



**İLKOKUL SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE JEOPARDY DESTEKLİ
ÖĞRETİMİN ÖĞRENCİLERİN AKADEMİK BAŞARILARI VE DERSE
İLİŞKİN TUTUMLARINA ETKİSİNİN İNCELENMESİ**

Yüksek Lisans Tezi

Hande EKLEME

Eskişehir 2022

**İLKOKUL SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE JEOPARDY DESTEKLİ
ÖĞRETİMİN ÖĞRENCİLERİN AKADEMİK BAŞARILARI VE DERSE
İLİŞKİN TUTUMLARINA ETKİSİNİN İNCELENMESİ**

Hande EKLEME

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Temel Eğitim Anabilim Dalı

Sınıf Eğitimi Programı

Danışman: Doç. Dr. Ömür GÜRDOĞAN BAYIR

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü

Temmuz 2022

JÜRI VE ENSTİTÜ ONAYI



ÖZET

İLKOKUL SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE JEOPARDY DESTEKLİ ÖĞRETİMİN ÖĞRENCİLERİN AKADEMİK BAŞARI VE DERSE İLİŞKİN TUTUMLARINA ETKİSİNİN İNCELENMESİ

Hande EKLEME

Temel Eğitim Anabilim Dalı, Sınıf Eğitimi Programı

Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Temmuz 2022

Danışman: Doç. Dr. Ömür GÜRDOĞAN BAYIR

Teknolojik imkânlar doğrultusunda geliştirilen ve etkin bir öğretim materyali olarak kullanılan dijital oyunlardan biri; televizyon dünyasında bilgi yarışması olarak doğan Jeopardy adlı uygulamadır. Bu araştırmanın amacı, ilkokul dördüncü sınıf Sosyal Bilgiler dersinde Jeopardy destekli öğretimin öğrencilerin akademik başarı ve derse ilişkin tutumlarına etkisinin incelenmesidir.

Açıklayıcı karma araştırma modeli kullanılan bu araştırma; Eskişehir ili Sarıcakaya İlçesi Fatih İlkokulu'ndaki 4. sınıf öğrencileriyle gerçekleştirilmiştir. Araştırmaya 15 deney ve 15 kontrol grubunda olmak üzere toplam 30 öğrenci katılmıştır. Araştırmada veri toplama aracı olarak akademik başarı testi, tutum ölçeği ve yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır.

Araştırma bulgularına göre; Jeopardy ile öğrenim gören deney grubu öğrencileri ile mevcut yaklaşımla öğrenim gören kontrol grubu öğrencilerinin akademik başarı ve tutum testleri kıyaslamalarında istatistiksel anlamlı bir farklılık tespit edilememiş ancak ortalamaların deney grubunda daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca öğrencilerin Jeopardy oyunundan hoşnut kaldığı; oyunla sağlanan rekabet ve iş birliğinin heyecanlı bir sınıf atmosferi oluşturduğu ve oyunu diğer birçok derste de oynamak istedikleri ortaya çıkmıştır.

Anahtar Sözcükler: Dijital oyun, Jeopardy, Sosyal Bilgiler, Bilgi yarışması

ABSTRACT

EXAMINATION OF THE EFFECT OF JEOPARDY EDUCATION ON ACADEMICAL SUCCESS AND ATTITUDE IN THE ELEMENTARY SOCIAL STUDIES

Hande EKLEME

Department of Primary Education, Program in Classroom Education

Anadolu University, Institute of Educational Sciences, July 2022

Supervisor: Assoc. Prof. Ömür GÜRDOĞAN BAYIR

One of the digital games used as an effective teaching material and developed in accordance with technological opportunities is Jeopardy which was born as a quiz show in broadcasting. The purpose of this research is to examine the effect of Jeopardy-supported instruction on students' academic achievement and attitudes towards the course in the fourth grade Social Studies course in primary school.

Research is carried out by adopting explanatory mixed method and studied with 4th grades of Eskişehir Province Sarıcakaya County Fatih Primary School. The participants were consisted of 30 students; the experimental group was consisted of 15 students and the control group was consisted of 15 students. Academic success scale that prepared by researcher, attitude scale that prepared by Kalın and Topkaya (2017) and semi-structured interview form are used as data collection tools in this research.

According to the research findings; there was no statistically significant difference between the academic achievement and attitude tests of the experimental group students studying with Jeopardy and the control group students studying with the current approach, but it was determined that the averages were in favor of the experimental group. In addition, the students were satisfied with the Jeopardy game; it has been revealed that the competition and cooperation provided by the game creates an exciting classroom atmosphere and they want to play the game in many other lessons.

Keywords: Digital game, Jeopardy, Social Studies, Quiz show

23.07.2022

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmamın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan "bilimsel intihal tespit programı"yla tarandığını ve hiçbir şekilde "intihal içermediğini" beyan ederim.

Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

Hande EKLEME

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu.....	1
1.2. Amaç	6
1.3. Önem.....	6
1.4. Sınırlılıklar	9
1.5. Tanımlar	9
1.6. İlgili Araştırmalar	9
2. ALANYAZIN	15
2.1. Sosyal Bilgiler Öğretim Programı.....	15
2.2. Bilim, Teknoloji ve Toplum Öğrenme Alanı.....	22
2.3. Oyun ve Eğitim	25
2.4. Sosyal Bilgiler ve Oyun	29
2.5. Dijital Oyunlar.....	31
2.6. Jeopardy!.....	33
2.7. Eğitimde Jeopardy!	37
3. YÖNTEM	40
3.1. Araştırmanın Modeli.....	40
3.2. Katılımcılar	41
3.3. Uygulamada Kullanılan Eğitim Materyali.....	43
3.4. Uygulama Süreci.....	44
3.5. Veri toplama araçları	46
3.5.1. Sosyal Bilgiler dersi Bilim, Teknoloji ve Toplum ünitesine yönelik akademik başarı testi.....	47
3.5.2. Sosyal Bilgiler dersine yönelik tutum ölçeği.....	49

3.5.3. Yarı yapılandırılmış görüşme formu.....	50
3.6. Verilerin Analizi	51
4. BULGULAR.....	53
4.1. Jeopardy Destekli Öğretimin Uygulandığı Deney Grubu İle Mevcut Yaklaşımla Öğrenim Gören Kontrol Grubunun Son Test Başarı Puan Ortalamalarına İlişkin Bulgular	53
4.2. Jeopardy Destekli Öğretimin Uygulandığı Deney Grubu İle Mevcut Yaklaşımla Öğrenim Gören Kontrol Grubunun Son Test Tutum Puan Ortalamalarına İlişkin Bulgular.....	54
4.3. Sosyal Bilgiler Dersinin Jeopardy Destekli İşlenmesine İlişkin Öğrenci Görüşlerine Yönelik Bulgular	54
4.3.1. Öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersine ilişkin görüşleri.....	55
4.3.2. Öğrencilerin Bilim, Teknoloji ve Toplum öğrenme alanına ilişkin görüşleri.....	56
4.3.3. Öğrencilerin Jeopardy'ye ilişkin görüşleri.....	57
5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER	59
5.1. Sonuç.....	59
5.2. Tartışma	60
5.3. Öneriler	62
5.3.1. Uygulamaya Yönelik Öneriler.....	62
5.3.2. Araştırmalara Yönelik Öneriler.....	64
KAYNAKÇA.....	66
EKLER	
ÖZGEÇMİŞ	

ŞEKİLLER DİZİNİ

Sayfa

Şekil 3.1. Araştırmada kullanılan bağımsız ve bağımlı değişkenlerin akış şeması.....	41
Şekil 3.2. Jeopardy oyunu ekran görüntüsü.....	43
Şekil 3.3. Araştırmada kullanılan öğretim materyalinin geliştirilme süreci.....	44
Şekil 4.1. Sosyal Bilgiler dersi Bilim, Teknoloji ve Toplum ünitesi öğrenimini Jeopardy desteğiyle gerçekleştiren öğrenci görüşleri	55
Şekil 4.2. Sosyal Bilgiler dersine ilişkin görüşler	55
Şekil 4.3. Bilim, Teknoloji ve Toplum öğrenme alanına ilişkin öğrenci görüşleri.....	56
Şekil 4.4. Jeopardy'ye ilişkin öğrenci görüşleri	57

TABLÖLAR DİZİNİ

Sayfa

Tablo 3.1. Çalışma Grubu	41
Tablo 3.2. Uygulama Süreci.....	42
Tablo 3.3. Başarı testini oluşturan maddelerin güçlük indeksleri ve ayırt edicilik katsayıları	42
Tablo 3.4. Başarı testi değişiklikleri	45
Tablo 3.5. Deney ve Kontrol Grubunun Ön Test Başarı Puan Ortalamaları	48
Tablo 3.6. Deney ve Kontrol Grubunun Ön Test Tutum Puan Ortalamaları.....	49
Tablo 3.7. Normallik dağılımı.....	51
Tablo 4.1. Deney ve Kontrol Grubunun Son Test Başarı Puan Ortalamaları	53
Tablo 4.2. Deney ve Kontrol Grubunun Son Test Tutum Puan Ortalamaları.....	54

GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 3.1. Sınıf İçi Jeopardy Uygulaması Grubu	46
---	----



SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

MEB: Milli Eğitim Bakanlığı

n: Kişi sayısı

NCSS: National Council for the Social Studies (Ulusal Sosyal Bilimler Konseyi)

p: Anlamlılık düzeyi

ss: Standart Sapma

TEGM: Temel Eğitim Genel Müdürlüğü

TV: Televizyon

X: Puan ortalamaları

1. GİRİŞ

1.1. Problem Durumu

Sosyal Bilgiler, ilkokul çağındaki öğrencilerin düzeylerine uygun biçimde; tarih, coğrafya, yurttaşlık bilgisi, sosyoloji, ekonomi, antropoloji, hukuk gibi disiplinlerin somut ve basitleştirilmiş formda sunulduğu bir ders; Sosyal Bilimler disiplinlerinden seçilmiş bilgiler ışığında ilkokul çağındaki çocuklara toplumsal yaşamla ilgili temel bilgi, beceri, tutum ve değerleri kazandırarak iyi ve sorumlu vatandaş yetiştirmeyi amaçlayan bir öğretim programıdır (Erden, tarihsiz'den aktaran Gömleksiz ve Cüro, 2011). İlkokuldaki temel derslerden biri olan Sosyal Bilgiler dersi, program öğelerinin dikkatle hazırlanması ve programın uygulanma şartları bakımından; toplumun ve ülkenin gelecek kuşaklarını yetiştirmede çok büyük bir öneme sahiptir. Bunda, dersin öğrencileri toplum ve sorunları hakkında bilgi sahibi birer vatandaş olma, insani ilişkileri anlama, ulusal ve evrensel özellikleri ve değerleri kavrama bağlamında aydınlatmasının payı büyüktür (Aykaç, 2007). Sosyal Bilgiler dersinde öğrencilere kazandırılması gereken bilgi, beceri ve tutumlar Sosyal Bilgiler öğretim programının yol göstericiliğinde gerçekleşmektedir.

Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı yapısında bulunan alanlardan biri de “Bilim, Teknoloji ve Toplum” öğrenme alanıdır. Öğrenciler bu öğrenme alanında, bilimsel ve teknolojik gelişmelerin eleştirel düşünce temelli olduğunu; bilim ve teknolojinin gelişim süreci ile toplumsal etkilerini; bilgiye ulaşmada teknolojinin kullanımını, teknolojinin günlük yaşamla ilişkisini ve teknolojinin doğaya zararlarını incelemektedir. Öğrenciler, bilimsel eserlerin kanunlarla korunduğunu öğrenerek akademik dürüstlük ilkeleri konusunda bilinç kazanır. Öğrencilerden bilimsellik, çevreye duyarlılık, yenilikçilik gibi özellikler edinmesi beklenirken; öğrencilerin teknolojik ürünleri kullanım alanlarına göre sınıflandırması, bu ürünlerin tarihi gelişimlerini, mucitlerini, geçmiş ve bugüne dair özelliklerini tanıması amaçlanır (MEB, 2018).

Sosyal Bilgiler dersi, tüm diğer dersler gibi materyallerle zenginleştikçe verimli hale gelen ve böylece öğretimin niteliği artan bir derstir. Materyaller, öğretme ve öğrenme sürecinin temel unsurlarından biridir ve bu süreci desteklemesi ve öğretimi daha etkin ve kalıcı kılmak amacıyla kullanılmaktadırlar. Konuya ve amaca uygun seçilen materyaller; öğretilen konuyu canlı hale getirmekte, öğretim sürecini

zenginleştirip öğrenme düzeyini artırmaktadır. Materyaller bunun yanında öğrencilerin ilgi alanlarını da genişletmekte ve motivasyonlarını olumlu yönde etkilemektedir. Çoklu öğrenme ortamı sağlayan, öğrencilerin bireysel ihtiyaçlarının karşılanmasına yardımcı olan, dikkat çeken, hatırlamayı kolaylaştıran, soyut öğrenmeleri somutlaştıran, zamandan tasarruf sağlayan materyaller; eğitimcilere güvenli gözlem yapabilme olanağı da sunmaktadır. Materyaller aracılığıyla farklı zamanlarda birbirleriyle tutarlı içerikler sunulabilmekte ve içerikler basitleştirilerek anlamada kolaylık sağlanmaktadır (Demiralp, 2007).

Öğrenmeyi kalıcı duruma getirmede oldukça kolaylık sağlayan eğitim materyallerinin kuşkusuz en kullanışlı ve verimlisi oyundur. Oyun, bağımsız iki veya daha fazla karar mekanizması arasındaki sınırlı bir bağlamda belirli amaçlara ulaşmayı amaçlayan bir etkinliktir (Hubbel, 2020). Temel bileşenleri amaç, yöntem, kurallar, oyuncular, roller, sonuçlar veya kazanımlar, yetenekler, interaktivite, -her zaman var olmasa da- fiziksel bir alan ve ekipman olan oyun; odaklanmayı sağlayan ve oyuncuyu etkin davranışların içerisine sürükleyen bir eylemdir. Eğitim felsefecilerinin birbirinden farklı oyun görüşleri bulunmaktadır. Hall (1906), çocuğun oyunlarında insanlığın kültürel gelişimini yaşadığını söylerken; Groos (1899) oyunu çocukluğun sonunda ulaşılan olgunluğun ön denemeleri olarak görür. Piaget (1984) oyunu, çocuğa hiç kimsenin öğretemeyeceği konuları kendi deneyimleriyle öğrendiği bir yöntem, Sel (1985) ise, çocuğun çevresindeki dünyayı tanıma, öğrenme ve bir şeyler ortaya koyma aracı olarak tanımlamaktadır (Özdoğan, 2000 ve Yavuzer 1984'ten aktaran Tural, 2005). Buna göre Sarı (2011) oyunla ilgili şunları ifade etmiştir:

Oyun oynamak çocukluk çağına özgü bir ihtiyaçtır. Çocuk ve oyun birbirinden ayrı düşünülemez olgulardır. Çocuk olan her yerde oyun vardır. Oyun alanlarında da her zaman çocuk görmek mümkündür. Oyun çocuk için hayati bir ihtiyaçtır; ona hava ve su kadar gereklidir. Oyun aynı zamanda çocuğun enerjisini boşaltma aracıdır. Çocukların sağlıklı gelişiminde sevgi, şefkat ne derece önemliyse oyun da bir o kadar önemlidir.

Çocuk, oyunla kendisini ve duygularını ifade ederken yaratıcılık potansiyelini kullanmaktadır. Dil, zihin, sosyal, duygusal ve motor becerilerinin gelişmesi için kaçınılmaz bir fırsat olan oyun, çocuk için doğal ve etkin bir öğrenme ortamıdır. Oyun aracılığı ile çocuğa araştırma, gözlem yapma, keşfetme, başarısızlık telaşına kapılmadan yeni ve değişik roller alma imkânı sunulmakta; paylaşma, yardımlaşma, çevre ile olumlu ilişkiler kurma, kurallara uyma, başkalarının haklarına saygı gösterme ve sorumluluk alma gibi temel toplumsal kurallar da öğretilmektedir. Oyun ile çocuğun

endişesi hafifletmekte ve çocuk gerçeğin baskılarından, çatışmalarından ve gerilimden uzaklaşırken, bu haz verici etkinliği gerçekleştirmektedir. Eşleştirme, sınıflandırma, sıralama, analiz, sentez ve problem çözme gibi birçok zihinsel becerinin gelişimine katkı sağlayan oyunun, çocuğun eğitiminde kullanılması önemli bir öğretim olanağı olarak karşımıza çıkmaktadır (Mangır ve Aktaş, 1993).

Günümüzde bir öğretim yöntemi olarak da kullanılan oyun, çocuğa duygu ve düşüncelerini ifade etme fırsatı ve iletişim kurma yolları sunan, ikna yeteneğini güçlendiren, oynayarak deneyim kazandıran ve birçok gelişim alanında kendisini geliştirme imkânı bulduğu bir araçtır (Gözalan ve Koçak, 2014). Birçok orijinal yol ortaya koyması gereken çocuğun, kavramları öğrenirken, toplumsal farkındalık geliştirirken ve düşüncelerini yansıtırken etkin katılım göstermesinden yola çıkarak, oyunun çocuğun eğitiminde büyük bir önemi olduğu söylenebilir. Geleneksel öğretim yaklaşımlarından öğrenen merkezli öğretim yaklaşımlarına geçişin yaygınlaştığı günümüz eğitim sisteminde, geliştirici ve pekiştirici bir eğitim aracı olan oyunun öğretimde kullanılması mutlaka gerekmektedir (Özyürek ve Çavuş, 2016).

Bir ortamda oyuncunun yapabilecekleri ile yapamayacaklarının kurallar dâhilinde belirlendiği; amaç ya da hedefe yönelik fiziksel ya da zihinsel etkinlikler bütünü oyun olarak tanımlayan Çetin (2013), dijital oyunları ise, farklı teknolojilerle programlanmış; oyunculara görsel bir ortam ile kullanıcı girişi sunan oyunlar olarak açıklamaktadır. Önceleri eğlence amaçlı kullanılan dijital oyunlar; teknoloji ve eğitim harmanlandıkça eğitsel amaçla da kullanılmaya başlanmış; bilişsel, sosyal, davranışsal ya da duygusal boyutlara sahip bireysel ya da grup oyunları yaygınlaşmıştır. Çetin (2013); eğitsel oyunların öğrenci motivasyonunu artırdığını ve öğrenme bilinci oluşturduğunu dile getirirken; oyun temelli öğrenmenin başarısını çocukların etkin öğrenme etkinliğinin merkezinde bulunmaları ile açıklamaktadır. Eğitsel dijital oyun ise, teknolojik araçlar yardımıyla hazırlanan oyunlardır. Bu oyunlar öğrencilere zihinsel egzersiz imkânı sağlarken, içerisine yerleştirilen çeşitli etkinlikler ile de bilişsel becerilerinin gelişmesine yardımcı olmaktadır.

Dijital oyunları yeni iletişim ortamlarının dijitallık, etkileşimlilik, sanallık, değişkenlik, modülerlik özelliklerini barındıran ve bu özellikleri oyun oynama edinimine dâhil eden bireysel iletişim ortamları olarak tanımlayan Yengin (2014) iletişim ortamlarını sıcak ve soğuk olarak ikiye ayırmakta; kullanıcıların yeteneklerini kullanmasını gerektirmeyen araçları sıcak, alıcıdan yetenek bekleyen araçları ise soğuk

iletiřim ortamları olarak sınıflandırmaktadır. Bu bağlamda dijital oyunlar soğuk iletiřim ortamları olarak kategorize edilmekte; dijital oyunların geleneksel oyun anlayışı niteliklerini de içerisinde barındıran ve teknolojik gelişim ve geniş bir yapıya sahip olan dijital sistemlerin her geçtiğimiz gün yeni ortamlar üreterek yoluna devam etmesinin, dijital oyunların kullanım alanını artırdığını ifade edilmektedir (Yengin, 2014).

Eğitsel dijital oyunlar, içsel motivasyonun sağlanmasında ve dersi eğlenceli hale getirmede eğitimciye ve öğrenciye farklı bir bakış açısı sunmaktadır. Bunun yanında teknik ve soyut konu ile materyallerin anlaşılmasında, hedef kitleye ulaşmakta zorluk çekilen alanlarda, zor ve karmaşık görevlerde ve uzmanlık isteyen konularda, anlama sürecinin uzun zaman aldığı ve analiz, sentez, strateji geliştirme ve değerlendirme sürecinin yoğun olduğu durumlarda yaygın ve etkili olarak kullanılmaktadır (Akçayır vd., 2013).

Eğitsel dijital oyunların gerektirdiği bilişim okuryazarlığı ile günlük yaşamda ve bilgiye ulaşmada teknoloji kullanımının özellikleri; Sosyal Bilgiler dersi Bilim, Teknoloji ve Toplum öğrenme alanı ile amaçlanan özelliklerle örtüşmektedir. Öğrenme alanının eğitsel dijital oyunlar yardımıyla gerçekleştirilmesi; gerek içerik gerekse istedik dönütler elde etmek bağlamında, eğitimci ve öğrencinin büyük oranda yararlanılmasına olanak sağlayacak; teknolojik olanaklar doğrultusunda işlenmesi planlanan bir Sosyal Bilgiler dersi için oldukça pratik ve kolaylaştırıcı fırsatlar sunacaktır. Bu durum, akademik başarının artmasından bilim, teknoloji ve toplum kavramlarına dair olumlu algıların geliştirilmesine dek çok sayıda değişime kapı açarken; teknoloji ve eğitim bütünleşmesin vazgeçilmezliğini de gözler önüne serecektir.

Eğitim ortamlarında kullanılabilecek eğitsel dijital oyunlardan biri de Jeopardy'dir. Jeopardy çokça soru içeren çeşitli kategorilerin yarışmacılara sunulduğu eğlenceli bir bilgi yarışmasıdır. Hayvanlar aleminden müzik çeşitlerine, tarihi kişiliklerden edebiyat klasiklerine ve coğrafi bölgelerden bilimsel gerçeklere dek onlarca alanda kategori içeren bu oyun; yalnızca öğretici değil, aynı zamanda kazanma hırsını da motive eden faydalı bir eğlence aracıdır (Lobrutto, 2018).

İlk olarak 1964 yılında, bir Amerikan televizyon kanalında -NBC- bilgi yarışması formatıyla yayınlanan Jeopardy!; başlangıçta Art Fleming tarafından sunulmuş ve on bir yıl boyunca yayın hayatına devam etmiştir. 1984'te The All-New

Jeopardy! ismine bürünmüş ve uzun yıllar Alex Trebek tarafından sunulagelmıştır. Merv Griffin tarafından yaratılan oyun, geniş kitlelerde hayranlık uyandırmış ve ülke sınırlarını aşarak birden çok ülkede farklı versiyonlarla izleyicilere sunulmuştur (<http-1>). 8000'in üzerinde bölümü yayınlanmış olan bu bilgi yarışması, onlarca kez Daytime Emmy ve Peabody Ödülü kazanmış; TV Guide tarafından Amerikan televizyonlarının en çok izlenen 60 programında 45. sıraya dek yükselmiştir.

Ülkemizde de 1994 ve 1996 yılları arasında Riziko adıyla ve TRT1'de yayınlanan Jeopardy!; Serhat Hacıpaşalıoğlu tarafından hazırlanmış ve sunulmuştur (<http-2>). İki yıl aranın ardından 1998 yılında tekrar yayın hayatına başlayan Riziko, bu kez Kanal 7 ekranlarında Türk izleyicileriyle buluşarak; toplamda beş sezon sürmüştür. Sunucusu Serhat Hacıpaşalıoğlu, diğer bilgi yarışmalarını 'günlük moda şovları' şeklinde nitelerken; Riziko!'yu popüler ve baki görmektedir. 455 bölüm yayın hayatına devam eden program; 1996'nın en başarılı programı dalında Altın Kelebek ödülü kazanmıştır (Şahin, 2001).

1980'lerden bu yana televizyonların aranan bilgi yarışması niteliğini koruyan Jeopardy!, son yıllarda eğitim ortamlarına da girmiş ve eğlendirirken öğreten bir eğitim aracına dönüşmüştür. Yarışma formatına göre önceden belirlenen kategorilerden dilediğini seçen yarışmacının, yine dilediği ödüle sahip soruyu tercih etmesiyle ilerleyen yarışma; eğitim aracı olarak da öğrenci veya öğrenci gruplarının basitten karmaşığa doğru artış gösteren düzeydeki sorulardan istenenlerin cevaplanması ve ödüllendirilmesiyle gerçekleşen bir eğitsel dijital oyun olarak kullanılmaktadır. Klasik bilgi yarışmalarının aksine cevabın verilip sorunun yarışmacı tarafından dile getirilmesinin beklendiği Jeopardy!, yine bu formata uygun hazırlanabileceği gibi; oyun tasarlayıcısına soru formatı oluşturma özgürlüğünü de tanımakta ve bu yönüyle eğitim ortamına kolaylıkla uyarlanabilmektedir.

Jeopardy! oyununun, sınıf ortamında kullanılması hem öğretmen hem de öğrenciye birden fazla yarar sağlamaktadır. Öğrencilerin etkin katılım göstermesi ve öğrenme sorumluluğu taşıması, sınıf içi işbirliğine dayalı ortamın yaratılması, ön öğrenmelere destek oluşturulması ve öğrenme eksikliklerinin tespit edilerek giderilmesi ve eğitim ortamını canlandıracak eğlenceli bir materyal olma özelliği taşıması; oyunu etkili kılar. Her sınıf düzeyinde ve her derse uyarlanabilecek Jeopardy oyunu, taşıdığı cevap-soru tekniği özelliğiyle de öğrencilerin dikkatini canlı tutmakta, büyük verim sağlamaktadır (Rivera ve Mathews, 2004). Bu araştırma kapsamında da bu oyun

aracılığıyla öğrencilerin derse ilgilerinin artırılması ve başarının yükseltilmesi hedeflenmiştir. Böylece dördüncü sınıf sosyal bilgiler dersinde Jeopardy destekli öğretimin akademik başarıya ve derse ilişkin tutuma etkisinin incelenmesi; eğitimci ve öğrenenin, Sosyal Bilgiler dersi Bilim, Teknoloji ve Toplum öğrenme alanının amaçlarını gerçekleştirme ve eğitim ortamlarının zenginleştirme yoluyla eğitimde niteliği artırmayı sağlayacağı düşünülmektedir. Yine araştırmanın ı ışık tutacağı bulgular ile Jeopardy dijital oyunuyla desteklenen eğitim sürecine katılacak öğrencinin; teknolojinin gelişimine ve eğitim ortamlarına katılımına şahit olurken, aynı zamanda teknoloji okuryazarlığını da geliştirmesi ve farklı öğrenme stilleri sayesinde öz-öğrenmesine ilişkin bilgi edinmesi öngörülmektedir.

1.2. Amaç

Bu araştırmanın temel amacı, ilkokul Sosyal Bilgiler dersinde Jeopardy destekli öğretimin öğrencilerin akademik başarı ve derse ilişkin tutumlarına etkisinin incelenmesidir. Bu genel amaç doğrultusunda aşağıdaki alt amaçlara ulaşılmaya çalışılmıştır:

1. Deney ve kontrol grubunda yer alan dördüncü sınıf öğrencilerinin Jeopardy destekli öğretim uygulaması sonrasında başarı puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
2. Deney ve kontrol grubunda yer alan dördüncü sınıf öğrencilerinin Jeopardy destekli öğretim uygulaması sonrasında tutum puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
3. Deney grubunda yer alan dördüncü sınıf öğrencilerinin Sosyal Bilgiler dersi Bilim, Teknoloji ve Toplum ünitesi öğretiminde Jeopardy destekli öğretim süreci hakkındaki görüşleri nelerdir?

1.3. Önem

Teknoloji, insanlığın varoluşundan bugüne dek, yaşamın ayrılmaz bir parçası olagelmıştır. Başlangıçta ateş yakacak ilkel çakmaklar, yazı yazacak sert çivilerde kendini gösteren teknoloji; bugün interaktif ekranlarla dünyanın diğer bir köşesini parmağımızın ucuna getirmektedir. Nasıl ki sıralayabileceğimiz her bir alanda teknolojinin kullanılmadığı bir dal düşünemiyorsak, eğitime katkısını ve kullanım alanlarını da saymakla bitiremeyiz. Akıllı tahtalar, tabletler, bilgisayarlar, robotlar ve

daha birçok elektronik cihazla sınıflarda yerini alan teknolojinin, öğrenmeyi ve öğretmeyi kolaylaştırmakla kalmadığı, eğitimin niteliğini de artırdığı söylenebilir. Eğitimcilerin etkili bir öğrenme ortamı için teknolojinin önemini kabul etmesiyle birlikte öğrencileri aktif hale getiren ve kendi bilgilerini kendilerinin oluşturmalarına imkân tanıyan yapılandırmacı nitelikte çok sayıda öğretim yazılımının kullanılmaya başladığı görülmektedir (Saygılı, 2010).

Eğitim materyalleri, birden fazla duyu organına hitap ettiği takdirde sayısız fayda görebileceğimiz yardımcılara dönüşebilir. Öğrencilerin duyu organlarından ne kadarına hitap edilirse ve öğrencilerin öğrenme ihtiyacı ne kadar karşılanırsa öğrenme de o kadar kolay hale gelecektir. Bunun için de okullarda işlenen derslerin olabildiği kadar disiplinler arası ve günlük yaşamdan kopuk olmayacak biçimde öğrenciye aktarılması gerekmektedir (Taşdemir ve Demirbaş, 2010). Bir materyalin tasarımında ve kullanımında, bilhassa etkileşilen duyu organlarının sayısını artırmada, hem öğreten hem de öğrenene en büyük kolaylığı sağlayacak yapı ise teknolojidir. Teknolojinin eğitim elemanlarını içerisine aldığı dijital dünya, eleştirel düşünme ve problem çözme becerileri ve bilgiyi yapılandırabilmeye fazlaca işlevsellik sağlamakla kalmayacak, aynı zamanda eğitim ortamının hazırlanması ve kullanımına da büyük ölçüde pratiklik kazandıracaktır.

Öğrenme-öğretme sürecinin başarılı olabilmesi, bu süreçte kullanılacak uygun yöntem ve tekniğin seçimi, öğretmenlerin çocukların yaşı ve gelişim düzeylerine hangi yöntem ve tekniğin uygun olabileceğine ilişkin teknik bilgiye sahip olmaları ile mümkündür (Demirel, 2009'dan aktaran Özyürek ve Çavuş, 2016). Çocuk eğitiminde, yaş ve gelişim evrelerine uygun yöntem ve tekniklerinin başında; eğlenerek öğrenmeyi ifade eden oyun gelir. Oyun, fiziksel ve zihinsel yetenekler doğrultusunda; sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştirmek amacıyla gerçek yaşamdan farklı bir ortamda oluşturulan; nihayetinde maddi bir kazanımın sağlanmadığı, kendine has belirli kurallara sahip, sınırlı bir yer ve zaman içerisinde süren, gönüllü katılım yoluyla toplumsal gruplar oluşturan ve katılımcıları tamamıyla etkisi altında tutan eğlenceli bir etkinliktir (Işılak ve Durmuş, 2004'ten aktaran Gözalan ve Koçak, 2014).

Teknoloji ve oyun, eğitimin ayrılmaz birer parçasıdır ve bu iki önemli yapıtaş, eğitsel dijital oyunlar olgusunda birleşmektedir. Eğitsel oyunların temelinde, kişinin sahip olduğu dikkat, zekâ ve psikomotor özelliklerle; belirli kurallar çerçevesinde belirlenen amaca ulaşma, üstün gelme gibi unsurlar yatar. Eğitsel dijital oyunların asıl

amacını, oyunun oyuncuya kazanma arzusu kattığı öğrenme hedefleri oluşturur (Gedikoğlu, 2016).

Bu çalışmanın bulguları, eğitsel dijital oyunlardan Jeopardy'nin öğretime katkısını ortaya koymak açısından önem taşımaktadır. Dördüncü sınıf öğrencilerinin yaş grubu 9-10 olduğundan ve bu yaş grubu çocuklarının gruba ait olma, taraftarlık, rekabet, yaşlılarını etkileme ve yaşlılarından etkilenme gibi özelliklerinin sıkça görülmesinden kaynaklı olarak; Jeopardy gibi grup çalışmasına ve yarışma formatına uygun bir etkinliğin özellikle dördüncü sınıf öğrencilerinin epey yararına yönelik olduğu anlaşılmaktadır (Azaklı, 2010'dan aktaran Kaya, 2013). Jeopardy ile pekiştirilen bir eğitim sürecinin, klasik bir eğitim sürecinin çıktılarına kıyasla daha olumlu sonuçlar elde etmeyi kolaylaştıracağı ve teknolojik imkânların eğitim süreci ve ortamı ile harmanlandığında istendik değişimler yaratacağı doğrultusundaki beklentiler; ulaşılan başarı düzeyleri bakımından hem öğreneni hem de eğitimciyi teşvik eder. Ayrıca eğitimci ve öğrenenin teknoloji ile eğitime bakış açısı olumlu yönde değişecektir.

