



**TARİH İÇERİKLİ STRATEJİ OYUNLARININ
10. SINIF ÖĞRENCİLERİNİN TARİH
TUTUMLARI VE AKADEMİK BAŞARI
DÜZEYLERİNE ETKİSİ**

Ramazan OĞUL

Yüksek Lisans Tezi

Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı

2018

(Her hakkı saklıdır.)

T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI
EĞİTİM PROGRAMLARI VE ÖĞRETİM BİLİM DALI

**TARİH İÇERİKLİ STRATEJİ OYUNLARININ 10.SINIF ÖĞRENCİLERİNİN
TARİH TUTUMLARI VE AKADEMİK BAŞARI DÜZEYLERİNE ETKİSİ**

(The Effects of Strategy Games with History Content on 10Th Grade Students' Academic
Achievement and History Attitude)

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Ramazan OĞUL

Danışman: Prof. Dr. Remzi Y. KINCAL

Erzurum
Kasım, 2018

KABUL VE ONAY TUTANAĞI

Ramazan OĞUL tarafından hazırlanan “Tarih İçerikli Strateji Oyunlarının 10.Sınıf Öğrencilerinin Tarih Tutumları Ve Akademik Başarı Düzeylerine Etkisi” başlıklı çalışması 16.10.2018 tarihinde yapılan tez savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Eğitim Programları ve Öğretim Bilim Dalında yüksek lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Başkanı: Doç. Dr. Adnan KÜÇÜKOĞLU

Atatürk Üniversitesi

Danışman: Prof. Dr. Remzi Yavaş KİNCAL

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

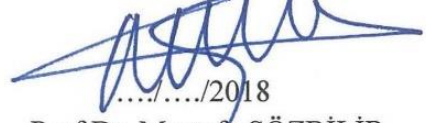
Jüri Üyesi: Doç. Dr. H. İbrahim KAYA

Kafkas Üniversitesi



Bu tezin Atatürk Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliği'nin ilgili maddelerinde belirtilen şartları yerine getirdiğini onaylarım.

21 Aralık 2018



Prof.Dr. Mustafa SÖZBİLİR

Enstitü Müdürü

ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum “Tarih İçerikli Strateji Oyunlarının 10. Sınıf Öğrencilerinin Tarih Tutumları ve Akademik Başarı Düzeylerine Etkisi” başlıklı çalışmanın tarafımdan bilimsel etik ilkelere uyularak yazıldığını ve yararlandığım eserleri kaynakçada gösterdiğimi beyan ederim.

16.11.2018


Ramazan OĞUL

- ☐ Tezle ilgili patent başvurusu yapılması/patent alma sürecinin devam etmesi sebebiyle Enstitü Yönetim Kurulunun/....../.... tarih ve sayılı kararı ile teze erişim 2 (iki) yıl süreyle engellenmiştir.
- ☐ Enstitü Yönetim Kurulunun/....../.... tarih ve sayılı kararı ile teze erişim 6 (altı) ay süreyle engellenmiştir.

TEŞEKKÜR

Bu çalışmanın hazırlanmasında bilimsel katkılarının yanı sıra yardımlarını esirgemeyen ve daima çalışmalarına destek olan değerli hocam ve tez danışmanım Prof. Dr. Remzi Yavaş KINCAL'a en kalbi duygularıyla teşekkürlerimi sunuyorum.

Çalışma sürecinde desteklerini esirgemeyen ve profesyonel bir yönetim anlayışı ile çalışmamızın sorunsuz ve zamanında tamamlanmasında katkı sağlayan başta Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yönetimine ve Kars İl Milli Eğitim Müdürlüğüne şükranlarımı sunuyorum.

Araştırma süreci boyunca eleştiri ve önerileriyle desteklerini esirgemeyen Prof. Dr. Ali Osman ENGİN, Doç. Dr. Murat TAŞDAN, Doç. Dr. Halil İbrahim KAYA ve Dr. Öğretim Üyesi Sabri GÜNGÖR hocalarıma teşekkürlerimi sunuyorum. Çalışmamın uygulama sürecinde benden desteklerini esirgemeyen öğretmen arkadaşım Soner KAÇAN'a ve ölçme araçlarının geliştirilmesi ve değerlendirilmesinde uzman görüşleriyle katkılarda bulunan akademisyenlere teşekkürlerimi sunuyorum. Ayrıca çok fazla vakit ayıramadığım ve her şeye rağmen bu süreçte desteklerini esirgemeyen aileme sevgilerimi sunuyorum.

Ramazan OĞUL

ÖZ
YÜKSEK LİSANS TEZİ
TARİH İÇERİKLİ STRATEJİ OYUNLARININ 10. SINIF ÖĞRENCİLERİNİN
TARİH TUTUMLARI VE AKADEMİK BAŞARI DÜZEYLERİNE ETKİSİ
Ramazan OĞUL
Kasım 2018, 119 Sayfa

Amaç: Bu araştırmanın amacı ortaöğretim 10. sınıf tarih dersi içeriği ile uyumlu olan ve bilgisayar ortamında oynanılan Europa Universalis IV strateji oyununun deney ve kontrol grubu öğrencilerinin tarih tutumları ve akademik başarı düzeyleri üzerindeki etkisini incelemektir.

Yöntem: Bu çalışmada nicel araştırma modellerinden eşleştirilmemiş ön test son test kontrol gruplu yarı deneysel desen kullanılmıştır. Bu çalışmada uygulama okulunda var olan 10. sınıf şubelerinden A, B, C, D ve E sınıflarından yansız atama yoluyla “B Şubesi” kontrol, “C Şubesi” ise deney grubu olarak belirlenmiştir. Araştırmanın çalışma grubu 2017-2018 eğitim-öğretim yılında Kars il merkezinde bulunan bir ortaöğretim okulundan seçilmiş olup araştırmaya, 32’si kontrol ve 34’ü deney grubunda olmak üzere toplam 66 öğrenci katılmıştır. Araştırmada veri toplama aracı olarak demografik bilgi formu, tarih dersi tutum ölçeği ve tarih dersi akademik başarı testi kullanılmıştır.

Bulgular: Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin ön test sonuçlarında tarih dersi tutumları ve akademik başarı düzeyleri arasında anlamlı bir fark yok iken son test sonuçlarına göre deney grubunun tarih dersi akademik başarı ve tarih dersi tutumlarının kontrol grubuna göre anlamlı ölçüde arttığı belirlenmiştir.

Sonuç: Araştırmanın bulguları sonucunda tarih dersi içeriğine uygun dijital oyunların tarih öğretiminde kullanılmasının öğrencilerin tarih dersi akademik başarı düzeylerini ve tutumlarını olumlu derecede etkilediği belirlenmiştir. Bu çalışmadan hareketle, eğitim-öğretim çağındaki bireyler tarafından çok fazla oynanılan eğlence-ticari amaçlı geliştirilen oyun (ETADO) içeriklerinin belirlenip, eğitim-öğretim ortamına uygun hale getirilmesi gerekmektedir. Bu bağlamda ETADO’nun, farklı eğitim-öğretim kademelerinde, farklı derslerde ve farklı bağımlı değişkenler üzerinde bir ders materyali olarak kullanılabileceği ve bu konuda daha fazla çalışmanın yapılıp değerlendirilmesi gerektiği söylenebilir.

Anahtar Kelimeler: eğlence-ticari oyunlar, tarih öğretimi, dijital oyun, tarih tutumu, akademik başarı.

ABSTRACT
MASTER’S THESIS
THE EFFECTS OF STRATEGY GAMES WITH HISTORY CONTENT ON 10TH
GRADE STUDENTS’ ACADEMIC ACHIEVEMENT AND HISTORY ATTITUDE

Ramazan OĞUL

November 2018, 119 pages

Purpose: The purpose of this research is to examine the effect of Europa Universalis IV Strategy Game, which is computer-based and convenient with the secondary education 10th-grade history lesson, on attitudes towards history and academic achievements of the students in experimental and control groups.

Method: In this study, quasi-experimental design with unpaired pretest-posttest control group is used from quantitative research models. In this study, by using random method B branch is defined as the control group and C branch is defined as the experimental group through the 10th grade branches A, B, C, D and E. The study group of the research consists of 32 control and 34 experimental group students, in total 66 students who are in a secondary education school in Kars’s city center in the 2017-2018 academic year. As data collection tool demographic information form, attitude scale towards history lesson and history lesson academic achievement test are used.

Findings: While the pre-test results show that there is no significant difference between the attitudes towards history lesson and academic achievement levels of the experimental and control group students, according to the findings from the post-test results, it is defined that the attitudes and academic achievement levels of the experimental group have increased significantly.

Conclusion: As a result of the findings of this research, it is determined that the use of appropriate digital games in history teaching affects students' academic achievement levels and their attitudes positively. Based on this research, by determining the contents of the digital games which are played much by individuals in the educational age and which are developed for entertainment and commercial purposes (ECPDG), it is necessary to make them suitable for the teaching and learning environment. In other words, the ECPDG can be used as course materials in different courses and on different dependent variables, and more works need to be done and evaluated in this regard.

Keywords: history teaching, digital game, attitudes towards history, academic achievement, entertainment-commercial games.

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY TUTANAĞI.....	i
ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI.....	ii
TEŞEKKÜR	iii
ÖZ.....	iv
ABSTRACT	v
İÇİNDEKİLER.....	vi
TABLolar DİZİNİ.....	ix
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	x
KISALTMALAR DİZİNİ	xi

BİRİNCİ BÖLÜM

Giriş	1
Araştırmanın Problem Durumu ve Önemi	1
Araştırmanın Amacı ve Alt Problemleri	6
Sınırlılıklar	7
Varsayımlar.....	7
Tanımlar.....	8

İKİNCİ BÖLÜM

Kuramsal Çerçeve ve İlgili Araştırmalar.....	9
Dijital Oyun	9
Dijital oyunların tarihi.....	9
Dijital oyun türleri.....	13
Tutum.....	15
Dijital Oyunlar ve Eğitim	16
İlgili Araştırmalar.....	18
Dijital oyunların eğitimde kullanımı ile ilgili yapılan meta analiz çalışmaları.....	19
Türkiye’de eğitsel oyunların eğitimde kullanımı ile ilgili yapılan güncel çalışmalar.....	20
Türkiye’de ETADO’nun eğitimde kullanımı ile ilgili yapılan çalışmalar.	23
Yurtdışında ETADO’nun eğitimde kullanımı ile ilgili yapılan çalışmalar.	24

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Yöntem.....	29
Araştırmanın Yöntemi	29
Çalışma Grubu	29
Veri Toplama Araçları	30
Demografik bilgi formu.	30
DGOD ünitesi akademik başarı testi.....	30
Tarih dersi tutum ölçeği (TDTÖ).	32
Europa Universalis IV oyunu.....	32
Süreç/Uygulama.....	34
Veri Analizi.....	37
Araştırmacının Rolü.....	40
Geçerlik ve Güvenirlik.....	41

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

Bulgular	44
Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Bilgisayar Kullanım, Dijital Oyun Değişkenleri Açısından Dağılımı	44
Kontrol ve Deney Grubu Öğrencilerinin Tarih Dersi Akademik Başarı Ön Test Sonuçlarına İlişkin Bulgular	49
Kontrol ve Deney Grubu Öğrencilerinin Tarih Dersi Tutum Puanları Ön Test Sonuçlarına İlişkin Bulgular	50
Kontrol Grubu Öğrencilerinin Tarih Dersi Akademik Başarı Ön Test-Son Test Sonuçlarına İlişkin Bulgular	51
Kontrol Grubu Öğrencilerinin Tarih Dersi Tutum Puanlarının Ön Test-Son Test Sonuçlarına İlişkin Bulgular	51
Deney Grubu Öğrencilerinin Tarih Dersi Akademik Başarı Ön Test-Son Test Sonuçlarına İlişkin Bulgular	52
Deney Grubu Öğrencilerinin Tarih Dersine Yönelik Tutum Puanlarının Ön Test ve Son Test Sonuçlarına İlişkin Bulgular	52

Kontrol ve Deney Grubu Öğrencilerinin Tarih Dersi Akademik Başarı Son Test Sonuçlarına İlişkin Bulgular	53
Kontrol ve Deney Grubu Öğrencilerinin Tarih Dersi Tutum Puanlarının Son Test Sonuçlarına İlişkin Bulgular	54
BEŞİNCİ BÖLÜM	
Tartışma, Sonuç ve Öneriler	56
Tartışma	56
Kontrol ve deney grubu öğrencilerinin uygulama öncesi ve sonrası tarih dersi akademik başarıları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?.....	56
Kontrol ve deney grubu öğrencilerinin uygulama öncesi ve sonrası tarih dersine yönelik tutumları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?	59
Sonuç	63
Öneriler	65
Araştırmacılara yönelik öneriler.	65
Uygulamaya Yönelik Öneriler.	65
KAYNAKÇA	67
EKLER	77
Demografik Bilgi Formu (Ek_1)	77
Demografik Bilgi Formu Kullanım İzni (Ek_2)	81
Dünya Gücü Osmanlı Devleti (1453-1600) Ünitesi Akademik Başarı Testi (Ek_3)	82
Tarih Dersi Tutum Ölçeği (Ek_4).....	87
Tarih Dersi Tutum Ölçeği Kullanım İzni (Ek_5)	88
Oyunla İlgili Tüm Görseller (Ek_6)	89
Kullanılan İstatistiksel Analiz Tekniklerine Yönelik Varsayımlar (Ek_7).....	97
Tez Uygulama İzni (Ek_8).....	100
Oyun'un Uygulama Sürecine Ait Görseller (Ek_9).....	101
Onam Formu (Ek_10)	105
ÖZGEÇMİŞ.....	106

TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 1. <i>Dijital Oyunların Türleri ve Özellikleri</i>	14
Tablo 2. <i>Araştırmanın DeneySEL Deseni</i>	29
Tablo 3. <i>Araştırma Grubuna İlişkin Demografik Bilgiler</i>	30
Tablo 4. <i>TDÖ Puanlanması</i>	32
Tablo 5. <i>Veri Toplama Araçlarının DeneySEL İşlem Öncesi ve Sonrasındaki Kullanım Durumları</i>	37
Tablo 6. <i>Kullanılan İstatistikî Tekniklere Göre Bilgiler</i>	39
Tablo 7. <i>İç Geçerliliği Sağlamak Adına Yapılan Çalışmalar</i>	41
Tablo 8. <i>Dış Geçerliliği Sağlamak Adına Yapılan Çalışmalar</i>	42
Tablo 9. <i>Kontrol ve Deney Grubu Öğrencilerinin Tarih Dersi ile İlgili Betimsel Özellikleri</i>	44
Tablo 10. <i>Öğrencilerin Bilgisayar Kullandıkları Yerler ve Dijital Oyun Oynama Durumları</i>	45
Tablo 11. <i>Öğrencilerin Dijital Oyun Oynama Alışkanlıkları, Üç Boyutlu Oyun ve Bilgisayar Kullanım Süreleri</i>	45
Tablo 12. <i>Kontrol ve Deney Grubu Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu İle Elektronik Oyun Oynama Başladığı Yaşları</i>	46
Tablo 13. <i>Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu ve Bilgisayar Haricindeki Elektronik Oyunları Oynama Süreleri</i>	47
Tablo 14. <i>Öğrencilerin Haftalık Yaptıkları Etkinlikleri İle İlgili Betimsel Özellikler Tablosu</i>	48
Tablo 15. <i>Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Ön Test-Son Test Haftalık Oyun Oynama Süreleri</i>	49
Tablo 16. <i>Kontrol ve Deney Grubu Öğrencilerinin Tarih Dersi Akademik Başarı Ön Test Sonuçlarına İlişkin Bulgular</i>	50
Tablo 17. <i>Kontrol ve Deney Grubu Öğrencilerinin Tarih Dersi Tutum Puanlarına İlişkin Ön Test Sonuçları</i>	50
Tablo 18. <i>Kontrol Grubu Öğrencilerinin Tarih Dersi Akademik Başarı Puanlarına İlişkin Ön Test ve Son Test Sonuçları</i>	51
Tablo 19. <i>Kontrol Grubu Öğrencilerinin Tarih Dersi Tutum Puanlarına İlişkin Ön Test ve Son Test Sonuçları</i>	51
Tablo 20. <i>Deney Grubu Öğrencilerinin Tarih Dersi Akademik Başarı Ön Test ve Son Test Puanlarına İlişkin Sonuçlar</i>	52
Tablo 21. <i>Deney Grubu Öğrencilerinin Tarih Dersi Tutum Puanlarının Ön Test ve Son Test Sonuçlarına İlişkin Bulgular</i>	52
Tablo 22. <i>Kontrol ve Deney Gruplarının Tarih Dersi Akademik Başarı Son Test Puanlarına İlişkin Aritmetik Ortalama ve Düzeltilmiş Ortalama Değerleri</i>	53
Tablo 23. <i>Kontrol ve Deney Gruplarının Tarih Dersi Akademik Başarı Son Test Puanlarına İlişkin ANCOVA Sonuçları</i>	53
Tablo 24. <i>Kontrol ve Deney Gruplarının Tarih Dersi Tutumları Son Test Puanlarına İlişkin Aritmetik Ortalama ve Düzeltilmiş Ortalama Değerleri</i>	54
Tablo 25. <i>Kontrol ve Deney Gruplarının Tarih Dersi Tutum Ortalama Son Test Puanlarına İlişkin ANCOVA Sonuçları</i>	55

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. Europa Universalis IV Oyunu Öğretici Bölümüne Giriş.....	36
Şekil 2. Europa Universalis IV Oyununda Başlangıç Tarihi Seçimi ve Ülke Belirlenmesi	36



KISALTMALAR DİZİNİ

BİT : Bilgi ve İletişim Teknolojileri

DGOD : Dünya Gücü Osmanlı Devleti Ünitesi Akademik Başarı Testi

ETADO : Eğlence-Ticari Amaçlı Dijital Oyunlar

FATİH : Fırsatları Artırma ve Teknolojiyi İyileştirme Hareketi

MEB : Milli Eğitim Bakanlığı

TDK : Türk Dil Kurumu

TDTÖ : Tarih Dersi Tutum Ölçeği

TÜİK : Türkiye İstatistik Kurumu

BİRİNCİ BÖLÜM

Giriş

Bu bölümde araştırmanın problem durumu ve önemi, amacı ve alt problemleri, sınırlılıkları, varsayımları ve araştırmada kullanılan tanımlara yer verilmiştir.

Araştırmanın Problem Durumu ve Önemi

Tarih, insanlığın var olduğu ilk zamanlardan günümüze kadar geçen tüm süreçleri kapsamaktadır. Türk Dil Kurumuna (TDK) (2017) göre tarih: “Toplumlari, milletleri, kuruluşları etkileyen hareketlerden doğan, olayları zaman ve yer göstererek anlatan, bu olaylar arasındaki ilişkileri, daha önceki ve sonraki olaylarla bağlantılarını, karşılıklı etkilenmeleri, her milletin kurduğu medeniyeti inceleyen bilimdir”. Tarihin tanımından da anlaşıldığı üzere tarihin kültürel mirasın aktarımında bir vasıta olması, kimlik ifade etmesi ve istendik şekilde bir vatandaş yetiştirmede önemli role sahip olması tarih eğitimi ve tarih öğretimi ile ilgili bilimsel çalışmaların önem kazanmasında etkili olmuştur (Dönmez, & Yeşilbursa, 2014).

Tarih derslerinin; öğrencinin kişisel gelişimine katkı sağlaması, sosyalleşme aracı ve kültürel mirasın aktarıcısı olması, karşılaştırma, çözümleme, sentez ve öteleme gibi becerileri geliştirmesi, toplumu kaynaştırması ve iyi vatandaşların yetiştirilmesi açısından tarih eğitimi ve öğretimi gerekli görülmektedir (Dilek, 2002). Ayrıca tarihin “hukuk, ahlak, dil, edebiyat, resim, müzik, din, eğitim gibi sosyal hayatın her alanını kapsaması” (Ata, 2000) milli kimliğin oluşmasında önemli bir rol üstlenmesi sebebi ile nasıl öğretilceğinin önemli olması (Akbaba, 2008) gibi sebeplerden dolayı tarih öğretiminin etkili olması önem arz etmektedir.

Tarih öğretiminin etkili olması ile ilgili alanyazında bazı problemlerin olduğu görülmektedir. Özellikle tarih derslerinin öğrenciler tarafından sıkıcı ve zor olarak algılandığı ve genellikle sözel ve soyut kavramlarla birlikte kullanıldığı (Şimşek, 2003), öğrencilerin tarih dersinden ileriye yönelik beklentilerinin fazla olmadığı, konuların üst sınıflarda sürekli tekrarlandığı (Öztaş, & Turan, 2009), tarih eğitiminin geleneksel öğretim yöntem ve teknikleriyle işlendiği (Derelioğlu, & Şar, 2010; Kaya, & Demirel, 2008), öğrencilerin doğrudan ezbere hapsedildiği (Yıldız, 2003), derslerin doğası gereği öğretmen merkezli işlendiği, sevilmeyen dersler arasında olduğu ve tarih dersi içeriğinin soyut bir yapıda olmasının dersin öğrencilerin hafızalarında yer etmesini güçleştirdiği (Özdemir, 2014) gibi farklı problemlerin olduğu görülmektedir.

Tarih dersinin öğretiminde yaşanan bu sıkıntılar öğrencilerin tarih dersine karşı tutumlarını etkilemektedir. Safran (1993), öğrencilerin tarih dersine karşı tutumlarının olumlu düzeyde olmadığı, öğrencilerin tarih derslerinden çok fayda beklemediklerini, tarihi sıkıcı ve monoton olarak algıladıklarını ifade etmiştir. Yine aynı çalışmada ilköğretim beşinci sınıftan üniversiteye doğru gidildikçe öğrencilerin tarih dersine yönelik tutumlarının olumsuzlaştığı ifade edilmiştir. Başka bir çalışmada ise tarih eğitiminde mevcut sistemin yenilikçi tarih öğretiminden uzak olduğu, temel öğretim materyalinin halen ders kitabı olduğu ve bunun sonucunda öğrencilerin tarih dersine karşı olumlu tutum geliştirmedikleri ifade edilmiştir (Kaya, & Demirel, 2008; Paykoç, 1998).

Safran (2006)'a göre ortaöğretim üçüncü sınıf düzeyindeki öğrencilerin tarih dersine yönelik tutum puanları orta ($\bar{X}=64.24$) düzeydedir. Akça ve Ata (2009)'ya göre öğrencilerin tarih dersine yönelik olumsuz tutum geliştirmelerinin sebepleri olarak öğrencilerin tarih dersiyle yaşamları arasındaki ilişkisel bağlantı kuramamaları, tarih dersi için hayal güçlerini yetersiz etkinliklerden dolayı kullanamadıkları ve öğrencilerin yaratıcılıklarını kullanmaya yönlendirilememesi gibi pek çok faktörün olduğu belirtilmiştir.

Tarih derslerinde yaşanan problemlerin çözümü ancak farklı öğretim yöntem ve teknikler ile 21. yüzyılın gerektirdiği etkinliklerle mümkün olabilir. Tarih dersinde var olan problemlere çözüm olarak tarih öğretiminde kullanılan görsel materyallerin öğrencilerin seviyesine uygun olmasının büyük faydalar sağlayabileceği (Şimşek, 2003) söylenmektedir. Ayrıca, tarih öğretiminde uygun öğretim araçlarının geliştirilmesi ve bu araçların öğretmenin niteliklerine, dersin amaçlarına, öğrencilere ve öğretim durumunun özelliklerine uygun olması gerektiği de (Paykoç, 1991) belirtilmektedir. Tarih öğretiminde araç-gereç tasarımı ve kullanımına ilişkin çalışmaların geliştirilmesinin yararlı olacağı (Bircan, & Safran, 2013), tarih dersinin algılanışında eğitim ortamlarında farklı ders araç gereçlerinin kullanılması ve ders kitaplarında önemli değişikliklerin yapılması gerektiğinin (Özdemir, 2014) yine, altı çizilmektedir. Hem göze hem de kulağa hitap eden araç ve gereçlerin tarih eğitiminde etkili olabileceklerini ayrıca tarih derslerinde laboratuvar malzemeleri olarak bilinen basılı görsel materyallerin, simülasyonların ve bilişim teknolojilerinin kullanılmasının birçok probleme katkı sağlayacağı (Yalın, 2000) belirtilmiştir.

Alanyazında, tarih öğretiminde yaşanan problemlerin çözümünde oyun oynama, grafik hazırlama, harita üzerinde inceleme gibi farklı kaynakların kullanılması gerektiği (Ata, 2002; Tekeli, 2000; Tunçay, 1998), tarih öğretiminde her yöntemin kullanılamayacağı, yaparak-yaşayarak öğrenme yönteminin tarih öğretiminde kullanılmasının zor olduğu, sözel ve görsel semboller, radyo ve ses kayıtları, gösterim ve oyunlaştırma gibi değişik yöntemlerin tarih

derslerinin öğretiminde kullanılması derslerin verimli geçmesine katkı sağlayacağı (Şimşek, 2003) belirtilmektedir.

Tarih dersi öğretimi ile ilgili bu sıkıntıların olması, araştırmacıları alternatif yöntemlere yönlendirmiştir. Bu alternatif yöntemlerden biri de tarih dersi içeriğine uygun teknolojilerin bir öğretim aracı olarak kullanılması olduğunu söyleyebiliriz. Özellikle grafik, harita ve birçok öğeyi içinde barındıran dijital oyunların tarih dersi öğretiminde kullanımı bu ders ile ilgili yaşanan araç gereç sıkıntısına katkı sağlayabileceğini belirtebiliriz. Small ve Vorgan (2008), günümüz eğitim sisteminde kullanılan yöntemlerin 21. yüzyıldaki gençlerin doğal yaşamlarının gerektirdiği koşulları sağlayamadığını, günümüzde gençlerin dijital kaynakları tercih ettiğini ve düzyazıdan daha çok görsellere, müziğe ve hareketlere önem verdiklerini ifade etmiştir.

21. yüzyılda gençler tarafından dijital oyunların kullanımı ile ilgili TÜİK'in 2015 yılında yaptığı araştırmaya göre 10-14 yaş grubundaki bireylerin hobi ve oyun faaliyetlerine ayırdıkları sürenin günde ortalama 59 dakika olduğu ifade edilmiştir. Dijital ortamda akıllı telefonlar ve bilgisayar gibi araçlar ile sosyal ağlar üzerinden ya da farklı platformlar aracılığı ile hobi ve oyunlar çocuk ve gençler tarafından sık kullanılmakta ve onlar arasında hızla yaygınlaşmaktadır. 8 Aralık 2016 tarihinde yayımlanan Türkiye oyun pazarı tanıtım raporunda Türkiye'nin oyun pazarında dünyada üçüncü sırada olduğu, yaklaşık 29 milyona ulaşan oyuncu kitlesi ile oyun sektöründe önemli bir yere sahip olduğu ifade edilmiştir (Turkish Game Market, 2016).

Dijital oyun sektörünün ülkemizde büyük bir pazara sahip olması, eğitim çağındaki gençler ve çocuklar tarafından çok sık kullanılması, oyunlarda sunulan eğlence unsurlarının televizyonun aksine etkileşim ve iletişim boyutu taşıması oyunların eğitim-öğretim süreçlerinde kullanılmasını desteklemiştir (Akbaş, 2015).

21. yüzyılda eğitim-öğretim sürecinde yaşanacak en büyük ilerleme ancak eğitim ortamlarını sıkıcı hale getiren unsurların ortadan kaldırılarak öğrenmenin eğlenceli ve ilgi çekici hale getirilmesiyle sağlanacağı (Prensky, 2004), öğrencilerin öğrenmeye karşı istekli hale getirilebilmeleri için motive olmalarını sağlayan öğrenme faaliyetlerine yer verilmesi gerektiği (Yalın, 2000), Oyun ve oyun elementlerinin motivasyon ve öğrenmeyi artırmada önemli rol oynayabileceği (Boyce, & Barnes, 2010) ifade edilmiştir.

Garris, Ahlers ve Driskell (2002) tarafından yapılan çalışmada dijital oyunların eğitim-öğretim sürecinde kullanılma nedenleri olarak “alanyazında bilgisayar oyunlarının karmaşık konuların öğretilmesinde etkili bir araç olarak kullanma potansiyeline sahip olduğu, bilgisayar

oyunlarının öğrenenlerin ilgi ve motivasyonlarını artırarak eğitim hedeflerin yakalanmasında yardımcı olduğu ve öğretim yöntemlerinin öğrenen merkezli yapıya geçmesini sağladığı” saptanmıştır.

Pagnotti ve Russell (2012)’e göre video oyunlarının eğitim-öğretim sürecindeki faydaları;

- ✓ Öğrencileri doğal şartlarda ders içeriği ile iç içe bıraktığını,
- ✓ Aktif bir şekilde yaparak öğrenmeyi desteklediği,
- ✓ Bilgiyi kolayca içselleştirebilmeyi desteklediği,
- ✓ Farklı yollarla karışık problemlerin çözmelerini desteklediğini şeklinde belirtilmiştir.

Alanyazında dijital oyunların eğitim-öğretim sürecinde kullanımları incelendiğinde genelde eğitsel oyunlar ve eğlence-ticari oyunlar olarak ikiye ayrıldığı ve çoğunlukla çalışmaların eğitsel amaçlı oyunlar üzerinde yapıldığı görülmüştür. Geçmiş yıllarda oyunların eğitimde kullanılmasında genel olarak ETADO’nun kullanıldığı görülmektedir (Connolly, Boyle, MacArthur, Hainey, & Boyle, 2012). Ancak bu tür oyunların eğitim amaçlı içerik ile uyumlu olmamaları (McFarlane, Sparrowhawk, & Heald, 2002) Türkçe dil desteklerinin olmaması ya da çok sınırlı olması alanyazındaki birçok çalışmanın eğitsel amaçlı oyunlarla yapılmasına neden olmuş ve ticari amaçlı dijital oyunların eğitimde kullanımı genel olarak teoride kalmıştır (Akbay, 2015). Eğitsel oyunların eğitimde kullanımında yaşanan sıkıntılara bakıldığında ise öğrencileri motive edici, eğlenceli, etkileşimli ve kaliteli eğitsel oyunların az olduğunu, günümüzdeki büyük kitlelere hitap eden popüler oyunlar ancak büyük maliyetler ve insan gücü ile geliştirilebilen ticari amaçlı oyunlar olduğunu belirtebiliriz.

Ticari amaçlı oyunların eğitimde kullanımı ile ilgili Ural (2009), özellikle üç boyutlu ticari oyunların öğrencilerin bilişsel ve duyuşsal gelişimlerini desteklediğini, öğrenciler için aktif öğrenme ortamı sağladığını bu yüzden bu tür oyunların irdelenip öğrencilerin duyuşsal, bilişsel ve psikomotor gelişimlerinin hangilerine uygun olduğunun araştırılması ve eğitimde kullanılması gerektiği belirtmektedir. Akbay (2015) ise ticari amaçlı dijital oyunların eğitim-öğretim sürecinde kullanılması ile ilgili deneysel çalışmanın az olduğunu bu oyunlarının eğitsel içeriğinin belirlenip eğitime kazandırılması bu alana ve uygulamalara katkı sağlayabileceğini ifade etmiştir.

Alanyazın incelendiğinde dijital oyunların bireyler üzerinde algı, dikkat, öğrenme, problem çözme, yaratıcılık, akademik başarı, tutum gibi işlevleri geliştirdiği yönündeki kanıtlar göz ardı edilemeyecek kadar çoktur. Konuyla ilgili yapılan çalışmalar incelendiğinde,

bu oyunların görsel-uzamsal algıyı geliştirdiği (Akday, 2015; Ferguson, 2007), çocuklara, gerçek dünya deneyimleri ile öğrenmenin beraberinde gelebilecek risk ve tehlikeler olmaksızın öğrenme olanağı sağladığı (Shaffer, 2006), oyunculara problemleri çözülebilmesi için iş birliğine ve araştırmaya yönlendirdiği, deneme-yanılma olanağı sağladığı (Monke, 2009), öğrenmenin kalıcılığını, derslerin eğlenceli geçmesini, akademik başarı, ilgi ve merakları arttırdığı (Öztürk, 2007), derslere yönelik tutumlar üzerinde etkili olduğu (Alhabash & Wise, 2012; Bakker, Van den Heuvel-Panhuizen, & Robitzsch, 2014) akademik başarıları etkilediği (Akday, 2015; Gillispie, Martin, & Parker, 2010), ilgiyi ve içsel güdülenmeleri arttırdığı (Yang, 2012) ifade edilmiştir.

Pivec, Dziabenko ve Schinnerl (2003) dijital oyunların öğrenciler üzerindeki olumlu etkilerinin eğitim-öğretim ortamında farklı araçlarla yeterince karşılanamadığı, eğitsel içerikli dijital oyunların tasarımının güç ve maliyetinin yüksek olduğu ve ETADO'nun eğitsel kazanımları açısından değerlendirilerek eğitime adapte edilmesi gerektiğini ifade etmişlerdir.

ETADO'nun eğitim-öğretim sürecindeki olumlu yönleri ile tarih eğitiminde yaşanan problemler birlikte ele alındığında bu oyunların tarih eğitiminde bir araç olarak kullanılabileceğini ifade edebiliriz.

ETADO'nun tarih öğretimi üzerindeki etkisi ile ilgili yapılan çalışmalar incelendiğinde Bidarra, Rothschild, Squire ve Figueiredo'ya (2014; akt., Akday, 2015) göre öğrenmeyi kolaylaştıran ve güçlü motivasyon etkisi olan oyunlardan Sid Meier's Civilization oyununun coğrafya ve tarih müfredatında kullanımının uygun olacağını, Young vd. (2012) göre ise tarihi olaylarını yeniden oluşturma fırsatı sağlayan "Civilization, Age of Empires ve Rome Total War" gibi birkaç oyunun var olduğunu bu oyunların içerikleri ile tarihsel içerikte yer alan anlatıların oyuncular açısından tarihi yeniden deneyimlemelerini, tekrar olanakları desteklemesi, tarihi yeniden canlandırma ve tarihin akışında kazanma hissi uyandırmasından dolayı benzersiz olanaklar sunduğu belirtmişlerdir.

Holzberg (2005) , Smith (2005) ve Trotter (2004) gibi araştırmacılar Civilization, Sim City ve Making History gibi oyunları sınıf ortamında sosyal çalışmalarla beraber kullanmaktadırlar. Squire (2004) Civilization III oyununun dünya tarihi coğrafya ve politik düşünceler açısından öğrenciler üzerinde benzersiz ve mantıklı anlayışlar geliştirmesini desteklediğini belirtmiş, Hutchinson (2007) ise yaptığı çalışmada "Brothers in Arms: Road to Hill 30 ve Splinter Cell" oyunlarındaki mekânların coğrafya öğrenme aktiviteleri için nasıl kullanılacağı ile ilgili bir çerçeve hazırlamıştır.

İlgili alanyazın incelendiğinde Türkiye’de tarih derslerinin ETADO’la öğretiminin, tutum ve akademik başarıya etkisini inceleyen araştırmalara rastlanmamıştır. Ayrıca bu alanda yeterli deneysel çalışmanın olmadığı belirlenmiştir.

Bu araştırma yukarıda ifade edilen eksiklikleri gidermek için;

- ✓ Tarih derslerinde mevcut eğitim-öğretim faaliyetleri ile yaşanan problemlerin çözümünde serbest zamanlarda oynanan ve ders içerikleri ile uyumlu olan ETADO’nın öğrenci tutum ve akademik başarı düzeyleri üzerinde etkili olup olmadığını belirlemek,
- ✓ Dijital oyun pazarında önemli bir yere sahip olan ETADO’nın eğitim-öğretime katkısı konusunda yapılmış olan yetersiz deneysel çalışmaya katkı sağlamak,
- ✓ Tarih dersi öğretim sürecinde yaşanan araç gereç sıkıntısına, bu oyunların katkı sağlayıp sağlamadığını belirlemek,
- ✓ 21. yüzyılda öğrencilerin özelliklerine uygun öğrenme ortamları oluşturularak yaşanabilecek kayıpların en aza indirgenmesini desteklemek bakımından önemli olduğu ifade edilebilir.

Bu amaçla bu çalışmada, ETADO ile tarih dersi bütünleştirilerek ETADO’nın eğitim ve öğretime olan katkısı araştırılmıştır.

