “Çocuk oyunlarında bilinç dışı istek ve zorlukları yaşar.” demiştir. Biz yetişkinler bizi rahatsız eden davranışların üstünde durur, düşünür, sonuca bağlayana kadar bu süreci devam ettiririz. Çocuklar ise oyunlar yoluyla davranışları anlamak için tekrar edip çaba gösterirler (Özdoğan, 2000 Akt: Akınbay, 2014).

Çocuk gerçekte kendini ifade edemediği durumları sembolik oyunlar aracılığıyla ifade edebilir. Oyun oynarken çocuklar sadece etkilendiklerini değil, aynı zamanda korkularını kaygılarını dile getirip somutlaştırarak çözüm yolu bulmaya çalışır. Çocuk oyunlar sırasında anne, baba, abla, kardeş ve öğretmen gibi rollerle, insanların sergiledikleri tepkileri ve kişiler arasındaki duygusal ilişkileri de öğrenir. Sosyal

oyunlarla çocukların kendilerine olan güveni artar. Bu durum onların sorumluluk olarak kurallara uymalarına yön verir (Mangır ve Aktaş, 1993 Akt: Karadağ ve Çalışkan, 2005).

Oyun bireylere iç ve dış dünyada duygu ve düşüncelerle baş etmesini öğretmektedir. Kısa süreliğine bile olsa çocuk oyun sırasında kardeşine yönelik saldırganlığını ya da annesine kızgınlığını oyuncağına yönlendirir. Bu durum çocuğun yetişkin baskısı, sıkıntı, üzüntü, gibi olumsuzluklardan kurtulmasını sağlar. Oyun yoluyla çocuk kısa bir sürede öfke, korku, endişe, kıskançlık duygularından kurtulabilir (Artar, 1999 Akt: Savaş,2014).

Oyunun, çocuğun duygusal gelişimine etkileri şöyle sıralanabilir:

- 1) Duygusal tepkileri denetim altına almayı öğrenir,
- 2) Çevredeki büyüklerin sürekli ilgisini beklemekten kurtulur (Ben merkezlikten ayrılır),
- 3) Sorunlarından uzaklaşır, oyun yoluyla duygusal sorunlarını ortaya koyar,
- 4) Sevinç ve hoşlanma duyar,
- 5) Kendine güveni gelişir,
- 6) Güzel- duyu (estetik) beğenisi gelişir,
- 7) Sevgi gereksinmesi sağlar(Çoban ve Nacar,2015).

2.1.13 Oyunun Çocuk Psikolojisine Etkisi

Oyun yoluyla çocuk kendini tanıır ve başkalarından farklı özelliklerinin olduğunu fark eder. Oyunun çocuğun sosyal gelişimine katkı sağladığı bilinen bir gerçektir. Özellikle evcilik, hayal ve taklit oyunları, çeşitli meslekleri dramatize etme oyunları sosyal gelişimi büyük oranda etkiler. Oyun çocuğa beklemeyi, birbirlerinin haklarına saygı göstermeyi, problem çözmeyi, yardımlaşmayı, iletişim kurmayı, haklı haksız, doğru yanlış gibi değerlerin öğrenilmesini sağlamaktadır. Çocuk diğer çocuklarla oynamayı istiyorsa, onlara uyum sağlaması gerektiğini öğrenir. Ayrıca oyun sayesinde çocuğun deneyimleri ve öğrendiklerinde kalıcılığı artar (Cirhinlioğlu,2011 Akt: Savaş, 2014).

Psikolojik açıdan çocuk oyunlarının en önemli işlevi, çocuğun gelecekteki hayatına hazırlık yapmasına katkıda bulunur. Oyun oynayan bir çocuğun çevresi, oyundaki

arkadaşlarıyla ilişkisi ve onlara karşı sergilediği tavırlar oyun sırasında rahatlıkla gözlenebilir. Oyun yoluyla çocuğun yaşama karşı tutumunu öğrenebiliriz. Pedagojik yönden konuyu araştıranlar oyun oynamaktan kaçan çocukların ruhsal gelişimlerinde problemler olduğunu ortaya koymuşlardır, toplumsal duygusunu sağlayabilecek en önemli eylem oyundur. (Adler, 1996 Akt: Sol, 2005).

2.1.14 Oyunun Eğitimdeki Yeri

Eğitim ve öğretim sürecinde dikkatin uzun süre dağılmaması zordur. Bu durum ise algılamaya ve öğrenmeye engel olabilmektedir. Oyunla öğretim yönteminin yararlarından biri de öğrencinin dikkatini yoğunlaştırabilmesidir. Oyunla öğretim yöntemi öğrencinin pasif durumdan aktif duruma geçmesini sağladığı için, diğer öğretim tekniklerine göre dikkati daha fazla sağlayabilmektedir(Göktepe, 2017).

Soyut, zor konu veya kavramların öğretimi sırasında eğitimciler oyunla öğretim yönteminden yardım alabilirler. Bunun nedeni oyunla öğretimin üst düzeyde bir öğretim sağlamasıdır. Oyunla öğretimde çocuk yetişkin yönlendirilmesi, dışarıdan bir müdahaleyi hissettiği an o etkinlik işlevini kaybeder(Özenç, 2007).

Oyun kavramı evrenseldir, çocuğun olduğu her yerde oyun vardır. Oyunlarda kullanılan araçlar gereçler kültürden kültüre değişiklik gösterse de oyun geçmişten günümüze vardır ve var olmaya devam edecektir. Özellikle erken çocukluk döneminde önemli bir öğretim aracı oyundur. Oyun oynanması engellenen çocuklarda psikolojik, sosyal vb. konularda sorunların ortaya çıktığı yapılan araştırmalarla ortaya çıkmıştır(Koçyiğit vd. 2006).

Oyun oynayan çocuklar kendi deneyimleriyle kimsenin öğretemeyeceği bilgileri öğrenirler. Oyun çocuğun yeteneklerini ortaya çıkarırken, aynı zamanda toplumdaki örf, adet ve ahlak kurallarına uyum sağlanmasında önemli bir yerinin olduğu belirtilmiştir(Dindar, 2009).

İlköğretim çağındaki çocuklarda dikkatin eğitim ve öğretim sırasında uzun süre sağlanması zordur. Bu durum algılamayı ve öğrenmeyi olumsuz etkilemektedir. Oyunla öğretim yöntemiyle çocuklar sürece aktif olarak katılırlar, dikkat diğer öğretim yöntemlerine göre oyunla öğretimde daha fazla sağlanır. Öğretmenlerin oyunla öğretim sırasında başarıya ulaşabilmesi için öğrencinin zayıf yanlarını,

hatalarını ve yeteneklerini bilmelidirler, böylelikle oyunla öğretim çocuğun iç dünyasını da gözlemleme fırsatı verir(Bilgin, 2010).

Oyunlar, çocukların dünyayı yeniden keşfetmelerine yardımcı olan etkinliklerdir. Oyunlar sayesinde çocuklar ilgi ve meraklarını sergilerler. Toplumdaki sosyal yapıyı içselleştirip, tarihsel olay ve hareketleri oyuna yansıtırlar. Oyun çocukların, sosyal becerilerini geliştirmelerine, dünya hakkında çeşitli hipotezler kurmalarına ve kurdukları hipotezleri test etmelerine fırsat verir (Saban, 2000 Akt: Kadim, 2012).

Eğitim öğretim faaliyetleri için oyunlar önemli bir destekleyicidir. Bu sebeple, yetişkinler özellikle eğitimciler, çocukların oynayarak büyümeleri konusunda gereken önemi vermelidirler. Bu konuda araştırma yapan ve durumun farkına varan eğitimciler çocukların oynayabileceği mekanları artırma çalışmaları yapmakta oyunlarının unutulmamasını sağlamak ve yaygınlaştırmak için çeşitli yarışmalar düzenlenmektedir (Gökşen, 2014).

Oyunla öğretim yöntemi çocuklar için pek çok açıdan önemlidir. Öğreneceği konular çocuğa bilgi düzeyinde verildiğinde, dikkat çekmeyebilir. Dersin ilk dakikasından itibaren sıkıcı bir ders olacağını düşünerek alıcılarını kapatır. Bu şekilde öğrendiği bilgileri ise gerçek hayatla bağlantısını bulamayabilir. Oyun yöntemi çocuğu, hayatta karşılaşılabilecek problemleri karşısına getirmekte ve dikkat çekmektedir (Biriktir, 2008).

Oyunla öğretim, öğrencilerin derse olan ilgilerini artırır. Ancak bunun için oyunla öğretim eğitimciler tarafından planlanmalıdır. Doğru bir şekilde planlanmamış oyunlar derse katkı sağlamaz. Bu şekilde zaman kaybından öteye gidilmez. Eğitimciler derste oyun yöntemini kullanırken oynatılan oyunlar genel amaçlar çerçevesinde olmalıdır. Bu genel amaçlar şunlardır:

- Çocuklarda var olan bilgi, beceri ve ustalığı ortaya çıkarmak,
- Bunların farklı bağlamlarda kullanılması ve uygulanmasını teşvik etmek,
- Öğrendiklerinden anlam çıkarıp ilişki kurabilmek,
- Öğrenme ve deneyim alanlarını birleştirmek,
- Bilişüstü beceriler ve stratejiler geliştirmek,

- Öğrenmeye karşı olumlu tutumlar geliştirmek (Sevinç, 2004: Akt: Torun, 2011).

Eğitim amacıyla kullanılan oyunlar dersin verimli geçmesine katkıda bulunup, öğretim sürecinde öğrencinin aktif yer almasını sağlar(Habgood vd. 2005). Oyunla öğretim modern öğretim yöntemlerinden biri olarak adlandırılmaktadır. Bir öğretim yöntemi olarak oyunlar, alıştırmaları zevkli kılmada, öğrencilerin bireysel ve gruplar halinde çalışmalarında, bilginin pekiştirilmesinde katkı sağlar. Oyunların öğretimdeki gücü yeni öğrenme yaklaşımları olan aktif öğrenme ve çoklu zeka teorisine dayalı öğrenme anlayışlarında da vurgulanmaktadır (Uğurel, 2003).

Oyunla öğretimin sınırlılıkları ise; oyunlar rekabet ortamına dönüşebilir. Oyunla birlikte ortaya çıkan yarışma ortamı yavaş öğrenen öğrenciyi etkileyebilir. Oyunun öğrencinin ilgisini çekmemesi, oyuna istenen katılımı düşürebilir. Öğrenci sayısının fazla olduğu sınıflarda oyunla öğretimi gerçekleştirmek zor olabilir. Oyunla öğretim zaman aldığı için ders saatini dikkatli kullanmayı gerektirebilir (Dönmez, 1999).

2.1.15 Sosyal Bilgiler Öğretimi ve Oyun Sosyal Bilgiler Öğretim Programının Temel Yaklaşımları ve Amaçları

Bu bölümde Sosyal Bilgiler programında yer alan beceriler, değerler kültür ve miras ünitesinin konu kazanımları ve Sosyal Bilgiler dersinde tarih konularının öğretiminde neden oyunla öğretim yönteminin gerekli olduğu üzerinde durulacaktır.

Sosyal Bilgiler, değişen dünya koşullarında, bilgiye dayalı olarak kararlar alan ve problem çözebilen aktif vatandaşların yetiştirilmesinin amaçlandığı, sosyal ve beşeri bilim yöntemleriyle kaynaştırılmış bir öğretim programı olarak ifade edilir (Öztürk, 2006).

Sosyal bilgiler eğitimiyle ilgili bilgi üreten ve bu alanda uluslararası en büyük kuruluşlardan biri olan Sosyal Bilgiler Ulusal Konseyi (NCSS) ise, Sosyal Bilgileri şu şekilde tanımlamıştır. Sosyal Bilgiler vatandaşlık yeterlilikleri kazandırmak için sanat, edebiyat ve sosyal bilimlerin disiplinler arası bir yaklaşımla birleştirilmesinden oluşan bir çalışma alanıdır. Okul programı içinde Sosyal Bilgiler, antropoloji, arkeoloji, ekonomi, coğrafya, tarih, hukuk, felsefe, siyasi bilimler, psikoloji, din, sosyoloji ve sanat, edebiyat, matematik ve doğa bilimlerinden uygun ve ilgili içeriklerden süzülen sistematik ve eş güdümlü bir çalışma alanı sağlar. Sosyal

Bilgilerin temel amacı, birbirlerine bağımlı, global bir dünyada, kültürel farklılıkları olan demokratik bir toplumun vatandaşları olarak, kamu yararına bilgiye dayalı, mantıklı kararlar verebilme yeteneği geliştirmek için genç insanlara yardımcı olmaktır (Akt: Torun,2011).

Sosyal Bilgiler alanında, araştırma yapan birçok araştırmacı, çeşitli çalışmalarda bulunarak, Sosyal Bilgilerin temel doğasını oluşturan yaklaşımları öne çıkartmışlardır. Bu araştırmalardan bazıları eğitimciler tarafından benimsenerek bir süreliğine kullanılmış, bazıları ise pek kullanılmamış ve içeriğe yönelik birtakım eleştirilerde bulunmuşlardır. Böylelikle Sosyal Bilgiler tanımı pek çok araştırmacı tarafından araştırmalarla geliştirilerek yapılan düzenlemelerle günümüze gelmiştir (Yalçın, 2016).

Sosyal Bilgiler dersi, bireylere birikim ve tecrübe veren, insanların yüzyıllardır ortaya koyduğu kültürel deneyimlerle, sosyo-kültürel tecrübeler sağlamalarına yararlı olan bir ders olmuştur (Öztürk, Otluoğlu 2002 Akt: Sözen ve Ada, 2018).

Eğitimin her alanında yeni öğretim yaklaşımları için gerekli çalışmalar yapılmıştır. Geleneksel öğretim anlayışlarının yerini çağdaş öğretim anlayışları almış ve yeni öğretim yaklaşımlarından doğan yeni öğretim programları MEB müfredat programlarında görülmüştür. Aşağıda sosyal bilgiler ders programındaki eski ve yeni farklar gösterilmiştir.

Sosyal Bilgiler Ders Programının Amaçları

2005 Programı, MEB genel amaçlarına uygun 17 amaç belirlenmiştir.

Sosyal bilgileri oluşturan sosyal bilimlerle ilgili amaçlar yazılmıştır (MEB, 2018).

2015 Programı,

MEB Genel amaçlarına uygun 8 amaç belirlenmiştir. Yakından uzağa ilkesi çerçevesinde Birey, toplum, çevre, kültür, küreselleşme bağlamında amaçlar yazılmıştır. Bu tanım ışığında Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nın geliştirilmesi sürecinde şu üç temel kaynak esas alınmıştır (MEB, 2018).

1. Toplumun ihtiyaçları
2. Öğrencilerin yaşantıları

3. Sosyal bilim disiplinleri

2018 Programı,

2005 programında yer alan amaçlar yer almıştır.

Sosyal bilgiler gelenekleriyle ilgili bir bilgi yoktur.

2005 programındaki genel amaçlara karşılık gelebilecek 18 özel amaç belirlenmiştir(MEB, 2018).

Sosyal Bilgiler Programında Yer Alan ve Eklenen Beceriler

2005 Programında yer alan beceriler,

Eleştirel düşünme becerisi, yaratıcı düşünme becerisi, araştırma becerisi, problem çözme becerisi, karar verme becerisi, bilgi teknolojilerini kullanma becerisi, girişimcilik becerisi, Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullanma becerisi, gözlem becerisi, mekan algılama becerisi, zaman ve kronolojiyi algılama becerisi, değişim ve sürekliliği algılama becerisi, sosyal katılım becerisi, empati becerisi.

2017 ve 2018 'de eklenen beceriler,

Dijital okuryazarlık, finansal okuryazarlık, kalıp yargı ve ön yargıyı fark etme, konum analizi, medya okuryazarlığı, tablo, grafik ve diyagram çizme ve yorumlama, yenilikçi düşünme, işbirliği, çevre okuryazarlığı, değişim ve sürekliliği algılama, harita ve hukuk okuryazarlığı, kanıt kullanma, karar verme, özdenetim, politik okuryazarlığı, kanıt kullanma, karar verme, özdenetim, politik okuryazarlık.

2005 programında yer alan değerler,

Aile birliğine önem verme, adil olma, bağımsızlık, barış, özgürlük, bilimsellik, çalışkanlık, dayanışma, duyarlılık, dürüstlük, estetik, hoşgörü, misafirperverlik, sağlıklı olmaya önem verme, saygı, sevgi, sorumluluk, temizlik, vatanseverlik, yardımseverlik.

2017 ve 2018 programına eklenen değerler,

Demokratik tutumu benimseme, doğa sevgisi, doğal çevreye duyarlılık, eşitlik, etik farklılıklara saygı, özgüven, özsaygı, tarih bilinci, tasarruf, kültürel mirasa duyarlılık, öz kontrol, iş birliği(MEB,2018).

Bir program olarak Sosyal Bilgiler, bilginin taşıdığı değeri ve bireyin var olan deneyimlerini dikkate alarak, yaşama etkin katılımını, doğru karar vermesini, sorun çözmelerini destekleyici ve geliştirici bir yaklaşımı öngörmektedir. Bu yaklaşımla öğrenci merkezli, sosyal bilgiler açısından bilgi ve beceriyi dengeleyen, öğrencinin kendi yaşantılarını ve bireysel farklılıklarını dikkate alarak çevreyle etkileşimine olanak sağlayan yeni bir anlayış yaşama geçirilmeye çalışılmaktadır. Bu yaklaşımla, temel amaç kişinin bilgiyi özümsemeye aktif rol oynayarak onu kendi zihinsel şemalarında yerli yerine koyabilmesi yani bilgiyi kendisinin yapılandırması hedeflenir (Özden 2003; Safran, 2004; Yurdakul, 2004; MEB, 2005c; Önal ve Güngördü, 2008; Mengi, 2011 Akt: Kamber vd. 2011).

2.1.16 Sosyal Bilgiler Öğretim Programının Özel Amaçları

1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu'nda ifade edilen Türk Millî Eğitimi'nin Genel Amaçları ve Temel İlkelerine uygun olarak şöyle ifade edilmektedir (MEB,2018) .Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı ile öğrencilerin;

1. Türkiye Cumhuriyeti vatandaşı olarak vatanını ve milletini seven, haklarını bilen ve kullanan, sorumluluklarını yerine getiren, millî bilince sahip birer vatandaş olarak yetişmeleri,
2. Atatürk ilke ve inkılaplarının, Türkiye Cumhuriyeti'nin sosyal, kültürel ve ekonomik kalkınmasındaki yerini kavrayıp demokratik, laik, millî ve çağdaş değerleri yaşatmaya istekli olmaları,
3. Hukuk kurallarının herkes için bağlayıcı olduğunu, tüm kişi ve kuruluşların yasalar önünde eşit olduğunu gerekçeleriyle bilmeleri,
4. Türk kültürünü ve tarihini oluşturan temel öge ve süreçleri kavrayarak millî bilincin oluşmasını sağlayan kültürel mirasın korunması ve geliştirilmesi gerektiğini kabul etmeleri,
5. Yaşadığı çevre ile dünyanın genel coğrafi özelliklerini tanıyarak insan ile çevre arasındaki etkileşimi açıklamaları ve mekânı algılama becerilerini geliştirmeleri,
6. Doğal çevrenin ve kaynakların sınırlılığının farkına varıp çevre duyarlılığı içerisinde doğal kaynakları korumaya çalışmaları ve sürdürülebilir bir çevre anlayışına sahip olmaları,

7. Doğru ve güvenilir bilgiye ulaşma yollarını bilen bireyler olarak eleştirel düşünme becerisine sahip olmaları,
8. Ekonominin temel kavramlarını anlayarak kalkınmada ve uluslararası ekonomik ilişkilerde millî ekonominin yerini kavramaları,
9. Çalışmanın toplumsal yaşamdaki önemine ve her mesleğin gerekli ve saygın olduğuna inanmaları,
10. Farklı dönem ve mekânlara ait tarihsel kanıtları sorgulayarak insanlar, nesnelere, olaylar ve olgular arasındaki benzerlik ve farklılıkları belirlemeleri, değişim ve sürekliliği algılamaları,
11. Bilim ve teknolojinin gelişim sürecini ve toplumsal yaşam üzerindeki etkilerini kavrayarak bilgi ve iletişim teknolojilerini bilinçli kullanmaları,
12. Bilimsel düşünmeyi temel alarak bilgiye ulaşma, bilgiyi kullanma ve üretmede bilimsel ahlakı gözetmeleri,
13. Toplumsal ilişkileri düzenlemek ve karşılaştığı sorunları çözmek için temel iletişim becerileri ile sosyal bilimlerin temel kavram ve yöntemlerini kullanabilmeleri,
14. Katılımın önemine inanmaları, kişisel ve toplumsal sorunların çözümü için görüşler belirtmeleri,
15. İnsan hakları, ulusal egemenlik, demokrasi, laiklik, cumhuriyet kavramlarının tarihsel süreçlerini ve günümüz Türkiye'si üzerindeki etkilerini kavrayarak yaşamını demokratik kurallara göre düzenlemeleri,
16. Millî, manevi değerleri ile evrensel değerleri benimseyerek erdemli insan olmanın önemini ve yollarını bilmeleri,
17. Ülkesini ve dünyayı ilgilendiren konulara duyarlılık göstermeleri,
18. Özgür birer birey olarak fiziksel, duygusal özelliklerinin; ilgi, istek ve yeteneklerinin farkına varması amaçlanmaktadır(MEB, 2018).

2.1.17 Sosyal Bilgiler Öğretiminde Oyunun Kullanılması

İnsanlar, doğdukları andan itibaren çevresinde bulunan insanlarla etkileşime girerler. Kurdukları bu etkileşim ile beslenme, korunma vb. temel ihtiyaçları karşılanır. Fakat birey büyüdükçe, ihtiyaçları da farklılaşır ve değişir. Belirli bir grubun üyesi olmak, sevmek ve sevilme ister. Tüm bunlar yaşadıkları toplumun kurallarına uyum sağlayarak, toplumun kurallarını öğrenerek mümkün olabilir. Bu kurallar birey tarafından önce ailede ve sosyal çevresinde öğrenilirken, okullaşma ile birlikte, eğitim kurumları da bireyi iyi bir vatandaş olarak yetiştirmeyi hedefler. Öğrencilere eğitim kurumlarındaki bu beceriler, ilköğretim bir, iki ve üçüncü sınıfta Hayat Bilgisi, dört ve beşinci sınıfta Sosyal Bilgiler yoluyla kazandırılmaktadır(Karadağ ve Çalışkan, 2005).

Sosyal bilgiler öğretim programında, sunulan etkinlikler öğrenciyi merkeze alan ve öğrencinin aktif olarak katılımını isteyen konulardır. Öğretim programlarının da nitelikli bir şekilde uygulanabilmesi için, süreklilik göstermesi ve çağın gereklerine uygun olarak yenilenmesi gerekir.

Eğitim ve öğretim programlarında yer alan değerler, programların felsefi yaklaşımlarına yön verir. Eğitim programında yer alan yaklaşım ve değerlerle birlikte, öğrencilerin kazanması gereken sorumluluk, beceri, değerler belirlenir.

Sosyal bilgiler dersi öğrencilerin karşısına, hayatlarının her anında çıkabilecek bir ders olarak görülür. Özellikle soyut konuların yoğun olduğu, tarihi bilgilerin ağırlıkta olduğu konularda öğrenciyi ezberlemek yerine, yapılandırmacı yaklaşıma uygun, öğrencinin aktif bir şekilde öğretimin merkezinde bulunduğu oyunla öğretim uygulamaları soyut konuların somutlaşmasını ve akılda kalmasını sağlarken, aynı zamanda öğrenciyi geleneksel yaklaşımın öğretim yöntemi olan ezber öğretimden kurtarır.

Sosyal bilgiler dersi, sadece bir alanı değil, birçok geniş alanı (Tarih, Coğrafya, Vatandaşlık) gibi konuları da içine almaktadır. Dolayısıyla bu durum Sosyal bilgiler dersindeki sözel bilgileri ve terimleri de beraberinde getirir. Bu durum Sosyal bilgiler dersinin kalıcılığını etkileyebilir, işte bu yüzden sosyal bilgilerde oyunla öğretimin kullanılması öğrenciyi derslerde aktif hale getirir.

Eğitsel oyunlardaki kuralların ve tekniklerin öğretiminde, ilk olarak tekniğin kuralları ve özellikleri anlatılmalı; sonrasında, bir örnek uygulama ile gösterip-yaptırma yöntemine dayalı olarak hem uygulama hem de sözel olarak öğrenciye sunulmalıdır. Oyun kurallarının ve teknik detayların, oyunlarda kazanmaya yönelik avantaj sağlayan hususların öğrenciler tarafından bulunması sağlanmalıdır (MEB, 2018).

Sosyal bilgiler dersi dahil olmak üzere tüm derslerde başarıyı arttırmak ve öğrenilenlerin kalıcı olmasını sağlamak amacıyla oyunla öğretim yönteminden yararlanılabilir. Özellikle Sosyal Bilgiler dersi alan öğrencilerin yaşları göz önüne alındığında (9-13) bu yaştaki çocukların soyut olan olayları somuta çevirebilmesinde oyunla öğretim gibi öğrencinin aktif olarak katılıp, yaparak yaşayarak öğrenmesi sağlanmalıdır.

2.1.18 Sosyal Bilgilerde Kültür ve Miras Ünitesinin Oyun Yoluyla Öğretmenin Amacı

Kültür toplumların sürekliliğinin sağlanması açısından son derece önemlidir. Formal ve informal değerler toplumsal yaşamda bireylerin kültürel öğelerine ve değerlerine karşı duyarlılık geliştirmesini sağlarlar. Eğitimde özellikle kültürel miras eğitiminde somut kültürel mirasa karşı, somut olmayan kültürel mirasın öğretilmesine önem verilmelidir. Somut olmayan kültürel miras eğitimine, özellikle ilköğretimde katkı sağlayan, en önemli derslerden biri Sosyal Bilgiler dersinin olduğu ifade edilir(Çengelci, 2012).

Sosyal Bilgiler dersi değişen dünya koşullarına uyum sağlayacak etkili vatandaş yetiştirme amacı ile birlikte öğrencilere içinde yaşadıkları toplumun kültürü konusunda da bilgi ve deneyim sağlamaktadır. Sosyal Bilgiler dersinde kültürden yararlanma Sosyal Bilgilerin bireyin toplumsallaşmasını sağlayarak çevreye uyumunu kolaylaştırma, düşünme becerilerini, sevgi, saygı, hoşgörü gibi değerleri kazandırma amaçlarına ulaşmasını kolaylaştırmaktadır (Deveci, 2009).

Sosyal bilgiler dersi öğretim programı 7 öğrenme alanı çerçevesinde yapılandırılmıştır. Bunlardan biri de Kültür ve Miras adlı öğrenme alanıdır. (MEB, 2018) ,öğrenme alanının yapısı hakkında şu açıklamayı yapmıştır: Temelde tarih odaklı olan bu öğrenme alanı kültür ve kültürel mirası ön plana çıkararak bir yapıya sahiptir. Türk kültürünü oluşturan temel öğelerden hareketle kültürün korunması ve

geliştirilmesini sağlayacak bir millî bilincin oluşturulmasını amaçlamaktadır. Böylece öğrenciler kültürel öğelerin, bir toplumu diğer toplumlardan ayıran özellikler olduğunu kavrayacaktır. Bunun yanında kültürümüzün dünya kültürel mirasının renklenmesine ve zenginleşmesine katkı sağladığı kavratılır.

Kültür ve Miras ünitesinin önemi yenilenen 2018 Sosyal Bilgiler ders programında kapsamlı bir şekilde ele alınmıştır. Ayrıca sosyal bilgiler programının amaçları arasında da temelde kültürünü bilen ve millî bilincin oluşmasında kültürel öğelerin önemi özellikle vurgulanmıştır.