Teknoloji yalnızca derse ilgiyi canlı tutmakla kalmaz; aynı zamanda öğrencinin eleştirel ve bilişsel düşünce becerilerini de geliştirir. Dijital ortamların kullanımına katılan öğrenciler; elektronik materyallerle çalışırken cihazlara bilgiyi verme konusunda zaman ve yöntem kontrolünü de gerçekleştirmek zorunda kalacaklar ve böylece öğrenci teknolojiyi kullanırken kendi zihinsel modelini de oluşturmuş olacaktır (Jonassen vd., 2003'den aktaran Smaldino vd., 2015). Eğitimci, Jeopardy sayesinde ustaca yerleştireceği teknolojik imkânlar ile çok daha zengin bir öğrenme ortamı tasarlayabilecek; dersine ilgiyi canlı tutmayı kolaylaştırabilecek ve hedeflerine ulaşma yolunda çok daha pratik bir yol izleyebilecektir. Öğrenciler ise artan motivasyon ve ilgi seviyeleri ile hem derse yönelik tutumlarını olumlu yönde şekillendirebilecek hem de kazanımlara ulaşma konusunda özgüven kazanabilecektir. Üstelik Jeopardy oyununun önce cevabı göstererek katılımcıdan soruyu tahmin etmesini gerektiren formatı; öğrencinin zihinsel becerilerinde ufak karmaşalara yol açarak problem çözmede pratiklik kazanmasına da hizmet edecektir. Böylece eğitim sürecinin kalitesi artacak ve amaçlara ulaşmak için izlenen yol çok daha aydınlık bir hale bürünecektir.

Özetle, bu çalışma dijital oyunlardan Jeopardy'nin, eğitim ortamlarına dâhil edilmesiyle akademik başarı ve derse ilişkin tutumun olumlu yönde etkilenmesini sağlayacak; teknolojik imkanların öğretimde kullanılmasını teşvik edecek ve böylelikle eğitimde niteliğin artmasına vesile olacaktır.

1.4. Sınırlılıklar

Araştırma;

1. İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinden elde edilen veriler ile,
2. Sosyal Bilgiler Dersi öğretim programında yer alan Bilim, Teknoloji ve Toplum (İyi ki Var) Ünitesi ile sınırlıdır.

1.5. Tanımlar

Teknoloji: Makineler veya araçlar, işlemler, yöntemler, süreçler, sistemler, yönetim ve kontrol mekanizmaları gibi öğeleri bilimsel bulgular ışığında insanın günlük hayatına uygulayan; bilim ile uygulama arasındaki köprü (Çoruh, 2019).

Oyun: Kurallı, kendine has bir zamanı ve mekânı olan; sonucu önceden kestirilemez, gönüllülük esasına dayalı ve çeşitli hedeflere ulaşmayı amaçlayan bir eylem (Caillois, 1961).

Eğitsel dijital oyun: Bilgisayar oyunlarının motive edici ve eğlendirici özelliklerini barındıran, öğretimsel ya da eğitsel amaçlı olarak diğer öğretim yöntemlerinin alternatifi, tamamlayıcısı ve zenginleştiricisi olarak kullanılan oyunlar (Sezgin ve İralı, 2017).

Çevrimiçi (Online): Bir cihazın herhangi bir ağa veya internete bağlantısının aktif olma durumu (http-3).

Eğitsel materyal: Çocukların çok boyutlu gelişimini destekleyen, öğrenmeyi kolaylaştıran ve çocukların gereksinim duydukları bilgi, beceri ve deneyim kaynaklarına ulaşmalarında etkin olan tüm araçlar (Özdoğan vd., 2005).

Ara yüz: Programların kullanıcı ile iletişim kurmasını sağlayan görsel araç (Erdoğan, 2017).

Jeopardy: Bilgi ve yetenek gerektiren bir bilgi yarışması (Young, 2012).

1.6. İlgili Araştırmalar

Bu bölümde, araştırma konusu ile ilgili olarak yapılan çalışmalar özetlenmiştir. Yurtiçi çalışmalarında Jeopardy kapsamında araştırma bulunamamıştır. Dolayısıyla tüm Jeopardy çalışmaları yurtdışı kaynaklıdır.

Khan vd. (2011) 'Tıp eğitiminde bir öğretim metodolojisi olarak Jeopardy oyun formatı ile geleneksel ders formatının karşılaştırılması' başlıklı bir çalışma yürütmüşler

ve Suudi Arabistan'daki Mekke şehrinde bulunan Umm Al-Qura Üniversitesi Tıp Fakültesi Pediatri Bölümü'nde yürütülen bu çalışmada ekzantem hastalığını ele alarak 41 kişilik iki gruba bölünen beşinci sınıf medikal öğrencileri ile çalışmışlardır. Kontrol grubu geleneksel yöntemlerle ekzantem hastalığı öğrenimi görürken; deney grubu Jeopardy oyun formatında ders işlemiştir. İki gruba da ön test, son test ve 5 soruluk Likert tipinde tutum ölçeği uygulanmış; sonuçlar eşleştirilmiş örneklem t-testi ve bağımsız örneklem t-testi ile incelenmiştir. İki grubun da son test sonuçları ön test sonuçlarına kıyasla önemli ölçüde artış göstermiş; Jeopardy oyunu ile işlenen dersin son test sonuçlarındaki artışın daha fazla olduğu gözlemlenmiştir. Tutum ölçeği sonuçlarında ise Jeopardy oyun formatında işlenen dersin daha eğlenceli olduğu tespit edilmiştir. Çalışma sonucunda, oyun destekli öğretim stratejilerinin geleneksel yöntemlere nazaran daha avantajlı getiriler sunduğu ortaya konmuştur.

Rivera ve Mathews (2004)'in 'Jeopardy ile aktif öğrenme: soruları öğrenciler sorar' başlıklı çalışmasında, Jeopardy bir öğretim yöntemi olarak incelenmiş ve eğitim ortamlarına dâhil edilmesi tavsiye edilmiştir. Geleneksel olmayan öğretim yöntemlerinin etkin öğrenmeyi kolaylaştırdığı, öğrencilerin katılımını artırdığı, sorumluluk bilincini geliştirdiği, grup çalışmalarına fırsat sağladığı, öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesinde faydalanılabileceği ve eğitici ve öğrenen açısından eğlenceli bir sınıf ortamı yarattığı belirlenmiştir. 20 kategoriye kadar izin veren oyun formatının, ideal sınıf ortamında 4 ila 5 kategoride tutulması; 30 ila 60 dakikalık bir sürece yayılması; 3 ila 5 kişilik öğrenci grupları ile çalışılmasını öneren araştırmacılar; çalışmalarında 5 kişilik 8 gruptan oluşan, toplamda 40 kişilik bir sınıf ile araştırmalarını gerçekleştirmişlerdir. Görüşme ve gözlem yöntemini kullanan araştırmacılar; gözlemledikleri öğrencilerin, işlenen geleneksel derslere kıyasla daha uyarılmış halde bulunduklarını, takımlarının kazanması için öğrenme ve sorumluluk bilinci geliştirdiklerini, sosyal ilişkilerinin olumlu yönde etkilendiğini, bilgi edinmelerinin kolaylaştığını tespit etmiş ve eğlenerek öğrenmenin ılımlı bir atmosfer oluşturduğunu belirtmişlerdir. Görüşmeler sonucunda ise takım çalışmasının, eğlenerek öğrenmenin ve kazanma hırının; derse yönelik olumlu algı geliştirilmesine katkı sağladığı sonucuna varılmıştır.

Walker (2008), 'İşte Jeopardy! Bibliyografik öğrenmede heyecan verici bir yaklaşım' başlıklı; bibliyografik öğretimde Jeopardy oyunu kullanımını incelediği çalışmasında Pensilvanya'da bulunan Penn State Berks Üniversitesi'ndeki Kinesiyoloji

Bölümü öğrencileri ile çalışmıştır. Veri toplama aracı olarak görüşme yöntemini kullanan Walker; Library Jeopardy adını verdiği ve kütüphanecilik öğretiminin gerçekleştiği oyunu, üniversitenin kütüphane çalışanları ile birlikte hazırlayarak bir ders saatinde öğrencilere sunmuştur. Klasik Jeopardy oyununun aksine soruları oyun tasarlayıcısının seçmesi tercih edilmiş ve ödüller puan değil, üniversite logosu içeren eşantyon ürünler olarak belirlenmiştir. Öğrencilerin yüksek oranda aktif katılım gösterdiği belirlenen çalışmada, geleneksel bibliyografya öğretimine kıyasla daha motive ve hırslı bir sınıfla karşılaşma; eğlenceli bir etkinlik gerçekleştirilirken önceki öğrenmelerin pekiştirilmesini de sağlama sonuçları ortaya çıkmıştır. Altmış bibliyografya dersinin sekiz tanesinin Jeopardy formatında işlendiği araştırmada, öğrencilerin pozitif yaklaşımlarının olduğu belirlenmiş ve bu eğitsel dijital oyunun alana katkısı ortaya çıkmıştır.

Murphy (2005), ‘Jeopardy ile Kamusal Muhasebe Öğrenimini Artırmak’ başlıklı çalışmasında yenilikçi öğretim yöntemlerinin etkin öğrenci katılımı gerektirdiğini belirtmiş ve eleştirel düşünme, iletişim ve teknoloji becerilerinin önemini vurgulamıştır. Chicago’daki DePaul Üniversitesi’ndeki 77 katılımcı ile araştırmasını yürüten araştırmacı, çalışmasında 5’li Likert tipi sorulardan oluşan bir anket kullanmış ve test sonuçlarında Kamusal Muhasebe öğretiminde kullanılmak üzere hazırlanan Jeopardy oyununun bilgisayar destekli öğretime katkı sağladığını ve öğrencilerin bireysel öğrenmelerini motive ettiğini tespit etmiştir. Oyunun aynı zamanda iletişim becerilerini de artırdığı gözlemlenmiştir. Çoğunluğun sınavlara hazırlanırken Jeopardy kullanmaya olumlu baktığını ancak kimi öğrencilerin zaman sıkıntısı ve programın laboratuvar ortamına uygunsuzluğunu bir sorun olarak belirttiği ortaya çıkmıştır. Araştırmacı, öğrencilerin ders saati bitmesine rağmen uzun süre sınıfları terk etmeyerek oyuna ve derse devam ettiğini de belirterek oyunun ilgi çekiciliğini vurgulamıştır.

Jirasevijinda ve Brown (2010)’un ‘Pediatride Psikososyal Özelliklerin Öğrenimine Yenilikçi Bir Yaklaşım: Jeopardy!’ başlıklı çalışması, Amerika’daki Bronx-Lebanon Hospital Center olarak bilinen ve tıp alanında eğitim görmüş öğrencilere üç yıllık eğitim programı sunan bir enstitüde gerçekleştirilmiştir. 45 öğrenci ile çalışan araştırmacılar; pediatride psikososyal özellikler öğretimini Jeopardy ile gerçekleştirmiş ve son test olarak öğrencilere Likert tipi tutum ölçeği uygulamıştır. Test sonuçları; öğrencilerin % 83’ünün Jeopardy uygulamasıyla ilk kez tanıştığını ve tamamının formatı eğlenceli, ilgi çekici ve hatırdaki kalıcı bulunduğunu ortaya koymuştur.

Araştırma sonucunda, oyunun kendi kendine de öğrenmeyi desteklediği belirtilmiş; erişkin eğitiminde Jeopardy kullanımı eğitimcilere önerilmiştir.

Kusumaningrum ve Binarti, (2021), ‘Jeopardy Sınıf Uygulaması: Öğrencilerin İngilizce Kelime Bilgisi Öğrenmede Motivasyonlarının Artırılması’ adlı çalışmada; nicel ve nitel araştırmanın bir arada kullanıldığı karma bir araştırma gerçekleştirmiş olup öğrencilere bir ön test ve iki son test uygulamıştır. 32 lise öğrencisinin katıldığı çalışmada; herhangi bir uygulamanın gerçekleştirilmediği ön testin ardından Jeopardy uygulamasının İngilizce kelime bilgisi öğreniminde sınıf ortamına dahil edildiği çalışmada; uygulama sonrasında iki son test çalışılmıştır. Gözlem ile anket verileri ve test ortalamalarının incelendiği çalışmada lise hazırlık öğrencilerinin verileri incelenmiş; analiz sonucunda Jeopardy kullanımının İngilizce kelime bilgisi öğrenmede motivasyonu olumlu yönde etkilediği ortaya çıkmıştır. Jeopardy, öğrencilerin özgüvenini, öğrenmeye odağını, çalışmalarını organize etme ve planlama becerilerini kuvvetlendirmiş; öğrenmelerine engel oluşturan anksiyete ve başarısızlık korkusunun da gerilemesine yardımcı olmuştur.

Simkin (2013) ‘Sınıfta Jeopardy Oyunu: DeneySEL Bir Çalışma’ adlı araştırmasında, Jeopardy’nin başarıya ve tutuma etkisini ortaya koymayı amaçlamıştır. Deneyde kullanılan Jeopardy materyali, araştırmacı tarafından Visual Basic’te tasarlanmış olup; materyalin uygulamada ilk başlayacak yarışmacıları belirleme ve skorun hesaplanmasında teknik sorunlar çıkardığı, araştırmacı tarafından not düşülmüştür. 7 ilkokul, 13 ortaokul öğrencisiyle çalışılan uygulama öncesi ve sonrası katılımcılara on soruluk bir başarı testi uygulayan araştırmacı, uygulamanın başarıyı artırmada herhangi bir etkisi olmadığı sonucuna ulaşmıştır. Öğrencilerin tutumunu anket ile inceleyen araştırmacı; katılımcılardan çoğunun oyunu sevdiğini, bilgilendirici bulduğunu ve diğer derslerde tekrar oynamaya heveslendiklerini belirlemiştir. Araştırmaya gözlemine ait görüşlerini de ekleyen araştırmacı; oyunu anında dönüt ilkesinin gerçekleştirilmesi adına oldukça uygun bulmuş ve öğrencilerin oyun esnasında heyecanlı katılımlarını olumlu karşılamıştır.

Bee ve Hayes (2005), ‘Muhasebe Bilgi Sistemleri Sınavı’nda Jeopardy Kullanımının Öğrenmeye Katkısı’ adlı çalışmada; 43 lisans öğrencisi ile çalışmış ve nicel bir araştırma yürütmüştür. Microsoft Excel paket programında hazırlanan Jeopardy materyali ile Muhasebe Bilgi Sistemleri Sınavı oluşturulmuş ve öğrencilere son test olarak uygulanmıştır. Ön test sınavı olarak standart sınavın uygulandığı

katılımcıların verileri SPSS’te analiz edilmiş ve Jeopardy materyalinin daha yüksek ortalamalar ortaya koyduğu gözlemlenmiştir. Araştırma, 2005 yılına dek uygulanan Jeopardy testlerinin; kalem, kağıt, tebeşir ve tahta gibi klasik araçların aksine Microsoft Excel’in kullanılarak dijital bir materyalin oluşturulduğu ilk çalışma olması açısından önem taşımaktadır.

Werdiyani (2021) ‘Jeopardy ile Öğrencilerin Okuma Becerilerini Artırmak’ adlı çalışmasında Jeopardy uygulaması hakkında içerik analizi modelini benimsediği bir literatür taraması yapmış ve incelediği araştırmalar sonucunda Jeopardy’nin katkılarını ortaya koymuştur. Araştırmaya göre Jeopardy’nin öğretirken eğlendiren, sınıf katılımını artıran, öğretmenin kullanmadan önce mutlaka hazırlık yapması gerektiği ve ilgi çekmek, sınıf yönetimini kolaylaştırmak ve değerlendirmede bulunmak için kullanılabilen etkili bir materyal olduğu sonucuna ulaşılmış; okuma becerilerini artırmada işe yarar sonuçlar alınabileceği yorumunda bulunulmuştur.

Rusdiyana vd. (2021) ‘İngilizce Öğreniminde Jeopardy Kullanımına İlişkin Öğrenci Görüşleri’ başlıklı araştırmalarında Endonezya’nın Surabaya şehrindeki bir lisede çalışmalarını yürütmüş ve yaşları 17-18 arasındaki 43 öğrenci ve 1 İngilizce öğretmeni ile araştırmalarını gerçekleştirmişlerdir. Veri toplama aracı olarak anket kullanan araştırmacılar, bir eğitim yarıyılı boyunca Jeopardy ile İngilizce öğretimi gerçekleştirmiş ve yarıyıl sonunda öğrencilere son test olarak anket uygulamışlardır. Veri analizi sonucunda öğrencilerin Jeopardy ile İngilizce öğrenimini eğlenceli, faydalı ve işlevsel bulduğu sonuçlarına ulaşan araştırmacılar; çalışmaya katılan öğretmenin de görüşlerinden faydalanmış ve Jeopardy’nin sınıf ortamında kullanmak için oldukça etkili bir materyal olduğunu belirttiğini ifade etmişlerdir.

Kurniati vd. (2021) ‘STAD-Jeopardy Oyunları: Matematik Öğretmeni Adaylarında İletişim ve İşbirliği Becerilerinin Geliştirilmesi Stratejisi’ başlıklı çalışmalarında Endonezya’nın Malang kentindeki Negeri Malang Üniversitesi’nde eğitim gören 20 üniversite öğrencisi ile araştırmalarını yürütmüşlerdir. Veri toplama aracı olarak gözlemin seçildiği araştırmada; öğrencilerin eğitim materyali olarak Jeopardy hazırlamalarını ve bir dersi bu materyalle işleyerek değerlendirilmelerini içeren bir uygulama yürütülmüştür. Üç ders saati süren uygulama sonucunda gözlemler değerlendirilmiş ve öğretmen adaylarının iletişim ve işbirliği becerilerinde artış tespit edilmiştir.

Novilisa vd. (2019) ‘Jeopardy Oyununun Kelime Bilgisi Öğrenimine Etkisi’ başlıklı araştırmalarında; İngilizce öğrenimindeki Jeopardy etkisini belirlemeyi amaçlamış ve yarı-deneysel desenli bir araştırma yürütmüşlerdir. Deney ve kontrol gruplarının oluşturulduğu araştırmada, akademik başarı testi ve anket ön ve son test olarak uygulanmış ve araştırma sonucunda deney grubu lehine anlamlı bir farklılık tespit edilememekle birlikte; öğrencilerin Jeopardy ile kelime bilgisi öğrenimini olumlu karşıladıkları sonucu ortaya çıkmıştır.

Suryani ve Kareviati (2021), ‘Öğrencilerin Okuduğunu Anlama Öğreniminde Karşılaştığı Güçlüklerde İşbirlikli Öğrenme ve Jeopardy’ başlıklı araştırmalarında Endonezya’daki Cililin Ortaokulu’ndaki 36 öğrenci ile akademik başarı testinin ön test ve son test olarak uygulandığı bir araştırma yürütmüşlerdir. 6 ders saati süren uygulama sonucunda toplanan veriler analiz edilmiş ve öğrencilerin başarı testi ortalamalarında uygulama sonrası artış tespit edilmiştir. Araştırmacılar, Jeopardy kullanan öğrencilerin işbirlikli öğrenme becerilerinin de geliştiğine dair gözlemlerde bulunmuşlar ve aktif katılım için Jeopardy kullanımını işaret etmişlerdir.

Çalışma ile ilgili literatür taraması yapıldığında; ülkemizde Jeopardy kapsamında bir çalışmanın yapılmadığı saptanmış; yurtdışında yapılan çalışmalarda (Khan vd., 2011; Rivera ve Mathews, 2004; Walker, 2008; Murphy, 2005; Jirasevijinda ve Brown, 2010; Kusumaningrum ve Binarti, 2021; Simkin, 2013; Bee ve Hayes, 2005; Werdiyani vd., 2021; Rusdiyana vd., 2021; Kurniati vd., 2021; Novilisia vd., 2019; Suryani ve Kareviati, 2021) ise Sosyal Bilgiler dersi öğretimi bağlamında yapılan bir araştırma tespit edilememiştir.

2. ALANYAZIN

Bu bölümde, Sosyal Bilgiler öğretim programı, Bilim, Teknoloji ve Toplum Öğrenme Alanı, Oyun ve Eğitim, Dijital Oyunlar, Jeopardy!, Eğitimde Jeopardy başlıklarına yer verilmiştir.

2.1. Sosyal Bilgiler Öğretim Programı

Nitelikli bireyler yetiştirmeyi ve bireyde bütüncül bakış açıları yaratmayı amaçlayan Sosyal Bilgiler; çok disiplinli ve disiplinler arası olma özellikleri dolayısıyla, tanımlanması oldukça zor bir çalışma alanıdır (Semenderoğlu ve Gülersoy, 2005). Bu bağlamda, Sosyal Bilgilere ilişkin yapılan farklı tanımlar şöyle belirtilebilir:

- Sosyal Bilgiler, belirli sosyal konularda vatandaşlık becerilerinin işlev kazanması için; sosyal ve beşerî bilimlere ilişkin kavramların disiplinler arası ve bütüncül bir yaklaşımla aktarılmasıdır (Barth, 1991'den aktaran Yılar ve Tomal, 2018).
- Sosyal Bilgiler, Sosyal bilimlerin pedagojik amaçlarla basitleştirilmiş şekline verilen addır (Wesley, 1936'dan aktaran Hertzberg, 1981).
- Sosyal Bilgiler, toplum ve bilimden yardım alarak; geçmişe ve sosyal bilimlere dair geniş içeriklerin kapsayıcı biçimde sunulduğu bir çalışma alanıdır (Zevin, 2015).
- Sosyal Bilgiler; vatandaşlık bilgisi, sosyal sorumluluk becerisi, kültürel uyum, öz-saygı gibi temel amaçlara; tarih, hukuk, eğitim, medeniyetler bilgisi gibi sosyal bilimler içeriklerine; eleştirel düşünce ve çoklu kültür özelliklerini kazandırmaya dayalı bir alandır (Nelson, 2001).
- Sosyal Bilgiler, toplum ve yer etkileşimini; zaman ve mekân kapsamında irdeleyen önemli bir derstir (Doğanay, 2008).
- Sosyal Bilgiler, ilk ve ortaokul seviyesindeki öğrencilerin temel vatandaşlık hak ve sorumluluklarını öğrendiği, sosyal yeterliklerin edindirildiği ve sosyal bilimler bilgilerinin aktarıldığı bir derstir (Tomal ve Yılar, tarihsiz).

Amerikan Ulusal Sosyal Bilgiler Konseyi; Sosyal Bilgiler'in tanımlanmasına ilişkin fazlaca tartışmaya ışık tutmak amacıyla; 1994 yılında amaç ve içeriği kapsayan bir tanım ortaya koymuştur. Bu tanıma göre Sosyal Bilgiler; vatandaşlık becerilerinin

geliştirilmesi amacıyla sosyal ve beşerî bilimlerin bir araya getirildiği bir derstir (Açıkalın, 2017).

Sosyal Bilgiler Öğretim Programı, bireye milli, manevi ve evrensel değerleri kazandırmayı amaçlayan ve bireyin ilgi, gereksinim, gelişim özellikleri ve hazırbulunuşluk düzeylerini göz önünde bulunduran; öğrenci merkezli, yenilikçi eğitim-öğretim yaklaşımlarına uygun bir öğretim programıdır (Taş ve Kiroğlu, 2018).

Sosyal Bilgiler dersi öğretim programı (MEB, 2018);

Türkiye Cumhuriyeti vatandaşı olarak vatanını ve milletini seven, haklarını bilen ve kullanan, sorumluluklarını yerine getiren, milli bilince sahip, Atatürk ilke ve inkılâplarının, toplumumuzdaki sosyal, kültürel ve ekonomik gelişimindeki yerini kavrayabilen, demokratik, laik, milli ve çağdaş değerlerini yaşatmaya hevesli, tüm kişi ve kuruluşların önünde eşit olduğu yasaların bağlayıcılığının bilincinde, Türk kültürü ve tarihini oluşturan temel öge ve süreçleri kavramış, kültürel mirasını koruyan ve geliştiren, yaşadığı çevre ve içinde bulunduğu dünyanın özelliklerini tanıyarak mekânı algılama becerisi geliştirebilen, doğal kaynakları korumaya istekli bir çevre duyarlılığına sahip, güvenilir bilgiye ulaşma yollarını bilerek eleştirel düşünebilen, ekonomik kavramları ve milli ekonominin uluslararası ekonomik ilişkilerdeki yerini kavrayabilen, mesleklerin gerekliliğine ve saygınlığına inanan, bilgi ve iletişim teknolojilerini bilinçli kullanabilen, bilimsel düşünme becerilerine ve bilim ahlakına sahip, dünyevi konulara duyarlı, erdemli, birey bilincine sahip olma kazanımlarını içeren bir öğretim programı tanıtır.

Sosyal Bilgiler dersi öğretim programı hazırlanırken; öğretmen ve veli verilerine dayalı nicel araştırmalardan, lisansüstü tez ve makaleleri içeren literatür taramalarından, eğitim fakülteleri görüşlerinden, Bakanlık'ın değerler eğitimi çalışmalarından, kamu kurum ve kuruluşlarındaki paydaş fikirlerinden, stratejik plan ve eylem planlarından ve Türkiye Yeterlikler Çerçevesi'nden yararlanılmıştır. Program oluşturulurken; insan doğasını bütüncül olarak ele alan, eklektik öğretim usulüne göre tasarlanan, çevre ile iş birliğinin merkezlendiği; beceri ve değerler temelli bir yaklaşım benimsenmiştir (TEGM, 2017).

Sosyal Bilgiler, toplumu farklı boyutlarıyla ele alıp inceleyen sosyal bilimlerden elde edilen verileri; ilk ve ortaokul düzeyindeki öğrencilere uygun biçimde aktarmaktadır. Eğitim, sosyoloji, psikoloji, siyaset, ekonomi, antropoloji, coğrafya, tarih, hukuk gibi kaynaklardan beslenen Sosyal Bilgiler; topluma faydalı, sorumluluk sahibi, etkin ve üretken vatandaşlar yetiştirme amacı taşır (Tomal ve Yılar, 2018). Öğrenen merkezli, yaşantı ve etkinlik temelli, yapılandırmacı eğitim anlayışını esas alan Sosyal Bilgiler öğretim programı; öğrencilere yalnızca bilgi aktarımı değil; bilginin

düşünme, tartışma, karşılaştırma, araştırma gibi eylemlerle özümsemesi görevini üstlenir. Böylece öğrenciler; öğretim programı kapsamında hazırlanan tema ve öğrenme alanlarını; bireysel edinim ve öğrenimleriyle yeniden oluşturabilmektedir (Dinç ve Doğan, 2010). Sosyal Bilgiler; bireyin sosyalleşmesi, çevresini ve dünyayı tanınması, kültürün gelecek nesillere aktarılması görevini üstlenen; etkin, yaratıcı, farklı bakış açılarına sahip, sorun çözebilen, özgüveni ve iletişim becerileri gelişmiş, etkin vatandaşlık özelliklerine sahip vatandaşların yetiştirilmesi işlevini yerine getiren bir ders olup; bireylerin bilişsel, duyuşsal ve psikomotor gelişimlerine katkı sağlamayı; bu yönle kişileri toplumsal hayata hazırlamayı amaçladığı düşünülmektedir (Kaymakçı ve Ata, 2012).

Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nın öğrenme alanları incelendiğinde; Birey ve Toplum, Kültür ve Miras, İnsanlar, Yerler ve Çevreler, Bilim Teknoloji ve Toplum, Üretim Dağıtım ve Tüketim, Etkin Vatandaşlık ve Küresel Bağlantılar şeklinde başlıklar gözlenmekte; bu öğrenme alanlarının vatandaşlık, sosyoloji, psikoloji, tarih, bilimsel araştırma, hukuk, bilişim, çevre eğitimi, ekonomi, siyaset bilimi, antropoloji, felsefe ve coğrafya disiplinleri ile ilişkili olduğu düşünülmektedir (Turan, 2019). Sosyal Bilgiler öğretim programında; kültür, zaman, insanlar, mekân, bireysel gelişim ve kimlik, bireyler ve gruplar, güç, otorite ve yönetim, üretim-tüketim ve dağıtım, bilim, teknoloji ve toplum, küresel bağlantılar ve vatandaşlık idealleri gibi standartlar bulunmakta; bu standartların dinamik ve beşerî özelliği göze çarpmaktadır. Kültürü anlamak için zamansal değişimi, insan ve çevre etkileşimini ve vatandaşlık ideallerini anlamak gerekmektedir; bir standart diğerinden bağımsız düşünülememektedir (Doğanay, 2008).

Sosyal Bilgiler öğretim programı; beceri, değer ve kavram öğretimini merkeze alarak dersin diğer derslerle bağlantılı aktarılmasına dikkat çekmekte; disiplinler arası bağlantının kurulmasına önem vermektedir. Program, bireysel farklılıklar temel alınarak uygulanan ölçme-değerlendirme yöntemlerine sahip olmasa da sürece ilişkin alternatif araçlar kullanılmasını önermektedir. Gözlem, performans, portfolyo ve proje ödevleri, görüşmeler, akran ve öz değerlendirme formları gibi yapılandırmacı yaklaşıma uygun yöntemlerin uygulanmasını vurgulayan program; kazanımların elde edilmesi ve ulaşılan noktanın belirlenmesinde bireysel farklılıklara yönelik ölçme-değerlendirme sürecini farklı araçlarla gerçekleştirmeyi tasarlar (Zayimoğlu Öztürk ve Öztürk, 2013).

Sosyal Bilgiler öğretim programı incelendiğinde; kazanımlar sınıf düzeylerine göre sınıflandırılacak olursa (Büyükanan Filiz ve Baysal, 2019);

- 4. sınıf kazanımlarının bilişsel süreç bağlamında anlama,
- 5. sınıf kazanımlarının bilişsel süreç bağlamında anlama ve bilgi birikimi boyutunda kavramsal bilgi basamağında,
- 6. sınıf kazanımlarının bilişsel süreç bağlamında anlama ve analiz,
- 7. sınıf kazanımlarının bilişsel süreç bağlamında anlama ve analiz, bilgi birikimi boyutunda ise kavramsal bilgi basamağında olduğu söylenebilir.

Sosyal Bilgiler dersi kazanımlarını; verimli bir öğretim süreci ile edinen öğrenciler, çevresel değişimlere uyum sağlama, kültürel etkinlikler ve insanlıkça oluşturulan eserlere ilişkin bilgi sahibi olma ve geleceğin şekillenmesine yönelik anlayışlar geliştirme konularında bakış açısı kazanırken, etkin bir vatandaş olmayı da öğrenmektedir (Aydemir, 2011). Ayrıca öğrenciler, Sosyal Bilgiler öğretim programında yer alan ‘kültürler arası iletişim ve diyalog’ kavramları sayesinde, uluslararası etkinliklerdeki toplumsal etkileşimlerin önemini kavramaya ve ekonomi, çevre, sağlık, güvenlik gibi alanlarda dünyevi olayları düşünmeye yönelebilmektedir (Sağlam vd., 2011).

Sosyal Bilgiler öğretim programı; yaşama hazırladığı öğrencilere toplumsal değerleri kavratmaya çalışırken; onların mesleki fikir oluşturmaları açısından da bilgi sahibi olmalarını da amaçlamaktadır. Yalnız kişisel deneyimlerini ve tanışıklıklarını değil; aynı zamanda aile içinde ekonomik, sosyal ve psikolojik yönleri algılamasına yardımcı olarak aile yaşamına bireyi hazırlamayı da amaçlamaktadır. Vatandaşlık aktarımı yapma, yaşama uyarlayıcı olma, toplum yeterliklerini geliştirme, bireysel gelişime katkı sağlama rolleri üstlenen Sosyal Bilgiler, öğrencilere küresel bir eğitim vermeyi de amaçlamaktadır (Erbudak ve Çulha Özbaş, 2015). Sosyal Bilgiler dersinin amaçlarının araştırıldığı bir çalışmada (Hanaylı vd., 2020); Sosyal Bilgiler öğretmenlerinin, dersin amaçlarına ilişkin aşağıdaki görüşlere sahip olduğu belirlenmiştir:

- İstendik özelliklere sahip bir vatandaş yetiştirme;
 - Hak, özgürlük ve sorumluluklarını bilen,
 - Kendisinin ve diğer medeniyetlerin kültürünü tanıyan,
- Kişisel ve toplumsal farklılıkların bilincinde olup bu farklılıklara saygı duyma;
 - Toplumun değerlerini algılayarak topluma uyum sağlayan,

- Vatan, millet, bayrak sevgisi taşıyan,
- Topluma ve dünyaya faydalı,
- Atatürk ilke ve inkılâplarına bağlı bir yurttaş olan,
- Ulusal kültürü tanıtmak;
 - Geçmişi hakkında bilgi sahibi olup, geleceği hakkında çıkarımlar yapabilen,
 - Geçmişteki hatalardan ders alarak bugününü doğru ve bilinçli yaşayabilen,
 - Tarihini öğrenerek ulusal ve uluslararası meseleler hakkında fikir yürütebilen
- Öğrencilerin insan-çevre-mekân ilişkilerini kavrama ve kendisini, toplumunu, dünyayı tanıma;
- İletişim becerileri yüksek ve problem çözebilen kişiler yetiştirme,
- Ulusal ve evrensel değerlere saygı duyma.

Sosyal Bilgiler öğretim programını anlamlandırmak için bu alanın dünyada ve Türkiye’de geçirdiği gelişim sürecini incelemek gerekebilir. Sosyal Bilgiler dersi, ilk olarak dönemsel değişimlerinin bir gereksinimi olarak ABD’de ortaya çıkmıştır. Ekonomik, sosyal, ticari gelişimler ve göçler, Sosyal Bilgiler dersinin kurumsallaşması gerekliliğini doğurmuş ve toplanan konsey, okullara bu dersin konulmasını kararlaştırmıştır. Başlarda dönemsel değişimlere uyum sağlayabilen etkin vatandaşlar yetiştirmek amaçlansa da zaman içinde yaşanan savaşlar ve devrimler, dünyadaki gelişmeler konusunda bilinçli bireyler kazanmak hedefi güdülmesi ihtiyacını doğurmuştur. 1960’lardan sonra ise Sosyal Bilgiler dersi vatandaşlık konularının yanı sıra tarihi ve coğrafi bilgi aktarımını da içermeye başlamış; yapılandırmacı yaklaşım benimsendikçe, programın da yaklaşımları modern bir görünüme kavuşmuştur (Tomal ve Yılar, tarihsiz).