Bu çalışma ortaöğretim 10. sınıf tarih dersi içeriği ile uyumlu olan, ticari amaçla geliştirilmiş olan tarih içerikli Europa Universalis IV dijital oyununun ortaöğretim 10. sınıf öğrencilerinin tarih tutumları ve akademik başarıları üzerinde etkisi var mıdır? problem durumunu araştırmayı amaçlamaktadır.

Araştırmanın Amacı ve Alt Problemleri

Bu araştırmanın amacı ortaöğretim 10. sınıf tarih dersi içeriği ile uyumlu olan ve bilgisayar ortamında oynanılan Europa Universalis IV strateji oyununun deney ve kontrol grubu öğrencilerinin tarih tutumları ve akademik başarı düzeyleri üzerindeki etkisini incelemektir. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki alt problemler belirlenmiştir:

1. Deney ve kontrol grubu öğrencileri bilgisayar kullanımı ve dijital oyun deneyimleri değişkenleri açısından nasıl bir dağılım göstermektedir?
2. Kontrol grubu öğrencilerinin uygulama öncesi ve sonrası;
 - a. Tarih dersi başarıları,
 - b. Tarih dersine yönelik tutumları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
3. Deney grubu öğrencilerinin uygulama öncesi ve sonrası;
 - a. Tarih dersi başarıları,

- b. Tarih dersine yönelik tutumları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
4. Kontrol ve deney grubu öğrencilerinin uygulama öncesi ve sonrası;
 - a. Tarih dersi başarıları,
 - b. Tarih dersine yönelik tutumları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?

Sınırlılıklar

Bu araştırma, 2017-2018 eğitim-öğretim yılının ilk döneminde, Kars ilinde bulunan bir Anadolu lisesinde öğrenim gören 10. sınıf öğrencilerine uygulanmıştır. Uygulama, toplamda 10 hafta ile sınırlandırılmış ve haftada iki saat yapılmıştır. Araştırmada daha fazla zaman ayrılarak araştırmanın niteliği arttırabilir ve bu zaman içerisinde akademik başarı ve derse karşı tutum faktörlerinin kalıcılık düzeyinin ölçülmesine de bakılabilirdi. Ancak zaman faktöründen dolayı böyle bir sınırlandırılmaya gidilmiştir.

Bu araştırmanın sınırlılıklarından bir diğeri ise deney grubu öğrencilerine uygulanan oyunun altıncı ve yedinci ders saatlerinde yapılmış olmasıdır. Bu saatlerde öğrencilerin yorgun olabileceği öngörülebilir. Oyunun uygulama saatlerinin geç olmasının sebebi beş farklı şube arasında deney grubu sınıfının rastgele seçilmiş olması, ortaöğretimdeki ders sayıları ve saatlerinin fazla olmasından dolayı ders zamanının ayarlanamamasından kaynaklanmıştır.

Bu çalışmadaki bir başka sınırlılık ise öğretmen ve öğrencilerin görüşlerine başvurulmamasıdır. İkinci bölümde'de bahsedildiği gibi ETADO'la ilgili yapılmış araştırmalarda genelde deneysel çalışmalardan daha çok nitel çalışmalar yapıldığından, bu çalışmada öğretmen ve öğrencilerin görüş ve önerilerine başvurulmamıştır.

Bu çalışmanın uygulama sürecinde yapılan gözlemlerde bazı kız öğrencilerin strateji ve savaş içerikli olan 'Europa Universalis IV' oyununa karşı erkek öğrenciler kadar ilgili olmadıkları gözlemlenmiştir. Bu çalışmada kız öğrencilere yönelik alternatif olabilecek bir oyun kullanılabilirdi. Ancak DGOD ünitesinin içeriğine uygun ve kız öğrencilere hitap edecek bir oyunun bulunmamasından dolayı çalışmada sadece ilgili oyun kullanılmıştır.

Varsayımlar

- ✓ Kontrol altına alınamayan değişkenlerin deney ve kontrol gruplarını aynı ölçüde etkilediği,
- ✓ Bu çalışmada deney grubuna uygulanan Europa Universalis IV oyunu bir ders materyal olmadığı, eğlence amaçlı serbest zamanda oynanan eğlence-ticari amaçla geliştirilen bir dijital oyun olduğu,

- ✓ Araştırma sürecinde tüm katılımcıların herhangi bir manipuleye uğramadan doğal davranışlar sergiledikleri varsayılmıştır.

Tanımlar

Tarih: Tarih yer ve zaman göstererek geçmişteki olayları failleriyle kaynak göstererek sebep-sonuç ilişkisi içinde inceleyen bilim dalıdır (Köstüklü, 2006).

Dijital Oyun: “Dijital oyun, insanların bir program vasıtasıyla bilgisayarla ya da birbirleri ile etkileşim kurdukları sanal ortamlardır. Oyuncu tek başına bilgisayar ile oyun oynayabildiği gibi dünyanın her hangi bir bölgesindeki insanlarla da oyun oynayabilmektedir” (Çakmak, 2015).

Eğitsel oyun: “Çocuğun fiziksel, zihinsel ve ruhsal gelişimini olumlu yönde etkileyen, çocukta haz ve neşe duygusu oluşturan, iyi davranışlar ve alışkanlıklar kazandıran etkinliklerin bütünü olarak tanımlanmaktadır” (Varışoğlu, Şeref, Gedik, & Yılmaz, 2013).

Europa Universalis IV Oyunu: Haritalarla desteklenen dijital ortamda oynanabilen tarih içerikli bir strateji oyunudur.

Eğlence-Ticari Amaçlı Dijital Oyunlar: Elektronik ortamda belli ücret karşılığı alınan, eğlence içerikli tüm oyunlardır.

İKİNCİ BÖLÜM

Kuramsal Çerçeve ve İlgili Araştırmalar

Dijital Oyun

1980’lerin ortasından itibaren genellikle “video oyunları, elektronik oyunlar ve bilgisayar oyunu” olarak adlandırılan dijital oyunlar, 2000’li yıllardan itibaren dijital oyun olarak kullanılmaya başlanmıştır. Kirriemuir’a (2002; akt., Durdu, Tüfekçi, & Çağıltay, 2005) göre video oyunları, mobil oyunlar ve bilgisayar oyunlarında veri girişi joystick, tuş takımı ve klavye gibi araçlarla ekran vasıtasıyla gerçekleştiğinden bu oyunların tamamı için dijital oyun kavramı kullanılabilir. Coşkun ve Öztürk (2016)’e göre ise dijital oyunlardaki bu kavramsal farklılıkların nedeni bu oyunların birçok farklı türü içermesi ve dijital oyunların yeni iletişim ortamında dijitallik, sanallık, etkileşimlik gibi özellikleri barındırmasıdır. Bu sebepten dolayı bu çalışmada video, mobil, bilgisayar ve elektronik oyunların tamamı için “dijital oyun” kavramı kullanılmıştır.

Dijital oyunların farklı isimlerle adlandırılmasından dolayı alanyazında farklı tanımlarla karşılaşmaktadır. Fleer (2014), dijital oyunları, belli teknolojilerle programlanan ve görsel bir ortamla birlikte kullanıcı girişi yapmayı sağlayan, bununla birlikte oyunun desteklediği çerçevede kullanıcıları aşamalı olarak maniple eden ve çocukların ilgisini çeken bir kültür olarak tanımlanmaktadır. Baranowski, Buday, Thompson ve Baranowski (2008) ise dijital oyunları herhangi bir dijital cihazda (kişisel bilgisayarlar, oyun konsolları, tabletler ve mobil telefonlar gibi) oynanan oyunlar olarak tanımlamaktadır. Bir başka tanımda ise oyuncunun bilgisayar veya elektronik bir sistemle etkileşimi sonucunda elde edilen verilerin ekran ve görüntü sistemi aracılığı ile göstermesi (Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu, 2012) olarak tanımlanmaktadır.

Dijital oyunların tarihi.

Dijital oyunların tarihiyle ilgili alanyazında birçok çalışmanın yapıldığı görülmektedir. Bu çalışmalarda dijital oyunların tarihçesinin genellikle 1960’lı yıllarda başladığı ifade edilmiştir. Bu alanda en kapsamlı çalışma O’Hagan ve Mangiron tarafından yapılmıştır. O’Hagan ve Mangiron (2013)’a göre dijital oyun endüstrisinin tarihsel gelişim süreci;

- ✓ 1980’ler öncesi erken gelişim aşaması,
- ✓ 1980’lerin ortası ile 1990’ların ortası arası büyüme/geliştirme aşaması,
- ✓ 1990’ların sonuna kadar olan gelişme aşaması,

- ✓ 2000-2005 dönemi olgunlaşma aşaması
- ✓ 2005'ten günümüze ilerleme aşaması

şeklinde belirtilmiştir.

1980'ler öncesi erken gelişim aşaması.

Dijital oyunların tarihçesi 1960'lı yıllara dayanmaktadır. Başlangıçta basit bir ekran görüntüsünü andıran dijital oyunlar günümüzde artık daha gerçekçi ve üç boyutlu bir yapı haline gelmiştir. Bu dönemde oyunların gelişiminin ilk örnekleri 1958 yılında geliştirilen “Tennis for Two” ile 1962 yılında üretilen “Spacewar!” oyunlarıdır. 1958 yılında William Higinbotham tarafından yazılan “Tennis for Two” oyunu bir ekran üzerinden oynanmaktadır ve etkileşimli kontrol sağlayan bir yapıya sahiptir. Ancak bu oyun günümüzde birçok çalışmada dijital oyun olarak kabul edilmemektedir (Wolf, 2008).

“Spacewar!” oyunu ise ABD’de kamu araştırma merkezlerinde geliştirilmiştir ve günümüzde ilk dijital oyun olarak kabul edilmektedir. Bu oyunun en üst versiyonu 1962 yılında geliştirilmiştir. Oyun, füze ateşleme sistemine sahip iki farklı uzay gemisini kontrol etme, yönetme ve rakip gemiyi imha etme temeline dayanmaktadır (Juul, 1999). “Spacewar!” oyunu çok kısa süre içerisinde oyun dünyasında yerini alabilmiştir. Oyunun gelişiminde ve pazarlama sürecindeki en dikkat çekici nokta oyunun üreticisi Rusell’in Spacewar! oyununun ekonomik potansiyelinin farkında olmaması ve isteyenlere oyunun kaynak kodlarını vermesidir (Yılmaz, & Çağıltay, 2004).

Bu dönemde oyun konsollarının ilk gelişim örneği 1968 yılında çıkartılmıştır (Wolf, 2008). 1970 yılında ise Bushnell tarafından “Computer Space” oyunu geliştirilerek piyasaya sürülmüştür. Ayrıca Bushnell “Computer Space” oyununa yeni özellikler ekleyerek oyunun jeton ile çalışmasını sağlamış ve oyunu bir konsol uygulaması haline getirmiştir (Uysal, 2005). Daha sonra 1500 adet üretilen bu oyun kullanılabilirlik açısından zor olduğundan dolayı yaygınlaşmamıştır (Ayanoglu, 2006). 1972 yılında ise “Atari” firması tarafından pazara sürülen “Pong” isimli oyun televizyonlara bağlanabilmekteydi. Bu oyun salon konsol oyunlarının gelişiminde oyun firmalarının yararlandığı bir örnek olmuştur. Pong iki oyuncuyla oynanan ve tenise benzeyen bir oyundur. Günümüzde oyun içerisinde dünyanın en iyi tenisçileriyle maç yapabilme boyutlarına ulaşmıştır (Dündar, 2006). Ayrıca “Pong” oyunu kısa sürede 19000 adet satış gerçekleştirerek geniş kitlelere ulaşabilmiş ve dünyanın ilk ticari bilgisayar oyunu olarak kabul edilmiştir (Carnagey, & Anderson, 2004). 1980’li yılların öncesinde piyasaya ABD’deki ilk oyun şirketi olan ve pazarın %80’ini elinde bulunduran “Atari” firması egemen olmuştur. ABD’den sonra Japonya 1978 yılında geliştirdiği ve klasik

bir savaş oyununun tüm temel parametrelerine sahip ikinci nesil konsol oyunu “Space Invaders” ile dünya oyun pazarına giren bir diğer ülke olmuştur (Jull, 1999). 1970’lerde oyun endüstrisinin önemli oranda geliştiği alanlar, tümleşik devrelerden mikro işlemcilere geçiş, daha iyi görünümlü animasyonların ortaya çıkışı ve oyunlara müzik entegre edilmesi olarak gösterilmektedir (Ankara Kalkınma Ajansı, 2016).

1980’lerin ortası ile 1990’ların ortası arası büyüme/geliştirme aşaması.

1980 yılında Japon oyun firması olan “Namco”’nun, “Pacman” oyunu ile kullanıcıların oyundaki karakterlerin özelliklerini yönetmesine imkân vermesi oyun dünyasında önemli bir yenilik olmuştur. Ayrıca bu dönemde yaygınlaşan Arcade oyun çığırnlığı ile gençler yüksek ekonomik harcamalarla bu oyunları oynamışlardır (Alan, 2017). 1983 ve 1984 yılları arasında oyun sektöründe ucuz oyunların piyasalardaki artışından dolayı tüketici güveninin sarsılmasıyla birlikte ABD’de ilk oyun krizi yaşanmıştır. Bu kriz, Japon oyun endüstrisinin önemli şirketlerinden olan “Nintendo” ve “Sega” ‘nın önemli bir çıkış yakalamasına fırsat vermiştir. “Nintendo” firması tarafından geliştirilen “Nintendo Eğlence Sistemi” (NES) 1985’te dönemin en popüler oyun konsolu olarak Amerikan oyun pazarına sürülmüştür (Ankara Kalkınma Ajansı, 2016).

1985 yılında Sovyet matematikçi Alexey Pajitnov tarafından Moskova Fen Akademisi Bilgisayar Merkezi’nde “Tetris” adlı oyun geliştirilmiştir. Bu oyunun mantığı ekranın üst tarafından akan blokların bir sıra oluşturacak şekilde uygun şekilde dizilmesine dayanmaktadır. Oyunda, bloklar bir sırayı tamamladıkları zaman yeni blokların gelebileceği yerler oluşturulmaktadır. Zamana karşı, hızlı karar vermeyi gerektiren, görsel olarak da son derece basit bir oyun olan” Tetris zihinsel ve motor becerileri geliştirici bir oyun türü olarak tanımlanmaktadır.” (Uysal, 2005, s. 15). 1989 yılında “Nintendo”” firmasının geliştirdiği “Gameboy” oyunu ile birlikte ilk el oyun konsolu piyasaya sürülmüştür. Gameboy firması bu oyun ile 12 yılda yaklaşık 115 milyon satış yaparak Oyun dünyasında yepyeni bir çığır açmaya başarmıştır. Gameboy konsolunun içerisinde yer alan “Mario Bros 3” oyunuyla da yepyeni oyun akımı başlamıştır (Ankara Kalkınma Ajansı, 2016).

1990’ların sonuna kadar olan gelişme aşaması.

Dijital oyunların yaygınlaşmasında IBM uyumlu kişisel bilgisayarlar 1990’lı yılların ilk yarısında önemli rol oynamaya başlamıştır. 1993 yılında ID Software şirketi tarafından geliştirilen “Wolfenstein 3D” oyunu oyun dünyasını günümüze kadar şekillendiren bir oyun olmuştur. Bu dönemde oyun firmaları artık oyun konsollarını ya da oyunlarını hızlıca çıkartabilmişlerdir. 1993 yılında “Wolfenstein”, 1994 yılında “Doom”, 1996 yılında ise

“Quake” oyunları dönemlerinin en iyi oyunları olarak piyasada yerlerini almıştır (Yılmaz, & Çağıltay, 2004). 1998 yılında ise tüm dünyada popüler olan “Half Life” oyunu piyasaya sürülmüştür. Bu oyun ile ilk defa sinema sanatı oyun ile bütünleştirilmiş olup aynı zamanda oyun içine oyuncunun isterse izleyebileceği ama istemezse geçip gidebileceği birtakım öğeler eklenmiştir (Uysal, 2005). 1990’lı yılların sonuna kadar olan bu dönemde özellikle Cd-Rom teknolojisiyle birlikte beşinci nesil oyun konsollarının geliştirilmesinin önü açılmıştır. “Sony” firması oyun konsollarının ilk örneklerini 1994 yılında Japonya’da piyasaya sürmüş ve bu dönemde oyunların CD’lerde depolanmasını, müzik ve ses efektlerinin oyunlarda kullanılmasını sağlamıştır (Ankara Kalkınma Ajansı, 2016).

2000-2005 dönemi olgunlaşma aşaması.

2000’li yıllarda oyun sektörü için büyük bir gelişim dönemi olduğunu söyleyebiliriz. “Sony (Playstation), Nintendo (Gameboy Advanced), Microsoft (Xbox) gibi firmalar çıkarmış oldukları konsol uygulamaları ile büyük heyecanlar uyandırmış ve 2003 yılında piyasaya sürülen Sims oyunu ile de simülasyon oyunları adına büyük bir adım atılmıştır.” (Alan, 2017, s. 9)

2000-2005 yılları arasında dijital oyun sektöründe olgunlaşma dönemi yaşanmıştır. Bu dönemin en önemli olayı Japon şirketi “Sega”nın oyun konsolu üretimini bırakması sonucunda Amerikan Microsoft firmasının oyun pazarına girmesi olmuştur. Bu dönemde “Microsoft”, “Sony” ve “Nintendo” firmaları oyun dünyasında üç ana konsol platform üreticileri haline gelmiştir. Ayrıca bu dönemde büyük veri depolama teknolojilerinde Cd-Rom’dan Dvd-Rom’a geçiş olmuş ve oyun sektörü yeni bir boyuta evrilmiştir (Ankara Kalkınma Ajansı, 2016).

2005’ten günümüze ilerleme aşaması.

Bu dönemde yedinci nesil oyun konsollarının gelişimi ön plana çıkmaktadır. Bu konsolların önemli sayılan örnekleri “Xbox 360”, “PS3” ve “Wii” ‘dir. Bu konsolların oyunlara en önemli katkısı oyunun bir multimedya eğlence ve iletişim aracı haline dönüştürülebilmesidir. Oyun konsolları sayesinde oyunlar daha fazla yazılım içeriğine sahip olabilmekte ve oyunların yerleşme, süreç ve dinamiklerini daha karışık hale getirebilmektedir. Bu dönemde geliştirilen oyunlar gelişim ve maliyet bakımından film prodüksiyonlarıyla yarışabilir duruma gelmiştir. Bu duruma en iyi örnek 2011 yılında piyasaya sürülen “Star Wars: The Old Republic” oyununun yaklaşık 200 milyon doları bulan maliyeti ve altı yıllık gelişim süreci olmuştur. Bu tür oyun projeleri programlama, grafik, ses gibi birçok farklı alanlarda uzmanlaşmış yüzlerce personel tarafından geliştirilmektedir.

Dolayısıyla oyun geliştirme oldukça karmaşık ve büyük ölçekli bir yapım deneyimine dönüşmüştür (O'Hagan, & Mangiron, 2013).

Günümüzde artık oyunlar üç boyutlu hale gelmiştir ve firmalar geliştirdikleri oyunlardan büyük kazançlar elde etmektedir. Bu dönemde firmalar ve şahıslar oyun sektöründe var olmak için kıyasıya rekabet etmişlerdir (Alan, 2017).

Dijital oyun türleri.

Dijital oyunların sınıflandırılması oyunların sahip olduğu teknolojiye, oynanış şekline ve temalarına göre yapılabilmektedir. Ancak bazı oyunların bünyesinde birden fazla temayı barındırması farklı sınıflandırmaların ortaya çıkmasına yol açmıştır. Burn ve Carr (2006), bilgisayar oyunlarını oynama stillerine göre (çok oyunculu, tek oyunculu ve ağ tabanlı), oynandıkları platforma göre (oyun konsolları, bilgisayar, mobil telefon, gameboy), oyunun kural ve amaç yapılarına göre (aksiyon/macera oyunları, yarış oyunları), anlatımsal görüntü yapısına göre (bilim kurgu, yüksek fantezi) sınıflandırmaktadır.

Dijital oyunların sınıflandırılması ile ilgili alanyazın incelediğinde genelde aşağıdaki gibi yaygın bir sınıflandırılmanın olduğu görülmektedir:

- ✓ aksiyon oyunları,
- ✓ platform oyunları,
- ✓ macera oyunları,
- ✓ yarış oyunları,
- ✓ puzzle-bulmaca oyunları,
- ✓ spor oyunları,
- ✓ rol yapma oyunları,
- ✓ strateji oyunları,
- ✓ sosyal oyunlar,
- ✓ simülasyon oyunları,
- ✓ kart, zar ve blok oyunları. (Akbay, 2015; Berens, & Howard, 2001; Kerr, 2006, Akt., O'Hagan, & Mangiron, 2013; Salen , Tekinbaş, & Zimmerman, 2004; Whitton, 2009; Taylan, Kara, & Durğun, 2017).

Dijital oyunların türleri ve özellikleri ile ilgili en kapsamlı çalışma aşağıdaki gibidir.

Tablo 1. *Dijital Oyunların Türleri ve Özellikleri*

Dijital Oyun Türleri		
Oyun Türü	Açıklama	Örnek
Aksiyon	Oyuncunun hareketinin (aksiyonunun) ana amaç olduğu oyundur. Bu tür oyunlar kişinin koordinasyonu ve hızlı reflekslerini barındıran yetenekleri içerir.	Doom (1993) Quake (1996) Monster Hunter Tri (2009)
Macera	Oyuncunun perspektifi karakterinin tam arkasına odaklanmıştır. Geniş ve arka plan hikâyeleri barındırır. Macera öğeleri içerir.	Tomb Raider (1996) Resident Evil 5 (2009)
Yarış	Yarış oyuncunun bir aracı sürmekle irtibatlandığı oyunlardır.	Gran Turismo (1998) Mario Kart Wii (2008)
Nişan	Oyuncu aksiyonu birinci şahsın gözünden yaşamaktadır. Oyuncu 3. şahıs açısından cephaneliği ateşleme/bitirme yetkisine sahiptir.	Half-Life (1998) Halo (2002) Call Of Duty 4, Modern Warfare (2007)
Devasa, çok oyunculu online oyunlar (MMOG)	Çok sayıda kişiyle online olarak oynanan oyunlardır.	EverQuest (1999) Lineage II:Chaotic Chronicle (2004) World of Warcraft (2004--)
Platform	Oyuncuların çeşitli engelleri aştığı ve bu süreçte güç elde ettiği oyunlardır.	Donkey Kong (1981) Super Mario Bros series(1995-) Prince of Persia The Sands Of Time (2003)
Puzzle	Oyunun amacı, oyuncunun mantık kullanarak bir bilmeceyi çözmesidir.	Tetris (1985)
Rol Yapma	Oyuncunun bir karakterin rolünü alması ve karakteri bir görev boyunca taşımasını özelliğine sahip olan oyunlardır.	Final Fantasy Series (1987----) Baldur's Gate (1998) Dragon Quest IX (2009)
Simülasyon	Oyuncunun tanrıyı oynadığı ve gerçek dünyada simule edilmiş durumları kontrol ettiği oyunlardır.	Microsoft Flight Simulator Series (1982--) The Sims (2000)
Strateji	Oyuncuların stratejik bir çatışmayı, fikir ayrılığını çözebilmesini amaçlayan oyunlardır.	Civilization (1991) Command and Conquer (1996) Age of Empires (1997)
Spor	Oyuncuya tenis, golf ve futbol gibi sporların benzerini yaşatan oyunlardır.	Fifa Series (1993--) Pro Evolution Soccer Series (2001--) Wii Sports (2006)
Ciddi	Eğlence dışındaki özel amaçlarla/sebeplerle tasarlanmış oyunlardır.	America's Army (2002) September 12th (2003) Food Force (2005)
Sosyal	Sosyal ağ sitelerine bağlı olarak oynanan oyunlardır.	Pet Society (2008) Farm Ville (2009)

(Kerr, 2006, Akt., O'Hagan, & Mangiron, 2013; McCarty vd., 2005; Newman, 2004).

Bu oyun türlerinin dışında Rapeepisarn, Wong, Fung ve Khine'ye (2008) göre dijital oyunların içerik, tematik ve anlatı yapılarına göre sınıflandırılmalarında eğitsel bilgisayar oyunlarının da olduğunu belirtmiştir. Ayrıca Bozkurt (2014)'da dijital oyunları eğitsel ve eğlence amaçlı oyunlar olarak ikiye ayırmıştır. Eğlence amaçlı oyunlar alanyazında ticari amaçlı oyunlar olarak da ifade edilmektedir (Akbay, 2015). Bu sebeple bu çalışmada ETADO olarak ifade edilmiştir.

Eğitsel bilgisayar oyunları Üçgül (2006) ve Crawford (1984)'a göre tamamen eğitim amacıyla geliştirilen oyunlar; Demirel, Seferoğlu ve Yağcı (2003)'ya göre oyunların yapısından faydalanarak öğrencilerin konuları öğrenmesini desteklemek için geliştiren yazılımlar; Yağız (2007)'a göre ise belli bir konu alanına özgü olan ve öğrencilerin becerilerini geliştirmeye yardımcı olan yapılar olarak tanımlanmaktadır. Bu oyunlar öğrencilerin derse karşı ilgilerini arttıran ve etkinlik içerisinde öğrencilere bilgiler öğreten oyunlardır.

Eğitsel oyunlar oyuncuyu düşünmeye, bir konu üzerinde bilgilendirmeye yönelten oyunlar olarak tanımlanırken, ETADO'lar ise kullanıcının ilgisini çekmeyi ve kullanıcıyı eğlendirmeyi amaçlayan oyunlar olarak tanımlanmaktadır. ETADO'lar genellikle zaman geçirmek, eğlenmek ve başarmak gibi sosyal gereksinimleri karşılamak için oynanılan oyunlardır.

Sonuç olarak genel anlamda dijital oyunların genelde eğitsel oyunlar ve ETADO olarak ayrıldığı görülmektedir. ETADO ise daha çok oynama stillerine, oynandıkları platforma, oyunun kural ile amaç yapılarına ve anlatımsal görüntüsü yapısına göre sınıflandırılmaktadır.

Tutum

Alanyazın incelendiğinde farklı tutum tanımları yapıldığı görülmektedir. Bunun nedenlerinden birinin tutum konusunda yapılan çalışmaların fazla olmasından kaynaklandığı söylenebilir. Söz konusu tanımlamalardan bazılarına aşağıda yer verilmiştir. TDK (2018)'ya göre tutum, “Bireyin insanlar, olaylar ve cansız varlıklar karşısında takındığı davranış biçimi”dir. Yıldız (2006) ise tutumu, “Bireyin geçmiş yaşantı ve deneyimleri sonucunda oluşturduğu ön düşünce, gözlenebilen bir davranışın aksine davranışa hazırlayıcı bir eğilim.” (s. 5) şeklinde tanımlamıştır. Sevilmiş (2006)'e göre ise tutum kavramı, kişinin içinde bulunduğu çevrede olan herhangi bir duruma karşı gösterdiği tepki, ön eğilim veya harekete geçmeye hazır olma durumudur.

Daha önce de değinildiği üzere, ilgili literatür incelendiğinde tutum kavramıyla ilgili çok fazla çalışma yapıldığı görülmektedir. Bu durumun en önemli sebeplerinden birinin tutumun kişinin davranışlarını öngörmeyi mümkün kılabilmesinden kaynaklandığı ifade edilmektedir (Üstüner, 2006). Bu bağlamda tutumun önemli bir kavram olduğu, kişilerin öğrenmelerini, davranışlarını olumlu ve olumsuz yönde etkileme gücüne sahip olduğu söylenebilir (Güven, & Uzman, 2006). Tutumun sahip olduğu bu gücün eğitim-öğretim sürecinde etkin kullanılması olumlu öğrenci tutumlarının gelişmesine katkı sağlayabilmektedir. Bir derse karşı olumlu tutum geliştirmenin derse katılma isteği, katılımdan tatmin olma ve bir değeri olduğunu fark etme gibi birçok davranışı desteklediği belirtilmektedir (Özçelik, Günseren, Atakan, & Mamikoğlu, 1998).

Öğrencilerin derslere yönelik tutumlarının olumlu veya olumsuz olması, onların akademik başarılarını da etkilemektedir. Silverman ve Subramaniam (1999)'ın çalışmaları bu görüşü desteklemektedir. Yazarlara göre tutumlar, belirli bir etkinliğe başlayıp başlamamayı ya da etkinliğe devam edip etmemeyi, belirli alanlarda başarılı olup olmamayı etkileyebilmektedir. Yine benzer şekilde, Turgut ve Baykul (2010), “olumlu tutumların öğrenmeyi kolaylaştırdığı, olumsuz tutumların ise öğrenmeye ket vurduğu”(s. 322) bu sebeple derslere ilişkin tutumların öğrenme etkinliklerine yön vermede önem taşıdığını belirtmişlerdir. Eğitim-öğretim sürecinde bireylerin derslere ilişkin var olan tutumlarını istenilen yönde değiştirmek ancak öğrencilerin bireysel farklılıklarının, hedef kitlenin özelliklerinin ve tutumlarının oluşmasına ve gelişmesine neden olan değişkenlerin saptanması ile mümkün olabilmektedir (Erden, 1995).

Dijital Oyunlar ve Eğitim

Çocuklar ve gençler, oyunları dijital ortamda akıllı telefonlar ve bilgisayar gibi araçlar vasıtasıyla sosyal ağlar ya da farklı platformlar üzerinden çok sık kullanmakta; buna paralel olarak oyunlar, çocuklar ve gençler arasında hızla ve artan bir şekilde popülerlik kazanmaktadır.

Shuler (2009) tarafından yapılan çalışmada 2-14 yaş arasındaki çocukların dijital etkinlik olarak en çok dijital oyunları tercih ettiği ve çocukların altı yaşında bilgisayardan, 10 yaşında ise telefondan oyun oynamaya başladıkları ortaya çıkmıştır. Ayrıca, dijital oyun kültürünün geliştiği bölgelerde yaşayan gençlerin 21 yaşına kadar yaşamlarının yaklaşık 10000 saatini oyun başında geçirdikleri belirtilmektedir. Bu süre Amerika Birleşik Devletlerinde bir öğrencinin beşinci sınıftan ortaöğretim mezuniyetine kadar aldığı 10800 saat derse hemen hemen eşittir (McGonigal, 2010). McGonigal ayrıca, 10000 saat boyunca bir

alan ile uğraşıldığında o alanın ustalarından olunabileceğini ve gelecek 10 yıl içinde bir milyar daha dijital oyun kullanıcısının ortaya çıkacağını belirterek, oyunların yüksek potansiyelini vurgulamıştır.

1980'lerden beri birçok araştırmacı ve ebeveynler oyunların eğitsel potansiyelleri üzerine odaklanmış ve oyunların, çocuklara iç motivasyon sağlayarak öğretim sürecine nasıl katkıda bulunabileceğine ilişkin konuları irdemişlerdir (Wei, & Lie, 2010). Çalışmalarda öne çıkan sonuçlardan biri, dijital oyunların bir eğitim-öğretim aracı olarak kullanılması düşüncesidir (Annetta, 2008; Bavelier, 2012; Mitchell, & Savill-Smith, 2005; Papastergiou, 2009). Benzer şekilde, Prensky (2001) de yeni neslin eğitiminde çekici bir araç olan dijital oyunlar ile eğitsel unsurların birleştirilebileceğini önermektedir. Akbay (2015) ise dijital oyunlarda sunulan eğlence unsurlarının, etkileşim ve iletişim boyutu taşımasından dolayı birçok araştırmacıyı oyunların eğitim alanında kullanımına yönlendirdiğini belirtmektedir. Bavelier (2012), dijital oyunların dikkat, öğrenme ve görsellik gibi birçok unsuru barındırdığını ve bu durumundan faydalanılması gerektiğini, Hays ve Singer (1989), bireylerin performanslarının değerlendirilmesinde, spesifik bilgi ve becerilerin kazandırılmasında ve bir görevin gerçekleştirilme adımlarının öğretilmesinde dijital oyunların kullanılabileceğini, Dormann ve Biddle (2006) ise bilgisayar oyunlarının bireylerin hayal güçlerini harekete geçirmelerine fırsat vereceğini ifade etmektedir.

Söz konusu durumun Türkiye üzerinde de etkileri olduğu belirtilmelidir. Dijital oyunların eğitim-öğretim sürecine olan katkılarıyla ilgili araştırmaların yapılması Türkiye'deki kamu kurumlarındaki bazı projelerde dijital oyunlara yer verilmesine katkı sağlamıştır. "Kalkınma Bakanlığının 2015-2018 Bilgi Toplumu Stratejisi ve Eylem Planı" incelendiğinde ileriki yıllarda programlama, modelleme, animasyon, tasarım ve kurgu gibi alanları kapsayan oyun teknolojilerinin eğitim, savunma, sağlık ve aile ilişkileri gibi farklı alanlarda yoğun olarak kullanılacağı ve oyun tabanlı eğitim yaklaşımının "Fırsatları Arttırma ve Teknolojiyi İyileştirme Hareketi (FATİH)" Projesi içerisinde önemli bir yer tutacağı ifade edilmektedir (Kalkınma Bakanlığı, 2015).

Alanyazında konuyla ilgili yapılan çalışmalar incelendiğinde dijital oyunların bireylerin algı, dikkat, öğrenme, problem çözme, yaratıcılık, akademik başarı, tutum, motivasyon gibi işlevlerini geliştirdiği yönündeki kanıtların göz ardı edilemeyecek kadar çok olduğu görülmektedir (Akbay, 2015; Alhabash, & Wise, 2012; Bakker vd., 2014; Ferguson, 2007; Gillispie vd., 2010; Monke, 2009; Öztürk, 2007; Shaffer, 2006; Yang, 2012).

Dijital oyun türlerinin eğitimdeki kullanımlarıyla ilgili çalışmalar incelendiğinde, çoğunlukla eğitsel amaçlı oyunlar üzerinde durulduğu görülmektedir. Yapılan çalışmalardan,

eğitsel dijital oyunların dünyada ve Türkiye’de eğitim amaçlı kullanımının fazla olduğu anlaşılmaktadır. Ancak son yıllarda eğitsel amaçlı geliştirilen oyunların sektöründe gerilemelerin yaşandığı ve bu gerilemenin en önemli sebebinin ise büyük oyun firmalarının eğitsel içerikli oyunlardan uzaklaşıp ETADO’lar geliştirmeye başlaması olduğu görülmektedir. Büyük oyun firmalarının eğitsel amaçlı geliştirilen oyunlardan desteğini çekmesiyle birlikte bu oyunların geliştirilmesinde küçük bütçeler kullanılmış olup kalitesiz ve yeniliklerden uzak oyunlar geliştirilmeye başlanmıştır (Egenfield-Nielsen, 2005). Ayrıca eğitsel amaçlı dijital oyunların eğitimde kullanımı ile ilgili olarak Akbay (2015), öğrencileri motive edici, eğlenceli, etkileşimli, kaliteli ve günümüzdeki büyük kitlelere hitap eden popüler oyunların ancak büyük maliyetler ve insan gücü ile geliştirilebilen ticari amaçlı oyunlar olduğunu belirtmiştir. Ek olarak eğitsel içerikli dijital oyunların tasarımının güç ve maliyetinin yüksek olması nedeniyle, ETADO’nın eğitsel kazanımları açısından değerlendirilerek eğitime adapte edilmesi önerilmektedir (Pivec vd., 2003).

Dijital oyunların farklı amaçlarla üretilmesi ve birçok türünün olması oyunların öğrenme amaçlı farklı disiplinlerde kullanılmasını kolaylaştırmaktadır. Reklam, propaganda, tarihî, askerî, sosyal, eğitim, iş ve sağlık gibi alanlarda eğitim amaçlı birçok bilgisayar oyunu geliştirilmiş ve birçok alanda oyun sektöründen faydalanılmıştır (Doğusoy, & İnal, 2006). Örneğin askere alımları artırmak, insanlara kışlayı tanıtmak, askerlere temel eğitimleri öğretmek için Amerikan ordusu “America’s Army” isimli oyunu desteklemiştir. Yapılan araştırmalarda Amerikan ordusundaki subayların %20’si gibi bir kısmının bu oyunu oynadığı belirlenmiştir (Gwinn, 2003).