- Türkiye Cumhuriyeti vatandaşı olarak vatanını ve milletini seven, haklarını bilen ve kullanan, sorumluluklarını yerine getiren, millî bilince sahip birer vatandaş olarak yetişmeleri,
- Atatürk ilke ve inkılaplarının, Türkiye Cumhuriyeti'nin sosyal, kültürel ve ekonomik kalkınmasındaki yerini kavrayıp demokratik, laik, millî ve çağdaş değerleri yaşatmaya istekli olmaları,
- Türk kültürünü ve tarihini oluşturan temel öge ve süreçleri kavrayarak millî bilincin oluşmasını sağlayan kültürel mirasın korunması ve geliştirilmesi gerektiğini kabul etmeleri,
- Farklı dönem ve mekânlara ait tarihsel kanıtları sorgulayarak insanlar, nesnelere, olaylar ve olgular arasındaki benzerlik ve farklılıkları belirlemeleri, değişim ve sürekliliği algılamaları,

Oyun yoluyla öğretim, çocuğun birden fazla duyu organını harekete geçirir. Oyun yöntemi, Sosyal bilgiler dersi Kültür ve Miras ünitesi içindeki kültür ve millî bilinç, tarihi soyut konuları somut hale getirerek, ders kazanımlarının vurguladığı konuları kalıcı hale getirir. Tarihsel olayların, savaşların, önemli Türk- İslam bilginlerinin hayatı, yaptığı faaliyetler kurgulanarak, öğrenciye verilmesiyle nitelikli ve kalıcı bir sosyal bilgiler öğretimi yapılabilir.

Sosyal bilgiler programında belirlenen öğrenme alanlarındaki hedeflerin öğrencilere kazandırılmasında belirlenen öğretim yöntemleri yanında, öğretmenlerin kullandığı aktif oyunla öğretim yöntemi, hem öğrencilerin derse ilgiyle motivasyonları yüksek bir şekilde katılmalarını sağlarken, hem de öğrenilen bilgilerin daha kalıcı olmasını sağlayacaktır.

2.2. ALANLA İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Karabacak (1996) ‘‘Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Erişİ Düzeyine Etkisi’’ başlıklı tezinde araştırmasını deney ve kontrol grubunda toplam 46 öğrenci ile yürütmüştür. Deney grubunda ders için belirlenen konular eğitsel oyunlarla işlenirken, kontrol grubunda eğitsel oyunlara yer verilmemiştir. Araştırmada öğrencileri test etmek amacıyla ön test son test kullanılmıştır. Deney ve kontrol grubu erişİ puan ortalamalarını ortaya koymak açısından t testi kullanılmıştır. Araştırmadan elde ettiği sonuçlara göre eğitsel oyunların kullanıldığı deney grubundaki öğrencilerin erişİleri ile, eğitsel oyun kullanılmayan kontrol grubundaki öğrenci erişİleri arasında deney grubu lehine anlamlı bir farklılık bulunmuştur.

Pehlivan (1997) ‘‘ Örnek Olay ve Oyun Yoluyla Öğretimin Sosyal Bilgiler Dersinde Öğrenme Düzeyine Etkisi’’ başlıklı doktora tezinde, oyunla öğretim yoluyla, örnek olay yoluyla öğretim, geleneksel öğretim olmak üzere üç grup üzerinde çalışmıştır. Araştırmanın denekleri dördüncü sınıf öğrencileri arasından seçilmiştir. Araştırmada bulgulardan elde edilen sonuçlara göre oyun yoluyla öğretimin, geleneksel öğretim ve örnek olay yoluyla öğretimden daha etkili sonuçlar gösterdiğini belirtmiştir.

Altunay (2004) ‘‘Oyunla Desteklenmiş Matematik Öğretiminin Öğrenci Erişİsine ve Kalıcılığına Etkisi’’ başlıklı tez araştırması deney grubunda 36, kontrol grubunda 31 olmak üzere toplam 67 öğrenci ile yürütmüştür. Deney grubunda konular öğretmen tarafından açıklanırken kontrol grubuna ise konular öğretmenin planları çerçevesinde verilmiştir. Araştırmada ön test son test deneme modeli kullanılmış, uygulama bittikten üç hafta sonra ise kalıcılık testi uygulanmıştır. Araştırmadan elde edilen bulgular neticesinde oyunla öğretimin öğrenci erişİ ve kalıcılığına olumlu etkisinin olduğu belirtilmiştir.

Tural (2005) ‘‘İlköğretim Matematik Öğretiminde Oyun ve Etkinliklerle Öğretimin Erişİ ve Tutuma Etkisi’’ adlı tez çalışmasında, oyunla öğretim ve geleneksel öğretimi karşılaştırmıştır. Araştırmada kontrol gruplu ön test son test modeli kullanılmıştır. Denencelerin sınanması için erişİ testi ve matematik dersi tutum ölçeğı kullanılmıştır. Araştırma sonucunda oyunla öğretimin uygulandığı

deney grubunda erişim ve matematik dersine karşı tutumlarında, geleneksel öğretimin yapıldığı gruba göre anlamlı bir farklılık olduğunu belirtmiştir.

Kaya (2007) “İlköğretim I. Kademedeki İngilizce Derslerinde Oyun Tekniğinin Erişime Etkisi” başlıklı çalışmada, oyun tekniği ile öğretimin geleneksel yöntemle karşı erişime etkisi incelenmiştir. Araştırmada yarı deneysel model ön test son test deneme modeli kullanılmıştır. Araştırmanın örneklemini 30 erkek 30 kız toplam 60 öğrenci oluşturmaktadır. Veriler Spss programı ile analiz edilmiştir. Elde edilen bulgulara göre, oyunla öğretim tekniğinin uygulandığı deney grubunun, geleneksel öğretim yönteminin uygulandığı gruba göre erişim açısından başarısının daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ancak cinsiyetin erişime bir etkisinin olmadığı ifade edilmiştir.

Şahhüseyinoğlu (2007) “Educational Games For Developing Critical Thinking Skills: Pre- Service English Language Teachers ‘ Views’” adlı çalışmada amacını eğitsel oyun yoluyla eleştirel düşünme becerilerinin gelişimini amaçlayan örnek bir ders olanı ortaya koymak olarak ifade etmiştir. Nitel araştırma ile yapılan araştırmanın örneklemini 46 İngiliz Dili öğretmen adayı oluşturmaktadır. Çalışmada “Compad” adında eğitsel bir oyun kullanılmıştır. Elde edilen sonuçlara göre öğretmen adaylarının süreci eğlenceli buldukları ve bu tip etkinliklerin gerçek hayatta tartışma ve konuşma becerilerinin geliştirilmesinde katkısı olduğunu ifade ettikleri görülmüştür.

Yurt (2007) “Eğitsel Oyun Tekniği İle Fen Öğretimi ve Yeni İlköğretim Müfredatındaki Yeri ve Önemi” başlıklı tezinde araştırmasının amacını oyun tekniklerinin fen öğretimi üzerindeki etkisi ve yeni Fen ve Teknoloji müfredatındaki yerini belirlemek şeklinde ifade etmiştir. Çalışmada oyun etkinliğinin başarıya etkisi deney ve kontrol gruplarına uygulanan ön test son test kontrollü grup modeliyle belirlenmiştir. Çalışmaya deney grubunda 102, kontrol grubunda 102 öğrenci olmak üzere toplam 204 öğrenci katılmıştır. Deney grubuna oyunla öğretim tekniği, kontrol grubuna ise düz anlatım ve soru cevap tekniği öğretim yapılmıştır. Çalışmada 20 sorudan oluşan başarı testi uygulanmıştır. Fen ve Teknoloji ünitesinin eski ve yeni müfredattaki durumunu kıyaslamak için betimsel tarama modeli kullanılmıştır. Elde edilen sonuçlar açısından oyun tekniği ile yapılan öğretimde anlamlı bir farklılık tespit edilmiş ve öğrencilerin ilgiyle, büyük bir zevkle derse katıldıkları tespit

edilmiştir. Çalışma ile öğretmenlerin yeni müfredattaki kazanımlara ulaşmak için etkinlik seçimi yaparken oyun etkinliklerini de ele almaları gerektiğinin önemini vurgulamaktadır.

Çankaya ve Karamete (2008) “Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Matematik Dersine ve Eğitsel Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Tutumlarına Etkisi” araştırmanın amacı, ilköğretim öğrencilerine yönelik matematik dersinin oran- orantı konusuyla ilgili eğitsel bilgisayar oyunları geliştirerek, bu oyunların öğrencilerin matematik dersi ve eğitsel bilgisayar oyunları hakkındaki tutumlarına etkisi incelenmektedir. Çalışmanın sonucunda öğrencilerin matematik dersi ve eğitsel bilgisayar oyunlarına tutumları pozitif çıkmıştır. Ancak geliştirilen orantılı tetris ve orantılı palyaço oyunlarını oynayan öğrencilerin tutumlarında anlamlı bir değişim olmadığı görülmüştür.

Bakar, Tüzün ve Çağıltay (2008) “Öğrencilerin Eğitsel Bilgisayar Oyunu Kullanımına İlişkin Görüşleri Sosyal Bilgiler Ders Örneği” adlı çalışmalarında amacın örgün eğitimdeki derslerde eğitsel bilgisayar oyunu kullanımına ilişkin öğrenci görüşlerini ortaya çıkartmak olarak belirtmiştir. Çalışma 6. Sınıf Sosyal Bilgiler dersi alan 24 öğrenci ile 9 hafta boyunca gerçekleşmiş, nitel yöntemlerin kullanıldığı bir araştırmadır. Araştırma sonucunda çocukların eğitsel oyun ortamını belirttikleri ve Sosyal Bilgiler dersindeki derse olan motivasyonlarında arttığını ifade ettikleri belirtilmiştir.

Esen (2008) “Geleneksel Çocuk Oyunlarının Eğitimsel Değeri ve Unutulmaya Yüz Tutmuş Ahıska Oyunları” adlı araştırmasında, amacı geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel değerini göz önünde bulundurarak Ahıska Türklerinde unutulmaya yüz tutmuş çocuk oyunlarının sosyal ve fiziksel gelişimlerine etkisini belirlemek olarak ifade etmiştir. Araştırmacı tarafından bir grup çocuğa Ahıska yöresine ait dört oyun oynatılmıştır. Araştırma sonucunda oyunların çocukların fiziki ve sosyal gelişimlerine olumlu etkide bulunduğu belirtilmiştir. Bu sebepten dolayı da hem anne ve babaların hem de eğitimcilerin çocukların oyun oynamaları için olanak sağlamaları gerektiği ifade edilmiştir.

Bilgin (2010) “İlköğretim 6. Sınıf Öğrencilerine Basketbol Oyun Kuralları Öğretiminde Oyunla Öğretim Tekniği Kullanılmasının Öğrenmeye Olan Etkisinin İncelenmesi” adlı çalışmasında oyunla öğretim tekniğinin beden eğitimi dersindeki

basketbol oyun kurallarının öğrenilmesi üzerindeki etkisi araştırılmıştır. Deney ve kontrol grupları rastgele belirlenmiş her iki grupta 10 kız, 10 erkek toplamda 40 öğrenciden oluşan örneklem grubu mevcuttur. Deney grubuna her basketbol oyun kuralı için daha önceden hazırlanmış oyunla öğretim yöntemi uygulanırken, kontrol grubuna ise sınıf içerisinde klasik yöntemle basketbol oyun kuralları anlatılmıştır. Deney ve kontrol gruplarına değerlendirme formu başka faktörlerin etki etmemesi açısından aynı gün içinde ön test- son test olarak uygulanmıştır. Elde edilen bulgulara göre, oyunla öğretim yönteminin uygulandığı deney grubunda kontrol grubuna göre olumlu etkiler gözlenmiştir. Oyunla öğretimin öğrenciler için verimli ve eğlenceli bir öğrenme ortamı oluşturduğunu belirtmiştir.

Kılıç (2010) “İlköğretim 1. Sınıf Matematik Dersindeki İşlem Becerilerinin Kazandırılmasında Oyunla Öğretimin Başarıya Etkisi” adlı çalışmasında ön test son test deneysel desen kullanılmıştır. Çalışmada deney grubu 23, kontrol grubu 23 olmak üzere toplam 46 öğrenci yer almaktadır. Deney grubu öğrencilerine oyunla öğretim, kontrol grubu öğrencilerine geleneksel öğretim yaklaşımı uygulanmıştır. Çalışmadan elde edilen bulgulara göre deney grubundaki öğrencilerin kontrol grubundaki öğrencilere göre başarı testi puanlarında anlamlı bir farklılık olduğunu gözlemlemiştir. Ayrıca öğrencilerin matematik dersi için istekli hale geldiklerini ve matematik derslerini merakla beklediklerini belirtmiştir.

Özbal (2010) “İlköğretim Okullarındaki Yabancı Dil Öğretiminde Eğitsel Oyunların Yeri ve Önemi” başlıklı tez çalışmasında, 6. sınıf Almanca dersinde eğitsel oyunlarla yapılan yabancı dil öğretiminin etkisini incelemek amacıyla toplam 37 öğrenci ile yapılmıştır. Kontrol grubunda geleneksel dil öğretim metodu, deney grubunda ise oyun tekniği kullanılmıştır. Veriler araştırmacı tarafından hazırlanan başarı testleriyle toplanmış, verilerin analizinde bağımsız t testi kullanılmıştır. Bu araştırmanın sonucunda oyun yoluyla öğretimin, geleneksel öğretimden daha etkili olduğu sonucuna varılmıştır.

Ulutaş (2011) “Okul Öncesi Dönemde Drama ve Oyunun Önemi” adlı çalışması tarama modelinde betimsel bir çalışmadır. Çalışmasında alan yazın taranmış, drama, dramanın önemi, oyun, oyunun önemi ve okul öncesi eğitimde drama-oyun ilişkisi ele alınmıştır.

Torun (2011) “Çocuk Hakları Öğretiminde Oyun Yönteminin Başarıya, Kalıcılığa ve Tutuma Etkisi” başlıklı tez çalışmasında çalışma grubunu Adıyaman merkez ilçede bulunan 50. Yıl ilköğretim okulunda öğrenim gören beşinci sınıf öğrencileri arasından seçmiştir. Araştırmaya deney grubunda 27 ve kontrol grubunda 29 toplamda 56 öğrenci ile yürütmüştür. Öğretim sürecinde deney grubuna ünite kazanımlarına uygun eğitsel oyunlarla, kontrol grubuna ise öğretmen kılavuz kitabı doğrultusunda öğretim gerçekleştirilmiştir. Araştırmada ön test son test kontrol gruplu deneme modeli kullanılmıştır. Veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından hazırlanan başarı testi kullanılmıştır. Uygulama bitiminden 30 gün sonra kalıcılık testi uygulanmıştır. Uygulama öncesi ve sonrası çocuk haklarına yönelik öğrenci tutumlarındaki değişimi belirlemek için çocuk hakları tutum ölçeği kullanılmıştır. Elde edilen nicel veriler Spps programı kullanılarak bağımsız gruplar t testi ile analiz edilmiştir. Nitel veriler ise içerik analizine göre çözümlenmiştir. Araştırmadan elde edilen istatistiksel verilere göre deney işlem sonrası akademik başarı ve çocuk haklarına yönelik tutumları arasında deney grubu lehine anlamlı bir farklılık gözlenmiştir. Araştırmanın, nitel kısmını oluşturan günlükler incelendiğinde öğrencilerin oyun oynarken çok eğlendikleri mutlu oldukları gözlenmiştir.

Hanbaba (2011) “Oyunla Öğretim Yönteminin İlköğretim 3. Sınıf Öğrencilerinin Hayat Bilgisi Dersi Başarısı ve Tutumuna Etkisi” başlıklı tezinde, amacını oyunla öğretimin 3. Sınıf öğrencilerinin Hayat Bilgisi dersine karşı başarı ve tutumlarına olan etkiyi belirlemek olduğunu ifade etmiştir. Araştırmaya gerçek deneysel modellerden ön test son test kontrol gruplu seçkisiz model şeklinde yürütmüştür. Çalışma grubunda deney 31 ve kontrol 31 olmak üzere toplam 62 öğrenci vardır. Ders kazanımları deney grubuna oyunla öğretim yöntemi ile kontrol grubuna ise programda belirtildiği şekilde verilmiştir. Araştırma sonucunda seçilen kazanımların deney grubunda kontrol grubuna göre yüksek olduğu, tutum açısından ise anlamlı bir farkın olmadığı ifade edilmiştir.

Yeşilkaya (2013) “7.Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Zaman İçinde Bilim Ünitesinin Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretimi” başlıklı tez çalışmasında, Sosyal Bilgiler dersindeki Zaman İçinde Bilim ünitesinin öğretiminde eğitsel oyun yönteminin öğrenci başarısına ve derse karşı olan tutumuna etkisini incelemiştir. Araştırmanın çalışma grubunu Elazığ’ da bir devlet okulundaki 7. Sınıf öğrencileri oluşturmuştur. Araştırmanın deney grubuna eğitsel oyun yöntemi, kontrol grubuna ise geleneksel

öğretim yöntemi uygulanmıştır. Araştırma için ön test son test deney ve kontrol gruplu deneysel model kullanılmıştır. Veri toplama aracı olarak çoktan seçmeli sorulardan oluşan başarı testi ve 21 maddeden oluşan tutum ölçeği kullanılmıştır. Bulgulara göre deney grubunun başarı puanının kontrol grubundan fazla olduğu görülmüştür. Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunlar kullanılarak öğrencilerin başarı düzeyleri ve derse karşı tutumları olumlu yönde değiştirilerek motivasyonları arttırabilir. Aynı zamanda bu yöntemle öğrenilenler kalıcı hale getirilerek ve öğretim etkinlikleri somutlaştırarak öğrencilerin öğrenilen bilgileri uzun süre hatırlama tutmalarını ve dersi sevmelerinin sağlanabileceğini belirtmiştir.

Savaş (2014) “Oyunla Öğretim Yöntemi Uygulamasının Başarı ve Kalıcılık Üzerindeki Etkisi” başlıklı tez çalışmasında oyunla öğretimin başarı ve kalıcılık üzerine etkisi incelenmiştir. Çalışmasında 5 ve 6. Sınıf öğrencilerine coğrafi konular kazanımlar doğrultusunda derse uyarlanmıştır. Deney grubuna kazanımlar oyunla öğretim yöntemiyle, kontrol grubuna ise düz anlatım yoluyla verilmiştir. Araştırmada deneysel modellerden ön test son test kontrol gruplu model kullanılmıştır. Son testten 30 gün sonra kalıcılık testi yapılmıştır. Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre oyunla öğretim yönteminin başarı ve kalıcılığı olumlu etkilediği, ayrıca öğrencilerin mutlu oldukları çok eğlendikleri belirtilmiştir.

Karabağ ve Aydoğan (2015) “Oyun Yöntemiyle Tarih Öğretiminin Öğrenci Erişimine ve Kalıcılığına Etkisi” adlı araştırmanın çalışma grubunu toplamda 57 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmada yarı deneysel yöntem kullanılmış, ön test son test kalıcılık testi kontrol gruplu model uygulanmıştır. Öğretim süreci deney grubunda oyun yöntemi ile kontrol grubunda ise konular geleneksel yöntemle işlenmiştir. Araştırma sonucunda ise oyun yöntemi ile kazanılan bilgilerin erişimi ve kalıcılık düzeyinin daha yüksek olduğuna varılmıştır.

Alıcı (2016) “Fen ve Teknoloji Dersinde Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Akademik Başarısına ve Bilginin Kalıcılığına Etkisinin İncelenmesi” başlıklı yüksek lisans tezinde, araştırmanın amacını Ortaokul 8. Sınıf Fen ve Teknoloji dersinde Eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarılarına ve bilgilerin kalıcılığına etkisinin incelenmesi olarak belirtmiştir. Deney grubunda 30 kontrol grubunda 30 olmak üzere toplam da 60 öğrenci çalışma grubunu oluşturmuştur. Araştırmada ön test son test kontrol gruplu desen kullanılmıştır. Belirlenen deney grubunda ders

ünitesi eğitsel oyunla, kontrol grubunda ise mevcut program kazanımlarına göre ders işlenmiştir. Araştırmada akademik başarının test edilmesi amacıyla ‘‘Fen ve Teknoloji Akademik Başarı Testi’’ kullanılmıştır. Veriler Spss istatistik programı kullanılarak yapılmıştır. Bulgulara göre, eğitsel oyunların akademik başarıların ve bilgilerin kalıcılığını arttırdığını belirtmiştir.

Başün (2016) ‘‘Oyunla Öğretimin Çarpanlar ve Katlar Alt Öğrenme Alanında Başarı ve Kalıcılığa Etkisi’’ başlıklı tez çalışmasında 21 deney ve 21 kontrol grubunda olmak üzere toplam 42 altıncı sınıf üzerinde çalışmasını yürütmüştür. Deney grubunda dersler oyunla öğretim yöntemi ile kontrol grubunda ise mevcut programda yer alan öğretim yöntemleri doğrultusunda işlenmiştir. Çalışmada ön test son test ve 8 hafta sonra kalıcılık testi uygulanmıştır. Araştırma bulgularına göre oyunla öğretim yönteminin yapıldığı deney grubunun başarısı ve kalıcılığı, mevcut programdaki öğretim yöntemlerinin uygulandığı kontrol grubundan anlamlı bir şekilde farklı çıkmıştır. Deney grubundaki öğrencilerin derse karşı olumlu tutumlar ve ilgili tavırlar sergiledikleri ifade edilmiştir.

Babayiğit (2016) ‘‘İlk Okuma Yazma Öğretiminde Oyunla Öğretim Yöntemi Uygulamaları’’ başlıklı doktora tezinde amacını ilk okuma yazma öğretiminde oyunla öğretimin etkililiğini belirtmek olarak ifade etmiştir. Araştırmada karma araştırma deseni kullanılmış, karma desen kapsamında nicel araştırma yöntemlerinden deneysel desen ile nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması deseni belirlenmiştir. Araştırmada basit seçkisiz örnekleme ile deney ve kontrol grupları belirlenmiştir. Deney grubuna ilk okuma yazma öğretimi oyunla öğretim yöntemiyle gerçekleştirilirken, kontrol grubunda böyle bir yöntem uygulanmamıştır. Araştırmanın verileri ise okuduğunu anlama testi, sesli okuma hızı formu, yazma hızı formu, gözlem ve görüşme ile toplanmıştır. Nicel veriler betimsel istatistiksel yöntemlerle nitel veriler ise içerik analizine göre çözümlenmiştir. Sonuçlara göre oyunla öğretimde bilgilerin daha kısa zamanda verildiği ve kalıcılığı sağlandığı ifade etmiştir.

Işık (2016) ‘‘ İlkokul 3.Sınıf Öğrencilerine Eğitsel Oyunlar İle İngilizce Kelime Öğretiminin Akademik Başarıya Etkisi’’ başlıklı tez araştırmasında deneysel yöntemlerden ön test son test kontrol gruplu modelle yürütülmüştür. Araştırma deney ve kontrol gruplarında 35 olmak üzere toplamda 70 öğrenci ile yapılmıştır. Deney

grubunda İngilizce kelime öğretimi eğitsel oyun ile yapılırken kontrol grubunda üçüncü sınıf İngilizce ders kitabında yer alan eğitsel oyun dışı etkinlikler ile yapılmıştır. Araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından geliştirilen çoktan seçmeli kelime başarı testi kullanılmıştır. Bulgulara dayalı olarak İngilizce derslerinde çocuklara kelime öğretimi amacıyla eğitsel oyunların kullanılabilceği ifade edilmiştir.

Arslan (2017) “4. Sınıf Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretim” başlıklı tez çalışmasında amaç olarak 4. Sınıf Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde eğitsel oyun yönteminin öğrenci başarıları ve derse olan tutumuna etkisi olarak belirlemiştir. Araştırmanın çalışma evrenini İstanbul ‘da bir devlet okulundaki 4. Sınıf öğrencileri oluşturmuştur. Araştırmada deney grubuna eğitsel oyun yöntemi, kontrol grubuna ise öğretmen merkezli yöntem kullanılmıştır. Veri toplama aracı olarak başarı testi, tutum ölçeği, öğrenci öz değerlendirme formu ve veli gözlem formu kullanılmıştır. Araştırmadan elde edilen bulgulara göre, eğitsel oyunların öğrencilerin başarı düzeyi ve motivasyonlarını artırırken, öğrenilenlerin kalıcı olduğunu ve öğrencilerin derse karşı olumlu yönde tutumlar sergilediklerini belirtmiştir.

Varan (2017) “ İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Zihinsel Sözlüğünü Geliştirmede Eğitsel Oyunların Etkisi” başlıklı tez çalışması amacıyla, İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin zihinsel sözlüğünü geliştirmede eğitsel oyunların etkisini incelemiştir. Yapılan araştırma sonucunda eğitsel oyunlarla yürütülen kelime öğrenme çalışmalarının, öğrencilerin zihinsel sözlüklerinin geliştirilmesinde etkili olduğu vurgulanmıştır.

Yıldırım (2018) “Oyunlaştırmanın 5. Sınıf Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersi Öğrenme Başarıları Üzerindeki Etkisinin Oyunlaştırılmış Testlerle Sınanması” başlıklı tez çalışmasında araştırmanın amacını, oyunlaştırmanın 5. Sınıf öğrencilerinin Sosyal Bilgiler dersindeki başarılarına etkisi olarak belirtmiştir. Araştırmada 5. Sınıf Sosyal Bilgiler dersi ‘‘Bölgemizi Tanıyalım’’ ünitesi ‘‘İklimin İnsan Faaliyetlerine Etkisi’’ konusunun başarı testi, ölçeği ve ders planı oyunlaştırılmış olarak hazırlanmış ve uygulanmıştır. Deney grubunda 33, kontrol grubunda 35 toplamda 68 öğrenci üzerinde uygulanmıştır. Araştırmada solomon dörtlü modeline göre eşleştirilen ve kontrol grubunda genel olarak anlamlı farklılığın

olmadığı anlamlı farkların ise öğrencilerin zaman yönetimine bağlı tutum değişikliği sebebiyle oluştuğu belirtilmiştir.

Inuwa (2018) ‘‘Essential English Vocabulary: Maintaining Entertainment In Educational Game With Kinect Xbox 360’’ başlıklı tezinde, amaç olarak dil öğrenmede oyunların eğlenceli doğasının sürekliliğini sağlamada Kinect Xbox 360 kullanılmasının etkililiğini incelemek olarak belirtmiştir. Verilerin toplamında ise başarı testi, motivasyon testi ve açık uçlu soruları içeren bir anket uygulanmıştır. Çalışma kapsamında temel İngilizce kelimeler, Kinect Xbox 360’ uyarlanmıştır. Uygulama sonucunda öğrencilerin başarı ve motivasyonlarının yükseldiği ifade edilmiştir.

Zangana (2018) ‘‘The Impact Of Educational Games and Gender On Five year old efl learners Vocabulary Learning’’ başlıklı tez çalışmasında, eğitsel oyun tekniğinin beş yaş okul öncesi öğrencilerin İngilizce kelime öğrenimi üzerindeki tesirini araştırmıştır. Çalışmada 16 kız, 16 erkek olmak üzere toplam 32 anaokulu öğrencisi bulunmaktadır. Veri toplama aracı olarak hazırlanan 36 maddelik yabancı dil olarak İngilizce kelime performans Kontrol Listesi kullanılmıştır. Deney grubuna eğitsel oyunlarla öğretim yöntemi kullanılmış, kontrol grubuna ise oyunla öğretim yöntemi kullanılmamıştır. Elde edilen sonuçlara göre iki grup arasında İngilizce kelime başarısı deney grubuna göre kontrol grubundan fazla olduğu ifade edilmiştir.