Sosyal Bilgiler öğretim programlarının tarihi gelişiminde NCSS’in kuruluşu önemli bir konuma sahiptir (Martorella, 2001). 1921 yılında, sosyal bilimler eğitiminin katkı sağlamak amacıyla kurulan NCSS, sosyal bilgiler eğitiminin gelişimi adına çalışmalar yapmakta; tarih, vatandaşlık, coğrafya, ekonomi, politika, sosyoloji, psikoloji, antropoloji ve hukuk bağlantılı derslerin okutulmasında eğitime destek olmaktadır. NCSS ve geliştirdiği projeler ile Sosyal Bilgiler öğretimi, uluslararası standartlara kavuşmuştur (<http-4>).

Türkiye’de de Sosyal bilgiler dersinin zaman içinde dönüşüm gösterdiği söylenebilir. Buna göre Çiydem ve Kaymakçı (2021) ‘Türkiye’de Sosyal Bilgiler Dersinin Yönelimi Üzerine Bir Değerlendirme’ adlı çalışmalarında; Türkiye’deki Sosyal Bilgiler Öğretim Programı’nın tarihsel gelişimini aşağıdaki şekilde ele almıştır:

- Türkiye’de Sosyal Bilgiler alanının gelişim sürecine bakılacak olursa; ilk dersin, Öğretmen Okulları ve Köy Enstitüleri programında, 1953 yılında yer aldığı görülmektedir. İlkokullara 1968, ortaokullara ise 1973 yılından itibaren dâhil edilen Sosyal Bilgiler; başlangıçta tarih, coğrafya ve vatandaşlık bilgileri içermekte iken, zamanla antropoloji, arkeoloji, ekonomi, hukuk, siyaset, psikoloji ve sosyoloji bilimlerine ilişkin bilgi edinilmesi amacını da gütmeye başlamıştır. Millî Eğitim Bakanlığı; 1953, 1968, 1969, 1990, 2005, 2015 ve 2018 yıllarında Sosyal Bilgiler öğretim programı yayınlamış; gitgide çok disiplinliden disiplinler arası yapıya kavuşan bir ders öngörmüştür.
- 1953 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı, dersi verecek öğretmenlere yöntem ve tekniklerde çeşitliliğe dikkat etmelerini vurgulamakta; yurttaşlık bilgisinin aktarımı, kavram öğretimine bağlılık, programda esneklik, toplumsal değişime uyum ve demokratik devlet anlayışının kazandırılması gibi eğilimleri ön plana çıkarmaktadır.
- 1968 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı, 1953 yılında çıkarılan programa benzer nitelikte; yöntem ve teknik zenginliğine dikkat edilmesini belirtmekte ve içeriğin geliştirilmesini vurgulamaktadır. Öğrenciyi merkeze alan bir yaklaşımın benimsendiği programda; vatandaşlık bilgisinin aktarımı, kavram öğretimi, programda esneklik, pragmatizm, toplumsal değişime uyum sağlama gibi özellikler yine ele alınmakta; Atatürkçülük ve bilimsellik de göze çarpmaktadır.
- 1968 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı, önceki programlara nazaran öğretim yöntem ve tekniklerinin çeşitlendirilmesine daha çok dikkat çekmiş ve bilimsellik, değerler eğitimi, esneklik, öğrenen merkezli eğitim, küreselleşme ve toplumsallaşma kavramlarına içeriğinde yer vermiştir. 1969 yılında pilot uygulamaya konulacağından, 1968 programı kapsamlı amaçlar ve açıklamalar içermektedir.
- 1990 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı, önceki programlara benzer eğilimler içermekte olup değerler eğitimi vurgulamaktadır. 1981 yılında

ilkokullara ait Sosyal Bilgiler derslerinde ufak deęişiklikler dışında bir düzeltme uygulanmazken; ortaokul 3. sınıf Sosyal Bilgiler dersi kaldırılarak T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük dersine geçilmiş; Ortaokul 1. ve 2. sınıflarda Milli Tarih, Milli Coğrafya ve Vatandaşlık Bilgisi adlı üç ders okutulmaya başlanmıştır.

- 1998 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında, sekiz yıllık kesintisiz eğitime geçiş bağlamında düzenlemeler yapılmıştır. 6. ve 7. sınıflarda okutulan Milli Tarih ve Milli Coğrafya derslerinin kaldırılmış ve tekrar Sosyal Bilgiler dersi okutulmaya başlanmıştır. Değerler eğitimi, araç-gereç zenginleştirme, Atatürkçülük, bilimsellik, davranış deęişikliklerinin deęerlendirilmesi ve disiplinler arası yaklaşımlara dikkat çeken programda; toplumsallaşma ve toplumsallaşmaya uyum sağlama da bulunmaktadır.
- 2005 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı, küresel deęişimler sonucu çeşitli düzenlemeler içermiş; çağdaş yaklaşımların ön plana alındığı yapılandırmacı ve tematik uygulamalara yer vermiştir. Öğrencilere 21. yüzyıla ilişkin vatandaşlık becerilerinin kazandırılması vurgulanmış; çok yönlü deęerlendirmelerin kullanılması gerektiği ifade edilmiştir.
- 2015 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı, 4+4+4 eğitim sistemine geçiş kapsamında 2005 programının güncellenmesi gereklilięi doğrultusunda hazırlanmıştır. Teblięler Dergisi'nde yayınlanmamış ve uygulamaya konulmamıştır.
- 2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı, uygulamaya konmayan 2015 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'ndan büyük ölçüde yararlanılan bir programdır. Küresel dünyaya uyum sağlama, yurttaşlık bilgisi, ulus-devlet yapısının güçlendirilmesi, demokratik devlet ve toplumsal gelişimlere ayak uydurma gibi eğilimler vurgulanmış; değerler eğitimi ile sosyal bilgiler ilkelerine bağlılık dikkat çekmiştir.

Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı; öğrenci odaklı bir felsefeyi temel almakta olup; eleştirel ve yaratıcı düşünme, girişimcilik, bireysel farklılıklar gibi özelliklerin ön planda tutulduğu; yapılandırmacı yaklaşım esasına dayanmaktadır (Aykaç, 2007). Programın felsefi yaklaşımı; bireyin kendisini ve dünyasını tanımasını, milli değerlere sahip olmasını, küreselleşme ve teknolojik deęişimlere uyum sağlamasını, sanatsal, kültürel ve edebi gelişimini gerçekleştirmesini gerektirir (Gürel

ve Çetin, 2018). Sosyal Bilgiler Öğretim Programı'nın özel amaçları incelendiğinde amaçların şöyle ele alındığı görülmüştür (MEB, 2018):

- Türkiye Cumhuriyeti vatandaşı olarak vatan, millet sevgisine ve milli bilince sahip; sorumluluk ve haklarının bilincinde olup haklarını kullanan,
- Atatürk ilke ve inkılaplarının, ülkesinin sosyal, kültürel, ekonomik gelişimindeki önemini algılayan ve demokrasi, laiklik, milliyet ve medeniyet değerlerine bağlılık duyan,
- Hukuk önünde eşitliğin ve hukuk bağlayıcılığının bilincinde,
- Türk miras ve kültürünü bilen ve onları yaşatmakta istekli,
- Coğrafi özellikler bilgilerine sahip ve mekân algısı gelişmiş,
- Çevresini korumaya ve yaşatmaya duyarlı,
- Doğru ve güvenilir kaynaklara ulaşmayı amaçlayan ve sorgulayabilen,
- Ekonomik bilgilere haiz, milli ekonominin kalkınması adına bakış açısı yakalayabilen,
- Meslekler hakkında bilgi sahibi olup her mesleğin önemini kavrayabilen,
- Dönemsel ve mekansal değişim ile süreklilikleri inceleyebilerek algılayabilen,
- Bilgi ve iletişim teknolojilerine hakim, bilgi okur-yazarlığında gelişmiş,
- Bilimsel düşünce, araştırma ve ahlakına sahip,
- İletişim becerileri ve girişimcilikle toplumsal sorunların çözümüne fikir sunabilen,
- Demokratik, erdemli, duyarlı ve kendisini gerçekleştirmeye doğru ilerleyebilecek nitelikte bireyler yetiştirmek olduğu görülmektedir.

Sonuç olarak Sosyal Bilgiler; bireyleri topluma hazırlayan; kendisini, çevresini, kültürünü ve yaşantısını sosyal açıdan ele alarak bireyin geleceğini inşa etmesine yardımcı olan bir öğretim programı olarak özetlenebilir. Sosyal Bilgiler programı ile birey, bir bütünün parçası olmayı ve bu bütünün yapısını inceleyerek bütüne ayak uydurmayı öğrenmektedir.

2.2. Bilim, Teknoloji ve Toplum Öğrenme Alanı

Bilim, teknoloji ve toplumsal değişim kavramlarını ele alan İyi ki Var ünitesi 4. sınıf Sosyal Bilgiler dersi Bilim, Teknoloji ve Toplum öğrenme alanı kapsamında hazırlanan bir ünedir. Bu öğrenme alanı 5. sınıf seviyesinde 'Teknoloji ve Yaşam' (Evirgen, 2020); 6. sınıf seviyesinde 'Bilim ve Teknoloji Hayatımızda' (Şahin, 2020) ve 7. sınıf seviyesinde de 'Bilim, Teknoloji ve Toplum' (Gültekin vd., 2019) temalarında işlenmektedir.

MEB Talim Terbiye Kurulu tarafından hazırlanan 4. sınıf Sosyal Bilgiler ders kitabında; 2020-2021 Eğitim Öğretim Yılı'nda Bilim, Teknoloji ve Toplum öğrenme alanı, yine Bilim, Teknoloji ve Toplum adıyla üniteleştirilmiş (Tüysüz, 2019); 2021-

2022 Eğitim Öğretim Yılı için basılıp dağıtılan ders kitabında ise ünite adı İyi ki Var olarak belirlenmiştir (Tüysüz, 2020).

Bilim, Teknoloji ve Toplum öğrenme alanı; bilimsel ve teknolojik değişimlerin toplumsal etkilerinin incelenerek; bu gelişimin tarihsel sürecinin aktarıldığı ve geçmişe ilişkin bilgilerden gelecek çıkarımlarının yapılmasına zemin oluşturulan bir alandır. Bu öğrenme alanı bilim ve teknolojinin olumlu ve olumsuz yanlarını irdeleyerek sorumluluk bilinci gelişmiş ve bilim ile teknolojiyi toplum ve vatandaş yararına kullanabilecek bireyler yetiştirmeyi amaçlamaktadır (Pala ve Başbüyük, 2020). Ancak Bilim, Teknoloji ve Toplum öğrenme alanında kazanımlara ulaşma durumunun, öğrencilerin ailelerinin eğitim durumları ve öğrencilerin ikamet ettikleri bölgelerle ilişkili olduğu söylenebilir (Boztopraklı ve Akgün, 2021). Araştırmacılara göre, ebeveynlerin eğitim durumu ile kazanımlara ulaşma arasında paralellik olup; anne-babasının eğitim seviyesi yüksek öğrencilerin kazanımlara ulaşmada daha başarılı olduğu belirlenmiş; şehirde yaşayan öğrencilerin ise kırsal kesimde yaşayan öğrencilere kıyasla bu kazanımlara daha fazla ulaştığı görülmüştür.

Bilim, Teknoloji ve Toplum öğrenme alanında teknolojik donanımına sahip olma önemli koşullardan biridir. Bal İncebacak ve Tangülü (2015) İyi ki Var Ünitesi öğretimi ile öğrencilerin bilgisayar ve interneti eğitimin vazgeçilmez bir parçası olduğunu düşündüğünü, ev eşyalarında hayatı pratik kılan aletlere öncelik tanıdığını, ulaşım alanında tüm motorlu taşıtları önemli bulduklarını ve iletişim adına elektronik iletişim araçlarını vazgeçilmez algıladıklarını belirtmektedir. Ünite aktarımında öğrenilen kavramlara yoğunlaşarak, öğrencilerin ünite edinimlerini irdeleyen araştırmacılar, öğrencilerde teknolojinin hayatlarını sürdürebilmek için önemli olduğunu, teknoloji ile iç içe olan yaşamlarını İyi ki Var ünitesi öğretimi ardında da pekiştirdiklerini ifade etmektedir. Bu bağlamda; ünitenin öğrencilere alıştıkları bir dünyayı daha detaylı inceleyebilme fırsatı sunduğu ve günlük hayatlarında işe yarar bilgiler kazanmak konusunda motive edici bir algı oluşturduğu düşünülebilir.

Bilim, Teknoloji ve Toplum öğrenme alanının kazanımları incelendiğinde; öğrencilerin teknolojik araçlara, bu araçların geçmişten günümüze yaşadıkları değişime ve yine bu teknolojik araçların kullanımına ilişkin giriş davranışlara yer verilmektedir. Bununla birlikte; öğrencilerin bilimsel yöntemleri ve bilim dünyasını anlamaları adına özgün ürünlerin tasarlanmasında izlenen yolların öğretime ilişkin kazanımlar da bulunmakta ve ders kitabının 'Açıklamalar' bölümünde teknolojik materyallerle ünite

öğretiminin desteklenmesinin tavsiye edildiği görülmektedir (Yeşiltaş ve Kaymakçı, 2014).

Bilim, Teknoloji ve Toplum öğrenme alanı kazanımları bağlamında incelendiğinde bilimsel ve teknolojik gelişmelerle doğrudan bağlantılı olup; coğrafik, tarihi ve sosyolojik ilişkilere de sahip bir ünedir (Keçe ve Merey, 2011).

Bilim, Teknoloji ve Toplum öğrenme alanı kazanımları (Çetinkaya vd., 2021):

- Öğrencinin teknolojik aletleri tanınması, gözlemesi ve kullanımına ilişkin olarak sınıflandırması; günlük hayatında kullandığı aletleri ise bu bilgiler ışığında yeniden yapılandırmasını gerekli kılan “Çevresindeki teknolojik ürünleri, kullanım alanlarına göre sınıflandırır” şeklindeki 1. kazanımdan;
- Geçmiş ve günümüzü kıyaslayarak bilgi inşa edebilmesini gerekli kılan “Teknolojik ürünlerin geçmişteki ve bugünkü kullanımlarını karşılaştırır” şeklindeki 2. kazanımdan;
- Araştıran, sorgulayan, aktif biçimde sürece katılan ve geçmiş-bugün dengesini sağlıklı kurabilen öğrenciler yetiştirmeyi gerekli kılan “Kullandığı teknolojik ürünlerin mucitlerini ve bu ürünlerin zaman içerisindeki gelişimini araştırır” biçimindeki 3. kazanımdan;
- Bilginin ve deneyimin yaşantı yoluyla elde edilmesini ve öğrencinin bu sürece etkin katılımını gerekli kılan “Çevresindeki ihtiyaçlardan yola çıkarak kendine özgü ürünler tasarlamaya yönelik fikirler geliştirir” şeklindeki 4. kazanımdan;
- Kendini gerçekleştirme ve özgür bir birey olma yolunda ilerlemeyi gerekli kılan “Teknolojik ürünleri kendisine başkalarına ve doğaya zarar vermeden kullanır” şeklindeki 5. kazanımdan oluşmaktadır.

Bu kapsamda:

- “Çevresindeki teknolojik ürünleri, kullanım alanlarına göre sınıflandırır” kazanımı ile bilginin anlamlandırılarak gündelik yaşamda kullanılması;
- “Teknolojik ürünlerin geçmişteki ve bugünkü kullanımlarını karşılaştırır” kazanımı ile dinamik süreçlerin kavranması ve karşılaştırmalı analiz yapılması
- “Kullandığı teknolojik ürünlerin mucitlerini ve bu ürünlerin zaman içerisindeki gelişimini araştırır” kazanımı ile problem çözme, sorumluluk alma ve kendi kendine öğrenme etkinliklerinin gerçekleştirilmesi;

- “Çevresindeki ihtiyaçlardan yola çıkarak kendine özgü ürünler tasarlamaya yönelik fikirler geliştirir” kazanımı ile ilgi ve yetenekler doğrultusunda eğitim-öğretim görülmesi;
- “Teknolojik ürünleri kendisine başkalarına ve doğaya zarar vermeden kullanır” kazanımı ile toplumsal sorunları fark eden, sorunlara çözüm üreten ve toplumun yeniden inşasına yardımcı olan bireyler yetiştirilmesi gibi yaklaşımlar açısından; Bilim, Teknoloji ve Toplum öğrenme alanının yapılandırmacı yaklaşıma uygun olduğu gözlenmektedir.

Bilim, Teknoloji ve Toplum öğrenme alanında belirlenen kazanımların öğrencilere edindirilmesi ve bu kazanımların kalıcılığının sağlanması için yapılandırmacı yaklaşıma uygun, öğrencileri etkin hale getiren ve çağın gerekliliklerini içine alan yaklaşımların kullanılması önemlidir. Bu kapsamda süreçte yararlanılabilecek yöntemlerden biri de oyundur.

2.3. Oyun ve Eğitim

Eğitim, bireyin nitelik kazanması ve üyesi olduğu birliği daha refah kılmaya hizmet etmesine aracılığı açısından; yaşanılabilir bir toplum oluşturmada önemli yer tutar. Bireyin etkili ve doğru eğitilmesi; bu bağlamda dikkat edilmesi gereken başlıca unsurlardan biridir. Eğitim ihtiyacı, bireyin çocukluğuna dayanan ve etkin öğrenme yaşantıları edinmesini gerekli kılan doğal bir güdüdür. Her bir çocuğun, kaliteli bir eğitim ortamında öğrenim görmesi; en doğru yöntem, teknik ve materyallerle gelişimini sürdürmesi gerekmektedir. Oyun; yöntem, teknik ve materyallerin sunulmasında en doğal öğrenme yollarından biri olarak karşımıza çıkmakta; çocuğun bedensel, sosyal, duyuşsal, bilişsel ve motor becerilerinin gelişmesinde büyük önem arz eden bir kavram olarak görülmektedir (Burgaz Uskan ve Bozkuş, 2019).

Çocuğun bilgi, beceri ve duygu ediniminde oyun yadsınamaz bir yer tutmakta; hayal gücünün gelişiminde büyük önem taşımaktadır. Oyun sayesinde çocuk, hayatla tanışmakta, geleceğine yönelik rolleri tanımakta, dünyayı keşfederek yaşama hazırlanmaktadır. Bu bağlamda çocuk için oyunun uyku ve beslenme kadar önemli bir ihtiyaç olduğu düşünülebilir (Dilekmen ve Bozan Tüzün, 2018).

Oyun, çocuğun en önemli uğraşı ve dünyayı keşfetme aracıdır. Oyun, yaşam deneyimleriyle dolu, etkin katılım gerçekleştiğinde kalıcı öğrenmeler sağlayan, deneme-yanılma, gözlem, araştırma, inceleme yapma gibi becerilerini geliştirerek farklı

duyulara da hitap eden, eğitimi ilginç ve eğlenceli hale getiren; gelişimsel açıdan çocuğa oldukça yararlı bir etkinliktir (Özdoğan, 2005). Oyunun sayısız yararı arasında dil, iletişim, işbirliği becerilerinin kazanımı ve üretkenlik ile zekânın gelişmesi bulunmakla birlikte; oyunların farklı bakış açıları kazanmaya da hizmet ettiği düşünülmektedir (Bardak ve Topaç, 2021).

Oyunun tarihçesine ilişkin kaynaklarda, oyunun geçmişte dini eylemlerin bir parçası olarak ortaya çıktığı, oyunların başlangıçta kutsal anlamlar ifade ettiği ele alınmıştır (Pehlivan, 2014). Antik Roma Dönemi'nde Aristo, Plato ve Çiçero tarafından oyunun özellikle 7 yaşa kadar oldukça önemli olduğunu ve çocuğun bedensel-ruhsal gelişiminde mühim bir yer kapladığını belirten Pehlivan (2014); Pestalozzi, Fröebel ve Montessori'nin oyunun tarihi gelişim sürecinde önemli isimler olduğunu ifade eder. Oyunun, doğal bir güdüyle çocuğu yönlendirdiğini belirten Pestalozzi; oyunların topluma yarar sağlaması gerektiğini belirtip yönlendirilmesi ve kurallar dâhilinde oluşturulması gerektiğini belirtirken (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007); Montessori hayalci değil gerçekçi oyunları vurgulamaktadır. Çocuğun doğa ve doğal nesnelerle temasının önemli olduğu Montessori sınıflarında oyuncaklar gerçek nesneler olarak karşımıza çıkmakta ve öğrencinin günlük yaşamında kullanacağı araç-gereçler oyuncak olarak kullanılmaktadır (Oğuz ve Köksal Akyol, 2006). Fröebel ise oyuna gelişimsel bakış açısıyla yaklaşmakta ve çocuğun gelişim temellerinden birinin oyun olduğunu öne sürmektedir (Kılbaş, 2011).

Oyun; çocuğun yaratıcılığını ve problem çözme becerilerini geliştirir. Çocuk, oyun aracılığıyla keyifli vakit geçirmek ve oyunda başarılı olmak için farkında olmadan birçok sorunu çözer, diğer sorunların çözüm yollarına giden kapıyı aralar. Bu bağlamda özgüven duygusu gelişen ve kendisini birey olarak algılamaya başlayan çocuk, bir yandan da toplum yaşamına hazırlanmış olur (Akoğuz, 2017). Çocuklarla iletişim kurmanın ve dünyalarına ulaşmanın yollarından biri; sağlıklı, doğal ve sıklıkla başvurulan bir yöntem olan oyundur. Oyun, çocuk tarafından gerçek yaşamdan çok benimsenmekte; oyun oynarken gerçek yaşama nazaran daha fazla vakit geçirerek mutlu olmaktadır (Güven, 2017).

Oyunun yararları arasında; eğlenceli zaman geçirmeyi sağlaması, bedensel, duyuşsal, sosyal, bilişsel, zihinsel gelişimi olumlu etkilemesi ve dil becerilerini artırması bulunmaktadır. Çocuğun gelişimi ve yetiştirilmesinde büyük önem taşıyan oyun; çocuğun en önemli uğraşdır. Oyun çocuğun yaşamında beslenme ve uyku kadar

gerekli bir araçtır. Oyun gereksinimi karşılanmayan çocuklar sağlıklı bireylere dönüşmekte; çocukların farklı bakış açıları geliştirmeleri, duygu durumlarının farkına varmaları, sosyalleşmeleri ve toplumsallaşmaları engellenmektedir. Oyun sayesinde çocuğun yalnızca kas yapısı değil kendisini ifade etme becerisi de gelişmektedir (Bekmezci ve Özkan, 2015). Oyun; çocuğun yaşamında yalnızca bir eğlence aracı olmakla kalmayıp ailelerin ve eğitimcilerin de sıkça başvurdukları bir öğretim yöntemi olarak karşımıza çıkmaktadır (Özyürek ve Çavuş, 2016).

Oyun, fazla enerjinin vücuttan atılması; taklitçi içgüdülerin doyuma ulaştırılması, rahatlama ihtiyacı, gelecek yaşama hazırlanma; yetenekleri geliştirmede doğuştan gelen bir dürtü olarak tanımlanmaktadır (Huizinga, 1955). Boratav (1973) oyunu günlük uğraşlardan kalan zamanlarda; herhangi bir üretim kaygısı gözetmeksizin eğlence ve dinlence sağlayan eylemler olarak tanımlamaktadır.

Oyun; aşağıdaki altı sabit özellikten oluşmaktadır (Caillois, 1958):

- *Özgürlük*: Oyunu oynamak mecburi değildir; oyuncu, oyunu zoraki bir durum gelişmeden oynamaktadır. Oyun, mecburiyet kazandığında; oyuncu tarafından eğlenceli ve ilginç algılanmamaya başlayacaktır.
- *Ayrışıklık*: Oyunun zaman ve mekân sınırları bulunmakta; oyun, belirli bir tanımı karşılamaktadır.
- *Belirsizlik*: Oyunun süreci, oyuncunun niyetine göre gelişmekte; gelişim önceden bilinmemektedir.
- *Kurallılık*: Oyunda genel-geçer herhangi bir kural bulunmaz; oyunun kendi kuralları kendi evrenini yaratır.
- *İnandırıcılık*: Yaşam gerçekliği oyunda bulunmak zorunda değildir; hayal dünyası ekseninde gerçekleriyle bir inandırıcılık yaratır.
- *Üretim zorunluluğundan muaflik*: Oyunda yeni bir ürün, kazanım veya madde elde etmek mecburi değildir.

Oyun; psikomotor becerilerin gelişmesinde, güç artırma, tepki verme becerisini geliştirme, büyük ve küçük kasların kullanım hızını ayarlama, durgun ve dinamik dikkatin gelişmesi, organ eş güdümü ve vücut dengesinin düzenlenmesi, çeviklik ve beden esnekliği kazanmada oldukça faydalıdır (Durualp ve Aral, 2018). Oyun (Aksoy ve Dere Çiftçi, 2020):

- *Mecburi değildir ve çocuğun karakteristik özellikleriyle ilintilidir*. Yaratılışına göre, kendi istekleri doğrultusunda harekete geçen çocuk; oyun oynarken

beklentiler ve görevler doğrultusunda eyleme geçmeyip yalnızca kendisini memnun etme amacı gütmektedir.

- *Değişime açık olup sembollerle örülüdür.* Çocuğun geçmiş yaşantılarıyla bugünü ilişkilendirmelerini sağlayan oyun, farklı rollere bürünebilmeyi olanaklı kılmaktadır.
- *Aktif katılım gerektirir.* Çocuk, oyun sayesinde keşfetmeyi, araştırmayı, sorgulamayı, gözlemlemeyi öğrenerek insanları, nesneleri, olay ve olguları tanımaktadır.
- *Kurallıdır.* Küçük yaşlarda çocuk tarafından belirlenen ve keyfi olarak değiştirilen oyun kuralları; yaş büyüdükçe önceden belirlenen ve bilinen biçimleriyle oyuna dâhil olur. Başarısızlık riski taşımayan oyunlar; çocuğun oyunda karar vermesini etkilemektedir.
- *Zevklidir.* Çocuk, oyunu bir kazanım elde etmek adına değil; yalnızca keyif aldığı için oynamaktadır.

Çocuğun zihinsel yapısıyla ilişkili olan oyun; özümleme ile uyum sağlama süreçlerinin farklılaşması ile başlamakta ve özümleme işlevsellik kazandığı zaman tam anlamıyla ortaya çıkmaktadır. –mış gibi yapma durumu ile oyun yaratılmakta; geçmiş yaşantılar, gelecek yaşantılara hayalcilik eşliğinde zemin oluşturmaktadır. Piaget'nin oyun hakkındaki görüşleri incelendiğinde; Piaget'nin oyunu bilişsel süreçlerle bir arada ele aldığı gözlenmekte ve oyun gelişiminin bireysel süreçlere ve doğuştan gelen sembollere bağlandığı görülmektedir (Nicolopoulou, 2004). Freud'un oyun hakkındaki görüşleri incelendiğinde; psikanalitik yaklaşımda bulunduğu görülmekte; oyunun travmatik olaylar sonucu açığa çıktığı ve çocuğun duygusal gelişimine ışık tuttuğu ifade edilmektedir. Çocuk, yaşadığı olumsuz duyguları gidermek için oyuna başvurmakta ve kişiliğini yansıtmaktadır (Uğurel, 2008). Dinamik oyun kuramlarından bir diğeri Vygotsky tarafından öne sürülmüştür. Bu kuramda; çocuk-çevre ilişkisi, çocuğun yaşamıyla başlamakta ve çocuk, çevre tarafından etki altına alınmaktadır. Sosyo-kültürel açıdan ele alınan oyun; çocuğun çevre ile yaşadığı değişime uygun bir ortam sağlaması; değişime hayali bir çözüm yaratmasıdır (Güler, 2007). Erickson; psikososyal oyun kuramında, oyunun 3-6 yaş arası altın çağı olduğunu ve bu evrede çocuğun, çevresini hayal gücü ile tekrar anlamlandırdığını ifade eder. Grup oyunlarının az, egosantrizmin kuvvetli olduğu bu çağda; oyuncak paylaşılmaz, bencillik ön plandadır.

6-12 yaşlarında ise sosyalleşme başlamakta, dinamik gruplara ilgi duyulmakta ve taklit, hareketlilik, psikomotor becerilerde gelişim göze çarpmaktadır (Özgen ve Aytuğ, 1992).

Oyunla ilgili değişik kuramlar söz konusudur. Bunlar şöyle sıralanabilir:

- Schiller ve Spencer'ın oyunu fazla enerjinin vücuttan atılması ve baskıdan kurtulmak olarak nitelendirdiği kuram Artan Enerji Teorisi;
- Lazarus'un oyunu kaybedilen enerjinin tekrar kazanılma aracı olarak açıkladığı kuram Yeniden Yaratma Teorisi;
- Groos'un, oyunu çocukların içgüdüleriyle eyleme geçtiği davranışlar olarak ifade ettiği ve oyunun içgüdü eğitim okulu olduğunu belirttiği kuram İçgüdüsel Alışkanlık Teorisi olarak tanımlanır. Schiller, Spencer, Lazarus ve Groos'un kuramları; klasik oyun kuramları olarak sınıflandırılmaktadır (Uğurel, 2008).
- Klasik oyun kuramlarından diğeri; Tekrarlama Teorisi olarak isimlendirilen ve Hall tarafından oluşturulan kuramdır. Teoriye göre, oyundaki davranışlar kalıtsal temellere sahiptir ve her bir oyun hareketi; insanlığın atalarına dek süregiden tekrarlı davranışların yansımasıdır (Kars, 2018).
- Oyun kuramlarında görüş bildiren bir diğeri ise Helanko olmakla birlikte; Helanko, oyunu çocuk ve çevre arasında bir yapı olarak görmekte; oyunların, oyuncakların ve oyun arkadaşlarının serbestçe seçilmesi gerektiğini ifade etmektedir (Kayabaşı ve Günindi, 2016).

Sonuç olarak, oyun; çocuğun kendi dünyasını anlamlandırmasına yarayan vazgeçilmez bir bileşenken; eğitim ortamlarında da gerek akademik başarı gerekse öğrenmeye yönelik tutum açısından oldukça olumlu etkiler yaratan bir araçtır.

2.4. Sosyal Bilgiler ve Oyun

Sosyal Bilgiler dersi, öğrencinin kendisini tanıması, geçmiş, bugün ve gelecekle bağ kurması ve toplumun etkin bir bireyi olmasına ışık tutan bir ders; sürekli değişen ve gelişen günümüz dünyasının birey ve toplum tarafından anlamlandırılmasına rehberlik eden bir programdır. Gün geçtikçe artan bilgi birikimi, öğrencilere kazanımların en kalıcı ve kolay şekilde nasıl özümsetilebileceği sorusunu akıllara getirmekte ve eğitsel oyunları ders kapsamında kıymetli kılmaktadır (Karataş, 2021).

Kalıcı hale getirilmesi kolay olmayan soyut kavramlar içeren Sosyal Bilgiler dersi; ezberleme benzeri yöntemlerle, yapılandırmacı anlayış dışında kalan ve kısa süreli belleğe hitap eden yöntemler kullanıldığında derse ilginin azalması, sorumluluk

duygusu kazandırmada yetersiz kalma, iletişim becerileri, iş birliği ve zaman yönetimine katkı sağlamama gibi durumlarla karşılaşılabilir. Bu bağlamda, kalıcı ve etkin bir öğrenme için Sosyal Bilgiler dersinde oyunların kullanılması oldukça faydalıdır (Uygun vd., 2018).

Sosyal Bilgiler dersinin soyut kavram, olay ve olgular içeren yapısı gereği; öğrenme güçlükleri ve öğrencilerin sıkılması gibi durumlarla karşılaşılabilir; oyunların Sosyal Bilgiler derslerinde kullanılması, bu problemleri çözmektedir. Üstelik dersin iletişim becerileri gerektirmesi ve dışa dönük özelliği, iş birliği, sosyal yetkinlikler ve kendini ifade etme gibi durumlarda da etkin bir işlev göstermekte; sınıf içi aktif katılım ve güdülenmeyi yüksek tutmaktadır (Karadeniz ve Er, 2021).

Sosyal Bilgiler dersinde oyun kullanımı; öğrencilerin hayal gücünü genişletmekte, ifade becerilerini ve özgüvenlerini artırmakta, yaratıcı ve özgür düşünce biçimlerini geliştirmektedir. Ayrıca öğrencilerin demokratik tutum ve empati becerilerinin gelişmesinde önemli bir yere sahip olan oyunlar; kalıcı öğrenme, somutlaştırma ve kavram öğretiminde Sosyal Bilgiler dersi için uygun özellikte materyallerdir (Özen, tarihsiz).

Oyunlar, Sosyal Bilgiler dersinde teknolojinin de kullanımıyla birçok alanda öğrenciye keşfedilmeyi bekleyen sanal bir evrenin kapılarını açmaktadır. Yeryüzü şekilleri ve haritaların sıkça kullanıldığı oyunlar coğrafi bilgilerin; geçmiş olaylar ve tarihsel dönemlerde geçen oyun kurguları ise tarihi bilgilerin öğreniminde Sosyal Bilgiler dersinin öğretimine katkı sağlamaktadır (Hutchison, 2007).