Binkley vd. (2012) göre dijital oyunların, eğitim-öğretim sürecinde 21. yüzyıl öğrenme becerileri olarak tanımlanan kritik düşünme, yeni sentezler oluşturma, işbirliği yapma, iletişim ve farklı perspektiflerden olaylara yaklaşma gibi öğrenme yaklaşımlarına fırsat vermesi bakımından olumlu etkilerinin olduğunu ve oyunların kullanıcılarına sanal bir dünya ve bu dünyada istediklerini tasarlama fırsatı sunduğu ifade edilmiştir.

Neredeyse her şeyde olduğu gibi dijital oyunların da olumlu ve olumsuz yönleri; avantajları ve dezavantajları bulunmaktadır. İlgili alanyazında da dijital oyunların olumsuz yönlerini ele alan bazı araştırmalar bulunmaktadır. Bozkurt (2014)’a göre dijital oyunlar, eğitim-öğretim sürecinde planlı, belirli amaçlar doğrultusunda, doğru zamanda ve doğru oranda kullanıldığında olumlu sonuçlar alınacaktır.

İlgili Araştırmalar

Dijital oyunların yurt içi ve yurt dışı eğitim-öğretim sürecinde kullanılma durumlarına bakıldığında genelde eğitsel oyunlar ve ETADO'lar üzerinden çalışmalar yapıldığı görülmektedir. Türkiye'de ve dünyada yapılan çalışmalar incelendiğinde, eğitsel oyunlarla ilgili çalışmaların çok fazla, ETADO'larla ilgili çalışmaların ise daha az olduğu anlaşılmaktadır. Ayrıca yapılan alanyazın taramasından dijital oyunların genellikle eğitsel oyunlar ve yine aynı isimle (dijital oyunlar) kavramsallaştırıldığı görülmüştür. Yapılan çalışmalarda eğitsel oyunlar ve ETADO'ların sınıflandırmasının yapılmadığı, ETADO'ların da çalışmalarda çok büyük oranda eğitsel oyun olarak isimlendirildiği görülmektedir. Bu sebeplerden dolayı dijital oyunların eğitimde kullanımında eğitsel dijital oyunlar ve ETADO'lar olarak bir sınıflandırma yapıldığında çok karmaşık bir literatür ile karşı karşıya kalınmıştır. Ayrıca alanyazın incelemelerinden, özellikle eğitsel dijital oyunlarla ilgili, gerek yurt içinde gerekse de yurt dışında çok fazla çalışmanın yapıldığı anlaşılmaktadır. Bu dinamikler göz önünde bulundurulduğunda, dijital oyunların eğitimde kullanımı ile ilgili öncelikle meta analiz çalışmalarına yer verilmesi bu çalışma için bir gereklilik olarak belirmektedir. Bu bölümün sonraki kısımlarında, son yıllarda yurt içinde yapılmış ve ulaşılabilir olan eğitsel dijital oyunlarla ilgili güncel araştırmalara, devamında ise yurt içi ve yurt dışında ETADO'lar temelinde yapılan çalışmalara yer verilmiştir.

Dijital oyunların eğitimde kullanımı ile ilgili yapılan meta analiz çalışmaları.

Bozkurt (2014) tarafından yapılmış olan “Dijital Oyunlar ve Eğitim” başlıklı çalışmada dijital oyunların eğitim-öğretim sürecinde kullanımı ile ilgili yapılan çalışmalar incelemiştir. Araştırma sonucunda dijital oyunların farklı yaş gruplarında ve farklı alanlarda bireylerin bilişsel/eğitsel, sosyal/beceri ve sağlık/fiziksel gibi becerilerinin geliştirilmesi üzerinde birçok olumlu etkiye sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır. “İnteraktif oyunların matematik öğretiminde kullanılmasıyla” ilgili Uluçay ve Çakır (2014) tarafından yapılan çalışmada ise 2012 yılına kadar yayınlanmış Türkçe ve İngilizce tez, makale ve raporlardan oluşan çalışmalar analiz edilmiştir. Söz konusu çalışmada, araştırmanın amacına uygun olarak sekiz'i yurt içi 40'i ise yurt dışı kaynaklı olan toplam 48 çalışmaya ulaşılmıştır. Araştırma sonucunda dijital oyunların öğrencilerin bilişsel performanslarını, matematiksel ve yansıtıcı düşünme becerilerini ve derslere karşı motivasyonlarını olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır.

Alanyazında Türkiye'deki konuyla ilgili yazılan tezler temelinde yapılan meta analiz çalışmaları da bulunmaktadır. Bunlardan biri Tezel (2017) tarafından yapılmıştır. Türkiye'de yapılan yüksek lisans tezlerinde eğitsel bilgisayar oyunlarının performans, motivasyon, kalıcı öğrenme, akademik başarı ve öğrenci katılımı gibi değişkenler üzerindeki etkilerini ortaya

ıkarmak amacıyla yapılan alıřmada, toplam 25 yksek lisans tezi taranmıřtır. Sz konusu alıřmadan elde edilen sonulara gre, eėitsel bilgisayar oyunlarıyla ilgili yksek lisans tezlerinin 2007 yılından itibaren artmaya bařladıėı ve sz konusu alıřmaların en fazla fen bilimleri enstitlerinde, en az ise sosyal bilimler enstitlerinde yapıldıėı grlmřtr. alıřmada; en fazla matematik dersi zerinde durulurken, en ok akademik bařarı ve motivasyon deėiřkenlerinin incelendiėi tespit edilmiřtir. Analize tabi tutulan tez alıřmalarında, uygulamaların genelde 8-14 yař grubu ėrenciler zerinden yapıldıėı anlařılmıřtır. Akademik bařarı ve motivasyon aısından ise eėitsel bilgisayar oyunu destekli ėretimin geleneksel yntemden daha olumlu olduėu saptanmıřtır. Ayrıca eėitsel bilgisayar oyunlarıyla yapılan ėretimin ėretimi tamamlayıcı ve zenginleřtirici kıldıėı, derslerin daha eėlenceli getiėi sonucuna ulařılmıřtır.

Trkiye’de eėitsel oyunların eėitimde kullanımı ile ilgili yapılan gncel alıřmalar.

İlgili literatr incelendiėinde eėitsel oyunlar zerinde yapılmıř olan birok arařtırma olduėu anlařılmaktadır. Trkiye’de eėitsel oyunlar temelinde yapılmıř olan alıřmalar incelendiėinde, hemen hemen her alanda ve farklı deėiřkenler zerinden yapılmıř alıřmaların olduėu anlařılmaktadır. Yıldız, řimřek ve Hakan (2017)’ın yapmıř oldukları alıřmada, 6. sınıf fen bilimleri dersi dolařım sistemi konusunun eėitsel bilgisayar oyunu ile ėretilmesinin ėrencilerin okula iliřkin tutumları, sosyal becerileri ve fen kayėı dzeyleri zerindeki etkisini incelemiřlerdir. Arařtırma yarı deneysel bir alıřma řeklinde yapılmıřtır. Arařtırmadan, eėitsel bilgisayar oyunlarının uygulandıėı deney grubu ėrencilerinin sosyal beceri dzeylerinin yksek olduėu ve fen dersi kayėı dzeylerinin ise dřk olduėu anlařılmaktadır. ėrencilerin okula iliřkin tutumları arasında ise anlamlı bir fark bulunmamıřtır.

oban (2017) tarafından yapılmıř olan “Depreme Hazırlık ve Depremden Korunma Bilgilerini İlkokul ėrencilerine ėretmek” isimli alıřmada,  boyutlu bir dijital oyunun ėrencilerin motivasyon ve akademik bařarıları zerindeki etkisi incelenmiřtir. alıřmanın uygulama blm iki deney ve bir kontrol grubu zerinden gerekleřtirilmiřtir. Birinci deney grubuna uygulamalı eėitim, ikinci deney grubuna  boyutlu oyun ile eėitim ve kontrol grubuna ise geleneksel yntemlerle eėitim verilmiřtir. Verilerin analizi sonucunda gruplar arasında akademik bařarı ve motivasyon aısından anlamlı farklılıkların olduėu grlmřtr. Akademik bařarı aısından en yksek puanı uygulamalı eėitimin verildiėi grup alırken,  boyutlu oyun ile eėitim verilen grup ikinci yksek puanı ve kontrol grubu ise en dřk puanı

almıştır. Kontrol grubundaki öğrenciler derse karşı daha çok motive olmalarına rağmen akademik başarı açısından en başarısız grup olmuştur.

Kahyaoğlu ve Elçiçek (2016) tarafından yapılmış olan çalışmada eğitsel bilgisayar oyunlarıyla desteklenen fen bilimleri dersinde öğrencilerin fen öğrenmeye yönelik motivasyonları ile problem çözmeye yönelik yansıtıcı düşünme becerileri incelenmiştir. Söz konusu çalışmada, ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel modelden yararlanılmıştır. Araştırma altı farklı Türkçe web sitesinde yer alan on sekiz farklı eğitsel bilgisayar oyununun, fen bilimleri dersi “Maddenin Tanecikli Yapısı” ünitesinde dört hafta boyunca uygulanması şeklinde gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın verileri “Fen Öğrenmeye Yönelik Motivasyon Ölçeği” ile “Problem Çözmeye Yönelik Yansıtıcı Düşünme Becerileri Ölçeği” ile elde edilmiştir. Verilerin analizi sonucunda; deney grubu öğrencilerinin, fen öğrenmeye yönelik motivasyonlarının ve problem çözmeye yönelik yansıtıcı düşünme becerilerinin kontrol grubu öğrencilerine göre anlamlı düzeyde arttığı sonucuna ulaşılmıştır. Fen bilimleri dersiyle ilgili bir başka çalışma da Say (2016) tarafından yapılmıştır. Çalışmada, fen bilimleri dersi için geliştirilen bir bilgisayar oyununun öğrencilerin fen dersine yönelik öz-yeterliklerine, saldırganlıklarına ve motivasyonlarına etkisi incelenmiştir. Araştırma Türkiye’nin farklı bölgelerinden seçilen yedi ortaokulda okuyan toplam 444 öğrenci üzerinden yürütülmüştür. Veri toplama aracı olarak “Fen Dersine Yönelik Öz-Yeterlik Ölçeği”, “Fen Dersine Yönelik Motivasyon Ölçeği” ve “Saldırganlık Ölçeği” kullanılmıştır. Verilerin analizi sonucunda bilgisayar oyununun öğrencilerin fen dersine yönelik öz-yeterlik ve motivasyonlarında deney grupları lehine anlamlı bir fark oluşturduğu, saldırganlığa ise bir etkisinin olmadığı görülmüştür.

Şahin (2016)’ın yapmış olduğu çalışmada, matematik öğretiminde eğitsel bilgisayar oyun etkinlikleri kullanımının öğrencilerin matematiğe yönelik tutum ve akademik başarıları üzerindeki etkisi araştırılmıştır. Çalışmanın uygulama bölümü ortaokul beşinci sınıf öğrencisi olan 19 deney ve 19 kontrol grubundan oluşan öğrenciler üzerinden gerçekleştirilmiştir. Nicel ve nitel araştırma yöntemlerinin bir arada kullanıldığı söz konusu çalışmada deney uygulaması beşinci sınıf “Kesirler” ünitesinde yedi hafta süreyle gerçekleştirilmiştir. Veriler, matematiğe yönelik tutum ölçeği ve akademik başarı testi kullanılarak toplanmıştır. Ayrıca uygulama sonrasında öğrencilerle yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır. Uygulama sonucunda ön testlerde gruplar arasında anlamlı bir farkın olmadığı; son testlerde de akademik başarı açısından anlamlı bir farkın çıkmadığı görülmüştür. Ancak araştırmada öğrenci görüşlerine bakıldığında öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunları ile yürütülen

derslerden zevk aldığı ve matematik dersine yönelik tutumlarının olumlu yönde etkilendiği sonucuna ulaşılmıştır.

Durgut (2016)'un meslek yüksekokulu öğrencileri üzerinde yaptığı çalışmada matematik içerikli eğitsel bir oyunun öğrencilerin matematik başarıları ile motivasyonları üzerindeki etkisini incelenmiştir. Çalışma seçkisiz örnekleme yöntemiyle seçilen 22 deney ve 22 kontrol grubu öğrencileri üzerinden yapılmıştır. Araştırmada yarı deneysel model kullanılmıştır. Araştırmanın deney grubuna eğitsel dijital oyun ile öğretim yapılırken, kontrol grubuna ise öğretim programındaki plan çerçevesinde öğretim yapılmıştır. Deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilere başarı testi olarak 2011 yılındaki “Dikey Geçiş Sınavı” ön test-son test şeklinde uygulanmıştır. Verilerin analizi sonucunda deney grubunun başarı puanının, kontrol grubundan yüksek olduğu ve eğitsel içerikli matematik oyunlarının akademik başarı üzerinde etkili olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca öğrencilerle yapılan görüşmelerde eğitsel oyunların motivasyonu arttırdığı görülmüştür.

Güvendir ve Gezgi (2015) tarafından yapılan çalışmada, “Facebook’da oynanılan “Pearl Peril” oyununun öğrencilerin İngilizce sözcük bilgisi üzerindeki etkisi araştırılmıştır. Araştırmada Pearl Peril oyunu deney grubundaki 14 öğrenciye bir ay boyunca uygulanmış, kontrol grubundaki öğrencilere uygulanmamış ve oyunda yer alan sözcükler normal sınıf içi ders uygulamaları ile birleştirilerek verilmiştir. Uygulama sonucunda deney ve kontrol grubu öğrencilerinin ön test sonuçlarında anlamlı bir fark yokken son testlerde deney grubu lehine anlamlı bir fark olduğu anlaşılmıştır.

Bakır (2015) tarafından eğitsel amaçlı bilgisayar oyunlarının coğrafya derslerinde kullanımına yönelik yapılan çalışmada ön test son test kontrol gruplu deneysel yaklaşımlı model kullanılmıştır. Veri toplama aracı olarak uzman ve öğretmen görüşleri alınarak hazırlanan ve üç bölümden oluşan bir anket formu kullanılmıştır. Araştırma dokuzuncu sınıf coğrafya dersi “Bölgeler ve Ülkeler” öğrenme alanı ile 10. sınıf coğrafya dersi, “Mekânsal Bir Sentez: Türkiye” öğrenme alanında yer alan kazanımları ve beş haftalık bir uygulama sürecini kapsamaktadır. Verilerin analizi sonucunda deney grubu öğrencilerinin akademik başarılarının kontrol grubu öğrencilerinininkine göre anlamlı olduğu anlaşılmıştır. Ayrıca katılımcı öğrencilerin çoğunun bu tür oyunlara karşı düşüncelerinin olumlu olduğu saptanmıştır.

Donmuş ve Gürol (2013) tarafından yapılan çalışmada İngilizce öğrenmede eğitsel bilgisayar oyunu kullanmanın öğrencilerin motivasyonları üzerindeki etkisi araştırılmıştır. Yapılan deneysel çalışmada araştırmacı tarafından tasarlanan “Mathematical Problems” ünitesi ile ilgili eğitsel bilgisayar oyunu öğrencilere oynatılmıştır. Araştırmada veri toplama

aracı olarak Keller tarafından oluşturulan CIS Motivasyon ölçeğinin Varank tarafından Türkçeye uyarlanmış hali kullanılmıştır. Verilerin analizi sonucunda deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilerin motivasyonları arasında anlamlı bir fark bulunmazken, eğitsel bilgisayar oyunu oynayan deney grubu öğrencilerinin motivasyon puanında bir artış olduğu görülmüştür.

Fırat (2011) tarafından yapılmış olan “Eğitsel Oyunların Bazı Olasılık Kavramlarına İlişkin Kavramsal Öğrenmeye Etkisi” isimli çalışma altıncı sınıfta öğrenim gören toplam 90 öğrenci üzerinde uygulama yapılarak gerçekleştirilmiştir. Veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından geliştirilen 14 soruluk “Kavramsal Gelişim Testi (KGT)” kullanılmıştır. Eğitsel dijital oyun olarak ise Java programlama dili ve NetBeans editöründen yararlanılarak geliştirilen iki oyun kullanılmıştır. Verilerin analizi sonucunda bilgisayar destekli eğitsel oyunlar kullanılarak gerçekleştirilen öğretimin geleneksel öğretime göre daha etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Güneş (2010) tarafından yapılan çalışmada ise eğitsel bir oyun olan “elektroGame” oyunu geliştirilmiş ve bu oyunun öğrencinin başarısı, bilgisayara karşı tutumu ve bilgisayar kaygısı üzerindeki etkisi incelenmiştir. Araştırmacı geliştirdiği oyuna “İlköğretim Bilişim Teknolojileri” dersi dördüncü basamak “Bilgilerimi Neden Unutuyorum?” ünitesinin öğretimini gerçekleştirebilecek içerik ve etkinlikleri eklemiştir. Araştırmanın verileri nitel ve nicel veri toplama teknikleri bir arada kullanılarak toplanmıştır. Veri toplama aracı olarak bilgisayar tutum ölçeği, bilgisayar kaygı ölçeği ve başarı testi uygulanmıştır. Verilerin analizi sonucunda deney grubu başarı puanlarının kontrol grubununkine göre daha yüksek olmasına rağmen istatistikî olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır. Ayrıca oyunda erkek öğrenciler daha başarılı olmalarına rağmen ders başarıları üzerinde bir etki görülmemiştir.

Türkiye’de ETADO’nun eğitimde kullanımı ile ilgili yapılan çalışmalar.

İlgili literatür incelendiğinde, Türkiye’de ETADO’nun eğitimde kullanımı ile ilgili sınırlı sayıda çalışma olduğu anlaşılmaktadır. Bu çalışmalardan biri Can (2003) tarafından yapılmıştır. Çalışma dört farklı üniversitenin Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi bölümlerinde eğitim gören 116 öğrenci üzerinde yapılmıştır. Araştırmanın sonuçlarından yola çıkıldığında öğrencilerin eğitici içeriğe sahip olan bilgisayar oyunlarının eğitimde kullanılmasına yönelik olumlu algıya sahip oldukları anlaşılmaktadır. Ayrıca katılımcıların büyük bir çoğunluğu bu tür oyunları gelecekteki mesleklerinde kullanmayı planladıklarını ifade etmişlerdir. Türkiye’de yapılan ilk çalışmalardan bir diğeri ise Bakar, İnan ve Çağıltay (2006) tarafından öğretmen adaylarına “Quake”, “The Incredible Machine” ve “Age

of Empires” isimli üç ticari oyun oynatılmıştır. Elde edilen sonuçlarda bu tür oyunların öğrencilerin bilişsel becerilerini arttıracak ve öğretmenlerin öğrenme öğretme faaliyetlerinde bazı ticari oyunlarından faydalanabilecekleri ifade edilmiştir.

Bir başka çalışma ise Akbay (2015) tarafından üç boyutlu Minecraft oyunu temelinde yapılmıştır. Çalışmada söz konusu oyun ortaöğretimde 11. sınıflara dört haftalık bir sürede ve haftada iki saat oynatılarak uygulanmıştır. Uygulama sonucunda öğrencilerin zihinsel döndürme becerilerinde bir değişimin olmadığı; uzamsal görselleştirme ile üçgen başarılarının ve öz yeterlilik düzeylerinin ise deney grubu lehine anlamlı farklılık gösterdiği saptanmıştır. Tarhan (2007) tarafından yapılan çalışmada ise öğrencilerin kullandıkları bilgisayarlı eğitim modülündeki dijital oyunların öğrencilerin zihinsel gelişimlerine katkıda bulunduğu, dikkat dağınıklığı, hiperaktiflik gibi acelecilik ve sabırsızlık özelliklerini törpülediği saptanmıştır.

Yurtdışında ETADO’nun eğitimde kullanımı ile ilgili yapılan çalışmalar.

ETADO’nun eğitimde kullanımı ile ilgili yurtdışında farklı alanlarda çalışmalar yapılmıştır. Hogle (1996) tarafından yapılan çalışmada oyunların bilişsel eğitici eğlence aracı olarak kullanılabileceği ve SimCity (strateji oyunu, kısıtlı bütçe ile şehir kurup yönetme) oyununun öğrencilerin mantıklı kararlar alma becerisini geliştirdiğini saptamıştır. Bidarra vd. (2014; akt., Akbay, 2015) tarafından yapılan çalışmada öğrenmeyi kolaylaştıran ve güçlü motivasyon etkisi olan oyunlardan “Sid Meier’s Civilization” oyununun coğrafya ve tarih müfredatında kullanımının uygun olacağı, Young vd. (2012) ise tarihi olayları yeniden oluşturma fırsatı sağlayan "Civilization, Age of Empires ve Rome Total War" gibi birkaç oyunun var olduğunu, bu oyunların içerikleri ile tarihsel içerikte yer alan anlatıların, oyuncular açısından tarihi yeniden deneyimlemeleri, tekrar olanakları sunması ve kazanma hissi uyandırması gibi benzersiz olanaklar sunduğunu belirtmişlerdir.

Project Tomorrow (2008) çalışmasında Amerika Birleşik Devletleri’ndeki 50 eyalette bulunan okullardaki 25.000 öğretmen üzerinde anket çalışması yapılmıştır. Çalışmanın sonuçlarına göre öğretmenlerin %65’inin oyunların sınıf ortamlarında kullanımını ilgi çekici olarak buldukları; öğretmenlerin yarısından fazlasının oyunların öğretim stratejilerine entegre edilmesi hakkında daha fazla şey öğrenmek istedikleri, %11’lik kısmı ise oyunları öğretimde kullandıkları ortaya çıkmıştır. Squire (2004) yapmış olduğu çalışmada “Civilization III” oyununun dünya tarihi, coğrafya ve politik düşünceler açısından öğrenciler üzerinde benzersiz ve mantıklı anlayışlar geliştirmeyi sağladığını belirtmiştir. Hutchinson (2007) ise yaptığı çalışmada “Brothers in Arms: Road to Hill 30 ve Splinter Cell” oyunlarındaki mekânların coğrafya öğrenme aktiviteleri için nasıl kullanılacağı ile ilgili bir çerçeve hazırlamıştır.

Bir diğerk çalışma Pagnotti ve Russell III (2012) tarafından yapılmıştır. Çalışma sosyal bilgiler dersinde video oyunlarını kullanma stratejisinin geliştirilmesi amacıyla yapılmıştır. Çalışmada tarih içerikli “Civilization IV” oyunu yardımıyla dünya tarihinin öğretiminde eğitimcilerle bir ders planı hazırlanmış ve uygulama sonucunda tarih öğretiminde çok olumlu sonuçlar alındığı ifade edilmiştir. Ayrıca bu oyunun eksiklerini giderme konusunda öğrencileri motive ettiği saptanmıştır. Civilization oyunu temelinde yapılan bir diğerk çalışma ise Lee ve Probert (2010) tarafından gerçekleştirilmiştir. Yapılan çalışmada öğretmen rehberliğinde Civilization III oyunu ile Amerikan tarihi öğretiminin, ders içeriklerine uygun bir çerçevede nasıl yapılması gerektiği incelenmiştir. Çalışmanın uygulama aşaması 11. sınıfta olan 12 öğrenciye bir dönem boyunca dokuz ders saatinde gerçekleştirilmiştir. Ayrıca Amerikan tarihi dersinde Civilization III oyunu dersin bir tamamlayıcısı olarak düşünülmüş ve ders bu şekilde işlenmiştir. Çalışmanın sonucunda öğretmenlerin Civilization III oyununu ders içerisinde kullanırken yaratıcı ve kompleks düşünceleri gerektiği ayrıca bu tür oyunların sınıf tartışmaları, eleştirel analiz gibi durumlarda kullanılması gerektiği ve Civilization III oyununun öğrencilerin gerçek tarih bilgilerini geliştirdiği anlaşılmıştır. Çalışmada bu tür oyunların sosyal bilimler dersinin öğretiminde nasıl kullanılacağıyla ilgili daha fazla çalışmanın yapılması gerektiği önerilmiştir. Tarih öğretimiyle ilgili olarak Egenfeldt-Nielsen (2005) tarafından yapılan çalışmada ise “Europe Universalis II” ticari oyunu lise öğrencilerine uygulanmıştır. Çalışma sonucunda oyun ile tarih arasında ilişki kurulamadığı ve deney grubunun diğerk gruba göre daha az gerçek bilgiye sahip olduğu görülmüştür. Bununla birlikte, deney grubu öğrencilerinin öğrendiklerini daha fazla muhafaza ettikleri ve tarihle ilgili ek bilgiler için daha fazla araştırma yapmaya istekli oldukları sonucuna da ulaşılmıştır.

Alhabash ve Wise (2012)’in yapmış olduğu çalışmada, “PeaceMake” isimli oyun ile üniversite öğrencilerinin İsrail ve Filistin liderleri rollerinde diplomatik, askerî ve ekonomik kararlar alma yoluyla verdikleri tepkiler sonucunda tutumlarındaki değişim gözlenmiştir. Çalışmanın uygulama bölümü sonucunda, Filistin başbakanı rolünde oynayan öğrencilerin Filistinlilerle ilgili açık tutumlarında olumlu değişiklik gözleendiği; İsraililerle ilgili açık tutumlarının ise negatif yönde değiştiği ifade edilmiştir. Öğrencilerin iç tutumlarının değişmediği, İsrail başbakanı rolünde oynayan öğrencilerin açık tutumlarında ise anlamlı bir değişim olduğu görülmüştür.

Watson, Mong ve Harris (2011) tarafından yapılan bir başka çalışmada “World War II” oyununun eğitsel amaçlarla kullanılabilme olanakları incelenmiştir. Bu bağlamda II. Dünya Savaşı konusunun öğretiminde World War II oyunu kullanılmıştır. Araştırmanın bulguları, öğrencilerin ve öğretmenlerin deneyimleri ve görüşleri, odak grup görüşmesi,

gözlem ve birebir mülakatlarla elde edilmiştir. Çalışmanın uygulama kısmı, World War II oyununun lise öğrencilerine II. Dünya savaşı öğretiminde haftada üç gün süre ile oynatılması şeklinde gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmanın sonucunda video oyunlarının eğitsel amaçlı kullanımının öğrencilerin aktif ve girişken davranışlar sergilemelerine yardımcı olduğu, sınıf ortamını öğrenci merkezli hale getirdiği anlaşılmıştır. Çalışmada ayrıca, öğrenme hedeflerine maksimum düzeyde ulaşmak için öğretmenlerin geçmiş deneyimlerine dayanan stratejiler geliştirilmiştir. II. Dünya Savaşı konusunun öğretilmesi ilgili bir başka çalışma Arena (2012) tarafından yapılmıştır. Çalışmanın uygulama kısmı toplamda 102 öğrenci üzerinden gerçekleştirilmiştir. Öğrencilerin gruplara rastgele dağıtıldığı çalışmada iki deney ve bir kontrol grubu oluşturulmuştur. Birinci deney grubuna (n=34) “Call Of Duty” oyunu, ikinci deney grubuna (n=35) Civilization oyunu toplamda beş haftada 15 saat oynatılmıştır. Kontrol grubuna (n=33) ise bu süre içerisinde mevcut program dâhilinde öğretim yapılmıştır. Yapılan çalışmada ön testlerde gruplar arasında bir fark yokken son testlerde deney gruplarının akademik başarılarının yüksek olduğu ayrıca deney grubu öğrencilerinin derslere daha hazırlıklı geldikleri görülmüştür.

Bir başka çalışma ise Baek (2008) tarafından yapılmıştır. Çalışmada dijital oyunların eğitimde kullanımları ile ilgili toplam 444 ilkökul ve ortaokul öğretmenin görüşüne başvurulmuş ve çalışmanın sonucunda altı kısıtlayıcı faktörün olduğu saptanmıştır. Bu faktörler: müfredat eksikliği, oyun oynamayla ilgili sahip olunan olumsuzluklar, yetersiz hazırlık, yetersiz ders materyali, sabit sınıf programları ve kısıtlı bütçenin olmasıdır.

İlgili literatür incelendiğinde ticari oyunların öğrencilerin bilişsel hazırlık düzeylerine etkisiyle ilgili çalışmaların da olduğu görülmektedir. Bunlardan biri Sun, Ye ve Wang (2015) tarafından yapılmıştır. Çalışmanın amacının sarkaç (Cut the Rope) ve daire hareketi (Angry Bird Space) kavramlarının, ticari amaçlı bilgisayar oyunları aracılığı ile öğrencilerin bilişsel olarak yeniden düzenlemelerini sağlamak olduğu belirtilmiştir. Söz konusu çalışmada ölçme aracı olarak kavram haritaları ve çoktan seçmeli testler kullanılmıştır. 15 -16 yaşlarında 83 öğrenci üzerinde gerçekleşen çalışmada bir deney ve bir kontrol grubu kullanılmış ve öğrenciler gruplara rastgele atanmıştır. Deney grubunda ticari oyunlar kullanılırken kontrol grubunda ise ders tabanlı eğitim yapılmıştır. Sonuç olarak kavram haritaları ile yapılan ölçmelerde oyunlar yardımıyla öğretilen kavramların öğrencilerin hazırbulunuşluklarını desteklediği ve öğrencilerin çoktan seçmeli testlerde daha etkili olduğu anlaşılmıştır.

Yang (2012)’ın yaptığı çalışmada Tayvanlı ortaöğretim dokuzuncu sınıf öğrencilerinin problem çözme becerileri ve öğrenme motivasyonlarının artırılması hedeflenmiştir. Bu amaçla “Tycoon City (ekonomi)” ve “SimCity Societies (Küresel Sorunlar)” olmak üzere iki

ticari oyundan faydalanılmıştır. Deney grubu öğrencilerine, rekabet ettirilerek, dijital oyun platformları aracılığı ile konular öğretilirken, kontrol grubundaki öğrenciler normal eğitim-öğretim sürecinde eğitimlerine devam ettirilmişlerdir. Sonuç olarak dijital oyunların küresel ve ekonomik sorunlar konusunda bir farkındalık oluşturduğu anlaşılmıştır. Deney grubu öğrencilerinin insanların ihtiyaçlarını ele alan sorunların çözümüne, çevre kirliliğinin azaltılmasına ve işsizlik problemlerinin çözümüne ilişkin problem çözme becerilerinin geliştiği görülmüştür. Ayrıca deney grubundaki öğrencilerin, öğrenme motivasyonlarında önemli bir artışın olduğu anlaşılmıştır. Akademik başarı açısından ise deney ve kontrol gruplarında benzer sonuçlara ulaşılmıştır. Problem çözme konusundaki bir diğer çalışma Lester vd. (2014) tarafından yapılmıştır. Çalışmada öğrenme sürecinde kullanılmış olan “Crystal Island” adlı oyunun hem fen dersinin içeriklerinin öğretiminde hem de problem çözme becerilerinin kazandırılmasında önemli etkiye sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Tayvan’daki bir başka çalışma da Lin, Wei ve Hung (2012) tarafından yapılmıştır. Dört hafta süren çalışmada lise öğrencilerine Tayvan tarihinin öğretiminde dijital oyunlardan yararlanılmış ve dijital oyunların öğrencilerin derse katılımını arttırdığı, öğrencilerin motivasyon ve akademik başarılarını ise pozitif yönde etkilediği saptanmıştır.

Bilgisayar oyunlarının matematik eğitiminde kullanımıyla ilgili çalışmalardan da söz edilebilir. Bakker vd. (2014) bilgisayar oyunlarının matematik eğitiminde kullanılmasının öğrencilerin matematiğe karşı tutumlarını arttırmada yardımcı olduğunu ifade etmiştir. Gillispie vd. (2010) tarafından yapılan çalışmada ise altıncı ve sekizinci sınıf öğrencilerinden oluşan 28 öğrenciye “Dimension-M” oyunu oynatılmıştır. Çalışmada söz konusu oyunun öğrencilerin matematik dersindeki akademik başarılarını olumlu etkilediği ancak matematik tutumları üzerinde etkisinin gözlemlenmediği sonucuna ulaşılmıştır. Kim ve Chang (2010) çalışmalarını matematik öğrenme süreciyle ilgili yapmışlardır. Çalışmada ikinci dil olarak İngilizce konuşan ve oyun oynamayan öğrencilerin, bilgisayar oyununu oynayanlara göre öğrenme başarılarında daha olumlu sonuçlar elde ettikleri ortaya çıkmıştır. Bununla birlikte, her gün oyun oynayan ve İngilizce konuşan öğrencilerin öğrenme başarılarının, oyun oynamayan öğrencilerden daha düşük olduğu sonucuna ulaşılmıştır. De Araujo, Silveira, Souza, Strey, Flores ve Webster (2016) tarafından yapılan çalışmada ise temel cerrahi becerilerinin geliştirmesi amacıyla farklı türlerde dijital oyunlar (nişancı tarzı oyun, yarış oyunu, cerrah oyunu) rastgele belirlenen öğrenci gruplarına oynatılmıştır. Yapılan çalışma sonucundan farklı türlerdeki dijital oyunların öğrencilerin cerrahi becerilerinin geliştirilmesi sürecinde farklı etkiye sahip olabildiği ve öğrencilerin öğrenme performansını geliştirebildiği sonucuna ulaşılmıştır.

Sonuç olarak yurt içi ve yurt dışında yapılan ilgili arařtırmalar deęerlendirildięinde dijital oyunların eęitim-öęretim ortamlarında eęitsel dijital oyunlar ve ETADO olarak kullanıldıkları anlařılmaktadır. Ayrıca eęitsel amaçlarla geliştirilmiş oyunların eęitim-öęretim sürecinde kullanılmalarıyla ilgili çok fazla çalıřmanın yapıldıęı ancak eęitsel oyunların düşük maliyetlerle hazırlanması, içerięinde eęlence unsurunun az olması gibi sebeplerden dolayı öęrencileri derslere yeterli derecede motive etmedięi görölmüřtür. ETADO'nun eęitim-öęretim ortamlarında kullanımı ile ilgili çalıřmalar incelendięinde ise yurtiçinde ve yurtdışında çok az çalıřmanın yapıldıęı görölmüřtür. ETADO'nun öęrenciler üzerindeki etkisi alanyazında incelendięinde bu oyunların; geliştirme maliyetlerinin yüksek olması, içerięinde eęlence unsurunun fazla olması ve etkileřim boyutunun yüksek olması gibi sebeplerden dolayı öęrenciler üzerinde daha etkili olduęu belirtilmiřtir. Alanyazında Türkiye'de ETADO'nun eęitim-öęretim sürecindeki faydalarının belirlenmesi için sistematik ve deneysel arařtırmaların daha çok yapılması ve farklı öęretim yöntem teknikleriyle birlikte kıyaslamaların yapıldıęı çalıřmalara daha çok yer verilmesi gerektięi belirtilmektedir. Ayrıca çalıřmalarda bu oyunların öęrencilerin derslere aktif katılımını saęlayabileceęi gibi emek ve maliyet harcamadan bir ders materyali olarak kullanılabileceęi belirtilmiř ve bu oyunların eęitim-öęretim sürecine uyarlanarak oyun içerikleri ile ders içeriklerinin bütünleřtirilmesi gerektięini ifade edilmiřtir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Yöntem

Araştırmanın Yöntemi

Öğrenmenin daha zevkli ve kalıcı olmasını sağlamak amacıyla Europa Universalis IV oyunu oynayan deney grubu ve kontrol grubundaki öğrencilerin akademik başarı ve tarih dersi tutumlarının incelendiği bu çalışmada nicel araştırma yöntemlerinden eşleştirilmemiş ön test son test kontrol gruplu yarı deneysel desen kullanılmıştır. Eşleştirilmemiş kontrol gruplu desenlerde gruplara katılanların benzer niteliklerde olmalarına olabildiğince özen gösterilmeli ve grupların oluşmasında olabildiğince yansız davranılması gerekmektedir (Köse, 2013). Gruplara rastgele atamanın mümkün olmadığı durumlarda yarı deneysel desenler kullanılmalıdır (Robson, 2011). Bu çalışmada okulda var olan 10. sınıf şubelerinden A, B, C, D ve E sınıflarından yansız atama yoluyla “B Şubesi” kontrol, “C Şubesi” de deney grubu olarak belirlenmiştir. Bu çalışmada deneklerin yansız atanması gibi bir durum olmadığından çalışma yarı deneysel bir çalışmadır. Araştırmada kullanılan deneysel desen aşağıdaki tabloda gösterilmiştir.