3.YÖNTEM

Çalışmanın bu bölümünde araştırmanın uygulanması sırasında izlenmiş olan yöntem (araştırmanın modeli) araştırmadaki çalışma grubu, veri toplama araçlarının geliştirilmesi özellikleri uygulanması, verilerin toplanması ve verilerin çözümlenme analizinde kullanılan teknikler açıklanmıştır.

3.1 Araştırmanın Modeli

Model; gerçek veya düşünsel bir varlığın amaç doğrultusunda en önemli değişkenleri dikkate alarak söz, simge veya matematiksel ifadelerle gösterilen, üzerinde düşünme, değişiklik ve deney yapmaya yarayan, varlığın kendisi değil, onun özetlenmiş ve soyutlanmış bir halidir. Örneğin; bina, köprü veya uçak maketi, bir problemin matematiksel formülasyonu birer modeldir. Araştırma sürecinin en önemli ve en zor aşaması, model kurmaktır. Amaç, sadece veriyi kullanan değil, aynı zamanda var olan bilgi ve varsayımlarla veri üreten bir model oluşturmaktır. Araştırma modeli sayesinde verilerin toplanması ve çözümlenmesi kolaylaşır, nesne ve olaylar bir bütün olarak kavranır ve araştırma amacına en uygun yoldan ulaşılır(Daşdemir, 2019).

Model kurmada değişik yaklaşımlardan yararlanılır. Bunlar temel olarak tarama, deneme ve karşılaştırma yaklaşımlarıdır (Karasar, 2005).

Deneysel bir çalışmada, araştırmacılar bir örneklem tanımlayıp sonuçları bir evrene genelleyebilir, fakat deneysel desenin temel amacı, sonuç üzerinde etkisi olabilecek tüm dışsal faktörleri kontrol ederek, bir deneysel işlemin sonuç üzerindeki etkisinin test edilmesidir (Creswell, 2016).

Birçok deneysel çalışmada, kendiliğinden oluşmuş gruplar veya gönüllüler kullanılmak zorunda olduğundan sadece uygun örnekleme yapılması mümkündür. Bireyler rastgele olarak atanmadığında bu işlem yarı deneysel olarak adlandırılır.

Denkleştirilmemiş kontrol gruplu ön test son test deseni yarı deneysel desenin yaygın bir uygulamasıdır(Creswell,2016). Eşleştirilmiş grupların seçkisiz bir şekilde deney grupları olarak atandığı çalışmalar yarı deneysel desenler olarak kabul edilir(BüyükÖztürk, 2012).

Deneysel araştırma bilimsel yöntemlerin içinde en kesin sonuçları elde edildiği araştırmadır. Çünkü araştırmacı karşılaştırılabilir işlemler uygular ve daha sonra onların etkilerini inceler, bu tür bir araştırmanın sonuçlarının araştırmacıya en kesin yorumlara götürmesi beklenir. En basit deney türünde karşılaştırılması gereken iki farklı yöntem bulunmaktadır. Bu yöntemlerde öğrencinin yetenek düzeyi, yaşı, not düzeyi, materyaller ve öğretmenin özellikleri gibi değişkenler incelenir ve sonucu etkileyebilecek diğer (dışarıdan gelen) tüm değişkenlerde kontrol edilmeye çalışılır. Bu tür kontrol yöntemleri dersleri aynı ya da yakın ilişkili zaman dilimlerinde devam ettirmeyi, her iki grupta da aynı materyalleri kullanmayı, aynı yaş ve aynı sınıf düzeyindeki öğrencileri karşılaştırmayı içerebilir(Büyüköztürk, 2012).

Deneysel araştırmalar, kısaca araştırmacı tarafından oluşturulan farkların bağımlı değişken üzerindeki etkisini test etmeye yönelik çalışmalardır. Deneysel desenlerde temel amaç değişkenler arasında oluşturulan farkların bağımlı değişken üzerindeki etkisini test etmeye yönelik çalışmalardır. Deneysel desenlerde temel amaç değişkenler arasında oluşturulan neden-sonuç ilişkisini test etmektir. Araştırmacı bu amacını gerçekleştirmek için bağımsız değişkenin düzeyleri olan işlem gruplarına seçkisiz atama yapmak, bağımsız değişkeni manipüle etmek (değiştirmeme), dışsal değişkenleri kontrol altına almak durumundadır (Büyüköztürk, 2012).

(Çepni, 2009) bu yöntemin aşamalarını aşağıdaki gibi açıklamaktadır:

- 1) Daha önceden rastgele atama dışında bir yolla oluşturulmuş gruplar rastgele deney ve kontrol grubu olarak belirlenir.
- 2) Uygulama öncesinde gruplara ön test uygulanır.
- 3) Deney grubu deneysel çalışmaya katılıp özel bir müdahaleye uğrarken, kontrol grubuna herhangi bir deneysel müdahalede bulunulmaz.
- 4) Uygulama sonunda gruplara son test uygulanır.

Araştırmada denekler, yani deney ve kontrol grupları rastgele yansız olarak araştırma öncesi belirlenmiştir. Deney ve kontrol gruplarında bulunan ortaokul beşinci, altıncı ve yedinci sınıfların “Kültür ve Miras” ünitesindeki kazanımları ve konuları kapsayan, öğrencilerin ön bilgilerini belirlemek amacıyla ön test uygulanmıştır.

Deney gruplarına “Kültür ve Miras” ünitesindeki belirlenen konu ve kazanımlar oyun yoluyla, kontrol gruplarına ise, müfredatta geçen, ders planına uygun öğretim yöntemiyle (anlatım yöntemi) konular verilmiştir. Konu anlatımlarından ve oyunla öğretim uygulamalarından sonra yapılan son test uygulamasından yaklaşık 30 gün sonra iki gruba da kalıcılık testi uygulanmıştır. Ayrıca deney grubunda oyunla öğretim yöntemi uygulanan öğrencilerin derse yönelik düşüncelerini öğrenmek amacıyla oyun sonunda düşüncelerini anlatan yazılar yazdırılmıştır.

3.2.Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Araştırmanın evreni ortaokul öğrencileri, örnekleme ise Balıkesir İli Gömeç ilçesinde bulunan Şehit Mustafa Güvenç Aldemir Ortaokulu’nda 2018-2019 Eğitim-Öğretim yılında öğrenim gören 5, 6, 7. Sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. 6 farklı oyun kazanımlar doğrultusunda Sosyal Bilgiler Dersine uyarlanmıştır.

Uygulama Sosyal Bilgiler dersi öğretim programındaki Temel Öğrenme alanlarından biri olan ve 5,6,7. Sınıflarda bulunan “Kültür ve Miras” adlı Öğrenme ünitesi çerçevesinde bulunan konular kazanımlar doğrultusunda derslere uyarlanarak gerçekleştirilmiştir.

5 sınıflarda “Kültür ve Miras” öğrenme alanındaki konular iki farklı oyun ile derse uyarlanmıştır. Çalışma grubunu “Uygarlıkları Öğreniyorum” konusunda deney ve kontrol gruplarını 5 A sınıfından 16 5 D sınıfından 14 olmak üzere toplam 30 öğrenci, “Çevremizdeki Güzellikler ve Kültürel Zenginliğimiz” adlı deney ve kontrol gruplarını 5 B sınıfından 16, 5 C sınıfından 15 olmak üzere toplam 31 öğrenci oluşturmaktadır.

6.sınıf “Kültür ve Miras” öğrenme alanındaki konular iki farklı oyun ile derse uyarlanmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu “Destan ve Yazıtlarda Türkler” adlı konuda oluşturulan deney ve kontrol gruplarını 6B sınıfından 22, 6 C sınıfından 21 olmak üzere toplamda 43 öğrenci, “İslamiyet ve Türkler” adlı konuda oluşturulan deney ve kontrol gruplarını 6 A sınıfından 21, 6 D sınıfından 25 olmak üzere toplamda 46 öğrenci oluşturmaktadır.

7.Sınıf “Kültür ve Miras” öğrenme alanındaki konular iki farklı oyun ile derse uyarlanmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu “Beylikten Cihan Devletine” konusunda oluşturulan deney ve kontrol gruplarını 7 B sınıfından 22 öğrenci, 7C

sınıfından 21 öğrenci olmak üzere toplam 43 öğrenci, “İnsanı Yaşat ki Devlet Yaşasın” konusunda oluşturulan deney ve kontrol gruplarını 7 D sınıfından 27 öğrenci, 7 E sınıfından 21 öğrenci olmak üzere toplamda 48 öğrenci oluşturmaktadır.

Çalışma grubunun öğrenim gördüğü Şehit Mustafa Güvenç Aldemir Ortaokulu, bir devlet okuludur. Okulda öğrenim gören öğrencilerin sosyo-ekonomik yapıları büyük oranda birbirlerine yakındır. Okulun kendi yaptığı düzenli deneme sınavlarında okulun ortalamasının iyi bir seviyede olduğu görülmektedir.

Araştırmacı çalışma grubunu belirlemeden önce Şehit Mustafa Güvenç Aldemir Ortaokulunda 2018-2019 Eğitim-Öğretim yılında 5. Sınıflarda 4 şube, 6. Sınıflarda 4 şube, 7. Sınıflarda mevcut 5 şube bulunmaktadır. Sınıflarda bulunan öğrenci seviyeleri birbirlerine yakın olduğu için deney ve kontrol grupları seçilirken kura yöntemine gidilmiştir. 5A ve 5B sınıfları deney grubunu, 5C ve 5D sınıfları kontrol grubu olarak seçilmiştir.

6A ve 6B sınıfları deney grubu seçilirken 6C ve 6D sınıfları kontrol grubu olarak seçilmiştir.

7B ve 7D sınıfları deney grubu olarak seçilirken, 7C ve 7E sınıfları kontrol grubu olarak seçilmiştir.

Öğrenciler arasında belirgin bir başarı farkı olmadığından grupların deney ya da kontrol grubu olması kura ile belirlenmiştir.

3.3. Veri Toplama Araçlarının Geliştirilmesi

Araştırmada öğrencilerin sınanması için gerekli olan veriler; araştırmacı tarafından geliştirilmiş olan dört seçenekli, çoktan seçmeli “Sosyal Bilgiler Dersi Kazanım Testi” ve öğrencilere ders sonu yazdırılan görüşlerinin yazılı olduğu günlüklerden elde edilmiştir.

3.3.1 Konu Başarı Testinin Oluşturulma Süreci

Hazırlanan konu başarı testi, öğrencilere deneysel işlemin başında ön test ve deneysel işlemin sonunda son test biçiminde uygulanmıştır. Deneysel uygulamadan otuz gün sonra da öğrenciler üzerinde kalıcılığı ölçme amaçlı üç kez kullanılmıştır.

Konu başarı testinin hazırlanma sürecinde dikkat edilen kurallar ve uygulanan işlemler aşağıdaki gibidir.

1. Oyunla öğretim uygulaması öncesinde işlenecek konular belirlenmiştir. Buna göre Milli Eğitim Bakanlığı Ortaokul Sosyal Bilgiler Öğretim Programının 5,6 ve 7. sınıflarda ortak ünitesi olan Kültür ve Miras ünitesindeki konuların kazanımlarını oluşturan liste hazırlanmıştır.
2. Hazırlanan konu kazanım listesine göre araştırmada kullanılacak ölçme aracı için, her kazanıma ilişkin en az dört soru araştırmacı tarafından geliştirilmiştir.
3. Konu başarı testinin geliştirildiği aşamada uzman görüşlerine de başvurulmuştur. Uzman görüşlerine göre eksik olan düzeltmeler tamamlanmıştır. Oluşturulan 5,6 ve 7. Sınıf Konu Başarı Testinin kapsam geçerliliği Balıkesir Üniversitesi Necatibey Eğitim Fakültesinde görev yapan öğretim üyelerinin görüşleri dikkate alınarak hazırlanmıştır.
4. Konu başarı testinde gerekli düzeltmeler yapıldıktan sonra, testte belirlenen kazanımlara göre, işlenecek konuya uygun olarak, araştırmada kullanılacak geleneksel çocuk oyunları belirlenmiştir. Oyunlar esnasında kullanılacak olan oyun materyallerinin önce araştırmacı tarafından belirlenmiş, daha sonra da araştırmacı tarafından hazırlanmış ve oyuna hazır hale getirilmiştir.
5. Hazırlanmış olan konu başarı testinin analizi yapılırken öğrencilerin doğru cevapladığı her soruya 1 puan, yanlış cevap verilen sorulara ise 0 puan verilmiştir.

3.4 Araştırmanın Uygulama Süreci

Araştırmacı tarafından Balıkesir ili Gömeç ilçesinde bulunan ve araştırmanın yapılacağı okul olan Şehit Mustafa Güvenç Aldemir Ortaokul Müdürlüğüne ve Gömeç İlçe Milli Eğitim Müdürlüğüne bilgilendirme araştırmadan üç hafta önce yapıp, gerekli izinler alınmıştır. Araştırmaya herhangi bir dışsal müdahalenin olmaması için, araştırmanın her aşamasında deney ve kontrol grubu çalışmaları araştırmacı tarafından yürütülmüştür.

Araştırmada kullanılacak verileri toplama aracı olan konu başarı testleri, ön test, son test ve konunun kalıcılığını ölçme amaçlı yaklaşık 30 gün sonra kullanılan

kalıcılık testi, arařtırmacı tarafından mevcut sınıf sayılarına gre oğaltılmıř ve hazır hale getirilmiřtir.

Arařtırmada deney ve kontrol gruplarına n test uygulaması oyunla ğretim uygulaması ve konu anlatımından hemen nce ve aynı gn ierisinde uygulanmıřtır. Bu srete ğrencilere sorularla ilgili bilgi veren aıklama arařtırmacı tarafından yapılmıř ve bu testin herhangi bir not verme ya da sınıf deėiřtirmek amalı bir test olmadığı, sadece bilgilerini lmek amacıyla yapıldığı arařtırmacı tarafından ifade edilmiř ve ğrencilerin rahat olması saėlanmaya alıřılmıřtır.

Arařtırmada kullanılan ve ğrencilerin bilgi seviyelerini len n testin uygulanması esnasında testin gvenirliėine etki edebilecek herhangi dıř etkenler arařtırmacı tarafından kontrol altına alınmıřtır.

Yukarıdaki belirtilen srelerden sonra, arařtırmacı tarafından Sosyal Bilgiler dersi deney ve kontrol gruplarında iřlenmiřtir. Belirlenmiř olan kontrol gruplarına dersler dz anlatım yntemiyle iřlenirken, deney gruplarında ise ders kitaplarında yer alan konu kazanımları ğrencilere zet olarak aktarılmıř daha sonra ise konu kazanımlarına uygun olarak hazırlanmıř oyunlar, deney grubundaki ğrencilere oynattırılmıřtır. Aynı uygulamalar konuların kazanımları iin tekrarlanmıřtır.

Arařtırmacı tarafından hazırlanmıř tm oyunlar konu kazanımlarına uygun uyarlanmıřtır. Oyunlar hazırlanırken ğrencilerin yařları gz nne alınarak tehlike yaratan oyunlar, ğrencilere gre hazırlanmıřtır. rneėin dart oyunu hazırlanırken oklar mıknatıslı ve dart tahtası manyetik alanlı hazırlanmıřtır. Aynı zamanda ortaokul ocuklarının dikkatini ekecek ve ilgisini arttırabilecek eřitli, renkli kartonlar ve konu kazanımlarına uygun renkli resimler kullanılmıřtır.

Oyunla ğretim uygulamaları Milli Eėitim Bakanlıėının Sosyal Bilgiler ğretim Programı ve Sosyal Bilgiler 5,6 ve 7. Sınıflar iin derslere ayrılan sreye, yani ders saatine baėlı kalınarak yapılmıřtır. Deney grubuna, oyunlar arařtırmacı tarafından konu zetleri yapıldıktan sonra uygulanmıřtır. Deney grubunda uygulama ncesinde ğrencilere, yapılacak oyunlar ve oyunların kuralları arařtırmacı tarafından belirtilerek, ğrencilerin oyunları kavramaları saėlanmıřtır. Oyunlara tm ğrencilerin katılımlarının saėlanması iin oyun grupları kazanımlara uygun olarak dzenlenmiř ve oyunlar, oyunun yapısına gre bahede ya da sınıfta oynanmıřtır.

Oyunla öğretim uygulaması yapılırken öğrencilerin eğlendikleri ve bu uygulamaların tüm derslerde yapılmasını istedikleri gözlenmiştir.

Düz anlatım yönteminin uygulandığı kontrol grubuna da oyunla öğretim yöntemiyle işlenen aynı konular kazanımlar doğrultusunda işlenmiştir.

Araştırmada yapılan tüm bu uygulamalardan hemen sonra hem deney hem de kontrol gruplarına son test uygulanmıştır.

Hazırlanan her test için doğru cevaplar 1, yanlış cevaplar 0 olarak kodlanıp, bilgisayarda tablolaştırılmıştır.

Ön test ve son test sonuçlarından elde edilen veriler doğrultusundan yapılan araştırmadan 30 gün sonra konu başarı, kalıcılık testi uygulanmış ve bu testten de alınan veriler bilgisayarda tablolaştırılmıştır.

Araştırmanın son aşamasında deney grubu öğrencilerine derslerin oyunla öğretim yöntemi ile işlenmesinin nasıl olduğuna dair fikirleri sorulmuş ve düşünceleri yazılı olarak alınmıştır.

Çalışmada Kullanılan Oyunlar

Ortaokul Sosyal Bilgiler öğretim programı incelenmiş ve beşinci,altıncı,yedinci sınıf Sosyal Bilgiler derslerinin ikinci ünitesi olan “Kültür ve Miras” ünitesindeki çeşitli konu ve kazanımlar bulunmuştur. Bu kazanımları öğrencilere verebilmek amacıyla öğretim yapılan deney grubundaki öğrencilere, kazanımlar oyuna uyarlanarak, kontrol grubundaki öğrencilere ise düz anlatım yöntemi kullanılarak verilmiştir. Deney ve kontrol grubundaki konular ders saatine uygun olarak uyarlanmıştır. Aşağıda hem program ile ilgili kazanımlar hem de kazanımlara uygun oluşturulan oyunlar verilmiştir.

5.Sınıf Körebe Oyunu

Birinci Kazanım: Somut kalımlardan yola çıkarak kadim uygarlıkların, insanlık tarihine katkılarını fark eder.

Sosyal Bilgiler 5.Sınıf ‘‘Kltr ve Miras’’ nitesi kapsamında yer alan ‘‘Uygarlıkları ğreniyorum’’ adlı konu kazanımları Krebe Oyununa uyarlanmış ve konuyla ilgili kazanım ğrencilere kapsamlı olarak ğretilmeye alışılmıştır.

Oyunun uyarlanmış hali şöyledir:

Oyuncu Sayısı : 14 kiři

Oyunun Yeri : Okulun Bahçesi

Oyunun Sresi : Bir ders saati veya istenildiđi kadar.

Materyal : -Gze bađlamak iin kumař parçası.

-Ebe semek amacıyla kullanılan kibrit çpleri.

Oyuna Hazırlık:

1. Oyun alanı iin, sınıf mevcudu sayısı da gz nnde bulundurularak, baheye byk bir daire izilir. Oyuncular bu daire iinde olmalıdır.
2. Oyun ncesinde ebeyi belirlemek amalı olarak,oyuncu sayısına gre kibrit çpleri hazırlanır. Kibrit çplerinden biri kısadır ve kısa çp eken ğrenci ebe olur.
3. ğrencilerden her birine Anadolu ve Mezopotamya uygarlıklarının zelliklerinin yazılı olduđu renkli kartondan yapılmıř kartlar verilir ve her bir ğrenciye Anadolu ve Mezopotamya’da kurulan uygarlıklardan birinin ismi verilir.
4. Ebe olarak seilen yani kısa kibrit çpn eken ğrencinin gzleri kumařla bađlanır.

Krebe Oyununun Oynanıřı

Gzleri kumařla bađlanan ebe, dairenin iindeki oyuncularını yakalamaya alışır. Ebe bir oyuncuyu yakaladıđı zaman yakalanan oyuncu kendini tanıtır, uygarlık olarak belirgin zelliklerini dile getirir. Yakalanan oyuncu, uygarlık zelliklerini belirttikten sonra ebeye bil bakalım ben hangi uygarlıđım ve nerede kuruldum? Gibi sorular yneltir. Ebe, yakalanan oyuncunun zelliđini bilip, nerede kurulduđunu ve hangi uygarlık olduđunu dođru cevaplarsa (rneđin; Lidya, Anadolu’da kurulan bir

uygarlıktır) ebelikten kurtulur, yakalanan oyuncu ebe olur. Doğru cevaplayamazsa ebeliğe devam eder.

Oyunun sonunda ise her bir uygarlık grubunu temsil eden öğrenciler (Örneğin ; Anadolu ve Mezopotamya) yarım daire şeklinde el ele tutuşurlar. Kendilerinin en belirgin özelliğini söyleyip, tanıtır. En iyi kendini tanıtan grup birinci ilan edilir ve alkışlanır.

Körebe Oyununun Uygulama Süreci

Bu çalışmada “Uygarlıkları Öğreniyorum” konusu ile ilgili kazanım “Körebe Oyununa” uyarlanmıştır. Araştırmacı tarafından oyunu uygulamadan hemen önce, oyunun nasıl oynanması gerektiği ve oyunun kuralları hakkındaki bilgiler öğrencilere açıklanmıştır. Deney grubunda bulunan 14 kişiye, oyun ile ilgili hazırlanmış, üzerinde Anadolu ve Mezopotamya uygarlıklarının çeşitli özelliklerinin yazılı olduğu renkli oyun kartları verilmiştir. Oyunun uygulama sürecinde tüm sınıfın oyuna aktif katılımına da dikkat edilmiştir. Oyunun oynanış biçimi dolayısıyla ebe tarafından yakalanan öğrenci temsil ettiği uygarlığın özelliğini saymış ve ebeye nerede kurulduğunu, hangi uygarlık olduğu sorularını yöneltmiştir. Bu sayede oyun tekrarlanmış ve öğrenciler tarafından konunun pekiştirilmesi sağlanmıştır.

5.Sınıf Topu Tutan Söylesin Oyunu

İkinci Kazanım : Çevresindeki doğal varlıklar ile tarihi mekanları, nesnelere ve eserleri tanıtır.

“Çevremizdeki Güzellikler” adlı konu kazanımlar doğrultusunda “Topu Tutan Söylesin” oyununa uyarlanmıştır.

Oyunun uyarlanmış hali şöyledir:

Oyuncu Sayısı : 15 kişi.

Oyunun Yeri : Okul bahçesi.

Oyunun Süresi : Bir ders saati (40 dakika)

Materyal : Top

Oyuna Hazırlık :

1. Öğrenciler bahçede daire şeklinde dizilirler.
2. Daire şeklinde dizilmiş öğrencilere, araştırmacı tarafından konu kazanımlarına uygun ve oyunun kuralları ile ilgili gerekli açıklamalar yapılır.

Oyunun Oynanışı

Öğrenciler bahçede daire şeklinde dizildikten sonra, öğretmen eline bir top alır, öğrencilerden birinin adını söyledikten sonra, ülkemizde bulunan doğal varlıklardan ya da tarihi mekanlardan birinin adını söyler. Topu tutan öğrenci, top havaya atılırken söylenen doğal varlığın ya da tarihi mekanın hangi şehirde olduğunu, belirgin özelliğini söyler ve topu aynı şekilde başka bir arkadaşına atar. Bu şekilde öğrencilerin hepsine top atılmasına ve tüm öğrencilerin oyuna katılmasına dikkat edilir. Topu tuttuğu halde ülkemizde bulunan doğal varlığın ya da tarihi mekanın, hangi şehirde bulunduğunu ve özelliğini söyleyemeyen öğrenci oyundan elenir.

Topu Tutan Söylesin Oyununun Uygulama Süreci

Bu çalışmada “Çevremizdeki Güzellikler” konusu ile ilgili kazanım “Topu Tutan Söylesin” oyununa uyarlanmıştır. Araştırmacı tarafından uygulama öncesinde, oyunun nasıl oynanması gerektiği ve kuralları açıklanmıştır. Uygulama sürecinde tüm öğrencilerin oyuna aktif katılımları sağlanmıştır. Oyunun oynanış biçimi dolayısıyla tüm sınıf bahçede daire şeklinde dizilmiştir, ismi söylenip topu tutan her öğrenci, top havada iken kendisine yöneltilen doğal varlığın ya da tarihi mekanın ülkemizin neresinde olduğunu ve belirgin özelliğini söyler. Bu sayede ülkemizin çeşitli bölgelerinde bulunan doğal varlıkların ve tarihi mekanların özellikleri bir ders saati boyunca oyunla tekrarlanmış olur ve konunun daha iyi anlaşılması sağlanır.

6.Sınıf Kulaktan Kulağa Oyunu

Birinci Kazanım : Orta Asya’da kurulan ilk Türk Devletlerinin coğrafi, siyasal, ekonomik ve kültürel özelliklerine ilişkin çıkarımlarda bulunur.

6.Sınıf Sosyal Bilgiler dersi “Kültür ve Miras” ünitesinin konusu olan “Destan ve Yazıtlarda Türkler” konusuna ait kazanımlar doğrultusunda derse uyarlanmıştır.

Kulaktan kulağa oyununun derse uyarlanmış şekli şöyledir:

Oyuncu Sayısı : En fazla ikişer gruplar halinde 11 Öğrenci

Oyunun Yeri : Sınıf

Oyunun Süresi : Bir ders süresi (40 dakika) veya istenildiği kadar.

Oyunun Materyalleri : - Orta Asya’da ilk Türk Devletlerinin özelliklerini anlatan bilgi kartları -Tahta kalemi

Oyuna Hazırlık :

1. Oyunun oynanacağı sınıfa öğrenciler iki grup biçiminde yüzleri birbirine dönük bir şekilde dizilirler.
2. Tahtaya dizilen öğrencilerden en sonuncusunun eline tahta kalemi verilir ve arkadaşından duyduğu şeyi tahtaya yazması istenir.

Oyunun Oynanışı

Öğretmen öncelikle Türklerin bilinen ilk yurdu olan Orta Asya’nın coğrafi konum olarak nerede bulunduğu açıklamasını yapar. Daha sonra sınıftaki öğrenciler farklı iki gruba ayrılır. Gruplara ayrılan öğrenciler kendilerine Hunlar ve Göktürkler gibi Orta Asya’da kurulan ilk Türk devletlerinin isimlerini verirler. İlk oyuncuların ellerine bilgiyi söyleyecekleri kartlar verilir. Oyun aynı anda başlatılır.

Tahtaya ikiye ayrılarak Hun Devleti ve Göktürk Devleti grupları isimleri yazılır. Grubun sonundaki öğrenci duyduğu cümleyi tahtaya yazar. Öğretmen cümleleri tahtaya yazıldıktan sonra kontrol eder. Cümleler doğru yazılmış ise, oyunun başındaki kişi sona geçer, cümleler doğru yazılmamış ise geriye doğru cümleler tekrar öğrencilere söylenir, böylece kimin yanlış söylemiş olduğu fark edilir ve o öğrenci sona geçer. Cümleler tamamlandıktan sonra grup isimleri değiştirilerek oyun tamamlanır.