Simcity, Civilization ve Age of Empires; Sosyal Bilgiler dersinde etkin olarak kullanılacak ve öğretim programına entegre edilebilecek oyunlardan birkaçıdır. Simcity oyunuyla şehir inşa etme ve kaynakları etkili yönetme mücadelesi veren öğrenciler; vergilendirme sistemini öğrenmekle kalmayıp ekonomik değişimlerin topluma etkisini gözlemleyebilmektedir. Civilization ve Age of Empires oyunları ile de tarihi olayların medeniyetlere etkisini oynarken öğrenmekte, kurulan ve yıkılan devletlere dair bilgi edinmekte ve geçmişte yaşananların günümüz dünyasına etkisini değerlendirebilmektedir (Charsky ve Mims, 2008).

Sonuç olarak; Sosyal Bilgiler dersinin; soyut kavramların somutlaştırılması, sosyal becerilerin geliştirilmesi, demokratik, çeşitli bakış açılarına sahip, özgün ve eleştirel düşünebilen bireyler yetiştirilmesinin amaçlandığı bir ders olması bağlamında; kalıcı öğrenmelerin sağlanmasında oyunların eğitim ortamlarında kullanılması, hem

öğrenci hem de öğretmen için oldukça faydalıdır. Oyunlarla iş birliği yapmayı, farklı yaklaşımlara saygı duymayı, rekabet etmeyi öğrenen öğrenci; aynı zamanda Sosyal Bilgiler dersi içeriğindeki birçok tarihi, coğrafi ve vatandaşlık bilgisini de edinebilmektedir.

2.5. Dijital Oyunlar

Teknolojik gelişmelerle dönüşüm geçiren donanımlar, geleneksel oyun anlayışını farklılaştırmış ve oyunun dijital ortamlara aktarılmasıyla ‘dijital oyun’ adı alan bu yeni kavramı ortaya çıkarmıştır (Yenğin, 2014). Dijital oyun, belirli kurallar ve amaçlar doğrultusunda ve donanım eşliğinde oynanan oyunlar olarak tanımlanır (Samur, 2016). Dijital oyun kavramına ilişkin yapılan bir başka tanım ise farklı teknolojilerle tasarlanan ve görsel alt yapı ile kullanıcı girişine olanak sağlayan oyunlar olarak karşımıza çıkar (Çetin, 2013).

Oyunların dijitalleşmesini, oyunun ortamlar arasında geçişkenlik özelliğine sahip olması büyük ölçüde etkiler. Bir başka deyişle, bir oyunun kâğıt veya taş ile oynanması şart değildir; birbirinden farklı ortamlara taşınabilir. İnsanların teknolojik cihazlarla iç içe sürdürdükleri gündelik yaşamları; oyunların taşınabileceği bir ortam olarak, dijital evreni karşımıza çıkarır. Üstelik bilgisayarların veya diğer elektronik cihazların gün geçtikçe gelişen işlemcileri, oyunları elektronikleştirme konusunda oyun tasarımcılarına ve oyunu oynayandan oynatacak olana dek tüm birimlere büyük oranda kolaylık sağlamaktadır (Özenç ve Yıldizer, 2021).

Gelişen ve her geçen gün hayatımızın farklı bir alanına dâhil olan teknolojinin, ayrılmaz bir parçası olduğu dallardan biri de oyundur. Zaman ve mekân sınırlarını kaldırarak, oyuna yeni bir soluk getiren teknoloji, dijital oyun kavramının doğmasına zemin hazırlamıştır. Görsel bir platformda kullanıcı etkileşimi ile aktive olan dijital oyunlar, günümüzde her yaş grubu tarafından sıklıkla tercih edilmektedir (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018).

Teknoloji, baskın ve etkin yapısı sayesinde yalnız çevre, aile ve arkadaş ortamına dâhil olmamış, eğitim-öğretim ortamlarının da vazgeçilmez bir unsuru haline gelmiştir. Klasik öğrenmelerin yetersiz kalmaya başladığı günümüz öğrencilerine yenilikçi yaklaşımlarla eğitim hizmeti sunmak ve verim almak adına büyük önem arz etmektedir (Çoban vd., 2021).

Dijital oyunlar, zaman-mekân bağımsızlığı ve uyulması gereken kurallar, sınırlılıklar ve sistem bağlamında; gerçek dünyadan uzaklaşma tehlikesi taşıyor gibi görünse de oyun yazılımlarının gerçek dünyanın uzantıları olduğu unutulmamalıdır. Oyun yazılımı ve donanımı aracılığıyla, gerçek yaşamın bir yansıması kullanıcıya sunulmakta; gerçek dijital dünyada oyunlar ile temsil edilmektedir (Söğüt, 2020).

Dijital oyunlar, barındırdıkları mücadele unsuru ile eğlendirmenin yanı sıra etkin düşünme becerilerini harekete geçirmeyi gerektirir. Oyunun işleyişini çözmeye çalışan oyuncular, farklı yollardan amaçlar gerçekleştirmeye çalışırken; zorlayıcı aşamalar ile çeşitli öğrenme yaşantıları edinmektedir. Örneğin; bir labirent oyununda çıkış yolu olduğu düşünülerek ilerlenen her bir koridor; kapıya ulaşmasa dahi, gidişatın yanlış olduğu bilgisini edinmeye yarar. Dolayısıyla, dijital oyunların bu açıdan problem çözme ve uzamsal düşünmeye katkı sağladığı, oyunculara dinamik bir deneyim sunduğu yadsınmamaktadır (Tepe, 2021).

Dijital oyunların tarihçesi, 2. Dünya Savaşı ile başlamaktadır. 1947 yılında Cathode Ray Tube Amusement Device adlı interaktif oyun, dijital bir oyun olmasa da elektronik ilk oyun olma özelliğini taşımaktadır. İlk dijital oyunlar, 1950ler’de çıkmaya başlamış olup; 1958 tarihli Tennis for Two oyunu, ilk bilgisayar oyunudur. Bu oyunu Spacewar izlemekte, dijital oyunların üniversitelerin yazılım odalarından çıkıp kitlelerin eline geçmesi ise 1968 tarihli Brown Box oyun konsollarının çıkışını işaret etmektedir. Atari Inc, 1972 yılında masatenisi oyunu Pong’u tanıtmış, 1980 yılında Namco büyük yankı uyandıracak Pac-man oyununu piyasaya sürmüştür. Pac-man renkli karakterleri, eğlenceli sahnesi ve akılda kalıcı müziğiyle yediden yetmişe ilgi toplamış ve atari salonlarının dolup taşmasını sağlamıştır (Kızılkaya, 2010).

1982 yılında Commodore 64 ilk kişisel bilgisayar olarak piyasaya sürülmüş ve televizyona bağlanarak oyun oynamayı mümkün kılmıştır. Nintendo 1989 yılında Gameboy’u çıkartmış, Mario Bros’u konsola yükleyerek satışa sunmuştur. İlk üç boyutlu dijital oyun Wolfenstein olup 1992 yılında üretilmiş, oyuncular birinci kişi gözünden oyun oynama ve oyunda perspektif ile tanışmıştır. Mobil oyunlarda Nokia’nın Snake oyunu büyük yankı uyandırmış, ilerleyen yıllarda sosyal medyanın gelişimiyle sosyal ağ oyunları da yaygın olarak kullanılagelmıştır (Karahisar, 2013).

Geçmişten günümüze yaşamamızın her alanında yer almaya başlayan dijital oyunlar zekâ gelişimi, problem çözme becerileri, pratiklik sağlarken; yeni stratejiler oluşturmaya ve iletişim yeteneklerini geliştirmeye yaramaktadır. Oyuncunun istediği an

oyuna ulaşabilme olanağı, gündelik yaşamın stresinden uzaklaşmak isteyenler için kolay ve erişilebilir bir eğlence aracı olarak düşünülebilir. Ancak dijital oyunların şiddet ve saldırganlık içermesi, ekran bağımlılığına yol açma, sosyal etkileşimlerin eksilmesi ve eğitim hayatında gerilemeye sebep olma gibi dezavantajları da bulunmakta, uzun süre hareketsiz kalmaktan doğan fiziksel problemlere de yol açmaktadır. Dijital oyunların sayısız avantajından faydalanmak ve olumsuz yanlarından kaçınmak adına harcanan zamana dikkat edilmeli ve bağımlılığa yol açacak aşırı davranışlardan uzak durulmalıdır (Uzunoğlu, 2021).

Eğitimde Dijital Oyunlar Çalıştayı, 2017 tarihli bir rapor sunmuş ve dijital oyunların eğitime katkılarını aşağıdaki şekilde raporlaştırmıştır:

- Dijital oyunlar ile derse ilişkin motivasyon artmakta, başarı yükselmekte, odaklanma sağlanmakta, gerçek yaşam deneyimleri eğitim ortamına dahil edilebilmektedir.
- Dijital oyunlar ile öğrenciler farklı stratejiler geliştirebilmekte, yaratıcı düşünme becerileri sergilemekte ve problem çözme yetkinliklerini artırabilmektedir.
- Dijital oyunlar sayesinde dil gelişimi sağlanmakta, el-göz ve kas koordinasyonu artarak psiko-motor gelişim olumlu etkilenmektedir.
- Dijital oyunlar öğrencilerde çoklu görev bilincini artırmakta, dersi ilginç hale getirerek sıkıcı havayı sınıf atmosferinden uzaklaştırmaktadır (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 2017).

Eğitim ortamlarında kullanılan dijital oyunlar, öğrencilere eğlenceli ortamlar sundukları için sıklıkla tercih edilmektedir. Öğrenciler eğlenirken problem çözmekte ve araştırma yapmakta, güdülenme artarken bilgi aktarımı da gerçekleşmektedir. Oyunlar sayesinde öğrenci başarısızlık korkusunu yenerek özgüvenini artırmakta, iş birliği ve organizasyon becerilerini geliştirirken, rahatlama ve dinlenme olanağı da bulmaktadır (Aslan Akın ve Atıcı, 2015).

2.6. Jeopardy!

Jeopardy!, ilk yayını 30 Mart 1964'te, NBC kanalında yayınlanan bir yarışma programıdır. Yarışmacıların genel kültür kategorisinde yarıştıkları bir oyun olmakla birlikte yanıtın verilip, sorunun beklendiği bir formata sahip olan oyunun yaratıcıları, Merv ve Julian Griffin adlı bir çift olup ilk sunucu Art Fleming adlı ünlü aktördür.

1975'e dek gündüz kuşağında yayınlanan program, 1984'te gösterime başlayan yeni versiyonunun temelini oluşturmuştur. 2022'de yayın hayatına tekrar başlayan oyun; bu kez JeopardDAY adıyla NBC kanalında yerini almış olup, günümüzde aktif olarak yayınlanmaktadır (Davies, 2022).

Merv Griffin, Jeopardy! fikrinin çıkış noktasının eşi olduğunu, eşinin tüm yarışmaların soru-yanıt biçiminde olup yanıt-soru formatında hiç yarışma bulunmamasından bahsettiğini dile getirir. Eşinin fikrinden esinlenen Griffin, NBC'ye tasarısını sunar ve kanal pilot şov bile uygulamadan projeyi satın alarak oyunu ekranlara kazandırır. Başlığın 'What's the Question?' olmasını uygun gören Griffin, yönetmenin başlığı yeterince 'risk'li bulmaması üzerine, ekiple bir araya gelerek başlığı değiştirir ve oyunun yeni başlığı 'Risk' (Jeopardy!) olarak ortaya çıkar (Lidz, Sports Illustrated arşivi, 1989).

1979 ve 1984 yılları arasında Art Fleming tarafından sunulan ve Don Pardo ile John Harlan tarafından seslendirilen program, 1984'ten itibaren Alex Trebek sunuculuğunda ve Johnny Gilbert seslendiriciliğinde yayın hayatına devam etmiştir (Harris, 1963). Televizyon eleştirmenlerince övgü yağmuruna tutulan program, 8000'den fazla yayınlanan bölümüyle ([http-5](#)) 39 kez Emmy Ödülü kazanarak rekora imza atmış ([http-6](#)); 2013 yılında ise Amerikan televizyon tarihinin en iyi 60 şovunda 45. sıraya yükselmiştir. Geniş bir izleyici kitlesine sahip olan yarışmanın, dünyanın çeşitli bölgelerinde farklı versiyonları da yayınlanmaktadır ([http-7](#)).

Jeopardy!'nin her bir oyununda Single Jeopardy!, Double Jeopardy! ve Final Jeopardy! adlı üç turu tamamlaması gereken üç yarışmacı bulunur. Her turda, cevapların sorulduğu ve yarışmacının doğru soru kalıbını yönelterek puan kazandığı çeşitli kategoriler yer almaktadır. İlk iki tura ait oyun setlerinde, beşer sorudan veya ipucundan oluşan altı tema bulunmakta, ipuçları kolaydan zora sıralanan ve \$ sembolüyle gösterilen kutularda saklanmaktadır. İpuçlarının parasal değerleri zamanla artmış, ilk yıllarda \$10 olan ipuçlarının ilerleyen yıllarda \$400'a dek çıktığı gözlenmiştir. Oyun, geçmiş oyunun galibinin- eğer bir galip yoksa rastgele seçilen bir yarışmacının-, oyun setinde bir kategori seçmesiyle başlar. Sunucu tarafından okunan ipucu, ilk sinyal butonuna basan yarışmacının soru formunu doğru şekilde ifade etmesiyle yanıtlanmalıdır. Doğru soruyu yönelten yarışmacının kasasına, ipucunun bulunduğu kutudaki para ödülü aktarılacak yarışmacının yeni bir ipucu veya kategori seçmesi beklenir. Yanlış yanıt veren ya da 5 saniye içerisinde yanıt veremeyen yarışmacının

devam etme hakkı elinden alınarak; diğer yarışmacılara cevap verme şansı tanınır. Hiçbir yarışmacının doğru yanıt vermediği durumlarda, doğru yanıt sunucu tarafından verilir ve son doğru yanıt veren yarışmacının yeni kategoriye seçmesi sağlanır. Oyun, tüm set ipuçlarından temizlenene veya sete ayrılan süre dolana dek devam eder. Tur sonunda en düşük puanlı yarışmacı, Double Jeopardy! turunun ilk ipucunu seçerek ikinci turu başlatır. Oyundaki bazı ipuçlarında Daily Double bonusu bulunmakta olup; sesli veya görüntülü sorular yöneltilebilir. Double bonusuna denk gelen yarışmacı, \$5 ile elde ettiği en yüksek skor arasında ya da setteki en yüksek puan değerinde bir tutar belirleyerek doğru yanıt bulmaya çalışır. Diğer ipuçlarının aksine, Daily Double bonusunda yalnızca bonusu açtıran yarışmacının yanıt verme hakkı bulunmakta; yanlış yanıt verse dahi diğer soruya geçme şansı yalnızca yine bu yarışmacıya tanınmaktadır (“Jeopardy! Instruction Manual”, 1992).

Oyun setindeki sorular genellikle ardışık bir sıra izlemekte olup, kimi yarışmacıların, rakiplerinin kafasını karıştırmak adına bu sırayı bozduğu görülmektedir. İlk kez 1985 yılında Chuck Forrest adlı oyuncu tarafından geliştirilen bu strateji Forrest Bounce olarak anılmakla birlikte yarışmanın ünlü sunucusu Alex Trebek tarafından ‘oyunun ritmini bozan, sinir bozucu bir hamle’ olarak nitelendirilmektedir (Campbell, 2021).

Double Jeopardy! turunu herhangi bir skor alamadan tamamlayan yarışmacılar oyundan elenmekte ve Final Jeopardy! turu kalan iki yarışmacı ile devam etmektedir. Final turunda yalnızca tek bir ipucu bulunmakta; iki yarışmacıdan riske atmaları için 30 saniye içinde bir tutar seçmeleri istenmektedir. Doğru yanıt veren yarışmacı, yalnız doğruyu bulmakla kalmamakta; oyunun galibi olmak için en yüksek skoru da belirtmek durumundadır. Oyun sonunda, doğru yanıt ve maksimum tutarı belirten yarışmacı, oyunu kazanır (http-8).

Jeopardy! yarışmasında, görüntülü soruların medyalarında çalışan Clue Crew adlı bir ekip bulunmaktadır. Clue Crew üyeleri, dünyanın çeşitli bölgelerini ziyaret ederek, ipucu ile alakalı videolar kayda almakta ve soruları bu yolla yarışmacılara yöneltmektedir. Yarışma başladığından bu yana, Clue Crew çalışanlarının 240 şehir ve 44 ülke gezdiği bilinmektedir (“100 Most Popular Television Series by Sony Pictures Television”, 2017).

Jeopardy!, bilindik formatına kavuştuğu 1984 yılında, yayın hayatına, Emmy Ödüllü Kanadalı ünlü komedyen ve oyuncu Alex Trebek’in sunuculuğuyla başlamıştır.

Alex Trebek, kariyerinin ilk yıllarında, Kanada'nın televizyon kanallarında Reach for the Top, Hockey Night in Canada, High Rollers, The \$128.000 Question gibi bilgi yarışmaları ve spor programlarını sunmuş, 1984 yılında ise Jeopardy! ile adını dünyaya duyurmuştur. Sunuculuğunu yaptığı Jeopardy oyunu ile 39 kez Emmy Ödülü kazanmış; en uzun süre bilgi yarışması sunuculuğu sıfatıyla ise Guinness Rekorlar Kitabı'na girmeyi başarmıştır. Jeopardy; prime time kuşağında yayınlanması, soru-yanıt yerine yanıt-soru formatıyla klişe bilgi yarışmalarına meydan okuması ve yarışmacılarla girilen samimi sohbetlerin yarattığı atmosferi ile 80ler'in favori programlarından biri olmayı başarsa da, bu başarıda Trebek'in etkisini yadsımak mümkün değildir (Flanagan, 2022). Trebek (2020), mütevazı bir yaklaşımla kaleme aldığı *The Answer is... Reflections on My Life* adlı eserinde, kendisini sıradan bir birey olarak gördüğünü belirtip, Jeopardy'nin açılış sahnelerinde 'yıldız' olarak anılmayı asla kabul etmediğini; her zaman 'host' (sunucu) unvanını yeterli bulduğunu dile getirmiştir. Trebek'in, Jeopardy oyununun eğlenceli ve canayakın stiline uyum sağlamasının, kendisine ilişkin böyle bir algı beslemesiyle yakından ilişkili olduğu görülebilir. Alex Trebek, 1984 yılında başladığı Jeopardy sunuculuğunu, 37 sezon boyunca, başarıyla sürdürmüş ve kitlelerin eğlenirken öğrenmesine hizmet etmiştir (Brooks, 2021).

Jeopardy!'nin 74 kez birincilik elde ederek, en çok galibiyete sahip oyuncusu olma unvanını kazanan ve günümüzde de Jeopardy sunuculuğu yapan Ken Jennings; Jeopardy!'ye henüz katılmadığı yıllarda Pentagon'da yazılım mühendisliği yaptığını ve ekibinin hiçbir Jeopardy! bölümünü kaçırmadığını dile getirir. Şaşırtıcı sorular ve zekâ dolu yarışmacılardan olduğu kadar; Kanadalı sunucu Alex Trebek'ten de etkilendiklerini anlatan Jennings; Jeopardy!'nin sezon arası tatillerinde, Pentagon'un Trebek'li başka bir bilgi yarışması şovu olan Classic Concentration programını kendilerine yolladığını anlatır. Trebek'i bilginin sembolü olarak gördüğünü ifade eden Ken Jennings; mizah, adalet, içtenlik ve saygının da bu programda sunucu sayesinde temsil edildiğini, yarışmanın bir katılımcısı olduğu 2004 yılına dek hiçbir bölümü kaçırmadığını ve bu alışkanlığın nesiller boyu ailesinde süregeldiğini söyler (Jennings, 2020).

İlk bölümü 30 Mart 1964'te yayınlanan Jeopardy!, 60lar'ın sonlarında The Hollywood Squares'in ardından gelerek 2. sıraya yükselen bir program olmayı başarmıştır. 1975'e dek süren program, yine bir Merv Griffin yapımı olan Wheel of Fortune (Çarkıfelek) yarışmasının yayına alınmasıyla akıştan kaldırılmıştır. 1974 ve

1978 yıllarında tekrar başlayan Jeopardy! oyunu 1984 yılında televizyon dünyasına tam anlamıyla tekrar katılmıştır. 300'e yakın bilgi yarışmasını ardında bırakan Jeopardy!, evlerin sınırlarını da aşarak bar ve restoranlarda da sıklıkla izlenmeye başlamış ve haftalık 25 milyon izleyiciye ulaşmıştır (Goldberg, 2018).

Jeopardy!'nin Kanada, İngiltere, Almanya, İsveç, Rusya, Danimarka, İsrail, Avustralya gibi birçok farklı ülkede versiyonları yayınlanmış, müzik sorularından oluşan Rock&Roll Jeopardy! (Austen, 2005), çocuklara özel sorulardan oluşan Jep! (Ryan vd., 1999) ve spor sorularından oluşan Sports Jeopardy! (Robbins, 2016) gibi temalarla ekranda boy göstermiştir.

2.7. Eğitimde Jeopardy!

Jeopardy'nin bir eğitim materyali olarak kullanılması, öğrenci etkileşimini artırmakla birlikte öğrencilerin rekabet duygusuyla daha etkili öğrenme yaşantıları oluşturmalarını sağlar. Jeopardy, içeriğin aktarılmasında veya ölçme-değerlendirme sürecinde kullanılabileceği gibi; öğrencilerin kâğıt-kalem gibi geleneksel öğretim araçlarından uzaklaşmasına da yardımcı olmaktadır. Eğitirken eğlendiren bu oyunun, soru formatı ile karmaşık öğretimler gerçekleştirilebilmekte, en yüksek puanı kazanmaya çalışan öğrenciyi motive edebilmektedir (Loop, tarihsiz).

Jeopardy yarışmasının sınıf içi kullanıma uygun, oyunlaştırılmış uyarlamalarından biri olan JeopardyLabs, Jeopardy! adlı televizyon programının web tarayıcıları aracılığıyla çalıştırılan çevrimiçi versiyonudur. Tarayıcı üzerinden açılabilmesi, herhangi bir ön yükleme yapılmasını gerektirmemekte olup birçok cihaza uyumlu özelliği ile öğrencilerin bireysel veya öğretmenlerin sınıf içerisinde kullanmasına elverişlidir. Önceden hazırlanan taslakları kullanmanın veya yeni bir taslak oluşturma'nın mümkün olduğu platformda, materyali basılı hale getirmek veya hazırlanan dosyayı paylaşmak da uygulanabilir seçeneklerdendir (Edwards, 2022).

Jeopardy! oyunun, eğitim ortamlarında kullanılması adına üretilen materyallerden biri de Classroom Jeopardy!'dir. Televizyon programındaki sahnenin ikonik özellikleri benzer şekilde materyale dâhil edilmiş; öğrencilerin skor tahtaları, cevaplama butonları ve öğretmenin yarışmayı yönetmesi için kullanacağı kontrol kumandası benzer şekilde hazırlanmıştır. Televizyon veya bilgisayara bağlayarak çalıştırılan oyunda, televizyon şovunda geçerli olan tüm kurallar geçerli olmakla birlikte öğretmen ve öğrenciye hem

eğlenceli hem de öğretici bir eğitim yaşantısı yaratma fırsatı sunmaktadır (Rapinchuk, tarihsiz).

Jeopardy, her disiplin için kullanıma uygun olmakla birlikte yanıt-soru yöntemiyle puan kazandırması, öğrencilerin belirli kavram ve bilgileri en net haliyle hatırlamalarına yaramaktadır (Johnson, 2017). Chruscinski (2017), “Öğrencilerinize Jeopardy oynatmanız için Alex Trebek olmanıza gerek yok.” demekte ve öğretmenlere, sınıflarında başarılı bir Jeopardy oyunu yürütebilmeleri için gerekli tavsiyeleri vermektedir. 6-12 kategori arasında; istenen temada, beşer sorudan oluşan bir taslak hazırlanmasını; ilk turu geçen öğrencilerin Double, Double Jeopardy’yi geçen öğrencilerin ise tıpkı televizyon yarışmasında olduğu gibi Final Jeopardy bölümüne katılmaya hak kazanmasını, soruların 200-1000 puan değerinde değişen ve kolaydan zora ilerleyen şekillerde hazırlanmasını ve yine yarışmada olduğu gibi önceden belirlenen Daily Double sorularının materyale eklenmesini önermektedir. Soruların yanıt-soru formatında hazırlanmasına dikkat edilmesi gerektiğini ifade eden Chruscinski, oyunu başlatmadan önce mutlaka öğrencilere kuralların okunmasını ve üç yarışmacı yerine üç takım oluşturulmasını tavsiye etmekte; her soruya 10 saniye cevaplama süresi tanınmasını gerektiğini söylemektedir. Jeopardy, dijital materyaller olmadan yalnızca tebeşir ve tahta ile de hazırlanabilir. Ders sonrasında vakit kaybetmeden kullanılabileceği gibi; bir sonraki dersin başlangıcında da kullanılması tercih edilebilir.

Jeopardy eğitim ortamlarında (Min ve Mustain, tarihsiz):

- Öğrenci-sınıf etkileşimini artırmak,
- Kazanımların ulaşılma seviyelerini takip etmek,
- Öğrenilen bilgileri tekrar etmek ve öğrenilmesinden sorumlu olunan bilgileri hatırlatmak,
- Aktarılan içeriğin edinildiğinden emin olmak,
- Dikkat çekmek ve motivasyonu artırmak,
- Takım çalışması gerçekleştirerek öğrencilerin iş birliği becerilerini artırmak amacıyla kullanılabilir.

Sonuç olarak Jeopardy oyununun, sınıf içi ve dışı birçok öğretim etkinliğinde etkin bir materyal olarak kullanılabilecek özellikler taşıdığı görülmektedir. İş birliğine dayalı öğrenme, sosyal etkileşim ve akran öğrenimine elverişli zemini ile Sosyal Bilgiler dersinin birey-toplum ilişkisi yaratan yapısına, dijital okur-yazarlık, elektronik

ortamların kullanılması ve güncel teknolojik gelişmelere hâkimiyet gereksinimleri ile Bilim, Teknoloji ve Toplum öğrenme alanının teknolojik çağa ayak uydurmaya ilişkin amaçlarına uygunluk taşımaktadır.



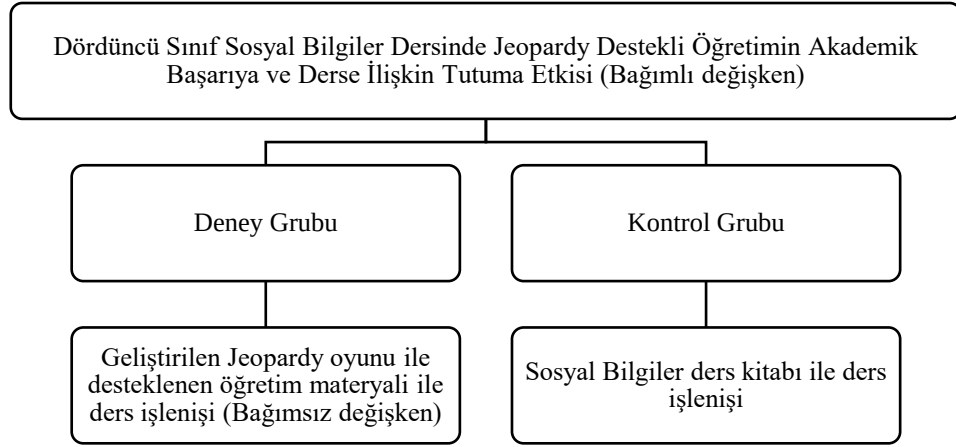
3. YÖNTEM

Araştırmanın bu bölümünde araştırmanın modeli, katılımcılar, uygulamada kullanılan eğitim materyali, çalışmanın uygulama süreci, veri toplama araçları ve verilerin analizi başlıklarına yer verilmiştir.

3.1. Araştırmanın Modeli

Araştırma, açıklayıcı modelde karma yöntem özelliği taşımaktadır. Karma yöntem, belirli bir konudaki nitel ve nicel çalışmalardan toplanan sonuçların birleştirilmesini içeren bir yöntemdir (Kanadlı, 2020). Karma araştırma modellerinde nitel ve nicel bulgular birleştirilmekte; iki veri türü harmanlanarak araştırma sonucuna fayda sağlamaktadır.

Çalışma grubu olarak yansız atama ile oluşturulan iki grup yerine, gelişigüzel ve önceden okul yönetimi tarafından oluşturulmuş iki grup kullanılmış ve deney ile kontrol grubu olarak belirlenen bu iki gruba ön test ile son test uygulanmıştır. Araştırmanın nicel araştırma yönünü destekleyen bu çalışma, yarı deneme modellerinden eşitlenmemiş kontrol gruplu model çalışmasını gerekli kılar. Bağımsız değişkenin (Jeopardy oyununun ünite öğretiminde kullanılması) bağımlı değişkeni (Sosyal Bilgiler Dersi Bilim, Teknoloji ve Toplum Ünitesi'ne yönelik akademik başarı düzeyi ve tutum) ne derece etkilediğini ortaya koymak için oluşturulan deney ve kontrol grupları; Sosyal Bilgiler Dersi Bilim, Teknoloji ve Toplum öğrenme alanı öğretimini Jeopardy oyunu ile gerçekleştiren öğrencilerden oluşan deney grubu ve üniteyi Jeopardy oyunu ile işlemeyen öğrencilerden oluşan kontrol grubu olarak sınıflandırılmıştır. Araştırmanın nitel yönü ise, veri toplama aracı olarak yarı yapılandırılmış görüşmenin kullanılmasıyla bağıntılıdır. Bu yöntemde, araştırmacı tarafından görüşme öncesi dikkatle hazırlanan sorular, görüşme esnasında gerekli görülmesi durumunda değişikliklere uğrayabilir (Aslan, 2019). Araştırmanın yapısı baz alınarak bu görüşme türünün etkili bir seçim olacağı düşünülmüş ve görüşme ile uygulama sonrasında öğrencilerin görüşlerinin betimlenmeye çalışılması, araştırma ile ilgili bağıntıların ortaya konulması planlanmıştır. Araştırmanın nitel ve nicel desenleri sonucu elde edilen bu veriler; karma araştırma yöntemi dâhilinde bir araya getirilmiştir. Araştırmanın uygulama süreci Şekil 3.1'de sunulmuştur.



Şekil 3.1. Araştırmada kullanılan bağımsız ve bağımlı değişkenlerin akış şeması

3.2. Katılımcılar

Araştırmanın çalışma grubu, 2021-2022 eğitim-öğretim yılı bahar döneminin başlangıcında okul yönetimi tarafından yerleştirilmiş iki şubenin öğrencilerinden oluşmaktadır. Şubelerden biri deney grubu, diğeri ise kontrol grubu olarak atanmış ve bu atama rastlantısal olarak yapılmıştır. Çalışma grubunun dördüncü sınıf seviyesindeki öğrenciler olarak belirlenmesinin amacı, ilköğretim bünyesinde en fazla teknolojik cihazlarla çalışmış düzeyin dördüncü sınıflara ait olması ve diğer sınıflara kıyasla teknoloji okur-yazarlığının daha gelişmiş olmasıdır.

Tablo 3.1. Çalışma Grubu

GRUPLAR	SINIF	CİNSİYET		SINIF MEVCUDU
		K	E	
Kontrol	4-A	7	8	15
Deney	4-B	7	8	15
Toplam				30

Tablo 3.1’de görüldüğü üzere Jeopardy destekli öğrenim gören deney grubu ve Jeopardy destekli öğrenim görmeyen kontrol grubu 15’er kişi olmak üzere araştırmanın katılımcıları toplam 30 kişiden oluşmaktadır. Grupları oluşturan sınıfların sınıf mevcutları 19’ar kişiden oluşmakta ancak sürekli devamsız öğrenciler dolayısıyla katılımcı sayısı 15’er kişi olarak belirlenmektedir.

Araştırma kapsamında kullanılan akademik başarı testi ölçeği; deney ve kontrol grubu öğrencilerine ön test olarak uygulanmıştır. Jeopardy destekli öğretimin uygulandığı deney grubu ile mevcut yaklaşımla öğrenim gören kontrol grubunun ön test başarı puan ortalamaları arasında anlamlı farklılığın olup olmadığı İlişkisiz Örneklemeler t-testi ile test edilmiştir. Sonuçlar Tablo 3.2’de sunulmuştur:

Tablo 3.2. Deney ve Kontrol Grubunun Ön Test Başarı Puan Ortalamaları

Grup	Başarı	N	X	SS	p
Deney	Ön Test	15	0,62	0,25	0,53
Kontrol	Ön Test	15	0,57	0,21	

Tablodaki istatistikler incelendiğinde; deney grubu öğrencilerinin ön test başarı puan ortalamasının 0,62 iken kontrol grubu öğrencilerinin ön test başarı puan ortalamasının 0,57 olduğu görülmektedir. Grupların ön test başarı puan ortalamaları farkı; 0,05 anlamlılık düzeyinde, istatistiksel bazda da ortaya konulmak istenmiş ve grupların ön test başarı puan ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir ($p>0,05$). Dolayısıyla deney ve kontrol gruplarının akademik başarı açısından farklılık bulunması nedeniyle araştırmanın gerçekleştirilmesine karar verilmiştir.