Tablo 2. *Araştırmanın Deneysel Deseni*

Gruplar	Ön Test	Denel İşlem	Son Test
G1	O1		O2
G2	O3	X	O4

G1: Kontrol grubu

G2: Deney grubu

O1: Kontrol grubuna uygulanan ön test

O2: Kontrol grubuna uygulanan son test

O3: Deney grubuna uygulanan ön test

O4: Deney grubuna uygulanan son test

X: Bağımsız Değişken (Eğlence-Ticarim Amaçlı Dijital Oyun)

Çalışma Grubu

Bu araştırma Kars il merkezinde bulunan ve ortalama özelliklere sahip bir ortaöğretim okulunda uygulanmıştır. Araştırmanın gerçekleştirileceği okulun belirlenmesinde, okulun ve öğretmenin özellikleri dikkate alınmıştır. Araştırmanın genellenebilirliğinin, dolayısıyla dış geçerliğinin artırılması adına okulun özel bir okul ya da sosyoekonomik açıdan üst düzeyde olan bir okul olmamasına; öğretmenin ise 10 haftalık çalışma süresince gerçekleştirilecek uygulamaları yapmaya gönüllü olmasına dikkat edilmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu

2017-2018 eğitim-öğretim yılında Kars il merkezinde bulunan bir ortaöğretim okulunun 10. sınıfında öğrenim gören toplam 66 öğrenci oluşturmaktadır.

Okulda 10. sınıflarda beş şube bulunmakta ve yansız atama yoluyla bu şubelerden “B Şubesi” kontrol, “C Şubesi” ise deney grubu olarak belirlenmiştir. Araştırma grubuna ilişkin demografik bilgiler aşağıdaki tablo 3’te gösterilmiştir.

Tablo 3. *Araştırma Grubuna İlişkin Demografik Bilgiler*

Cinsiyet	Kontrol	Deney	Toplam
Kız	16	17	33
Erkek	16	17	33
Toplam	32	34	66

Kontrol grubunda 32, deney grubunda 34 olmak üzere araştırmaya toplam 66 öğrenci katılmıştır. Kontrol grubundaki öğrenci sayısı 16 kız ve 16 erkek öğrenci iken deney grubunda ise 17 kız ve 17 erkek bulunmaktadır.

Veri Toplama Araçları

Bu çalışmada araştırmanın amacı doğrultusunda aşağıdaki veri toplama araçları kullanılmıştır.

Demografik bilgi formu.

Öğrencilerin bilgisayar deneyimleri ve dijital oyun oynamalarına yönelik verilerin elde edilmesi için Can (2003) tarafından geliştirilen ve Akbay (2015) tarafından lise öğrencilerine uyarlanan 22 sorudan oluşan anket (Ek 1) izin alınarak (Ek 2) uygulanmıştır. Demografik bilgi formu öğrencilerin bilgisayar erişim olanaklarını, bilgisayar deneyimlerini ve oyun deneyimlerini belirlemeye yönelik sorulardan oluşan bir formdur. Bu form her iki gruba 10 dakika süre verilerek uygulanmıştır.

DGOD ünitesi akademik başarı testi.

Oğul, Kaya ve Kıncal (2017) tarafından geliştirilen akademik başarı testi, Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) ortaöğretim tarih dersi öğretim programına uygun olarak 10. sınıf “Dünya Gücü Osmanlı Devleti (DGOD) (1453-1600)” ünitesinin içerdiği konular çerçevesinde bulunan kazanımlara göre hazırlanmıştır. Başarı testi, test geliştirme basamakları göz önünde bulundurularak ortaöğretim tarih dersi öğretim programında yer alan DGOD konusuna ait 16 kazanım ve ortaöğretim 10. sınıf tarih kitabında yer alan DGOD ünitesine ait konuların kapsamı da dikkate alınarak hazırlanmıştır. İlk olarak ilgili kazanımlara ait belirtke tablosu

oluşturulmuş ve daha sonra 48 soru ve beş seçenekli cevaplardan oluşan soru havuzu hazırlanmıştır. Soru havuzunda yer alan sorular Bloom'un taksonomisine göre sınıflandırılmıştır. Hazırlanan testin maddelerinin anlaşılabilirliğini, bilimsel bilgilerle tutarlılığını kontrol etmek amacıyla tarih eğitimi alanında uzman üç öğretim elemanı, program geliştirme ve ölçme değerlendirme alanında uzman iki öğretim üyesi ve dil bilgisi yönünden uzman bir öğretim üyesi ile bir Türkçe öğretmenin görüşlerinden faydalanılarak test maddeleri üzerinde çeşitli düzenlemeler yapılmış ve testteki sorulardan 10 tanesinin çıkartılmasına karar verilmiştir. Son olarak 38 sorudan oluşan akademik başarı testi, 2016-2017 Eğitim-Öğretim yılı bahar döneminde Kars il merkezinde bulunan üç okulda öğrenim gören ve daha önce ilgili üniteye eğitim görmüş ortaöğretim 10. sınıftaki 190 öğrenciye uygulanarak veriler toplanmıştır.

Öğrencilerin sorulara verdikleri cevaplar doğrultusunda madde analizi yapılarak her bir maddenin ayırt edicilik ve madde güçlük indekslerinin hesaplanması sonucunda 13 madde testten çıkarılmış ve testin ortalama güçlüğü 0,54, ortalama ayırt ediciliği 0,43 olarak hesaplanmıştır. Güvenirlik katsayısı (KR-20) ise 0,79 olarak bulunmuştur. Güvenirlik ve geçerlik çalışmaları sonunda 25 maddeden oluşan DGOD ünitesine ait akademik başarı testi geliştirilmiştir.

Bu çalışmada akademik başarı testinin değerlendirmesinde düzeltme formülü kullanılmamıştır. Başarı testi uygulanmadan önce öğrencilerin tüm sorulara cevap vermesi sağlanmaya çalışılmıştır. Çoban ve Demirtaşlı (2017) gerekli olmadıkça test yönergesinde düzeltme yapılacağına ilişkin açıklamaların konulmaması gerektiğini ve test değerlendirmelerinde düzeltme formüllerinin kullanılmaması gerektiğini ifade etmiştir. Ayrıca test yönergesine konulan açıklamalarla öğrencilerin tüm maddelere yanıt vermesinin sağlanması gerektiği ifade edilmiştir.

Akademik başarı testinin değerlendirilmesinde doğru cevaplara dört, yanlış ve boş cevaplara sıfır puan verilerek hesaplanan toplam akademik başarı puanı 0-100 arasında değişmektedir. Başarı testinde edilen sonuçların yüksek olması akademik başarının yüksek olduğunu göstermektedir. Akademik başarı testi ön test ve son test olarak her iki gruba kodlama dâhil bir ders saati süre verilerek uygulanmıştır. DGOD akademik başarı testi (Ek_3)'te sunulmuştur.

Tarih dersi tutum ölçeği (TDTÖ).

Öğrencilerin tarih dersine yönelik tutumlarını ölçmek için Safran (2006) tarafından geliştirilen ve 20 sorudan oluşan ölçek (Ek 4) izin alınarak (Ek 5) ortaöğretim 10.sınıf öğrencilerine uygulanmıştır.

Ölçeğin (1-2-4-6-9-13-15-17-18-20) maddeleri olumlu, (3-5-7-8-10-11-12-14-16-19) maddeleri olumsuzdur. Ölçeğin tekrar testi yöntemi ile elde edilen güvenirlik katsayısı 0,83 olarak bulunmuştur. 5’li likert tipinde geliştirilen ölçeğe verilen cevaplar “Kesinlikle Katılmıyorum”, “Katılmıyorum”, “Kararsızım”, “Katılıyorum” ve “Tamamen Katılıyorum” şeklindedir.

Tarih Dersi Tutum Ölçeğinin (TDTÖ) puanlanması ile ilgili bilgiler tablo 4’te gösterilmiştir.

Tablo 4. *TDTÖ Puanlanması*

	Olumlu Maddeler	Olumsuz Maddeler
	(1-2-4-6-9-13-15-17-18-20)	(3-5-7-8-10-11-12-14-16-19)
Kesinlikle Katılmıyorum	1	5
Katılmıyorum	2	4
Kararsızım	3	3
Katılıyorum	4	2
Tamamen Katılıyorum	5	1

Tablo 4’de görüldüğü gibi TDTÖ’de 10 pozitif yönlü soru ve 10 negatif yönlü soru bulunmaktadır. Negatif yönlü sorularda ters puanlama yapılmıştır. TDTÖ ön test ve son test olarak her iki gruba 25 dakika süre verilerek uygulanmıştır.

Europa Universalis IV oyunu.

Europa Universalis IV, Paradox Interactive firması tarafından geliştirilen ve bilgisayar ortamında oynanılan strateji oyunudur. Oyunun tarihsel gelişimi incelendiğinde;

- ✓ Europa Universalis (2000),
- ✓ Europa Universalis II (2001),
- ✓ Europa Universalis III (2006),
- ✓ Europa Universalis: Rome (2008),
- ✓ Europa Universalis IV (2013) olarak sıralanmaktadır.

Europa Universalis IV içerisinde Iroquois, Bavyera Dükalığı, Makassar Sultanlığı ve Osmanlı Devleti gibi yaklaşık 200 kadar ülke bulunmakta ve kullanıcılar istediği herhangi bir ülkeyi seçerek oynayabilmektedir (Tvtropes, 2018).

Europa Universalis IV, oyunu 1444 yılında yani İstanbul'un Osmanlılar tarafından ele geçirilmeden dokuz sene öncesinde başlamakta ve günümüze kadar devam etmektedir. Oyun senaryosundaki 1444 tarihi Varna Savaşı'nın ve Polonya Kralı III. Władysław'ın bu savaşta ölüm tarihidir. Oyun içerisinde oyundaki senaryoların tarih ve dönemlerine göre seçilebilecek önemli uluslar bulunmaktadır. Örneğin ilk iki senaryo Rise of Ottomans ve Fall of Byzantium da Osmanlı devleti doğal olarak seçilebilecek önemli ülkeler arasında yer alıyor (Halilbeyoğlu, 2013).

Europa Universalis IV oyunu 1444 ile 1800 yıllar arasında mevcut olan ülkelerin tarih akışını içermektedir. Bu oyunda öğrenciler istedikleri herhangi bir ülkeyi seçerek tarihin akışına müdahalede bulunabilmekte, ülke yönetiminin kontrol edebilmekte, farklı ülkelerle diplomatik ilişkiler kurabilmekte, savaş ve barış kararları alabilmekte kısaca seçilen ülkenin yönetiminden sorumlu kişi olmaktadır. Europa Universalis IV oyununun birçok harita özelliğine sahip olması, ticaret yollarının akışını göstermesi ile birlikte ülkelerin ve illerin yıllık gelirleri, sosyo-ekonomik durumları, inançları, geçim kaynakları gibi önemli bilgileri de oyun kullanıcılarına sunmaktadır. Bu oyundaki zengin ülke ve şehir haritaları ile bu haritaların farklı modları (iklim, kültürel, ticari, diplomatik, din ve siyasi) öğrenciler üzerinde önemli bir etkiye sahip olacağı düşünülmektedir. Ek olarak Europa Universalis IV oyununda var olan birçok bilgi ders kitaplarında var olan bilgilerle örtüşmektedir. Oyunda bulunan askeri, siyasi, ekonomik ve politik birçok özellik ile birlikte oyun kullanıcılarının tarihin akışına müdahalede bulunuyor olması, oyuncuların tarihe karşı tutumlarında ve akademik başarılarında olumlu etki yaratabileceği belirtilebilir.

Oyunun Sistem Gereksinimleri

Minimum Sistem Gereksinimleri

OS: Windows 7/Windows 8

Processor: Intel® Pentium® IV 2.4 GHz eller AMD 3500+

Memory: 2 GB RAM

Graphics: NVIDIA® GeForce 8800 or ATI Radeon® X1900, 512mb video memory required

DirectX®: 9.0c

Hard Drive:2 GB HD space

Sound:Direct X- compatible soundcard

Other Requirements: Broadband Internet connection

Additional: Controller support: 3-button mouse, keyboard and speakers. Internet Connection or LAN for multiplayer (Steam, 2017).

Tavsiye Edilen Sistem Gereksinimleri

OS:/Windows 7/Windows 8

Processor:Intel® Pentium® IV 2.4 GHz or AMD 3500+

Memory:2 GB RAM

Graphics:NVIDIA® GeForce 8800 or ATI Radeon® X1900, 1024mb video memory recommended

DirectX®:9.0c

Hard Drive:2 GB HD space

Sound:Direct X-compatible soundcard

Other Requirements:Broadband Internet connection

Additional:Controller support: 3-button mouse, keyboard and speakers. Internet Connection or LAN for multiplayer (Steam, 2017).

Oyunla ilgili tüm görseller (ek_6) da sunulmuştur.

Süreç/Uygulama

Bu araştırma ile ilgili deneysel işlemler aşağıdaki sıraya göre yapılmıştır.

1. Veri toplama araçlarının belirlenmesi ve hazırlanması.
2. Veri toplama araçlarının kullanımı ve üzerinde değişiklik yapmak için gerekli izinlerin alınması.
3. Uygulama okulunun belirlenmesi.
4. İlgili kurumlardan, öğrenci velilerinden (Onam Formu) ve Kars İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden gerekli izinlerin alınması.
5. Uygulama okulunda gerekli olan araç gereçlerin ve kurumlarının yapılarak ortamın (Dijital oyunun bilgisayarlara kurulması, tüm bilgisayarlarda çalışır duruma getirilmesi) hazırlanması,
6. Deney ve kontrol gruplarının şube bazında yansız olarak atanması,
7. Deney ve kontrol gruplarına ön test olarak tarih dersi akademik başarı testi, tarih dersi tutum ölçeğinin uygulanması.
8. Deney ve kontrol gruplarına demografik bilgi formunun uygulanması.

9. Deney grubu öğrencilerine bir ders saatinde Europa Universalis IV oyununun kurulumu ve açılması eğitiminin verilmesi ve bir ders saatinde ise oyunun eğitim bölümündeki uygulamalardan faydalanılarak oyunu kullanma eğitiminin verilmesi.
10. Uygulama okulunda DGOD ünitesi konusunun işlenmeye başlanması.
11. DGOD ünitesi konusunun işlenmeye başlanması ile birlikte denel işlem yapılacak öğrencilere Europa Universalis IV oyununun haftada iki saat ve toplamda sekiz hafta oynatılması.
12. Denel işlemler sürecinde fotoğraf kaydı alınması.
13. Uygulama okulunda ders öğretmeninin deney ve kontrol grubundaki DGOD ünitesindeki konuların bitirmesi ve deney grubuna uygulanan oyunun sekiz hafta oynatılması ile uygulamanın zamanında sona erdirilmesi.
14. Araştırmacının her iki çalışma grubunu sekiz hafta boyunca gözlemlemesi.
15. Son testlerin öğrencilerin sınavlara hazırlanmadığı ve sınavlara en az iki hafta gibi bir sürenin kaldığı bir zamanda yapılması.
16. Denel işlemlerden bitirilmesi sonrasında başarı testi ve tutum ölçeğinin son test olarak deney ve kontrol grubu öğrencilerine uygulanması.
17. Uygulama okulunda işlemlerin sonlandırılması dijital oyunun bilgisayardan kaldırılması.
18. Verilerin çözümlenmesi ve yorumlanması.

Araştırmanın uygulaması ortaöğretim 10. sınıf öğrencileri üzerinde 10 haftalık bir süre içerisinde yürütülmüştür. Dersler hem kontrol hem de deney grubu öğrencilerine aynı öğretmen tarafından verilmiştir. Deney ve kontrol grupları, okulda bulunan mevcut beş şube arasından yansız olarak atandıktan sonra ön test olarak tarih dersi tutum ölçeği, akademik başarı testi ve demografik bilgi formu her iki gruptaki öğrencilere uygulanmıştır. Ders programında DGOD ünitesi işlenmeye başladığında deney grubunu oluşturan öğrencilere öncelikle bir saatlik sürede Europa Universalis IV oyunu ile ilgili bilgilendirme çalışması yapılmış ve bilgilendirme sürecinde öğrencilere oyunun kurulumu, steam'a üyelik ve giriş işlemlerinin nasıl yapıldığı ile ilgili bilgiler verilmiştir. İkinci ders saatinde ise öğrencilerin oyuna alışabilmeleri ve çalışma mantığını kavramaları için oyunun kendi içerisinde bulunan eğitim kısmından faydalanılarak uygulamalar yapılmıştır.



Şekil 1. Europa Universalis IV Oyunu Eğitim Bölümüne Giriş Penceresi.

Europa Univesalis IV Oyunu Öğretici bölümünden oyunda verilen görevler öğrencilerle birlikte uygulamalı olarak yapılmıştır. Öğretici kısmında oyun uygulamalarında kullanılacak klavye kısa yollar, haritaların etkin kullanımı, ordu birliklerini yönlendirme, diplomasi ve savaş yönetimi, ülkenin ekonomik kalkınması gibi oyunu etkin oynamak için gerekli olan tüm bilgiler bulunmaktadır.

Europa Univesalis IV oyununun uygulama sürecinde öğrencilere takıldıkları noktalarda rehberlik edilmiş ve sekiz haftalık uygulama sürecinde öğrencilerin sadece Osmanlı devletinin yükselme dönemi yani DGOD ünitesi içeriğine uygun olan tarihi seçerek oyunu oynamaları sağlanmıştır.



Şekil 2. Europa Universalis IV Oyununda Başlangıç Tarihi Seçimi ve Ülke Belirlenmesi.

Europa Universalis IV oyununda Osmanlı Devleti tarihinde istenilen tarih seçimi yapılabilmektedir. Europa Universalis IV oyununa ait görseller (Ek_6)’da sunulmuştur.

Yukarıdaki şekilde öğrenciler DGOD ünitesindeki konulara, hangi padişah dönemi derste işleniyorsa o dönemi seçerek oyun oynama imkânına sahiptirler. Oyunun uygulama sürecine ait öğrencilerin yaptıkları çalışmalara ait görseller (Ek_9)’da sunulmuştur.

Bu çalışmada sekiz haftalık uygulamanın yapılmasının nedeni 10. sınıf tarih dersi öğretim programında DGOD ünitesinin sekiz haftalık bir sürede işlenmesinin planlanmasından kaynaklanmaktadır. Uygulama süreci sonunda öğrencilere son test olarak tarih dersi tutum ölçeği ile akademik başarı testi tekrar uygulanmıştır. Öğrencilerin sınavlara çalışmasının başarıyı ve tutumu etkilememesi için sınavlara en az on gün önce son testler uygulanmıştır.

Veri toplama araçlarının deneysel işlem öncesi ve sonrasındaki kullanımına ilişkin durumlar Tablo 5’de gösterilmiştir.

Tablo 5. *Veri Toplama Araçlarının Deneysel İşlem Öncesi ve Sonrasındaki Kullanım Durumları*

Deneysel İşlem Öncesi	Yapılış tarihi	Deneysel İşlem Sonrası	Yapılış tarihi
Tarih Dersi Akademik Başarı Testi	25.10.2017	Tarih Dersi Akademik Başarı Testi	28.12.2017
Tarih Dersine Yönelik Tutum Ölçeği	25.10.2017	Tarih Dersine Yönelik Tutum Ölçeği	28.12.2017
Europa Universalis IV Oyunu (Kurulum Ve Kullanma Eğitimi)	25.10.2017		
Demografik Bilgi Formu	25.10.2017		

Not: Europa Universalis IV oyunu 01.11.2017 tarihinden itibaren başlanarak 20.12.2017 tarihine kadar toplam sekiz hafta deney grubuna uygulanmıştır.

Veri Analizi

Bu çalışma başarı testi, demografik bilgi formu ve tarih dersi tutum ölçeği ile elde edilen verilerin dağılımlarına göre parametrik ya da parametrik olmayan istatistikler kullanılarak analiz edilmiştir. Veri analizi için istatistik paket programı kullanılarak betimsel istatistik ve farklılık analizi yapılmıştır.

Verilerin analizi aşamasında öncelikle veri toplama araçlarından elde edilen verilerin parametrik testlerin varsayımlarını karşılayıp karşılamadığı incelenmiştir. Parametrik testlerinin varsayımları şunlardır (Field, 2013; Kalaycı, 2010);

- ✓ Veriler aralıklı ya da oransal ölçek ile elde edilmiş olmalıdır.
- ✓ Veriler normal dağılmış olmalıdır.
- ✓ Grup varyansları eşit olmalıdır.

Kontrol ve deney gruplarından elde edilen verilerin normal dağılıma sahip olup olmadığını belirlemek için Shapiro-Wilk normallik testi, merkezi eğilim ölçüleri ve çarpıklık basıklık katsayısı değerleri incelenmiştir. Veri toplama araçlarından elde edilen puanlara ilişkin yapılan normallik testlerinde kontrol ve deney gruplarındaki öğrencilere Shapiro-Wilk testinin kullanılmasına karar verilmiştir. Çünkü Shapiro, Wilk ve Chen (1968) tarafından yapılan çalışmada Shapiro-Wilk testinin normallik varsayımını değerlendirmek için kullanılmakta olan en güçlü test olduğu ortaya konulmuştur. Kolmogorov-Smirnov testinin verilerin normalliği için kullanılmamıştır. Çünkü bu testte örneklem büyüklüğü arttıkça gözlenen ve beklenen dağılımlar arasındaki küçük farkların manidar çıkma eğiliminde olduğu ve bu testin grafiksel veya betimsel yöntemlerle birlikte kullanılmasının gerektiği belirtilmektedir (Çokluk, Şekercioğlu, & Büyüköztürk, 2010; Quinn, & Keough, 2002; Sprent, & Smeeton, 2007). Bu nedenle bu çalışmada normallik dağılımı için Shapiro-Wilk testinin kullanılmasına karar verilmiştir.

Merkezi eğilim ölçüleri olarak aritmetik ortalama ve ortanca değerleri hesaplanmış olup bu değerlerin birbirine yakın olması dağılımın normal olduğunun göstergesi olarak kabul edilmiştir. Çarpıklık ve basıklık katsayılarının analizinde ise değerlerin -1 ile +1 aralığında olması normal dağılımın ölçütü olarak kabul edilmiştir (Field, 2013; Morgan, Leech, Glockner, & Barrett, 2013). Kontrol ve deney gruplarından elde edilen verilerin varyanslarının eşit olup olmadığını belirlemek amacıyla ise tarih dersi akademik başarıları testi ile tarih dersi tutumu ölçeğine levene testi yapılmıştır. Levene testi, t testleri ve varyans analizleri için varyansların eşitliğinin değerlendirilmesinde kullanılır (Field, 2013; Rovai, Baker, & Pontpn, 2014).

Veri toplama araçlarından elde edilen verilerin normal dağılım gösterdiği ve varyanslarının eşit olduğunun belirlenmesinden sonra verilerin analizinde parametrik testlerin kullanılmasına karar verilmiştir. Bu kapsamda aşağıdaki testler kullanılmıştır:

1. Kontrol ve deney grubu öğrencilerinin deney öncesi ders başarıları ve derse yönelik tutumları arasında fark olup olmadığını belirlemek amacıyla bağımsız gruplar t testi

kullanılmıştır. Bağımsız gruplar t testi, iki grubun bir sürekli değişken üzerinden aldıkları değerlerin karşılaştırılması amacıyla kullanılmaktadır (Coakes, & Ong, 2011; Field, 2013).

2. Kontrol ve deney grubu öğrencilerinin grup içi deney öncesi ve sonrası ders başarıları ve derse yönelik tutumları arasında fark olup olmadığını belirlemek amacıyla bağımlı gruplar t testi kullanılmıştır. “Bağımlı gruplar t testi, genellikle aynı grubun iki farklı ölçümdeki puanlarını karşılaştırmak amacıyla kullanılmaktadır” (Pallant, 2013).

3. Kontrol ve deney grubu öğrencilerinin deney sonrası ders başarıları arasında anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemek amacıyla kovaryans analizi (ANCOVA) kullanılmıştır. Ancova, varyans analizinin bir başka türüdür. “Bağımsız değişkenin bağımlı değişkene etkisini incelerken, bağımlı değişkeni etkileyebilme olasılığı olan ve bağımlı değişkenden önce ölçülen başka bir sürekli değişkenin kontrol edilmesi ile gerçekleştirilir” (Creswell, 2012; Field, 2013). Bu araştırmada kontrol ve deney grubu öğrencilerinin son test akademik başarı puanları karşılaştırılırken ön test puanları kontrol (kovaryete) edilmiştir.

4. Kontrol ve deney grubu öğrencilerinin deney sonrası tarih dersi tutumları arasında anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemek amacıyla kovaryans analizi (ANCOVA) kullanılmıştır. Bu araştırmada kontrol ve deney grubu öğrencilerinin son test tutum puanları ortalamaları karşılaştırılırken ön test ortalamaları kontrol (kovaryete) edilmiştir.

Uygulanan istatistiksel analiz tekniklerine ilişkin varsayımların sonuçlarını gösteren bilgiler Ek 7’de yer almaktadır. Ayrıca kullanılan istatistiki tekniklere ilişkin bilgiler Tablo 6’da gösterilmiştir.

Tablo 6. Kullanılan İstatistiki Tekniklere Göre Bilgiler

Veri toplama Aracı	Gruplar-Testler	Varsayımlar				Kullanılan Veri Analiz Tekniği
		Normallik *	Değişkenlerin Doğrusallığı **	Varyansların eşitliği ***	Regrasyon eğilimlerinin eşitliği	
Akademik başarı testi	Kontrol-Deney ön test	✓	✓	✓		Bağımsız Gruplar t testi
	Kontrol-Öntest-sontest	✓	✓	✓		Bağımlı gruplar t testi
	Deney Öntest-Sontest	✓	✓	✓		Bağımlı gruplar t testi
	Kontrol Deney Son test	✓	✓	✓	✓	Ancova

Tablo 6 (devamı)

Veri toplama Aracı	Gruplar-Testler	Varsayımlar				Kullanılan Veri Analiz Tekniği
		Normallik *	Değişkenlerin Doğrusallığı **	Varyansların eşitliği ***	Regresyon eğilimlerinin eşitliği	
Tarih Dersi Tutum Puanları	Kontrol-Deney ön test	✓	✓	✓		Bağımsız Gruplar t testi
	Kontrol-Öntest-sontest	✓	✓	✓		Bağımlı gruplar t testi
	Deney Öntest-Sontest	✓	✓	✓		Bağımlı gruplar t testi
	Kontrol Deney Son test	✓	✓	✓	✓	Ancova

* Shapiro-Wilk testi, Çarpıklık basıklık katsayıları, Merkezi eğilim ölçüleri

**Saçılım grafikleri

***Levene testi

Araştırmada kullanılan nicel veri toplama araçları, veri analiz teknikleri ve varsayımların karşılanma durumlarına ilişkin bilgiler Ek 7’de gösterilmiştir.

Araştırmacının Rolü

Deney gurubuna uygulanan Europa Universalis IV oyununun okulun bilgisayar laboratuvarında kurulması ve hazır hale getirilmesi, araştırmacı tarafından yapılmıştır. Uygulama öncesinde öğrencilere verilen iki saatlik oyunu kurma ve kullanma eğitimi yine araştırmacı tarafından verilmiştir. Araştırmacı uygulama öncesinde ön testleri okuldaki tarih dersi öğretmeni ile birlikte yapmış ve herhangi bir müdahalede bulunmamıştır. Araştırmacı ön testlerin uygulanmasında sadece teknik durumlarda müdahalede bulunmuştur. Araştırmacı deney grubu öğrencilerinin uygulama süresi boyunca oyundaki DGOD ünitesi ile ilgili bölümü oynamaları ve oyundaki son durumlarını kayıt etmeleri konusunda öğrencilere yardımcı olmuştur. Oyun sürecinde deney grubu öğrencilerine teknik destek yine araştırmacı tarafından verilmiştir. Ayrıca gerektiği durumlarda okuldaki bilişim teknolojileri öğretmeninden yardım alınmıştır. Araştırmacı hem deney hem de kontrol grubunda gözlemci olarak yer almış ve dersin mevcut programda yer alan öğrenme öğretme süreci kapsamında yürütülüp yürütülmediğini öğretmenin öğrencilere olan tutum ve davranışlarında gruplara göre olumlu ya da olumsuz yönde herhangi bir farklılaşma olup olmadığı gözlemlenmiştir. Yapılan gözlemler sonucunda olumsuz bir durumla karşılaşılmamıştır. Uygulama sonunda

son testler arařtırmacı ve ders öđretmeni tarafından uygulanmıř ve arařtırmacı sadece teknik (soruların anlařılmayan kısımları) durumlarda müdahalede bulunmuřtur. Veri toplama iřlemlerinden sonra oyun arařtırmacı tarafından bilgisayarlardan kaldırılmıřtır.

Geçerlik ve Güvenirlik

Arařtırmalarda iç ve dış geçerliđi tehdit eden faktörler bulunmaktadır. Bu faktörlerin dikkate alınması arařtırmanın geçerliđini de yükseltecektir (Christensen, Johnson, & Turner, 2014; Creswell, 2012). Bu arařtırmada iç geçerliđi sađlamak adına belirtilen faktörlere yönelik olarak yapılan çalıřmalar ařađıda Tablo 7’de gösterilmiřtir.

Tablo 7. *İç Geçerliđi Sađlamak Adına Yapılan Çalıřmalar*

Faktörler	Yapılan Çalıřmalar
Deneklerin Özellikleri	Okul yönetiminden, řubelerin belirlenmesinde herhangi bir ölçütün gözetilmediđi ve tamamen rastgele oluřturulduđu ve okula yerleřen öđrencilerin ortalama seviyede bir okul olduđu bilgisi alınmıřtır. Ayrıca, öđrencilerin benzer not ortalamalarına ve benzer yař aralıđında oldukları belirlenmiřtir. Deney ve kontrol gruplarının belirlenmesinde de herhangi bir ayırım yapılmamıř yansız atama yoluyla řubelerden biri deney bir diđeride kontrol grubu olarak belirlenmiřtir. Bu açıdan deney ve kontrol grubunda yer alan öđrencilerin özelliklerinin birbirlerine benzer olduđu söylenebilir.
Yer	Arařtırmanın verileri hem deney hem de kontrol grubu için öđrencilerin kayıtlı oldukları okulda ve bilgisayar dersinin iřlendiđi bilgisayar laboratuvarı ortamında toplanmıřtır. Dolayısıyla verilerin toplandıđı yer anlamında farklılık söz konusu deđildir.
Veri Toplama Araçları	Veri toplama araçları arařtırma süresince hiçbir deđiřikliđe uğramamıřtır. Hem deney hem de kontrol grubunda ön test ve son test uygulamaları aynı öđretmen tarafından gerçekleştirilmiřtir. Arařtırmacı gözlemci olarak sürece katılmıř ve deney grubuna haftada iki saat toplam sekiz hafta Europa Universalis IV oyunu oynatılmıřtır. Dijital oyunun sekiz hafta uygulanmasının nedeni 10. sınıf tarih dersi programında DGOD ünitesinin sekiz haftalık bir sürede iřlenmesinin tarih dersi öđretim programında planlanmasından kaynaklanmaktadır. Bu çalıřmada deney grubunun oynadıđı oyun öđrencilerin eđlence amacı ile serbest zamanda oynadıkları bir oyun olarak düşünölmüřtür.
Test Etkisi	Arařtırmanın ön testi ile son testleri arasında yaklaşık 10 haftalık bir zaman dilimi olduđundan öđrencilerin ön testteki cevaplarını hatırlama olasılıklarının düşük olduđu söylenebilir. Ayrıca arařtırmada kontrol grubunun kullanılmasının test etkisini azalttıđı da söylenebilir. Ek olarak ön test sonuçlarının etkisini ortadan kaldırmak için veri analizi sırasında kovaryans analizi ile ön test sonuçları ortak deđiřken olarak atanıp son test sonuçları analiz edilmiřtir.

Tablo 7 (devamı)

Faktörler	Yapılan Çalışmalar
Olgunlaşma	10 haftalık bir süreçte devam eden çalışma süresince öğrencilerin yaşlarının 10 hafta arttığı söylenebilir. Ancak araştırmada hem deney hem de kontrol grubunun yer alması olası alternatif olgunlaşma etkisini kontrol etmek adına önemlidir.
Deneklerin Tutumu	Deney grubunda, öğretmen tarafından öğrencilere araştırmacının 10 hafta boyunca sınıflarında gözlem yapacağı bilgisi verilmiştir. Ancak özel bir deney yapıldığına dair bilgi verilmemiştir. Öğrencilerin, haftanın bazı günlerinde stajyer öğretmenlerin sınıflarında bulunmalarından dolayı sınıfta bir gözlemci olması durumuna'da alışık oldukları söylenebilir.
Uygulama	Kontrol ve deney gruplarında öğretim benzer sınıf ortamlarında gerçekleştirilmiştir. Ders öğretimi her iki grupta da aynı öğretmen tarafından yapılmıştır. Deney grubuna uygulanan dijital oyunun uygulaması okulun bilgisayar laboratuvarında yapılmış ve bilgisayar laboratuvarında bulunan tüm bilgisayarlara oyun kurulup çalışır duruma getirilmiştir.

Araştırmanın deneysel tasarımının iç geçerliğini tehdit eden faktörler ve bu faktörlere yönelik olarak araştırma sürecinde alınacak önlemler açıklanmıştır. Buna göre, araştırmanın iç geçerliğinin yüksek olduğu söylenebilir.

Bu araştırmada dış geçerliği sağlamak adına belirtilen faktörlere yönelik olarak yapılan çalışmalar Tablo 8'de gösterilmiştir.

Tablo 8. Dış Geçerliği Sağlamak Adına Yapılan Çalışmalar

Faktörler	Yapılan Çalışmalar
Seçme ve Deneysel İşlem Etkileşimi	Araştırmada deney ve kontrol gruplarını temsil eden sınıflar yansız atama yoluyla belirlenmiştir. Ancak denekler yansız atanmamış olduğundan bu çalışmanın yöntemi yarı deneyseldir. Araştırmada deney grubunda 34, kontrol grubunda 32 öğrenci bulunmaktadır. Araştırma gruplarının deneysel çalışmalar için belirtilen her grupta en az 30 kişi olması yarı deneysel desenlerde genellenebilirlik için ideal ölçüte uyduğu, araştırmadan elde edilen sonuçların benzer durum veya ortamlara genellebileceği söylenebilir.
Ortam ve Deneysel İşlem Etkileşimi	Araştırma bir devlet okulunda gerçekleştirilmiş olup, araştırmanın gerçekleştirildiği sınıflarda sadece deney grubuna haftada iki saat bilgisayar laboratuvarında dijital oyun oynatılmıştır.
Zaman ve Deneysel İşlem Etkileşimi	Deneysel işlem bir eğitim-öğretim döneminin içerisinde ilgili DGOD ünitesinin işleniş ile başlamış ve ünitenin bitiminden sonra süreç sona ermiştir. Öğrenciler deneysel işlemler için haftada iki saat oyun oynamış ve son testler öğrencilerin sınavları başlamadan yaklaşık iki hafta önce uygulanmıştır. Böylece öğrencilerin sınava çalışma durumlarının akademik başarı ve tarih tutumunu değiştirmesi etkisinin ortadan kaldırılması sağlanmaya çalışılmıştır.

Tabloda araştırmanın deneysel tasarımının dış geçerliğini tehdit eden faktörler ve bu faktörlere yönelik olarak araştırmada alınan önlemler açıklanmıştır. Buna göre, araştırmanın dış geçerliğinin yüksek olduğu, araştırmadan elde edilen sonuçların benzer durum ya da ortamlara genellenebileceği söylenebilir.



DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

Bulgular

Araştırmanın bu bölümünde deney ve kontrol gruplarında uygulanan deneysel işlemlere ilişkin Europa Universalis IV oyununun ortaöğretim öğrencilerinin tarih tutumu ve tarih dersi akademik başarı düzeyine etkisi ilgili yapılan analizlere yer verilmiştir.

Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Bilgisayar Kullanım, Dijital Oyun Değişkenleri Açısından Dağılımı

Öğrencilerin yaş, okul ortalaması ve haftalık ders saati ile ilgili bilgiler Tablo 9’da gösterilmiştir.