Kulaktan Kulağa Oyununun Uygulama Süreci

Çalışmada 6. Sınıf Sosyal Bilgiler dersi “Kültür ve Miras” ünitesi kapsamında “Destan ve Yazıtlarda Türkler” konusu ile ilgili kazanımlar “Kulaktan Kulağa” oyununa uyarlanmıştır. Öğretmen tarafından uygulamanın hemen öncesinde oyunun nasıl oynanması gerektiği ve oyun esnasında uyulması gereken kurallar öğrencilere aktarılmıştır. Oyunun uygulama sürecinde tüm sınıfın oyuna katılımı ve

birbirlerini dinlemelerine önem verilmiştir. Oyunun oynanma biçimi dolayısıyla sınıf iki gruba ayrılmış, birine Hun diğereine Göktürk Devleti ismi verilmiştir. Öğrencilere verilen bilgi kartlarındaki cümleyi yanlarında bulunan arkadaşlarına söylemeleri istenmiştir. Örneğin orduda onlu sistemi kuran Mete Han'dır gibi. En son öğrenci duyduğu cümleyi tahtaya yazar eğer cümle doğru ise baştaki öğrenci sona geçer, eğer cümle yanlış ise geriye dönülür ve hatalı cümleyi kimin kullandığı bulunur, böylece yanlış cümleyi kuran öğrenci oyundan elenir. Kulaktan kulağa oyununu oynayan öğrencilerin oyun sürecinde çok eğlendikleri, konuları iyi pekiştirdikleri ve ders sonuna kadar bu oyunu sürdürmek istedikleri araştırmacı tarafından gözlenmiştir.

6.Sınıf Dart Oyunu

Üçüncü Kazanım : Türklerin İslamiyet'i kabulleri ile birlikte siyasi, sosyal ve kültürel alanlarda meydana gelen değişimleri fark eder.

6.Sınıf Sosyal Bilgiler dersinin "Kültür ve Miras" adlı ünitesindeki "İslamiyet ve Türkler" adındaki konu kazanımlar doğrultusunda derslere uyarlanmıştır.

Oyunun uyarlanmış şekli şöyledir :

Oyuncu Sayısı : Tüm sınıf.

Oyun Yeri : Sınıf

Oyun Süresi : Bir ders saati veya istenildiği kadar.

Oyunun Materyali : - Manyetik alanla hazırlanmış dart tahtası.

-Mıknatıs uçlu dart okları.

-Renkli kartonlar ve renkli küçük zarflar.

-Konu kazanımlarına uygun olarak Türk- İslam Hükümdarları ve bilginlerinin renkli resimleri.

Oyuna Hazırlık :

1. Manyetik alanlı kartondan ve mukavvadan dart tahtası hazırlanır.
2. Hazırlanan dartın üzerine renkli kartonlar şeritler halinde kesilerek yapıştırılır.

3. Her şeridin üzerine Türk-İslam Devletlerinin önemli hükümdarları ve bilginlerinin ismi puanlarla birlikte yapıştırılır. Örneğin Gazneli Mahmut 10, Alparslan 15 puan gibi.
4. Dartın üzerinde yer alan Türk-İslam hükümdarları ve bilginlerinin resimlerinden oluşturulan ayrı bilgi kartları küçük zarfların üzerine yapıştırılarak, panoya asılır.

Oyunun Oynanışı : Hazırlanan dartın üzeri farklı renklerle bölümlendirilerek Sosyal Bilgiler dersi 6. Sınıf Kültür ve Miras ünitesi çerçevesinde İslamiyet ve Türkler adlı konunun kazanımlarından faydalanılarak Türk – İslam Devletlerinin en önemli hükümdarları ve Türk – İslam Devletlerine önemli katkıları olan bilginlerin isimleri dart tahtasının üzerine yapıştırılır. Örneğin ; Alparslan 15, Gazneli Mahmut 10 gibi, daha sonra öğrenciler tek tek dart oyunu oynarlar. Öğrenciler isabet ettirdikleri hükümdarın ya da Türk – İslam bilgininin hakkında 3 önemli özellik söylerler ve panoda asılı olan Türk- İslam hükümdarı veya bilgininin fotoğrafını tüm sınıfa gösterirler. 3 önemli özelliği söyleyen öğrenci (örneğin ; Alparslan Malazgirt savaşı bu dönemde yapılmıştır, Anadolu’ nun kapıları Türklere açılmıştır, Anadolu’ da ilk Türk beylikleri kurulmaya başlanmıştır.) hükümdarın ya da bilginin üzerindeki puanı alır. Söyleyemeyen öğrenci oyundan elenir.

Dart Oyununun Uygulama Süreci :

Çalışmada 6. Sınıf “Kültür ve Miras” ünitesinin konusu olan “İslamiyet ve Türkler” adındaki konu kazanımlar doğrultusunda “Dart Oyununa” uyarlanmıştır. Öğretmen tarafından oyunun nasıl oynanacağı ve kuralları öğrencilere açıklanmıştır. Uygulama esnasında sınıftaki tüm öğrencilerin birbirlerini dinlemeleri ve oyuna katılımları öğretmen tarafından sağlanmıştır. Oyunun oynanış biçimi dolayısıyla öğrenci tarafından isabet ettirilen, Türk – İslam hükümdarı veya bilgininin 3 özelliğini söyleyemeyen öğrenci oyundan elenir. Dart oyununda kullanılan okların mıknatıslı olmasına ve dart tahtasının manyetik alanlı olmasına çocukların yaşı itibarıyla dikkat edilmiştir. Böylece oyun tehlikeli olmaktan çıkmıştır. Öğrencilerin konuyu pekiştirdiği ve öğrenirken eğlendikleri gözlemlenmiştir.

7.Sınıf Sen Söyle Oyunu

Birinci Kazanım : Osmanlı Devleti'nin siyasi güç olarak ortaya çıkış sürecini ve bu süreci etkileyen faktörleri açıklar.

7.Sınıf Sosyal Bilgiler dersi ‘‘Kültür ve Miras’’ ünitesinin konusu olan ‘‘Beylikten Cihan Devletine’’ adlı konu kazanımlar doğrultusunda ‘‘Sen Söyle Oyununa’’ uyarlanmıştır.

Oyunun uyarlanmış biçimi aşağıdaki gibidir:

Oyuncu Sayısı : Tüm sınıf.

Oyunun Yeri : Sınıf

Oyunun Süresi : Bir ders saati veya istenildiği kadar.

Oyunun Materyali : Kavanoz ve kartondan hazırlanmış kartlar.

Oyuna Hazırlık :

1. Oyuncu sayısı kadar karton kesilerek konu ile ilgili terimlerin yazılı olduğu kartlar hazırlanır.
2. Kesilen kartonlara Osmanlı Devleti'nin siyasi güç olarak ortaya çıkış süreciyle ilgili terimler yazılır.
3. Sayışma yoluyla sınıf ikiye ayrılır.
4. Sayışmada tekerlemeler kullanılır.
5. Sayışmanın ardından kura ile bir yönetici seçilir.

Oyunun Oynanışı :Sınıf sayışma yoluyla iki gruba ayrıldıktan sonra kura yoluyla seçilen yönetici tahtaya kalkar. Kartonların olduğu kavanozun içinden Osmanlı Devleti' nin siyasi güç olarak ortaya çıkış sürecinin yazılı olduğu kartonlardan bir tane çekerek, kartonda yazılı olan terimi gruplara sırasıyla sorar. Terimleri bilemeyip, doğruyu bulamayan gruptaki öğrencilerden bir hayvanın sesini taklit etmesi istenir.

Sen Söyle Oyununun Uygulama Süreci : Bu çalışmada 7. Sınıf Sosyal Bilgiler dersi ‘‘Kültür ve Miras’’ ünitesinin konusu olan ‘‘Beylikten Cihan Devletine’’ adlı konu kazanımlar doğrultusunda ‘‘Sen Söyle Oyununa’’ uyarlanmıştır. Öğretmen

tarafından oyunun nasıl oynanması gerektiği ve oyunun kuralları öğrencilere açıklanmıştır. Oyunun oynanış biçimi dolayısıyla yönetici tarafından çekilen karttaki terimi bilemeyen gruptan bir hayvan sesini taklit etmesi istenmiştir. Oyun sırasında tüm sınıfın aktif katılımı ve birbirlerini dinlemeleri, öğretmen tarafından sağlanmıştır. Öğrencilerin oyunu sevdiği ve eğlenerek ders sonuna kadar devam ettiği araştırmacı öğretmen tarafından gözlenmiştir.

7.Sınıf Evet Hayır Yarışması

İkinci Kazanım : Osmanlı Devleti'nin fetih sürecini örnekler üzerinden analiz eder.

7.Sınıf Sosyal Bilgiler dersi “Kültür ve Miras” ünitesinin konusu olan “İnsanı Yaşat ki Devlet Yaşasın” konusuna “Evet – Hayır” yarışması oyunu kazanımlar doğrultusunda uyarlanmıştır.

Evet – Hayır yarışması oyununun uyarlanmış şekli şöyledir :

Oyuncu Sayısı : Tüm sınıf.

Oyunun Yeri : Sınıf.

Oyunun Süresi : İstenildiği kadar veya bir ders saati.

Oyuna Hazırlık :

1. Evet – Hayır yarışması oyunu için araştırmacı tarafından oyunda sorulacak sorular konu kazanımları şeklinde hazırlanmıştır.
2. Hazırlanan sorular renkli kartonlara yazılmıştır.
3. Kartlar öğrencilere seçtirilerek kartın üzerinde soru ile oyuna başlanmıştır.

Oyunun Oynanışı : Öğretmen sınıf listesinden herhangi bir öğrenciyi rast gele seçer ve seçilen öğrenciyi tahtaya kaldırır. Tahtaya kaldırılan öğrenciye İnsanı Yaşat ki Devlet Yaşasın adlı konuyla ilgili soruların olduğu renkli kartlar verilir ve seçilen kartlar ile oyun başlar. Öğrenciler sorulara cevap verirken Evet ve Hayır kelimelerini kullanamaz. Kullandığı takdirde oyunu kaybeder. Oyunu kaybeden öğrenci yerine, listeden başka bir öğrenci seçilerek oyuna devam edilir. Hiç şaşırmayan öğrenci oyunu kazanır.

Öğrencilere şu örnek sorular sorulur :

- Fatih Sultan Mehmet Rodos adasını mı fethetmiştir?
- Tahtta en uzun süre kalan padişah Kanuni Sultan Süleyman mıdır?
- Yavuz Sultan Selim Memlûk Devleti' ne mi son vermiştir?

Evet Hayır Yarışması Oyununun Uygulama Süreci :

Çalışmada 7. Sınıf Sosyal Bilgiler dersi “Kültür ve Miras” ünitesinin konusu olan “İnsanı Yaşat ki Devlet Yaşasın” adlı konu kazanımlar doğrultusunda “Evet Hayır Yarışması” oyununa uyarlanmıştır. Öğretmen tarafından oyun kuralları ve oyunun nasıl oynanması gerektiği öğrencilere açıklanmıştır. Uygulama sırasında sınıftaki tüm öğrencilerin hem aktif katılımları, hem de birbirlerini dinlemeleri sağlanmıştır. Oyunun oynanış biçimi dolayısıyla sorulan sorular hızlı sorulup yanıtlarında öğrenciler tarafından hızlı verilmesi sağlanmıştır. Öğretmenin sorduğu sorulara Evet – Hayır şeklinde cevaplar veren öğrenci oyundan elenir. Tüm öğrencilerin bu oyuna eğlenerek katıldığını ve önemli bir konunun bu sayede öğrenciler tarafından pekiştirildiği, araştırmacı tarafından gözlenmiştir.

3.5 Verilerin Analizi

3.5.1 Nicel Verilerin Çözümlemesi

Araştırmada verilerin çözümlemesi için başarı testi, ön test son test şeklinde ve araştırmanın bitiminden 30 gün sonra kalıcılık testi uygulanmıştır. Gruplar arasında cinsiyete dayalı başarıda anlamlı bir farklılık olup olmadığına t testi ile bakılmıştır. Verilerin SPSS paket programı kullanılarak istatistiksel analizleri çözümlenmiştir. Her iki grupta da ön test son test ve kalıcılık testleri arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığına bakılmıştır.

4. BULGULAR VE YORUMLAR

Bu bölümde, araştırmanın problemleri analiz edilerek tablolaştırılmış ve yorumlanmıştır.

4.1 5.Sınıf Uygarlıkları Öğreniyorum Konusuna İlişkin Bulgular

Çizelge 1. Beşinci Sınıflar Uygarlıkları Öğreniyorum Konusuna Ait Ön Test Betimsel İstatistikleri

	Soru No	YC	DC	%	DC $\bar{X}\pm SS$	DC %
Deney grubu-1 (5A) (N=16)	S1	14	2	12,5	6,50±4,15	40,6
	S2	5	11	68,8		
	S3	4	12	75,0		
	S4	7	9	56,3		
	S5	11	5	31,3		
	S6	9	7	43,8		
	S7	7	9	56,3		
	S8	16	0	0,0		
	S9	15	1	6,3		
	S10	13	3	18,8		
	S11	7	9	56,3		
	S12	6	10	62,5		
Kontrol grubu-2 (5D) (N=14)	S1	14	0	0,0	3,42±2,07	24,4
	S2	10	4	28,6		
	S3	6	8	57,1		
	S4	9	5	35,7		
	S5	13	1	7,1		
	S6	10	4	28,6		
	S7	12	2	14,3		
	S8	10	4	28,6		
	S9	12	2	14,3		
	S10	11	3	21,4		
	S11	10	4	28,6		
	S12	10	4	28,6		
Deney+Kontrol (5A+5D) (N=30)	S1	28	2	6,7	9,92±5,63	33,1
	S2	15	15	50,0		
	S3	10	20	66,7		
	S4	16	14	46,7		
	S5	24	6	20,0		
	S6	19	11	36,7		
	S7	19	11	36,7		
	S8	26	4	13,3		
	S9	27	3	10,0		
	S10	24	6	20,0		
	S11	17	13	43,3		
	S12	16	14	46,7		

YC: Yanlış cevap sayısı DC: Doğru cevap sayısı %: Doğru cevap yüzdesi

Beşinci sınıflar Uygarlıkları Öğreniyorum konusu deney öncesine ait başarı testinin ilk uygulamasında 12soruya doğru cevap veren öğrenci sayı ortalaması deney grubunda 6,50±4,15; kontrol grubunda 3,42±2,07 ve grup ayrımı olmaksızın

9,92±5,63olarak tespit edilmiştir. Testte yer alan 12 soruya verilen doğru cevaplar deney grubunda %40,6; kontrol grubunda %24,4; tüm öğrencilerde %33,1 düzeyindedir. Ön test puanlarına göre iki sınıfın aynı düzeyde başlamadığı, ancak sınıfların başarı seviyelerinin birbirine yakın olmasından dolayı bu durumun bir dış etkenden kaynaklandığı gözlemlenmiştir.

Çizelge 2. Beşinci Sınıflar Uygarlıkları Öğreniyorum Konusuna Ait Son Test Betimsel İstatistikleri

	Soru No	YC	DC	%	DC $\bar{X}\pm SS$	DC %
Deney grubu-1 (5A) (N=16)	S1	3	13	81,3	12,00±2,09	75,0
	S2	2	14	87,5		
	S3	3	13	81,3		
	S4	1	15	93,8		
	S5	7	9	56,3		
	S6	7	9	56,3		
	S7	5	11	68,8		
	S8	4	12	75,0		
	S9	7	9	56,3		
	S10	4	12	75,0		
	S11	2	14	87,5		
	S12	3	13	81,3		
Kontrol grubu-2 (5D) (N=14)	S1	2	12	85,7	8,00±2,59	57,1
	S2	3	11	78,6		
	S3	6	8	57,1		
	S4	6	8	57,1		
	S5	3	11	78,6		
	S6	7	7	50,0		
	S7	5	9	64,3		
	S8	11	3	21,4		
	S9	8	6	42,9		
	S10	9	5	35,7		
	S11	6	8	57,1		
	S12	6	8	57,1		
Deney+Kontrol (5A+5D) (N=30)	S1	5	25	83,3	20,00±3,57	66,7
	S2	5	25	83,3		
	S3	9	21	70,0		
	S4	7	23	76,7		
	S5	10	20	66,7		
	S6	14	16	53,3		
	S7	10	20	66,7		
	S8	15	15	50,0		
	S9	15	15	50,0		
	S10	13	17	56,7		
	S11	8	22	73,3		
	S12	9	21	70,0		

YC: Yanlış cevap sayısı DC: Doğru cevap sayısı %: Doğru cevap yüzdesi

Beşinci sınıflar Uygarlıkları Öğreniyorum konusu ikinci başarı testinde 12 soruya doğru cevap veren öğrenci sayı ortalaması deney grubunda 12,00±2,09; kontrol grubunda 8,00±2,59 olarak tespit edilmiştir. İkinci testte 12 soruya verilen doğru

cevaplar deney grubunda %75; kontrol grubunda %57,1; tüm öğrencilerde %66,7 düzeyindedir.

Çizelge 3. Beşinci Sınıflar Uygarlıkları Öğreniyorum Konusuna Ait Kalıcılık Testi Betimsel İstatistikleri

	Soru No	YC	DC	%	DC $\bar{X} \pm SS$	DC %
Deney grubu-1 (5A) (N=16)	S1	6	10	62,5	11,33±3,17	70,8
	S2	3	13	81,3		
	S3	1	15	93,8		
	S4	2	14	87,5		
	S5	10	6	37,5		
	S6	6	10	62,5		
	S7	8	8	50,0		
	S8	7	9	56,3		
	S9	8	8	50,0		
	S10	1	15	93,8		
	S11	2	14	87,5		
	S12	2	14	87,5		
Kontrol grubu-2 (5D) (N=14)	S1	5	9	64,3	6,42±3,12	45,8
	S2	3	11	78,6		
	S3	3	11	78,6		
	S4	6	8	57,1		
	S5	12	2	14,3		
	S6	5	9	64,3		
	S7	10	4	28,6		
	S8	10	4	28,6		
	S9	11	3	21,4		
	S10	8	6	42,9		
	S11	10	4	28,6		
	S12	8	6	42,9		
Deney+Kontrol (5A+5D) (N=30)	S1	11	19	63,3	17,75±5,56	59,2
	S2	6	24	80,0		
	S3	4	26	86,7		
	S4	8	22	73,3		
	S5	22	8	26,7		
	S6	11	19	63,3		
	S7	18	12	40,0		
	S8	17	13	43,3		
	S9	19	11	36,7		
	S10	9	21	70,0		
	S11	12	18	60,0		
	S12	10	20	66,7		

YC: Yanlış cevap sayısı DC: Doğru cevap sayısı %: Doğru cevap yüzdesi

Beşinci sınıflar Uygarlıkları Öğreniyorum konusu kalıcılık testinde 12 soruya doğru cevap veren öğrenci sayı ortalaması deney grubunda 11,33±3,17; kontrol grubunda 6,42±3,12 olarak tespit edilmiştir. Kalıcılık testinde 12 soruya verilen doğru cevaplar deney grubunda %70,8; kontrol grubunda %45,8; tüm öğrencilerde %59,2 düzeyindedir.

Çizelge4. Beşinci Sınıflar Uygarlıkları Öğreniyorum Konusuna Ait Test Puanlarının Karşılaştırılmasına Ait Eşleştirilmiş t Testi Sonuçları

Gruplar	Test	n	\bar{X}	SS	t	p
Deney Grubu	İlk test	16	4,87	1,02	-6,10	0,000
	İkinci test	16	9,00	2,22		
Deney Grubu	İlk test	16	4,87	1,02	-5,99	0,000
	Kalıcılık testi	16	8,50	2,00		
Kontrol Grubu	İlk test	14	2,93	1,07	-5,68	0,000
	İkinci test	14	6,85	2,03		
Kontrol Grubu	İlk test	14	2,93	1,07	-4,36	0,001
	Kalıcılık testi	14	5,50	1,99		

Deney grubunda etkinlik öncesi ölçülen test puanları ile etkinlik sonrası ölçülen puanlar arasında anlamlı düzeyde farklılık tespit edilmiştir ($t=-6,10$; $p<0,05$). Uygarlıkları Öğreniyorum konusunun körebe oyunu etkinliği ile işlendiği beşinci sınıf deney grubunda ikinci test puanları, ilk test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Körebe oyunu etkinliğiyle öğrencilerin başarısı anlamlı düzeyde artmıştır.

Deney grubunda etkinlik öncesi ölçülen test puanları ile kalıcılık test puanları arasında anlamlı düzeyde farklılık tespit edilmiştir ($t=-5,99$; $p<0,05$). Uygarlıkları Öğreniyorum konusunun körebe oyunu etkinliği ile işlendiği beşinci sınıf deney grubunda kalıcılık test puanları, ilk test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Körebe oyunu etkinliğiyle öğrencilerin artan başarısı kalıcı olmuştur.

Kontrol grubunda etkinlik öncesi ölçülen test puanları ile etkinlik sonrası ölçülen puanlar arasında anlamlı düzeyde farklılık tespit edilmiştir ($t=-5,68$; $p<0,05$). Uygarlıkları Öğreniyorum konusunun düz anlatım yöntemiyle işlendiği beşinci sınıf kontrol grubunda ikinci test puanları, ilk test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Düz anlatım yöntemiyle öğrencilerin başarısı anlamlı düzeyde artmıştır.

Kontrol grubunda etkinlik öncesi ölçülen test puanları ile kalıcılık test puanları arasında anlamlı düzeyde farklılık tespit edilmiştir ($t=-4,36$; $p<0,05$). Uygarlıkları Öğreniyorum konusunun düz anlatım yöntemiyle işlendiği beşinci sınıf kontrol

grubunda kalıcılık test puanları, ilk test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Düz anlatım yöntemiyle öğrencilerin artan başarısı kalıcı olmuştur.

Çizelge5. Beşinci Sınıflar Uygarlıkları Öğreniyorum Konusuna Ait Test Puanlarının Gruplara Göre Karşılaştırılmasına Ait Bağımsız İki Örneklem t Testi Sonuçları

Test	Gruplar	n	\bar{X}	SS	t	p
İlk test	Deney	16	4,87	1,02	5,08	0,000
	Kontrol	14	2,93	1,07		
İkinci test	Deney	16	9,00	2,22	2,74	0,011
	Kontrol	14	6,85	2,03		
Kalıcılık testi	Deney	16	8,50	2,00	4,11	0,000
	Kontrol	14	5,50	1,99		

Etkinlik öncesi ilk test puanlarının gruplara göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ($t=5,08$; $p<0,05$). Deney grubunda Uygarlıkları Öğreniyorum konusuna ait ilk test puanları, kontrol grubu ilk test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir.

Etkinlik sonrası test puanlarının gruplara göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ($t=2,74$; $p<0,05$). Deney grubunda Uygarlıkları Öğreniyorum konusuna ait ikinci test puanları, kontrol grubu ikinci test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir.

Kalıcılık testi puanlarının gruplara göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ($t=4,11$; $p<0,05$). Deney grubunda Uygarlıkları Öğreniyorum konusuna ait kalıcılık testi puanları, kontrol grubu kalıcılık testi puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir.

Çizelge6. Beşinci Sınıflar Uygarlıkları Öğreniyorum Konusuna Ait Test Puanlarının Cinsiyete Göre Karşılaştırılmasına Ait Bağımsız İki Örneklem t Testi Sonuçları

Grup/Test	Cinsiyet	n	\bar{X}	SS	t	p																																																				
Deney ilk test	Erkek	9	4,78	1,09	-0,42	0,682																																																				
	Kız	7	5,00	1,00			Deney ikinci test	Erkek	9	8,88	2,97	-0,22	0,829	Kız	7	9,14	0,69	Deney kalıcılık testi	Erkek	9	8,67	2,45	0,37	0,719	Kız	7	8,28	1,38	Kontrol ilk test	Erkek	5	3,20	1,30	0,69	0,502	Kız	9	2,78	0,97	Kontrol ikinci test	Erkek	5	7,40	0,55	0,73	0,479	Kız	9	6,55	2,50	Kontrol kalıcılık testi	Erkek	5	5,20	2,17	-0,41	0,691	Kız
Deney ikinci test	Erkek	9	8,88	2,97	-0,22	0,829																																																				
	Kız	7	9,14	0,69			Deney kalıcılık testi	Erkek	9	8,67	2,45	0,37	0,719	Kız	7	8,28	1,38	Kontrol ilk test	Erkek	5	3,20	1,30	0,69	0,502	Kız	9	2,78	0,97	Kontrol ikinci test	Erkek	5	7,40	0,55	0,73	0,479	Kız	9	6,55	2,50	Kontrol kalıcılık testi	Erkek	5	5,20	2,17	-0,41	0,691	Kız	9	5,67	2,00								
Deney kalıcılık testi	Erkek	9	8,67	2,45	0,37	0,719																																																				
	Kız	7	8,28	1,38			Kontrol ilk test	Erkek	5	3,20	1,30	0,69	0,502	Kız	9	2,78	0,97	Kontrol ikinci test	Erkek	5	7,40	0,55	0,73	0,479	Kız	9	6,55	2,50	Kontrol kalıcılık testi	Erkek	5	5,20	2,17	-0,41	0,691	Kız	9	5,67	2,00																			
Kontrol ilk test	Erkek	5	3,20	1,30	0,69	0,502																																																				
	Kız	9	2,78	0,97			Kontrol ikinci test	Erkek	5	7,40	0,55	0,73	0,479	Kız	9	6,55	2,50	Kontrol kalıcılık testi	Erkek	5	5,20	2,17	-0,41	0,691	Kız	9	5,67	2,00																														
Kontrol ikinci test	Erkek	5	7,40	0,55	0,73	0,479																																																				
	Kız	9	6,55	2,50			Kontrol kalıcılık testi	Erkek	5	5,20	2,17	-0,41	0,691	Kız	9	5,67	2,00																																									
Kontrol kalıcılık testi	Erkek	5	5,20	2,17	-0,41	0,691																																																				
	Kız	9	5,67	2,00																																																						

Beşinci sınıflar Uygarlıkları Öğreniyorum konusuna ait test puanlarının cinsiyete göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir. Başka bir ifadeyle deney ve kontrol gruplarının cinsiyet özelliklerinin başarı ve kalıcılık üzerine etkili olmadığı söylenebilir.

4.2 5. Sınıf Çevremizdeki Güzellikler Konusuna İlişkin Bulgular

Çizelge 7. Beşinci Sınıflar Çevremizdeki Güzellikler Konusuna Ait Ön Test Betimsel İstatistikleri

	Soru No	YC	DC	%	DC $\bar{X} \pm SS$	DC %
Deney grubu-1 (5B) (N=16)	S1	8	8	50,0	6,92±3,96	43,2
	S2	2	14	87,5		
	S3	14	2	12,5		
	S4	12	4	25,0		
	S5	6	10	62,5		
	S6	14	2	12,5		
	S7	4	12	75,0		
	S8	10	6	37,5		
	S9	13	3	18,8		
	S10	11	5	31,3		
	S11	9	7	43,8		
	S12	6	10	62,5		
Kontrol grubu-2 (5C) (N=15)	S1	12	3	20,0	4,67±3,89	31,1
	S2	9	6	40,0		
	S3	10	5	33,3		
	S4	15	0	0,0		
	S5	7	8	53,3		
	S6	13	2	13,3		
	S7	7	8	53,3		
	S8	14	1	6,7		
	S9	13	2	13,3		
	S10	15	0	0,0		
	S11	4	11	73,3		
	S12	5	10	66,7		
Deney+Kontrol (5B+5C) (N=31)	S1	20	11	35,5	11,58±7,00	37,4
	S2	11	20	64,5		
	S3	24	7	22,6		
	S4	27	4	12,9		
	S5	13	18	58,1		
	S6	27	4	12,9		
	S7	11	20	64,5		
	S8	24	7	22,6		
	S9	26	5	16,1		
	S10	26	5	16,1		
	S11	13	18	58,1		
	S12	11	20	64,5		

YC: Yanlış cevap sayısı DC: Doğru cevap sayısı %: Doğru cevap yüzdesi

Beşinci sınıflar Çevremizdeki Güzellikler konusu deney öncesine ait başarı testinin ilk uygulamasında 12 soruya doğru cevap veren öğrenci sayı ortalaması deney grubunda 6,92±3,96; kontrol grubunda 4,67±3,87 ve grup ayrımı olmaksızın 11,58±7,00 olarak tespit edilmiştir. Testte yer alan 12 soruya verilen doğru cevaplar deney grubunda %43,2; kontrol grubunda %31,1; tüm öğrencilerde %37,4 düzeyindedir.