Jeopardy destekli öğretimin uygulandığı deney grubu ile mevcut yaklaşımla öğrenim gören kontrol grubunun ön test tutum puan ortalamaları arasında anlamlı farklılığın olup olmadığı İlişkisiz Örneklemeler t-testi ile test edilmiştir. Sonuçlar Tablo 3.3’te sunulmuştur:

Tablo 3.3. Deney ve Kontrol Grubunun Ön Test Tutum Puan Ortalamaları

Grup	Tutum	N	X	SS	p
Deney	Ön Test	15	3,30	0,41	0,72
Kontrol	Ön Test	15	3,23	0,59	

Tablodaki istatistikler incelendiğinde; deney grubu öğrencilerinin ön test tutum puan ortalamasının 3,30 iken kontrol grubu öğrencilerinin ön test başarı tutum ortalamasının 3.23 olduğu görülmektedir. Grupların ön test tutum puan ortalamaları farkı; 0,05 anlamlılık düzeyinde, istatistiksel bazda da ortaya konulmak istenmiş ve

grupların ön test başarı puan ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir ($p>0,05$). Dolayısıyla deney ve kontrol gruplarının tutum açısından farklılık bulunması nedeniyle araştırmanın gerçekleştirilmesine karar verilmiştir.

3.3. Uygulamada Kullanılan Eğitim Materyali

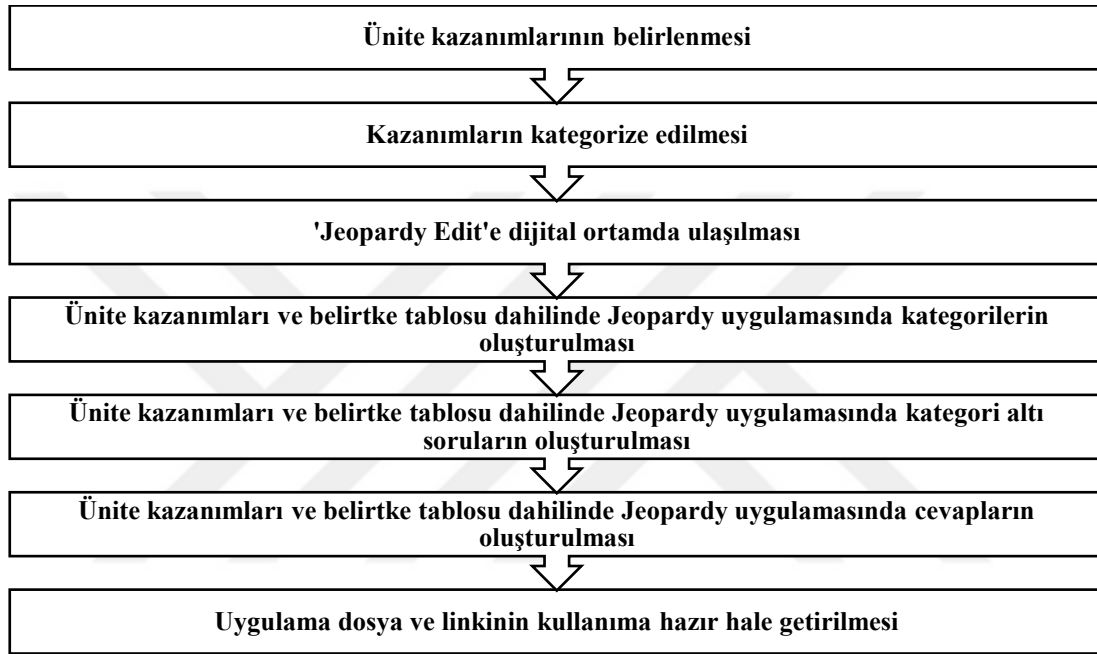
Araştırmada Jeopardy oyunu eğitim materyali olarak kullanılmış, uygulama süresince deney grubu çalışmalarına dâhil edilmiştir. Materyal, uygulamanın web sitesi yardımıyla hazırlanmış ve öğretim ortamında sunulmuştur. Oyun, basitten karmaşığa ilerleyen soruları kategori bazında yanıtlamayı gerekli kılan bir formata sahiptir. Her sorunun puan değeri, sorunun yerleştirildiği kutucuk üzerinde belirtilmekte; kutucuklar açılmadan soruya ilişkin bir bilgi gösterilmemektedir. Oyun, elektronik alt yapı özelliğiyle bilgisayar, akıllı tahta, telefon veya tablet içeren bir ortamda kullanılmaya uygun olup dosya paylaşımı veya link bağlantısı yoluyla açılabilmektedir. Sorulardan en basiti 100, en karmaşığı 500 puan değerinde olup; yarışmacının seçeceği kutuya tıklanarak açılmakta ve cevaplanmayı beklemektedir. Kullanım talimatları ekranda bulunmakla birlikte; Space tuşu ile cevap gösterilebilmekte ve Esc tuşu ile ana menüye dönüş yapılabilir. Program, doğru yanıtları geçici hafızasında tutarak puanları toplamakta ve kazananı oyun sonunda gösterebilmektedir. Oyun için grup çalışması şart olmamakla birlikte 10'a kadar grup sayısı ile çalışma yapılabilir. Hazırlanan eğitim materyalinin ekran görüntüsü Şekil 3.2'de sunulmuştur.

Teknoloji Nerelerde?	Bu aletler de neyin nesi?	Evvel Zamanda Teknoloji	İcat Zamanı!	Zarar mı?
100	100	100	100	100
200	200	200	200	200
300	300	300	300	300
400	400	400	400	400
500	500	500	500	500
		Team 1	Team 2	Team 3
		0	0	0
		+	+	+

Şekil 3.2. Jeopardy Oyunu Ekran Görüntüsü

Araştırmacı, uygulama öncesinde Bilim, Teknoloji ve Toplum Ünitesi kazanımlarına uygun belirtke tablosu hazırlayarak Jeopardy oyununu geliştirmiştir. Her

kazanıma ve içeriğe uygun olarak Bloom taksonomisi bağlamında basitten karmaşığa doğru zorlaşan sorularla üç farklı Jeopardy uygulaması hazırlanmış; öğrencilerin sıkılmaması, doğru yanıtları ezberleyerek hatalı analizlere yol açmaması ve kazandırılması amaçlanan kazanımların tek bir uygulama içerisine sıkıştırılmaması adına birden fazla materyal şeklinde tasarlanmıştır. Soruların hazırlanmasında izlenen yol Şekil 3.3'te gösterilmiştir.



Şekil 3.3. *Araştırmada Kullanılan Öğretim Materyalinin Geliştirilme Süreci*

Uygulama boyunca toplamda üç materyal kullanılmış, her bir materyalde beşer soru içeren toplam beş kategori hazırlanmıştır. Bilim, Teknoloji ve Toplum ünitesinin her bir kazanımına dair üç materyalde de katılımcılara beşer soru yöneltilmiş; günlük hayatımızda kullanılan teknolojik aletler, teknolojik aletlerin tarihsel evrimi, icat ve mucitler, buluş üretme aşamaları ve teknolojinin zararlarından korunmaya dair toplam 25 soru oluşturulmuştur. Kullanılan materyaller, EK-9, EK-10 ve EK-11'de sunulmuştur.

3.4. Uygulama Süreci

Araştırmanın uygulama süreci Eskişehir ili Sarıcakaya ilçesinde bulunan Fatih İlkokulu'nda gerçekleştirilmiştir. Deney ve kontrol gruplarının her birine, uygulama öncesi biri akademik başarı testi, diğeri ise tutum ölçeği olarak belirlenen iki adet ön

test uygulanmış; aynı özelliklerde uygulanan son test çalışmalarından önce ise hazırlanan plan dâhilinde uygulama süreci gerçekleştirilmiştir. Uygulama süreci, on ders saati olarak belirlenmiş; uygulama esnasında iki sınıfta da Bilim, Teknoloji ve Toplum ünitesi kontrol grubunda Jeopardy oyunu dâhil edilmeden, deney grubunda ise Jeopardy uygulaması eşliğinde işlenmiştir. Deney grubuna yönelik uygulama sürecinde, araştırmacı tarafından ders öncesi hazırlanan Jeopardy oyunu konunun işlenmesi ardından sunulmuş, kontrol grubuna yönelik uygulama sürecinde ise ders kitabının Bilim, Teknoloji ve Toplum ünitesi yalnızca ders kitabı eşliğinde işlenmiş, kitabın alıştırmaları ve etkinlikleri haricinde ek bir çalışma yürütülmemiş ve bu süreçte Jeopardy oyunu kullanılmamıştır. Uygulama öncesi hazırlanan oyun, on ders saati süresince fiziksel sınıf ve canlı ders bağlantısı ortamlarında katılımcılarla oynanmış, öğrencilerin ünite öğrenimini oyun eşliğinde gerçekleştirmesi ve pekiştirmesi sağlanmıştır. Buna göre uygulama sürecine ilişkin veriler Tablo 3.4’te gösterilmiştir.

Tablo 3.4. *Uygulama Süreci*

Uygulama No.	Uygulama Ortamı	Katılımcı Sayısı	Uygulama süresi
1	Sınıf	14	2 ders saati
2	Sınıf	14	2 ders saati
3	Sınıf	15	2 ders saati
4	Sınıf	15	2 ders saati
5	Zoom üzerinde Canlı Sınıf	12	2 ders saati

Tablo 3.4’te görüldüğü üzere sınıf ortamında ikişer saatlik dört gün uygulama çalışılmış, Zoom ortamında Canlı Sınıf özelliği kullanılarak da iki saatlik çevrimiçi uygulama gerçekleştirilmiştir. Uygulama sürecine ilişkin görüntüler aşağıda verilmiştir:



Görsel 3.1. Sınıf içi Jeopardy Uygulaması

3.5. Veri toplama araçları

Dördüncü sınıf Sosyal Bilgiler dersinde Jeopardy oyunu kullanımının akademik başarı düzeyine ve derse ilişkin tutumlara yönelik etkisinin araştırıldığı bu çalışmada nicel ve nitel veri toplama araçları bir arada kullanılmıştır. Akademik başarıdaki değişimin incelenmesi için araştırmacı tarafından hazırlanan akademik başarı testi, derse ilişkin tutumların incelenmesi için ise Kalın ve Topkaya (2017) tarafından

geliştirilen Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği kullanılmıştır. Ayrıca uygulama sonrası deney grubu öğrencileriyle yarı yapılandırılmış görüşme yapılmıştır.

3.5.1. Sosyal Bilgiler dersi Bilim, Teknoloji ve Toplum ünitesine yönelik akademik başarı testi

Akademik başarı testi, dördüncü sınıf Sosyal Bilgiler dersi Bilim, Teknoloji ve Toplum ünitesi kapsamında hazırlanan bir ölçme aracıdır. Bilimsel araştırmalarda hangi veri toplama aracı kullanılırsa kullanılsın, bu araçlar güvenilir ve geçerli olmalıdır. Güvenirlik bir ölçme aracının tutarlı ölçüm yapabilmesi, geçerlik ise ölçme aracının ölçmek istediğini ölçebilme derecesidir (Doğanay vd., 2015). Deney ve kontrol grubuna ünite başında ve sonunda birer kez uygulanan ve toplam puan açısından grup bazında kıyaslanan bu kazanım testinin geçerlik ve güvenirlik çalışmaları aşağıda verilmiştir:

- İçerik geçerliği sağlamak amacıyla ölçme aracında yer alan maddelerin ölçme aracına uygun olup olmadığını ve ölçülmek istenen özelliği temsil edip etmediğini belirlemek amacıyla uzman görüşü alınmıştır. 6 Sosyal Bilgiler öğretmeni ve 4 akademisyenin görüşleri doğrultusunda gerekli düzenlemeler yapılmıştır.
- Görünüş geçerliği sağlamak amacıyla, ölçme aracının kâğıt üzerinde açık ve anlaşılır olarak algılanması için aracın adı ve kullanım şekli net bir yönerge ile ifade edilmiş ve araştırmacı tarafından testlerin uygulanışı sırasında aracın amacı ve değerlendirilme şekli dile getirilmiştir.
- Yapı geçerliğini sağlamak amacıyla MEB (2018) tarafından hazırlanan program kazanımlarının her birini ölçen test maddeleri eklenmiş ve ölçülmek istenen özelliklerin ölçme aracında yeterli miktarda bulunması sağlanmıştır. Belirtke tablosu, kazanım tablosu ve ünite analiz tablosu hazırlanarak yapı geçerliği yüksek bir araç oluşturulmaya çalışılmıştır. Adı geçen tablolar EK-5, EK-6 ve EK-7’de sunulmuştur.
- Testin güvenirlik çalışması Eskişehir ili Dumlupınar İlkokulu 4. sınıf öğrencileri ile gerçekleştirilmiştir. Yapılan pilot uygulamada, üç farklı sınıfın öğrencileri ile test gerçekleştirilmiş ve 35 öğrencinin yanıtları analiz edilmiştir. Testin güvenirlik katsayısı KR-20 yöntemiyle 0,76 olarak tespit edilmiş ve güvenilir olduğu gerekçesiyle kullanıma uygun bulunmuştur. 25 maddelik

başarı testinin madde güçlüğü ve ayırt ediciliği her bir madde için analiz edilerek test soru sayısı 21'e düşürülmüştür.

Testi oluşturan maddelerin madde güçlük indeksleri ve ayırt edicilik katsayıları Tablo 3.5'te sunulmuştur:

Tablo 3.5. *Başarı testini oluşturan maddelerin güçlük indeksleri ve ayırt edicilik katsayıları*

Madde No	Madde güçlük indeksi	Madde ayırt edicilik katsayısı
1	0,97	0,48
2	0,83	0,69
3	0,97	0,48
4	0,86	0,57
5	0,91	0,68
6	0,63	0,35
7	0,40	0,42
8	0,86	0,41
9	0,86	0,37
10	0,86	0,61
11	0,80	0,67
12	0,83	0,61
13	0,60	0,61
14	0,71	0,63
15	0,46	0,25
16	0,40	0,39
17	0,89	0,51
18	0,94	0,44
19	0,29	0,42
20	0,40	0,39
21	0,86	0,76

Madde ayırt edicilik katsayıları 0,25 ile 0,76; madde güçlük katsayıları 0,29 ile 0,97 arasındadır. Testte çok zor 1 adet soru, çok kolay 13 adet soru bulunmaktadır. Bu bilgilere göre; testin normal ve hafif zorlukta olduğu söylenebilir. Testin çarpıklık katsayısı -1,19; basıklık katsayısı ise 0,96 bulunmuştur. Bu sonuçlardan yola çıkarak sola çarpık dağılımlı ve sivri dağılımlı, homojen bir grup ile çalışıldığı yorumu yapılabilir. Başarı testi, EK-3 ile incelenebilir. Maddelerin analizi sonucunda çıkarılan ve değiştirilen maddeler Tablo 3.6’da sunulmuştur:

Tablo 3.6 Başarı testi değişiklikleri

Madde No	Maddeye Uygulanan İşlem	Değişiklik Sebebi
13	Testten çıkarılmıştır.	Ayırt edicilik 0,08 bulunmuştur.
15	Testten çıkarılmıştır.	Ayırt edicilik 0,11 bulunmuştur.
17	Madde düzeltilmiştir.	Ayırt edicilik 0,26 bulunmuştur.
18	Testten çıkarılmıştır.	Ayırt edicilik 0,19 bulunmuştur.
23	Testten çıkarılmıştır.	Ayırt edicilik -0,03 bulunmuştur.

3.5.2. Sosyal Bilgiler dersine yönelik tutum ölçeği

Araştırma kapsamında kullanılan tutum ölçeği, Kalın ve Topkaya (2017) tarafından geliştirilen “İlkokul 4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği” başlıklı ölçektir. Ölçeğin kullanılması için Kalın ve Topkaya ile iletişime geçilmiş; araştırmacılardan ölçek kullanım izni alınmıştır (EK-12). 4’lü Likert tipindeki 12 sorudan oluşturulan ölçek, 4. sınıf düzeyindeki 191 kişilik bir öğrenci grubuna uygulanarak geçerlik ve güvenirlik yönünden test edilmiştir. Ölçme aracının toplam varyansın %39,36’sını açıkladığı, yapılan açımlayıcı faktör analizi sonucunda ulaşılmıştır. Açımlayıcı faktör analizinin ardından doğrulayıcı faktör analizi ile kuramsal yapı incelenmiş ve elde edilen uyum indekslerinin iyi düzeyde uyum gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır (RMSEA=0,06, CFI=0,93, IFI=0,93, GFI=0,93, AGFI=0,89, SRMR=0,05). Araştırmacıların geliştirdiği bu ölçek, madde toplam korelasyonları .75 ve .94 arasında sıralanan ve % 27’lik alt-üst grupların ortalamaları arasında yer alan tüm farkların anlamlı olduğu bir ölçektir. Ölçeğin iç tutarlık katsayısı 0,84 olarak tespit edilmiş ve güvenilir bir ölçek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu bağlamda, ölçek öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersine yönelik tutumlarının

belirlenmesinde kullanılabilecek geçerli ve güvenilir bir araçtır. Ölçek, EK-4'te incelenebilir.

3.5.3. Yarı yapılandırılmış görüşme formu

Araştırmanın veri toplama araçlarından biri, nitel özellikteki yarı yapılandırılmış görüşme formudur. Sınırları ne tam yapılandırılmış görüşmeler kadar keskin ne de yapılandırılmamış görüşmeler kadar esnek olan yarı yapılandırılmış görüşmeler, iki çizgi arasında bulunan ve araştırmacıya iki duruma da elverişli bir ortam yaratan görüşmelerdir (Altunay vd., 2014). Belirli bir tema doğrultusunda önceden hazırlanan sorular, detaylı cevaplar elde etmek için sistematik bir yöntemle incelenir. Araştırmacının ulaşmak istediği cevaplar doğrultusunda, önceden hazırladığı yönlendirici sorular, görüşmenin akışını düzenleyerek elde edilmesi planlanan verilere ulaşmayı kolaylaştırır (Qu ve Dumay, 2011). Çeşitli disiplinlerde farklı araştırma sorularına cevap aramaya hizmet eden yarı yapılandırılmış görüşmeler, sistematik ve tarafsız olma özelliğiyle de bilimsel yönden oldukça uygun bir yöntem olarak karşımıza çıkar (Koçak ve Arun, 2006). Bu özellikler dolayısıyla araştırmada yarı yapılandırılmış görüşme tekniği ile veri toplamanın uygun olduğu düşünülmüştür.

Yarı yapılandırılmış görüşme formu, araştırma denenceleri ve alan yazın taraması (Türnüklü, 2000; Akgün, Duruk, ve Gülmez-Güngörmez, 2016; Kılcan ve Akbaba, 2014; Yenilmez ve Avcu, 2009; Tuğrul, Metin Aslan, Ertürk ve Özen Altınkaynak, 2014) doğrultusunda geliştirilmiş olup; Sosyal Bilgiler dersi Bilim, Teknoloji ve Toplum Ünitesi ile Jeopardy oyunu hakkındaki görüşleri ele alan beş soru içermektedir. Sorular hazırlanırken kolay anlaşılır ve yanıtlayıcıyı yönlendirmeyen özelliklere sahip olmalarına dikkat edilmiş, görüşme süresinin uzun tutulması planlanarak iç geçerlilik sağlanmaya çalışılmıştır. Katılımcıların sınıf düzeyi göz önünde bulundurularak soru sayısı beş olarak kararlaştırılmış, görüşme esnasında gerektiği takdirde soruların çoğaltılması tasarlanmıştır. Uygulanan görüşme formu EK-8'de yer almaktadır.

Yarı yapılandırılmış görüşmeler, Sosyal Bilgiler dersi, Bilim Teknoloji ve Toplum öğrenme alanı ve Jeopardy oyununa ilişkin öğrenci görüşlerini belirlemek amacıyla birebir ve yüz yüze görüşmeler şeklinde gerçekleştirilmiştir. Her bir görüşme yaklaşık on beş dakika sürmüştür, yanıtlar araştırmacı tarafından not edilmiştir.

3.6. Verilerin Analizi

Araştırma sonucunda elde edilen nicel veriler sırasıyla deney ve kontrol gruplarına ayrı ayrı uygulanan başarı testlerinin ön test ve son test sonuçları ile tutum ölçeklerinin ön test ve son test sonuçlarıdır. Büyüköztürk (2018), bilimsel araştırmaların pek çoğunun odağında, bir değişkene ilişkin oluşan grupların bağımlı değişken ölçümlerinin (puanlarının) kıyaslanmasının bulunduğu belirtir ve gruplar arasında gözlemleyebildiğimiz farkların anlamlı olup olmadığını; anlamlı bir fark var ise de bu farkların tesadüfiliğini hipotezlerle test ettiğimizi ileri sürer.

Bu bağlamda (Baştürk, 2016):

- Parametrik testler
 - Birbirinden bağımsız gözlemlerin,
 - Normal dağılım gösteren gözlemlerin,
 - Eşit varyanslı ve oranları bilinen evrenlerin,
 - En az eşit aralık ölçeğinde ölçme sonucu olan değişkenlerin,
 - Toplanabilir etkilerin olduğu durumlarda;
- Nonparametrik testler ise
 - Dağılımın durumunun bilinmediği,
 - n=6 gibi küçük bir örnek hacminde çalışılırken
 - Farklı evrenlerden alınmış gözlemler bir araya getirilirken,
 - Sınıflama ve sıralama ölçekleriyle elde edilen puanlarda kullanılabilir.

Araştırmada toplanan verilerin analizine uygun istatistik tekniğin seçimini kararlaştırmak için normallik dağılımı incelenmiş ve aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır:

Tablo 3.7 Normallik Dağılımı

Grup	Test	N	Ölçek	X	Ss	p
Deney	Ön Test	16	Başarı	0,62	0,25	0,73
Deney	Ön Test	16	Tutum	3,30	0,41	0,46
Deney	Son Test	16	Başarı	0,70	0,24	0,008
Deney	Son Test	16	Tutum	3,66	0,31	0,01
Kontrol	Ön Test	15	Başarı	0,57	0,21	0,42
Kontrol	Ön Test	15	Tutum	3,23	0,59	0,118
Kontrol	Son Test	15	Başarı	0,62	0,17	0,07
Kontrol	Son Test	15	Tutum	3,64	0,47	0,001

Tablo 3.7’de görüldüğü gibi deney grubu ve kontrol grubunun başarı ve tutum ön testleri normal dağılım göstermekte olduğundan ($p>0,05$) anlamlı farklılık aramak için ilişkisiz örneklem t-testi, deney grubunun başarı ve tutum son testleri ile kontrol grubunun tutum son testi normal dağılım göstermediğinden ($p<0,05$) anlamlı farklılık aramak için Mann-Whitney U testi uygulanmasına karar verilmiştir.

Verileri analiz etmek için kullanılacak Mann-Whitney U testi, iki bağımsız sonucu kıyaslamada kullanılmakta olup normal dağılımdan şüphe duyulan durumlarda analize uygundur (Tekin, 2006).

Verileri analiz etmek için kullanılacak bir diğer test ise Wilcoxon ilişkili örneklem testidir. Sosyal bilimlerde, az denekli ve denek puanlarının normal dağılım göstermediği gruplarda ilişkili t-testi yerine Wilcoxon ilişkili örneklem testi yapılmaktadır. Aynı grupta farklı iki zamanda yapılan ölçümlerin test edilmesine yarayan bu test, tek bir değişkenin iki puanı arasındaki anlamlılığı aramakta kullanılır (Büyüköztürk, 2020).

Görüşme sonucunda toplanan veriler, nitel veri analizi tekniklerinden içerik analizi tekniği ile çözümlenmiştir. İçerik analizi tekniği, araştırma sonucunda elde edilen kayıtların, çıkarımlarla yorumlanmasını gerektiren ve bu kayıtların nicel biçimlerde analizini sağlayan bir tekniktir (Olgun, 2008). Araştırma verileri araştırmacı tarafından kodlanarak analiz edilmiştir.

4. BULGULAR

Bu bölümde, Sosyal Bilgiler dersi Bilim, Teknoloji ve Toplum öğrenme alanı öğretiminde Jeopardy desteğinin akademik başarıya ve derse ilişkin tutuma etkisine ilişkin akademik başarı testi, Sosyal Bilgiler dersine yönelik tutum ölçeği ve yarı yapılandırılmış görüşmeye ilişkin bulgular sunulmuştur.

4.1. Jeopardy Destekli Öğretimin Uygulandığı Deney Grubu İle Mevcut Yaklaşımla Öğrenim Gören Kontrol Grubunun Son Test Başarı Puan Ortalamalarına İlişkin Bulgular

“Jeopardy destekli öğretimin uygulandığı deney grubu ile mevcut yaklaşımla öğrenim gören kontrol grubunun son test başarı puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark vardır” denencesini test etmek için Mann-Whitney U testi kullanılmıştır. Bu denence ile uygulama sonrasında, grupların başarı testi puan ortalamaları arasındaki fark tespit edilmeye çalışılmıştır. Sonuçlar Tablo 4.1’de sunulmuştur:

Tablo 4.1. Deney ve Kontrol Grubunun Son Test Başarı Puan Ortalamaları

Grup	Başarı	N	X	SS	p
Deney	Son Test	15	0,70	0,24	0,07
Kontrol	Son Test	15	0,62	0,17	

Tablodaki istatistikler incelendiğinde; deney grubu öğrencilerinin son test başarı puan ortalamasının 0,70 iken kontrol grubu öğrencilerinin son test başarı puan ortalamasının 0,62 olduğu görülmektedir. Başarı puan ortalamaları dikkate alındığında deney grubunun daha yüksek ortalamaya sahip olduğu görülmektedir. Bu farkın anlamlılığını istatistiksel anlamda test etmek için Mann-Whitney U testi kullanılmıştır. 0,05 anlamlılık düzeyi bağlamında; deney ve kontrol gruplarının son test başarı puan ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

4.2. Jeopardy Destekli Öğretimin Uygulandığı Deney Grubu İle Mevcut Yaklaşımla Öğrenim Gören Kontrol Grubunun Son Test Tutum Puan Ortalamalarına İlişkin Bulgular

“Jeopardy destekli öğretimin uygulandığı deney grubu ile mevcut yaklaşımla öğrenim gören kontrol grubunun son test tutum puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark vardır” denencesini test etmek için Mann-Whitney U testi kullanılmıştır. Bu denence ile uygulama sonrasında, grupların tutum testi puan ortalamaları arasındaki fark tespit edilmeye çalışılmıştır. Sonuçlar Tablo 4.2’de sunulmuştur.

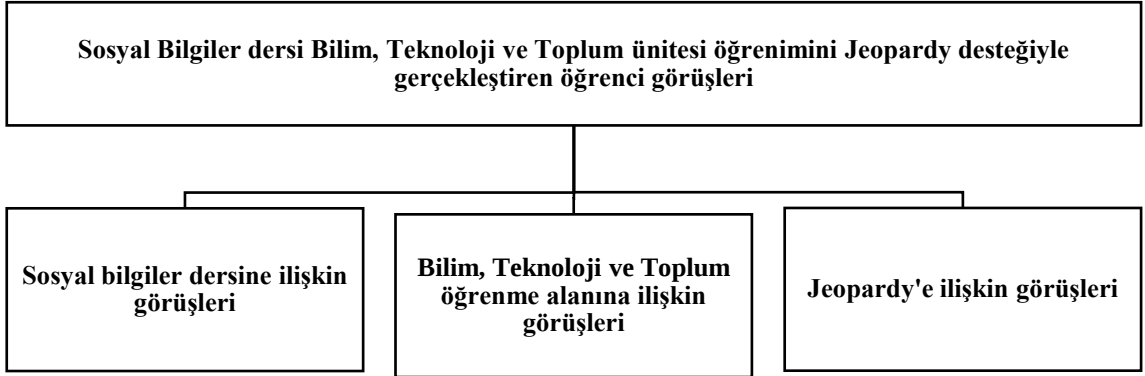
Tablo 4.2. Deney ve Kontrol Grubunun Son Test Tutum Puan Ortalamaları

Grup	Tutum	N	X	SS	p
Deney	Son Test	15	3,66	0,31	0,48
Kontrol	Son Test	15	3,64	0,47	

Tablodaki istatistikler incelendiğinde; deney grubu öğrencilerinin son test tutum puan ortalamasının 3,66 iken kontrol grubu öğrencilerinin son test tutum puan ortalamasının 3,64 olduğu görülmektedir. Tutum puan ortalamaları dikkate alındığında deney grubunun daha yüksek ortalamaya sahip olduğu görülmektedir. Bu farkın anlamlılığını istatistiksel anlamda test etmek için Mann-Whitney U testi kullanılmıştır. 0,05 anlamlılık düzeyi bağlamında; deney ve kontrol gruplarının son test tutum puan ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

4.3. Sosyal Bilgiler Dersinin Jeopardy Destekli İşlenmesine İlişkin Öğrenci Görüşlerine Yönelik Bulgular

Aşağıda verilen tabloda, araştırma kapsamında Jeopardy desteğiyle gerçekleştirilen deney grubu öğrencilerinin görüşleri alınarak elde edilen veriler sunulmuştur. Araştırma sonucunda elde edilen nitel verilere ilişkin temalar Şekil 4.1’de verilmiştir.

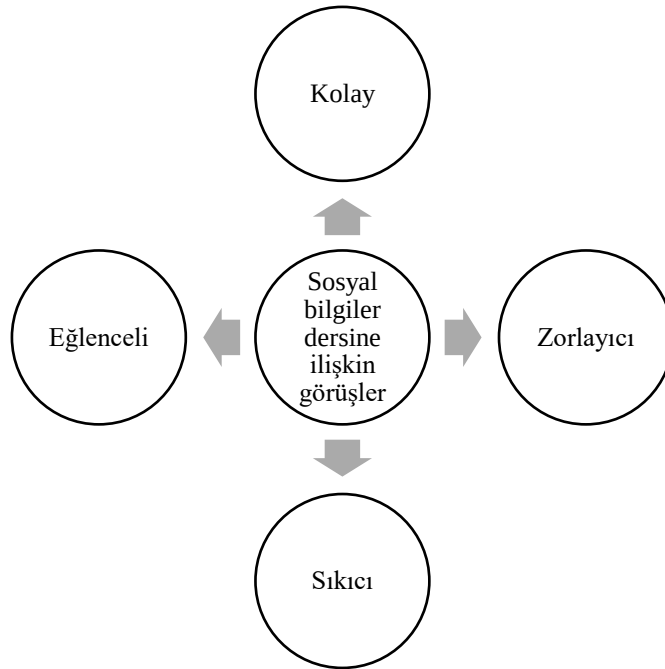


Şekil 4.1. Sosyal Bilgiler dersi Bilim, Teknoloji ve Toplum ünitesi öğrenimini Jeopardy desteğiyle gerçekleştiren öğrenci görüşleri

Şekil 4.1’de görüldüğü gibi, öğrencilerle yapılan görüşme sonucunda elde verilerin analizinde; “Sosyal bilgiler dersine”, “Bilim, Teknoloji ve Toplum öğrenme alanına” ve “Jeopardy’e ilişkin görüşleri” temalarına ulaşılmıştır.

4.3.1. Öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersine ilişkin görüşleri

Araştırma kapsamında Jeopardy desteğiyle gerçekleştirilen deney grubu öğrencilerinin Sosyal Bilgiler dersine ilişkin görüşleri Şekil 4.2’de gösterilmiştir.

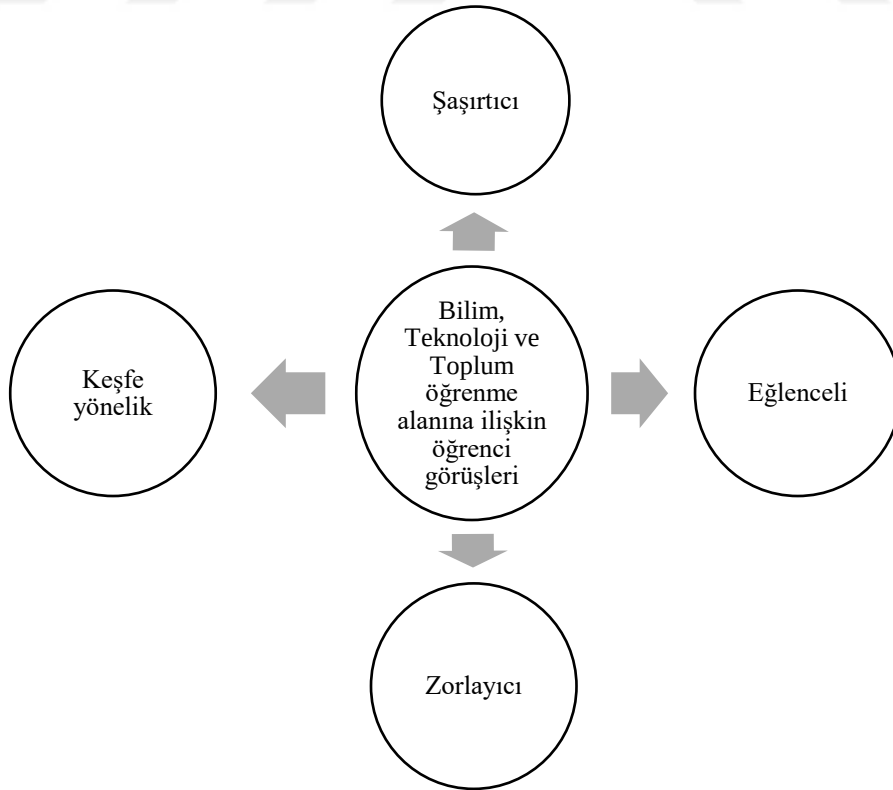


Şekil 4.2. Sosyal Bilgiler dersine ilişkin görüşler

Şekil 4.2’de görüldüğü gibi öğrenciler Sosyal Bilgiler dersini kolay, zorlayıcı, sıkıcı ve eğlenceli olarak değerlendirmiştir. Buna göre Sosyal Bilgiler dersini sıkıcı bulan öğrencilerden biri bu görüşlerini “Sosyal Bilgiler dersi konuları çok kolay olduğu için derslerde canım sıkılıyor.” biçiminde ele almıştır. Sosyal Bilgiler dersini eğlenceli bulan öğrenciler dersin her gün ders programında bulunmasını dilediklerini ifade ederken, bir öğrencinin ise kendi ifadesiyle dersin ‘büyüyünce işe yarar konular’ öğrettiğini eklediği görülmektedir. Sosyal Bilgiler dersini zorlayıcı bulan öğrencilerden biri görüşlerini “Ünitelerde geçen yabancı kelimeleri öğrenmekte zorlanıyorum” biçiminde ele almıştır. Sonuç olarak, öğrencilerin genel itibarıyla Sosyal Bilgiler dersinde eğlendiği ve zorlanmadığı; konuları kolay bulan kimi öğrencilerin ise derste sıkıldığı gözlenmiştir.