Tablo 9. Kontrol ve Deney Grubu Öğrencilerinin Tarih Dersi ile İlgili Betimsel Özellikleri

Grup	N	Yaş Ortalaması	Okul Not Ortalaması	Haftalık Tarih Dersi Saati
Kontrol	32	15,44	61,91	2
Deney	34	15,53	62,62	
Toplam/ Ortalama	66	15,49	62,28	

Tablo 9’da görüldüğü gibi haftada iki saat tarih dersi alan deney ve kontrol grubu öğrencilerinin yaş ortalaması 15,49’dır. Deney ve kontrol grubunun okul not ortalamaları ise 62,28’dir. Bu verilere göre kontrol ve deney grubu öğrencilerinin yaş ortalamaları ve okul not ortalamalarının deneysel işlem öncesinde benzer düzeyde olduğu söylenebilir.

Kontrol ve deney grubu öğrencilerinin kaç tanesinin bilgisayarının olduğu ve kullanım alanları ve dijital oyunlara izin verilme durumları Tablo 10’da gösterilmiştir.

Tablo 10’da görüldüğü gibi kendine ait bilgisayarı olmayan deney ve kontrol grubu öğrencilerinin sayısı bilgisayarı olanlara göre biraz daha fazla olduğu görülmüştür (n=39). Bilgisayar kullanım yeri olarak en fazla ev ve bilgisayar laboratuvarı (n=32) olduğu görülmüştür. Sonra sırası ile internet kafe (n=11), yurt (n=2) ve diğer olarak ise (n=7) olduğu görülmüştür. Bilgisayar oynanması için izin verilme durumuna bakıldığında “bazen” (n=22) “Evet, her zaman” (n=13), “hayır hiçbir zaman” (n=10) ve “nadiren” (n=10), “çoğu zaman” (n=9), ve “bilgisayar oyunu oynamam” (n=2), şeklinde sıralanmıştır. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin kendine ait bilgisayarı olanlara bilgisayarı olmayanlara göre daha az bulunmuştur. Bilgisayar kullanım yeri olarak en fazla ev (n=32) ve bilgisayar laboratuvarı

olarak cevaplanmışken, bilgisayar oynanması için verilen izin durumu ise en çok doğru “bazen” (n=22) şeklinde sıralanmıştır.

Tablo 10. Öğrencilerin Bilgisayar Kullandıkları Yerler ve Dijital Oyun Oynama Durumları

Grup	Kendine Ait Bilgisayarınız var mı?		Genellikle nerede bilgisayar kullanırsınız?				Bilgisayar kullandığınız yerde dijital oyuna izin veriliyor mu?						
	Evet	Hayır	Ev	Bilgisayar Lab.	İnternet Kafe	Yurt	Diğer	Hayır, Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Çoğu Zaman	Evet Her zaman	Bilgisayar Oyunu oynamam.
Kontrol	12	20	14	15	8	0	3	2	6	13	4	7	0
Deney	15	19	18	17	3	2	4	8	4	9	5	6	2
Toplam	27	39	32	32	11	2	7	10	10	22	9	13	2

Kontrol ve deney grubu öğrencilerinin oynamaya alıştıkları bilgisayar oyunu sayısı, oyunların üç boyutlu olması ve kaç yıldır bilgisayar kullandıkları ile ilgili bilgiler Tablo 11’de gösterilmiştir.

Tablo 11. Öğrencilerin Dijital Oyun Oynama Alışkanlıkları, Üç Boyutlu Oyun ve Bilgisayar Kullanım Süreleri

Grup	Oynamaya alıştığınız kaç bilgisayar oyunu var?				Oynadığınız oyunlardan kaç tanesi 3 boyutlu?				Kaç yıldır bilgisayar kullanıyorsunuz?					
	Hiç	5’den az	5 ile 10	10’dan Fazla	Hiç	5’den az	5 ile 10	10’dan Fazla	Hiç Kullanmadım	1 Yıldan az	2 ile 3 yıl arasında	4 ile 5 yıl arasında	5 ile 8 yıl arasında	8 Yıldan fazla
Kontrol	18	10	2	2	23	6	2	1	2	9	6	8	4	3
Deney	19	12	0	3	22	8	2	2	5	4	3	10	4	8
Toplam	37	22	2	5	45	14	4	3	7	13	9	18	8	11

Tablo 11’de görüldüğü gibi deney ve kontrol grubu öğrencilerinin yarısından fazlası oynamaya alıştıkları oyunlarının “Hiç” (n=37) olduğu görülmüştür. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin oynamaya alışkın oldukları oyun sayısı en fazla “5’den az” (n=22)” sonra sırası ile “10’dan fazla” (n=5) ve “5 ile 10 arası” (n=2) olduğu görülmüştür. Oynadığınız

oyunlardan kaç tanesi 3 boyutlu sorusuna en fazla “hiç” (n=45), “5’ten az” (n=14) sonra sırası ile “5 ile 10 arası” (n=4) ve “10’dan fazla” (n=3) olarak cevaplanmıştır. Kaç yıldır bilgisayar kullanıyorsunuz sorusuna ise en çok “4 ile 5 yıl arası” (n=18) sonra sırası ile “1 yıldan az” ile (n=13), “8 yıldan fazla” (n=11), “2 ile 3 yıl arası” (n=9), “5 ile 8 yıl arasında” (n=8) ve “hiç kullanmadım” ise (n=7)’dir.

Kontrol ve deney grubu öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama yaşları ile bilgisayar haricindeki elektronik oyunları oynamaya başladığı yaşlar Tablo 12’de gösterilmiştir.

Tablo 12. Kontrol ve Deney Grubu Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu İle Elektronik Oyun Oynama Başladığı Yaşları

Grup	Bilgisayar oyunu oynamaya kaç yaşında başladınız?					Bilgisayar dışında elektronik ortamda oynanan oyunları ilk defa kaç yaşındayken oynadınız?				
	Hiç bilgisayar oyun oynamadım	5’yaşından önce	5 - 10 yaş arasında	10 - 15 yaş arasında	15-20 yaş arasında	Hiç bilgisayar oyun oynamadım	5’yaşından önce	5 - 10 yaş arasında	10 - 15 yaş arasında	15-20 yaş arasında
Kontrol	8	0	7	16	1	10	0	5	15	2
Deney	5	2	7	20	0	13	2	12	6	1
Toplam	13	2	14	36	1	23	2	17	21	3

Tablo 12’de görüldüğü gibi kontrol grubu öğrencilerinin yarısının “10–15 yaş arası” (n=16) bilgisayar oyunu oynamaya başlamışlardır. Sonra sırası ile “Hiç bilgisayar oyunu oynamadım” (n=8), “5-10 yaş arası” (n=7) ve “15-20 yaş arasında” (n=1) şeklinde sıralanmaktadır. Deney grubu öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynamaya başladıkları yaş ise çoğunluğu “10–15 yaş arası” (n=20), sonra sırası ile “5-10 yaş arası” (n=7), “Hiç bilgisayar oyunu oynamadım” (n=5) ve “5 yaşından önce” (n=2) şeklinde sıralanmaktadır.

Kontrol grubu öğrencilerinin bilgisayar dışında elektronik ortamda oyun oynamaya başlama yaş aralığı olarak en fazla “10-15 yaşa arasındır” (n=15), sonra sırasıyla “Hiç bilgisayar oyunu oynamadım” (n=10), “5-10 yaş arası” (n=5) ve “15-20 yaş arası” (n=2) olarak sıralanmaktadır. Deney grubu öğrencilerinin ise bilgisayar dışında elektronik ortamda oyun oynamaya başlama yaş aralığı olarak en fazla “Hiç bilgisayar oyunu oynamadım” (n=13), sonra sırası ile “5-10 yaş arasındır” (n=12), “10-15 yaş arası” (n=6), “5 yaşından önce” (n=2) ve “15-20 yaş arası” (n=1) olarak sıralanmaktadır.

Kontrol ve deney grubu öğrencilerinin bilgisayar oyunu ve bilgisayar haricindeki elektronik oyunları oynama süreleri Tablo 13’de verilmiştir.

Tablo 13. Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu ve Bilgisayar Haricindeki Elektronik Oyunları Oynama Süreleri

Grup	Yaklaşık kaç yıldır bilgisayar dışında elektronik ortamda oyunları oynuyorsunuz?						Yaklaşık kaç yıldır bilgisayar oyunu oynuyorsunuz (Dijital Oyun oynama süreleri)?					
	Hiç oynamadım	1 Yılda az	2 ile 3 yıl arasında	4 ile 5 yıl arasında	5 ile 8 yıl arasında	8 Yılda fazla	Hiç oynamadım	1 Yılda az	2 ile 3 yıl arasında	4 ile 5 yıl arasında	5 ile 8 yıl arasında	8 Yılda fazla
Kontrol	2	9	6	8	4	3	10	7	5	2	2	6
Deney	5	4	3	10	4	8	12	4	7	5	3	3
Toplam	7	13	9	18	8	11	22	11	12	7	5	9

Tablo 13’de görüldüğü gibi kontrol grubu öğrencilerinin bilgisayar dışında elektronik oyun oynamaları yıllara göre dağılımı en fazla “1 yıldan az” (n=9), sonra sırası ile “4-5 yıl arası” (n=8), “2-3 yıl arası” (n=6), “5-8 yıl arası” (n=4) “8 yıldan fazla” (n=3) ve “hiç oynamadım” (n=2), şeklindedir. Deney grubu öğrencilerinin ise bilgisayar dışında elektronik oyun oynamalarının yıllara göre dağılımı en fazla “4-5 yıl arası” (n=10), sonra sırası ile “8 yıldan fazla” (n=8), “hiç oynamadım” (n=5), “1 yıldan az” (n=4) ve “5 ile 8 yıl arası” (n=4) ve “2-3 yıl arası” (n=3) şeklinde sıralanmıştır.

Kontrol grubu öğrencilerinin bilgisayar oyunu (dijital oyun) oynamaları yıllara göre dağılımı en fazla “hiç oynamadım” (n=10), sonra sırası ile “1 yıldan az” (n=7), “8 yıldan fazla” (n=6), “2 ile 3 yıl arasında” (n=5) ve “4 ile 5 yıl arasında” (n=2) ve “5 ile 8 yıl arasında” (n=2) şeklindedir. Deney grubu öğrencilerinin ise bilgisayar (dijital oyun) oynamaları yıllara göre dağılımı en fazla “hiç oynamadım” (n=12), sonra sırası ile “2-3 yıl arası” (n=7), “4 ile 5 yıl arasında” (n=5), “1 yıldan az” (n=4) ve sonra “5 ile 8 yıl arasında” (n=3) ile “8 yıldan fazla” (n=3) şeklindedir.

Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin son zamanlarda haftalık yaptıkları etkinliklerle ilgili süreler Tablo 14’de belirtilmiştir.

Tablo 14. Öğrencilerin Haftalık Yaptıkları Etkinlikleri İle İlgili Betimsel Özellikler Tablosu

	Hiç		<1		1-5		5-10		10-15		>15	
Son zamanlarda, genellikle haftada kaç saat;	Kontrol	Deney	Kontrol	Deney	Kontrol	Deney	Kontrol	Deney	Kontrol	Deney	Kontrol	Deney
Bilgisayar kullanıyorsunuz?	7	10	3	14	8	6	4	4	5	0	5	0
Televizyon izliyorsunuz?	2	2	9	10	5	16	11	4	1	1	4	1
Ders kitapları dışında kitap okuyorsunuz?	2	8	19	6	6	12	3	5	2	2	0	1
Sosyal etkinliklere katılıyorsunuz?	5	5	5	9	10	13	4	5	2	1	6	1

Tablo 14’de görüldüğü gibi kontrol grubu öğrencilerinin haftalık bilgisayar kullanım süreleri en fazla “1-5 saat arası” (n=8), sonra sırası ile “hiç” (n=7), “15 saatten fazla” (n=5) ve “10-15 saat arası” (n=5) ve “5-10 saat arası” (n=4) ve “1 saatten az” (n=3)’dir. Deney grubu öğrencilerinin haftalık bilgisayar kullanım süreleri ise en fazla “1 saatten az” (n=14) sonra sırası ile “Hiç” (n=10), “1-5 saat arası” (n=6), “5-10 saat arası” (n=4) ve “15 saatten fazla” (n=0), ile “10-15 saat arası” (n=0)’dir.

Kontrol grubu öğrencilerinin haftalık televizyon izleme süreleri en fazla “5-10 saat arası” (n=11) sonra sırası ile “1 saatten az” (n=9), “1-5 saat arası” (n=5), “15 saatten fazla” (n=4), “hiç” (n=2) ve “10-15 saat arası” (n=1)’dir. Deney grubu öğrencilerinin haftalık televizyon izleme süreleri ise en fazla “1-5 saat arası” (n=16) sonra sırası ile “1 saatten az” (n=10), “5-10 saat arası” (n=4), “hiç” (n=2) ve “10-15 saat” (n=1) ile 15 saatten fazla” (n=1) dir.

Kontrol grubu öğrencilerinin haftalık ders kitapları dışında kitap okuma süreleri en fazla “1 saatten az” (n=19) sonra sırası ile “1-5 saat arası” (n=6), “5-10 saat arası” (n=3), “10-15 saat arası” (n=2) ile “hiç” (n=2) ve “15 saatten fazla” (n=0)’dir. Deney grubu öğrencilerinin haftalık ders kitapları dışında kitap okuma süreleri ise en fazla “1-5 saat arası” (n=12), sonra sırası ile “hiç” (n=8), “1 saatten az” (n=6), “5-10 saat arası” (n=5), “10-15 saat arası” (n=2) ve “15 saatten fazla” (n=1)’dir.

Kontrol grubu öğrencilerinin haftalık sosyal etkinliklere katılma süreleri en fazla “1-5 saat arası” (n=10) sonra sırası ile “15 saatten fazla” (n=6), “hiç” (n=5) ve “1 saatten az” (n=5), “5-10 saat arası” (n=4), “10-15 saat arası” (n=2)’dir. Deney grubu öğrencilerinin haftalık sosyal etkinliklere katılma süreleri ise en fazla “1-5 saat arası” (n=13) sonra sırası “1

saatten az” (n=9), “hiç” (n=5) ve “5-10 saat arası” (n=5), “10-15 saat arası” (n=1) ve “15 saatten fazla” (n=1)’dir.

Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin haftalık oyun oynama süreleri Tablo 15’de belirtilmiştir

Tablo 15. Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Ön Test-Son Test Haftalık Oyun Oynama Süreleri

	Hiç		<1		1-5		5-10		10-15		>15	
Son zamanlarda, genellikle haftada kaç saat;	Kontrol	Deney	Kontrol	Deney	Kontrol	Deney	Kontrol	Deney	Kontrol	Deney	Kontrol	Deney
Bilgisayar oyunu oynuyorsunuz?	15	20	6	10	5	3	5	1	1	0	0	0
Bilgisayar dışındaki elektronik ortamlarda oynanan oyunları oynuyorsunuz?	14	19	7	8	8	7	2	0	0	0	1	0

Tablo 15’e göre kontrol grubu öğrencilerinin haftalık bilgisayar oyunu oynama süreleri en fazla “hiç” (n=15) sonra sırası ile “1 saatten az” (n=6), “1-5 saat arasında” (n=5) ve “5-10 saat arası” (n=5), “10-15 saat arası” (n=1) ve “15 saatten fazla” (n=0)’dır. Deney grubu öğrencilerinin haftalık bilgisayar oyunu oynama süreleri ise en fazla “hiç” (n=20) sonra sırası ile “1 saatten az” (n=10), “1-5 saat arasında” (n=3), “5-10 saat arası” (n=1), “10-15 saat arası” (n=0) ve “15 saatten fazla” (n=0)’dır.

Kontrol grubu öğrencilerinin haftalık bilgisayar dışındaki elektronik ortamda oyun oynama süreleri en fazla “hiç” (n=14) sonra sırası ile “1-5 saat arası” (n=8), “1 saatten az” (n=7), “5-10 saat arası” (n=2), 15 saatten fazla” (n=1) “10-15 saat arası” (n=0)’dır. Deney grubu öğrencilerinin haftalık bilgisayar dışındaki elektronik ortamda oyun oynama süreleri ise en fazla “hiç” (n=19) sonra sırası ile “1 saatten az” (n=8), “1 ile 5 saat arası” (n=7), “5-10 saat arası” (n=0), “10-15 saat arası (n=0)” ve “15 saatten fazla” (n=0)’dır.

Kontrol ve Deney Grubu Öğrencilerinin Tarih Dersi Akademik Başarı Ön Test Sonuçlarına İlişkin Bulgular

Kontrol ve deney grubu öğrencilerinin tarih dersi akademik başarı puanları arasında deneysel işlemler öncesinde anlamlı bir farklılık olup olmadığı araştırılmıştır. Bu amaç doğrultusunda kontrol ve deney grupları arasında anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemek için bağımsız gruplar t testi yapılmış olup sonuçlar Tablo 16’da gösterilmiştir.

Tablo 16. *Kontrol ve Deney Grubu Öğrencilerinin Tarih Dersi Akademik Başarı Ön Test Sonuçlarına İlişkin Bulgular*

Grup	N	$\bar{x}$	Ss	Minimum Puan	Maksimum Puan	Sd	t	p
Deney	34	29,88	11,195	8	68	64	-1,822	0,73
Kontrol	32	35,13	12,181					

Tablo 16'ya göre kontrol ve deney grubu öğrencilerinin tarih dersi ön test akademik başarı puanları arasında anlamlı bir farklılığa ulaşılmamıştır ($p>,05$). Deneyisel işlemler öncesinde kontrol grubunun akademik başarısı ($\bar{X}=35,13$) deney grubunun akademik başarısından ($\bar{X}=29,88$) biraz daha yüksektir. Ancak her iki grubun puanları arasında anlamlı bir fark bulunmadığından grupların benzer düzeyde akademik başarı düzeyine sahip oldukları söylenebilir.

Kontrol ve Deney Grubu Öğrencilerinin Tarih Dersi Tutum Puanları Ön Test Sonuçlarına İlişkin Bulgular

Kontrol ve deney grubu öğrencilerinin tarih dersi tutum puanları arasında deneyisel işlemler öncesinde anlamlı bir farklılık olup olmadığı araştırılmıştır. Bu amaç doğrultusunda kontrol ve deney grupları arasında anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemek için bağımsız gruplar t testi yapılmış olup sonuçlar tablo 17'de gösterilmiştir.

Tablo 17. *Kontrol ve Deney Grubu Öğrencilerinin Tarih Dersi Tutum Puanlarına İlişkin Ön Test Sonuçları*

Grup	N	$\bar{x}$	Ss	Minimum Puan	Maksimum Puan	Sd	t	p
Deney	34	66,94	16,57	26	97	64	,419	,677
Kontrol	32	68,59	15,42					

Tablo 17'ye göre kontrol ve deney grubu öğrencilerinin tarih dersi ön test tutum puanları arasında anlamlı bir farklılığa ulaşılmamıştır ($p>,05$). Deneyisel işlemler öncesinde kontrol grubunun tutum ortalaması ($\bar{X}=68,59$) deney grubunun tarih tutumu ortalamasında ($\bar{X}=66,94$) biraz daha yüksektir. Ön test sonuçlarının genelinde kontrol grubu ve deney grubu öğrencilerinin tarih dersine yönelik tutumlarının orta düzeyde (kararsızım) olduğu şeklinde yorumlanabilir. Buna göre kontrol ve deney grubu öğrencilerinin tarih dersi tutum puanlarının deneyisel işlem öncesinde benzer düzeyde olduğu söylenebilir.

Kontrol Grubu Öğrencilerinin Tarih Dersi Akademik Başarı Ön Test-Son Test Sonuçlarına İlişkin Bulgular

Kontrol grubu öğrencilerinin tarih dersi akademik başarı ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığı araştırılmıştır. Bu amaç doğrultusunda ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemek için bağımlı gruplar t testi yapılmış olup sonuçlar tablo 18’de gösterilmiştir.

Tablo 18. *Kontrol Grubu Öğrencilerinin Tarih Dersi Akademik Başarı Puanlarına İlişkin Ön Test ve Son Test Sonuçları*

Grup	N	$\bar{x}$	Ss	Minimum Puan	Maksimum Puan	Sd	t	p
Ön test	32	35,13	12,18	12	68	31	-3,45	,002
Son Test	32	42,50	10,25					

Tablo 18’e göre kontrol grubu öğrencilerinin tarih dersi akademik başarı puanları arasında anlamlı farka ulaşılmıştır ($p<,05$). Kontrol grubu öğrencilerinin akademik başarı puan ortalamaları ön testte ($\bar{X}=35,13$) iken, son testte ($\bar{X}=42,50$) puana yükselmiş ve istatistiksel açıdan anlamlı fark oluşturmuştur. Bu sonuca göre kontrol grubunda ders öğretmeni tarafından verilen Osmanlı Devleti yükselme dönemi eğitiminin öğrencilerin tarih dersi akademik başarılarını anlamlı derecede etkilediği sonucuna ulaşılmıştır.

Kontrol Grubu Öğrencilerinin Tarih Dersi Tutum Puanlarının Ön Test-Son Test Sonuçlarına İlişkin Bulgular

Kontrol grubu öğrencilerinin tarih dersi tutumlarına ait puanlarının ön test ve son test sonuçları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığı araştırılmıştır. Bu amaç doğrultusunda ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemek için bağımlı gruplar t testi yapılmış olup sonuçlar tablo 19’da gösterilmiştir.

Tablo 19. *Kontrol Grubu Öğrencilerinin Tarih Dersi Tutum Puanlarına İlişkin Ön Test ve Son Test Sonuçları*

Grup	N	$\bar{x}$	Ss	Minimum Puan	Maksimum Puan	Sd	t	P
Ön test	32	68,60	15,42	25	99	31	1,792	,083
Son Test	32	65,91	17,74					

Tablo 19’a göre kontrol grubu öğrencilerinin tarih dersi ön test son test tutum puanları arasında anlamlı bir fark’a ulaşılmamıştır ($p>,05$). Kontrol grubu öğrencilerinin tarih dersi tutum puanlarının ortalamaları ön testte ($\bar{X}=68,60$) iken, son testte ($\bar{X}=65,91$) puana düşmesine rağmen öğrencilerin ortalama tutumlarını istatistiksel açıdan anlamlı ölçüde etkilemediği belirlenmiştir.

Deney Grubu Öğrencilerinin Tarih Dersi Akademik Başarı Ön Test-Son Test Sonuçlarına İlişkin Bulgular

Deney grubu öğrencilerinin ön test ve son test tarih dersi akademik başarı puanları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığı araştırılmıştır. Bu amaç doğrultusunda ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemek için bağımlı gruplar t testi yapılmış olup sonuçlar Tablo 20’de gösterilmiştir.

Tablo 20. Deney Grubu Öğrencilerinin Tarih Dersi Akademik Başarı Ön Test ve Son Test Puanlarına İlişkin Sonuçlar

Grup	N	$\bar{x}$	Ss	Minimum Puan	Maksimum Puan	Sd	t	P
Ön test	34	29,88	11,20	8	68	33	-8,788	,000
Son Test	34	48,47	12,25					

Tablo 20’ye göre deney grubu öğrencilerinin tarih dersi akademik başarı ön test son test puanları arasında anlamlı farklılığa ulaşılmıştır ($p<,05$). Deney grubu öğrencilerinin tarih dersi akademik başarı puan ortalamaları ön testte ($\bar{X}=29,88$) iken, son testte ($\bar{X}=48,47$) puana yükselmiştir. Buna göre deney grubuna uygulanan tarih dersi içerikli Europa Universalis IV dijital oyunun öğrencilerin tarih dersi akademik başarılarını istatistiksel açıdan anlamlı ölçüde artırdığı sonucuna ulaşılmıştır.

Deney Grubu Öğrencilerinin Tarih Dersine Yönelik Tutum Puanlarının Ön Test ve Son Test Sonuçlarına İlişkin Bulgular

Deney grubu öğrencilerinin ön test ve son test tarih dersine yönelik tutum puanları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığı araştırılmıştır. Bu amaç doğrultusunda ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemek için bağımlı gruplar t testi yapılmış olup sonuçlar Tablo 21’de gösterilmiştir.

Tablo 21. Deney Grubu Öğrencilerinin Tarih Dersi Tutum Puanlarının Ön Test ve Son Test Sonuçlarına İlişkin Bulgular

Grup	N	$\bar{x}$	Ss	Minimum Puan	Maksimum Puan	Sd	T	p
Ön test	34	66,94	16,57	28	100	33	-2,714	,010
Son Test	34	70,76	17,02					

Tablo 21’e göre deney grubu öğrencilerinin ön test son test tarih dersi tutum ortalama puanları arasında anlamlı farklılığa ulaşılmıştır ($p<,05$). Deney grubu öğrencilerinin tarih dersi tutum puanları ön testte ($\bar{X}=66,94$) iken, son testte ($\bar{X}=70,76$) puana yükselmiştir. Buna göre deney grubuna uygulanan tarih dersi içerikli Europa Universalis IV dijital oyunun

öğrencilerin tarih dersi tutum ortalamalarını istatistiksel açıdan anlamlı ölçüde artırdığı sonucuna ulaşılmıştır.

Kontrol ve Deney Grubu Öğrencilerinin Tarih Dersi Akademik Başarı Son Test Sonuçlarına İlişkin Bulgular

Kontrol ve deney grubu öğrencilerinin tarih dersi akademik başarıları arasında deneysel işlemler sonrasında anlamlı bir farklılık olup olmadığı araştırılmıştır. Bu amaç doğrultusunda kontrol ve deney grupları arasında anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemek için Ancova testi yapılmıştır. Kontrol ve deney grubu öğrencilerinin tarih dersi akademik başarıları son test puanlarına ilişkin ortalama ve düzeltilmiş ortalama değerleri Tablo 22’de gösterilmiştir.

Tablo 22. *Kontrol ve Deney Gruplarının Tarih Dersi Akademik Başarı Son Test Puanlarına İlişkin Aritmetik Ortalama ve Düzeltilmiş Ortalama Değerleri*

Değişken	Grup	N	$\bar{x}$	Düzeltilmiş Ortalama
Tarih Dersi Başarısı (Son Test)	Deney	34	48,47	49,54
	Kontrol	32	42,50	41,36

Tablo 22’ye göre grupların tarih dersi akademik başarılarına ilişkin son test puan ortalaması kontrol grubu için ($\bar{X}$ =42,50), deney grubu için ($\bar{X}$ =48,47) iken, düzeltilmiş ortalamalarda ise kontrol grubu son test puan ortalaması ($\bar{X}$ =41,36), deney grubu son test puan ortalaması ise ($\bar{X}$ =49,54) olmuştur. Kontrol ve deney grubunda yer alan öğrencilerin tarih dersi akademik başarı son test puan ortalamaları incelendiğinde deney grubu son test düzeltilmiş puan ortalamalarının yükseldiği kontrol grubu son test düzeltilmiş puan ortalamalarından ise düştüğü anlaşılmaktadır. Ayrıca deney grubu ortalamalarının kontrol grubundan daha yüksek olduğu anlaşılmaktadır. Grupların son test ortalama puanları arasında gözlenen bu farkın anlamlı olup olmadığına ilişkin yapılan ancova sonuçları tablo 23’de gösterilmiştir.

Tablo 23. *Kontrol ve Deney Gruplarının Tarih Dersi Akademik Başarı Son Test Puanlarına İlişkin Ancova Sonuçları*

Kaynak	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	P	η^2
Düzeltilmiş Model	2144,655	2	1072,327	10,157	,000	,244
Sabit	7411,812	1	7411,812	70,202	,000	,527
Öntest_Puanı	1557,004	1	1557,004	14,747	,000	,190
Grup	1049,674	1	1049,674	9,942	,002	,136

Tablo 23 (devamı)

Kaynak	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	P	η^2
Hata	6651,467	63	105,579			
Toplam	145888,000	66				
Düzeltilmiş Toplam	8796,121	65				

Tablo 23'e göre kontrol ve deney grubu öğrencilerinin tarih dersi akademik başarılarına ilişkin son test puanları arasında anlamlı farklılık bulunmuştur ($F_{(1, 63)}=9,942$; $p<0,05$; $\eta^2=.136$). Buna göre deney grubu öğrencilerinin akademik başarılarının kontrol grubu öğrencilerine göre deneysel işlemlerle birlikte istatistiksel açıdan anlamlı ölçüde arttığı söylenebilir. Başka bir deyişle anlamlı farkın çıkması Europa Universalis IV oyunu uygulamasından kaynaklandığı şeklinde yorumlanabilir.

Kontrol ve Deney Grubu Öğrencilerinin Tarih Dersi Tutum Puanlarının Son Test Sonuçlarına İlişkin Bulgular

Kontrol ve deney grubu öğrencilerinin tarih dersi tutum puanları ortalamaları arasında deneysel işlemler sonrasında anlamlı bir farklılık olup olmadığı araştırılmıştır. Bu amaç doğrultusunda kontrol ve deney grupları arasında anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemek için ancova yapılmıştır. Kontrol ve deney grubu öğrencilerinin tarih dersine yönelik tutumlarına ilişkin son test aritmetik ortalama ve düzeltilmiş ortalama değerleri Tablo 24'de gösterilmiştir.

Tablo 24. *Kontrol ve Deney Gruplarının Tarih Dersi Tutumları Son Test Puanlarına İlişkin Aritmetik Ortalama ve Düzeltilmiş Ortalama Değerleri*

Değişken	Grup	N	$\bar{X}$	Düzeltilmiş Ortalama
Tarih Dersi Tutum Puanı (Son Test)	Deney	34	70,76	71,53
	Kontrol	32	65,91	65,10

Tablo 24'e göre grupların tarih dersi tutum puanlarına ilişkin son test puan ortalaması kontrol grubu için ($\bar{X}=65,91$), deney grubu için ($\bar{X}=70,76$) iken, düzeltilmiş tutum puanları ortalamalarda ise kontrol grubu son test puan ortalaması ($\bar{X}=65,10$), deney grubu puan ortalaması ise ($\bar{X}=71,53$) olmuştur. Kontrol ve deney grubunda yer alan öğrencilerin tarih dersi son test tutum puan ortalamaları incelendiğinde deney grubu öğrencilerinin son test

düzeltilmiş puan ortalamalarının yükseldiği kontrol grubu öğrencilerinin ise son test düzeltilmiş puan ortalamalarından ise düştüğü anlaşılmaktadır. Ayrıca deney grubu ortalamalarının kontrol grubundan daha yüksek olduğu anlaşılmaktadır. Grupların son test ortalama puanları arasında gözlenen bu farkın anlamlı olup olmadığına ilişkin yapılan ancova sonuçları Tablo 25’de gösterilmiştir.

Tablo 25 *Kontrol ve Deney Gruplarının Tarih Dersi Tutumları Son Test Puanlarına İlişkin Ancova Sonuçları*

Kaynak	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	P	η^2
Düzeltilmiş Model	15285,947	2	7642,973	108,938	,000	,776
Sabit	49,491	1	49,491	,705	,404	,011
Öntest_Puanı	14896,829	1	14896,829	212,330	,000	,771
Grup	680,076	1	680,076	9,693	,003	,133
Hata	4420,008	63	70,159			
Toplam	328573,000	66				
Düzeltilmiş Toplam	19705,955	65				

Tablo 25’e göre kontrol ve deney grubu öğrencilerinin tarih dersi tutum ortalamalarına ilişkin son test puanları arasında anlamlı farklılık bulunmuştur ($F_{(1,63)}=9,693$; $p<0,05$; $\eta^2=,133$). Bu sonuçlara göre deney grubu öğrencilerinin tarih dersi tutum ortalamaları kontrol grubu öğrencilerine göre deneysel işlemlerle birlikte istatistiksel açıdan anlamlı ölçüde arttığı söylenebilir. Başka bir deyişle anlamlı farkın çıkması Europa Universalis IV oyunu uygulamasından kaynaklandığı şeklinde yorumlanabilir.

BEŞİNCİ BÖLÜM

Bu bölümde araştırmanın amacı doğrultusunda tartışma, sonuç ve önerilere yer verilmiştir.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Bu çalışmada tarih içerikli strateji oyunlarının 10. sınıf öğrencilerinin tarih tutumları ve akademik başarı düzeylerine etkisi incelenmiştir. Araştırmanın bu bölümünde kontrol ve deney gruplarında yer alan öğrencilerin tarih dersi akademik başarı ve tarih dersi tutumları ön test ve son test puanlarına ilişkin elde edilen sonuçlar araştırmanın alt problemleri ve alanyazındaki bulgular doğrultusunda irdelenmiş ve başlıklar halinde sunulmuştur.

Tartışma

Kontrol ve deney grubu öğrencilerinin uygulama öncesi ve sonrası tarih dersi akademik başarıları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?

Bu çalışmadaki temel hedeflerden biri tarih içerikli strateji oyunu oynayan öğrencilerin söz konusu oyunu oynamayan öğrencilerle akademik başarı açısından aralarında bir farklılık olup olmadığının anlaşılmaya çalışılmasıdır.

Araştırmanın sonuçlarına göre tarih içerikli strateji oyunlarını oynayan deney grubu öğrencilerinin tarih dersi akademik başarılarının kontrol grubu öğrencilerinin tarih dersi akademik başarılarına göre deney grubu lehine anlamlı bir farklılık gösterdiği saptanmıştır. Araştırmada her iki grupta yer alan öğrencilerin tarih dersi son test başarı puanları üzerinde ön test puanlarının etkisi elemine edildiğinde deney grubu lehine anlamlı bir fark olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuç Europa Universalis IV oyununun deney grubu öğrencilerinin akademik başarılarını olumlu etkilediğini göstermektedir. Araştırmanın bu sonucu alanyazında dijital oyunların akademik başarı üzerindeki etkisini inceleyen çalışmaların sonuçlarıyla da örtüşmektedir. Nitekim alanyazında, dijital oyunların öğrencilerin akademik başarılarını arttırdığı ile ilgili sonuçların olduğu görülmektedir (Akbay, 2015; Arena, 2012; Bakır, 2015; Durgut, 2016; Fırat, 2011; Gillispie vd., 2010; Güvendir, & Gezgi, 2015; Lin vd., 2012). Bununla birlikte dijital oyunların akademik başarı üzerinde etkisinin olmadığı veya olumsuz etkilerinin olabileceği sonucuna ulaşan çalışmalarda bulunmaktadır (Egenfeldt-Nielsen, 2005; Güneş, 2010; Kim, & Chang, 2010; Şahin, 2016). Bu nedenle, her ne kadar olumlu yönde bulgular olmuş olsa da dijital oyunların akademik başarı üzerinde her zaman olumlu bir etkisinin olduğuna dair bir varsayımın her zaman doğruyu yansıttığını belirtmenin yanlış olduğu söylenebilir.

Alanyazında dijital oyunların akademik başarı üzerindeki etkisi ile ilgili yapılan çalışmalar incelendiğinde dijital oyunların eğitsel dijital oyunlar ve ETADO olarak sınıflandırılmadığı, birbiri ile karıştırıldığı ve bu konuda bir kavramsal “karmaşanın” olduğu görülmektedir. Ayrıca yurtiçinde ve yurtdışında özellikle eğitsel dijital oyunlarla ilgili çok fazla çalışmanın yapıldığı, ETADO ile ilgili çalışmaların kısıtlı olduğu görülmüştür. Bu yüzden bu tez çalışmasının tartışma bölümünde bulgular ilk olarak eğitsel dijital oyunlarla ilgili son yıllarda yapılan güncel araştırmalar ışığında tartışılmış, devamında ise ETADO temelinde yapılan çalışmalara yer verilmiştir.