Çizelge 8. Beşinci Sınıflar Çevremizdeki Güzellikler Konusuna Ait Son Test Betimsel İstatistikleri

	Soru No	YC	DC	%	DC $\bar{X} \pm SS$	DC %
Deney grubu-1 (5B) (N=16)	S1	1	15	93,8	13,42±1,68	83,8
	S2	0	16	100,0		
	S3	5	11	68,8		
	S4	2	14	87,5		
	S5	4	12	75,0		
	S6	4	12	75,0		
	S7	0	16	100,0		
	S8	3	13	81,3		
	S9	2	14	87,5		
	S10	2	14	87,5		
	S11	4	12	75,0		
	S12	4	12	75,0		
Kontrol grubu-2 (5C) (N=15)	S1	5	10	66,7	8,83±2,48	58,9
	S2	5	10	66,7		
	S3	8	7	46,7		
	S4	7	8	53,3		
	S5	8	7	46,7		
	S6	10	5	33,3		
	S7	1	14	93,3		
	S8	4	11	73,3		
	S9	5	10	66,7		
	S10	9	6	40,0		
	S11	5	10	66,7		
	S12	7	8	53,3		
Deney+Kontrol (5B+5C) (N=31)	S1	6	25	80,6	22,25±3,74	71,8
	S2	5	26	83,9		
	S3	13	18	58,1		
	S4	9	22	71,0		
	S5	12	19	61,3		
	S6	14	17	54,8		
	S7	1	30	96,8		
	S8	7	24	77,4		
	S9	7	24	77,4		
	S10	11	20	64,5		
	S11	9	22	71,0		
	S12	11	20	64,5		

YC: Yanlış cevap sayısı DC: Doğru cevap sayısı %: Doğru cevap yüzdesi

Beşinci sınıflar Çevremizdeki Güzellikler konusu ikinci başarı testinde 12 soruya doğru cevap veren öğrenci sayı ortalaması deney grubunda 13,42±1,68; kontrol grubunda 8,83±2,48 olarak tespit edilmiştir. İkinci testte 12 soruya verilen doğru cevaplar deney grubunda %83,8; kontrol grubunda %58,9; tüm öğrencilerde %71,8 düzeyindedir.

Çizelge 9. Beşinci Sınıflar Çevremizdeki Güzellikler Konusuna Ait Kalıcılık Testi Betimsel İstatistikleri

	Soru No	YC	DC	%	DC $\bar{X} \pm SS$	DC %
Deney grubu-1 (5B) (N=16)	S1	7	9	56,3	11,50±3,21	71,9
	S2	3	13	81,3		
	S3	8	8	50,0		
	S4	8	8	50,0		
	S5	1	15	93,8		
	S6	6	10	62,5		
	S7	2	14	87,5		
	S8	3	13	81,3		
	S9	10	6	37,5		
	S10	4	12	75,0		
	S11	2	14	87,5		
	S12	0	16	100,0		
Kontrol grubu-2 (5C) (N=15)	S1	3	12	80,0	7,42±3,60	49,4
	S2	2	13	86,7		
	S3	7	8	53,3		
	S4	9	6	40,0		
	S5	12	3	20,0		
	S6	10	5	33,3		
	S7	3	12	80,0		
	S8	6	9	60,0		
	S9	12	3	20,0		
	S10	7	8	53,3		
	S11	12	3	20,0		
	S12	8	7	46,7		
Deney+Kontrol (5B+5C) (N=31)	S1	10	21	67,7	18,92±5,07	61,0
	S2	5	26	83,9		
	S3	15	16	51,6		
	S4	17	14	45,2		
	S5	13	18	58,1		
	S6	16	15	48,4		
	S7	5	26	83,9		
	S8	9	22	71,0		
	S9	22	9	29,0		
	S10	11	20	64,5		
	S11	14	17	54,8		
	S12	8	23	74,2		

YC: Yanlış cevap sayısı DC: Doğru cevap sayısı %: Doğru cevap yüzdesi

Beşinci sınıflar Çevremizdeki Güzellikler konusu kalıcılık testinde 12 soruya doğru cevap veren öğrenci sayı ortalaması deney grubunda $11,50 \pm 3,21$; kontrol grubunda $7,42 \pm 3,60$ olarak tespit edilmiştir. Kalıcılık testinde 12 soruya verilen doğru cevaplar deney grubunda %71,9; kontrol grubunda %49,4; tüm öğrencilerde %61,0 düzeyindedir.

Çizelge10. Beşinci Sınıflar Çevremizdeki Güzellikler Konusuna Ait Test Puanlarının Karşılaştırılmasına Ait Eşleştirilmiş t Testi Sonuçları

Gruplar	Test	n	\bar{X}	SS	t	p
Deney Grubu	İlk test	16	5,18	1,22	-8,16	0,000
	İkinci test	16	10,06	1,56		
Deney Grubu	İlk test	16	5,18	1,22	-5,74	0,000
	Kalıcılık testi	16	8,62	2,33		
Kontrol Grubu	İlk test	15	3,73	1,27	-6,64	0,000
	İkinci test	15	7,06	1,75		
Kontrol Grubu	İlk test	15	3,73	1,27	-4,24	0,001
	Kalıcılık testi	15	5,93	1,57		

Deney grubunda etkinlik öncesi ölçülen test puanları ile etkinlik sonrası ölçülen puanlar arasında anlamlı düzeyde farklılık tespit edilmiştir ($t=-8,16$; $p<0,05$). Çevremizdeki Güzellikler konusunun topu tutan söylesin oyunu etkinliği ile işlendiği beşinci sınıf deney grubunda ikinci test puanları, ilk test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Topu tutan söylesin oyunu etkinliğiyle öğrencilerin başarısı anlamlı düzeyde artmıştır.

Deney grubunda etkinlik öncesi ölçülen test puanları ile kalıcılık test puanları arasında anlamlı düzeyde farklılık tespit edilmiştir ($t=-5,74$; $p<0,05$). Çevremizdeki Güzellikler konusunun topu tutan söylesin oyunu etkinliği ile işlendiği beşinci sınıf deney grubunda kalıcılık test puanları, ilk test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Topu tutan söylesin oyunu etkinliğiyle öğrencilerin artan başarısı kalıcı olmuştur.

Kontrol grubunda etkinlik öncesi ölçülen test puanları ile etkinlik sonrası ölçülen puanlar arasında anlamlı düzeyde farklılık tespit edilmiştir ($t=-6,64$; $p<0,05$). Çevremizdeki Güzellikler konusunun düz anlatım yöntemiyle işlendiği beşinci sınıf kontrol grubunda ikinci test puanları, ilk test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Düz anlatım yöntemiyle öğrencilerin başarısı anlamlı düzeyde artmıştır.

Kontrol grubunda etkinlik öncesi ölçülen test puanları ile kalıcılık test puanları arasında anlamlı düzeyde farklılık tespit edilmiştir ($t=-4,24$; $p<0,05$). Çevremizdeki

Güzellikler konusunun düz anlatım yöntemiyle işlendiği beşinci sınıf kontrol grubunda kalıcılık test puanları, ilk test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Düz anlatım yöntemiyle öğrencilerin artan başarısı kalıcı olmuştur.

Çizelge11. Beşinci Sınıflar Çevremizdeki Güzellikler Konusuna Ait Test Puanlarının Gruplara Göre Karşılaştırılmasına Ait Bağımsız İki Örneklem t Testi Sonuçları

Test	Gruplar	n	\bar{X}	SS	t	p
İlk test	Deney	16	5,18	1,22	3,23	0,003
	Kontrol	15	3,73	1,27		
İkinci test	Deney	16	10,06	1,56	5,02	0,000
	Kontrol	15	7,06	1,75		
Kalıcılık testi	Deney	16	8,62	2,33	3,73	0,001
	Kontrol	15	5,93	1,57		

Etkinlik öncesi ilk test puanlarının gruplara göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ($t=3,23$; $p<0,05$). Deney grubunda Çevremizdeki Güzellikler konusuna ait ilk test puanları, kontrol grubu ilk test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir.

Etkinlik sonrası test puanlarının gruplara göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ($t=5,02$; $p<0,05$). Deney grubunda Çevremizdeki Güzellikler konusuna ait ikinci test puanları, kontrol grubu ikinci test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir.

Kalıcılık testi puanlarının gruplara göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ($t=3,73$; $p<0,05$). Deney grubunda Çevremizdeki Güzellikler konusuna ait kalıcılık testi puanları, kontrol grubu kalıcılık testi puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir.

Çizelge12. Beşinci Sınıflar Çevremizdeki Güzellikler Konusuna Ait Test Puanlarının Cinsiyete Göre Karşılaştırılmasına Ait Bağımsız İki Örneklem t Testi Sonuçları

Grup/Test	Cinsiyet	n	\bar{X}	SS	t	p
Deney ilk test	Erkek	10	5,30	1,49	0,46	0,651
	Kız	6	5,00	0,63		
Deney ikinci test	Erkek	10	10,10	1,79	0,12	0,907
	Kız	6	10,00	1,26		
Deney kalıcılık testi	Erkek	10	7,90	2,23	-1,70	0,111
	Kız	6	9,83	2,13		
Kontrol ilk test	Erkek	7	3,71	1,70	-0,05	0,959
	Kız	8	3,75	0,88		
Kontrol ikinci test	Erkek	7	7,00	1,82	-0,13	0,896
	Kız	8	7,12	1,80		
Kontrol kalıcılık testi	Erkek	7	6,14	1,67	0,47	0,648
	Kız	8	5,75	1,58		

Beşinci sınıflar Çevremizdeki Güzellikler konusuna ait test puanlarının cinsiyete göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir.

4.3 6.Sınıf Destan ve Yazıtlarda Türkler Konusuna İlişkin Bulgular

Çizelge 13. Altıncı Sınıflar Destan ve Yazıtlarda Türkler Konusuna Ait Ön Test Betimsel İstatistikleri

	Soru No	YC	DC	%	DC $\bar{X}\pm SS$	DC %
Deney grubu-1 (6A) (N=22)	S1	5	16	76,2	8,38±4,89	39,9
	S2	11	10	47,6		
	S3	9	12	57,1		
	S4	14	7	33,3		
	S5	5	16	76,2		
	S6	14	7	33,3		
	S7	17	4	19,0		
	S8	18	3	14,3		
	S9	18	3	14,3		
	S10	15	6	28,6		
	S11	17	4	19,0		
	S12	15	6	28,6		
	S13	6	15	71,4		
Kontrol grubu-2 (6D) (N=21)	S1	11	14	56,0	9,00±4,49	36,0
	S2	18	7	28,0		
	S3	14	11	44,0		
	S4	14	11	44,0		
	S5	5	20	80,0		
	S6	19	6	24,0		
	S7	15	10	40,0		
	S8	20	5	20,0		
	S9	20	5	20,0		
	S10	14	11	44,0		
	S11	18	7	28,0		
	S12	21	4	16,0		
	S13	19	6	24,0		
Deney+Kontrol (6A+6D) (N=43)	S1	16	30	65,2	17,38±8,43	37,8
	S2	29	17	37,0		
	S3	23	23	50,0		
	S4	28	18	39,1		
	S5	10	36	78,3		
	S6	33	13	28,3		
	S7	32	14	30,4		
	S8	38	8	17,4		
	S9	38	8	17,4		
	S10	29	17	37,0		
	S11	35	11	23,9		
	S12	36	10	21,7		
	S13	25	21	45,7		

YC: Yanlış cevap sayısı DC: Doğru cevap sayısı %: Doğru cevap yüzdesi

Altıncı sınıflar Destan ve Yazıtlarda Türkler konusu deney öncesine ait başarı testinin ilk uygulamasında 13 soruya doğru cevap veren öğrenci sayı ortalaması deney grubunda 8,38±4,89; kontrol grubunda 9,00±4,49 ve grup ayrımı olmaksızın 17,38±8,43 olarak tespit edilmiştir. Testte yer alan 13 soruya verilen doğru cevaplar deney grubunda %39,9; kontrol grubunda %36,0; tüm öğrencilerde %37,8 düzeyindedir.

Çizelge 14. Altıncı Sınıflar Destan ve Yazıtlarda Türkler Konusuna Ait Son Test Betimsel İstatistikleri

	Soru No	YC	DC	%	DC $\bar{X} \pm SS$	DC %
Deney grubu-1 (6A) (N=22)	S1	0	21	100,0	17,23±4,09	82,1
	S2	0	21	100,0		
	S3	4	17	81,0		
	S4	6	15	71,4		
	S5	0	21	100,0		
	S6	3	18	85,7		
	S7	15	6	28,6		
	S8	7	14	66,7		
	S9	5	16	76,2		
	S10	1	20	95,2		
	S11	2	19	90,5		
	S12	4	17	81,0		
	S13	2	19	90,5		
Kontrol grubu-2 (6D) (N=21)	S1	5	20	80,0	15,08±5,20	60,3
	S2	7	18	72,0		
	S3	5	20	80,0		
	S4	10	15	60,0		
	S5	5	20	80,0		
	S6	8	17	68,0		
	S7	16	9	36,0		
	S8	11	14	56,0		
	S9	20	5	20,0		
	S10	10	15	60,0		
	S11	10	15	60,0		
	S12	18	7	28,0		
	S13	4	21	84,0		
Deney+Kontrol (6A+6D) (N=43)	S1	5	41	89,1	32,31±8,24	70,2
	S2	7	39	84,8		
	S3	9	37	80,4		
	S4	16	30	65,2		
	S5	5	41	89,1		
	S6	11	35	76,1		
	S7	31	15	32,6		
	S8	18	28	60,9		
	S9	25	21	45,7		
	S10	11	35	76,1		
	S11	12	34	73,9		
	S12	22	24	52,2		
	S13	6	40	87,0		

YC: Yanlış cevap sayısı DC: Doğru cevap sayısı %: Doğru cevap yüzdesi

Altıncı sınıflar Destan ve Yazıtlarda Türkler konusu ikinci başarı testinde 13 soruya doğru cevap veren öğrenci sayı ortalaması deney grubunda 17,23±4,09; kontrol grubunda 15,08±5,20 olarak tespit edilmiştir. İkinci testte 13 soruya verilen doğru cevaplar deney grubunda %82,1; kontrol grubunda %60,3; tüm öğrencilerde %70,2 düzeyindedir.

Çizelge 15. Altıncı Sınıflar Destan ve Yazıtlarda Türkler Konusuna Ait Kalıcılık Testi Betimsel İstatistikleri

	Soru No	YC	DC	%	DC $\bar{X} \pm SS$	DC %
Deney grubu-1 (6A) (N=22)	S1	2	19	90,5	15,38±4,09	73,3
	S2	5	16	76,2		
	S3	3	18	85,7		
	S4	7	14	66,7		
	S5	3	18	85,7		
	S6	0	21	100,0		
	S7	14	7	33,3		
	S8	11	10	47,6		
	S9	10	11	52,4		
	S10	4	17	81,0		
	S11	3	18	85,7		
	S12	8	13	61,9		
	S13	3	18	85,7		
Kontrol grubu-2 (6D) (N=21)	S1	4	21	84,0	11,23±5,18	44,9
	S2	13	12	48,0		
	S3	10	15	60,0		
	S4	15	10	40,0		
	S5	13	12	48,0		
	S6	7	18	72,0		
	S7	17	8	32,0		
	S8	21	4	16,0		
	S9	22	3	12,0		
	S10	16	9	36,0		
	S11	11	14	56,0		
	S12	18	7	28,0		
	S13	12	13	52,0		
Deney+Kontrol (6A+6D) (N=43)	S1	6	40	87,0	26,62±8,85	57,9
	S2	18	28	60,9		
	S3	13	33	71,7		
	S4	22	24	52,2		
	S5	16	30	65,2		
	S6	7	39	84,8		
	S7	31	15	32,6		
	S8	32	14	30,4		
	S9	32	14	30,4		
	S10	20	26	56,5		
	S11	14	32	69,6		
	S12	26	20	43,5		
	S13	15	31	67,4		

YC: Yanlış cevap sayısı DC: Doğru cevap sayısı %: Doğru cevap yüzdesi

Altıncı sınıflar Destan ve Yazıtlarda Türkler konusu kalıcılık testinde 13 soruya doğru cevap veren öğrenci sayı ortalaması deney grubunda 15,38±4,09; kontrol grubunda 11,23±5,18 olarak tespit edilmiştir. Kalıcılık testinde 13 soruya verilen doğru cevaplar deney grubunda %73,3; kontrol grubunda %44,9; tüm öğrencilerde %57,9 düzeyindedir.

Çizelge16. Altıncı Sınıflar Destan ve Yazıtlarda Türkler Konusuna Ait Test Puanlarının Karşılaştırılmasına Ait Eşleştirilmiş t Testi Sonuçları

Gruplar	Test	n	\bar{X}	SS	t	p
Deney Grubu	İlk test	21	5,19	1,03	-12,77	0,000
	İkinci test	21	10,67	1,79		
Deney Grubu	İlk test	21	5,19	1,03	-10,28	0,000
	Kalıcılık testi	21	9,52	1,63		
Kontrol Grubu	İlk test	25	4,68	1,31	-5,72	0,000
	İkinci test	25	7,84	1,86		
Kontrol Grubu	İlk test	25	4,68	1,31	-2,41	0,024
	Kalıcılık testi	25	5,84	1,70		

Deney grubunda etkinlik öncesi ölçülen test puanları ile etkinlik sonrası ölçülen puanlar arasında anlamlı düzeyde farklılık tespit edilmiştir ($t=-12,77$; $p<0,05$). Destan ve Yazıtlarda Türkler konusunun kulaktan kulağa oyunu etkinliği ile işlendiği altıncı sınıf deney grubunda ikinci test puanları, ilk test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Kulaktan kulağa oyunu etkinliğiyle öğrencilerin başarısı anlamlı düzeyde artmıştır.

Deney grubunda etkinlik öncesi ölçülen test puanları ile kalıcılık test puanları arasında anlamlı düzeyde farklılık tespit edilmiştir ($t=-10,28$; $p<0,05$). Destan ve Yazıtlarda Türkler konusunun kulaktan kulağa oyunu etkinliği ile işlendiği altıncı sınıf deney grubunda kalıcılık test puanları, ilk test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Kulaktan kulağa oyunu etkinliğiyle öğrencilerin artan başarısı kalıcı olmuştur.

Kontrol grubunda etkinlik öncesi ölçülen test puanları ile etkinlik sonrası ölçülen puanlar arasında anlamlı düzeyde farklılık tespit edilmiştir ($t=-5,72$; $p<0,05$). Destan ve Yazıtlarda Türkler konusunun düz anlatım yöntemiyle işlendiği altıncı sınıf kontrol grubunda ikinci test puanları, ilk test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Düz anlatım yöntemiyle öğrencilerin başarısı anlamlı düzeyde artmıştır.

Kontrol grubunda etkinlik öncesi ölçülen test puanları ile kalıcılık test puanları arasında anlamlı düzeyde farklılık tespit edilmiştir ($t=-2,41$; $p<0,05$). Destan ve

Yazıtlarda Türkler konusunun düz anlatım yöntemiyle işlendiği altıncı sınıf kontrol grubunda kalıcılık test puanları, ilk test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Düz anlatım yöntemiyle öğrencilerin artan başarısı kalıcı olmuştur.

Çizelge 17. Altıncı Sınıflar Destan ve Yazıtlarda Türkler Konusuna Ait Test Puanlarının Gruplara Göre Karşılaştırılmasına Ait Bağımsız İki Örneklem t Testi Sonuçları

Test	Gruplar	n	\bar{X}	SS	t	p
İlk test	Deney	21	5,19	1,03	1,44	0,156
	Kontrol	25	4,68	1,31		
İkinci test	Deney	21	10,67	1,79	5,21	0,000
	Kontrol	25	7,87	1,86		
Kalıcılık testi	Deney	21	9,52	1,63	7,46	0,000
	Kontrol	25	5,84	1,70		

Etkinlik öncesi ilk test puanlarının gruplara göre anlamlı farklılık göstermediği ($p > 0,05$).

Etkinlik sonrası test puanlarının gruplara göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ($t = 5,21$; $p < 0,05$). Deney grubunda Destan ve Yazıtlarda Türkler konusuna ait ikinci test puanları, kontrol grubu ikinci test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir.

Kalıcılık testi puanlarının gruplara göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ($t = 7,46$; $p < 0,05$). Deney grubunda Destan ve Yazıtlarda Türkler konusuna ait kalıcılık testi puanları, kontrol grubu kalıcılık testi puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir.

Çizelge 18. Altıncı Sınıflar Destan ve Yazıtlarda Türkler Konusuna Ait Test Puanlarının Cinsiyete Göre Karşılaştırılmasına Ait Bağımsız İki Örneklem t Testi Sonuçları

Grup/Test	Cinsiyet	n	\bar{X}	SS	t	p
Deney ilk test	Erkek	11	5,54	0,93	1,74	0,099
	Kız	10	4,80	1,03		
Deney ikinci test	Erkek	11	10,54	1,36	-0,32	0,755
	Kız	10	10,80	2,25		
Deney kalıcılık testi	Erkek	11	9,45	1,96	-0,20	0,844
	Kız	10	9,60	1,26		
Kontrol ilk test	Erkek	13	4,15	1,21	-2,25	0,034
	Kız	12	5,25	1,21		
Kontrol ikinci test	Erkek	13	8,38	2,14	1,57	0,131
	Kız	12	7,25	1,35		
Kontrol kalıcılık testi	Erkek	13	6,15	1,99	0,96	0,347
	Kız	12	5,50	1,31		

Altıncı sınıflar Destan ve Yazıtlarda Türkler konusuna ait deney grubu ilk, ikinci ve kalıcılık test puanlarının cinsiyete göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir.

Altıncı sınıflar Destan ve Yazıtlarda Türkler konusuna ait kontrol grubu ikinci ve kalıcılık test puanlarının cinsiyete göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir.

Altıncı sınıflar Destan ve Yazıtlarda Türkler konusuna ait kontrol grubu ilk test puanlarının cinsiyete göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ($t=-2,25$; $p<0,05$). Altıncı sınıflar Destan ve Yazıtlarda Türkler konusuna ait kontrol grubundaki kız öğrencilerin ilk test puanları, erkek öğrencilerin puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir.

4.4 6.Sınıf İslamiyet Ve Türkler Konusuna İlişkin Bulgular

Çizelge 19. Altıncı Sınıflar İslamiyet ve Türkler Konusuna Ait Ön Test Betimsel İstatistikleri

	Soru No	YC	DC	%	DC $\bar{X}\pm SS$	DC %
Deney grubu-1 (6B) (N=22)	S1	10	12	54,5	8,62±2,69	39,2
	S2	14	8	36,4		
	S3	10	12	54,5		
	S4	10	12	54,5		
	S5	17	5	22,7		
	S6	13	9	40,9		
	S7	11	11	50,0		
	S8	14	8	36,4		
	S9	12	10	45,5		
	S10	18	4	18,2		
	S11	15	7	31,8		
	S12	16	6	27,3		
	S13	14	8	36,4		
Kontrol grubu-2 (6C) (N=21)	S1	14	7	33,3	6,62±3,95	31,5
	S2	15	6	28,6		
	S3	14	7	33,3		
	S4	18	3	14,3		
	S5	20	1	4,8		
	S6	8	13	61,9		
	S7	12	9	42,9		
	S8	19	2	9,5		
	S9	8	13	61,9		
	S10	19	2	9,5		
	S11	14	7	33,3		
	S12	11	10	47,6		
	S13	15	6	28,6		
Deney+Kontrol (6B+6C) (N=43)	S1	24	19	44,2	15,23±5,48	35,4
	S2	29	14	32,6		
	S3	24	19	44,2		
	S4	28	15	34,9		
	S5	37	6	14,0		
	S6	21	22	51,2		
	S7	23	20	46,5		
	S8	33	10	23,3		
	S9	20	23	53,5		
	S10	37	6	14,0		
	S11	29	14	32,6		
	S12	27	16	37,2		
	S13	29	14	32,6		

YC: Yanlış cevap sayısı DC: Doğru cevap sayısı %: Doğru cevap yüzdesi

Altıncı sınıflar İslamiyet ve Türkler konusu deney öncesine ait başarı testinin ilk uygulamasında 13 soruya doğru cevap veren öğrenci sayı ortalaması deney grubunda $8,62\pm 2,69$; kontrol grubunda $6,62\pm 3,95$ ve grup ayrımı olmaksızın $15,23\pm 5,48$ olarak tespit edilmiştir. Testte yer alan 13 soruya verilen doğru cevaplar deney grubunda %39,2; kontrol grubunda %31,5; tüm öğrencilerde %35,4 düzeyindedir.

Çizelge 20. Altıncı Sınıflar İslamiyet ve Türkler Konusuna Ait Son Test Betimsel İstatistikleri

	Soru No	YC	DC	%	DC $\bar{X} \pm SS$	DC %
Deney grubu-1 (6B) (N=22)	S1	5	17	77,3	17,69±2,39	80,4
	S2	5	17	77,3		
	S3	1	21	95,5		
	S4	2	20	90,9		
	S5	4	18	81,8		
	S6	2	20	90,9		
	S7	8	14	63,6		
	S8	5	17	77,3		
	S9	1	21	95,5		
	S10	8	14	63,6		
	S11	6	16	72,7		
	S12	3	19	86,4		
	S13	6	16	72,7		
Kontrol grubu-2 (6C) (N=21)	S1	6	15	71,4	10,62±3,99	50,5
	S2	3	18	85,7		
	S3	8	13	61,9		
	S4	12	9	42,9		
	S5	6	15	71,4		
	S6	7	14	66,7		
	S7	16	5	23,8		
	S8	13	8	38,1		
	S9	12	9	42,9		
	S10	14	7	33,3		
	S11	11	10	47,6		
	S12	12	9	42,9		
	S13	15	6	28,6		
Deney+Kontrol (6B+6C) (N=43)	S1	11	32	74,4	28,31±5,36	65,8
	S2	8	35	81,4		
	S3	9	34	79,1		
	S4	14	29	67,4		
	S5	10	33	76,7		
	S6	9	34	79,1		
	S7	24	19	44,2		
	S8	18	25	58,1		
	S9	13	30	69,8		
	S10	22	21	48,8		
	S11	17	26	60,5		
	S12	15	28	65,1		
	S13	21	22	51,2		

YC: Yanlış cevap sayısı DC: Doğru cevap sayısı %: Doğru cevap yüzdesi

Altıncı sınıflar İslamiyet ve Türkler konusu ikinci başarı testinde 13 soruya doğru cevap veren öğrenci sayı ortalaması deney grubunda 17,69±2,39; kontrol grubunda 10,62±3,99 olarak tespit edilmiştir. İkinci testte 13 soruya verilen doğru cevaplar deney grubunda %80,4; kontrol grubunda %50,5; tüm öğrencilerde %65,8 düzeyindedir.