4.3.2. Öğrencilerin Bilim, Teknoloji ve Toplum öğrenme alanına ilişkin görüşleri

Araştırma kapsamında Jeopardy desteğiyle gerçekleştirilen deney grubu öğrencilerinin Bilim, Teknoloji ve Toplum öğrenme alanına ilişkin görüşleri Şekil 4.3’te gösterilmiştir.

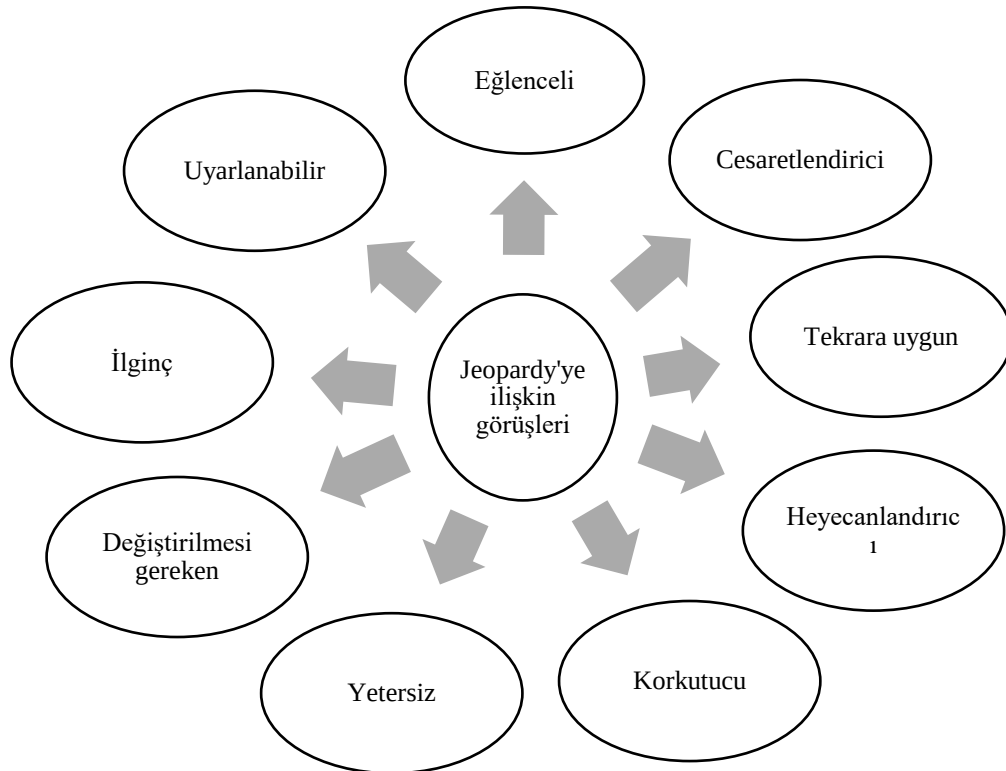


Şekil 4.3. Bilim, Teknoloji ve Toplum öğrenme alanına ilişkin öğrenci görüşleri

Şekil 4.3'te görüldüğü gibi öğrenciler Bilim, Teknoloji ve Toplum öğrenme alanını eğlenceli, zorlayıcı, şaşırtıcı ve keşfe yönelik olarak değerlendirmiştir. Buna göre Sosyal Bilgiler dersini keşfe yönelik bulan öğrencilerden biri bu görüşlerini “Ünite sayesinde yeni teknolojik aletlerle tanıştım.” biçiminde ele almıştır. Bilim, Teknoloji ve Toplum öğrenme alanını zorlayıcı bulan öğrenciler, öğrenme alanında bulunan bilim adamlarının isimlerini ‘yabancı isimler’ olarak adlandırmış ve bu isimleri ezberlemenin ve telaffuz etmenin kolay olmadığını dile getirmişlerdir. Bilim, Teknoloji ve Toplum öğrenme alanını şaşırtıcı bulan öğrenciler teknolojik aletlerin geçmişteki biçimlerini ilginç karşıladığını ve benzedikleri şekillere şaşıırken eğlendiklerini ifade etmiş; öğrenme alanını eğlenceli bulan diğer öğrenciler ise mucitler ve icatlarıyla tanışmanın eğlenceli olduğunu söylemişlerdir. Sonuç olarak, öğrenciler genel itibarıyla Bilim, Teknoloji ve Toplum öğrenme alanına dair kimi zaman zorlansalar da, bu öğrenme alanının genel itibarıyla eğlenceli, şaşırtıcı ve keşfe yönelik olduğunu düşünmektedirler.

4.3.3. Öğrencilerin Jeopardy’ye ilişkin görüşleri

Araştırma kapsamında Jeopardy desteğiyle gerçekleştirilen deney grubu öğrencilerinin Jeopardy’ye ilişkin görüşleri Şekil 4.4’te gösterilmiştir.



Şekil 4.4. Jeopardy'ye ilişkin öğrenci görüşleri

Şekil 4.4'te görüldüğü gibi öğrenciler Jeopardy oyununu eğlenceli, ilginç, yetersiz, korkutucu, heyecandırıcı, değiştirilmesi gereken, tekrara uygun, cesaretlendirici ve uyarlanabilir olarak değerlendirmiştir. Oyunu eğlenceli bulan öğrenciler, konuların oyunla işlenmesini ders kitabından daha zevkli bulduğunu ve oyunu oynarken oldukça eğlendiklerini dile getirmişlerdir. Oyunu heyecanlı bulan öğrencilerden biri, bu düşüncesini “Sorular, kutu gibi şeylerin içinde. Ne çıkacağını bilmiyoruz. Bu da heyecanı artırıyor.” şeklinde ifade etmiş; diğer öğrenciler de soru yerine cevabı okumanın kendilerini heyecanlandırıldığını ifade etmişlerdir. Öğrenciler oyunu gruplar halinde oynamaktan zevk aldıklarını ve oyunun yarattığı rekabet duygusundan hoşlandıklarını belirtirken; ödevlerin bu oyunla verilmesi durumunda eğlenerek ödev yapacaklarını söylemişlerdir. Soru-cevap yerine cevap-soru tekniğinin kullanılması öğrenciler tarafından ilginç karşılanmış; öğrenciler ilk kez böyle bir bilgi yarışması ile karşılaştıklarını söylemişlerdir. Oyunu cesaretlendirici bulan öğrencilerden biri, “Bazen anlamadığım yerleri öğretmenime sormaya çekiniyorum ama bu oyun sayesinde konuları tekrar etme fırsatı bulduk ve sormama gerek kalmadı.” ifadesini kullanırken, oyunu tekrar etmeye uygun bulan öğrencilerden biri de “Öğretmen anlamadığımız yerleri tekrar anlatacakken zil çalıyor ve çıkmak zorunda kalıyoruz. Oyun sayesinde konuyu birlikte tekrar edebildik.” söyleminde bulunmuştur. Oyunu konuların evde tekrar edilmesine uygun bulduğunu ifade eden bir öğrenci ise, görüşlerini “Kitaptan okuyup deftere yazınca aklımda o kadar çok kalmıyor, ama oyunda çıkan soruların cevapları şu an hep aklımda” biçiminde dile getirmiştir. Oyunun uyarlanabilir olduğunu düşünen öğrenciler, Sosyal Bilgiler dersinin diğer öğrenme alanlarında ve diğer derslerde de Jeopardy oyununu oynamak istediklerini belirtirken; oyunda değişiklikler yapılmasını uygun gören kimi öğrenciler oyundaki puanlandırma sistemine daha sık aralıklarla puanlar eklenmesi gibi değişiklikler yapılması gerektiğini söylemişlerdir. Oyunu korkutucu bulan bir öğrenci, görüşlerini “Puan kazanamayınca gruptaki diğer arkadaşlarım kızıyor ve bağıyor. Bilemeyeceğim diye oyuna katılmaya korkuyorum.” biçiminde ifade ederken; oyunu yetersiz bulan öğrenciler, oyuna daha fazla kategori ve soru kutucuğu eklenmesi gerektiğini dile getirmişlerdir. Sonuç olarak; öğrencilerin Jeopardy oyununu eğlenceli, ilginç, konu tekrarına uygun, zaman zaman başarısızlık korkusu yaratabilen, diğer konu ve derslere uyarlanabilir ancak soru, kategori ve puan aralığı gibi özelliklerinde değişiklikler yapılması gereken bir oyun olarak algıladığı düşünülmektedir.

5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Bu bölümde araştırma sonuçlarına, bu sonuçların alanyazınla tartışılmasına ve önerilere yer verilmiştir.

5.1. Sonuç

Bu araştırmada Dördüncü Sınıf Sosyal Bilgiler dersinde Jeopardy destekli öğretimin akademik başarıya ve derse ilişkin tutuma etkisinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmada, deney grubunda Jeopardy oyunu ile Sosyal Bilgiler dersi işlenirken, kontrol grubunda mevcut yöntemlerle ders işlenmiştir. Ayrıca dersin sonunda öğrencilerin uygulamaya ilişkin görüşleri alınmıştır.

Araştırmanın sonucunda, aşağıdaki bulgulara ulaşılmıştır:

- Jeopardy destekli öğretim yöntemi ile ders işlenen deney grubu ve mevcut yaklaşımla öğrenim gören kontrol grubu öğrencilerinin son test başarı puan ortalamalarında istatistiksel anlamda bir fark ortaya çıkmamış ancak deney grubu öğrencilerinin son test başarı puan ortalamalarının, kontrol grubuna kıyasla daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.
- Jeopardy destekli öğretim yöntemi ile ders işlenen deney grubu ve mevcut yaklaşımla öğrenim gören kontrol grubu öğrencilerinin son test tutum puan ortalamalarında istatistiksel anlamda bir fark ortaya çıkmamış ancak deney grubu öğrencilerinin son test tutum puan ortalamalarının, kontrol grubuna kıyasla daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.
- Araştırmada, öğrenci görüşleri incelendiğinde; öğrencilerin genel itibarıyla Sosyal Bilgiler dersini öğretici, gerekli, bilgilendirici bulduğu ve dersten sıkılmadığı; derste hata yapmaktan çekinmediği, derste başarısızlık korkusu duymadığı ve dersin varlığından hoşnut olduğu ortaya çıkmış; Bilim, Teknoloji ve Toplum öğrenme alanı (İyi ki Var Ünitesi) hakkında ise; öğrencilerin üniteyi teknoloji ve geçmiş zaman temaları bağlamında eğlenceli ve merak uyandırıcı bulduğu tespit edilmiştir. Görüşme, öğrencilerin Jeopardy oyununu oynamaktan büyük keyif aldığını; eğlenceli, öğretici ve heyecanlandırıcı buldukları bu oyunu tekrar oynamak istediklerini ortaya koymakta; oyunun, öğrencilerin sınıf atmosferine daha kolay adapte olmalarına yardımcı olduğuna ve öğretmen-öğrenci ilişkisini geliştirdiğine işaret etmektedir.

5.2. Tartışma

İlkokul Sosyal Bilgiler dersinde Jeopardy destekli öğretimin akademik başarıya ve derse ilişkin tutuma etkisinin incelendiği bu çalışmada, Jeopardy destekli öğretim yöntemi ile ders işlenen deney grubu ve mevcut yaklaşımla öğrenim gören kontrol grubu öğrencilerinin son test başarı puan ortalamalarında istatistiksel anlamda bir fark ortaya çıkmamış ancak deney grubu öğrencilerinin son test başarı puan ortalamalarının, kontrol grubuna kıyasla daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuç; Khan vd. (2011), Walker (2008), Murphy (2005) ve Bee ve Hayes (2005)'in araştırmalarında tespit edilen sonuç ile benzerlik göstermektedir. Sözü geçen çalışmalar, oyunun başarıyı olumlu etkilediğini ortaya koymuştur. Araştırmanın bu bulgusuna karşın Simkin (2013), ilkokul ve ortaokul öğrencileriyle çalıştığı *Playing Jeopardy in the Classroom: An Empirical Study* başlıklı araştırmasında; Jeopardy uygulaması sonrası başarı testi puan ortalamalarında düşüş tespit etmiştir. Araştırmacı, bu bulgunun öğrencilerin oyunun kurallarını ve yapısını tam olarak anlayamamış olmasından kaynaklandığını ileri sürmüştür. Bu duruma ek olarak; araştırmacının uygulamayı 75 dakikalık tek bir periyotta gerçekleştirmesinin de Jeopardy oyununun akademik başarıya olumlu etki göstermemesine sebep olduğu düşünülebilir.

Jeopardy destekli öğretim yöntemi ile ders işlenen deney grubu ve mevcut yaklaşımla öğrenim gören kontrol grubu öğrencilerinin son test tutum puan ortalamalarında istatistiksel anlamda bir fark ortaya çıkmamış ancak deney grubu öğrencilerinin son test tutum puan ortalamalarının, kontrol grubuna kıyasla daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Khan vd. (2011), Walker (2008), Murphy (2005) , Jirasevijinda ve Brown (2010) ve Bee ve Hayes (2005), Kusumaningrum ve Binarti (2021), Rusdiyana vd. (2021), Kurniati vd. (2021), Novilisa vd. (2019), Suryani ve Kareviati (2021) ve Simkin (2013) de araştırmalarında Jeopardy oyununun baz aldıkları ders ve konulara ilişkin tutumu olumlu etkilediği bulgusuna ulaşmışlardır. Sözü geçen çalışmaların tümü üniversite öğrencileri ile gerçekleştirilmiş ve uygulama muhasebe, tıp, kütüphanecilik derslerinde gerçekleştirilmiştir. Öğrencilerin yaş düzeyleri ve çalışmanın yürütüldüğü dersler farklılık gösterse de; bahsedilen araştırmalarla bu araştırmanın bulgusu arasında benzerlik olduğu görülmektedir.

Araştırmada, öğrenci görüşleri incelendiğinde, öğrenci cevapları oyunun, akademik başarı bağlamında;

- Öğrencilerin içerikte zorlandığı veya anlamadığı bölümleri tekrar etmesine,

- İeriğın tekrar tekrar gözden geçirilmesiyle kavramların zihne daha etkili yerleşmesine ve bu yolla kalıcı öğrenmeye,
- Çoğı bilgi yarışması formatında ya da eğitimde kullanılan ölçme araçlarında bulunanın aksine; soru-cevap değil, cevap-soru yöntemiyle öğrencinin alışkanlıklarını değiştirmesine ve böylece yeni eğitim yaşantıları oluşturmaya yardımcı olduğunu göstermektedir.

Araştırmanın bu bulguları; Khan vd. (2011)'nin öğrencilerin Jeopardy ile işlenen dersi, klasik ders işleme yöntemlerine kıyasla daha eğlenceli bulunduğı, Walker (2008)'ın Jeopardy'nin ders içi katılım oranlarını artırmanın eğlenceli bir yolu olduğı, Murphy (2005)'nin öğrencilerin Jeopardy formatındaki cevap-soru özelliğini ilginç bulunduğı ve bu yolla eleştirel düşünme becerilerinin geliştiğı, Jirasevijinda ve Brown (2010)'ın bilgiyi akılda tutmanın, derse ilgiyi artırmanın ve alan bazında farkındalık geliştirmenin oyunla gerçekleştirilmesinin eğlenceli bulunduğı, Bee ve Hayes (2005)'in öğrencilerin oyunu tekrar oynamak istedikleri ve eğlenerek öğrendikleri, Kusumaningrum ve Binarti (2021)'nin Jeopardy ile çekingen öğrencilerin derse katılımlarını artırdığı, Simkin (2013)'in derste anlamadıkları yerleri tekrar etmede Jeopardy'nin öğrenciye yardımcı olduğı, Kurniati vd. (2021) ile Suryani ve Kareviati (2021)'nin Jeopardy'nin sınıfın iletişim ve işbirlikçi ortamına katkı sağladığı ve Novilisa vd. (2019)'nin yeni kelimelerin öğrenilmesi, akılda kalıcılığın artması ve hatırlanmasında Jeopardy'nin olumlu karşılandığı bulguları ile benzerlik taşıdığı görölmektedir.

Özetle; araştırmanın Khan vd. (2011), Walker (2008), Murphy (2005) , Jirasevijinda ve Brown (2010), Bee ve Hayes (2005), Kusumaningrum ve Binarti (2021), Simkin (2013), Kurniati vd. (2021), Suryani ve Kareviati (2021), Novilisa vd. (2019)'nin araştırmaları ile öğrenci görüşleri bağlamında benzer sonuçlara ulaştığı yorumu yapılabilir.

Öğrenci görüşlerine göre dersi Jeopardy oyunu ile işlemek; öğrencilerin arkadaşlarıyla dinamik bir etkinlik içinde bulunmasına, iş birliği ve takım halinde çalışma becerilerinin gelişmesine ve sınıf içi rekabet duygusunun yaşanmasına yardımcı olmaktadır. Öğrencilerin, Bilim, Teknoloji ve Toplum öğrenme alanında karşılaştıkları Türkçe olmayan özel isimleri Jeopardy oyunu sayesinde kolayca öğrendiklerini ifade etmeleri, Jeopardy oyununu hem diğer Sosyal Bilgiler temalarında hem de diğer birçok derste kullanıma uygun görmeleriyle ilişkilendirilebilir.

5.3. Öneriler

Araştırmadan elde edilen bulgular ışığında elde edilen sonuçlar bağlamında geliştirilen öneriler şöyledir:

5.3.1. Uygulamaya Yönelik Öneriler:

- Sosyal Bilgiler dersinde, öğrencilerin akademik başarılarını artırmak ve tutumlarını olumlu yönde etkilemek için Jeopardy uygulamasına yer verilebilir. Oyun; içerik aktarımında, hazırbulunuşluğu tespit etmede, dikkat çekmede ve dersi özetlemede kullanılabileceği gibi geçmiş bilgilerin hatırlanmasında da yarar sağlayabilir.
- Ünite kazanımlarına ve ders içeriğine bağlı olarak Jeopardy kategorilerinin niceliği uygulayıcı tarafından artırılıp azaltılarak duruma uygun bir eğitim materyali oluşturulabilir. Sınıf seviyesine ya da içeriğin karmaşıklığına bağlı olarak daha az ya da çok kategori ve soru kutucuğunun bulunacağı bir taslak planlanırken materyalin kullanılacağı amaca hizmet eden bir yapı ortaya konulabilir.
- Uygulama sırasında, bazı öğrencilerin kimi soruların puanlamasını söz konusu sorulara uygun bulmadığı; 100 puanı yetersiz, 200 puanı ise olması gerekenden fazla buldukları dönütü alınmıştır. Web tasarımcıları ve oyun geliştiricileri tarafından; 100'er 100'er artan puanlar yerine, daha sık aralıklarla puan kazandıran bir Jeopardy alt yapısı yaratılabilir. Böylece materyalin geçerliliği artacak ve ölçme-değerlendirme basamağı daha nitelikli hale gelecektir.
- Jeopardy oyunu esnasında grup çalışmasını tercih edecek eğitimci veya araştırmacıların, öğrencilerin özgüvenlerini zedeleyici akran zorbalıklarına maruz kalmaması adına çalışma öncesi rehberlik etkinliği gerçekleştirmesi sağlanabilir. Çalışmaya rehber öğretmenlerin de katılması, daha bilinçli bir hazırlık yapmasını kolaylaştırabilir.
- Öğrencilerin ders bağlamında, yeni karşılaştıkları kavramlar ve telaffuz etmekte zorlandıkları özel isimler, Jeopardy uygulamaları eşliğinde öğretilir. Sosyal Bilgiler dersinin 'Geçmişimi Öğreniyorum' ünitesinde milli kültür öğeleri ve Milli Mücadele'nin kahramanlarıyla tanışırken; 'Yaşadığımız Yer' ünitesinde Türkiye'nin demografik ve coğrafi yapısını

öğrenirken; ‘Uzaktaki Arkadaşlarım’ ünitesinde ise farklı kültürler, ülkeler ve Türkiye’nin uluslar arası konumuna dair bilgi edinirken; özellikle yabancı kelimelerin ve yeni kavramların öğretiminde, Jeopardy destekleyici bir materyal olarak kullanılabilir.

- Jeopardy destekli öğretim, Sosyal Bilgiler dışındaki dördüncü sınıf öğretim programında yer alan derslerde de kullanılabilir. Türkçe dersinde yeni kelimelerin, yazım kurallarının, noktalama işaretlerinin, deyim ve atasözlerinin anlamlarının, söz sanatlarının ve metin türlerinin öğretiminde; İngilizce dersinin Vocabulary (Kelime Bilgisi) ve Pronunciation (Telaffuz) çalışmalarında; Matematik dersinin saat dilimlerinin okunması, temel geometrik kavramların tanınması, çevre ve alan formüllerinin öğretilmesi ve zihinden işlemlerin pratikleştirilmesi alıştırmalarında; Fen Bilimleri dersinin yer kabuğu, Dünya’nın hareketleri, besinler, canlıların ve maddenin özelliklerine dair bilgi aktarımında öğretmen tarafından kullanılabilir.
- Milli Eğitim Bakanlığı (MEB), öğretmenlere yönelik hizmet içi eğitim faaliyetlerinde, öğretmenlere Jeopardy oyunları geliştirme becerisi kazandırmak adına kurslar, seminerler veya uzaktan eğitim çalışmaları düzenleyebilir. Düzenlenen çalışmalarda, öğretmenlerin kendi branşlarında örnek taslaklar hazırlayarak çalışma gruplarına sunması ve anında dönüt ilkesiyle eksikliklerin giderilmesi gerçekleştirilebilir.
- Eğitim Bilişim Ağı (EBA)’nda öğretmenlerce hazırlanan Jeopardy uygulamaları için yeni bir doküman paylaşım alanı oluşturulabilir. Bakanlığın EBA personelleri; gönderilen dosyalarının, öğrenci gelişim düzeyleri bazında uygunluğunu denetleyerek öğrenci ve öğretmenlerin kullanımına sunabilir.
- Bilişim Teknolojileri öğretmenleri, derslerinde Jeopardy oyunu kullanmanın yanı sıra, taslak hazırlama adımlarını da öğrencilerine gösterip-yaptırma yöntemiyle öğretmek öğrenci seviyesinde Jeopardy uygulamaları oluşturulmasını sağlayabilir. Ayrıca, performans ödevlerine Jeopardy uygulamasında materyal hazırlama konusunu da ekleyerek diğer derslerle harmanlanmış ürünler ortaya konulmasına yardımcı olabilir.
- Ülke genelinde düzenlenen TÜBİTAK 4006 Bilim Fuarları’nda; Jeopardy destekli oyunların veya bilgi yarışmalarının alt proje ürünü olarak çalışılması sağlanabilir. Böylece uygulama, görevli öğrenciler ve danışman öğretmen

dışındaki eğitim dünyası bireylerinin de dikkatini çekerek daha fazla ortamda kendine alan bulabilecektir.

- Jeopardy uygulaması, İngilizce hazırlanarak e-Twinning projelerine dahil edilebilir ve interaktif panolarda paylaşılabilir. Böylece öğrencilerin yabancı dil yanında teknoloji okur-yazarlık becerileri de gelişecek ve sosyal etkileşimlerin de katılımıyla çok yönlü bir çalışma yaratılabilecektir.

5.3.2. Araştırmalara Yönelik Öneriler:

- Öğrencilere uygulanan tutum testinde, olumlu ifadelerin olumsuz sekmelerle karşılanması; bazı öğrencilerin olumlu ifadelere katılmak için farkında olmadan olumsuz görüşlere dair yanıtlar verdiği düşünülmektedir. Deney tekrarlanırsa, olumlu maddelerin ‘Tamamen Katılıyorum’ ifadesi ile sekmelendirilmeye başlanmasına dikkat edilmesi önerilir.
- Jeopardy ile desteklenen öğretimler, farklı tema ile derslerde ve farklı sınıf seviyelerinde uygulanarak; öğrencilerin akademik başarı ve tutumlarındaki değişimler incelenebilir.
- Yazılım geliştiricilerin veya Jeopardy oyunu hazırlayan öğretmenlerin; taslak sürecinde karşılaştığı sorunlar ve bu sorunlara dair çözümler irdelenerek akademik bir araştırma ortaya konulabilir.

KAYNAKÇA

- 100 Most popular television series by Sony pictures television. (2017).California: Focus On.
- Açıkalın, M. (2017). *Araştırmaya dayalı sosyal bilgiler öğretimi*. İstanbul: Yeni İnsan Yayınevi.
- Akçayır, G. (2013). Dijital oyunların sağlığa etkisi. M.A. Ocak (Editör), *Eğitsel dijital oyunlar kuram, tasarım ve uygulama* içinde (s. 269-270). Ankara: Pegem Akademi.
- Akgün, A., Duruk, Ü. ve Gülmez-Güngörmez, H. (2016). Altıncı sınıf öğrencilerinin ortak bilgi yapılandırma modeline ilişkin görüşleri. *Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 5(1), 184-203.
- Akoğuz, M. (2017). Eğitimde alternatif yaklaşımlar oyun ve yaratıcılık. *Alternatif Eğitim Dergisi Oyun ve Oyuncak*: 2(6), 38-44.
- Aksoy, A. B. ve Dere Çiftçi, H. (2020). *Erken çocukluk döneminde oyun*. Ankara: Pegem Akademi.
- Altunay, E., Oral, G. ve Yalçınkaya, M. (2014). Eğitim kurumlarında mobbing uygulamalarına ilişkin nitel bir araştırma. *Sakarya University Journal of Education*, 4(1), 62-80.
- Aslan Akın, F. ve Atıcı, B. (2015). Oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrenci başarısına ve görüşlerine etkisi. *Turkish Journal of Educational Studies*, 2(2), 75-102.
- Aslan, Ş. (2019). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri nicel, nitel ve karma tasarımlar için bir rehber*. Konya: Eğitim Yayınevi.
- Austen, J. (2005). *Tv-a-go-go: Rock on TV from American bandstand to American Idol*. Chicago: Chicago Review Press.
- Aydemir, H. (2011). *İlköğretim 7. sınıf sosyal bilgiler öğretim programı etkinliklerinin uygulamadaki etkililiğinin değerlendirilmesi*. Doktora Tezi. Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

- Aykaç, N. (2007). İlköğretim sosyal bilgiler dersi eğitim-öğretim programına yönelik öğretmen görüşleri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(22), 46-73.
- Bal İncebacak, B. ve Tangülü, Z. (2015). Sosyal bilgiler öğretimi: öğretmenim “iyi ki var”. *Sakarya University Journal of Education*, 5(3), 52-66.
- Bardak, M. ve Topaç, N. (2021). *Oyun ve oyun materyalleri*. İstanbul: Efe Akademi Yayınları.
- Baştürk, R. (2016). *Bütün yönleriyle SPSS örnekli nonparametrik istatistiksel yöntemler*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Bee, S. ve Hayes, D. C. (2005). Using the Jeopardy game to enhance student understanding of accounting information systems (ais) exam materia. *The Review of Business Information Systems*, 9(1), 69-78.
- Bekmezci, H. ve Özkan, H. (2015). Oyun ve oyuncağın çocuk sağlığına etkisi. *İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hast. Dergisi*, 5(2), 81-87.
- Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu. (2017). *Eğitimde dijital oyunlar çalıştay sonuç raporu*. Ankara.
- Boratav, P. N. (1973). *100 soruda Türk folkloru*. İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- Boztopraklı, A. ve Akgün, İ. H. (2021). Dördüncü sınıf sosyal bilgiler dersi bilim teknoloji ve toplum öğrenme alanı “İyi ki var” ünitesi kazanımlarının gerçekleşme düzeyinin incelenmesi. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 31(2), 633-645.
- Brooks, T. Y. (2021). Alex Trebek. *Tenor of our times*, 10(10), 35-37.
- Burgaz Uskan, S. ve Bozkuş, T. (2019). Eğitimde oyunun yeri. *International Journal of Contemporary Educational Studies (IntJCES)*, 5(2), 123-131.
- Büyükalın Filiz, S. ve Baysal, S. B. (2019). Sosyal bilgiler dersi öğretim programı kazanımlarının revize edilmiş Bloom taksonomisine göre analizi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(1), 234-253.
- Büyüköztürk, Ş. (2018). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı*. Ankara: Pegem Akademi.

- Büyüköztürk, Ş. (2020). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı*. Ankara: Pegem Akademi.
- Caillois, R. (1958). *Man, play and games*. Chicago: University of Illinois Press.
- Caillois, R. (1961). *Man, play and games*. (Çev: M. Barash) United States of America: The Free Press.
- Campbell, N. (2021). 'Jeopardy!' Forrest Bounce: What to Know About the Popular Technique. <https://www.distractify.com/p/jeopardy-forrest-bounce> (Erişim tarihi: 29.04.2022)
- Charsky, D. ve Mims, C. (2008). Integrating commercial off-the-shelf videogames into school curriculums. *TechTrends*, 52(5), 38-44.
- Chruscinski, D. (2017). Classroom Jeopardy Game Rules. <https://www.theclassroom.com/classroom-jeopardy-game-rules-6519981.html> (Erişim tarihi: 30.04.2022)
- Çetin, E. (2013). Tanımlar ve temel kavramlar. M.A. Ocak (Editör) *Eğitsel dijital oyunlar: kuram, tasarım ve uygulama* içinde (s. 2). Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Çetinkaya, B., Gülersoy, A. E., Özbay, G. ve Yıldırım, G. (2021). Sosyal bilgiler dersi öğretim programı kazanımlarının (4., 5., 6. ve 7. Sınıflar) eğitim felsefesi ve eğitim teorileri açısından incelenmesi. *Uluslararası Sosyal Bilimler Eğitimi Dergisi*, 7(1), 151-199.
- Çiydem, E. ve Kaymakçı, S. (2021). Türkiye’de sosyal bilgiler dersinin yönelimi üzerine bir değerlendirme. *İnsan&İnsan*, 8(27), 179-207.
- Çoban, G., Savaş, S., Güler, O., Kaya, K. ve Güzel, M. S. (2021). Eğitimde dijital oyunlar ve oyun ile öğrenme. *International Journal of Active Learning (IJAL)*, 6(2), 117-140.
- Çoruh, M. (2019). *Bilişim teknolojileri ekonomisi toplumu evde okulda iş yerinde ve kentte hayatımız nasıl değişiyor?* İstanbul: Post&Post Yayıncılık.
- Davies, M. (2022). About: Jeoparday. [jeopardy.com: https://www.jeopardy.com/jeoparday](https://www.jeopardy.com/jeoparday) (Erişim tarihi: 27.04.2022)

- Demiralp, N. (2007). Coğrafya eğitiminde materyaller ve 2005 Coğrafya dersi öğretim programı. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 15(1), 373-384.
- Dilekmen, M. ve Bozan Tüzün, N. (2018). Okul öncesi eğitimde oyunun öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 0(37), 43-56.
- Dinç, E. ve Doğan, Y. (2010). İlköğretim ikinci kademe sosyal bilgiler öğretim programı ve uygulanması hakkında öğretmen görüşleri. *Sosyal Bilgiler Eğitimi Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 17-49.
- Doğanay, A. (2008). Çağdaş sosyal bilgiler anlayışı ışığında yeni sosyal bilgiler programının değerlendirilmesi. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 17(2), 77-96.
- Durualp, E. ve Aral, N. (2018). Çocukların ince ve kaba motor gelişimlerine oyun etkinliklerinin etkisinin incelenmesi. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 20(1), 243-258.
- Edwards, L. (2022). What is JeopardyLabs and How Can It Be Used for Teaching? Tips and Tricks. <https://www.techlearning.com/how-to/what-is-jeopardylabs-and-how-can-it-be-used-for-teaching-tips-and-tricks> (Erişim tarihi: 29.04.2022)
- Erbudak, K. C. ve Çulha Özbaş, B. (2015). Sosyal bilgiler öğretmenlerinin sosyal bilgiler öğretiminin amacına yönelik görüşleri. *International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 10(3), 303-330.
- Erdoğan, B. (2017). *Çocuklar için appinventor ile mobil programlama*. İstanbul: Pusula Yayıncılık.
- Evirgen, Ö. F., Özkan, J. ve Öztürk, S. (2020). *Sosyal Bilgiler 5. sınıf ders kitabı*. Ankara: T.C. Milli Eğitim Bakanlığı.
- Flanagan, R. (2022). 'People loved him': Alex Trebek dies at age 80. CTV News: <https://www.ctvnews.ca/entertainment/people-loved-him-alex-trebek-dies-at-age-80-1.5179975> (Erişim tarihi: 27.04.2022).
- Gedikoğlu, N. (2016). emaze Amazing Presentations. emaze.com: <https://www.emaze.com/@AZORTQRQ> (Erişim tarihi: 02.04.2022).