Eğitsel dijital oyunların öğrencilerin akademik başarıları üzerindeki etkisi ile ilgili Bakır (2015) tarafından yapılan çalışmada dokuzuncu sınıf coğrafya dersi “Bölgeler ve Ülkeler” öğrenme alanı ile 10. sınıf coğrafya dersi, “Mekânsal Bir Sentez: Türkiye” öğrenme alanında yer alan kazanımlar eğitsel dijital oyun desteği ile öğretilmiştir. Verilerin analizi sonucunda deney grubu öğrencilerinin akademik başarı düzeylerinin kontrol grubu öğrencilerine göre daha yüksek olduğu saptanmıştır. Durgut (2016) tarafından yükseköğretim düzeyinde gerçekleştirilen çalışmada matematik içerikli eğitsel bir dijital oyunun öğrencilerin matematik başarıları üzerindeki etkisi incelenmiştir. Çalışma sonucunda deney grubu öğrencilerinin akademik başarı puanının kontrol grubu öğrencilerinden daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Yılmaz (2018)’ın yapmış olduğu çalışmada ise eğitsel bilgisayar oyunlarından yararlanılarak sınıf öğretmenleri ve sınıf öğretmeni adaylarıyla bir öğretim etkinliği yapılmıştır. Çalışmanın sonucunda eğitsel bilgisayar oyunlarının eğitim bakımından ve kişisel açılarından fayda sağlayabileceği ve bu oyunların diğer öğretim yöntemleriyle birlikte kullanılması ile verimli sonuçlar elde edilebileceği sonucuna ulaşılmıştır.

İlgili literatür incelendiğinde ETADO temelinde yapılan çalışmaların da olduğu görülmektedir. Bunlardan biri Lin vd. (2012) tarafından yapılmıştır. Söz konusu çalışmada ETADO’nun öğrencilerin akademik başarı düzeyleri üzerindeki etkisine odaklanılmıştır. Çalışmada Tayvan tarihinin öğretiminde dijital oyunlardan faydalanılmış ve lise öğrencilerine dört hafta boyunca uygulanmıştır. Uygulama sonucunda ETADO’nun öğrencilerin akademik başarılarını ve derse katılımlarını pozitif yönde etkilediği anlaşılmıştır. Arena (2012)’nın II. Dünya Savaşı konusunun öğretilmesi için ETADO yardımıyla yürüttüğü çalışmada ise iki deney ve bir kontrol grubu kullanılmıştır. Deney grubuna toplamda 15 saat oyun oynatılmış, kontrol grubuna ise dersin öğretim programı kapsamında eğitim verilmiştir. Uygulama sonucunda ön testlerde gruplar arasında herhangi bir fark yokken son testlerde deney gruplarının akademik başarılarının yüksek olduğu ve deney grubu öğrencilerinin derslere daha hazırlıklı geldikleri saptanmıştır. Güvendir ve Gezgi (2015) yaptıkları çalışmada Facebook

üzerinde çalışan “Pearl Peril” oyununun öğrencilerin İngilizce sözcük bilgisi üzerindeki etkisini araştırmışlardır. Araştırmada kullanılan oyun deney grubuna bir ay boyunca uygulanırken kontrol grubundaki öğrencilere herhangi bir uygulama yapılmamıştır. Uygulama sonucunda deney grubu öğrencilerinin İngilizce sözcük bilgilerinin kontrol grubuna göre yüksek olduğu ve aralarında istatistiksel açıdan anlamlı bir fark olduğu saptanmıştır. Gillispie vd. (2010) tarafından yapılan çalışmada altıncı ve sekizinci sınıf öğrencilerine Dimension-M oyunu oynatılmıştır. Çalışmanın sonucunda söz konusu oyunun öğrencilerin matematik dersi akademik başarılarını olumlu yönde etkilediği anlaşılmıştır. De Araujo vd. (2016) tarafından yapılan çalışmada öğrencilerin temel cerrahi becerilerini geliştirmek için farklı türlerde dijital oyunlar kullanılmıştır. Çalışmada çeşitli oyunlar farklı öğrenci gruplarına uygulanmıştır. Araştırma sonucunda dijital oyunların öğrencilerin cerrahi becerilerini geliştirme süreçlerinde farklı etkiye sahip olduğu ve öğrencilerin öğrenme performanslarını geliştirdiği belirlenmiştir. Akbay (2015) tarafından yapılan çalışmada ise üç boyutlu “Minecraft” oyununun öğrencilerin matematik başarıları üzerindeki etkisi araştırılmıştır. Çalışma iki deney ve iki kontrol grubundan oluşan 11. sınıf öğrencileri üzerinden yapılmıştır. Çalışmada Minecraft oyununun öğrencilerin uzamsal görselleştirme başarıları ve üçgenler konusundaki akademik başarılarını deney grubu lehine anlamlı düzeyde arttırdığı sonucuna ulaşılmıştır.

Alanyazında hem eğitsel hem de ETADO’nun öğrencilerin akademik başarılarını istatistiksel açıdan anlamlı düzeyde etkilemediği sonucuna ulaşan çalışmalar da bulunmaktadır. Güneş (2010) yaptığı çalışmada eğitsel bir oyun olan “elektroGame” oyununu geliştirmiş ve bu oyunun öğrencilerin akademik başarılarına etkisini incelemiştir. Araştırmacı geliştirdiği oyuna ilköğretim bilişim teknolojileri dersi dördüncü basamaktaki “Bilgilerimi Neden Unutuyorum?” ünitesinin öğretimini gerçekleştirecek içerik ve etkinlikleri eklemiştir. Araştırmanın sonucunda deney grubu öğrencilerinin başarı puanları kontrol grubuna göre daha yüksek olmasına rağmen istatistiksel olarak anlamlı bir farka ulaşamamıştır. Şahin (2016)’ın yaptığı çalışmada eğitsel bilgisayar oyun etkinliklerinin öğrencilerin matematik başarıları üzerinde etkisi araştırılmıştır. Araştırma ortaöğretim beşinci sınıflarda deney ve kontrol grubundan oluşan öğrenci gruplarına uygulanmıştır. Çalışmada akademik başarı açısından gruplar arasında anlamlı bir farkın olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Egenfeldt-Nielsen (2005) tarafından “Europe Universalis II” ticari oyunu lise öğrencilerine uygulanmış ve çalışma sonucunda oyun ile tarih arasında bir ilişki kurulamadığı sonucuna ulaşılmıştır. Bununla birlikte deney grubu öğrencilerinin konuyla ilgili öğrendiklerinin daha kalıcı olduğu ve tarih ile ilgili araştırma yapmaya daha istekli oldukları anlaşılmıştır.

İlgili literatür incelendiğinde, bazı araştırmaların “meta analizi” çalışması şeklinde

yapıldığı da görülmektedir. Söz konusu araştırmalar arasında Uluçay ve Çakır (2014)'ın yapmış olduğu çalışma zikredilebilir. Çalışmada dijital oyunların matematik öğretiminde kullanılması ile ilgili 2012 yılına kadar yayımlanmış Türkçe ve İngilizce tez, makale ve raporlardan oluşan araştırmalar analiz edilmiştir. Araştırmada dijital oyunların klasik ders işleme sürecine göre daha etkili olduğu anlaşılmıştır. Bu bağlamda dijital oyunların öğrencilerin eğlenceli vakit geçirmelerine, bilişsel ve matematiksel düşünme performanslarını arttırmasına, matematik başarısına ve öğrencilerin matematik dersinde kendilerini daha güvende hissetmelerine olumlu yönde etkide bulunduğu gibi sonuçlara ulaşılmıştır.

Bir başka meta analiz çalışması ise Bozkurt (2014) tarafından yapılmıştır. Bu çalışmada dijital oyunların kullanıldığı 25 farklı çalışma incelenmiştir. Araştırmada dijital oyunların farklı alanlarda ve farklı yaşlarda bireylerin bilişsel/eğitsel, sosyal/beceri ve sağlık/fiziksel gibi becerilerinin gelişmesi üzerinde olumlu bir etkiye sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca bu çalışmada dijital oyunların önceden öğrenilen bilgilerin yeniden kullanılmasını desteklediği, deneme yanılma yoluyla öğrenme fırsatı sağladığı, çocukların hatırlama becerilerini arttırdığı, çoklu iş yapma becerisini geliştirdiği ve farklı disiplinlerde öğrenmeyi daha etkili kıldığı sonuçları da ortaya çıkmıştır.

Kontrol ve deney grubu öğrencilerinin uygulama öncesi ve sonrası tarih dersine yönelik tutumları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?

Yapılmış olan bu çalışmanın bir diğer hedefi ETADO'nun tarih dersine yönelik tutumlar üzerinde etkili olup olmadığının anlaşılmasına çalışılmasıdır. Bu bağlamda tarih içerikli strateji oyunlarını oynayan deney grubu öğrencilerinin tarih dersi tutumlarının kontrol grubu öğrencilerinin tarih dersi tutumlarına göre anlamlı farklılık gösterdiği anlaşılmıştır. Araştırmada öğrencilerin tarih dersi son test tutum puanları üzerinde ön test puanlarının etkisi elemine edilmiş ve yapılan analizler sonucunda deney grubu lehine anlamlı bir fark olduğu sonucuna varılmıştır. Bu sonuçların ilgili alanyazında yapılan çalışmaların sonuçlarıyla da ilişkili olduğu söylenebilir. Daha önce değinilen Safran (2006)'ın çalışmasında ortaöğretim üçüncü sınıf düzeyindeki öğrencilerin tarih dersine yönelik tutumlarının ($\bar{X}=64.24$) “orta düzeyde” olduğu saptamıştır. Bu çalışmada ise deney grubu öğrencilerinin tarih dersi tutum puanları ön testlerde orta düzeydeyken (kararsızım), uygulama sonucunda ($\bar{X}=71,5$) iyi düzeye yükseldiği görülmektedir. Bu farklılığın “Europa Universalis IV” oyununun deney grubu üzerinde uygulanmasından kaynaklandığı şeklinde yorumlanabilir. Bu sonuç alanyazında dijital oyunların tutumlar üzerindeki etkisini inceleyen çalışmaların sonuçları ile de örtüşmektedir (Aksoy, 2014; Alhabash, & Wise, 2012; Bakker vd., 2014; Şahin, 2016). Ancak bazı çalışmalarda dijital oyunların tutum üzerindeki etkisinin olmadığı veya olumsuz

etkilerinin olabileceğini ileri sürülmektedir (Gillispie vd., 2010; Yıldız, Şimşek, & Hakan, 2017). Bu nedenle dijital oyunların tutumlar üzerinde görece olumlu bir etkisinin olduğunu söylemek daha doğru olacaktır.

İlgili literatür incelendiğinde ETADO'nun öğrencilerin tutumları üzerindeki etkisi ile ilgili yapılan ilk çalışmanın 1971 yılında MECC araştırma merkezi tarafından geliştirilen ve eğitim-öğretim sürecinde kullanılan “Oregon Trail” isimli bilgisayar oyunu olduğu anlaşılmaktadır. Plato isimli bir proje ile 1973 yılında öğrencilerin matematik tutumlarını ölçmek için yapılan çalışmada Oregon Trail oyununun öğrencilerin matematik tutumlarını olumlu etkilediği sonucuna ulaşılmıştır (Korkusuz, & Karamete, 2013). Alhabash ve Wise (2012) tarafından “PeaceMake” isimli oyun ile üniversite öğrencilerinin İsrail ve Filistin liderleri rollerinde diplomatik, askerî ve ekonomik kararlar alma yoluyla verdikleri tepkiler sonucunda tutumlarındaki değişim gözlenmiştir. Uygulama sonunda Filistin başbakanı rolünde oynayan öğrencilerin Filistinlilerle ilgili açık tutumlarında olumlu değişiklik gözlemlenirken İsraililerle ilgili açık tutumlarının negatif olarak değiştiği saptanmıştır. Ayrıca İsrail Başbakanı rolünde oynayan öğrencilerin açık tutumlarında ise anlamlı bir değişim gözlenmemiştir. Öğrencilerin iç tutumlarının ise değişmediği sonucuna varılmıştır. Bakker vd. (2014) ise çalışmasında bilgisayar oyunlarının matematik eğitiminde kullanılmasının öğrencilerin matematik dersine karşı tutumlarını arttırmada yardımcı olduğu saptanmıştır.

Eğitsel dijital oyunların öğrencilerin tutumları üzerindeki etkisi ile ilgili Şahin (2016)'ın yapmış olduğu çalışmada matematik öğretiminde eğitsel bilgisayar oyunlarına ait etkinliklerin kullanımının öğrencilerin matematik dersine yönelik tutumları üzerindeki etkisi araştırılmıştır. Araştırma sonucunda deney grubu öğrencilerinin matematik dersine yönelik tutumlarının olumlu yönde etkilendiği ve öğrencilerin bilgisayar oyunları ile yürütülen derslerden zevk aldığı sonucuna ulaşılmıştır. Aksoy (2014) tarafından yapılan bir başka çalışmada ise ortaokul altıncı sınıf öğrencilerine internette hazır bulunan eğitsel dijital oyunlar oynatılarak öğrencilerin matematik dersine yönelik başarı güdüsü araştırılmıştır. Uygulama sonucunda deney grubu öğrencilerin matematik dersine yönelik başarı güdüsünün kontrol grubu öğrencilerine göre daha yüksek olduğu saptanmıştır.

Alanyazında dijital oyunların öğrencilerin tutumlarını istatistikî açıdan anlamlı düzeyde etkilemediği sonucuna ulaşan çalışmalar da bulunmaktadır. Bunlardan biri Yıldız, Şimşek ve Hakan (2017)'ın çalışmasıdır. Araştırmada fen bilimleri dersi “Dolaşım Sistemi” konusunun eğitsel bilgisayar oyunları ile öğretilmesinin öğrencilerin okula ilişkin tutumları üzerindeki etkisi incelenmiştir. Yapılan çalışma sonucunda deney ve kontrol grubu

öğrencilerinin okula ilişkin tutumları arasında anlamlı bir fark saptanmamıştır. Yine Gillispie vd. (2010) tarafından yapılan çalışmada altıncı ve sekizinci sınıf öğrencilerinden oluşan 28 öğrenciye Dimension-M oyunu oynatılmış ve bu oyunun öğrencilerin matematik dersindeki tutumları üzerinde etkisinin olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Yukarıda da bazı örnekleri verilmiş olan alanyazındaki çalışmalara bakıldığında eğitsel dijital oyunlar ile ETADO'nun öğrencilerin akademik başarıları ile tutumları üzerinde bazı çalışmalarda etkili olduğu bazı çalışmalarda ise etkili olmadığı görülmektedir. Bu çalışmada ise eğlence-ticari amaçla geliştirilen Europa Universalis IV oyununun öğrencilerin hem akademik başarılarını hem de tarih dersi tutumlarını arttırdığı sonucuna ulaşılmıştır.

Bu sonuçlar değerlendirildiğinde çok fazla emek ve maliyetle eğitimciler tarafından hazırlanan eğitsel oyunların ETADO'ya göre daha az görsel ve işitsel öğeye sahip olduğu anlaşılmaktadır. Büyük oyun firmaları tarafından yüksek bütçelerle hazırlanan ETADO'nun ise maliyetlerin düşmesine katkı sağlayabileceği ve eğitim-öğretim sürecinde kullanılmasının, derslerin daha verimli geçmesine olanak sağlayacağı söylenebilir.

ETADO özellikle eğitim-öğretim çağındaki bireyler tarafından çok sık kullanılmaktadır. Shuler (2009) 2-14 yaş arasındaki çocukların dijital etkinlik olarak en çok dijital oyunları tercih ettiğini ve çocukların altı yaşında bilgisayardan, 10 yaşında ise telefondan oyun oynamaya başladıklarını ifade etmiştir. McGonigal (2010)'a göre dijital oyun kültürünün geliştiği bölgelerde yaşayan gençler 21 yaşına kadar yaklaşık 10000 saatlik bir süreyi oyun başında geçirmektedir. Yine birçok çalışmada ETADO'nun bir eğitim-öğretim aracı olarak kullanılması düşüncesi hâkimdir (Akbay, 2015; Annetta, 2008; Bavelier, 2012; Mitchell, & Savill-Smith, 2005; Papastergiou, 2009; Prensky, 2001). ETADO'nun eğitim-öğretim çağındaki bireyler tarafından bu kadar sık ve etkili kullanılması ile bu araştırmanın bulguları birlikte düşünüldüğünde bu tür oyunların eğitim-öğretim sürecinde faydalanılması gereken önemli araçlar olabileceği ifade edilebilir. Bu bağlamda, yapılmış olan bu çalışmanın literatür açısından önemli bir örnek olduğu ve alana katkı sağlayabileceği söylenebilir.

Bu çalışmada Europa Universalis IV oyununun ortaöğretim öğrencilerinin tarih tutumları ve tarih dersi akademik başarıları üzerindeki etkisinin ortaya konması tarih eğitimi ve öğretimi açısından önemli bir sonuç olarak kabul edilebilir. Zira ülkemizde tarih öğretimi ile ilgili birçok problemin varlığı da yapılan çalışmalarla ortaya konmuştur. Alanyazın bağlamında Türkiye'de tarih öğretimi ile ilgili yaşanan problemlerde ve çözüm önerilerinde genel olarak şu başlıklar ön plana çıkmaktadır: Öğrencilerin tarihi sıkıcı ve monoton olarak algıladıkları ve tarih derslerine karşı olumsuz tutum geliştirdikleri anlaşılmaktadır (Safran, 1993). Tarih öğretiminde araç-gereç tasarımı ve kullanımı olması gereken düzeyde değildir ve

buna ilişkin çalışmaların geliştirilmesinin yararı olacaktır (Şengül Bircan, & Safran, 2013). Tarih dersinin algılanışında eğitim ortamlarında farklı ders araç gereçlerinin kullanılması gerekmektedir (Özdemir, 2014). Hem göze hem de kulağa hitap eden basılı görsel materyallerin, simülasyonların ve bilişim teknolojilerinin tarih eğitiminde kullanılmasının birçok problemin çözümüne katkı sağlayacağı (Yalın, 2000) söylenebilir. Tarih eğitiminde oyun oynama, grafik hazırlama, harita üzerinde inceleme gibi farklı kaynakların kullanılması gerekmektedir (Ata, 2002; Tekeli, 2000; Tunçay, 1998).

Yukarıda verilen bilgilerden hareketle, tarih öğretiminde var olan söz konusu problemlerin çözümünde ETADO'nun da bir ders materyali olarak kullanılabileceği söylenebilir. Nitekim bu çalışmanın sonuçlarından da anlaşılacağı üzere ETADO'nun sahip olduğu özelliklerin (birçok görsel işitsel öğeyi içerisinde barındırması, öğrencilere geçmişten yeniden deneyimleme imkânı sağlaması, birçok harita özelliklerinin oyun içerisinde olması, öğrencinin oyun ile aktif etkileşim içerisinde olması) tarih öğretimindeki mevcut problemlerin giderilmesine veya azaltılmasına katkı sağlayabileceği söylenebilir.

Yukarıda da değinilen alanyazında ETADO'nun öğrencilerin akademik başarılarını anlamlı düzeyde etkilemediği sonucuna ulaşan çalışmalar bulunmaktadır. Bu durumun birçok nedeninden bahsedilebilir. ETADO'nun uygulamada başarılı olabilmesi için Griffiths (2002), bazı unsurların göz önünde bulundurulması gerektiğini belirtmektedir. Söz konusu unsurlar kısaca şu şekilde sıralanabilir: Ebeveynler, eğitimciler ve diğer paydaşlar dijital oyunları kullanmadan önce oyunu hangi amaçla kullanacaklarını açık bir şekilde belirlemelidirler. Ulaşılmak istenen hedeflerin neler olduğunun, oyunun zorluk seviyesinin ve içeriğinin hedef kitleye uygun olup olmadığının belirlenmesi gerekmektedir. Oyunun geçtiği çevrenin göz önünde bulundurulması ve oyunun uygulama sürecinde gerekli yönerge ve açıklamaların dikkatli bir şekilde hazırlanması gerekmektedir. Baek (2008)'in çalışmasında ise, dijital oyunların eğitimde “uygun” bir şekilde kullanılabilmesiyle ilgili toplam 444 ilkökul ve ortaokul öğretmenleriyle görüşülmüştür. Çalışma sonucunda müfredat eksikliği, oyun oynamayla ilgili sahip olunan olumsuzluklar, yetersiz hazırlık, yetersiz ders materyali, sabit sınıf programları ve yeterli bütçenin olmadığı kısıtlayıcı faktörlerin var olduğu ifade edilmiştir.

ETADO'nun eğitim-öğretim sürecinde kullanımında gerekli olan asgari koşulların sağlanmasının yapılacak çalışmaların olumlu sonuçlanmasına katkı sağlayabileceği söylenebilir. Oyunun uygulanması sürecindeki kısıtlayıcı faktörlerin minimum düzeye kadar düşürülmüş olması bu tez çalışmasında uygulamanın olumlu sonuçlanmasının en önemli sebebi olarak gösterilebilir.

Bu tez çalışmasında Europa Universalis IV oyununun tarih öğretiminde etkili olmasının diğer önemli sebepleri ise şu şekilde sıralanabilir:

- ✓ Dersin konusu ve amaçları ile oyunun içeriğinin birbiri ile uyumlu olması.
- ✓ Oyunun kendi kültürümüze ait Osmanlı Devleti tarihini içerisinde barındırması.
- ✓ DGOD ünitesindeki kazanımın oyunun amaçlarına göre uygun seçilmiş olması.
- ✓ Oyunun zorluk derecesinin hedef kitleye uygun olması.
- ✓ Uygulama okulunun teknik altyapısının uygun olması.
- ✓ Oyunun birçok eğlence unsuruna sahip olması.
- ✓ Oyunun uygulandığı dersin sözel ve sıkıcı olması, 21. yüzyıldaki yeniliklere uygun ders materyalinin olmadığı ve öğrencilerin tutumlarının orta düzeyde olduğu bir dersin seçilmesi.
- ✓ Uygulama aşamasında gerekli hazırlıkların tam olması; örneğin, oyunda eğitim bölümünün olması ve öğrencilere bu bölümle ilgili eğitim verilmesi.
- ✓ Oyunun ücretinin cüzi olması, bütçe açısından kolaylıkla kullanılabilir bir oyun olması gibi kısıtlı faktörlerin en asgari düzeye kadar düşürülmesinin bu çalışmanın başarıyla sonuçlanmasına katkı sağladığı söylenilebilir.

ETADO'nun eğitim ve öğretim sürecinde nasıl kullanılacağı ile ilgili özellikle yurtdışında yapılmış çalışmalar bulunmaktadır. Bu çalışmalardan biri Pagnotti ve Russell III tarafından 2012 yılında yapılmıştır. Söz konusu çalışmada dünya tarihinin öğretiminde "Civilization IV" oyunu yardımıyla bir ders planı hazırlanmıştır. Lee ve Probert (2010) tarafından yapılan bir başka çalışmada öğretmenler "Civilization III" oyununu ders içerisinde kullanırlarken yaratıcı ve kompleks düşünceleri gerektiği ayrıca bu tür oyunların sınıf tartışmaları, eleştirel analiz gibi durumlarda kullanılması gerektiği belirtilmiştir. Hutchinson (2007) ise yaptığı çalışmada "Brothers in Arms: Road to Hill 30 ve Splinter Cell" oyunlarındaki mekânların coğrafya öğrenme aktiviteleri için nasıl kullanılacağı ile ilgili bir çerçeve hazırlamıştır. Bu çalışmalardan da anlaşıldığı üzere ETADO'nun eğitim-öğretim sürecinde kullanılmasında farklı kademelerde ve farklı amaçlarla akademik çalışmaların yapılması gerektiği belirtilebilir.

Sonuç

21. yüzyılda eğitim-öğretim sürecinde yaşanan problemlerin başında çağın gereklerine uygun eğitim ve öğretimin yapıl(a)maması gösterilebilir. Son yıllarda gençlerin internet ve oyun dünyası ile etkileşimi ve bunlarla uzun süre vakit geçirmeleri kuşkusuz eğitim-öğretim sürecinin de bu durumdan etkilenmesine neden olmaktadır. Birçok araştırmacı dijital

oyunların eğitim-öğretim sürecinde nasıl kullanacağı/kullanılması gerektiği ile ilgili çalışmalar yapmaktadır. Yapılan çalışmalarda oyun ve oyun teknolojilerinin eğitim-öğretim sürecinde kullanılmasında azımsanmayacak oranda olumlu sonuçlara ulaşıldığı anlaşılmaktadır. Özellikle eğitim-öğretim çağındaki gençler tarafından sıkıcı ve monoton olarak algılanan, öğretilmesinin zorunlu olduğu birçok alanla ilişkili olan tarih dersi benzeri derslerin öğretiminde oyun ve oyun teknolojilerinin kullanılmasının tarih öğretiminin etkili olmasına katkı sağlayabileceği birçok araştırmacı tarafından ifade edilmiştir. Ayrıca tarih eğitiminde öğrencilerin tarih dersine karşı tutum puanlarının orta düzeyde olması, dersin sözel olması, tarih öğretiminde araç gereç sıkıntısının olması ve tarih öğretiminin çağın gereklerine uygun yapıl(a)mamasının tarih öğretiminde dijital oyunların kullanılabileceği ile ilgili görüşlerin ortaya çıkmasına yol açtığı söylenebilir.

ETADO'nun eğitim-öğretim açısından birçok avantajı içerisinde barındırdığı söylenebilir. Alanyazında da bu avantajlardan sıklıkla bahsedilmektedir. Alanyazında ETADO'nun grafik, harita ve birçok görsel öğeyi içinde barındırdığı, öğrencileri aktif bir şekilde öğrenmeye yönlendirdiği ve doğal şartlarda ders içeriği ile iç içe olmalarını sağladığı gibi birçok avantaja sahip olduğu belirtilmektedir. Bu avantajların varlığı da öğrenme öğretme süreçlerinde bu tür oyunların kullanılmasının fayda sağlayabileceği şeklinde yorumlanmaktadır.

Bu çalışmada tarih içerikli Europa Universalis IV dijital oyununun öğrencilerin tarih dersi akademik başarılarını ve tutumlarını arttırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu başarının sebeplerinden birinin çalışmanın uygulama sürecinde dikkat edilmesi gereken asgari koşulların en iyi şekilde sağlanmaya çalışılması ve tarih dersi içeriği ile oyunun içeriğinin birbiri ile ilişkili olması olduğu belirtilebilir. Bu çalışmanın başarıya ulaşmasının ikinci önemli sebebi ise tarih dersinde öğrencilerin orta düzeyde tutuma sahip olması ve Europa Universalis IV oyununun tarih dersi içeriğine uygun birçok görsel ve işitsel özellikleri içerisinde barındırması olduğunu söylenebilir.

Sonuç olarak ETADO'nun eğitim-öğretim sürecinde, özellikle farklı derslerde ve farklı kademelerde dersin amaçlarına ve dersin içeriğine uygun olarak seçilmesi durumunda öğrencilerin başarılarını ve tutumlarını olumlu yönde ve önemli ölçüde arttırabileceği ve bu tür çalışmaların çağımızın gereklerine uygun olarak eğitimin niteliğini yükseltebileceği ifade edilebilir.

Öneriler

Bu araştırma tarih içerikli strateji oyunlarının ortaöğretim 10. sınıf öğrencilerinin tarih dersi akademik başarı ve tarih dersiyle ilgili tutumları üzerindeki etkisine odaklanmıştır. Alan çalışması ve ilgili alanyazından elde edilen verilerden hareketle daha sonra yapılacak olan çalışmalar ve uygulamalara yönelik şu önerilerde bulunmak mümkündür;

Araştırmacılara yönelik öneriler.

- ✓ ETADO'nun araştırmalarda kullanılmadan önce, özellikle uygulama sürecinin, çok iyi planlanması gerekmektedir.
- ✓ Daha genel ve geçerli sonuçlar elde edilmesi için yapılmış çalışmaların detaylı analiz edilmesi ve oyunun uygulama aşamasında gerekli asgari koşulların sağlanması çalışmaların başarıya ulaşmasına katkı sağlayabilir.
- ✓ ETADO'nun eğitsel unsurları, öğrencilerin akademik başarıları ve derse yönelik tutumları üzerindeki etkisi farklı derslerde, özellikle akademik başarı ve tutumların düşük olduğu dersler bağlamında incelenebilir.
- ✓ ETADO'nun sahip olduğu eğitsel unsurlar tarih dersi akademik başarı ve tarih dersi tutumları üzerindeki etkisi farklı kademelerde, farklı konularda ve daha kapsamlı çalışmalarla incelenebilir.
- ✓ ETADO'nun farklı bağımlı değişkenler üzerindeki etkisi incelenebilir.
- ✓ Tarih dersine ait DGOD ünitesinin öğretim süreci gözden geçirilerek uygulamalı etkinliklerin 21. yüzyılın gereklerine uygun olarak zenginleştirilebilir.
- ✓ Öğretmenler, veliler ve öğrencilerin ETADO'nun eğitim ve öğretim sürecinde kullanımına yönelik algıları incelenebilir.
- ✓ ETADO'nun eğitim-öğretim sürecinde kullanımı ile ilgili daha net bir çerçeve ortaya koymak adına kuramsal çalışmalar yapılabilir.
- ✓ ETADO'nun eğitsel unsurlarının tespit edilerek eğitim-öğretim sürecinde kullanılması ile ilgili daha fazla deneysel çalışmalar yapılabilir.

Uygulamaya Yönelik Öneriler.

- ✓ Ortaöğretim tarih dersi öğretim programı bu çalışmadaki sonuçlar doğrultusunda geliştirilebilir.
- ✓ Eğitimde program geliştirme çalışmalarında özellikle ETADO'ya göre düzenlemeler yapılabilir.

- ✓ Eğitim-öğretim sürecinde yüksek maliyetli tasarlama ve hazırlama işlemleri olan eğitsel oyunların yerine ETADO'dan faydalanılabilir.
- ✓ Gençlerin uzun zaman harcayarak oynadıkları ETADO'lar daha bilinçli ve amaçlı yönlendirmeler ile eğitim-öğretim sürecinde kullanılabilir.
- ✓ MEB'e bağlı okullarda eğitim-öğretim sürecinde yaşanan materyal sıkıntısına bu tür oyunlar alternatif bir araç olarak kullanılabilir.
- ✓ ETADO'nun eğitim ve öğretim sürecinde ders materyali olarak kullanılması eğitimin ekonomik temelleri açısından Mili Eğitim Bakanlığı'nın bütçesine olumlu katkı sağlayabilir.



KAYNAKÇA

- Akbaba, B. (2008). Atatürk ilkeleri ve inkılâp tarihi dersinin öğretiminde karşılaşılan sorunlar Gazi üniversitesi örneği, *Gazi Üniversitesi Gazi Akademik Bakış*, 1(2),177-197. <https://www.ceeol.com/search/journal-detail?id=352> adresinden edinilmiştir.
- Akbay, M. (2015). *Kurmacılık yaklaşımı ile dijital oyun ortamında tasarım yapmanın, lise öğrencilerinin geometri başarı, özyeterlilik ve uzamsal becerilerine etkisi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 394796)
- Akça, N., & Ata, B. (2009). Lise tarih derslerinde otantik etkinliklerin uygulanması ve sorunları. 1-13. http://acikarsiv.gazi.edu.tr/File.php?Doc_ID=1068 adresinden edinilmiştir.
- Aksoy, N. C. (2014). *Dijital oyun tabanlı matematik öğretiminin ortaokul 6. sınıf öğrencilerinin başarılarına, başarı güdüsü, öz-yeterlik ve tutum özelliklerine etkisi* (Doktora tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 356671)
- Alan, D. (2017) *Dijital oyun tabanlı yaklaşım ile yazılım geliştirme öğretimi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezin'nden edinilmiştir. (Tez No. 467392)
- Alhabash, S. E., & Wise, K. (2012). PeaceMaker: Changing students' attitudes toward Palestinians and Israelis through video game play. *International Journal of Communication*, 6(2012), 356–380.
- Ankara Kalkınma Ajansı (2016). *Dijital oyun sektörü raporu*. (Yayın No. 2016-12). <http://www.ankaraka.org.tr/archive/files/yayinlar/ankaraka-dijital-oyun-sektoru.pdf> adresinden edinilmiştir.
- Annetta, L. A. (2008). Video games in education: why they should be used and how they are being used. *Theory Practice* 47(3), 229–239.
- Arena, D. (2012). *Commercial video games as preparation for future learning* (Doctoral dissertation, Stanford University). https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/42560722/CommercialVideoGamesAsPreparationForFutureLearning_DylanArena.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWO WYYGZ2Y53UL3A&Expires=1543837814&Signature=SAT%2BJpf2mlX46PEmqA7sCNuqXBo%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DCommercial_Video_Games_as_Preparation_fo.pdf adresinden edinilmiştir.
- Ata, B. (2000). *İsmayil Hakkı Baltacıoğlu ve tarih öğretimi, Türk Kültürü*, (450), 590-602.
- Ata, B. (2002). *Müzelerle ve tarihi mekânlarla tarih öğretimi: Tarih öğretmenlerinin “müze eğitime” ilişkin görüşleri* (Doktora tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 120673)
- Ayanoğlu, M. M. (2006) *Mimarlık eğitiminde üç boyutlu bilgisayar oyun motorlarının kullanımı* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 223368)
- Baek, Y. K. (2008). What hinders teachers in using computer and video games in the classroom? Exploring factors inhibiting the uptake of computer and video games. *CyberPsychology & Behavior*, 11(6), 665-671.

- Bakar, A., Inal, Y., & Cagiltay, K. (2006, June). Use of commercial games for educational purposes: Will today's teacher candidates use them in the future?. In *EdMedia: World Conference on Educational Media and Technology* (pp. 1757-1762). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Bakır, T. (2015). *Eğitsel amaçlı bilgisayar oyunlarının coğrafya derslerinde kullanılmasının öğrenci görüşlerine göre değerlendirilmesi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 381472)
- Bakker, M., Van den Heuvel-Panhuizen, M., & Robitzsch, A. (2014). Using mini-games for learning multiplication and division, B. Marjoke (Ed.), *The development of primary school students' attitude towards mathematics and the relation with mathematics achievement, gender, and playing mathematics computer games* (1. baskı, pp. 147-184). Utrecht : FIsme Scientific Library.
- Baranowski, T., Buday, R., Thompson, DI., & Baranowski, J. (2008). Playing for real: video games and stories for health-related behavior change, *American Journal Of Preventive Medicine*, 34(1), 74-82. doi: 10.1016/j.amepre.2007.09.027
- Bavelier, D. (2012). Your brain on video games. TALKS-TEDX 2012. Retrieved from http://www.ted.com/talks/daphne_bavelier_your_brain_on_video_games.html.
- Berens, K., & Howard, G. (2002). *The rough guide to videogaming*. Rough guides.
- Binkley, M., Erstad, O., Herman, J., Raizen, S., Ripley, M., Miller-Ricci, M., & Rumble, M. (2012). Defining twenty-first century skills. In P. Griffi (Ed.), *Assessment and teaching of 21st century skills* (pp. 17-66). Doi: 10.1007/978-94-007-2324-5_2
- Bircan, T. Ş., & Safran, M. (2013). Tarih öğretiminde haritaların önemi ve kullanımı. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14(2). 461-476.
- Boyce, A., & Barnes, T. (2010, June). BeadLoom Game: Using game elements to increase motivation and learning. In *Proceedings of the Fifth International Conference on the Foundations of Digital Games* (pp. 25-31). ACM. Retrieved from <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=1822352>.
- Burn, A., & Carr, D. (2006). Defining game genres [DX Reader version]. Retrieved from [https://books.google.com.tr/books?hl=tr&lr=&id=yCZdTd8WWBwC&oi=fnd&pg=PR5&dq=Burn,+A.,+%26++Carr,+D.+\(2006\).+Defining+game+genres.+Carr,+D.+and+others,+Computer+Games:+Text,+Narrative+and+Play.+Polity+Press,+MA.&ots=JLFwRK3ff2&sig=2_707fYcqD4SibdbmXkK-aj2mfc&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.tr/books?hl=tr&lr=&id=yCZdTd8WWBwC&oi=fnd&pg=PR5&dq=Burn,+A.,+%26++Carr,+D.+(2006).+Defining+game+genres.+Carr,+D.+and+others,+Computer+Games:+Text,+Narrative+and+Play.+Polity+Press,+MA.&ots=JLFwRK3ff2&sig=2_707fYcqD4SibdbmXkK-aj2mfc&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Bozkurt, A. (2014). Homo ludens: Dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 1-21.
- Can, G. (2003). *Bilgisayar öğretmeni adaylarının eğitici yönleri olan bilgisayar oyunlarının eğitimde kullanılmasına yönelik algılar* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 143129)
- Carnagey, N. L., & Anderson, C. A. (2004). Violent video game exposure and aggression. *Minerva Psichiatria*, 45(1), 1-18.
- Christensen, L. B., Johnson, R. B., & Turner, L. A. (2014). *Research methods, design, and analysis* (12th ed.). Essex, England: Pearson.
- Coakes, S. J., & Ong, C. (2011). *SPSS version 18.0 for Windows: Analysis without anguish*. Australia: Wiley.

- Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacArthur, E., Hainey, T., & Boyle, J. M. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers & Education*, 59(2), 661-686.
- Coşkun, E., & Öztürk, M. C. (2016). Steam dünyası: Dijital oyun bloglarına yönelik bir değerlendirme. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 4(2), 677-702.
- Crawford, C. (1984). *Art of computer game design*. Osborne: McGraw-Hill. Retrieved from http://www.stonetronix.com/gamedesign/art_of_computer_game_design.pdf
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (4th ed.). Boston, MA: Pearson.
- Çakmak, D. (2015). *Orta yaş bireylerin bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarına ilişkin bir uygulama*. International Play and Toy Uluslararası Oyun ve Oyuncak Kongresi içinde (s. 413-425). Erzurum: Atatürk Üniversitesi.
- Çoban, M. (2017). *Üç boyutlu oyunla yapılan depresyon eğitiminin ilköğrencilerinin akademik başarıları ile motivasyonlarına etkisi ve öğrencilerin görüşleri* (Doktora tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 459514)
- Çoban, E., & Demirtaşlı, R. N. (2017). Test yönergesi ve risk alma eğiliminin çoktan seçmeli testlerin psikometrik özelliklerine etkisi. *Journal of Human Sciences*, 14(3), 2949-2967.
- Çokluk, Ö., Şekercioğlu, G. & Büyüköztürk, Ş. (2010). *Sosyal bilimler için çok değişkenli istatistik: SPSS ve LISREL uygulamaları*. Ankara: Pegem Akademi.
- Demirel, Ö., Seferoğlu, S. S., & Yağcı, E. (2004). *Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme*. Pegem Akademi.
- Dereioğlu, Y., & Şar, E. (2010). The use of films on history education in primary schools: Problems and suggestions. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 9(2010), 2017-2020.
- De Araujo, T. B., Silveira, F. R., Souza, D. L. S., Strey, Y. T. M., Flores, C. D., & Webster, R. S. (2016). Impact of video game genre on surgical skills development: A feasibility study. *Journal of Surgical Research*, 201(1), 235-243.
- Dilek, D. (2002). *Tarih derslerinde öğrenme ve düşünce gelişimi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Doğusoy, B., & İnal, Y. (2006). *Çok kullanıcı bilgisayar oyunları ile öğrenme*, VII. Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi içinde (ss. 7-9). Ankara: Gazi Üniversitesi.
- Dormann, C., & Biddle, R. (2006). Humour in game based learning. *Learning, Media and Technology*, 31(4), 411-424.
- Donmuş, V., & Gürol, M. (2015). İngilizce öğrenmede eğitsel bilgisayar oyunu kullanmanın erişilebilirliği ve kalıcılığına etkisi. *Electronic Turkish Studies*, 10(15), 313-332.
- Dönmez, C., & Yeşilbursa, C. C. (2014). Ortaokul öğrencilerinin tarih algısı. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 34(3), 415-436.
- Durdu, P., Tüfekçi, A., & Çağıltay, K. (2005). Üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arasında karşılaştırmalı bir çalışma. *Eurasian Journal of Educational Research*, (19), 66-76.

- Durgut, A. (2016). *Meslek yüksekokulu öğrencileri için eğitsel matematik oyunu geliştirilmesi ve başarıya etkisinin incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 456152)
- Dündar, C. (2006, 5 Mayıs). Bilgisayar oyunları. <http://www.candundar.com.tr/index.php?Did=3699> adresinden edinilmiştir.
- Egenfeldt-Nielsen, S. (2005.) *Beyond edutainment exploring the educational potential of computer games* (PhD Thesis). Retrieved from [https://books.google.com.tr/books?hl=tr&lr=&id=snpBAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA9&dq=Egenfeldt-Nielsen,+S.+\(2005.\)+Beyond+edutainment++exploring+the+educational+potential+of+computer+games+&ots=0rRzTM60lr&sig=y6fNf8_252lSkk6CsQjo7Nil8xE&redir_esc=y#v=onepage&q=Egenfeldt-Nielsen%2C%20S.%20\(2005.\)%20Beyond%20edutainment%20%20exploring%20the%20educational%20potential%20of%20computer%20games&f=false](https://books.google.com.tr/books?hl=tr&lr=&id=snpBAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA9&dq=Egenfeldt-Nielsen,+S.+(2005.)+Beyond+edutainment++exploring+the+educational+potential+of+computer+games+&ots=0rRzTM60lr&sig=y6fNf8_252lSkk6CsQjo7Nil8xE&redir_esc=y#v=onepage&q=Egenfeldt-Nielsen%2C%20S.%20(2005.)%20Beyond%20edutainment%20%20exploring%20the%20educational%20potential%20of%20computer%20games&f=false) University of Copenhagen, Copenhagen, Denmark.
- Erden, M. (1995). Öğretmen adaylarının öğretmenlik sertifikası derslerine yönelik tutumları. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(11). 99-104.
- Ferguson, C. J. (2007). The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. *Psychiatric Quarterly*, 78(4), 309-316.
- Fırat, S. (2011). *Bilgisayar destekli eğitsel oyunlarla gerçekleştirilen matematik öğretiminin kavramsal öğrenmeye etkisi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 301095)
- Fleer, M. (2014). The demands and motives afforded through digital play in early childhood activity settings. *Learning, Culture and Social Interaction*, 3(3), 202-209
- Field, A. (2013). *Discovering statistics using IBM SPSS* (4th ed.). Thousands Oaks, CA: Sage.
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441-467.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 20-20. Retrieved from <http://www.academia.edu/download/30914718/learnfromgames.pdf>
- Gillispie, L., Martin, F., & Parker., M. A. (2010). Effects of a 3-D video game on middle school student achievement and attitude in mathematics, *The Electronic Journal of Mathematics and Technology*, 4(1), 68-81.
- Griffiths, M. D., (2002). The educational benefits of videogames. *Education and Health*, 20(3), 47-51
- Güneş, H. (2010). *Geliştirilen çevrimiçi elektrogame oyununun ilköğretim 4. basamak bilişim teknolojileri dersi başarısına etkisi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 275271)
- Güven, B., & Uzman E. (2006). Ortaöğretim Coğrafya dersi tutum ölçeği geliştirme çalışması, *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 14(2) 527-536.
- Güvendir, E., & Gezgin, D. M. (2015). The effect of a Facebook game that requires English vocabulary knowledge on students' English vocabulary development, *Journal of Educational Sciences Research*, 5(1), 41-55.
- Gwinn, E. (2003). Army targets youth with video game. *Chicago Tribune*, 7.

- Halilbeyoğlu, M. (2013, 9 Ekim). Europa_Universalis_IV oyunu, http://www.merlininkazani.com/Europa_Universalis_IV-oyun_inceleme-65625p1.html, adresinden edinilmiştir.
- Hays, R. T., & Singer, M. J. (1989). *Simulation fidelity in training system design: Bridging the gap between reality and training*. New York: Springer-Verlag.
- Hogle, J. G. (1996). *Considering games as cognitive tools: In search of effective edutainment*. ERIC Clearinghouse, Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED425737.pdf> adresinden edinilmiştir.
- Holzberg, C. S. (2005). The games children play. *Technology and Learning*, 26(4), 42.
- Hutchison, D. (2007). *Playing to learn: Video games in the classroom* [DX Reader version]. Retrieved from [https://www.google.com/books?hl=tr&lr=&id=pFLKz1a2GigC&oi=fnd&pg=PR7&dq=Hutchison,+D.+\(2007\).+Playing+to+learn:+Video+games+in+the+classroom.+Greenwood+Publishing+Group.&ots=gZULKO1fg1&sig=SzAiLsGk230SMPwBP_6MaGVefHo](https://www.google.com/books?hl=tr&lr=&id=pFLKz1a2GigC&oi=fnd&pg=PR7&dq=Hutchison,+D.+(2007).+Playing+to+learn:+Video+games+in+the+classroom.+Greenwood+Publishing+Group.&ots=gZULKO1fg1&sig=SzAiLsGk230SMPwBP_6MaGVefHo) adresinden edinilmiştir.
- Juul, J. (1999). *A Clash Between Game and Narrative* (Unpublished master's thesis). University of Copenhagen, Institute of Nordic Language and Literature, Copenhagen, Denmark.
- Kahyaoğlu, M. & Elçiçek, M. (2016). Eğitsel bilgisayar oyunlar ile desteklenen fen bilimleri öğretiminin öğrencilerin motivasyon ve yansıtıcı düşünme becerileri üzerine etkisi, *Electronic Turkish Studies*, 11(14), 349-360.
- Kalaycı, Ş. (2010). *SPSS uygulamalı çok değişkenli istatistik teknikleri* (6. baskı). Ankara: Asil Yayın Dağıtım.
- Kalkınma Bakanlığı (2015). *2018 yılı bilgi toplumu stratejisi ve eylem planı*. (Yayın No: 2015-2939). <http://www.bilgitoplumustratejisi.org/download/docfile/8a9481984680deca014bea4232490005> adresinden edinilmiştir.
- Kaya, R., & Demirel, M. (2008). Lise 3. sınıf öğrencilerinin tarih derslerindeki ilgi alanları (Erzurum Örneği). *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 11(1), 163-177.
- Kim, S., & Chang, M. (2010). Computer games for the math achievement of diverse students. *Educational Technology & Society*, 13(3), 224-232.
- Korkusuz, M. E., & Karamete, A. (2013). Eğitsel oyun geliştirme modelleri. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 7(2), 78-109.
- Köse, E. (2013). Bilimsel araştırma yöntemleri. R.Y. Kıncal (Ed.), *Bilimsel Araştırma Modelleri* içinde (2. Baskı, s. 120) Ankara: Nobel.
- Köstüklü, N. (2006). *Sosyal bilimler ve tarih öğretimi*. Konya: Kendi.
- Lee, J. K., & Probert, J. (2010). Civilization III and whole-class play in high school social studies. *Journal of Social Studies Research*, 34(1), 1-28. Retrieved from https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/30957945/civilization-iii-and-whole-class-play-in-high-school-social-studies.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1544003223&Signature=hccBEjpOsQQSrj27j77Evjhfvnw%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DCivilization_III_and_Whole-Class_Play_in.pdf

- Lester, J. C., Spires, H. A., Nietfeld, J. L., Minogue, J., Mott, B. W., & Lobene, E. V. (2014). Designing game-based learning environments for elementary science education: A narrative-centered learning perspective. *Information Sciences*, 264, 4-18.
- Lin, K. C., Wei, Y. C., & Hung, J. C. (2012). The effects of online interactive games on high school students' achievement and motivation in history learning. *International Journal of Distance Education Technologies (IJDET)*, 10(4), 96-105.
- McFarlane, A., Sparrowhawk, A., & Heald, Y. (2002). Report on the educational use of games. Retrieved from [http://nexus.hs-bremerhaven.de/library.nsf/0946dbe6a3c341e8c12570860044165f/be501a19594142bac125736e00588a6d/\\$FILE/Games_in_Educa_teem_gamesined_full.pdf](http://nexus.hs-bremerhaven.de/library.nsf/0946dbe6a3c341e8c12570860044165f/be501a19594142bac125736e00588a6d/$FILE/Games_in_Educa_teem_gamesined_full.pdf)
- McGonigal, J.(2010).Gaming can make a better world.*TED talks*. Retrieved from www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html
- Mitchell, A., & Savill-Smith, C. (2005). The use of computer and video games for learning. A review of the literature. London. Learning and Skills Development Agency. [DX Reader version]. Retrieved from http://dera.ioe.ac.uk/5270/7/041529_Redacted.pdf
- Monke, L. (2009). Video games: A critical analysis. *Encounter: Education for Meaning and Social Justice*, 25(3), 7-20.
- Morgan, G. A., Leech, N. L., Gloeckner, G. W., & Barrett, K. C. (2013). *IBM SPSS for introductory statistics: Use and interpretation* (5th ed.). New York, NY: Routledge.
- Oğul, R., Kaya, H. İ., & Kıncal, R. Y. (2017, Ekim). *Dünya gücü Osmanlı devleti ünitesi için akademik başarı testi geliştirme çalışması*. 2. Uluslararası Çağdaş Eğitim Araştırmaları Kongresi'nde sunulan sözlü bildiri, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Muğla.
- O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry* [DX Reader version]. (pp. 46-63). Retrieved From [https://www.google.com/books?hl=tr&lr=&id=6LEbAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=O%27Hagan,+M.,+%26+Mangiron,+C.+\(2013\).+Game+Localization:+Translatin+g+for+the+global+digital+entertainment+industry+\(Vol.+106\).+John+Benjamins+Publishing.&ots=rIgK_9cjB9&sig=MLnaaOx47Iy2r9HxZQDtX4lcGcw](https://www.google.com/books?hl=tr&lr=&id=6LEbAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=O%27Hagan,+M.,+%26+Mangiron,+C.+(2013).+Game+Localization:+Translatin+g+for+the+global+digital+entertainment+industry+(Vol.+106).+John+Benjamins+Publishing.&ots=rIgK_9cjB9&sig=MLnaaOx47Iy2r9HxZQDtX4lcGcw)
- Özdemir, K. (2014). *Ortaöğretim tarih derslerinde kullanılan görsel materyallerin öğrenci akademik başarı ve tutumuna etkisi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 381474)
- Özçelik, F. T., Günseren, F., Atakan, P., & Mamıkoğlu, L. (1998). *Hemşirelerin hepatit b enfeksiyonu, korunma, aşılama konusunda bilgi, tutum ve davranışları*. V. Ulusal Hemşirelik Kongresi'nde sunulan sözlü bildiri, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Öztaş, S., & Turan, R. (2009). İlköğretim altıncı sınıf sosyal bilgiler tarih ünitelerinin işlenişinde öğretmenlerin kullandıkları öğretim yöntemleri. *Gazi Üniversitesi Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 7(4), 903-932.
- Öztürk, D. (2007). *Bilgisayar oyunlarının çocukların bilişsel ve duyuşsal gelişimleri üzerindeki etkisinin incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 211607)
- Pagnotti, J., & Russell III, W. B. (2012). Using Civilization IV to engage students in world history content. *The Social Studies*, 103(1), 39-48. doi: 10.1080/00377996.2011.558940
- Pallant, J. (2013). *SPSS survival manual: A step by step guide to data analysis using IBM SPSS* (5th ed.). Maidenhead, England: Open University.

- Papastergiou, M. (2009). Exploring the potential of computer and video games for health and physical education: a literature review. *Computers & Education*, 53(2009), 603–622. doi:10.1016/j.compedu.2009.04.001
- Paykoç, F. (1991). *Tarih Öğretimi*, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi Yayınları.
- Paykoç, F. (1998). Tarih öğretimimizde temel paradigma sorunu. S Özbaran (Ed.), *Tarih öğretimi ve ders kitapları içinde* (ss. 341-48). İzmir: Dokuz Eylül Yayınları.
- Pivec, M., Dziabenko, O., & Schinnerl, I. (2003). Aspects of game-based learning. In *3rd International Conference on Knowledge Management*, 216-225. Retrieved from <https://pdfs.semanticscholar.org/0e9b/cf0bd2bd5cf0ff0470ca7315e0d1d3b9b883.pdf>
- Prensky, M. (2004). Use their tools! Speak their language. Retrieved from http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-Use_Their_Tools_Speak_Their_Language.pdf
- Prensky, M. (2007). Digital game-based learning, *ACM Computers in Entertainment*, 1(1), Retrieved from http://www-cgi.cs.cmu.edu/afs/cs.cmu.edu/Web/People/smrobert/SAMPapers/game_learning/gam ebased_learning.pdf
- Project Tomorrow. (2008, May). Speak Up 2007 for students, teachers, parents & school leaders selected national findings. Retrieved from <http://www.tomorrow.org/docs/National%20Findings%20Speak%20Up%202007.pdf>.
- Quinn, G. P., & Keough, M. J. (2002). Experimental design and data analysis for biologists. Retrieved from <https://pdfs.semanticscholar.org/2a4f/dcd9e0ab3901a6815807d6ea2759e34dff84.pdf>
- Rapeepisarn, K., Wong, K. W., Fung, C. C. & Khine, M. S. (2008) The relationship between game genres, learning techniques and learning styles in educational computer games. In: Z. Pan, X. Zhang, A. El Rhalibi, W. Woo and Y. Li (eds) *Technologies for ELearning and Digital Entertainment, Lecture Notes in Computer Science* (pp. 497-508).
- Robson, C. (2011). *Real world research* (3th ed.). West Sussex, England: Wiley.
- Rovai, A. P., Baker, J. D., & Pontpn, M. K. (2014). *Social science research design and statistics: A practitioner's guide to research methods and IBM spss analysis* (2nd ed.). Chesapeake, VA: Watertree.
- Safran, M. (1993). Değişik öğrenim basamaklarında tarih becerisine ilişkin tutumlar üzerine bir araştırma. *Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (4), 35-40.
- Safran, M. (2006). *Tarih eğitimi makale ve bildiriler*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Salen, K., Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: game design fundamentals*(p. 672). Cambridge, Mass: MIT Press.
- Say, F. S. (2016). *Yedinci sınıf fen bilimleri dersine yönelik tasarlanan bilgisayar oyununun öğrencilerin fene yönelik öz-yeterliklerine, motivasyonlarına ve saldırganlıklarına etkisi* (Doktora tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 433695)
- Sevilmiş (Kara), F. D. (2006). *Lise Birinci Sınıf Öğrencilerinin Coğrafya Dersine Yönelik Akademik Benlik ve Tutumları ile Başarıları Arasındaki İlişki (İzmir/Konak İlçesi Örneği)* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 186689)

- Sezen, T. İ., & Sezen, D. (2011). *Dijital oyunların tarihinin dönüm noktaları*, https://www.researchgate.net/publication/274309208_Dijital_Oyun_Tarihinin_Donum_Noktaları_Milestones_of_Digital_Game_History, adresinden edinilmiştir.
- Shaffer, D. W. (2006). *How computer games help children learn*. Macmillan. Newyork: Palgrave MacMillan.
- Shapiro, S. S., Wilk, M. B., & Chen, H. J. (1968). A comparative study of various tests for normality. *Journal of The American Statistical Association*, 63(324), 1343-1372.
- Shuler, C. (2009). *Advancing children learning in a digital age. The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop*. Retrieved from <http://www.joanganzcooneycenter.org/wpcontent/uploads/2012/11/game-changer-presentation.pdf>.
- Silverman, S., & Subramaniam, P. R. (2000). Student attitude toward physical education and physical activity: A review of measurement issues and outcomes. *Journal of teaching in physical education*, 19(1), 97-125.
- Small, G.W., & Vorgan, G. (2008). *Meet your ibrain: Surviving the technological alteration of the modern mind*. New York: Collins Living.
- Smith, M. (2005). Muzzy Lane making history. *Technology & Learning*, 26(3), 12.
- Sprent, P., & Smeeton, N. C. (2007). *Applied nonparametric statistical methods* (4th ed.). United States: CRC Press.
- Squire, K. D. (2004). *Replaying history: Learning world history through playing Civilization III* (pp. 1-503). Bloomington, IN: Indiana University.
- Sun, C. T., Ye, S. H., & Wang, Y. J. (2015). Effects of commercial video games on cognitive elaboration of physical concepts. *Computers & Education*, 88(2015), 169-181.
- Steam, (2017). Europa_ Universalis_IV oyunu sistem gereksinimleri, http://store.steampowered.com/app/236850/europa_universalis_iv/?l=turkish, adresinden edinilmiştir.
- Şahin, H. B. (2016). *Eğitsel bilgisayar oyunları ile destekli matematik öğretiminin öğrencilerin akademik başarılarına ve duyuşsal özelliklerine etkisi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 435990)
- Şimşek, A. (2003). Tarih öğretiminde görsel materyal kullanımı. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(1), 143-157.
- Tarhan, N. (2007). Çocuklar bilgisayar oyunlarından etkilenir mi? [Özel Sayı]. *Tefekkür Dergisi*, 1(19). <http://www.hanimlar.com/makale/cocuk-egitimi/cocuklar-bilgisayar-oyunlarından-etkilenir-mi> adresinden edinilmiştir.
- Taylan, H. H., Kara, H. Z., & Durğun, A. (2017). Ortaokul ve lise öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri üzerine bir araştırma. *Pes Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(1), 78-87.
- Tezel, S. C. (2017). *Türkiye'de eğitsel bilgisayar oyunları üzerine yapılmış yüksek lisans tezlerinin incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 467604)
- Tekeli, İ. (2000) İlköğretim okulları ve liselerde tarih eğitimi. *Tarih Vakfı, Tarih Öğretiminin Yeniden Yapılandırılması* içinde (ss. 8-40), İstanbul: Tarih Vakfı.
- Trotter, A. (2004). That's edutainment. *Teacher Magazine*, 16(2), 15.

- Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu. (2012, Aralık). *Ülkemizde ve dünyada dijital oyunlar Sektörü Hakkında Genel Rapor*. <http://www.bilgitoplumustratejisi.org/download/docfile/8a3247663bb37964013bb38795300000> adresinden edinilmiştir.
- TUİK, (2015, Aralık). Zaman kullanım araştırması 2014-2015. (Sayı: 18627). <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=18627>, adresinden edinilmiştir.
- Turkish Game Market (2016, Kasım). Turkish game market 2016 report – Gaming in Turkey <http://www.gaminginturkey.com/turkish-game-market-2016>, adresinden edinilmiştir.
- Tunçay, M. (1998). Tarih öğretiminin iyileştirilmesine yönelik düşünceler. *Tarih öğretimi ve ders kitapları*, 55-57.
- Turgut, M. F., & Baykul, Y. (2010). *Eğitimde ölçme ve değerlendirme* (1. baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Türk Dil Kurumu. (2017). *Tarih*. http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5a443a8f44a965.19072820 adresinden edinilmiştir.
- Türk Dil Kurumu. (2018). *Tutum*. http://tdk.gov.tr/index.php?option=com_bilimsanat&view=bilimsanat&kategoriget=terim&kelimeget=tutum&hngget=md adresinden edinilmiştir.
- Tüzün, H., & Özdiç, F. (2010). Öğretmen adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve tercihlerine yönelik bir durum çalışması. *Uluslararası Öğretmen Yetiştirme Politikaları ve Sorunları Sempozyumu II* içinde (s.174-180) Ankara: Hacettepe Üniversitesi.
- Tvtropes. (2018, 20 Aralık). Video game/ Europa Universalis, Retrieved from <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/VideoGame/EuropaUniversalis>.
- Uluçay, İ. S., & Çakır, H. (2014). İnteraktif oyunların matematik öğretiminde kullanılması üzerine araştırmaların incelenmesi. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 4(1), 13-34.
- Ural, M. N. (2009). *Eğitsel bilgisayar oyunlarının eğlendirici ve motive edici özelliklerinin akademik başarıya ve motivasyona etkisi* (Doktora tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 262352)
- Uysal, A. (2005) *Üç boyutlu bilgisayar oyunları görsel tasarımı* (Doktora tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 187932)
- Üçgül, M. (2006). *The impact of computer games on students' motivation* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 199354)
- Üstüner, M. (2006). Öğretmenlik mesleğine yönelik tutum ölçeğinin geçerlilik ve güvenilirlik çalışması. *Education Administration: Theory and Practice*, 2006(45), 109-127.
- Varışoğlu, B., Şeref, İ., Gedik, M., & Yılmaz, İ. (2013). Türkçe dersinde uygulanan eğitsel oyunlara yönelik tutum ölçeği: geçerlilik ve güvenilirlik çalışması [Özel sayı]. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2013(11). 1059-1081.
- Watson, W. R., Mong, C. J., & Harris, C. A. (2011). A case study of the in-class use of a video game for teaching high school history. *Computers & Education*, 56(2), 466-474.
- Wei, T., & Li, Y. (2010). Design of educational game: a literature review. *In Transactions on edutainment IV* (pp. 266-276). Springer-Verlag

- Whitton, N. (2009). Learning with digital games: A practical guide to engaging students in higher education. New York: Routledge.
- Wolf, M. J. P. (2008). A brief timeline of video game History. M. J. P. Wolf (Eds.), The video Game Explosion: A history from PONG to Playstation and Beyond. London: Greenwood Press.
- Yağız, E. (2007). *Oyun tabanlı öğrenme ortamlarının ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz-yeterlik algıları üzerine etkileri* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 216389)
- Yalın, H. İ. (2000). *Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme*. Ankara: Nobel.
- Yang, Y. T. C. (2012). Building virtual cities, inspiring intelligent citizens: Digital games for developing students' problem solving and learning motivation. *Computers & Education*, 59(2), 365-377. doi:10.1016/j.compedu.2012.01.012.
- Yıldız, Ö. (2003). Türkiye'de tarih öğretiminin sorunları ve çağdaş çözüm önerileri. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2003(2), 181-190.
- Yıldız, S. (2006). *Üniversite sınavına hazırlanan dersane öğrencilerinin matematik dersine karşı tutumları* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 182334)
- Yıldız, E., Şimşek, Ü., & Hakan, A. (2017). Eğitsel oyun yönteminin öğrencilerin sosyal becerileri, okula ilişkin tutumları ve fen öğrenimi kaygıları üzerine etkisi. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi (EFMED)*, 11(1), 381-400
- Yılmaz, E. (2018). Sınıf öğretmenleri ve sınıf öğretmeni adaylarının görüşlerine göre eğitsel bilgisayar oyunları ile öğretim. *Gazi University Journal of Gazi Educational Faculty (GUJGEF)*, 38(1), 263-298.
- Yılmaz, E., & Çağıltay, K. (2004). *Elektronik oyunlar ve Türkiye*. TBD 21. Ulusal Bilişim Kurultayı, <http://simge.metu.edu.tr/conferences/TBD04-ElektronikOyunlar.pdf> adresinden edinilmiştir.
- Young, M. F., Slota, S., Cutter, A. B., Jalette, G., Mullin, G., Lai, B., ... & Yukhymenko, M. (2012). Our princess is in another castle: A review of trends in serious gaming for education. *Review of educational research*, 82(1), 61-89. doi: 10.3102/0034654312436980

EKLER

Demografik Bilgi Formu (Ek_1)

YÖNERGE

Bu anket, ortaöğretim çağındaki öğrencilerin bilgisayar oyunlarını oynamaya yönelik özelliklerini, eğitici yönü olan ticari amaçlı bilgisayar oyunlarının eğitimde kullanılmasına yönelik algılarını ve bu öğrencilerin eğitici özellikleri olan bilgisayar oyunlarını derslerinde kullanmalarına yönelik planlarını araştırmak amacıyla hazırlanmıştır.

Kişisel bilgileriniz ve cevaplarınız kesinlikle gizli tutulacak ve sadece araştırma amaçlı kullanılacaktır.

Katılımınız için teşekkür ederiz.

Öğr. Gör Ramazan OĞUL

Prof. Dr. Remzi Y. KINCAL

“Lütfen soruları eksiksiz doldurunuz.”

1. Yaş:.....
2. Cinsiyet: ☐ Bayan ☐ Bay
3. Doğum Yeri: Şehir/Ülke:.....
4. Okumakta olduğunuz bölüm:.....
5. Not Ortalamanız:.....
6. Kendinize ait bir bilgisayarınız var mı? ☐ Evet ☐ Hayır
7. Genelde nerede bilgisayar kullanırsınız? Birden fazla seçeneği işaretleyebilirsiniz.
☐ Ev ☐ Yurt
☐ Okuldaki Bilgisayar laboratuvarları ☐ İnternet Kafe
☐ Diğer
8. Bilgisayarı en fazla kullandığınız yerde bilgisayar (dijital) oyunu oynamanıza izin veriliyor mu?
a. Hayır, hiçbir zaman d. Nadiren

- b. Bazen
c. Çoğu zaman
e. Evet, her zaman
f. Bilgisayar oyunu oynamıyorum.
9. Oynamayı alışkanlık ettiğiniz yaklaşık kaç tane bilgisayar (dijital) oyununuz var?
a. Hiç
b. 5'ten az
c. 5-10
d. 10'dan fazla
10. Oynamayı alışkanlık ettiğiniz oyunlardan kaç tanesi 3 boyutlu?
a. Hiç
b. 5'ten az
c. 5 – 10
d. 10'dan fazla
11. Kaç yıldır bilgisayar kullanıyorsunuz?
a. Hiç
b. 1 yıldan az
c. 2 ile 3 yıl arasında
d. 4-5 yıl arasında
e. 5 ile 8 yıl arasında
f. 8 yıldan fazla
12. Bilgisayar oyunu oynamaya kaç yaşında başladınız?
a. Hiç bilgisayar oyunu oynamadım.
b. 15 - 20 yaş arasında
c. 10 - 15 yaş arasında
d. 5 - 10 yaş arasında
e. 5 yaşından önce
13. Bilgisayar dışındaki elektronik ortamlarda oynanan oyunları (Atari, gameboy, playstation gibi) ilk defa kaç yaşındayken oynadınız?
a. Bu tür oyunları hiç oynamadım.
b. 15 - 20 yaş arasında
c. 10 - 15 yaş arasında
d. 5 - 10 yaş arasında
e. 5 yaşından önce
14. Yaklaşık kaç yıl bilgisayar (dijital) oyunu oynadınız veya kaç yıldır oynuyorsunuz?
a. Hiç bilgisayar oyunu oynamam / oynamadım
b. 1 yıldan az
c. 2-3 yıl
d. 4-5 yıl
e. 6-7 yıl
f. 8 yıldan fazla.
15. Bilgisayar dışındaki elektronik ortamlarda oynanan oyunları (Atari, gameboy, playstation gibi) yaklaşık kaç yıl oynadınız veya kaç yıldır oynuyorsunuz?
a. Bu tür oyunları hiç oynamam / oynamadım
b. 1 yıldan az
c. 2-3 yıl
d. 4-5 yıl
e. 6-7 yıl
f. 8 yıldan fazla

Aşağıda verilen boş zaman değerlendirme sorularını okuyarak, size uygun olan ilgili saat alanını X ile işaretleyiniz

	Saat					
Son zamanlarda, genellikle haftada kaç saat;	Hiç	<1	1-5	5-10	10-15	>15
16) bilgisayar kullanıyorsunuz? (ödev, araştırma vs gibi okul çalışmalarınız dışında)						
17) bilgisayar oyunu oynuyorsunuz?						
18) bilgisayar <u>dışındaki</u> elektronik ortamlarda oynanan oyunları (Atari, gameboy, playstation gibi) oynuyorsunuz?						
19) televizyon izliyorsunuz?						
20) ders kitapları dışında kitap okuyorsunuz?						
21) sosyal etkinliklere katılıyorsunuz?(ailenizle, arkadaşlarınızla)						

22. Genellikle hangi türde/türlerde bilgisayar oyunlarını seversiniz? Birden fazla tercihiniz varsa kutuların içine TERCİH SIRASI'NI yazınız. (1 en yüksek tercih, 2,3, ... Şeklinde)

☐ Bilgisayar oyunu oynamam.

☐ **Aksiyon Oyunları:** Süratli ve ani oyunlardır. Örneğin, labirent oyunları, ateş ettiğiniz oyunlar, araba yarışları, ve takip oyunları bu kategoridedir. Örnek oyunlar: Super Mario, PacMan, Missile Command, Doom, Quake, Half-Life, Unreal Tournament, Hitman vs.

☐ **Macera Oyunları:** Bilinmeyen dünyada yolunu bulma, nesneleri toplama ve bilmeceleri çözme oyunlarıdır. Örnek oyunlar: Zork, Myst and Riven, Indiana Jones, Where in the World is Carmen Sandiego vs.

☐ **Dövüş Oyunları:** Hızlı ve atletik hareketlerin olduğu oyunlardır. Örnek oyunlar: Mortal Kombat, Virtual Fighter vs.

☐ **Bilmece Oyunları:** Çözülmesi gereken problemler içerir. Genellikle görseldir. Örnek oyunlar: Tetris, Devil Dice vs

☐ **Rol-Oynama Oyunları:** Bu oyunlarda, kendinizce belirlenen özellikleri ve kendine has özellikleri olan roller (insan, peri, büyücü vs.) oynanır. Örnek oyunlar: Ultima, EverQuest, Diablo, Wizards and Warriors vs.

☐ **Simulasyon Oyunları:** Bir aracı kullanmak, uçurmak, ya da dünyalar kurmakla alakalı oyunlardır. Örnek oyunlar: Sim City, The Sims, Flight Simulators vs.

☐ **Spor Oyunları:** Örnek oyunlar: FIFA, NBA, Skating, Tennis, Baseball, Golf, Skiing oyunları vs

☐ **Strateji Oyunları:** Büyük bir şeylerin sorumluluğunu almak (örneğin bir ordu, ya da bir uygarlık) ve onu istediğiniz şekilde geliştirmekle ilgili oyunlardır. Örnek oyunlar: Civilization, Roller Coaster Tycoon, Age of Empires vs.

☐ Bunların dışında farklı türde bilgisayar oyunu oynuyorum.
Türü:.....

Demografik Bilgi Formu Kullanım İzni (Ek_2)

15.08.2017

Gmail - Demografik Anket Kullanım İzni



Ramazan Ogul <ramazanogul@gmail.com>

Demografik Anket Kullanım İzni

2 ileti

Ramazan Ogul <ramazanogul@gmail.com>

28 Ocak 2017 08:54

Alıcı: gulfidan.can@gmail.com, gcan@metu.edu.tr

Cc: Ramazan ogul <ramazanogul@gmail.com>, ramazanogul@kafkas.edu.tr

İyi çalışmalar hocam;

Can, G., & Cagiltay, K. (2006). Turkish prospective teachers' perceptions regarding the use of computer games with educational features. *Educational Technology & Society*, 9(1), 308-321. ve
M.S. THESIS: Perceptions of Prospective Computer Teachers toward the use of Computer Games with Educational Features in Education.

Yayınlarınızda kullandığınız Demografik Anket'in tamamını yada parçalarını yüksek lisans tez çalışmamda uygun referans vererek kullanmak istiyorum. bu konuda izninizi rica eder saygılarımı sunarım.

Öğretim Görevlisi Ramazan OĞUL

Kafkas Üniversitesi Kağızman Meslek Yüksekokulu

ramazanogul@gmail.com, ramazanogul@kafkas.edu.tr

iletişim: 0507-303-6899

Gulfidan Can <gulfidan.can@gmail.com>

28 Ocak 2017 15:38

Alıcı: Ramazan Ogul <ramazanogul@gmail.com>

Referans göstererek tabi ki kullanabilirsiniz.

İyi çalışmalar dilerim.

Gulfidan

28 Oca 2017 07:54 tarihinde "Ramazan Ogul" <ramazanogul@gmail.com> yazdı:

[Alıntılanan metin gizlendi]

Dünya Gücü Osmanlı Devleti (1453-1600) Ünitesi
Akademik Başarı Testi (Ek_3)

Sevgili Öğrenciler;
Yönerge

- I. Bu testin amacı Dünya gücü Osmanlı Devleti ünitesi ile ilgili seviyenizi belirlemektir.
- II. Bu testte toplam **25** soru yer almaktadır. Lütfen cevap kâğıdındaki soruların **tam olup olmadığını** kontrol ediniz.
- III. Bu testteki soruları cevaplama **süreniz 45 dakikadır**
- IV. Testteki soruları dikkatlice okuyunuz. Uygun bulduğunuz seçeneğin başındaki harfi cevap formuna işaretleyiniz.
- V. Adınızı soyadınızı ve diğer bilgilerinizi aşağıda belirtilen tabloya yazınız ve testi cevaplamaya başlayınız
- VI. Cevabını bilmediğiniz ve çözemediğiniz soruları boş bırakınız.
- VII. Sınav sonunda Hem cevap kâğıdını hem de soru kâğıdını teslim ediniz.