Çizelge 21. Altıncı Sınıflar İslamiyet ve Türkler Konusuna Ait Kalıcılık Testi Betimsel İstatistikleri

	Soru No	YC	DC	%	DC $\bar{X} \pm SS$	DC %
Deney grubu-1 (6B) (N=22)	S1	3	19	86,4	15,15±4,22	68,9
	S2	12	10	45,5		
	S3	3	19	86,4		
	S4	5	17	77,3		
	S5	10	12	54,5		
	S6	2	20	90,9		
	S7	12	10	45,5		
	S8	7	15	68,2		
	S9	6	16	72,7		
	S10	15	7	31,8		
	S11	5	17	77,3		
	S12	7	15	68,2		
	S13	2	20	90,9		
Kontrol grubu-2 (6C) (N=21)	S1	7	14	66,7	10,15±5,32	48,3
	S2	4	17	81,0		
	S3	3	18	85,7		
	S4	4	17	81,0		
	S5	15	6	28,6		
	S6	9	12	57,1		
	S7	19	2	9,5		
	S8	16	5	23,8		
	S9	17	4	19,0		
	S10	15	6	28,6		
	S11	10	11	52,4		
	S12	11	10	47,6		
	S13	11	10	47,6		
Deney+Kontrol (6B+6C) (N=43)	S1	10	33	76,7	25,31±8,10	58,9
	S2	16	27	62,8		
	S3	6	37	86,0		
	S4	9	34	79,1		
	S5	25	18	41,9		
	S6	11	32	74,4		
	S7	31	12	27,9		
	S8	23	20	46,5		
	S9	23	20	46,5		
	S10	30	13	30,2		
	S11	15	28	65,1		
	S12	18	25	58,1		
	S13	13	30	69,8		

YC: Yanlış cevap sayısı DC: Doğru cevap sayısı %: Doğru cevap yüzdesi

Altıncı sınıflar İslamiyet ve Türkler konusu kalıcılık testinde 13 soruya doğru cevap veren öğrenci sayı ortalaması deney grubunda 15,15±4,22; kontrol grubunda 10,15±5,22 olarak tespit edilmiştir. Kalıcılık testinde 13 soruya verilen doğru cevaplar deney grubunda %68,9; kontrol grubunda %48,3; tüm öğrencilerde %58,9 düzeyindedir.

Çizelge22. Altıncı Sınıflar İslamiyet ve Türkler Konusuna Ait Test Puanlarının Karşılaştırılmasına Ait Eşleştirilmiş t Testi Sonuçları

Gruplar	Test	n	\bar{X}	SS	t	p
Deney Grubu	İlk test	22	4,72	0,93	-13,87	0,000
	İkinci test	22	9,72	1,38		
Deney Grubu	İlk test	22	4,72	0,93	-6,96	0,000
	Kalıcılık testi	22	8,04	1,91		
Kontrol Grubu	İlk test	21	3,80	1,24	-4,81	0,000
	İkinci test	21	6,28	2,28		
Kontrol Grubu	İlk test	21	3,80	1,24	-4,97	0,000
	Kalıcılık testi	21	5,80	1,66		

Deney grubunda etkinlik öncesi ölçülen test puanları ile etkinlik sonrası ölçülen puanlar arasında anlamlı düzeyde farklılık tespit edilmiştir ($t=-13,87$; $p<0,05$). İslamiyet ve Türkler konusunun dart oyunu etkinliği ile işlendiği altıncı sınıf deney grubunda ikinci test puanları, ilk test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Dart oyunu etkinliğiyle öğrencilerin başarısı anlamlı düzeyde artmıştır.

Deney grubunda etkinlik öncesi ölçülen test puanları ile kalıcılık test puanları arasında anlamlı düzeyde farklılık tespit edilmiştir ($t=-6,96$; $p<0,05$). İslamiyet ve Türkler konusunun dart oyunu etkinliği ile işlendiği altıncı sınıf deney grubunda kalıcılık test puanları, ilk test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Dart oyunu etkinliğiyle öğrencilerin artan başarısı kalıcı olmuştur.

Kontrol grubunda etkinlik öncesi ölçülen test puanları ile etkinlik sonrası ölçülen puanlar arasında anlamlı düzeyde farklılık tespit edilmiştir ($t=-4,81$; $p<0,05$). İslamiyet ve Türkler konusunun düz anlatım yöntemiyle işlendiği altıncı sınıf kontrol grubunda ikinci test puanları, ilk test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Düz anlatım yöntemiyle öğrencilerin başarısı anlamlı düzeyde artmıştır.

Kontrol grubunda etkinlik öncesi ölçülen test puanları ile kalıcılık test puanları arasında anlamlı düzeyde farklılık tespit edilmiştir ($t=-4,97$; $p<0,05$). İslamiyet ve Türkler konusunun düz anlatım yöntemiyle işlendiği altıncı sınıf kontrol grubunda

kalıcılık test puanları, ilk test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Düz anlatım yöntemiyle öğrencilerin artan başarısı kalıcı olmuştur.

Çizelge 23. Altıncı Sınıflar İslamiyet ve Türkler Konusuna Ait Test Puanlarının Gruplara Göre Karşılaştırılmasına Ait Bağımsız İki Örneklem t Testi Sonuçları

Test	Gruplar	n	\bar{X}	SS	t	p
İlk test	Deney	22	4,72	0,93	2,73	0,009
	Kontrol	21	3,80	1,24		
İkinci test	Deney	22	9,72	1,38	6,01	0,000
	Kontrol	21	6,28	2,28		
Kalıcılık testi	Deney	22	8,04	1,91	4,08	0,000
	Kontrol	21	5,80	1,66		

Etkinlik sonrası test puanlarının gruplara göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ($t=2,73$; $p<0,05$). Deney grubunda İslamiyet ve Türkler konusuna ait ilk test puanları, kontrol grubu ilk test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir.

Etkinlik sonrası test puanlarının gruplara göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ($t=6,01$; $p<0,05$). Deney grubunda İslamiyet ve Türkler konusuna ait ikinci test puanları, kontrol grubu ikinci test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir.

Kalıcılık testi puanlarının gruplara göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ($t=4,08$; $p<0,05$). Deney grubunda İslamiyet ve Türkler konusuna ait kalıcılık testi puanları, kontrol grubu kalıcılık testi puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir.

Çizelge24. Altıncı Sınıflar İslamiyet ve Türkler Konusuna Ait Test Puanlarının Cinsiyete Göre Karşılaştırılmasına Ait Bağımsız İki Örneklem t Testi Sonuçları

Grup/Test	Cinsiyet	n	\bar{X}	SS	t	p
Deney ilk test	Erkek	12	4,66	0,88	-0,33	0,748
	Kız	10	4,80	1,03		
Deney ikinci test	Erkek	12	10,25	1,35	2,09	0,050
	Kız	10	9,10	1,19		
Deney kalıcılık testi	Erkek	12	8,33	2,01	0,76	0,453
	Kız	10	7,70	1,82		
Kontrol ilk test	Erkek	11	3,72	1,27	-0,31	0,761
	Kız	10	3,90	1,28		
Kontrol ikinci test	Erkek	11	6,00	2,89	-0,59	0,561
	Kız	10	6,60	1,42		
Kontrol kalıcılık testi	Erkek	11	5,82	1,53	0,02	0,981
	Kız	10	5,80	1,87		

Altıncı sınıflar İslamiyet ve Türkler konusuna ait deney grubu test puanlarının cinsiyete göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir.

Altıncı sınıflar İslamiyet ve Türkler konusuna ait kontrol grubu test puanlarının cinsiyete göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir.

4.5 7. Sınıf Beylikten Cihan Devletine Ait Bulgular

Çizelge 25. Yedinci Sınıflar Beylikten Cihan Devletine Konusuna Ait Ön Test Betimsel İstatistikleri

	Soru No	YC	DC	%	DC $\bar{X} \pm SS$	DC %
Deney grubu-1 (7B) (N=22)	S1	13	9	40,9	7,07±4,03	32,1
	S2	14	8	36,4		
	S3	16	6	27,3		
	S4	10	12	54,5		
	S5	13	9	40,9		
	S6	20	2	9,1		
	S7	13	9	40,9		
	S8	21	1	4,5		
	S9	18	4	18,2		
	S10	6	16	72,7		
	S11	14	8	36,4		
	S12	19	3	13,6		
	S13	17	5	22,7		
	S14	15	7	31,8		
Kontrol grubu-2 (7C) (N=21)	S1	9	12	57,1	6,07±4,36	28,9
	S2	11	10	47,6		
	S3	18	3	14,3		
	S4	7	14	66,7		
	S5	14	7	33,3		
	S6	17	4	19,0		
	S7	17	4	19,0		
	S8	18	3	14,3		
	S9	15	6	28,6		
	S10	9	12	57,1		
	S11	15	6	28,6		
	S12	19	2	9,5		
	S13	19	2	9,5		
	S14	21	0	0,0		
Deney+Kontrol (7B+7C) (N=43)	S1	22	21	48,8	13,14±7,76	30,6
	S2	25	18	41,9		
	S3	34	9	20,9		
	S4	17	26	60,5		
	S5	27	16	37,2		
	S6	37	6	14,0		
	S7	30	13	30,2		
	S8	39	4	9,3		
	S9	33	10	23,3		
	S10	15	28	65,1		
	S11	29	14	32,6		
	S12	38	5	11,6		
	S13	36	7	16,3		
	S14	38	5	11,6		

YC: Yanlış cevap sayısı DC: Doğru cevap sayısı %: Doğru cevap yüzdesi

Yedinci sınıflar Beylikten Cihan Devletine konusu deney öncesine ait başarı testinin ilk uygulamasında 14 soruya doğru cevap veren öğrenci sayı ortalaması deney grubunda 7,07±4,03; kontrol grubunda 6,07±4,36 ve grup ayrımı olmaksızın 13,14±7,76 olarak tespit edilmiştir. Testte yer alan 14 soruya verilen doğru cevaplar

deney grubunda %32,1; kontrol grubunda %28,9; tüm öğrencilerde %30,6 düzeyindedir.

Çizelge 26. Yedinci Sınıflar Beylikten Cihan Devletine Konusuna Ait Son Test Betimsel İstatistikleri

	Soru No	YC	DC	%	DC $\bar{X} \pm SS$	DC %
Deney grubu-1 (7B) (N=22)	S1	9	13	59,1	16,43±2,50	74,7
	S2	5	17	77,3		
	S3	2	20	90,9		
	S4	7	15	68,2		
	S5	2	20	90,9		
	S6	7	15	68,2		
	S7	6	16	72,7		
	S8	8	14	63,6		
	S9	3	19	86,4		
	S10	5	17	77,3		
	S11	2	20	90,9		
	S12	9	13	59,1		
	S13	7	15	68,2		
	S14	6	16	72,7		
Kontrol grubu-2 (7C) (N=21)	S1	2	19	90,5	11,29±4,81	53,7
	S2	3	18	85,7		
	S3	5	16	76,2		
	S4	9	12	57,1		
	S5	11	10	47,6		
	S6	17	4	19,0		
	S7	12	9	42,9		
	S8	10	11	52,4		
	S9	7	14	66,7		
	S10	13	8	38,1		
	S11	6	15	71,4		
	S12	17	4	19,0		
	S13	15	6	28,6		
	S14	9	12	57,1		
Deney+Kontrol (7B+7C) (N=43)	S1	11	32	74,4	27,71±6,11	64,4
	S2	8	35	81,4		
	S3	7	36	83,7		
	S4	16	27	62,8		
	S5	13	30	69,8		
	S6	24	19	44,2		
	S7	18	25	58,1		
	S8	18	25	58,1		
	S9	10	33	76,7		
	S10	18	25	58,1		
	S11	8	35	81,4		
	S12	26	17	39,5		
	S13	22	21	48,8		
	S14	15	28	65,1		

YC: Yanlış cevap sayısı DC: Doğru cevap sayısı %: Doğru cevap yüzdesi

Yedinci sınıflar Beylikten Cihan Devletine konusu ikinci başarı testinde 14soruya doğru cevap veren öğrenci sayı ortalaması deney grubunda 16,43±2,50; kontrol grubunda 11,29±4,81 olarak tespit edilmiştir. İkinci testte 14soruya verilen doğru

cevaplar deney grubunda %74,7; kontrol grubunda %53,7; tüm öğrencilerde %64,4 düzeyindedir.

Çizelge 27. Yedinci Sınıflar Beylikten Cihan Devletine Konusuna Ait Kalıcılık Testi Betimsel İstatistikleri

	Soru No	YC	DC	%	DC $\bar{X} \pm SS$	DC %
Deney grubu-1 (7B) (N=22)	S1	12	10	45,5	14,00±3,28	63,6
	S2	8	14	63,6		
	S3	6	16	72,7		
	S4	13	9	40,9		
	S5	9	13	59,1		
	S6	10	12	54,5		
	S7	6	16	72,7		
	S8	4	18	81,8		
	S9	2	20	90,9		
	S10	7	15	68,2		
	S11	4	18	81,8		
	S12	11	11	50,0		
	S13	10	12	54,5		
	S14	10	12	54,5		
Kontrol grubu-2 (7C) (N=21)	S1	4	17	81,0	9,50±4,97	45,2
	S2	4	17	81,0		
	S3	6	15	71,4		
	S4	9	12	57,1		
	S5	15	6	28,6		
	S6	16	5	23,8		
	S7	15	6	28,6		
	S8	10	11	52,4		
	S9	6	15	71,4		
	S10	13	8	38,1		
	S11	12	9	42,9		
	S12	18	3	14,3		
	S13	16	5	23,8		
	S14	17	4	19,0		
Deney+Kontrol (7B+7C) (N=43)	S1	16	27	6,8	23,50±6,56	54,6
	S2	12	31	72,1		
	S3	12	31	72,1		
	S4	22	21	48,8		
	S5	24	19	44,2		
	S6	26	17	39,5		
	S7	21	22	51,2		
	S8	14	29	67,4		
	S9	8	35	81,4		
	S10	20	23	53,5		
	S11	16	27	62,8		
	S12	29	14	32,6		
	S13	26	17	39,5		
	S14	27	16	37,2		

YC: Yanlış cevap sayısı DC: Doğru cevap sayısı %: Doğru cevap yüzdesi

Yedinci sınıflar Beylikten Cihan devletine konusu kalıcılık testinde 14 soruya doğru cevap veren öğrenci sayı ortalaması deney grubunda 14,00±3,28; kontrol grubunda 9,50±4,97 olarak tespit edilmiştir. Kalıcılık testinde 14 soruya verilen doğru cevaplar

deney grubunda %63,6; kontrol grubunda %45,2; tüm öğrencilerde %54,6 düzeyindedir.

Çizelge28. Yedinci Sınıflar Beylikten Cihan Devletine Konusuna Ait Test Puanlarının Karşılaştırılmasına Ait Eşleştirilmiş t Testi Sonuçları

Gruplar	Test	n	\bar{X}	SS	t	p
Deney Grubu	İlk test	22	4,50	0,91	-11,10	0,000
	İkinci test	22	10,45	1,99		
Deney Grubu	İlk test	22	4,50	0,91	-9,41	0,000
	Kalıcılık testi	22	8,90	1,77		
Kontrol Grubu	İlk test	21	4,04	0,86	-6,17	0,000
	İkinci test	21	7,52	2,20		
Kontrol Grubu	İlk test	21	4,04	0,86	-4,46	0,000
	Kalıcılık testi	21	6,33	2,26		

Deney grubunda etkinlik öncesi ölçülen test puanları ile etkinlik sonrası ölçülen puanlar arasında anlamlı düzeyde farklılık tespit edilmiştir ($t=-11,10$; $p<0,05$). Beylikten Cihan Devletine konusunun sen söyle oyunu etkinliği ile işlendiği yedinci sınıf deney grubunda ikinci test puanları, ilk test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Sen söyle oyunu etkinliğiyle öğrencilerin başarısı anlamlı düzeyde artmıştır.

Deney grubunda etkinlik öncesi ölçülen test puanları ile kalıcılık test puanları arasında anlamlı düzeyde farklılık tespit edilmiştir ($t=-9,41$; $p<0,05$). Beylikten Cihan Devletine konusunun sen söyle oyunu etkinliği ile işlendiği yedinci sınıf deney grubunda kalıcılık test puanları, ilk test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Sen söyle oyunu etkinliğiyle öğrencilerin artan başarısı kalıcı olmuştur.

Kontrol grubunda etkinlik öncesi ölçülen test puanları ile etkinlik sonrası ölçülen puanlar arasında anlamlı düzeyde farklılık tespit edilmiştir ($t=-6,17$; $p<0,05$). Beylikten Cihan Devletine konusunun düz anlatım yöntemiyle işlendiği yedinci sınıf kontrol grubunda ikinci test puanları, ilk test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Düz anlatım yöntemiyle öğrencilerin başarısı anlamlı düzeyde artmıştır.

Kontrol grubunda etkinlik öncesi ölçülen test puanları ile kalıcılık test puanları arasında anlamlı düzeyde farklılık tespit edilmiştir ($t=-4,46$; $p<0,05$). Beylikten Cihan Devletine konusunun düz anlatım yöntemiyle işlendiği yedinci sınıf kontrol grubunda kalıcılık test puanları, ilk test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Düz anlatım yöntemiyle öğrencilerin artan başarısı kalıcı olmuştur.

Çizelge29. Yedinci Sınıflar Beylikten Cihan Devletine Konusuna Ait Test Puanlarının Gruplara Göre Karşılaştırılmasına Ait Bağımsız İki Örneklem t Testi Sonuçları

Test	Gruplar	n	\bar{X}	SS	t	p
İlk test	Deney	22	4,50	0,91	1,67	0,103
	Kontrol	21	4,04	0,86		
İkinci test	Deney	22	10,45	1,99	4,58	0,000
	Kontrol	21	7,52	2,20		
Kalıcılık testi	Deney	22	8,90	1,77	4,16	0,000
	Kontrol	21	6,33	2,26		

Etkinlik öncesi ilk test puanlarının gruplara göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$).

Etkinlik sonrası test puanlarının gruplara göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ($t=4,58$; $p<0,05$). Deney grubunda Beylikten Cihan Devletine konusuna ait ikinci test puanları, kontrol grubu ikinci test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir.

Kalıcılık testi puanlarının gruplara göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ($t=4,16$; $p<0,05$). Deney grubunda Beylikten Cihan Devletine konusuna ait kalıcılık testi puanları, kontrol grubu kalıcılık testi puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir.

Çizelge30. Yedinci Sınıflar Beylikten Cihan Devletine Konusuna Ait Test Puanlarının Cinsiyete Göre Karşılaştırılmasına Ait Bağımsız İki Örneklem t Testi Sonuçları

Grup/Test	Cinsiyet	n	\bar{X}	SS	t	p
Deney ilk test	Erkek	7	4,42	0,97	-0,24	0,809
	Kız	15	4,53	0,91		
Deney ikinci test	Erkek	7	10,57	2,57	0,18	0,856
	Kız	15	10,40	1,76		
Deney kalıcılık testi	Erkek	7	8,14	1,34	-1,42	0,171
	Kız	15	9,26	1,86		
Kontrol ilk test	Erkek	12	3,83	0,93	-1,33	0,197
	Kız	9	4,33	0,70		
Kontrol ikinci test	Erkek	12	7,75	2,76	0,53	0,600
	Kız	9	7,22	1,20		
Kontrol kalıcılık testi	Erkek	12	6,25	2,30	-0,19	0,851
	Kız	9	6,44	2,35		

Yedinci sınıflar Beylikten Cihan Devletine konusuna ait deney grubu test puanlarının cinsiyete göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir.

Yedinci sınıflar Beylikten Cihan Devletine konusuna ait kontrol grubu test puanlarının cinsiyete göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir.

4.6 7. Sınıf İnsanı Yaşat Ki Devlet Yaşasın Konusuna Ait Bulgular

Çizelge 31. Yedinci Sınıflar İnsanı Yaşat ki Devlet Yaşasın Konusuna Ait Ön Test Betimsel İstatistikleri

	Soru No	YC	DC	%	DC $\bar{X}\pm SS$	DC %
Deney grubu-1 (7D) (N=27)	S1	19	8	29,6	7,79±3,96	28,8
	S2	18	9	33,3		
	S3	13	14	51,9		
	S4	15	12	44,4		
	S5	14	13	48,1		
	S6	24	3	11,1		
	S7	23	4	14,8		
	S8	21	6	22,2		
	S9	26	1	3,7		
	S10	15	12	44,4		
	S11	23	4	17,8		
	S12	19	8	29,6		
	S13	19	8	29,6		
	S14	20	7	25,9		
Kontrol grubu-2 (7E) (N=21)	S1	17	4	19,0	6,43±3,92	30,6
	S2	21	0	0,0		
	S3	12	9	42,9		
	S4	16	5	23,8		
	S5	16	5	23,8		
	S6	17	4	19,0		
	S7	14	7	33,3		
	S8	16	5	23,8		
	S9	14	7	33,3		
	S10	18	3	14,3		
	S11	17	4	19,0		
	S12	10	11	52,4		
	S13	6	15	71,4		
	S14	10	11	52,4		
Deney+Kontrol (7D+7E) (N=48)	S1	36	12	25,0	14,21±5,52	29,6
	S2	39	9	18,8		
	S3	25	23	47,9		
	S4	31	17	35,4		
	S5	30	18	37,5		
	S6	41	7	14,6		
	S7	37	11	22,9		
	S8	37	11	22,9		
	S9	40	8	16,7		
	S10	33	15	31,3		
	S11	40	8	16,7		
	S12	29	19	39,6		
	S13	25	23	47,9		
	S14	30	18	37,5		

YC: Yanlış cevap sayısı DC: Doğru cevap sayısı %: Doğru cevap yüzdesi

Yedinci sınıflar İnsanı Yaşat ki Devlet Yaşasın konusu deney öncesine ait başarı testinin ilk uygulamasında 14 soruya doğru cevap veren öğrenci sayı ortalaması deney grubunda 7,79±3,96; kontrol grubunda 6,43±3,92 ve grup ayrımı olmaksızın 14,21±5,52 olarak tespit edilmiştir. Testte yer alan 14 soruya verilen doğru cevaplar

deney grubunda %28,8; kontrol grubunda %30,6; tüm öğrencilerde %29,6 düzeyindedir.

Çizelge 32. Yedinci Sınıflar İnsanı Yaşat ki Devlet Yaşasın Konusuna Ait Son Test Betimsel İstatistikleri

	Soru No	YC	DC	%	DC $\bar{X} \pm SS$	DC %
Deney grubu-1 (7D) (N=27)	S1	6	21	77,8	21,64±3,73	80,2
	S2	9	18	66,7		
	S3	3	24	88,9		
	S4	2	25	92,6		
	S5	3	24	88,9		
	S6	14	13	48,1		
	S7	5	22	81,5		
	S8	7	20	74,1		
	S9	9	18	66,7		
	S10	0	27	100,0		
	S11	4	23	85,2		
	S12	3	24	88,9		
	S13	2	25	92,6		
	S14	8	19	70,4		
Kontrol grubu-2 (7E) (N=21)	S1	9	12	57,1	10,14±3,80	48,3
	S2	12	9	42,9		
	S3	3	18	85,7		
	S4	10	11	52,4		
	S5	12	9	42,9		
	S6	10	11	52,4		
	S7	14	7	33,3		
	S8	9	12	57,1		
	S9	8	13	61,9		
	S10	18	3	14,3		
	S11	15	6	28,6		
	S12	9	12	57,1		
	S13	15	6	28,6		
	S14	8	13	61,9		
Deney+Kontrol (7D+7E) (N=48)	S1	15	33	68,8	31,79±4,35	66,2
	S2	21	27	56,3		
	S3	6	42	87,5		
	S4	12	36	75,0		
	S5	15	33	68,8		
	S6	24	24	50,0		
	S7	19	29	60,4		
	S8	16	32	66,7		
	S9	17	31	64,6		
	S10	18	30	62,5		
	S11	19	29	60,4		
	S12	12	36	75,0		
	S13	17	31	64,6		
	S14	16	32	66,7		

YC: Yanlış cevap sayısı DC: Doğru cevap sayısı %: Doğru cevap yüzdesi

Yedinci sınıflar İnsanı Yaşat ki Devlet Yaşasın konusu ikinci başarı testinde 14soruya doğru cevap veren öğrenci sayı ortalaması deney grubunda 21,64±3,73; kontrol grubunda 10,14±3,80 olarak tespit edilmiştir. İkinci testte 14soruya verilen

doğru cevaplar deney grubunda %80,2; kontrol grubunda %48,3; tüm öğrencilerde %66,2 düzeyindedir.

Çizelge 33. Yedinci Sınıflar İnsanı Yaşat ki Devlet Yaşasın Konusuna Ait Kalıcılık Testi Betimsel İstatistikleri

	Soru No	YC	DC	%	DC $\bar{X} \pm SS$	DC %
Deney grubu-1 (7D) (N=27)	S1	14	13	48,1	18,36±4,31	68,0
	S2	16	11	40,7		
	S3	7	20	74,1		
	S4	5	22	81,5		
	S5	10	17	63,0		
	S6	7	20	74,1		
	S7	10	17	63,0		
	S8	9	18	66,7		
	S9	14	13	48,1		
	S10	10	17	63,0		
	S11	9	18	66,7		
	S12	7	20	74,1		
	S13	1	26	96,3		
	S14	2	25	92,6		
Kontrol grubu-2 (7E) (N=21)	S1	14	7	33,3	9,71±4,48	46,3
	S2	12	9	42,9		
	S3	9	12	57,1		
	S4	4	17	81,0		
	S5	15	6	28,6		
	S6	12	9	42,9		
	S7	18	3	14,3		
	S8	9	12	57,1		
	S9	9	12	57,1		
	S10	19	2	9,5		
	S11	11	10	47,6		
	S12	14	7	33,3		
	S13	7	14	66,7		
	S14	5	16	76,2		
Deney+Kontrol (7D+7E) (N=48)	S1	28	20	41,7	28,07±7,66	58,5
	S2	28	20	41,7		
	S3	16	32	66,7		
	S4	9	39	81,3		
	S5	25	23	47,9		
	S6	19	29	60,4		
	S7	28	20	41,7		
	S8	18	30	62,5		
	S9	23	25	52,1		
	S10	29	19	39,6		
	S11	20	28	58,3		
	S12	21	27	56,3		
	S13	8	40	83,3		
	S14	7	41	85,4		

YC: Yanlış cevap sayısı DC: Doğru cevap sayısı %: Doğru cevap yüzdesi

Yedinci sınıflar İnsanı Yaşat ki Devlet Yaşasın konusu kalıcılık testinde 14soruya doğru cevap veren öğrenci sayı ortalaması deney grubunda 18,36±4,31; kontrol grubunda 9,71±4,48 olarak tespit edilmiştir. Kalıcılık testinde 14soruya verilen doğru

cevaplar deney grubunda %68,0; kontrol grubunda %46,3; tüm öğrencilerde %58,5 düzeyindedir.

Çizelge34. Yedinci Sınıflar İnsanı Yaşat ki Devlet Yaşasın Konusuna Ait Test Puanlarının Karşılaştırılmasına Ait Eşleştirilmiş t Testi Sonuçları

Gruplar	Test	n	\bar{X}	SS	t	p
Deney Grubu	İlk test	27	4,03	1,37	-21,01	0,000
	İkinci test	27	11,22	1,55		
Deney Grubu	İlk test	27	4,03	1,37	-10,74	0,000
	Kalıcılık testi	27	9,51	2,11		
Kontrol Grubu	İlk test	21	4,28	1,76	-4,61	0,000
	İkinci test	21	6,76	1,94		
Kontrol Grubu	İlk test	21	4,28	1,76	-4,86	0,000
	Kalıcılık testi	21	6,47	1,77		

Deney grubunda etkinlik öncesi ölçülen test puanları ile etkinlik sonrası ölçülen puanlar arasında anlamlı düzeyde farklılık tespit edilmiştir ($t=-21,01$; $p<0,05$). İnsanı Yaşat ki Devlet Yaşasın konusunun evet-hayır yarışması etkinliği ile işlendiği yedinci sınıf deney grubunda ikinci test puanları, ilk test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Evet-hayır yarışması etkinliğiyle öğrencilerin başarısı anlamlı düzeyde artmıştır.