- Goldberg, L. (2018, Kasım 5). ‘Wheel of Fortune,’ ‘Jeopardy’ Renewed Through 2023. <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/wheel-fortune-jeopardy-renewed-2023-1158179/> (Erişim tarihi: 29.04.2022).
- Gömleksiz, M. N. ve Cüro, E. (2011). Sosyal bilgiler dersi öğretim programında yer alan değerlere ilişkin öğrenci tutumlarının değerlendirilmesi. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 8(1), 95-134.
- Gözalın, E. ve Koçak, N. (2014). Oyun temelli dikkat eğitim programının 5-6 yaş çocukların kelime bilgi düzeylerine etkisinin incelenmesi. *KMÜ Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi*, 16(11), 115-121.
- Güler, T. (2007). Erken çocukluk döneminde “oyun planlama” modeli. *Eğitim ve Bilim*, 32(143), 117-128.
- Gültekin, G., Akpınar, M., Nohutçu, M., Özerdoğan, P. ve Aygün, S. (2019). *Sosyal bilgiler 7. sınıf ders kitabı*. Ankara: T.C. Milli Eğitim Bakanlığı.
- Gürel, D. ve Çetin, T. (2018). Sosyal bilgiler dersi ve kültür aktarımında edindiği rol üzerine bir inceleme. *Anadolu Eğitim Liderliği ve Öğretim Dergisi*, 6(2), 22-40.
- Güven, B. (2017). “Bana oyunla öğret”: okul öncesi eğitimde oyun ve beden eğitimi. *Başkent Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 2(1), 97-109.
- Hanaylı, G., Öztürk, A. A., Baysan, S. ve Akar Vural, R. (2020). Sosyal bilgilerin doğası, anlamı ve nasıl öğretildiği üzerine bir durum çalışması: öğretmen görüşleri. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 11(1), 210-238.
- Harris, B. (1963). *Prisoner of trebekistan: a decade in Jeopardy!* New York: Crown Publishers.
- Hertzberg, H. W. (1981). *Social studies reform 1880-1980*. Social Sciences Consortium.
- Hubbel, G. S. (2020). *What is a game? essays on the nature of video games*. (Çev: M. W. Kapell.) Jefferson: McFarland Company.
- Huizinga, J. (1955). *Homo-ludens: a study of the play element in culture*. Boston: Beacon Press.
- Hutchison, D. (2007). Video games and pedagogy of place. *The Social Studies*, 34-40.

- Jennings, K. (2020). The Alex Trebek That I Knew. *People Alex Trebek: Jeopardy's Beloved Host*, 4-10.
- Jeopardy! Instruction Manual*. (1992). 1-22. California: SEGA.
- Jirasevijinda, T. ve Brown, L. C. (2010). Jeopardy!: an innovative approach to teach psychosocial aspects of pediatrics. *Patient Education and Counseling*, 80 (3), 333-336.
- Johnson, S. (2017). Games to Make & Play With Irregular Verbs for the Fifth Grade <https://www.theclassroom.com/games-make-play-irregular-verbs-fifth-grade-27417.html> (Eriřim tarihi: 30.04.2022)
- Kalın, Ö. U. ve Topkaya, Y. (2017). İlkokul 4. sınıf sosyal bilgiler dersine yönelik tutum ölçeğinin geçerlilik ve güvenilirlik çalışması. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 14(37), 14-22.
- Kanadlı, S. (2020). *Sosyal bilimlerde teoriden uygulamaya araştırma sentezi nicel, nitel ve karma yöntemler*. Ankara: Pegem Akademi.
- Karadeniz, O. ve Er, H. (2021). *Eğitsel oyunlarla sosyal bilgiler öğretimi*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Karahisar, T. (2013). Türkiye'de dijital oyun sektörünün durumu. *Sanat, Tasarım ve Manipölasyon*, Sakarya: Sakarya Üniversitesi. s. 107-113.
- Karatař, H. (2021). *Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyun kullanımına ilişkin öğretmen görüşleri*. Yüksek Lisans Tezi. Nevşehir: Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kars, S. (2018). *4-6 yař arası otizm spektrum bozukluđu olan çocukların oyun beceri ve davranışlarının incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Kaya, S. (2013). Okul öncesinde oyunun işlevleri. *Eğitiřim Dergisi* (37).
- Kayabaşı, O. A. ve Günindi, Y. (2016). Çocuk oyunlarında tekerlemenin yeri. 21. *Yüzyılda Eğitim ve Toplum*, 5(13), 19-30.

- Kaymakçı, S. ve Ata, B. (2012). Sosyal bilgiler öğretmenlerinin sosyal bilgilerin doğasıyla ilgili görüşleri. *Sosyal Bilgiler Eğitimi Araştırmaları Dergisi*, 3(1), 35-64.
- Keçe, M. ve Merey, Z. (2011). İlköğretim sosyal bilgiler kazanımlarının sosyal bilimler disiplinlerine ve disiplinlerarası anlayışa uygunluğunun belirlenmesi. *Yüzyüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Dergisi*, 8(1), 110-139.
- Khan, M., Telmesani, A., Alkhotani, A., Elzouki, A., Edrees, B. ve Alsulimani, M. (2011). Comparison of Jeopardy game format versus traditional lecture format as a teaching methodology in medical education. *Saudi Med*, 32(11), 1172-1176.
- Kılbaş, Ş. (2011). Çocuğun boş zamanı değerlendirme ve kültürlenme hakkı. *I. Türkiye Çocuk Hakları Kongresi Yetişkin Bildirileri Kitabı-1*. İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları. s. 241-252.
- Kılcan, B. ve Akbaba, B. (2014). Sosyal bilgiler öğretim programında yer alan estetik değerine ilişkin öğrenci algılarının incelenmesi. *Eğitimde Kuram ve Uygulama*, 10(4), 1047-1076.
- Kızılkaya, E. (2010). *Bilgisayar oyunlarında ideolojik söylem ve anlatı*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Koçak, A. ve Arun, Ö. (2006). İçerik analizi çalışmalarında örneklem sorunu. *Selçuk İletişim*, 4(3), 21-28.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N. ve Kök, M. (2010). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 0(16), 324-342.
- Kurniati, E., Mujahidin, A. ve Suciari N. K. D., Hestari, S., Susilo, H. (2021). STAD-jeopardy games: A strategy to improve communication and collaboration skills' mathematics pre-service teachers. *AIP Conference Proceedings*, 2330(1), 1-6.
- Kusumaningrum, W. R. ve Binarti, E. (2021). Jeopardy classroom instruction: fostering students' motivation to learn english vocabulary. *Journal of English Educators Society*, 6(1), 155-162.

- Lidz, F. (1989). What is Jeopardy!? *Sports Illustrate*.
<https://vault.si.com/vault/1989/05/01/702445> (Eriřim tarihi: 29.04.2022)
- Lobrutto, V. (2018). *TV in the USA, a history of icons, idols and ideas*. California: Abc-Clio.
- Loop, E. (tarihsiz). How to Play Jeopardy in Classroom.
<https://classroom.synonym.com/play-jeopardy-classroom-4922457.html> (Eriřim tarihi: 30.04.2022).
- Mangır, M. ve Aktaş, Y. (1993). Çocuğun gelişiminde oyunun önemi. *Yaşadıkça Eğitim*(26), 14-18.
- Martorella, P. H. (2001). *Teaching social studies in middle and secondary schools*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- MEB. (2018). *İngilizce dersi öğretim programı*. Ankara.
- MEB. (2018). *Sosyal bilgiler dersi öğretim programı*. Ankara.
- Min, D. ve Mustain, A. (tarihsiz). *Using Jeopardy game in a forages course. teaching tips/notes*. Idaho: NACTA.
- Murphy, E. A. (2005). Enhancing student learning with governmental accounting Jeopardy!. *J. of Public Budgeting, Accounting and Financial Management*, 17(2), 223-248.
- Mustafaoğlu, R. ve Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerinde olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.
- Nelson, J. L. (2001). *Defining social studies. critical issues in social studies research for the 21st century*. Greenwich: Information Age Publishing, 15-17.
- Nicolopoulou, A. (2004). Oyun, bilişsel gelişim ve toplumsal dünya: Piaget, Vygotsky sonrası. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 37(2), 137-169.
- Novilisa, N., Sunara, S. ve Rohaendi, S. (2019). The influence of Jeopardy game towards students' vocabulary mastery. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 5(1), 72–78.

- Oğuz, V. ve Köksal Akyol, A. (2006). Çocuk eğitiminde Montessori yaklaşımı. *Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 15(1), 243-256.
- Olgun, C. K. (2008). Nitel araştırmalarda içerik analizi tekniği. *Sosyoloji Notları*, 4(5), 66-70.
- Özdoğan, B. (2005). Eğitsel materyallerin çocuğun gelişimine katkıları. A. G. Namlu, (Editör), *Okul öncesi eğitimde araç geliştirme* içinde (s. 3-13). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Yayınları.
- Özen, Z. (Tarihsiz). Sosyal bilgiler öğretiminde yerel çocuk oyunları. <https://acikders.ankara.edu.tr/course/view.php?id=9042> (Erişim tarihi: 17.05.2022)
- Özenç, O. E. ve Yıldız, E. (2021). *Valorant dijital oyunlar serisi 12: oyun şirketleri arasındaki dev rekabetin kutbu*. İstanbul: Amadeo Yayınları.
- Özgen, Y. ve Aytuğ, A. (1992). Kullanıcı eğilimleri açısından çocuk oyun alanları ve araçları üzerine bir inceleme. *İstanbul Üniversitesi Orman Fakültesi Dergisi*, 42(2), 99-118.
- Özyürek, A. ve Çavuş, Z. S. (2016). İlkokul öğretmenlerinin oyunu öğretim yöntemi olarak kullanma durumlarının incelenmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2157-2166.
- Pala, Ş. M. ve Başbüyük, A. (2020). Ortaokul beşinci sınıf öğrencilerinin sosyal bilgiler dersi bilim teknoloji ve toplum öğrenme alanına ilişkin akademik başarılarının incelenmesi. *Milli Eğitim*, 49(228), 301-334.
- Pehlivan, H. (2014). *Oyun ve öğrenme*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Qu, S. ve Dumay, J. (2011). The qualitative research interview. *Qualitative Research in Accounting & Management*, 8(3), 238-264.
- Rapinchuk, C. (tarih yok). Classroom Jeopardy by Educational Insights Review <https://www.survivingateacherssalary.com/classroom-jeopardy-by-educational-insights-review-fun-interactive-technology/> (Erişim tarihi: 29.04.2022)
- Rivera, J. B. ve Mathews, V. E. (2004). Active learning with Jeopardy: students ask the questions. *Journal of Management Education*, 28(1), 104-118.

- Robbins, C. (2016). Sports Jeopardy with Dan Patrick to Debut on NBC Sports Network <https://www.broadwayworld.com/bwwtv/article/SPORTS-JEOPARDY-with-Dan-Patrick-to-Debut-on-NBC-Sports-Network-86-20160804> (Eriřim tarihi: 29.04.2022).
- Rusdiyana, A., Setiawan, S. ve Munir, A. (2021). Student's perception towards the use of Jeopardy game in English learning. *Linguistic, English Education and Art (LEEA)*, 4(2), 257-269.
- Ryan, S., Schwartz, D. ve Wostbrock, F. (1999). *The encyclopedia of TV game shows*. New York: NY: Facts On File.
- Saęlam, M., Vural, L. ve Akdeniz, C. (2011). Kreselleřmenin Trkiye'deki ilköęretim sosyal bilgiler ęretim programı ve ders kitaplarında grlen yansımaları. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(35), 1-15.
- Samur, Y. (2016). *Dijital oyun tasarımı*. İstanbul: Pusula Yayıncılık.
- Sarı, S. . (2011). ocuk, oyun ve ęrenme. *Eęitime Bakıř*, 7(20), 21-25.
- Saygılı, G.(2010). *ęretim teknolojilerinin fen ve teknoloji dersinde kullanımının ilköęretim ęrencilerinin problem özme becerilerine, ęrenme ve ders alıřma stratejilerine, st dzey dřnme becerilerine, fen ve teknoloji dersine ynelik tutumlarına ve ders bařarısına etkisinin incelenmesi*. Doktora Tezi. İzmir: Dokuz Eyll niversitesi, Eęitim Bilimleri Enstits.
- Semenderoęlu, A. ve Glersoy, A. E. (2005). Eski ve yeni 4-5. sınıf sosyal bilgiler ęretim programlarının deęerlendirilmesi. *Dokuz Eyll niversitesi Buca Eęitim Fakltesi Dergisi*(18), 141-152.
- Sezgin, S. ve İralı, A. E. (2017). *Yeni medya analizleri*. Konya: Eęitim Yayınevi.
- Simkin, M. G. (2013). Playing Jeopardy in the classroom: an empirical study. *Journal of Information Systems Education*, 24(3), 203-210.
- Smaldino, S., Lowther, D., Mims, C. ve Russel, J. (2015). *ęretim teknolojileri ve ęrenme araları*. Konya: Eęitim Yayınevi.
- Sęt, F. (2020). Bir Popler Kltr ęesi Olarak Dijital Oyunlar. E. Karatař (Editr). *İletiřim Arařtırmaları I. İstanbul*, İstanbul: Hiperyayın.

- Suryani, S. ve Kareviati, E. (2021). The students' difficulties in learning reading comprehension using cooperative learning through Jeopardy game. *PROJECT: Professional Journal of English Education*, 4(1), 23-28.
- Şahin, E. (2001). *Çarkıfelek, Bay Turnike ve Riziko özelinde yarışma programlarının Türk televizyon geleneği ve Türk toplumu üzerine etkileri*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Şahin, E. (2020). Sosyal bilgiler 6. sınıf ders kitabı. Ankara: Anadol Yayıncılık.
- Taş, H. ve Kırışlu, K. (2018). 2017 İlkokul Sosyal bilgiler dersi öğretim programı'nın öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi. *İlköğretim Online*, 17(2), 697-716.
- Taşdemir, A. ve Demirbaş, M. (2010). İlköğretim öğrencilerinin fen ve teknoloji dersinde gördükleri konulardaki kavramları günlük yaşamla ilişkilendirebilme düzeyleri. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 7(1), 124-148.
- TEGM. (2017). *Sosyal Bilgiler Dersi. Öğretim Programı Tanıtım Sunusu*. Ankara.
- Tekin, V. N. (2006). *SPSS uygulamalı istatistik teknikleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Tepe, T. (2021). *Dijital oyunların tasarım ve geliştirme süreçleri*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Tomal, N. ve Yılar, M. B. (tarihsiz). Sosyal bilgiler öğretimi ve yeni değişikliklerle sosyal bilgiler öğretim programı. <https://avys.omu.edu.tr/storage/app/public/bayram.yilar/133960/14.%20Hafta-Sos%20Bil%20Program%C4%B1-Murat%20B.%20Y%C4%B1lar%20-%20Necati%20Tomal.pdf> (Erişim tarihi: 09.04.2022)
- Tomal, N.ve Yılar, M. B. (2018). Sosyal Bilgiler dersi ve yenilenen ders öğretim programı. A. Uzunöz ve V. Aktepe (Editörler), *Özel öğretim yöntemleri içinde*. (s. 3-40). Ankara: Pegem Akademi.
- Trebek, A. (2020). *The answer is... reflections on my life*. New York: Simon&Schuster.
- Tuğrul, B. (2005). Okul öncesi dönemde oyuncak kullanımı. A.G. Namlu (Editör), *Okul öncesi eğitimde araç geliştirme içinde* (s. 15-33). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Yayınları.

- Tuğrul, B., Metin Aslan, Ö., Ertürk, G. ve Özen Altınkaynak, Ş. (2014). Anaokuluna devam eden altı yaşındaki çocuklar ile okul öncesi öğretmenlerinin oyun hakkındaki görüşlerinin incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 97-116.
- Tural, H. (2005). *İlköğretim Matematik öğretiminde oyun ve etkinliklerle öğretimin erişimi ve tutuma etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Turan, S. (2019). 2018 Sosyal bilgiler öğretim programının disiplinlerarası yapısının incelenmesi. *Sosyal Bilgilerde Yenilikçi Araştırmalar Dergisi*, 2(2), 166-190.
- Türnüklü, A. (2000). Eğitimbilim araştırmalarında etkin olarak kullanılabilecek nitel bir araştırma tekniği: görüşme. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 543-559.
- Tüysüz, S. (2019). *İlkokul Sosyal Bilgiler 4 ders kitabı*. Ankara: Tuna Matbaacılık.
- Tüysüz, S. (2020). *İlkokul Sosyal Bilgiler 4 ders kitabı*. Ankara: Tuna Matbaacılık.
- Uğurel, I. (2008). Matematik ve oyun etkileşimi. *Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28(3), 75-98.
- Uygun, K., Akkeyik, U. ve Öztürk, C. (2018). Eğitsel oyunların sosyal bilgiler öğretimine etkisi: etkinlik örneği. *Araştırma ve Deneyim Dergisi*, 3(2), 75-92.
- Uzunoğlu, A. (2021). Dijital oyun ve bağımlılık. *Yeni Medya*(11), 116-131.
- Walker, B. E. (2008). This is Jeopardy! An exciting approach to learning in library instruction. *Reference Services Review*, 36(4), 381-388.
- Werdiani G.A., (2021). Improving students' reading skills through Jeopardy games. *Journal of Edutacional Study*, 1(2), 83-88.
- Yengin, D. (2014). Dijital oyunlarda şiddet. *İletişim ve...* (s. 317-338).
- Yenilmez, K. ve Avcu, T. (2009). Altıncı sınıf öğrencilerinin cebir öğrenme alanındaki başarı düzeyleri. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 10(2), 37-45.
- Yeşiltaş, E. ve Kaymakçı, S. (2014). Sosyal bilgiler öğretim programının teknoloji boyutu. *Uluslararası Avrasya Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(16), 314-340.

Yılar, M. B. ve Tomal, N. (2018). Sosyal bilgiler dersi ve yenilenen ders öğretim programı. A. Uzunöz ve V. Aktepe (Editörler), *Özel öğretim yöntemleri içinde*, (s. 4-7). Ankara: Pegem Akademi.

Young, S. (2012). Chicago: Open Court Publishing.

Zayimoğlu Öztürk, F. ve Öztürk, T. (2013). Kanada (Ontario) sosyal bilgiler öğretim programı ve bu programın Türkiye Sosyal bilgiler öğretim programıyla karşılaştırılması. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 6(14), 485-514.

Zevin, J. (2015). *Social studies for the twenty-first century: methods and materials for teaching in middle and secondary schools*. New York: Routledge.

http-1: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Jeopardy!> (Erişim tarihi: 09.04.2022)

http-2: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Riziko!> (Erişim tarihi: 09.04.2022)

http-3: <https://wmaraci.com/nedir/online> (Erişim tarihi: 06.04.2022)

http-4: <https://www.socialstudies.org/about> (Erişim tarihi: 01.05.2022)

http-5: <https://abc7chicago.com/does-james-win-jeopardy-today-winner-may-who-won-did-tonight-on/5315851/> (Erişim tarihi: 28.04.2022)

http-6: <https://www.jeopardy.com/about/awards> (Erişim tarihi: 28.04.2022)

http-7: <https://en.wikipedia.org/wiki/Jeopardy!> (Erişim tarihi: 28.04.2022)

http-8: <https://www.jeopardy.com/jbuzz/behind-scenes/5-jeopardy-rules-every-contestant-should-know> (Erişim tarihi: 29.04.2022)

EKLER

EK-1. Etik Kurul İzni

Evrak Kayıt Tarihi: 15.02.2021		Protokol No: 25599		Tarih: 03.03.2021	
					
ANADOLU ÜNİVERSİTESİ SOSYAL VE BEŞERÎ BİLİMLER BİLİMSEL ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİĞİ KURULU KARAR BELGESİ					
ÇALIŞMANIN TÜRÜ:	Yüksek Lisans Tez Çalışması				
KONU:	Eğitim Bilimleri				
BAŞLIK:	Dördüncü Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Jeopardy Destekli Öğretimin Akademik Başarıya ve Derse İlişkin Tutuma Etkisinin İncelenmesi				
PROJE/TEZ YÜRÜTÜCÜSÜ:	Doç. Dr. Ömür GÜRDOĞAN BAYIR				
TEZ YAZARI:	Hande EKLEME				
ALT KOMİSYON GÖRÜŞÜ:	-				
KARAR:	Olumlu				

EK-2. Araştırma İzni

Gelen Evrak Tarih ve Sayısı: 20.12.2021-234145



T.C.
ESKİŞEHİR VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-88074293-605.01-39308946
Konu : Hande EKLEME'nin Araştırma İzni

17.12.2021

ANADOLU ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE (Genel Sekreterlik Yazı İşleri Müdürlüğü)

- İlgi : a) Milli Eğitim Bakanlığı Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 21.01.2020 tarihli ve 1563890 (2020/2) sayılı "Araştırma Uygulama İzinleri" Genelgesi.
b) 10.12.2021 tarihli ve 229106 sayılı yazınız.
c) Valilik Makamının 16.12.2021 tarihli ve 39205293 sayılı oluru.

Üniversiteniz Eğitim Bilimleri Enstitüsü Temel Eğitim Ana Bilim Dalı Sınıf Eğitimi Tezli Yüksek Lisans Programı öğrencisi Hande EKLEME'nin, Dr. Öğr. Üyesi Seda Mehtap SARI KILIÇASLAN danışmanlığında hazırladığı "Dördüncü Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Jeopardy Destekli Öğretimin Akademik Başarıya ve Derse İlişkin Tutuma Etkisinin İncelenmesi" başlıklı yüksek lisans tez çalışmasına ilişkin ilgi (b) yazınız ve ekleri ile istenilen araştırma izni talebi incelenmiş, uygun görülmüş ve valilik makamından alınan ilgi (c) oluru ekte gönderilmiş olup, Bakanlığımızın ilgi (a) Genelgesinin 25 inci maddesi gereği çalışmada ekteki imzalı ve mühürlü ölçme araçlarının kullanılması hususunda; Bilgilerinizi ve gereğini arz ederim.

Hakan CIRIT
İl Millî Eğitim Müdürü

Ek:

- 1-İlgi (c) Valilik Oluru (1 Sayfa)
- 2-Araştırma ve Değerlendirme Formu (2 Sayfa)
- 3-Ölçme Araçları (11 Sayfa)

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Adres : Büyükdere Mah. Atatürk Bulvarı No:247 Odunpazarı/ESKİŞEHİR

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys>

Telefon No : 0 (222) 280 27 07

E-Posta: strateji26@meb.gov.tr

Kap Adresi : meb@isr01.kap.tr

Bilgi için: Cem Murat ERSOY

Unvan : Bilgisayar İşletmeni

İnternet Adresi: eskisehir@meb.gov.tr

Faks:2222802728

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden **ea4a-06b0-3fdc-a724-218d** kodu ile teyit edilebilir.

EK-2. (Devam) Araştırma İzni

Gelen Evrak Tarih ve Sayısı: 20.12.2021-234145



T.C.
ESKİŞEHİR VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-88074293-605.01-39205293
Konu : Hande EKLEME'nin Araştırma İzni

16/12/2021

VALİLİK MAKAMINA

İlgi : Anadolu Üniversitesi Rektörlüğü Genel Sekreterlik Yazı İşleri Müdürlüğü'nün 10.12.2021 tarihli ve 229106 sayılı yazısı.

Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Temel Eğitim Ana Bilim Dalı Sınıf Eğitimi Tezli Yüksek Lisans Programı öğrencisi Hande EKLEME'nin, Dr. Öğr. Üyesi Seda Mehtap SARI KILIÇASLAN danışmanlığında hazırladığı "Dördüncü Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Jeopardy Destekli Öğretimin Akademik Başarıya ve Derse İlişkin Tutuma Etkisinin İncelenmesi" başlıklı yüksek lisans tez çalışması Müdürlüğümüz Araştırma ve Sosyal Etkinlik İzinleri İnceleme Komisyonu tarafından değerlendirilmiş ve uygulanmasında sakınca görülmediği bildirilmiştir.

Müdürlüğümüzce de uygun görülmüş olan söz konusu araştırma çalışmasının, 2021-2022 eğitim öğretim yılı içerisinde ve eğitim öğretimi aksatmamak kaydıyla, ilimiz Sarıcakaya ilçesi Fatih İlkokulunda uygulanmasını olurlarınıza arz ederim.

Hakan CIRIT
İl Millî Eğitim Müdürü

O L U R
Akın AĞCA
Vali a.
Vali Yardımcısı

Ek:

- 1-Araştırma ve Değerlendirme Formu (2 Sayfa)
- 2-Ölçme Araçları (11 Sayfa)

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Adres : Büyükdere Mah. Atatürk Bulvarı No:247 Odunpazarı/ESKİŞEHİR

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-obyis>

Telefon No : 0 (222) 280 27 07

E-Posta : strateji26@meb.gov.tr

Kep Adresi : meb@hmr01.kep.tr

Bilgi için: Cem Murat ERSOY

Unvan : Bilgisayar İşletmeni

İnternet Adresi : eskisehir@meb.gov.tr

Faks:2222802728

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 307f-e07a-31ef-9587-eef1 koda ile teyit edilebilir.

EK-3. Sosyal Bilgiler Dersi Bilim, Teknoloji ve Toplum Ünitesine Yönelik Akademik Başarı Testi

4. SINIF SOSYAL BİLGİLER DERSİ
BİLİM, TEKNOLOJİ VE TOPLUM (İYİ Kİ VAR) ÜNİTESİ AKADEMİK BAŞARI
TESTİ

1. Aşağıdaki teknolojik ürünlerden hangisi temizlik alanında kullanılabilir?

- a. Telefon b. Çamaşır makinesi c. Stetoskop d. Bilgisayar

2. “Telefon, radyo ve televizyon amacıyla kullanılan teknolojik ürünlerdendir.”

Verilen cümlede boş bırakılan yere aşağıdakilerden hangisi gelmelidir?

- a. Ulaşım b. Sağlık c. Beslenme d. Eğlence

3. Verilen ifadede boşluklara gelmesi gereken uygun kelimeler aşağıdaki seçeneklerden hangisinde doğru şekilde verilmiştir?



Merhaba, ben Elif. Size teknolojinin hayatımızdaki yerinden bahsetmek istiyorum.

Annem yemek pişirmek için (I)....., temizlik yapmak için (II)..... kullanıyor. Babam her gün işe (III)..... ile giderken kardeşim de evde (IV).....daki çizgi filmler ile eğleniyor. Teknolojiden birçok alanda faydalaniyoruz.

<u>I</u>	<u>II</u>	<u>III</u>	<u>IV</u>
a. metro	televizyon	fırın	elektrikli süpürge
b. televizyon	metro	elektrikli süpürge	fırın
c. elektrikli süpürge	metro	fırın	televizyon
d. fırın	elektrikli süpürge	metro	televizyon

EK-3. (Devam) Sosyal Bilgiler Dersi Bilim, Teknoloji ve Toplum Ünitesine Yönelik Akademik Başarı Testi

4. Aşağıdaki resimde seçeneklerdeki teknolojik ürünlerden hangisi bulunmaz?



- a. Telefon b. Akıllı tahta c. Stetoskop d. Bilgisayar

5. Aşağıda verilen tabloda teknolojik ürünler ve kullanıldığı alanlar belirtilmiştir. Tabloya göre kaç numaralı bilgi doğru değildir?

Teknolojik Ürün	Kullanıldığı Alan
1. Telefon	Haberleşme
2. Röntgen cihazı	Sağlık
3. Tansiyon ölçer	Eğitim
4. Akıllı tahta	Eğitim

- a. 1 b. 2 c. 3 d. 4

6. “Geçmişte bir mektubun alıcıya ulaşması için aylarca beklemek gerekirdi. Günümüzde ise iletmek istediklerimizi sayesinde saniyeler içerisinde alıcıya gönderebiliyoruz. “

Verilen cümlede boş bırakılan yere aşağıdakilerden hangisi getirilemez?

- a. Telefon b. Harita c. İnternet d. Bilgisayar

7. Tekerleğin icadı ile ilgili verilen bilgilerden hangisi doğru değildir?

- a. Tekerleği ilk kullanan medeniyet Sümerler'dir.
b. Tekerlek yük arabalarında ve yel değirmenlerinde kullanılmıştır.
c. Tekerleğin kim tarafından ve nerede icat edildiği bilinmemektedir.
d. Tekerlek, M.Ö. 70 yılında, Çinliler tarafından icat edilmiştir.

EK-3. (Devam) Sosyal Bilgiler Dersi Bilim, Teknoloji ve Toplum Ünitesine Yönelik Akademik Başarı Testi

8. Verilen haberleşme araçlarının zaman içindeki gelişim sürecine göre sıralanışı aşağıdakilerden hangisidir?
- I. Telsiz telefon
II. Dokunmatik telefon
III. Mektup

a. II,I,III

b. III, I, II

c. I, II, III

d. III, II, I

9.

Ece o gün kentlerine yeni açılan bir müzeye gitmişti. Bu müzede birbirinden ilginç eşyalarla karşılaşmış ve her birini inceleme fırsatı bulmuştu. Gördüklerinden

bazıları;



şeklinde bir radyo,



şeklinde bir

..... ,



şeklinde bir ve bir

de



şeklinde bir dü. Ece çok

şaşırmış ve müzeyi gezmeye devam etmişti. Bu kez karşısına
şeklinde bir cihaz çıkmış ve Ece görevliden bunun bir olduğunu
öğrenmişti. Bugün kullandığımız birçok teknolojik aletin geçmişteki hallerine
tanık olan Ece, merak ve sevinçle evine dönmüştü.



Yukarıdaki hikâyede boş bırakılan yerlere yerleştirilmesi gerekenler, hangi şıkta doğru olarak verilmiştir?

- a. elektrikli süpürge/ütü/kurutma makinası/çamaşır makinası
b. elektrikli süpürge/kurutma makinası/ütü/çamaşır makinası
c. çamaşır makinası/kurutma makinası/ütü/ elektrikli süpürge
d. ütü/kurutma makinası/elektrikli süpürge/çamaşır makinası

EK-3. (Devam) Sosyal Bilgiler Dersi Bilim, Teknoloji ve Toplum Ünitesine Yönelik Akademik Başarı Testi

10. Ampul, aşağıdaki hangi bilim adamı tarafından icat edilmiştir?

- a. Samuel Morse b. Thomas Edison
c. Graham Bell d. Claude Chappe

11. Hezarfen Ahmet Çelebi, hangi çalışmalarıyla bilim tarihine geçmiştir?

- a. Cırt cırt bantların keşfi b. Telgrafın icadı
c. Uçma denemeleri d. Ampulün icadı

12.

İcat	Mucit
Ampul	 (A)
Telgraf	Claude Chappe
Mors alfabesi	 (B)
Telefon	A. Graham Bell
..... (C)	Guglielmo Marconi
Cep telefonu	Martin Cooper
Motorlu uçak	 (D)

Yukarıdaki şekilde icatlar ve mucitler sıralanmış ancak harflendirilmiş yerler boş bırakılmıştır. Boşlukları en doğru şekilde dolduran seçenek aşağıdakilerden hangisidir?

- | <u>A</u> | <u>B</u> | <u>C</u> | <u>D</u> |
|---------------------|---------------|-----------|------------------|
| a. Thomas Edison | Samuel Morse | Telsiz | Wright Kardeşler |
| b. Henri Gifford | Peter Hewitt | Led lamba | Wright Kardeşler |
| c. Wright Kardeşler | Peter Hewitt | Balon | Thomas Edison |
| d. Peter Hewitt | Thomas Edison | Telgraf | Wright Kardeşler |

EK-3. (Devam) Sosyal Bilgiler Dersi Bilim, Teknoloji ve Toplum Ünitesine Yönelik Akademik Başarı Testi

13. Aşağıdaki bilim adamlarından hangisi farklı alanda çalışmalar yapmıştır?

- a. Wright Kardeşler b. Montgolfier Kardeşler
c. Lagari Hasan Çelebi d. Thomas Edison

14.

George Mestral, bir gün köpeğiyle yürüyüşe çıkar ve eve döndüklerinde köpeğinin bacaklarına ve kendi pantolonuna pıtrakların yapıştığını fark eder. Pıtraklardan kurtulmak için zamanla birbirine yapışan iki şeritin işe yaracağını keşfederek cırt cırtlı bantları icat eder.

Buna göre, aşağıdakilerden hangisi cırt cırtlı bantların kullanıldığı ürünlerden biri değildir?

- a. Bebek bezi b. Tükenmez kalem c. Ayakkabı d. Sırt çantası

15.

I.	Buluşun şeklini tasarlamak
II.	Buluş için harcanacak giderleri (maliyeti) hesaplamak
III.	Buluşa neden ihtiyaç duyulduğunu belirlemek
IV.	Buluşa slogan üretmek

Yukarıda verilen buluş üretme basamakları, hangi seçenekte doğru sıralanmıştır?

- a. III, IV, I, II b. III, II, I, IV c. III, I, II, IV d. IV, III, I, II

16. Ekrem Öğretmen, öğrencilerinden teknolojinin fiziksel zararlarına örnek vermelerini istemiş ancak öğrencilerinden biri hatalı bir örnek vermiştir. Hatalı örnek aşağıdaki öğrencilerden hangisine ait olabilir?