BAŞARILAR DİLERİM

Adı_Soyadı	
Okulu	
Sınıf	
Numara	

1. Aşağıdakilerden hangisi, İstanbul'un Fethi'nin Türk tarihi açısından sonuçları arasında **yer almaz** ?
 - A. Osmanlı Devleti'nin Türk ve İslam dünyasındaki saygınlığının artması.
 - B. Feodalite (derebeylik) sisteminin çözülmeye başlaması.
 - C. Osmanlı Devleti'nin topraklarını birleştirerek Anadolu ve Balkanlar'daki hâkimiyetlerini pekiştirilmesi.
 - D. Osmanlı Devleti'nin Karadeniz'i Akdeniz'e bağlayan su yollarının kontrolünü sağlaması.
 - E. İstanbul'un Osmanlı Devleti'nin yeni başkenti olması.
2. Aşağıdakilerden hangisi, Fatih Sultan Mehmet'in İstanbul'u fethetmek için yaptığı hazırlıklar arasında **yer almaz?**
 - A. Haçlı seferlerini önlemek amacıyla Venedik, Sırbistan ve Eflâk ile yeni antlaşmaların yapılması.
 - B. Rumeli Hisarı'nı (Boğazkesen Hisarı) yaptırması.
 - C. Anadolu Hisarı'nı (Güzelcehisar) yaptırması.
 - D. Surları aşmada kullanmak üzere tekerlekli kulelerin yaptırılması.
 - E. Osmanlılar'a karşı düşmanca tutumunu sürdüren Karamanoğlu Beyliği'nin yeniden itaat altına alınması.
3. Fatih Sultan Mehmet zamanında yapılan savaşlara ait amaçlar aşağıdakilerden hangisinde **yanlış verilmiştir?**

Savaş	Amaç
A. Mora'nın alınması	Karadeniz'i Türk gölü haline getirmek.
B. Osmanlı - Karamanoğlu mücadelesi	Anadolu'da siyasi birliği sağlamak.
C. Osmanlı - Akkoyunlu mücadelesi	Doğu Anadolu'nun güvenliğini sağlamak
D. Kırım'ın Fethi	Karadeniz'i Türk gölü haline getirmek.
E. Osmanlı - Venedik mücadelesi	Ege Denizi kıyılarını ve Ege adalarını topraklarına katmak
4. Fatih Sultan Mehmet'in;
 - I. Bir fermanla Ortodoks milletin haklarını güvence altına alması
 - II. Piskopos Ovakim'i Ermeniler'e patrik ve milletbaşı olarak tayin etmesi
 - III. Bir Amanname ile Galata Cenevizlileri'ne imtiyazlar tanınması

Bu durum, aşağıdakilerden hangisinin bir göstergesidir?

 - A. Fatih'in, hoşgörü ve birlikte yaşama fikrine dayalı düşünceye sahip olmasının.
 - B. Ticaretin, gayrimüslimlerin elinde olduğunun.

- C. Gayrimüslimlerin devlet yönetiminin her alanında yer aldığı.
- D. Osmanlı veraset sisteminin değiştiğinin.
- E. Gayrimüslimlere sadece din özgürlüğünün verildiğinin.

5.

- I. Devlete ait arazilere ilişkin bilgilerin yer aldığı “tahrir defterleri”nin tutulması ve divan görüşmelerinin kayıtlara geçirilmesi işleri ile ilgilenir.
- II. Padişah adına yazılan fermanlara, beratlarla ve mektuplara padişahın tuğrasını çeker.
- III. Din ve hukuk işlerini yürütür.

Yukarıdaki görevlerden hangilerinin “Nişancı” tarafından yerine getirildiği söylenilebilir?

- A. I
- B. II
- C. II ve III
- D. I ve II
- E. I, II ve III

6. Aşağıdakilerden hangisinde Osmanlı ordusundaki birliğin görevi yanlış verilmiştir?

Askeri Sınıf	Görevi
A. Ulufeciler	Padişahın çadırını korumak.
B. Akıncılar	Düşman ordularına saldırmak, orduya keşif hizmetinde bulunmak.
C. Yörükler	Ordunun geçeceği yolları açmak, köprüleri tamir etmek.
D. Humbaracılar	Ordunun ihtiyacı olan havan toplarını ve el bombalarını yapmak.
E. Lağımcılar	Kuşatılan kalelere tünel kazmak, top fitillerini ateşlemek.

7.

- I. Tekke ve zaviye
- II. Lonca teşkilatı
- III. Cebeci ocağı

Yukarıda verilen Osmanlı kurumlarının eğitim verdikleri alanlar aşağıdakilerden hangisinde doğru eşleştirilmiştir?

I	II	III
A. Dini	Yönetim	Askeri
B. Mesleki	Mesleki	Yönetim
C. Dini	Mesleki	Askeri
D. Yönetim	Dini	Mesleki
E. Dini	Askeri	Yönetim

8. Osmanlı Devleti’nde eğitim - öğretimin ilk basamağı olan ve genellikle mahallelerde camilerin içinde veya yanında bulunan mektep aşağıdakilerden hangisidir ?

- A. Medrese
- B. Sıbyan mektebi
- C. Enderun mektebi
- D. Şehzadegan mektebi
- E. Mehtherhane

9.

- I. Alvarez Gabral
- II. Bartelmi Diaz
- III. Kristof Klomb
- IV. Amerigo Vespucci
- V. Vasco da Gama

- Güney Amerika’da Brezilya’nın keşfi
- Ümit Burnu’nun keşfi
- Amerika’nın doğu kıyılarının keşfi
- Amerika’nın keşfi
- Çin’in keşfi

Yukarıda verilen kâşifler ve keşfettikleri yerlerle ilgili eşleştirmelerden hangisi yanlıştır?

- A. I
- B. II
- C. III
- D. IV
- E. V

10. Aşağıdakilerden hangisi “coğrafi keşiflerin” sonuçlarından biri olduğu söylenemez?
- A. Akdeniz’e açılan eski ticaret yollarının öneminin artması.
 - B. Sömürgeci Avrupa devletleri tarafından Aztek, Maya ve İnka uygarlıklarına ait zenginliklere el konulması.
 - C. Dünya’nın düz bir tepsi şeklinde olduğunu savunan kilisenin saygınlığının zedelenmesi.
 - D. Mesen adı verilen zenginler sınıfının ortaya çıkması.
 - E. Bilim, teknik ve sanatta önemli ilerlemelerin sağlanması.
11. Aşağıdakilerden hangisi Rönesans’ın ilk olarak İtalya’da başlamasının sebeplerinden biri olduğu söylenemez?
- A. Roma İmparatorluğu’nun hümanizmin kaynağı ve merkezi olması.
 - B. Coğrafi konumu gereği geçmişten beri Müslüman doğu ülkeleriyle ticari ve kültürel ilişki içinde olması.
 - C. Sanattan anlayan ve sanatı destekleyip koruyan güçlü bir mesen sınıfının olması.
 - D. İstanbul’un Fethi’nden sonra İtalya’ya geçen Bizanslı bilginlerin Antik Yunan Uygarlığına ait eserleri tanıtması.
 - E. Kilisenin Avrupa’ya göre İtalya üzerindeki etkisinin daha fazla olması.
12. Çaldıran ve Turnadağ Savaşları’nın Osmanlı Devleti açısından en önemli sonucu aşağıdakilerden hangisidir?
- A. Safevi Devleti’nin Anadolu’ya yönelik tehdidinin ortadan kalkması.
 - B. Doğu ve Güney Doğu Anadolu’daki toprakların yönetiminin Osmanlı Devleti’ne geçmesi.
 - C. Dulkadiroğulları Beyliği’nin Osmanlı Devleti’ne bağlanması.
 - D. Anadolu’da Türk birliğinin sağlanmış olması.
 - E. Erbil, Musul ve Kerkük’ün Osmanlı Devleti’ne bağlanması.
13. Aşağıdakilerden hangisi “Mısır Seferi”nin önemli sonuçlarından biri değildir?
- A. Yavuz Sultan Selim’in İslam dünyasını Osmanlı idaresi altında birleştirme idealini gerçekleştirmesi
 - B. Kıbrıs dışında Doğu Akdeniz’de egemenliğin sağlanması.
 - C. Venedikliler’in Kıbrıs için Memlûklular’a ödedikleri vergiyi Osmanlı Devleti’ne ödemeye başlaması
 - D. Baharat yolunun kontrol altına alınması
 - E. Anadolu’da Türk birliğinin sağlanması.
14. Aşağıdakilerden hangisi Osmanlı Devleti’nin ekonomik gelişmesini arttırmak için aldığı önlemlerden biri değildir?
- A. Tımar sisteminin olması
 - B. “İpek ve baharat yolları”nın kontrolünün ele geçirilmeye çalışılması
 - C. Fransızlar’a kapitülasyonların tanınması
 - D. Devşirme sisteminin olması
 - E. Yollarda tüccarların güvenliğinin derbentçi denilen görevlilerle sağlanması
15. Osmanlı Devleti’nde toplanan vergilerle ilgili aşağıda verilen ifadelerden hangisi yanlış verilmiştir?
- A. Cizye vergisi, gayrimüslim erkekten can ve mal güvenliği karşılığında alınan vergidir.
 - B. Haraç vergisi, herkesten zorla alınan vergidir.
 - C. Avarız vergisi, savaş ve doğal afetler gibi olağanüstü durumlarda padişah emriyle toplanılan vergidir.
 - D. Ağnam vergisi, hayvancılıkla uğraşanlardan alınan vergidir.
 - E. Öşür vergisi, Müslüman toprak sahiplerinden alınan arazi ve ürün vergisidir.
16. Aşağıdakilerden hangisi Osmanlı Devleti’nde “tımar sisteminin” sağladığı faydalardan biri değildir?
- A. Her an savaşa hazır tam donanımlı bir ordunun hazır olması
 - B. Barış zamanında ülkenin her yerinde asayişin devamlılığının sağlanması
 - C. Merkezden tahsil edilmesi zor olan vergilerin tımarlı sipahiler aracılığı ile kolayca toplanması
 - D. Devlete ait toprakların işlenmesi ile üretimin artırılması
 - E. Coğrafi keşiflerin başlamasına zemin oluşturmaması
17. Osmanlı Devletinde millet sisteminin kurucusu aşağıdaki padişahlardan hangisidir?
- A. Yavuz Sultan Selim

- B. Yıldırım Beyazıt
- C. III Selim
- D. Fatih Sultan Mehmet
- E. Cem Sultan

18. Kanuni döneminde olayların ve sonuçlarının yer aldığı aşağıdaki seçeneklerden hangisi **yanlıştır**?

- A. Mohaç Meydan Muharebesi'yle Macaristan Osmanlı Devleti'ne bağlandı.
- B. Amasya Antlaşması'yla Basra Körfezi, Osmanlı Devleti'nin kontrolüne girdi.
- C. İnebahtı Deniz Savaşı'yla Kıbrıs fethedildi. Doğu Akdeniz'in Osmanlı hakimiyeti kesinleşti.
- D. Rodos'un fethi ile, Kıbrıs'ın dışındaki tüm Doğu Akdeniz Osmanlı gölü hâline geldi.
- E. Preveze Deniz Savaşı'yla Mora ve Dalmaçya alındı. Akdeniz'de üstünlük Osmanlı Devleti'ne geçti.

19. Kapitülasyonların Osmanlı topraklarındaki yabancıların hak ve yükümlülüklerini belirleyen sistemli bir yapıya kavuşması Kanuni döneminde gerçekleşti.

Buna göre aşağıdakilerden hangisi Osmanlı Devleti'nin Fransa'ya kapitülasyon vermesinin nedenlerinden biri değildir?

- A. Portekizliler'in Ümit Burnu'nu keşfetmesi ile önemini kaybeden Akdeniz limanlarına Fransız tüccarlarını çekmek.
- B. Temel tüketim mallarına olan ihtiyacını uygun fiyatla karşılamak için yabancı tüccarların mal getirmelerini sağlamak.
- C. Fransa'ya bazı ayrıcalıklar vererek Avrupa'da kurulacak olan Haçlı ittifaklarının dışında tutmak.
- D. Kapitülasyonlar ile Fransa'yla siyasi ve askeri ilişkileri geliştirmek.
- E. Bizans'ın yıkılmasını kolaylaştırmak.

20. Osmanlı Devlet'inde;

- I. Fatih Sultan Mehmet döneminde Kanunname-i Ali Osman'ın hazırlanması
- II. II. Bayezit, Yavuz ve Kanuni Sultan Süleyman mevcut kanunlardaki hukuk ilkelerini çıkardıkları kanunnamelerde toplaması

Yukarıdaki gelişmelerin temel amacı aşağıdakilerden hangisi olduğu söylenilebilir?

- A. Osmanlı Devleti'nde kamu düzenini sağlamak
- B. Osmanlı Devleti'nde yazılı hukuk anlayışını yerleştirmek
- C. Şeri hukukun yasalaşmasını sağlamak
- D. Bilim ve teknolojiye Osmanlı Devleti'nin aşama kat etmesini sağlamak
- E. Laik düzenin toplumda kabul görmesini sağlamak.

21. Osmanlı Devleti'nde hukuk sistemi ile ilgili aşağıdakilerden hangisi doğru **değildir**?

- A. Şeri hukuk kaynağını, İslamiyet'in esaslarından alırdı.
- B. Örfi hukukun temeli, İslamiyet'e uygun olmak şartıyla eski Türk geleneklerine ve fethedilen ülkelerin yürürlükteki kanunlarına dayanırdı.
- C. Devletin bütün iş ve işlemlerinin şeri hukuka uygunluğu şeyhülislam tarafından denetlenirdi.
- D. Sancak ve kazalardaki mahkemelere gelen davalara kadılar bakmakta, dinî ve örfî kanunlara göre yargılama yaparlardı.
- E. Osmanlı hukukunda mahkeme kararlarını beğenmeyenler bir üst mahkeme olan Divan-ı Hümayun'a başvuramazlardı.

22. Avrupa'da meydana gelen aşağıdaki gelişmelerden hangisinin etkisi Osmanlı Devleti'nde en **az görülmüştür**?

- A. Haçlı seferleri
- B. Coğrafi keşifler
- C. Reform hareketleri
- D. Sanayi inkılabı
- E. Fransız İhtilâli

23. 15. ve 16. yüzyıllarda Osmanlılar 'da gelişen başlıca güzel sanatlar ile ilgili aşağıda verilenlerden hangisi yanlıştır?
- A. Osmanlılarda el yazması eserlerin süslenmesinde kullanılan resimlere minyatür, bu resimleri yapanlara da nakkaş denir.
 - B. Yazı veya çizgi anlamına gelen çinçilik, güzel yazı yazma sanatıdır. Çinçilik sanatı ile uğraşanlara ise hattat adı verilir.
 - C. Tezhip, İslam kültürüne özgü kitap süsleme sanatıdır. Tezhip sanatçılarına “müzehhip” denir.
 - D. Ebru, özel olarak hazırlanmış suyun yüzeyine boyaları serpiştirilerek; oluşan deseni bir yüzeye aktarma sanatıdır.
 - E. Ağaç, taş veya madenlerin oyularak bu oyuklara değerli taşlar ve metaller gibi malzemelerin yerleştirilmesi sanatına kakmacılık denir.
24. Reform, Katolik Kilisesi'ndeki bozulmalara tepki olarak 16. yüzyılda Almanya'da başlayan ve diğer Avrupa ülkelerine yayılan dinî alandaki yenilik hareketleridir.
- Yukarıda verilen bilgilere göre aşağıdakilerden hangisi “reform hareketlerinin” nedenlerinden biri değildir?**
- A. Papaların enterdi ve aforoz yetkilerine dayanarak kralların ve toplumun üzerinde güçlü bir otorite kurmaları.
 - B. Papalar ve papazların Hristiyan halkının kiliseye bağlılığını kullanarak onlara endüljans denilen günah bağışlama kâğıdını satması.
 - C. Hümanistler İncil'i kendi millî dillerine çevirmeleri ile gerçek Hristiyanlık ile kilisenin uygulamaları arasında çelişkilerin ortaya çıkması.
 - D. Almanya'da toprakların büyük bölümü kilisenin elinde olması sebebi ile halkın fakir düşmesi.
 - E. Osmanlı Devleti'nde gerçekleşen reform hareketlerinin Avrupa ülkelerini etkisi altına alması
25. Aşağıdakilerden hangisi reform hareketlerinin sonuçlarından biri değildir?
- A. Avrupa'da Katolikliğin dışında Protestanlık, Kalvenizm ve Anglikanizm gibi yeni mezhepler ortaya çıkması.
 - B. Reform hareketleri, Osmanlı Devleti'nde yaşayan Ortodoks Hristiyanlar'ı ile Osmanlı Devleti arasında uzun süren mücadelelere zemin hazırlaması.
 - C. Kilisenin otoritesini ve saygınlığını büyük ölçüde kaybetmesi.
 - D. Avrupa'da eğitim - öğretimde laik düzene geçilmesi.
 - E. Kilise toplum üzerindeki baskısını gevşeterek, Hristiyanlığı Avrupa dışına yayma çabası içine girmesi.

Tarih Dersi Tutum Ölçeği (Ek_4)



TARİH DERSİ TUTUM ÖLÇEĞİ (EK_4)

Lütfen aşağıdaki ifadelerin her birini dikkatlice okuduktan sonra, bu ifadelerle katılım düzeyinizi (x) işareti koyarak belirtiniz.	Katılım Düzeyi				
	Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
1. Tarih ilginç bir konudur.	☐	☒	☐	☐	☐
2. Tarih çok hoşlandığım bir dertir.	☐	☐	☐	☐	☐
3. Tarihte hiç yaratıcılık yoktur. Bütün yapılan isim, tarih vb. ezberlemektir.	☐	☐	☐	☐	☐
4. Tarih benim için kolaydır.	☐	☐	☐	☒	☐
5. Tarih çoğunlukla geçmişle ilgilendiğinden yararlı olmaz.	☐	☒	☐	☐	☐
6. Tarih dersinde elimden gelenin en iyisini yapmaya gayret ederim.	☐	☐	☐	☒	☐
7. Tarihten hoşlanmıyorum.	☐	☒	☐	☐	☐
8. Tarih günlük hayata önemi yoktur.	☐	☐	☐	☐	☐
9. Dünyadaki olayları anlamak için tarih gereklidir.	☐	☐	☐	☒	☐
10. Tarih sıkıcı ve monoton bir konudur.	☐	☐	☐	☐	☐
11. Ders kitapları dışında tarih kitabı okumam.	☐	☐	☐	☐	☐
12. Zorunlu olmasam tarih çalışmazdım.	☐	☐	☐	☐	☐
13. Tarihin bir yaran da günlük problemleri çözmekte kullanılmasıdır.	☐	☐	☐	☐	☐
14. Kültürlü bir insan olmak için tarih bilmek gerekmez.	☐	☐	☐	☐	☐
15. Tarih çalışmak hoşuma gider.	☐	☐	☐	☒	☐
16. Tarih ödevlerimi yapmak dışında tarihle ilgilenmem.	☐	☐	☐	☐	☐
17. Düzeyime uygun bir tarih yayını (dergi, gazete vb.) sürekli okurum.	☐	☐	☐	☐	☐
18. Tarih dersindeki çalışmalarından ve testlerdeki başarılarından gurur duyuyorum.	☐	☐	☐	☒	☐
19. Tarih dersinde, derse kaldırılıp "önemli meseleler" üzerinde konuşmamın istenmesi hoşuma gitmez.	☐	☒	☐	☐	☐
20. Modern toplumda tarihin önemli bir yeri vardır.	☐	☐	☐	☒	☐



Tarih Dersi Tutum Ölçeği Kullanım İzni (Ek_5)

15.08.2017

Zimbra

Zimbra

ramazanogul@kafkas.edu.tr

Re: Tarih Dersi Tutum Ölçeğinin Kullanılması

Kimden : Mustafa SAFRAN <safran1958@gmail.com>

28 Haz 2017 Çar 23:58

Konu : Re: Tarih Dersi Tutum Ölçeğinin Kullanılması

Kime : ramazan oğul <ramazanogul@kafkas.edu.tr>

Kullanabilirsiniz hiç bir sakınca yok.Selamlar

iPhone'umdan gönderildi

ramazan oğul <ramazanogul@kafkas.edu.tr> şunları yazdı (28 Haz 2017 14:17):

>
> İyi Günler Hocam;
> Hocam; 2006 yılında tarafınızdan geliştirilen Tarih Dersi Tutum
Ölçeğinizi yüksek lisans tez çalışmamda eğer izniniz olursa gerekli
referansları vererek kullanmak istiyorum.
>
> Saygılarımı sunar, İyi Çalışmalar dilerim.
>
>
> Öğr.Gör. Ramazan OĞUL
> Kafkas Üniversitesi Eğitim Fakültesi Eğitim Programları ve Öğretim ABD
> Tel : 0507-303-68-99
> Mail : ramazanogul@kafkas.edu.tr, ramazanogul@gmail.com
>
>

Oyunla İlgili Tüm Görseller (Ek_6)



ÖĞRETİCİ BÖLÜMÜNDEN ÖĞRENCİLERE EĞİTİM VERİLECEK



DİNLERİN COĞRAFİ DAĞILIMI HARİTASI



TİCARET YOLLARI HARİTASI



OSMANLI DEVLETİNİN SİYASİ HARİTASI



DÜNYADAKİ ARAZİLERİN YAPILARI



ÜLKELERİN DİPLOMATİK İLİŞKİ KURMA DÜZEYİ HARİTASI



İSTANBUL'UN KÜLTÜREL VE EKONOMİK YAPISI



OSMANLI DEVLETİ EKONOMİ GELİR GİDER HARİTASI



OSMANLI DEVLETİ TİCARET VE TİCARET İLİŞKİLERİ



OSMANLI DEVLETİNDE DÖNEMİN PADİŞAHI VE GÜCÜ



ORDU BİLGİLERİ



DİNİ YAPI VE HOŞGÖRÜ



Kullanılan İstatistiksel Analiz Tekniklerine Yönelik Varsayımlar (Ek_7)

Kontrol ve deney grubu öğrencilerinin tarih dersi başarıları ön testine yönelik shapiro-wilk normallik testi sonuçları

Değişken	Grup	İstatistik	sd	p
Tarih Dersi Akademik Başarı (Ön test Puanı)	Deney	,964	34	,307
	Kontrol	,975	32	,646

Kontrol ve deney grubu öğrencilerinin tarih dersi akademik başarıları ön testine yönelik merkezi eğilim ölçüleri ile çarpıklık ve basıklık katsayıları

Değişken	Grup	$\bar{x}$	Ss	Ortanca	Çarpıklık	Basıklık
Tarih Dersi Akademik Başarı (Ön test Puanı)	Deney	29,88	11,20	32	-,192	-,685
	Kontrol	35,13	12,18	36	,368	,419

Kontrol ve deney grubu öğrencilerinin tarih dersi akademik başarıları son testine yönelik shapiro-wilk normallik testi sonuçları

Değişken	Grup	İstatistik	sd	p
Tarih Dersi Akademik Başarı (son test puanı)	Deney	,961	34	,261
	Kontrol	,941	32	,082

Kontrol ve deney grubu öğrencilerinin tarih dersi akademik başarıları son testine yönelik merkezi eğilim ölçüleri ile çarpıklık ve basıklık katsayıları

Değişken	Grup	$\bar{x}$	Ss	Ortanca	Çarpıklık	Basıklık
Tarih Dersi Akademik Başarı (son test puanı)	Deney	48,47	12,251	48	-,185	-,734
	Kontrol	42,50	10,243	44	,338	-,934

Kontrol ve deney grubu öğrencilerinin tarih dersi tutumları ön testine yönelik shapiro-wilk normallik testi sonuçları

Değişken	Grup	İstatistik	sd	p
Tarih Dersi Tutumu (Ön test Puanı)	Deney	,968	34	,382
	Kontrol	,965	32	,404

Kontrol ve deney grubu öğrencilerinin tarih dersi tutumları ön testine yönelik merkezi eğilim ölçüleri ile çarpıklık ve basıklık katsayıları

Değişken	Grup	$\bar{x}$	Ss	Ortanca	Çarpıklık	Basıklık
Tarih Dersi Tutumu (Ön test Puanı)	Deney	66,94	16,57	69	-,552	,116
	Kontrol	68,59	15,42	71	-,523	,434

Kontrol ve deney grubu öğrencilerinin tarih dersi tutumları son testine yönelik shapiro-wilk normallik testi sonuçları

Değişken	Grup	İstatistik	sd	p
Tarih Dersi Tutumu (son test Puanı)	Deney	,940	34	,060
	Kontrol	,984	32	,912

Kontrol ve Deney Grubu Öğrencilerinin Tarih Dersi Tutumları Son Testine Yönelik Merkezi Eğilim Ölçüleri İle Çarpıklık Ve Basıklık Katsayıları

Değişken	Grup	$\bar{x}$	SS	Ortanca	Çarpıklık	Basıklık
Tarih Dersi Tutumu (Son test Puanı)	Deney	70,76	17,02	72	-,733	,860
	Kontrol	65,90	17,74	68	-,194	-,063

Kontrol ve deney gruplarının tarih dersi akademik başarı ön test ve son testine yönelik levene testi sonuçları

Değişken	Test	n	F	p
Tarih dersi akademik başarı	Ön test	66	,088	,767
	Son test	66	,540	,465

Kontrol ve deney gruplarının tarih dersi tutumu ön test ve son testine yönelik levene testi sonuçları

Değişken	Test	n	F	p
Tarih dersi tutumu	Ön test	66	,029	,865
	Son test	66	.184	,670

Akademik başarı değişkeni için regresyon eğimlerinin eşitliğine yönelik sonuçlar

Kaynak	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p
Düzeltilmiş Model	2182,714 ^a	3	727,571	6,821	,000
Sabit	7434,422	1	7434,422	69,697	,000
Grup	27,994	1	27,994	,262	,610
Öntest_Puanı	1578,542	1	1578,542	14,799	,000
Grup * Öntest_Puanı	38,059	1	38,059	,357	,552
Hata	6613,407	62	106,668		
Toplam	145888,000	66			
Düzeltilmiş Toplam	8796,121	65			

Varyans kovaryans eşitliğine yönelik box's m testi sonuçları

Bağımlı Değişken: sontesttoplam				
Değişken	F	sd1	sd2	P.
Derse Yönelik Tutum	,215	1	64	,644

Tarih tutumu deęiřkeni iin regresyon eęimlerinin eřitlięine ynelik sonular

Kaynak	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p
Düzeltilmiş Model	15331,968 ^a	3	5110,656	72,442	,000
Sabit	38,799	1	38,799	,550	,461
Grup	156,160	1	156,160	2,214	,142
Öntest_Puanı	14908,648	1	14908,648	211,326	,000
Grup * Öntest_Puanı	46,021	1	46,021	,652	,422
Hata	4373,986	62	70,548		
Toplam	328573,000	66			
Düzeltilmiş Toplam	19705,955	65			

Tez Uygulama İzni (Ek_8)



T.C.
KARS VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 91782061-604.01.01-E.15888905
Konu: Tez Uygulama İzni

05/10/2017

VALİLİK MAKAMINA
KARS

Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisans Programı öğrencisi Ramazan OĞUL'un "Tutum ve Akademik Başarı Boyutlarıyla Tarih İçerikli Strateji Oyunlarının Etkilik Düzeyinin İncelenmesi" konulu tez çalışması İlimiz Merkez Alpaslan Anadolu Lisesi ve Cumhuriyet Anadolu Lisesi 10.sınıf öğrencilerine uygulanması Atatürk Üniversitesi Rektörlüğü Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı'nın 26/09/2017 tarihli ve 700264490 sayılı yazılarında belirtilmektedir.

Yüksek Lisans tez çalışması ile ilgili anketler, ölçekler ve sorular Millî Eğitim Bakanlığı'nın "Araştırma, Yarışma ve Sosyal Etkinlik İzinleri" konulu 2017/25 nolu Genelgeleri gereğince oluşturulan komisyon tarafından incelenmiş olup, eğitim öğretimi aksatmadan, okul yönetiminin gözetiminde, gönüllülük esasına dayalı olarak İlimiz Merkez Alpaslan Anadolu Lisesi ve Cumhuriyet Anadolu Lisesi 10. Sınıf Öğrencilerine uygulanması ve sonucunun CD ortamında Müdürlüğümüz Strateji Geliştirme Şubesine teslim edilmesi Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.

Gökhan ALTUN
İl Millî Eğitim Müdürü

OLUR
05/10/2017

Mehmet Halis AYDIN
Vali a.
Vali Yardımcısı

Ortakapı Mah. Hükümet Konağı 36100/KARS
Elektronik Ağ: <http://kars.meb.gov.tr>
e-posta: Stratejigelistirme36@meb.gov.tr

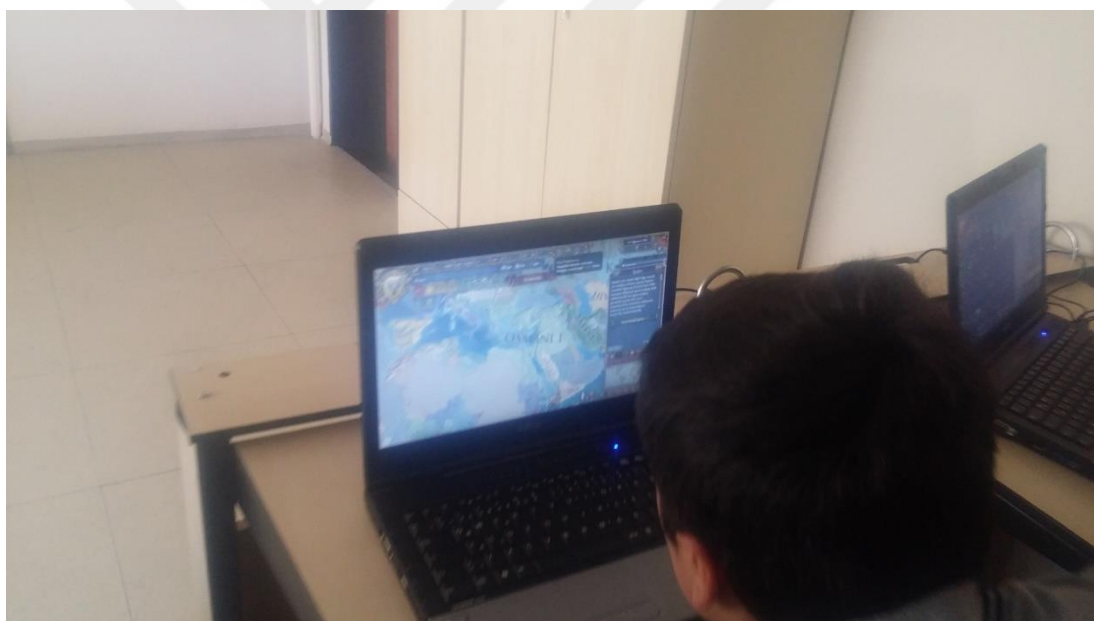
Ayrıntılı bilgi için: A. ALP Bilgisayar İşletmeni
Tel: (0 474) 2128226 (146)
Faks: (0 474) 2128229

Bu evrak güvenli elektronik imza ile onaylanmıştır. <https://evrak.konya.meb.gov.tr> adresinden: e60c-31cb-3f49-817a-d3d4 kodu ile teyit edilebilir.

Oyun'un Uygulama Sürecine Ait Görseller (Ek_9)









Onam Formu (Ek_10)

BİLGİLENDİRİLMİŞ ONAM FORMU

Sayın Veliler,

Kars Valiliği ve Kars İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nün 91782061-604.01.01-E.15888905 sayılı ve 05/10/2017 tarihli onayı ile Prof.Dr. Remzi YAVAŞ KINCAL danışmanlığında ve Öğr.Gör. Ramazan OĞUL tarafından yürütülen "Tarih İçerikli Strateji Oyunlarının 10.Sınıf Öğrencilerinin Tarih Tutumları ve Akademik Başarı Düzeylerine Etkisi" başlıklı araştırma çalışmasını yürütmekteyiz.

Bu araştırma ile bilgisayar ortamında tarih içerikli Europa Universalis IV strateji oyununun ortaöğretim 10. sınıf öğrencilerinin tarih tutumu ve akademik başarı düzeyleri üzerindeki etkisi araştırılarak Tarih içerikli Europa Universalis IV strateji oyununun tarih dersi öğretimine olan katkısı saptanmaya çalışılacaktır.

Bu amaçla 2017-2018 Eğitim Öğretim Yılı 1. Yarıyılında çocuklarınıza ön test ve son test olarak tarih tutum ölçeği ve akademik başarı testinin uygulanması gerekmektedir. Ayrıca çocuklarınızın tarih ders içeriği ile uyumlu olan Europa Universalis IV strateji oyunu 8 haftalık bir süreçte ve okul idaresinin belirlediği bir saatte oynamasına ihtiyaç duymaktayız.

Çocuklarınızın bu araştırmaya katılmasına izin verdiğiniz takdirde ölçme araçları ve Tarih içerikli Dijital oyun okulda okul yönetiminin belirlediği ders saatinde uygulanacaktır. Çocuğunuzuna uygulanacak ölçme araçlarındaki cevaplar ve kişisel bilgiler 3. bir şahıs ile paylaşılmayacaktır. Toplanan veriler yalnızca bilimsel çalışma kapsamında analiz edilecektir. Ölçme aracında yer alan soru maddelerinde çocuğunuzun psikolojik, sosyal ve ahlaki gelişimini etkileyecek herhangi bir ifade yer almamaktadır. Bu formu imzaladıktan sonra çocuğunuz istediği zaman katılımcılıktan ayrılma hakkına sahiptir. Araştırma sonuçlarının özeti tarafımızdan okula ulaştırılacaktır.

Bu araştırmaya vereceğiniz destekler tarih içerikli strateji oyunlarının öğrencilerin tarih tutumları ve akademik başarıları düzeyleri üzerindeki etkisinin anlaşılmasına katkı sağlayacaktır. Araştırmayla ilgili sorularınızı aşağıdaki e-posta adresini veya telefon numarasını kullanarak bize yönltebilirsiniz.

Saygılarımızla,

Öğr.Gör Ramazan OĞUL

Tel: 0507-303-68-99

e-posta: ramazanogul@kafkas.edu.tr , ramazanogul@gmail.com

Lütfen bu araştırmaya katılmak konusundaki tercihinizi aşağıdaki seçeneklerden size en uygun gelenin altına imzanızı atarak belirtiniz ve bu formu çocuğunuzla okula geri gönderiniz.

A) Bu araştırmaya çocuğum'nın gönüllü olarak katılımcı olmasına;

izin veriyorum ☐ izin vermiyorum ☐

B) Çocuğumun çalışmayı istediğim zaman yarıda kesip bırakabileceğini biliyorum ve verdiğim bilgilerin bilimsel amaçlı olarak kullanılmasını;

Kabul ediyorum ☐ kabul etmiyorum ☐

Veli Adı Soyadı ..

İmza

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı Soyadı : Ramazan OĞUL

Medeni Durumu : Evli

Doğum Yeri-Yılı : Kars – 1985

EĞİTİM DURUMU

1999–2002 : Lise- Teknik Lise

2003–2007 : Lisans- Selçuk Üniversitesi Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Öğretmenliği

MESLEKİ BİLGİLER

2007-2008 : Ağrı Yavuz Selim İlköğretim Okulu, Merkez/AĞRI.

2008-2009 : Yedek Subay

2009-2011 : Ağrı Yavuz Selim İlköğretim Okulu, Merkez/AĞRI

2011–2018 : Kafkas Üniversitesi Kağızman Meslek Yüksekokulu, Kağızman/KARS

AKADEMİK ÇALIŞMALAR

- Oğul, R., Kaya, H. İ., & Kıncal, R. Y. (2017, Ekim). *Dünya gücü Osmanlı devleti ünitesi için akademik başarı testi geliştirme çalışması*. 2. Uluslararası Çağdaş Eğitim Araştırmaları Kongresi'nde sunulan sözlü bildiri, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Muğla.
- Güngör, S., Oğul, R., Derya Daşcı, A. (2017, Nisan). *Akademisyenlerin Pedagojik Formasyon Eğitimi Programına İlişkin Görüşleri*, 26. Uluslararası Eğitim Bilimleri Kongresi'nde sunulan sözlü bildiri, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Antalya.
- Oğul, R., Yılmaz, H., Günerhan, E. (2018). *Güncellenen Öğretmen Yetiştirme Lisans Programlarında Bilişim Teknolojileri Dersi'nin Akademisyenlerin Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi*, 6. Uluslararası Eğitim Programları ve Öğretim Kongresi'nde sunulan sözlü bildiri, Kafkas Üniversitesi, Kars.