Deney grubunda etkinlik öncesi ölçülen test puanları ile kalıcılık test puanları arasında anlamlı düzeyde farklılık tespit edilmiştir ($t=-10,74$; $p<0,05$). İnsanı Yaşat ki Devlet Yaşasın konusunun evet-hayır yarışması etkinliği ile işlendiği yedinci sınıf deney grubunda kalıcılık test puanları, ilk test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Evet-hayır yarışması etkinliğiyle öğrencilerin artan başarısı kalıcı olmuştur.

Kontrol grubunda etkinlik öncesi ölçülen test puanları ile etkinlik sonrası ölçülen puanlar arasında anlamlı düzeyde farklılık tespit edilmiştir ($t=-4,61$; $p<0,05$). İnsanı Yaşat ki Devlet Yaşasın konusunun düz anlatım yöntemiyle işlendiği yedinci sınıf kontrol grubunda ikinci test puanları, ilk test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Düz anlatım yöntemiyle öğrencilerin başarısı anlamlı düzeyde artmıştır.

Kontrol grubunda etkinlik öncesi ölçülen test puanları ile kalıcılık test puanları arasında anlamlı düzeyde farklılık tespit edilmiştir ($t=-4,86$; $p<0,05$). İnsanı Yaşat ki Devlet Yaşasın konusunun düz anlatım yöntemiyle işlendiği yedinci sınıf kontrol grubunda kalıcılık test puanları, ilk test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Düz anlatım yöntemiyle öğrencilerin artan başarısı kalıcı olmuştur.

Çizelge35. Yedinci Sınıflar İnsanı Yaşat ki Devlet Yaşasın Konusuna Ait Test Puanlarının Gruplara Göre Karşılaştırılmasına Ait Bağımsız İki Örneklem t Testi Sonuçları

Test	Gruplar	n	\bar{X}	SS	t	p
İlk test	Deney	27	4,03	1,37	-0,55	0,585
	Kontrol	21	4,28	1,76		
İkinci test	Deney	27	11,22	1,55	8,83	0,000
	Kontrol	21	6,76	1,94		
Kalıcılık testi	Deney	27	9,51	2,11	5,29	0,000
	Kontrol	21	6,47	1,77		

Etkinlik öncesi ilk test puanlarının gruplara göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$).

Etkinlik sonrası test puanlarının gruplara göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ($t=8,83$; $p<0,05$). Deney grubunda İnsanı Yaşat ki Devlet Yaşasın konusuna ait ikinci test puanları, kontrol grubu ikinci test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir.

Kalıcılık testi puanlarının gruplara göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ($t=5,29$; $p<0,05$). Deney grubunda İnsanı Yaşat ki Devlet Yaşasın konusuna ait kalıcılık testi puanları, kontrol grubu kalıcılık testi puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir.

Çizelge36. Yedinci Sınıflar İnsanı Yaşat ki Devlet Yaşasın Konusuna Ait Test Puanlarının Cinsiyete Göre Karşılaştırılmasına Ait Bağımsız İki Örneklem t Testi Sonuçları

Grup/Test	Cinsiyet	n	\bar{X}	SS	t	p
Deney ilk test	Erkek	13	3,84	1,46	-0,70	0,467
	Kız	14	4,21	1,31		
Deney ikinci test	Erkek	13	11,51	1,50	1,02	0,317
	Kız	14	10,92	1,59		
Deney kalıcılık testi	Erkek	13	10,00	1,77	1,14	0,263
	Kız	14	9,07	2,36		
Kontrol ilk test	Erkek	10	4,40	2,11	0,28	0,785
	Kız	11	4,18	1,47		
Kontrol ikinci test	Erkek	10	5,90	2,33	-2,09	0,050
	Kız	11	7,54	1,12		
Kontrol kalıcılık testi	Erkek	10	6,40	1,57	-0,18	0,857
	Kız	11	6,54	2,01		

Yedinci sınıflar İnsanı Yaşat ki Devlet Yaşasın konusuna ait deney grubu test puanlarının cinsiyete göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir.

Yedinci sınıflar İnsanı Yaşat ki Devlet Yaşasın konusuna ait kontrol grubu test puanlarının cinsiyete göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir.

4.7. Tartışma ve Yorumlar

Oyun çocuęun, birçok alanda gelişimi üzerine etki eder. Sosyal Bilgiler dersinde ise, oyunla desteklenmiş öğretim, öğrenci başarılarını arttırdığını (Karabacak, 1996) (Pehlivan, 1997);(Torun, 2011);(Yeşilkaya, 2013);(Savaş, 2014) yaptıkları çalışmalar da ortaya koymuşlardır.

Ayrıca matematik öğretiminde, (Altunay, 2004) Oyunla Desteklenmiş Matematik Öğretiminin Öğrenci Erişisine ve Kalıcılıęa Etkisi, (Biriktir, 2008); (Başün,2016); İngilizce öğretiminde (Kaya, 2007) ; Fen Bilgisi öğretiminde (Yurt, 2007) yaptıkları çalışmalar da oyun yönteminin akademik başarı üzerine etkisini inceleyen benzer çalışmalardandır.

Yapılan tüm bu çalışmalarda oyun yönteminin deney grupları üzerinde ne derece etkili olduğu incelenmiş, deney gruplarının ön test puanları, son test puanlarından yüksek çıkmıştır. Cinsiyete göre yapılan değerlendirmede ise anlamlı bir farkın olmadığı görülmüştür. Ayrıca çalışmalar sırasında oyunla öğretim yönteminin uygulandığı deney gruplarında çocukların daha mutlu, aktif oldukları belirtilmiştir. Tüm bunlar oyunla öğretim yönteminin akademik başarıyı etkilediğini ortaya çıkarmıştır. Oyunla öğretim yoluyla yapılan çalışmaların öğrenci başarısını etkilediği görülmüştür. Özellikle çocuklara konuların hangi yöntemle anlatılırsa daha başarılı sonuçlar elde edeceğine, yani öğretim yöntemine vurgu yapılmıştır.

Oyunla öğretim yapılan tüm bu araştırmalarda göstermektedir ki bilginin kalıcılığı da bu şekilde olumlu yönde etkilenir. Oyunla öğretim yöntemi ile çocuk derse yaparak yaşayarak katıldığı için bilgilerin akılda kalıcılığı da yüksek olmuştur.

Tüm bu sonuçların dışında Yıldırım (2018), yaptığı çalışmada deney ve kontrol gruplarında anlamlı farklılığın olmadığını bazı sınıflarda çıkan anlamlı farklılığın öğretmenin etkisi ve öğrencilerin tutum deęiştirmesi sebebiyle oluştuğunu, ancak görüşme sonuçlarında oyunla öğretimin, çocukların dikkatini çeken bir yöntem olduğunu belirtmiştir.

Tüm bu çalışmalar göz önüne alınarak oyunla öğretim ile eğitimde başarı ve kalıcılık seviyesi olumlu bir şekilde arttırılabilir.

5.SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırmanın bu bölümünde, elde edilen bulgulara dayalı olarak varılan sonuçlar ifade edilmiştir.

5.1 Sonuç

1. Deney ve Kontrol grupları arasında son test puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark vardır. Deney grubundaki son test puan ortalaması, kontrol grubunun son test puan ortalamasından daha yüksektir. Bu sonuca göre deney grubunda oyunla öğretim sonrası puan ortalamaları, anlatım yönteminin uygulandığı kontrol grubundan daha fazla bulunmuştur. Deney grubunun puan ortalamalarının daha yüksek olması anlamlı bulunmuştur. Bu sonuç (Savaş, 2014) çalışmasını da destekler, yaptığı çalışma da aynı sonuca ulaşmıştır.

2. Kontrol grubunun ön test puan ortalaması ve son test puan ortalaması arasında anlamlı bir farklılık vardır. Oyunla öğretimin yapılmadığı müfredata uygun öğretim yöntemleri kullanılarak anlatılan kontrol grubundaki öğrenciler de ders kazanımlarını öğrenmişlerdir. Ancak deney grubundaki öğrencilere göre gösterilen başarı daha düşük olmuştur.

3. Deney grubundaki öğrencilerin ön test ve son test puan ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık vardır. Deney grubundaki öğrenciler ders konusuna ait kazanımları oyunla öğretim yöntemiyle öğrenmişlerdir. Deney grubundaki başarı kontrol grubu başarısından yüksek seviyededir.

4. Deney grubundaki öğrencilerin başarı puan ortalamaları ile kontrol grubunun başarı puanlarının ortalamaları arasında deney grubu lehine anlamlı bir farklılık görülmüştür. Oyunla desteklenmiş Sosyal Bilgiler dersinde Tarih konularının öğretiminin uygulandığı deney grubu öğrencileri, müfredata uygun öğretim yöntemiyle kazanımların verildiği kontrol grubu öğrencilerinden daha başarılıdır.

5. Deney grubunun son test ve kalıcılık puanları arasında anlamlı bir farklılık vardır. Oyunla öğretim, öğrenilenlerin kalıcılığında etkili olmuştur.

6. Kontrol grubunun da son test ve kalıcılık puanı ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık vardır yani anlatım yöntemiyle işlenen konuları da öğrenciler öğrenmişler ve kalıcılık göstermişlerdir ancak, bu durum deney grubu ile karşılaştırıldığında, deney grubundan düşük seviyede başarı göstermişlerdir.

7. Deney ve Kontrol gruplarının kalıcılık testi puanları arasında anlamlı bir farklılık vardır. Kalıcılık testinin verilerine göre deney grubundaki öğrenciler kontrol grubunda olan öğrencilerden daha başarılı olmuşlardır. Deney grubunda oyunla öğretim uygulamasının yapıldığı öğrenciler kontrol grubunda düz konu anlatımının yapıldığı öğrencilerden daha çok öğrendikleri bilgileri hatırlamışlardır. Oyunla öğretim öğrenilenlerin kalıcılığı üzerinde etkili olmuştur.

8. Deney grubundaki öğrencilere uygulanan oyunlara yönelik ders sonu görüşleri alınmıştır. Buna göre öğrencilerin eğlenerek öğrendikleri, oyun oynarken çok mutlu oldukları, motive olup Sosyal Bilgiler dersini daha çok sevdikleri ve dersin daha kolay akıllarında kaldığı görülmüştür. Bu sonucu (Torun, 2011) çalışması destekler.

9. Deney ve Kontrol grubunun başarı puanlarında cinsiyete göre anlamlı bir fark bulunmamıştır.

10. Kalıcılık puanlarında cinsiyete göre anlamlı bir fark bulunmamıştır.

5.2 Öneriler

1. Bulgular neticesinde, elde edilen sonuçlara göre, oyunla desteklenmiş öğretim yapılan sınıfın, düz konu anlatımının yapıldığı sınıfa göre daha başarılı olduğu gözlemlenmiştir. Bu sebeple öğretmenler oyunla desteklenmiş öğretime daha fazla önem verebilir.

2. Bir çocuk oyun ortamında kendini özgür hisseder ve içinden geldiği gibi, doğal davranışlar sergiler. Çocuklar ancak kendini özgür hissettikleri ortamda herhangi bir baskı altında kalmadan kendini ifade edebilirler. Bu sebeple öğrencilerin öğrenimini kolaylaştırmak için okulun çeşitli alanları eğitimciler tarafından bir oyun alanına dönüştürülebilir.

3. Oyunun derslerde daha yaygın olarak kullanılmasını sağlamak için oyunlarda kullanılacak materyaller ve araç gereçler ders kazanımlarına uygun olarak öğretmenler tarafından geliştirilebilir.
4. Sosyal Bilgiler müfredat konularında özellikle tarih gibi soyut konuların yer aldığı ünitelerde oyunla öğretim yöntemine daha fazla önem verilebilir. Bu sebeple MEB öğretmenlere oyunla öğretim konusunda seminerler, kurslar verebilir. Hazırlanan müfredat programlarında öğretim yöntemleri kısmına oyunla öğretim yöntemi kazanımlara uygun olarak eklenebilir.
5. Sosyal Bilgiler bölümünde okuyan öğrencilere oyunla öğretim yöntemini aktif olarak derslerde kullanma ve ders kazanımlarına uygun olarak uyarlayıp oyunla ilgili araç gereç geliştirme eğitimi verilebilir.
6. Öğretmenler belirli zamanlarda özellikle konu kazanımlarına göre derslerde oyunla öğretim yöntemi uygulayıp, tüm sınıfın sürece aktif katılıp eğlenerek öğrenmelerini sağlayabilirler.
7. Oyunla öğretim yöntemiyle öğrenmenin bir sınırı olmadığı gibi hayatın her anında ve her yerinde olabileceği öğrenciye öğretmen tarafından aşılmalıdır.
8. Sosyal Bilgiler dersi toplumsal kültürün aktarılmasında, öğrencinin kültür, değer sorumluluk ve becerilerini öğrenmesinde önemli bir derstir. Kazandırılması gerekenler oyun yoluyla öğretimle daha kalıcı bir şekilde verilebilir.
9. Sadece Sosyal Bilgiler dersindeki soyut kazanımlar için değil, diğer derslerde de oyunla öğretim yönteminin kullanılması başarı ve kalıcılığı arttırabilir.
10. Oyunla öğretim yöntemiyle Sosyal Bilgiler dersinin aksatılmadan devam edebilmesi için ders saati ve program oyunla öğretim yöntemine uyarlanabilir.
11. Sosyal Bilgiler dersinde benzer çalışma 8. Sınıf öğrencileri üzerinde de yapılabilir.
12. Çalışmadan elde edilen sonuçların daha geçerli hale getirilebilmesi için, daha geniş örneklem ve daha farklı oyunlar Sosyal Bilgiler dersine uyarlanabilir.

13. Oyunla ęretim konusunda teknolojiden yararlanılabilir, bu sayede yeni oyunlar tasarlanabilir.

KAYNAKÇA

- Adler, A. (1996). *İnsanı Tanıma Sanatı* (Çev. K. Şipal). İstanbul: Say Yayınları.
- Akandere, M. (2006). *Eğitici Okul Oyunları*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Akınbay, H. (2014). *Okul Öncesi Dönemde Oyunun Önemi ve Çocukların Motor Gelişimi Üzerine Etkileri*. Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Alıcı, D. (2016). *Fen ve Teknoloji Dersinde Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Akademik Başarısına ve Bilginin Kalıcılığına Etkisinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Kahramanmaraş.
- Altunay, D. (2004). *Oyunla Desteklenmiş Matematik Öğretiminin Öğrenci Erişimine ve Kalıcılığa Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Al-Zangana, A. F. (2018). *The Impact Of Educational Games And Gender On Five Year-Old Efl Learners' Vocabulary Learning*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- And.M. (2011). *Oyun ve Bugü*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Arıkan, Y. (2007). *İlköğretimler İçin Uygulamalı Tiyatro ve Drama Eğitimi*. İstanbul: Pozitif Yayınları.
- Arslan, N. (2017). *4. Sınıf Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretim*. Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Aydın, G. (2012). *Çocuk Oyunları El Kitabı Oynuyorum Eğleniyorum*. Ankara: Eğiten Kitap Yayınları.
- Babayiğit, Ö. (2016). *İlk Okuma Yazma Öğretiminde Oyunla Öğretim Yöntemi Uygulamaları*. Doktora Tezi. Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Bakar, A., Tüzün, H., Çağıltay, K. (2008). Öğrencilerin Eğitsel Bilgisayar Oyunu Kullanımına İlişkin Görüşleri: Sosyal Bilgiler Ders Örneği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* , 35, 27-37.
- Başal, H.A (2017) *Geçmişten Günümüze Türkiye'de Geleneksel Çocuk Oyunları* . Ankara: Nobel Yayınları.
- Başün, A. R. (2016). *Oyunla Öğretimin Çarpanlar ve Katlar Alt Öğrenme Alanında Başarı ve Kalıcılığa Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. On Dokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Samsun.

- Bilgin, M. A. (2010). *İlköğretim 6. Sınıf Öğrencilerine Basketbol Oyun Kuralları Öğretiminde Oyunla Öğretim Tekniğinin Kullanılmasının Öğrenmeye Olan Etkisinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Biriktir, A. (2008). *İlköğretim 5. Sınıf Matematik Dersi Geometri Konularının Verilmesinde Oyun Yönteminin Erişmeye Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Büyüköztürk, Ş. (2012). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Cresweel, John. W. (2016). *Nitel, Nicel ve Karma Yöntemlerde Araştırma Deseni*. (Çev. S. B. Demir). Ankara, Eğitim Kitapevi
- Çangır, M. (2008). *İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyun Yönteminin Uygulanma Durumu*. Yüksek Lisans Tezi. Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Çankaya, S., Karamete, A. (2008). Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Matematik Dersine ve Eğitsel Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Tutumları. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(2), 115-127.
- Çengelci, T. (2012). Sosyal Bilgiler Öğretim Programında Somut Olmayan Kültürel Mirasın Yeri. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 25(1), 186-203.
- Çepni, S. *Araştırma ve Proje Çalışmalarına Giriş*. Trabzon Pegem A Yayıncılık.
- Çoban, B. (2006). *Ortaöğretimde ve Üniversitelerde Eğitsel Oyunlar*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Çoban, B. ve Nacar, E. (2015). *Ortaokullarda Eğitsel Oyunlar*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Çoban, B. ve Ünveren, A. (2007). *Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Daşdemir, İ. (2009). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Demirel, Ö. (1999). *Planlamadan Değerlendirmeye Öğretme Sanatı*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Deveci, H. (2009). Sosyal Bilgiler Dersinde Kültürden Yararlanma Öğretmen Adaylarının Kültür Portfolyolarının İncelenmesi. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(28), 1-19.
- Dindar, R. (2009). *Örgün Eğitim Sistemi İçinde Trafik Eğitiminde Oyunla Öğretimin Önemi*. Yüksek Lisans Tezi. Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Eren, H. (1999). *Türk Dilinin Etimolojik Sözlüğü*. Ankara: Bizim Büro Basım Evi.

- Esen, M. A. (2008). Geleneksel Çocuk Oyunlarının Eğitimsel Değeri ve Unutulmaya Yüz Tutmuş Ahıska Oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 25(1), 357-367.
- Eyüboğlu, İ. Z. (1989). *Türkçe Kökler Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Gökşen, C. (2014). Oyunların Çocukların Gelişimine Katkıları ve Gaziantep Çocuk Oyunları. *A.Ü Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, 52, 229-259.
- Göktepe, M. (2017). *Eğitici Fiziksel Oyunlar*. Futbol Bilim Yayınları
- Gözalan, E. (2013). *Oyun Temelli Dikkat Eğitim Programının 5-6 Yaş Çocuklarının Dikkat ve Dil Becerilerine Etkisinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Güvenç, B. Çocuk ve Kültür. 1. Ulusal Çocuk Kongresi Bildirileri. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi. 1997, 15-30.
- Habgood, M. P. J., Ainsworth, S.E., & Benford, S. (2005). Intrinsic Fantasy: Motivation And Affect In Educational Games Made By Children. *Simulation & Gaming* 36(4), 483-498.
- Hanbaba, L. (2011). *Oyunla Öğretim Yönteminin İlköğretim 3. Sınıf Öğrencilerinin Hayat Bilgisi Dersi Başarısı ve Tutumuna Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- Hazar, Z., Altun, M. (2018). Eğitsel Oyunlara Yönelik Öğretmen Görüşleri ve Yeterliliklerinin İncelenmesi. *CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 13(1), 52-72.
- Inuwa, M. M. (2018). *Essential English Vocabulary: Maintaining Entertainment In Educational Game With Kinect Xbox 360*. Yüksek Lisans Tezi. Fırat Üniversitesi Uygulamalı Bilimler Yüksek Okulu, Elazığ.
- Işık, İ. (2016). *İlkokul 3. Sınıf Öğrencilerine Eğitsel Oyunlar İle İngilizce Kelime Öğretiminin Akademik Başarıya Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Bartın Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bartın.
- Kadim, M. (2012). *Okul Öncesi Öğretmenlerinin Oyun Öğretimine İlişkin Öz Yeterliliklerinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bolu.
- Kamber, T., Acun, İ., Akar, C. (2011). İlköğretim Birinci Kademe Sosyal Bilgiler Öğretim Programının Uygulanabilirliği. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(2), 195-218.
- Karabacak, N. (1996). *Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Erişi Düzeyine Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Karabağ, G., ve Aydoğan, O. (2015). Oyun Yöntemiyle Tarih Öğretiminin Öğrenci Erişimine ve Kalıcılığa Etkisi. *Türk Tarih Eğitimi Dergisi*, 4(1), 67-88.

- Karadağ, E., ve Çalışkan, N. (2005). *Kuramdan Uygulamaya İlköğretimde Drama Oyun ve İşleniş Örnekleriyle*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Karasar, N.(2005). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*.Ankara: Nobel Yayınları.
- Kaya, Ü. Ü. (2007). *İlköğretim I. Kademedede İngilizce Derslerinde Oyun Tekniğinin Erişiye Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Afyonkarahisar Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyon.
- Kılıç, A. (2010). *İlköğretim I. Sınıf Matematik Dersindeki İşlem Becerilerinin Kazandırılmasında Oyunla Öğretimin Başarıya Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Manisa.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., ve Kök, M. (2006). Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun. *KKEFD/ JOKKEF*,16, 325-339.
- Koka, V. (2018). *Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan Bilgisayar Destekli Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Ders Başarısına Olan Etkisi*. İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Kol, S. (2011). Erken Çocuklukta Bilişsel Gelişim ve Dil Gelişimi. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* ,21(21), 1-21.
- Kök, T. (2016). Oyun Mekanları Tasarım Ölçütlerinin Yapılandırılmış Çevre Bağlamında Değerlendirilmesi .
- Malta, S. E. (2010). *İlköğretimde Kullanılan Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Akademik Başarılarına Etkisi*.Yüksek Lisans Tezi. Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
- MEB. (2018). *Sosyal Bilgiler Öğretim Programı*. Ankara: Meb Yayınları.
- MEB. (2018). *Eğitsel Oyunlar*. Ankara: Meb Yayınları.
- Napier, N., Sharkey, A.(2004). Play In D.Wyse(Ed.), *Childhood Studies*. Oxford: Blackwell Publishing.
- Onay, C. (2007). *İlköğretim Okulları İçin 100 Eğitsel Oyun*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Ömeroğlu, E., Ersoy, Ö., Şahin, F. T., Kandır, A., Turla, A. (2006). *Okul Öncesi Eğitimde Drama Teoriden Uygulamaya*. Ankara: Kök Yayıncılık.
- Önder A., ve H.Arslan Çiftçi. (Editörler). (2017). *Erken Çocuklukta Oyun ve Oyun Yoluyla Öğrenme*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Özbal, B.(2010).*İlköğretim Okullarındaki Yabancı Dil Öğretiminde Eğitsel Oyunların Yeri ve Önemi*. Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü,Konya.
- Özdemir, N. (2006).*Türk Çocuk Oyunları Cilt- I*. Ankara: Akçağ Yayınları.

- Özenç, E. G. (2007). *İlk Okuma ve Yazma Öğretiminde Oyunla Öğretim Yöntemine İlişkin Öğretmen Görüşlerinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Özhan, M. (1997). *Türkiye'de Çocuk Oyunları Kültürü*. Ankara: Feryal Matbaası.
- Öztürk, C.(Editör). (2006). *Hayat Bilgisi ve Sosyal Bilgiler Öğretimi Yapılandırmacı Bir Yaklaşım*. Ankara: Pegama Yayıncılık.
- Öztürk, D. (2011). *Sosyal Bilgiler Dersi Öğrenme Ortamlarının Öğrenci Merkezli Eğitim Açısından Değerlendirilmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kırşehir.
- Pehlivan, H. (1997). *Örnek Olay ve Oyun Yoluyla Öğretimin Sosyal Bilgiler Dersinde Öğrenme Düzeyine Etkisi*. Doktora Tezi. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Sağlam, T. Türk Çocuk Oyunlarında Ritüel Öğeler. 1. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi . Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi.1997,416-440.
- Savaş, E. (2014). *Oyunla Öğretim Yöntemi Uygulamasının Başarı ve Kalıcılık Üzerine Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Çanakkale
- Sol, S. (2005). Bolvadin Büyükkarabağ Çocuk Oyunları. *Araştırmalar İnsan Bilimleri Araştırma Dergisi* ,14, 139-144.
- Solmaz, D. Y. (2016). *Fiziksel Etkinlik Oyunlarının İlköğretim Öğrencilerinin Karakter Gelişimleri Üzerindeki Etkisi*. İstanbul: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Sözen, E., ve Ada, S. (2018). 2005 ve 2018 4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programlarının Karşılaştırılması. *Anadolu Eğitim Liderliği ve Öğretim Dergisi*, 6(1), 53-71.
- Şahhüseyinoğlu, D. (2007). Eleştirel Düşünme ve Eğitsel Oyunlar: İngiliz Dili Aday Öğretmenlerinin Görüşleri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 32, 266-273.
- Torun, F. (2011). *Çocuk Hakları Öğretiminde Oyun Yönteminin Başarıya, Kalıcılığa ve Tutuma Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adıyaman.
- Turgut, H., Yılmaz, S. (2010). Ekolojik Temelli Çocuk Oyun Alanlarının Oluşturulması. III. Ulusal Karadeniz Ormancılık Kongresi. IV, 1618-1630.
- Tural, H. (2005). *İlköğretim Matematik Öğretiminde Oyun ve Etkinliklerle Öğretimin Erişi ve Tutuma Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

- Uğurel, I. (2003). *Ortaöğretimde Oyunlar ve Etkinlikler ile Matematik Öğretimine İlişkin Öğretmen Adayları ve Öğretmenlerin Görüşü*. Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Ulutaş, A. (2011). Okul Öncesi Dönemde Drama ve Oyunun Önemi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2011(6), 233-240.
- Ural, M. N. (2009). *Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Eğlendirici ve Motive Edici Özelliklerinin Akademik Başarıya ve Motivasyona Etkisi*. Doktora Tezi. Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Varan,S.(2017).*İlkokul 4.Sınıf Öğrencilerinin Zihinsel Sözlüğünü Geliştirmede Eğitsel Oyunların Etkisi*.Yüksek Lisans Tezi.Bartın Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bartın.
- Yalçın, A. (2016). *Cumhuriyetten Günümüze Sosyal Bilgiler Programlarının Sosyal Bilgiler Öğretim Yaklaşımlarına Göre İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Akdeniz Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Antalya.
- Yeşilkaya, İ. (2013). *7.Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Zaman İçinde Bilim Ünitesinin Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretimi*. Yüksek Lisans Tezi. İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Yıldırım, D. (2018). *Oyunlaştırmanın 5. Sınıf Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersi Öğrenme Başarıları Üzerindeki Etkisinin Oyunlaştırılmış Testlerle Sınanması*. Yüksek Lisans Tezi. Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Yurt, E. (2007). *Eğitsel Oyun Tekniği ile Fen Öğretimi ve Yeni İlköğretim Müfredatındaki Yeri ve Önemi*. Yüksek Lisans Tezi. Muğla Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Muğla.
- Yücel, A.S ve Gündoğdu, C.(2012).*İlköğretim ve Ortaöğretimde Geleneksel Çocuk Oyunları*. Ankara: Nobel Yayınları.

EKLER

EK : 1

5.SINIF

Kültür ve Miras

Uygarlıkları Öğreniyorum

Cinsiyetiniz Kız() Erkek ()

Şubeniz: A () B () C () D ()

1.Tarihte bilinen ilk yazılı antlaşma olan Kadeş Antlaşması aşağıda verilen hangi devletler arasında yapılmıştır?

- A) Hitit-Mısır
- B) Lidya-Hitit
- C) Sümer-Mısır
- D)Hitit-İyon

2.-Tapetes adı verilen halı ve kilim dokumuşlardır.

-Tümülüs adı verilen mezarları inşa etmişlerdir.

-Fibula adı verilen çengelli iğneleri kullanmışlardır.

Yukarıdaki özellikleri verilen Anadolu Uygarlığı aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Hititler
- B) İyonlar
- C) Frigler
- D) Lidyalılar

3.Parayı icat ederek takas usulüne son veren uygarlık aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Hitiler
- B) Lidyalılar
- C) Frigler
- D) İyonlar

4. -Başkenti Tuşpa'dır.

-Mezarları oda şeklindedir.

-Şamran adı verilen su kanalları yapmışlardır.

-Maden ve taş işçiliğinde ustadırlar.

Yukarıdaki özellikleri verilen uygarlık aşağıdakilerden hangisidir?

- A) İyonlar
- B) Frigler
- C) Lidyalılar
- D) Urartular

5.Aşağıdakilerden hangisi İyonların ünlü şehir devletlerinden biri değildir?

- A) Ankara
- B) Efes
- C) Milet
- D) İzmir

6.-Mezopotamya'da kurulan ilk uygarlık olarak bilinir.

-Site adı verilen şehir devletleri halinde yaşamışlardır.

-Ziggurat adı verilen tapınaklar inşa etmişlerdir.

-Çivi yazısını icat ederek insanlık tarihine önemli katkılar sağladılar.

Yukarıdaki özellikleri verilen uygarlık aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Sümerler
- B) Asurlular
- C) Babiller
- D) Hititler

7.Dünya'nın ilk kütüphanesini kuran uygarlık aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Sümerler
- B) Hititler
- C) Asurlar
- D) Babiller

8.-Başkenti Ninova'dır.

- Karum adı verilen ticaret merkezleri kurmuşlardır.

-Kültepe tabletleri Anadolu'da yazılı dönemin ilk örnekleridir.

Yukarıdaki özellikleri verilen uygarlık aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Asurlular
- B) Babiller
- C) Hititler
- D) Frigler

9.Astronomi ve geometri alanında önemli çalışmalar yapan ve Ay yılı esaslı takvimi hazırlayan medeniyet aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Hititler
- B) Sümerler
- C) Lidyalılar
- D) Uratular

10. –Devlet işlerinin karara bağlandığı Pankuş meclisi bulunmaktadır.

-Krallar tanrılara hesap vermek amacıyla anal adı verilen yıllıklar tutmuşlardır.

-Kralın en önemli yardımcısı Tavananna adı verilen kraliçedir.

Yukarıda özellikleri verilen medeniyet aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Sümerler
- B) Babiller
- C) Urartular
- D) Hititler

11. Aşağıdakilerden hangisi İlkçağ'da Anadolu'da uygarlıklardan biri değildir?

- A)Lidyalılar
- B)İyonlar
- C)Frigler
- D)Sümerler

**12. I.Sümerler
II.Lidyalılar
III.Frigler**

Yukarıda verilen uygarlıklardan hangileri Mezopotamya'da kurulmuştur?

- A)Yalnız I
- B)Yalnız II
- C)I ve II
- D)II ve III

5.SINIF

Çevremizdeki Güzellikler

Cinsiyetiniz Kız() Erkek ()

Şubeniz: A () B () C () D ()

1.Aşağıdakilerden hangisi tarihi mekanlara bir örnek olarak gösterilemez?

- A) Uzungöl
- B) Çatalhöyük
- C) Malabadi Köprüsü
- D) Galata Kulesi

2. –Balıkesir ilinde yer alır.

- Doğal bir varlıktır.

-Milli park olarak sayısız kuşa ev sahipliği yapar.

Yukarıda özellikleri verilen doğal varlık aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Peri Bacaları
- B) Uzungöl
- C) Manyas Kuş Cenneti
- D) Balıklı Göl

3.Tarihin ilk taş kemerli köprüsü kabul edilen ve Anadolu Türk Beyliklerinden Artuklular tarafından inşa edilip Diyarbakır il sınırları içinde olan köprümüz aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Malabadi Köprüsü
- B) Uzun Köprüsü
- C) Taş Köprüsü
- D) Mostar Köprüsü

4. –Trabzon ili Çaykara ilçesi sınırları içerisindedir.

-Bol yağış alması ve ılıman iklime sahip olması nedeniyle her mevsim yeşildir.

- Heyelan sonucunda oluşmuştur.

Yukarıdaki özellikleri verilen doğal varlık aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Manyas Kuş Cenneti
- B) Van Gölü
- C) Uzungöl
- D) Beyşehir Gölü

5.Geçmişten bizlere kalan ve tarihi değer taşıyan eşyalara verilen isim aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Tarihi mekan
- B) Tarihi eser
- C) Tarihi nesne
- D) Doğal varlık

6. –Konya ilinde yer alan tarihi bir mekandır.

-2012 Yılında UNESCO dünya kültür miras listesine alınmıştır.

-Anadolu'da en eski yerleşim merkezlerinden biri olarak kabul edilir.

Yukarıdaki özellikleri verilen tarihi mekan aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Çatalhöyük
- B) Ani Harabeleri
- C) Karain Mağarası
- D) Göbeklitepe

7. Galata Kulesi aşağıda verilen hangi il sınırlarımızda yer alan bir tarihi eserdir?

- A) Balıkesir
- B) İstanbul
- C) İzmir
- D) Ankara

8. –Nevşehir ilinde yer alan doğal bir varlıktır.

-Yağmur ve sel sularının volkanik araziye şekillendirmesiyle meydana gelmiştir.

Yukarıda özellikleri verilen doğal varlık aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Peri Bacaları
- B) Nemrut Dağı
- C) Çatalhöyük
- D) Uludağ

9. Osmanlı Devleti'nin Bursa'da ilk yerleştiği yerlerden biri olan ve Osmanlı dönemi konut dokusunun korunduğu tarihi mekan aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Cumalı Kızık Köyü
- B) Mardin Taşevler
- C) Safran Bolu Evleri
- D) İshak Paşa Sarayı

10. Van Kalesi aşağıda verilen hangi medeniyet tarafından yapılmıştır?

- A) Hititler
- B) Lidyalılar
- C) Urartular
- D) Sümerler

11. Aşağıdakilerden hangisi ülke olarak sahip olduğumuz tarihi eserlerden biri değildir?

- A) Topkapı Sarayı
- B) Selimiye Camii
- C) Mevlana Müzesi
- D) Pamukkale Travertenleri

12. Geçmiş devletlerden kalan eserlere tarihi eser denir. Buna göre aşağıdakilerden hangisi tarihi eserlere örnek olarak gösterilebilir?

- A) Mağara
- B) Göl
- C) Kale
- D) Nehir

EK :2

6.SINIF

Cinsiyetiniz Kız() Erkek()

ŞUBE A() B() C() D()

DESTAN VE YAZITLARDA
TÜRKLER

1.Aşağıda verilen hükümdarlardan hangisi Asya Hun Devleti'ne en parlak zamanını yaşatmıştır?

- A) Mete Han
- B) Mukan Kağan
- C) İstemi Yabgu
- D) Böğü Kağan

2.Aşağıda verilen Türk Hükümdarlarından hangisi orduda onlu sistemi kurmuştur?

- A) Bilge Kağan
- B) Mete Han
- C) İstemi Yabgu
- D) Bumin Kağan

3.Aşağıda verilen ifadelerden hangisi Uygurların yerleşik hayata geçtiğinin kantıdır?

- A) Hükümdarlığın babadan oğula geçmesi
- B) Hayvancılıkla uğraşmaları
- C) Sözlü edebiyatı devam ettirmeleri
- D) Saraylar ve tapınaklar inşa etmeleri

4.Aşağıdakilerden hangisi Asya Hun Devleti Hükümdarı Mete Han'ın Türkler arasında birlik ve beraberliği sağladığını gösterir?

- A) Hun ordusunu onluk sisteme göre düzenlemesi
- B) Çin'i baskı altında tutup vergiye bağlaması
- C) Türk boylarını bir bayrak altında toplaması
- D) İpek Yolu'nu kontrol altına alması

5.Eski Türklerde ölümler "Kurgan" adı verilen mezarlara değerli eşyalarıyla birlikte gömülürlerdi.Bu durum aşağıdaki verilen hangi özelliği kanıtlar niteliktedir?

- A) Türklerde konar-göçer yaşamın olduğuna
- B) Bozkır kültürünün varlığına
- C) Ölümden sonra yaşam inancına
- D) Geçim kaynağının hayvancılık olmasına

6.Tahta oyma kalıplı matbaa tekniğini uygulayan ilk Türk Devleti aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Uygurlar
- B) I.Köktürler
- C) Hunlar
- D) II.Köktürkler

7. I. Ülkenin, hanedanın ortak malı sayılması

II. Ülkenin doğu-batı şeklinde ikiye bölünerek yönetilmesi

III. Hükümdarın törelere uymak zorunda olması

IV. Otlak ve tarım alanlarının azalması

Yukarıda verilenlerden hangileri Türk devletlerinin kısa sürede parçalanmasına yol açmıştır?

A) Yalnız I

B) I ve II

C) II ve III

D) I ve III

8. Tarihte Türk adı ile anılan ilk Türk Devleti olan I. Kök Türk Devleti'nin kurucusu aşağıdakilerden hangisidir?

A) İstemi Yabgu

B) Bumin Kağan

C) Mukan Kağan

D) Bilge Kağan

9. II. Kök Türk Devleti'nin kurucusu aşağıdakilerden hangisidir?

A) Kutluk(İlteriş) Kağan

B) İstemi Yabgu

C) Bilge Kağan

D) Mukan Kağan

10. - Türkler, ölen kahramanlarının mezarları başına hayattayken yendiği ve öldürdüğü düşmanlarının heykellerini dikerlerdi.

- Öldürdükleri kişilerin diğer dünyada kendilerine hizmet edeceği inancındaydılar.

Yukarıda özelliği verilen heykellerin adı aşağıdaki hangi seçenekte doğru verilmiştir?

A) Kurgan

B) Balbal

C) Bengü Taş

D) Kurultay

11. –Mani dinini kabul etmişlerdir.

- Mani dininde hayvansal gıdaların tüketilmesi yasaktır.

-Bitkisel gıda tüketmek amacıyla toprağı ekip biçmişlerdir.

Yukarıda özellikleri verilen Türk Devleti aşağıdakilerden hangisidir?

A) I. Kök Türk Devleti

B) II. Kök Türk Devleti

C) Uygur Devleti

D) Asya Hun Devleti

12. I.Oğuz Kağan Destanı – Hunlar

II. Göç Destanı – Köktürkler

III. Ergenekon Destanı – Köktürkler

Yukarıdaki verilen destan – devlet eşleştirmelerinde hangileri yanlıştır?

A)Yalnız I

B)Yalnız II

C)I ve II

D)I, II ve III

13. İlk Türk devletlerinde Tanrı'nın hükümdar olacak kişiye verdiği inanan yetkiye ne ad verilir?

A)Kurgan

B)Budun

C)Kut

D)Balbal

6.Sınıf

İslamiyet ve Türkler

Cinsiyetiniz Kız() Erkek ()

Şubeniz A () B () C () D ()

1.Orta Asya'da kurulan ilk Müslüman Türk Devleti'nin bilinen ilk hükümdarı aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Bilge Kül Kadir Han
- B) Satuk Buğra Han
- C) Gazneli Mahmud
- D) Tuğrul Bey

2.- Hindistan'a on yedi sefer düzenlemiştir.

- Sultan ünvanını alan ilk Türk Hükümdarıdır.

- Sarayı bir bilim akademisi haline getirmiştir, Firdevsi ve Biruni gibi pek çok bilgini himayesi altına almıştır.

Yukarıdaki özellikleri verilen Türk-İslam hükümdarı aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Mete Han
- B) Gazneli Mahmud
- C) Tuğrul Bey
- D) Bumin Kağan

3.Karahanlı Devleti'nde yaşayan "mutluluk veren bilgi" anlamına gelen Kutadgu Bilig adlı eserin yazarı aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Yusuf Has Hacib
- B) Kaşgarlı Mahmud
- C) Gazneli Mahmud
- D) Tuğrul Bey

4.- 11. Yüzyılda Karahanlı Devleti'nde yaşayan bir Türk Bilginidir.

- Araplara Türkçe öğretmek amacıyla Divan-ı Lugat-ı Türk isimli ilk Türkçe sözlük ve dil bilgisi kitabını yazmıştır.

Yukarıdaki özellikleri verilen Türk Bilgini aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Kaşgarlı Mahmud
- B) Tuğrul Bey
- C) Yusuf Has Hacib
- D) Gazneli Mahmud

5.Aşağıda verilen hükümdarlardan hangisi zamanında Büyük Selçuklu Devleti en geniş sınırlarına ulaşmıştır?

- A) Melikşah
- B) Alp Arslan
- C) Selçuk Bey
- D) Tuğrul Bey

6. - Büyük Selçuklu Sultanlarına 29 yıllık vezirlik yapmıştır.

- Devlete idari,askeri,mali alanda pek çok yenilik getirmiştir.

- Melikşah'm isteği doğrultusunda Siyasetname adlı eseri yazdı.

Yukarıdaki özellikleri verilen Türk İslam Devleti veziri aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Nizamülmülk
- B) Biruni
- C) Alparslan
- D) Firdevsi

7. Dandanakan savaşı ile;

I. Büyük Selçuklu Devleti kurulma sürecine girmiştir.

II. Gazneli Devleti yıkılış sürecine girmiştir.

III. Büyük Selçuklu Devleti ve Gazneli Devleti arasında olan bu savaş 1040 yılında yaşanmıştır.

Yukarıdaki özellikleri verilen dönemde Büyük Selçuklu Devleti Hükümdarı aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Selçuk Bey
- B) Tuğrul Bey
- C) Alparslan
- D) Melikşah

8. Karahanlı Devletinde hükümdar olan ve Müslüman olduktan sonra Abdülkerim adını alan hükümdar aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Gazneli Mahmud
- B) Satuk Buğra Han
- C) Bilge Kül Kadir Han
- D) Sultan Mesud

9. Malazgirt Savaşı ile;

I. Anadolu'nun kapıları Türklere açmıştır.

II. Anadolu'da İslamiyet hızla yayılmaya başladı.

III. Anadolu'da ilk Türk beylikleri kurulmuştur.

Yukarıdaki özellikleri verilen savaş aşağıda verilen hangi hükümdar döneminde yapılmıştır?

- A) Melikşah
- B) Tuğrul Bey
- C) Çağrı Bey
- D) Alparslan

10. Aşağıda verilen hangi hükümdar zamanında Gazneli Devleti yıkılış sürecine girmiştir?

- A) Sultan Mahmud
- B) Sultan Mesud
- C) Tuğrul Bey
- D) Çağrı Bey

11. -Karahanlılar Devletinde yaşamış bir şairdir.

-Atabetü'l Hakayık eseri günümüze ulaşmıştır.

-Eseri nasihatname ve siyasetname özelliği taşır.

Yukarıda özellikleri verilen Türk-İslam şairi aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Edip Ahmet Yükneki
- B) Kaşgarlı Mahmut
- C) Yusuf Has Hacib
- D) Biruni

12. -Pir'i Türkistan lakabıyla tanınır.

-Divan-ı Hikmet en önemli eseridir.

-Bütün Türk coğrafyasında çok derin etkisi olmuştur.

Yukarıdaki özellikleri verilen Türk-İslam bilgini aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Hoca Ahmet Yesevi
- B) Kaşgarlı Mahmud
- C) Biruni
- D) Edip Ahmet Yükneki

13. -Gazneli Sultan Mahmud tarafından çalışmalarına katkı sağlanmıştır.

-Tarih, tıp, coğrafya, astronomi, matematik, fizik gibi çeşitli bilim dallarıyla ilgilenmiştir.

Yukarıda özellikleri verilen Türk-İslam bilgini aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Kaşgarlı Mahmut
- B) Edip Ahmet Yükneki
- C) Biruni
- D) Yusuf Has Hacib

EK : 3

7.SINIF

Beylikten Cihan Devletine

Cinsiyetiniz Kız() Erkek()

Şubeniz: A () B () C () D () E ()

1.Anadolu'da ikinci beylikler dönemi hangi olayla başlamıştır?

- A) Köseadağ Savaşı
- B) Çirmen Savaşı
- C) Sırpsındığı Savaşı
- D) Koyunhisar Savaşı

2.- Osmanlı Devleti'nin aldığı ilk beyliktir.

- Orhan Bey zamanında alınmıştır.
- Bu beylik sayesinde Osmanlı Devleti'nde denizcilik faaliyetleri başlamıştır.

Yukarıda özellikleri verilen beylik aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Germiyanogulları
- B) Hamitogulları
- C) Karamanogulları
- D) Karesiogulları

3.Orhan Bey zamanında kurulan ve Osmanlı Devleti'nin ilk düzenli ordusu aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Kapıkulu Süvarileri
- B) Yeniçeri Ocağı
- C) Tımarlı Sipahiler
- D) Yaya ve Müsellem

4.I. İlk Divan Teşkilatının oluşturulmuştur.

II. Karesiogulları Beyliği alınmıştır.

III. İznik'te Osmanlı medresesi açılmıştır.

Yukarıdakilerden hangisi Orhan bey döneminde gerçekleşmiştir?

- A) I,II
- B) I,II,III
- C) Yalnız I
- D) Yalnız II

5.- Fetret Devri'ne son vererek devlette düzeni sağladı.

- Osmanlı Devleti'nin ikinci kurucusu olarak da kabul edilir.

- Bu dönemde Osmanlı tarihinin ilk deniz savaşı Venediklilerle yapıldı.

- Amcası tarafından çıkartılan Düzmece Mustafa İsyanı'nı bastırdı.

Yukarıdaki özellikleri verilen Osmanlı Devleti padişahı aşağıdakilerden hangisidir?

- A) I.Murat
- B) Mehmet Çelebi
- C) I.Bayezid
- D) Orhan Bey

6.1448 yılında II.Kosova Savaşında intikam isteyen Haçlıları Balkanlarda tekrar yenilgiye uğratan ve bu savaş ile Avrupalıların Türkleri Balkanlardan atma ümidini sonlandıran Osmanlı Padişahı aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Orhan Bey
- B) Osman Bey
- C) II.Murat
- D) Fatih Sultan Mehmet

7.Aşağıda verilen ifadelerden hangisi Osman Bey tarafından gerçekleştirilmemiştir?

- A) Söğüt'te 1299 yılında bağımsızlığını ilan etti.
- B) Bursa'yı fethederek başkent yaptı.
- C) Bizans ile ilk savaş olan Koyunhisar Savaşı'nı kazandı (1302).
- D) İlk Osmanlı parasını bastırdı

8.Devlet işlerinin görüşülüp karara bağlandığı en önemli yönetim organı olan Divan Teşkilatı aşağıda verilen hangi padişah döneminde kurulmuştur?

- A) Orhan Bey
- B) I.Murat
- C) Osman Bey
- D) Yıldırım Bayezit

9.Osmanlı Devleti'nin Balkanlarda ele geçirdiği topraklarda kalıcı olabilmek adına uyguladığı politikaya verilen isim aşağıdakilerden hangisidir?

- A) İskan Politikası
- B) İstimalet Politikası
- C) Gaza Anlayışı
- D) Cihat Anlayışı

10. Osmanlı Devleti Rumeli'de bir yandan fetihler gerçekleştirirken bir yandan da fethettiği yerlere Anadolu'dan Türk halkı getirerek iskan etti.

Aşağıdakilerden hangisi iskan siyasetinin devlete sağladığı faydalardan biri değildir?

- A) Osmanlı idaresi kalıcı hale gelmiştir.
- B)İssız, harap topraklar işlenmeye başlanmıştır.
- C) Taht kavgaları önlenmiştir.
- D) Bölgenin Türkleşmesi sağlanmıştır.

11.- İstanbul'u kurtarmak için gelen Haçlıları Niğbolu Savaşı'nda (1396) yendi.

- Timur ile 1402 yılında yaptığı Ankara Savaşı'nı kaybetti ve esir düştü.

- Osmanlı Devleti'nde 11 yıl süren Fetret (duraklama) Devri başladı.**Yukarıda verilen olaylar aşağıda verilen hangi Osmanlı Padişahı döneminde yaşanmıştır?**

- A) Yıldırım Bayezid
- B) Mehmet Çelebi
- C) Fatih Sultan Mehmet
- D) Osman bey

12.Haçlılar ile yapılan ilk savaş olma özelliğini taşıyan Sırpsındığı Savaşı hangi Osmanlı padişahı döneminde yaşanmıştır?

- A) I.Murat
- B) Yıldırım Bayezid
- C) Orhan Bey
- D) Mehmet Çelebi

13.Aşağıda verilen ifadelerden hangisi II.Murat tarafından gerçekleştirilmemiştir?

- A) Haçlıları II.Kosova savaşında yenilgiye uğrattı.
- B)Timur ile yaptığı Ankara Savaşı'nı kaybetti.
- C)İstanbul'u kuşattı, fakat alamadı.
- D) Haçlıları Varna savaşında bozguna uğrattı.

14. .- Germiyanogullarından çeyiz yoluyla Kütahya'yı, Hamitogullarından parayla Isparta ve çevresini aldı.

- İlk defa "sultan" unvanını kullandı.

- İlk defa Tımar Sistemi'ni uyguladı.

- Devşirme Sistemi'ni ve Yeniçeri Ocağı'nı kurdu.

Yukarıdaki özellikleri verilen Osmanlı Devleti padişahı aşağıdakilerden hangisidir?

A) I.Murat

B) Osman Bey

C) Orhan Bey

D) Mehmet Çelebi

7. SINIF

İNSANI YAŞAT KI DEVLET YAŞASIN

Cinsiyetiniz Kız() Erkek ()

Şubeniz: A () B () C () D () E ()

1. - Çaldıran Savaşı'nda (1514) Safevî Devleti'nin hükümdarı Şah İsmail'i yenerek Safevîlerin Anadolu üzerindeki baskısını ortadan kaldırmıştır.

- Mercidabık (1516) ve Ridaniye Savaşları (1517) ile Memluk Devleti'ni ortadan kaldırmıştır.

- 8 yıllık kısa saltanat süresinde Osmanlı topraklarını yaklaşık 3 kat büyütmeyi başarmıştır.

Yukarıda yaptığı faaliyetler verilen Osmanlı Devleti Padişahı aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Kanuni Sultan Süleyman
- B) Yavuz Sultan Selim
- C) Yıldırım Bayezid
- D) Fatih Sultan Mehmet

2. Orta Avrupa'nın kilidi konumundaki Belgrad hangi Osmanlı Padişahı döneminde alınmıştır?

- A) Fatih Sultan Mehmet
- B) Kanuni Sultan Süleyman
- C) Yavuz Sultan Selim
- D) II.Bayezid

3. - Osmanlı Devleti'nde 46 yıl ile en uzun süre tahtta kalan padişaktır.

- Döneminde Osmanlı Devleti hem doğuda hem de batıda güçlü bir konuma geldi.

-Ömrünün çoğu seferlerde geçti ve Zigetvar Seferi sırasında vefat etti.

Yukarıdaki özellikleri verilen Osmanlı Devleti Padişahı aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Fatih Sultan Mehmet
- B) Yavuz Sultan Selim
- C) Kanuni Sultan Süleyman
- D) II.Bayezid

4.Aşağıdaki Osmanlı padişahlarından hangisi Karadeniz'i Türk Gölü haline getirmiştir?

- A) II.Bayezid
- B) Yavuz Sultan Selim
- C) Kanuni Sultan Süleyman
- D) Fatih Sultan Mehmet

5.-Akdeniz'de Osmanlı Devleti hakimiyeti kuruldu.

- Barbaros Hayrettin Paşa komutasında gerçekleşmiştir.

- Osmanlı Devleti'nin karalarda olduğu gibi denizlerde de güçlendiği savaştır.

Yukarıdaki özellikleri verilen savaş aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Otronto Seferi
- B) İnebahtı Deniz Savaşı
- C) Preveze Deniz Savaşı
- D) İmroz adasının alınması

6. Aşağıda verilen adalardan hangisi Fatih Sultan Mehmet zamanından fethedilmemiştir?

- A) İmroz
- B) Rodos
- C) Bozcaada
- D) Limni

7.Kıbrıs'ın fethi sonrasında Haçlıların Papanın çağrısı ile bir araya gelip Osmanlı Devleti'ne saldırdıkları savaş aşağıdakilerden hangisidir?

- A) İnebahtı Deniz Savaşı
- B) Cerbe Deniz Savaşı
- C) Preveze Deniz Savaşı
- D) Hint Deniz Seferleri

8. –Avni lakabıyla şiirler yazmıştır.
-Topların tasarımını yapacak kadar matematik ve mühendislik bilgisine sahiptir.
- Farsça, Arapça, Yunanca, Sırpça, Slavca ve İtalyancayı öğrendiği bilinmektedir.

Yukarıda özellikleri verilen Osmanlı padişahı aşağıdakilerden hangisidir?

- A)Fatih Sultan Mehmet
- B)Kanuni Sultan Süleyman
- C)Yavuz Sultan Selim
- D)Yıldırım Bayezıt

9.Aşağıdakilerden hangisi İstanbul'un fethi için yapılan hazırlıklardan biri değildir?

- A)Anadolu Hisarı'nın yapılması
- B)Şahi toplarının dökülmesi
- C)Mancınıkların hazırlanması
- D)Rumeli Hisarı'nın yapılması

10.Kanuni Sultan Süleyman zamanında hangi ülkeye (ayrıcalık) verilmiştir?

- A)Venedik
- B)İran
- C)Avusturya
- D)Fransa

11.Aşağıdaki hangi şehir Fatih Sultan Mehmet döneminde Osmanlı topraklarına katılmamıştır?

- A)Sinop
- B)Mısır
- C)Sırbistan
- D)Trabzon

12. Anadolu'da ticari ve sosyal yapının gelişmesine katkısı olan esnaf örgütü aşağıdakilerden hangisidir?

- A)Acemioğlanlar Ocağı
- B)Tımar Sistemi
- C)Ahi Teşkilatı
- D)İskan Politikası

13.Aşağıdakilerden hangisi İstanbul'un fethinin Türk tarihi açısından sonuçlarından biri değildir?

- A)Osmanlı Devleti'nin toprak bütünlüğü sağlandı.
- B)İstanbul Osmanlı Devleti'nin başkenti olmuştur.
- C)Osmanlı Devleti'nde yükselme dönemi başladı.
- D)Orta Çağ sona erdi Yeni Çağ başladı.

14. Osmanlı Devleti ile ilgili aşağıda verilen bilgilerden hangisi yanlıştır?

- A)Sınırları içinde birçok millet yaşamıştır.
- B)Farklı dinden insanlar birlikte yaşamıştır.
- D)Halka din hürriyeti tanınmamıştır.
- D)Osmanlı Devleti hoşgörü politikası uygulamıştır.

EK:4



T.C.
GÖMEÇ KAYMAKAMLIĞI
İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 84823197-44-E.1915721
Konu : Anket Uygulaması

28.01.2019

.....MÜDÜRLÜĞÜNE
GÖMEÇ

İlgi:28/01/2019 tarihli Dilekçe

Balıkesir Üniversitesi Necatibey Eğitim Fakültesi öğrencisi Hande KORCU'nun okulunuzda uygulama tez çalışması yapmak istediğine dair dilekçesi ektedir.

Tez çalışmasında kolaylık sağlanması, çalışmaların idareci ve rehber öğretmen gözetiminde yapılması hususunda;

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Vahap DOĞAN
İlçe Milli Eğitim Müdür V.

Ekler:
-İlgi yazı ve ekleri

Dağıtım :
Şehit Mustafa Güvenç Aldemir Ortaokulu

Adres: Atatürk Cd.Hükümet Konağı Gömeç/Balıkesir
Elektronik Ağ:
e-posta: gomec10@meb.gov.tr

Bilgi için: Ashı DALAR/Memur
Tel: 0 (266) 357 15 42
Faks: 0 (266) 357 15 41

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 3e98-34d1-3aac-8407-8fc2 kodu ile teyit edilebilir.