- a. Ece: Teknolojik cihazlardan yayılan radyasyon yüzünden beyin hücrelerimiz ölüyor.
b. Onur: Çok fazla teknolojik cihaz kullanmak kulak, boyun, omuz, bel ve baş ağrısına sebep oluyor.
c. Erdem: Elektronik cihazlara uzun süre bakmak göz bozukluğuna yol açıyor.
d. Dilara: Teknoloji bağımlılığı sosyal ilişkilerimizi zedeliyor.

EK-3. (Devam) Sosyal Bilgiler Dersi Bilim, Teknoloji ve Toplum Ünitesine Yönelik Akademik Başarı Testi

17. Aşağıdakilerden hangisi cep telefonunun yararlarından biridir?

- a. Yayıdığı radyasyon beyne zarar vermektedir.
- b. Omuz, boyun ve baş ağrılarına sebep olmaktadır.
- c. Bilgi edinme ve haberleşmeye yaramaktadır.
- d. Parmak eklemlerini ağrıtmaktadır.

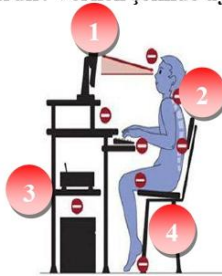
18. Ecrin, yeni aldığı şarjlı diş fırçasını nasıl kullanacağını anlamamış; ancak paketten çıkan bir belge yardımıyla fırçayı çalıştırabilmiştir. Ecrin'in kullandığı belge aşağıdakilerden hangisi olabilir?

- a. Kullanım kılavuzu b. Garanti belgesi c. Fatura d. Kampanya broşürü

19. Yaşadığımız ortamı aydınlatırken göz sağlığımız için uymamız gereken bazı kurallar bulunmaktadır. Aşağıda verilen kurallardan hangisi doğru bir bilgi içermez?

- a. Güneş ışığına benzer ışıklar tercih etmeliyiz.
- b. Işık parlaklığının çok ya da az olmamasına dikkat etmeliyiz.
- c. Masa lambasının ışığını, sol çaprazdan gelecek şekilde ayarlamalıyız.
- d. Işığın yansarak değil doğrudan odayı aydınlatmasını sağlamalıyız.

20. Bilgisayar başında otururken sağlığımız için dikkate almamız gereken bazı kurallar vardır. Verilen şekilde uyulmayan bu kurallardan bazıları numaralarla gösterilmiştir. Buna göre numaralandırılmış hatalarla ilgili verilen bilgilerden hangisi doğru değildir?



EK-3. (Devam) Sosyal Bilgiler Dersi Bilim, Teknoloji ve Toplum Ünitesine Yönelik Akademik Başarı Testi

- a. 1: Göz ile ekran arası mesafe kıaldıkça, göz problemleri ortaya çıkacaktır.
- b. 2: Sırt desteği bulunmaması sırt ağrılarına sebep olacaktır.
- c. 3: Dirsek açısına dikkat edilmediğinden bilek ağrısı yaşanacaktır.
- d. 4: Ayak desteği kullanılmaması, kas ağrılarına sebebiyet verecektir.

21. Ailesi Ali'ye canlı derslere katılması için tablet hediye etmiş ancak Ali tüm vaktini oyun oynayarak harcadığı için derslerinden geri kalmıştır. Ali'ye aşağıdaki tavsiyelerden hangisini vermek uygun olabilir?

- a. Teknolojik cihazların derslerine çalışmanı engellememesine dikkat etmelisin.
- b. Elektronik aletleri gözlerine çok fazla yaklaştırmamalısın.
- c. Ekran parlaklığını gözlerini ağrıtmayacak şekilde ayarlamalısın.
- d. Teknolojik cihazların yaydığı radyasyonu unutmamalısın.

Test sona ermiştir. Katılımınız için teşekkür ederim.

Hande EKLEME

EK-4. İlköğretim Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği

	Hiç katılmıyorum	Katılmıyorum	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
1.Sosyal Bilgiler dersine girerken sıkıntı duyarım.				
2. Sosyal Bilgiler dersi bana göre gereksizdir.				
3. Sosyal Bilgiler dersi yerine başka bir derse girmeyi tercih ederim.				
4. Sosyal Bilgiler dersinde hata yapmaktan korktuğum için konuşmam.				
5. Sosyal Bilgiler dersinde zaman geçmek bilmez.				
6. Sosyal Bilgiler dersinde başarılı olamam diye düşünürüm				
7. Sosyal Bilgiler dersi beni rahatsız eder.				
8. Sosyal Bilgiler konularını hiç sevmem.				
9. Sosyal Bilgiler dersinde iyi not alamam diye endişelenirim.				
10. Sosyal Bilgiler dersi çok sıkıcıdır.				
11. Sosyal Bilgiler çalışırken çabuk bıkarım.				
12. Keşke Sosyal Bilgiler Dersi olmasa diye içimden geçiririm.				

EK-6. Akademik Başarı Ölçeği Kazanım Tablosu

TEMA	KAZANIM	SORU SAYISI
Teknolojik Ürünler	Çevresindeki teknolojik ürünleri, kullanım alanlarına göre sınıflandırır.	5
Geçmişten Bugüne Teknoloji	Kullandığı teknolojik ürünlerin mucitlerini ve bu ürünlerin zaman içerisindeki gelişimini araştırır.	4
Zaman İçinde Teknoloji	Teknolojik ürünlerin geçmişteki ve bugünkü kullanımını karşılaştırır.	4
İcat Çıkarılım	Çevresindeki ihtiyaçlardan yola çıkarak kendine özgü ürünler tasarlamaya yönelik fikirler geliştirir.	2
Zarar Vermeden Kullanım	Teknolojik ürünleri kendisine, başkalarına ve doğaya zarar vermeden kullanır.	6
TOPLAM		21

EK-7. Akademik Başarı Ölçeği Ünite Analiz Tablosu

Ünite Bölümleri	Kavramlar Bilgisi	Sınıflamalar Bilgisi	İlke ve Genellemeler Bilgisi	İlişkileri Kavrama	Uygulama
Teknolojik Ürünler	Teknoloji Cihaz	<u>Kullanım alanlarına göre sınıflandırılan teknolojik ürünler:</u> Beslenme Temizlik Eğlence ve bilgi edinme Haberleşme Ulaşım Sağlık Eğitim	Teknoloji, beslenme, temizlik, eğlence ve bilgi edinme, haberleşme, ulaşım, sağlık ve eğitim gibi hayatımızın birçok alanının vazgeçilmezidir.	Teknoloji ve günlük yaşamımızdaki yeri	
Geçmişten Bugüne Teknoloji	Teknolojik gelişmeler	<u>Geçmişten günümüze fazlaca değişime maruz kalmış teknolojik cihazlar:</u> Ütü, çamaşır makinesi, bulaşık makinesi, saç kurutma makinesi	Teknolojik cihazlar, icat edildikleri günden bu yana sıkça değişim yaşamış ve hayatı kolaylaştıracak biçimde geliştirilmiştir.	Teknolojik gelişmeler ile yaşamda pratiklik kazanma ilişkisi	
Zaman İçinde Teknoloji	Ampul Florasan Telgraf	<u>Önemli teknolojik icatlar ve</u>	Her icat geçmişten günümüze,	Başarı ve pes etmemek arasındaki	

EK-7. (Devam) Akademik Başarı Ölçeği Ünite Analiz Tablosu

Mors alfabesi	<u>mucitleri:</u>	ihtiyaca ve ilişki	
Telsiz		şartlara göre Teknolojik	
Roket	Ampul	değişim ürünlerde	
Balon	Çalışmaları	geçirmiştir. kabul	
Motorlu uçak	ile Ünlü	Mucitler edilmenin ve	
Thomas Edison	Mucitler:	çalışmaları yaygınlaşma	
Peter Hewitt	Thomas	boyunca asla nın şartlara	
Humphrey Davy	Edison, Peter	pes etmemiş, uyum	
Claude Chappe	Hewitt,	hırs ve azimle sağlamakla	
Samuel Morse	Humphrey	başarıya doğru bağlantısı	
Graham Bell	Davy	ilerlemiştir.	
Guglielmo			
Macaroni	Telefon		
Martin Cooper	Çalışmaları		
Leonardo da Vinci	ile Ünlü		
Hezarfen Ahmet	Mucitler:		
Çelebi	Claude		
Lagari Hasan	Chappe		
Çelebi	(Telgraf),		
Montgolfier	Samuel Morse		
Kardeşler	(Mors		
Wright Kardeşler	alfabesi),		
	Graham Bell		
	(Telefon),		
	Guglielmo		
	Macaroni		
	(Telsiz),		
	Martin Cooper		
	(Cep telefonu)		
	Uçak		
	Çalışmaları		
	ile Ünlü		
	Mucitler:		
	Leonardo da		
	Vinci (Tasarım		

EK-7. (Devam) Akademik Başarı Ölçeği Ünite Analiz Tablosu

		ve çizimler), Hezarfen Ahmet Çelebi (Ülkemizdeki ilk uçuş denemesi), Lagari Hasan Çelebi (Ülkemizdeki ilk robot denemesi), Montgolfier Kardeşler (Balonla uçma), Wright Kardeşler (İlk motorlu uçak)			
İcat Çıkarılım	Cırt cırt bantlar George Mestral Buluş İhtiyaç belirleme		İcatlar, bir soruna cevap vermek adına ortaya çıkar.	Buluşların ihtiyaçlardan doğduğu gerçeği	Çevresinde ki ihtiyaçlardan an yola çıkarak kendine özgü ürünler tasarlamay a yönelik fikirler geliştirme
Zarar Vermeden Kullanılm	Radyasyon Elektrik Dalgaları	<u>Teknolojinin fiziksel zararları:</u> Radyasyon kaynaklı beyin hücreleri	Teknoloji yararlarıyla hayatımızı büyük ölçüde kolaylaştırırsa da kötüye	Teknolojinin kullanıma göre yararlı ya da zararlı olabileceği bağlantısı.	Teknolojinin olumsuz etkilerinde kurtulmak için uyulması

EK-7. (Devam) Akademik Başarı Ölçeği Ünite Analiz Tablosu

		ölümü, radyasyon kaynaklı kulak zedelenmeleri, uzun süre elektronik cihazlara bakma kaynaklı göz rahatsızlıkları, teknoloji bağımlılığı kaynaklı bel, omuz, baş ve sırt ağrıları, vücutta sinirlilik ve yorgunluk hali <u>Teknolojinin fiziksel olmayan zararları:</u> Şiddet içerikli öğeler sebebiyle saldırganlaşma , sosyal ilişkilerde problemler <u>Teknolojinin doğaya zararları:</u> Doğal ortam ve üyelerine, teknolojinin dikkatsiz	kullanımında bize, çevremize ve doğamıza tahribatlar yaratmaktadır.		gereken kuralları gerçekleştirme
--	--	--	--	--	---

EK-7. (Devam) Akademik Başarı Ölçeği Ünite Analiz Tablosu

		kullanımı sebebiyle verilen zararlar			
--	--	--	--	--	--

EK-8. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu

Merhaba, ben Hande. Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Sınıf Eğitimi Yüksek Lisans öğrencisiyim. Sosyal Bilgiler Dersinde Jeopardy oyununun tutum ve başarıya etkisini incelemek adına bir araştırma yapıyorum ve sizinle bu konu hakkında görüşmek istiyorum. Uygulamanın birlikte gerçekleştirildiği siz öğrencilerin görüşlerini almamın, araştırmama önemli katkılar sağlayacağına inanıyorum.

Araştırma süresince vereceğiniz bilgilerin, isminiz gizli tutularak değerlendirileceği hususunda sizi temin ederim. Görüşme esnasında sizin de izniniz olursa görüşmeyi ses kayıt programı veya cihazıyla kaydetmek istiyorum. Bu kaydı araştırmacı ve danışman dışında kimsenin dinlemeyeceğine dair sizi temin ederim.

Görüşmemiz yaklaşık on beş ya da yirmi dakika sürecektir.

Bana sormak istediğiniz ya da açıklamak istediğiniz bir şey var mı?

Hazırsanız başlayabiliriz.

GÖRÜŞME SORULARI

1. Sosyal Bilgiler dersi hakkında ne düşünüyorsunuz?
2. Sizce Sosyal Bilgiler Dersi Bilim, Teknoloji ve Toplum Ünitesi size neler kattı/katıyor? Ünite hakkında söylemek istedikleriniz nelerdir?
3. Jeopardy oyunu hakkındaki düşünceleriniz nelerdir?
4. Sosyal Bilgiler dersini Jeopardy oyunu eşliğinde işlemek size neler hissettirdi?
5. Jeopardy oyununu farklı konular veya derslerde kullanmak ister misiniz?
6. Eklemek istediğiniz bir şey var mı?

Katılımınız için teşekkür ederim.

EK-9. Jeopardy Oyun İçeriği – Materyal I

Soru Kategorisi	Kazanım	Soru	Cevap	Puan Değeri
Teknoloji Nereelerde?	Çevresindeki teknolojik ürünleri, kullanım alanlarına göre sınıflandırır.	Fırın, ocak ve buzdolabını örnek verebiliriz.	Teknolojinin beslenme alanında kullanımına hangi ürünleri örnek verebiliriz?	100
		Televizyon, radyo ve bilgisayar.	Teknoloji, eğlenme ve bilgi edinme alanında hangi cihazlarla karşımıza çıkar?	200
		Akıllı tahta, yazıcı, fotokopi makinesi, projeksiyon, bilgisayar.	Eğitimde kullanılan teknolojik cihazlar nelerdir?	300
		Metro, uçak veya tramvay.	Teknolojiden ulaşımında hangi araçlarla faydalanıyoruz?	400
		Röntgen, MR, stetoskop, endoskop kamera, tansiyon ölçme aleti, ultrason	Sağlıkta kullanılan teknolojik cihazlar nelerdir?	500
Bu aletler de neyin nesi?	Teknolojik ürünlerin geçmişteki ve bugünkü kullanımlarını araştırır.			100
				200

EK-9. (Devam) Jeopardy Oyun İçeriği – Materyal I

				300
				400
				500
Evvel Zamanda Teknoloji	Kullandığı teknolojik ürünlerin mucitlerini ve bu ürünlerin zaman içerisindeki gelişimini araştırır.	Telefonu icat etmiştir.	A. Graham Bell'in meşhur icadı nedir?	100
		Ampulü icat etmiştir.	Thomas Edison'un meşhur icadı nedir?	200
		Samuel Morse	Mors alfabesini icat eden bilim adamı kimdir?	300
		Wright Kardeşler	İlk motorlu uçak kim tarafından icat edilmiştir?	400
		Claude Chappe	Telgrafı kim icat etmiştir?	500
İcat Zamanı	Çevresindeki ihtiyaçlardan yola çıkarak kendine özgü ürünler	İhtiyaç belirlemektir.	Buluş üretmenin ilk basamağı nedir?	100
		Elde çamaşır yıkamak zor olduğu için icat edilmiştir.	Çamaşır makinesi hangi ihtiyaca cevap olarak icat edilmiş olabilir?	200

EK-9. (Devam) Jeopardy Oyun İçeriği – Materyal I

	tasarlamaya yönelik fikirler geliştirir.	Televizyon kanallarını oturduğumuz yerden değiştirebilmek için icat edilmiştir.	Uzaktan kumanda fikri nasıl ortaya çıkmış olabilir?	300
		Yiyecekleri bozulmadan uzun süre saklayabilmek için üretilmişlerdir.	Buzdolabı neden icat edilmiş olabilir?	400
		George Mestral	Cırt cırtlı bantları hangi mucit bulmuştur?	500
Zarar Vermeden Kullanalım	Teknolojik ürünleri kendisine, başkalarına ve doğaya zarar vermeden kullanır..	Göz bulanıklığı, göz bozulması, göz kuruması, gözlerde yorgunluk.	Elektronik cihazlara uzun süre bakmak gözlerde ne gibi rahatsızlıklara sebep olabilir?	100
		Baş, sırt, omuz, bel ağrısı.	Teknoloji bağımlılığı vücutta ne gibi problemlere yol açar?	200
		Öfke, kavga, zor kullanma ve saldırganlığa sebep olur.	Şiddet içeren programlar ne gibi bir zarara yol açabilir?	300
		Güneş ışığına benzer renklerde ışık kullanmalı, parlaklığa dikkat edilmeli ve ışık masaya sol çaprazdan gelmelidir.	Göz sağlığımızın bozulmaması için, teknolojik ürünlerden aydınlatma araçlarını nasıl kullanmamız gerekir?	400
		Ailemize ve arkadaşlarımıza yeterince zaman ayıramadığımız için yalnızlaşabilir ve içe kapanık hale gelebiliriz.	Teknoloji bağımlılığının yol açtığı sosyal bozukluklar neler olabilir?	500

EK-10. Jeopardy Oyun İçeriği – Materyal II

Soru Kategorisi	Kazanım	Soru	Cevap	Puan Değeri
Neymiş O Aletler?	Çevresindeki teknolojik ürünleri, kullanım alanlarına göre sınıflandırır.	Röntgen ve stetoskop	Sağlık alanında kullanılan iki alet örneği veriniz.	100
		Fırın	Yemek pişirmek için kullanılan teknolojik aletlerden biri nedir?	200
		Çamaşır makinesi ve elektrikli süpürge	Temizlik alanında kullanılan teknolojik cihazlardan iki tanesi nedir?	300
		Metro ve uçak.	Ulaşımda kullanılan iki teknolojik araç söyleyiniz.	400
		Telefon, radyo ve televizyon	Hem eğlence hem de bilgi edinme alanında kullanılan üç alet söyleyiniz.	500
Geçmişten Günümüze	Teknolojik ürünlerin geçmişteki ve bugünkü kullanımlarını araştırır.		Saç kurutma makinesi geçmiş yıllarda neye benzerdi?	100
			Çamaşır makinesi geçmiş yıllarda neye benzerdi?	200

EK-10. (Devam) Jeopardy Oyun İçeriği – Materyal II

			Elektrikli süpürge geçmiş yıllarda neye benzerdi?	300
			Telsiz geçmiş yıllarda neye benzerdi?	400
			Cep telefonu geçmiş yıllarda neye benzerdi?	500
Kim Bunlar?	Kullandığı teknolojik ürünlerin mucitlerini ve bu ürünlerin zaman içerisindeki gelişimini araştırır.	Ampulu icat etmiştir.	Thomas Edison'ın meşhur icadı nedir?	100
		Uçma denemeleriyle ünlü Türk mucittir.	Hezarfen Ahmet Çelebi kimdir?	200
		Mors alfabesinin mucididir.	Samuel Morse kimdir?	300
		Wright Kardeşler ve Montgolfier Kardeşler tarafından yapılmıştır.	İlk motorlu uçak çalışmaları hangi ünlü mucit kardeşlerce yapılmıştır?	400
		Telsizi icat etmiştir.	Guglielmo Marconi'nin ünlü icadı nedir?	500
İhtiyaç-İcat İlişkisi	Çevresindeki ihtiyaçlardan yola çıkarak kendine özgü ürünler	İhtiyaç belirlemektir.	Buluş üretmenin ilk basamağı nedir?	100
		Bebek bezi, ayakkabı ve sırt çantalarında kullanılmaktadır.	Cırt cırtlı bantlar hangi eşyalarda kullanılır?	200

EK-10. (Devam) Jeopardy Oyun İçeriği – Materyal II

	tasarlamaya yönelik fikirler geliştirir.	Aletlerin nasıl kullanılacağını açıklayan kitapçıklardır.	Kullanım kılavuzu nedir?	300
		İhtiyaç belirleme Maliyet hesaplama Şekil tasarlama Slogan bulma	Buluş üretme aşamalarının doğru sırası nedir?	400
		Ortopedik yastık.	Boynu rahat ettirerek yatabilme ihtiyacından doğan bir icat örneği veriniz.	500
Aman Dikkat!	Teknolojik ürünleri kendisine, başkalarına ve doğaya zarar vermeden kullanır..	Aile ve arkadaşlık ilişkileri bozulabilir.	Teknolojinin sosyal zararlarına örnek verirsiniz?	100
		Teknoloji bağımlılığı denir.	Dijital aygıtların aşırı ve kontrolsüz kullanılması sebebiyle ortaya çıkan bağımlılığa ne denir?	200
		Radyasyon yüzünden beyin hücrelerimizin ölmesi Bel, sırt ve baş ağrısı Göz bozukluğu	Teknolojinin fiziksel zararlarına üç örnek veriniz.	300
		Güneş ışığına benzer renklerde ışık kullanmalı, parlaklığa dikkat edilmeli ve ışık masaya sol çaprazdan gelmelidir.	Göz sağlığımızın bozulmaması için, teknolojik ürünlerden aydınlatma araçlarını nasıl kullanmamız gerekir?	400
		Küresel ısınma Hava kirliliği Kimyasal atıklar	Teknolojinin doğaya zararlarına örnek veriniz.	500

EK-11. Jeopardy Oyun İçeriği – Materyal III

Soru Kategorisi	Kazanım	Soru	Cevap	Puan Değeri
İşte O Aletler!	Çevresindeki teknolojik ürünleri, kullanım alanlarına göre sınıflandırır.	Tansiyon aletidir.	Sağlık alanında kullanılan bir alettir.	100
		Denizaltı	Ulaşımında kullanılan teknolojik aletlerden biri nedir?	200
		Akıllı tahta ve bilgisayar	Eğitim alanında kullanılan teknolojik cihazlardan iki tanesi nedir?	300
		Telgraf	İletişimde kullanılan bir teknolojik araç söyleyiniz.	400
		İletişimde, eğitimde ve eğlencede kullanılan bir teknolojik alettir.	Bilgisayar hangi alanlarda kullanılan bir alettir?	500
Zamanda Yolculuk	Teknolojik ürünlerin geçmişteki ve bugünkü kullanımalarını araştırır.		Radyo geçmiş yıllarda neye benzerdi?	100
			Televizyon geçmiş yıllarda neye benzerdi?	200
			Telefon geçmiş yıllarda neye benzerdi?	300

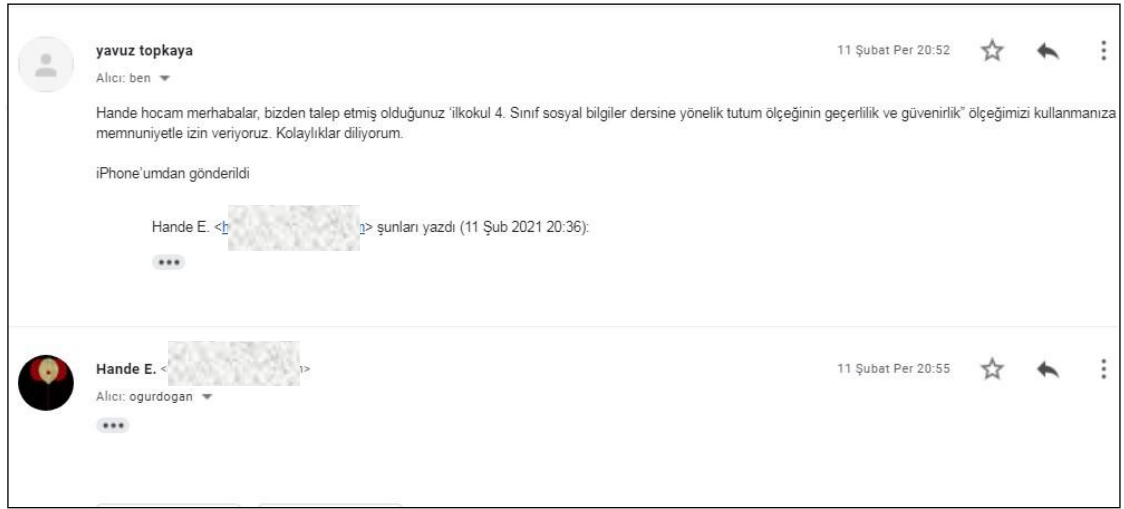
EK-11. (Devam) Jeopardy Oyun İçeriği – Materyal III

			Bilgisayar geçmiş yıllarda neye benzerdi?	400
			Fotoğraf makinesi geçmiş yıllarda neye benzerdi?	500
Mucitler Geçidi	Kullandığı teknolojik ürünlerin mucitlerini ve bu ürünlerin zaman içerisindeki gelişimini araştırır.	A. Graham Bell'dir.	Telefonun mucidi kimdir?	100
		Cırt cırtlı bantların mucididir.	George Mestral kimdir?	200
		Samuel Morse'tur.	Mors alfabesinin mucididir.	300
		İlk motorlu uçağı icat etmişlerdir.	Wright Kardeşler hangi icatlarıyla bilinir?	400
		Guglielmo Marconi'dir.	Telsizin mucidi kimdir?	500
İcat Zamanı	Çevresindeki ihtiyaçlardan yola çıkarak kendine özgü ürünler tasarlamaya yönelik fikirler geliştirir.	Yüksek katlara kolayca çıkabilmek için üretilmiştir.	Asansör hangi ihtiyaç doğrultusunda icat edilmiştir?	100
		Uzaktan kumandadır.	Oturduğumuz yerden kanalı değiştirme amacıyla icat edilen cihaz hangisidir?	200
		Hızlıca bulaşık temizlemek ve sudan tasarruf etmek amacıyla icat edilmiştir.	Bulaşık makinesi hangi amaçla icat edilmiştir?	300
		Ütü icat edilmiştir.	Kıyafetleri düzleştirmek amacıyla hangi cihaz icat edilmiştir?	400
		Mektubun alıcısına ulaşması	Telefon iletişimde	500

		aylar sürdüğünden, daha hızlı bir yol olarak kullanılmaya başlanmıştır.	hangi uzun süren yöntemin yerini almıştır?	
Dikkat Dikkat!	Teknolojik ürünleri kendisine, başkalarına ve doğaya zarar vermeden kullanır.	Göz bozukluğu olabilir.	Teknolojinin fiziksel zararlarına bir örnek verir misiniz?	100
		Teknolojinin sosyal zararlarına verilen örneklerdir.	Aile ve arkadaşlarımızla ilişkilerimizin bozulması, teknolojinin ne tür zararlarına örneklerdir?	200
		Boş vakitlerini doğa ile geçirebilirsin. Arkadaşlarına ve ailene daha sık zaman ayırabilirsin. Fiziksel aktivitelere yönelebilirsin.	Teknoloji bağımlılığından kurtulmak için neler yapmalıyım?	300
		Atmosfere salınan zararlı gazlar, teknolojinin bu tür zararlarına örnektir.	Teknolojinin doğaya zararlarına bir örnek veriniz.	400
		Teknolojik aletlere çok fazla zaman ayırmak yüzünden dersleri aksatmak bu tür bir zarardır.	Teknolojinin eğitime nasıl bir zararı olabilir?	500

EK-12. Tutum Ölçeği İzin Talepleri

Hande EKLEME tarafından hazırlanan **İlkokul Sosyal Bilgiler Dersinde Jeopardy Destekli Öğretimin Akademik Başarıya Ve Derse İlişkin Tutuma Etkisinin İncelenmesi** başlıklı yüksek lisans tezi çalışmasında **İlkokul 4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği**'nin kullanılmasına dair ölçek geliştiricilerinden e-posta yoluyla alınan izinler aşağıdaki görsellerde belirtilmiştir.



EK-13. Öğretmen Gönüllü Katılım Formu

ÖĞRETMEN GÖNÜLLÜ KATILIM FORMU

Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Sınıf Eğitimi Yüksek Lisans Programı olarak bitirme tezi kapsamında “Dördüncü Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Jeopardy Destekli Öğretimin Akademik Başarıya Ve Derse İlişkin Tutuma Etkisinin İncelenmesi” başlıklı araştırma projesini yürütmekteyim. Araştırmamızın amacı Jeopardy desteğiyle sunulacak bir öğretimin, öğrencilerin akademik başarısına ve dersle ilgili tutumlarına nasıl etkiğini belirlemektir. Çalışma Anadolu Üniversitesi Sınıf Eğitimi Yüksek Lisans Bölümü öğrencisi Hande EKLEME tarafından yürütülmektedir.

- Bu çalışmaya katılımınız gönüllülük esasına dayanmaktadır.
- Çalışmanın amacı doğrultusunda, bu çalışmada tarama modeli ve anket tekniğinden yararlanılarak sizden veriler toplanacaktır.
- İsmınızı yazmak ya da kimliğinizi açığa çıkaracak bir bilgi vermek zorunda değilsiniz/araştırmada katılımcıların isimleri gizli tutulacaktır.
- Araştırma kapsamında toplanan veriler, sadece bilimsel amaçlar doğrultusunda kullanılacak, araştırmanın amacı dışında ya da bir başka araştırmada kullanılmayacak ve gerekmesi halinde, sizin (yazılı) izniniz olmadan başkalarıyla paylaşılmayacaktır.
- İstemeniz halinde sizden toplanan verileri inceleme hakkınız bulunmaktadır.
- Sizden toplanan veriler korunacak ve araştırma bitiminde arşivlenecek veya imha edilecektir.
- Veri toplama sürecinde/süreçlerinde size rahatsızlık verebilecek herhangi bir soru/talep olmayacaktır. Yine de katılımınız sırasında herhangi bir sebepten rahatsızlık hissederseniz çalışmadan istediğiniz zamanda ayrılabilirsiniz. Çalışmadan ayrılmanız durumunda sizden toplanan veriler çalışmadan çıkarılacak ve imha edilecektir.

Gönüllü katılım formunu okumak ve değerlendirmek üzere ayırdığınız zaman için teşekkür ederim. Çalışma hakkındaki sorularınızı Anadolu Üniversitesi Sınıf Eğitimi Bölümü Yüksek lisans öğrencisi Hande EKLEME'ye yöneltebilirsiniz.

Araştırmacı Adı : Hande EKLEME

Adres

Cep Tel

E posta

Bu çalışmaya tamamen kendi rızamla, istediğim takdirde çalışmadan ayrılabileceğimi bilerek verdiğim bilgilerin bilimsel amaçlarla kullanılmasını kabul ediyorum.
(Lütfen bu formu doldurup imzaladıktan sonra veri toplayan kişiye veriniz.)

Katılımcı Ad ve Soyadı:

İmza:

Tarih:

EK-14. Veli İzin Formu

Sayın Veli;

Çocuğunuzun katılacağı bu çalışma, Dördüncü Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Jeopardy Destekli Öğretimin Akademik Başarıya Ve Derse İlişkin Tutuma Etkisinin İncelenmesi adıyla, 15.12.2021 ve 30.05.2022 tarihleri arasında yapılması planlanan bir araştırma uygulamasıdır.

Araştırmanın Hedefi: Bu araştırmanın temel amacı ilköğretim dördüncü sınıf Sosyal Bilgiler dersi Bilim, Teknoloji ve Toplum ünitesi öğretiminde Jeopardy destekli öğretimin akademik başarıya ve derse yönelik tutuma etkisini belirlemektir.

Araştırma Uygulaması: Akademik başarı ölçeği, tutum ölçeği ve görüşme şeklindedir.

Araştırma T.C. Milli Eğitim Bakanlığı'nın ve okul yönetiminin de izni ile gerçekleştirilmektedir. Araştırma uygulamasına katılım tamamıyla gönüllülük esasına dayalı olmaktadır. Çocuğunuz çalışmaya katılıp katılmamakta özgürdür. Araştırma çocuğunuz için herhangi bir istenmeyen etki ya da risk taşımamaktadır. Çocuğunuzun katılımı **tamamen sizin isteğinize bağlıdır**, reddedebilir ya da herhangi bir aşamasında ayrılabilirsiniz. Araştırmaya katılmamama veya araştırmadan ayrılma durumunda öğrencilerin akademik başarıları, okul ve öğretmenleriyle olan ilişkileri etkilemeyecektir.

Çalışmada öğrencilerden kimlik belirleyici hiçbir bilgi istenmemektedir. Cevaplar tamamıyla gizli tutulacak ve sadece araştırmacılar tarafından değerlendirilecektir.

Uygulamalar, genel olarak kişisel rahatsızlık verecek sorular ve durumlar içermemektedir. Ancak, katılım sırasında sorulardan ya da herhangi başka bir nedenden çocuğunuz kendisini rahatsız hissederse cevaplama işini yarıda bırakıp çıkmakta özgürdür. Bu durumda rahatsızlığın giderilmesi için gereken yardım sağlanacaktır. Çocuğunuz çalışmaya katıldıktan sonra istediği an vazgeçebilir. Böyle bir durumda veri toplama aracını uygulayan kişiye, çalışmayı tamamlamayacağını söylemesi yeterli olacaktır. Anket çalışmasına katılmamak ya da katıldıktan sonra vazgeçmek çocuğunuza hiçbir sorumluluk getirmeyecektir.

Onay vermeden önce sormak istediğiniz herhangi bir konu varsa sormaktan çekinmeyiniz. Çalışma bittikten sonra bizlere telefon veya e-posta ile ulaşarak soru sorabilir, sonuçlar hakkında bilgi isteyebilirsiniz. Saygılarımızla,

Araştırmacı : Hande EKLEME

İletişim bilgileri :

*Velisi bulunduğu sınıfı numaralı öğrencisi
.....'in yukarıda açıklanan araştırmaya katılmasına izin veriyorum.
(Lütfen formu imzaladıktan sonra çocuğunuzla okula geri gönderiniz*).*

Tarih:...../...../.....

İsim-Soyisim:

İmza:

Veli Adı-Soyadı :

Telefon Numarası :

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı: Hande EKLEME

Yabancı Dil: İngilizce

Doğum Yeri ve Yılı: *****

e-posta: *****

Eğitim ve Mesleki Geçmişi:

- Halen, 2015, Bilişim Teknolojileri Öğretmenliği, Milli Eğitim Bakanlığı, Sarıcakaya Ortaokulu
- 2007, Ege Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi