



T.C

İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

İLKÖĞRETİM ANABİLİM DALI

SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETMENLİĞİ BİLİM DALI

7.SINIF SOSYAL BİLGİLER DERSİ “ZAMAN İÇİNDE BİLİM” ÜNİTESİNİN EĞİTSEL
OYUN YÖNTEMİ İLE ÖĞRETİMİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İrfan YEŞİLKAYA

Malatya–2013

T.C

İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

İLKÖĞRETİM ANABİLİM DALI

SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETMENLİĞİ BİLİM DALI

7.SINIF SOSYAL BİLGİLER DERSİ “ZAMAN İÇİNDE BİLİM” ÜNİTESİNİN EĞİTSEL
OYUN YÖNTEMİ İLE ÖĞRETİMİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İrfan YEŞİLKAYA

Danışman: Yrd. Doç. Dr. Makbule SARIKAYA

MALATYA-2013

T.C.

İnönü Üniversitesi

Eğitim Bilimleri Enstitüsü

İlköğretim Ana Bilim Dalı

Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Bilim Dalı

İrfan YEŞİLKAYA tarafından hazırlanan 7.Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi “Zaman İçinde Bilim” Ünitesinin Eğitsel Oyun Yöntemi ile Öğretimi başlıklı bu çalışma, 11/02/2013 tarihinde yapılan sınav sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

İmza

Başkan:	:Yrd. Doç. Dr. Gökçe TEKİN	
Üye (Tez Danışmanı) :	Yrd. Doç. Dr. Makbule SARIKAYA	
Üye	: Yrd.Doç.Dr. Melike CÖMERT	

O N A Y

.../.../2013

Prof. Dr. Celal ÇAKAN
Enstitü Müdürü

ONUR SÖZÜ

Yrd. Doç. Dr. Makbule SARIKAYA'nın danışmanlığında yüksek lisans tezi olarak hazırladığım **7.Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi “Zaman İçinde Bilim” Ünitesinin Eğitsel Oyun Yöntemi ile Öğretimi** başlıklı bu çalışmanın bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın tarafımdan yazıldığını ve yararlandığım bütün yapıtların hem metin içinde hem de kaynakçada yöntemine uygun biçimde gösterilenlerden oluştuğunu belirtir, bunu onurumla doğrularım.

İrfan YEŞİLKAYA

ÖNSÖZ

Dünya ülkelerinin birçoğunda olduğu gibi Türkiye’de de eğitim hedeflerinin bir bölümü bireylere birtakım bilgi, beceri ve değerler kazandırma amacını taşımaktadır. Bu kapsamda bilgi ve teknoloji çağında ortaya çıkan yeni gelişmelere uyum sağlayabilen, sorunları çözebilecek yüksek beceri gücüne sahip bireyler yetiştirilmesi amaçlanmaktadır. Bunun yanında toplumu oluşturan bireylerin sosyal, duygusal, bedensel ve ruhsal yönden sağlıklı bir şekilde yetişmesi de oldukça önemlidir. Bu anlamda oyun, bireyin bu yönde gelişimini sağlayacak önemli etkinlikler arasında önemli bir yer oluşturur. Bu araştırmada Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyunların kullanılmasının öğrencilerin akademik başarısına ve derse karşı tutumuna etkisi ortaya konulmuştur. Araştırma sonuçlarının alana katkı sağlaması ve yeni araştırma fikirleri ortaya çıkarması beklenmektedir.

Bütün zorluklarına rağmen Yüksek Lisans Tezinin hazırlanması sürecinde yardımlarını esirgemeyen, görüş ve düşüncelerinden istifade ettiğim tez danışmanı Dr. Makbule SARIKAYA’ya sonsuz şükranlarımı sunarım. Yine İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Programı öğretim üyelerine, istatistik konularında büyük desteğini aldığım değerli kuzenim Ali YEŞİLKAYA ’ya teşekkür borçluyum. Ayrıca tezin her aşamasında yardımlarını aldığım eşim; Leman YEŞİLKAYA ya minnettarım.

ÖZET

7.SINIF SOSYAL BİLGİLER DERSİ “ZAMAN İÇİNDE

BİLİM” ÜNİTESİNİN EĞİTSEL OYUN

YÖNTEMİ İLE ÖĞRETİMİ

YEŞİLKAYA, İrfan

Yüksek Lisans, İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü

Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Bilim Dalı

Tez Danışmanı: Yrd. Doç.Dr. Makbule SARIKAYA

Ocak-2013, XII +81 sayfa

Bu araştırmanın amacı 7.Sınıf Sosyal Bilgiler dersi; “zaman içinde bilim” Ünitesinin öğretiminde Eğitsel Oyun yönteminin öğrenci başarısına ve derse karşı tutuma etkisini belirlemektir. Araştırmanın evrenini Türkiye’de öğrenim gören 7.sınıf öğrencileri, çalışma evrenini Elazığ’da öğrenim gören 7.sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Örneklem ise Elazığ/Kovancılar Atatürk İlköğretim Okulu 7/A ve 7/B sınıflarından oranlı eleman örnekleme yoluyla seçilmiştir. Araştırmada deneysel model kullanılmıştır. Uygulama 2011–2012 Eğitim öğretim yılı Elazığ /Kovancılar Atatürk İlköğretim okulu 7/A (Deney grubu) ve 7/B (Kontrol grubu) sınıflarında yapılmıştır. Araştırmanın deney grubunda ağırlıklı olarak eğitsel oyun yöntemi, kontrol grubunda ise geleneksel öğretim yöntemleri kullanılmıştır. Araştırma için ön test son test deney ve kontrol gruplu deneysel model uygulanmıştır. Veri toplama aracı olarak çoktan seçmeli sorudan oluşan başarı testi ve 21 maddeden oluşan tutum ölçeği kullanılmıştır. Başarı testinin Cronbach’s Alpha güvenirlik katsayısı 0.81 olarak bulunmuştur. Uygulama sonucu elde edilen veriler bağımsız gruplar için kullanılan t testi ile analiz edilmiştir.

Araştırmadan elde edilen bulgulara göre; geleneksel öğretim yöntemlerinin uygulandığı kontrol grubu ile eğitsel oyun yönteminin uygulandığı deney grubunun başarı test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gözlenmemiştir. Ancak deney grubunun başarı puanının kontrol grubundan fazla olduğu görülmüştür. Yine uygulama sonucunda kontrol grubu öğrencilerinin tutumlarında istatistiksel olarak anlamlı bir değişme meydana gelmezken, deney grubu öğrencilerinin tutumlarında olumlu yönde anlamlı farklılık gözlenmiştir.

Bu sonuçlara göre, Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyunlar kullanılarak öğrencilerin başarı düzeyleri ve derse karşı tutumları olumlu yönde değiştirilerek motivasyonları artırılabilir. Aynı zamanda bu yöntemle öğrenilenler kalıcı hale getirilerek ve öğretim etkinlikleri somutlaştırılarak öğrencilerin öğrenilen bilgileri uzun süre hatırla tutmaları ve dersi sevmeleri sağlanabilir.

Anahtar Kelimeler: Sosyal Bilgiler, Eğitsel Oyunlar, Eğitim-Öğretim, Yöntem

ABSTRACT

**7th GRADE SOCIAL SCIENCE COURSE, TEACHING THE UNIT OF
“SCIENCE IN TIME” BY USING
THE EDUCATIONAL GAME METHOD**

YESILKAYA, Irfan

**Post Graduate, Inonu University Institute of Educational Sciences
Profession of Teaching Social Sciences**

Thesis Advisor: Assistant Professor Makbule SARIKAYA

January-2013 XII+81 pages

The aim of this research was to identify the effect of the educational game method on 7th grade students' success and their attitudes in teaching the unit called ‘Science in Time’ of the Social Science course. The population of the study was the 7th grade students from Turkey, and target population of the study was the 7th grade students from Elazığ. Sample group of the research was chosen from Elazığ Kovancilar Ataturk Primary School at 7/A and 7/B classes by ranged sample group. In the research, experimental method was used. The research was applied in 2011-2012 Education and Teaching Year in Elazığ- Kovancilar Ataturk Primary School at 7th A (Experiment Group) and at 7th B (Control Group) classes. In the research educational game method was predominantly used on the experiment group, and on the control group traditional method was mainly used. In the research; pretest, posttest, experiment, and experimental model with control group were applied. As a means of collecting data, an achievement test with 25 multiple choice items and an attitude scale with 21 items were used. The Cronbach's Alfa Scaling Factor of the attitude test was found as 0,81. The data were analyzed by using t-test that for independant groups.

According to the results obtained from the research, a significant difference -in favour of the experiment group- was determined on the success test score's between the control group, on which traditional method was applied, and the experiment group, on which the educational game method was used. Then, as the result of application, while there wasn't a significant change in the control group students' attitudes, there was a meaningful change in the experiment group students' attitudes in a positive direction.

These results show that students' success level can be increased, the learned materials can be made permanent, teaching materials can be kept in memory for a long period of time

by concretizing the learned materials on Social Sciences Course thanks to The Educational Game Method. Students love the lesson and their interest level can be increased. Also games contribute in the students social, psychological, physical and linguistic development areas.

Keywords: Social Studies, Educational Games, Education and Training, Method

İçindekiler

ONAY.....	III
ONURSÖZÜ.....	IV
ÖNSÖZ.....	V
ÖZET.....	VII
ABSTRACT.....	VIII
TABLolar ve ŞEKİLLER LİSTESİ.....	XI
KISALTMALAR LİSTESİ.....	XII
1. GİRİŞ.....	1
1.1.Problem Durumu	1
1.2.Amaç	5
1.3.Önem	5
1.4.Varsayımlar	7
1.5.Sınırlılıklar.....	7
1.6.Tanımlar	7
2. KURAMSAL BİLGİLER ve İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	9
2.1. KURAMSAL BİLGİLER	9
2.1.1.Oyunun Tanımı.....	9
2.1.2. Geçmişte Oyun ve Oyunla İlgili Görüşler.....	11
2.1.2.1. Geçmişte Oyun	11
2.1.2.2. Geçmişte Oyunla İlgili Görüşler	12
2.1.3. Oyun ile İlgili Kuramlar	14
2.1.3.1. Klasik Kuramlar	14
2.1.3.2. Çağdaş Kuramlar.....	15
2.1.4. Oyunun Amacı ve Yararları	16
2.1.5. Oyun Türleri	21
2.1.6. Oyun ve Öğrenme	25
2.1.7.Eğitsel Oyunlar.....	27
2.1.8. Eğitsel Oyunlarda Sınıflandırma ve Uygulama.....	28
2.1.9. Öğretimde Strateji, Yöntem, Teknik Seçimi ve Önemi.....	32
2.1.9.1. Öğrenme, Öğretme ve Öğretim Kavramları	32
2.1.9.2. Öğretimde Kuram, Strateji, Yöntem ve Teknik	32
2.1.10. Sosyal Bilgiler Dersinin Tanımı Amacı ve Önemi.....	35
2.1.10.1. Sosyal Bilgilerin Tanımı.....	35
2.1.10.2. Sosyal Bilgilerin Tarihi Gelişimi.....	39
2.1.10.3. 2005 Yılında Kabul Edilen Yeni Sosyal Bilgiler Öğretim Programı ve Temel Öğeleri.....	40
2.1.10.4. Sosyal Bilgiler Dersinin Amacı ve Önemi.....	43
2.1.10.5. Sosyal Bilgilerde Eğitsel Oyunların Kullanılması.....	46
2.1.10.6. Zaman İçinde Bilim Ünitesi İçin seçilen Oyunlar ve Uygulama.....	48
2.2. İlgili Araştırmalar.....	57
3. Yöntem.....	61
3.1. Evren ve Örneklem.....	61
3.2. Verilerin Toplanması.....	61
3.2.1. Araştırmanın Uygulama Süreci.....	63
3.3. Verilerin Analizi.....	64
4. Bulgular ve Yorum.....	65
5. Sonuç ve Öneriler.....	70
5.1. Sonuç.....	70
5.2. Öneriler.....	71
KAYNAKÇA.....	72
EKLER.....	77

TABLO ve ŞEKİL LİSTESİ

Tablo 1: Deney ve Kontrol Gruplarına Ait Başarı Puanları Öntest Sonuçları.....	65
Tablo 2: Deney ve Kontrol Gruplarına Ait Başarı Puanları Sontest Sonuçları.....	65
Tablo 3: Deney ve Kontrol Gruplarına Ait Tutum Puanları Öntest Sonuçları.....	66
Tablo 4: Deney ve Kontrol Gruplarına Ait Tutum Puanları Sontest Sonuçları.....	67
Tablo 5: Deney Grubu Öntest-Sontest başarı ve tutum puanları sonuçları.....	67
Tablo 6: Kontrol Grubu Öntest-Sontest başarı ve tutum puanları sonuçları.....	68
Şekil 1: Bühler’in Beşli Oyun Şekli.....	23
Şekil 2: 7.Sınıf “Zaman İçinde Bilim” Ünitesin’e Ait Kavram, Değer, Beceri ve Kazanımlar.....	48

KISALTMALAR LİSTESİ

c: Cilt

Cins: Cinsiyet

Çev: Çeviren

Ed: Editör

no: Numara

ort: ortalama

s: Sayfa

S: Sayı

vb: ve benzeri

vd: ve devamı

MEB: Milli Eğitim Bakanlığı

$\bar{X}$: Aritmetik ortalama

n : Grupta bulunan öğrenci sayısı

SS : Standart sapma

SH : Standart hata

p : Anlamlılık düzeyi

t : Anlamlılık testi

1. GİRİŞ

1.1.Problem Durumu

Bir ülkenin gelişmişlik düzeyi; teknoloji, üretim, refah seviyesi gibi birçok kıstasa göre değerlendirilebilir. Ancak bu alanların gelişiminin temeli çoğu zaman eğitim politikalarının başarısına dayandırılır. Toplumların eğitim düzeylerinin artmasıyla verimlilikleri arasında bir bağ bulunmaktadır. Eğitim etkinliklerinin niteliği ile bireyin yaşadığı topluma yapacağı ekonomik, siyasi ve kültürel katkı arasında da paralellik vardır. Bilimsel araştırmalar eğitim düzeyi ile kalkınma arasında doğrusal ilişkiler olduğunu ortaya çıkarmaktadır. Kısa süreli etkileri gözlemlemek zor olsa da eğitimin uzun vadede sonuçları her ülke için hayati önem taşımaktadır. Ülkelerin ekonomik, sosyal ve kültürel kalkınmaları eğitim hedeflerinin başarıya ulaşması ile orantılıdır (Çakmak, 2008:33).

Bir topluma ait bireylerde biyolojik ve toplumsal gereksinimler için bulunması gereken davranışlar önceleri aile ve toplumsal ilişkiler yoluyla kazanılmaktaydı. Günümüzde ise teknolojik ve bilimsel gelişmeler sonucunda toplumsal yapı daha karmaşık hale gelmiştir. Bu gelişmelere bireyin uyum sağlayabilmesi için yeni beceriler kazanması, yeni davranışlar edinmesi gerekmektedir. Bu yeni davranışlar ve beceriler çoğu zaman eğitim yoluyla gerçekleşebilir. Bu yönü ile eğitim, “bireyin davranışlarında kendi yaşantısı yoluyla kasıtlı ve istendik davranış değişikli oluşturma sürecidir” (Ertürk, 1986:13).

Eğitim, belirli hedefler doğrultusunda düzenlenmektedir. Eğitim hedefleri en genel anlamıyla kişide var olmasını istediğimiz davranışlardır (Sönmez, 2010:2). Eğitimin ekonomik, toplumsal, politik ve psikolojik hedefleri vardır. Ekonomik hedefler; ülkenin ihtiyaç duyduğu işgücüne işaret eder. Toplumsal hedefler; toplum değerlerini benimsemiş, toplumsal sorunlara karşı duyarlı bireyler yetiştirme amacına yöneliktir. Politik hedefler devletin siyasal yapısını benimseyen, koruyan, onu savunan bireyler yetiştirip yöneticilere sunmayı kapsar. Psikolojik hedefler ise; bireyin mutlu olması, bedensel ve ruhsal yönden sağlıklı olması, kişilik ve karakter yönünden sağlam, çevresi ve ailesi ile barışık olması ile ilgilidir. Bütün bu ilkeler eğitim hedeflerini oluşturmaktadır (Sönmez, 2010:11).

Eğitim, bir amacı gerçekleştirmeye yönelik planlı ve sistematik bir yaklaşımı zorunlu kıldığından eğitim programları geliştirilmiştir. Eğitim programı “eğitim hedeflerini gerçekleştirmek için öğrencilerin karşı karşıya geldikleri düzenli öğrenme yaşantılarının tümüdür”(Bilen, 1999:19). Eğitim hedeflerine ulaşmada bir araç olarak görülen eğitim programı, “çocuklarda ve gençlerde istenen davranış değişikliğini meydana getirmek üzere hazırlanan ve devamlı surette geliştirilen bir araç” olarak tanımlanmaktadır (Bilen, 1999:21).

Genel olarak eğitim programı; hedefler, eğitim durumları ve değerlendirme öğelerinden oluşur. Eğitim programı bir taraftan eğitim politikası ve teorisiyle, diğer taraftan eğitim uygulamalarının direk kendisi ile ilgilidir. Ancak değişmez değil, aksine dinamik bir yapıdadır ve sürekli değişmeye ve yenileşmeye açıktır. Hatta eğitim programlarının değişimi ve yenileşmesi kaçınılmazdır. Günümüzde bilimsel, teknolojik, sosyal ve ekonomik alanlarda hızlı bir değişme ve gelişme yaşanmaktadır. Bu değişme, toplum ve bireyin gereksinimlerinde de farklılaşmaya sebep olmaktadır. Yine öğrenme ve öğretim ile ilgili yeni kuramların ortaya atılması, programların da yenilenmesini zorunlu kılmaktadır. Bu gelişmeler, öğretmen ve öğrenci rollerine de yansımaktadır. Nihayet programın değerlendirilmesi sonucunda ortaya çıkan eksiklik ve aksaklıkların giderilmesi için programın değiştirilmesi zorunlu görünmektedir (Akpınar, 2010:31).

Eğitim programları doğrultusunda çeşitli kademelerde öğretim programları da hazırlanmaktadır. Öğretim programları öğrenci davranışlarında istenilen yönde değişiklikler yapmak amacıyla ayrıntılı olarak yapılan düzenlemelerdir (Tan,Kayabaşı ve Erdoğan, 2002:12). Bu anlamda çeşitli ders ve etkinlikleri içeren ve temel eğitim düzeyi olarak kabul edilen ilköğretimde çeşitli derslere ait öğretim programı hazırlanmaktadır. İlköğretim, bireyin kendisi ve çevresi ile ilgili temel bilgi, beceri ve değerlerin kazanıldığı öğretim kademesidir. İlköğretimde, 6 ile 13 yaş arasındaki çocukların eğitim ve öğretim faaliyetleri yürütülür ve ilköğretim zorunludur (6287 Sayılı İlköğretim ve Eğitim Kanunu ile Bazı Kanunlarda Değişiklik Yapılmasına Dair Kanun, 2012). İlköğretim kademesi eğitim sisteminin temel taşı, planlı ve düzenli eğitimin başlangıcıdır. Ayrıca diğer öğretim kademelerine hazırlık safhasıdır (Demir, 2010:3).

İlköğretim dönemi bireyin, ikinci çocukluk yılları olarak kabul edilen dönemin (6–12 yaş) büyük bir kısmını kapsamaktadır. Çocukluk döneminin en baskın özelliklerinden biri ise bireydeki yoğun oyun oynama ve eğlenerek güzel vakit geçirme isteğidir. Bu sebeple özellikle okulöncesi eğitimde ve ilköğretimin bütün kademelerinde eğitim öğretim faaliyetlerinin oyun destekli yürütülmesi çok önemlidir. Bu anlamda oyun, dersin hedeflerini gerçekleştirmede etkili bir araç olmaktadır (Hazar, 1996:18-19).

İlköğretim döneminde çocukların soyut düşünme yetenekleri yeterince gelişmemiştir. Bu dönemde mantıklı düşünme başlamışsa da, karmaşık problemler ancak somut olduğu takdirde çözülebilir. Piaget, bu dönemi zihinsel gelişimin “somut işlemler dönemi” olarak nitelendirmektedir (Sevinç, 2004:74-75). Bu anlamda oyun, öğrenme yaşantılarını somutlaştırarak konu, ünite ve dersin hedeflerine ulaşmada oldukça etkili olabilir.

Ancak çoğu zaman çocuklar, okulda sürekli ders çalışmaya zorlanmakta ve bu baskı evde ebeveynler tarafından devam ettirilmektedir. Öğrencilerden akademik başarı yönünden yüksek performans beklenirken, onların yetişkinlerden farklı ihtiyaçları olduğu unutulmakta, çocuk oldukları bir tarafa bırakılmaktadır. Böylece okulda yürütülen öğrenme yaşantıları çocuklar için sıkıcı olmakta ve bu faaliyetler onların bir bütün olarak gelişimlerini yavaşlatabilmektedir. Bu durumda okullar, çocuklar için büyük bir istekle devam ettikleri yaşam alanları olmaktan çıkabilir. Oysa diğer öğretim kademeleri de dâhil ilköğretim kurumları, çocukların birtakım bilgi beceri ve değerleri kazanıldıkları yer olmanın yanında, onların sorunlarla başa çıkabilen, gerçek hayata ilişkin yaşantılar geçirdikleri ve aynı zamanda ruhsal ve sosyal yönden gelişimlerini tamamlamış mutlu bireyler olmalarını sağlayacak mekânlar olmalıdır (Millî Eğitim Bakanlığı [MEB] İlköğretim Kurumları Yönetmeliği, 2009:mad.5-6; Millî Eğitim Temel Kanunu, 1973:mad.3).

Eğitsel oyunlar; okul, ders, ünite ve konuların hiyerarşik hedeflerini gerçekleştirmede oldukça etkili bir yöntemdir. Eğitim ve öğretim faaliyetlerinde oyun; yaparak, yaşayarak öğrenmeyi sağladığı için öğrenme kalıcı olmaktadır. Çoğu zaman eğitim ve öğretim esnasında öğrencilerin dikkatlerinin uzun süre devam etmesi zorlaşmaktadır (Hazar, 1996:18). İlköğretim dönemi öğrencilerinin dikkat süreleri çok kısadır.

Öğrenmenin gerçekleşmesi için ise dikkat, çok önemlidir. Oyun esnasında, özellikle yarışma tarzı oyunlarda, dikkat üst düzeydedir. Çocuk tamamen oyuna yoğunlaşmaktadır. Böylece oyun ile ilişkilendirilen ders etkinlikleri de, büyük bir dikkatle takip edilmekte ve bunun sonucunda etkili öğrenme gerçekleşmektedir. Oyunun öğrenmeyi kolaylaştırıcı özelliğinin yanında; çocukların çeşitli yaşantılarla tecrübe kazanmasına, grup içinde sosyalleşmesine, gülmeyi, ağlamayı, kazanmayı, kaybetmeyi, birlikte iş yapabilmeyi öğrenmesine, kısaca yetişkin bir birey olmak için gerekli psikolojik, sosyal ve toplumsal bir altyapıyı oluşturabilmesine yardımcı olmaktadır. Bu sebeple çocukların oyunla dolu bir çocukluk dönemi geçirmesi oldukça önemlidir (Ormanoğlu Uluğ, 1997:9 ; Sevinç, 2004:18-19).

Günümüzde oyun, çok boyutlu özelliği nedeniyle eğitim ortamına taşınmaktadır. Birçok derste olduğu gibi Sosyal Bilgiler dersinde de oyun etkili bir şekilde kullanılabilir. Sosyal Bilgiler dersi ilköğretim okullarının birinci, ikinci ve üçüncü sınıflarında hayat bilgisi; 4.sınıftan itibaren 7.sınıfa kadar Sosyal Bilgiler adı altında okutulan en önemli derslerden biridir.

Sosyal bilgiler dersi bireyin kendini tanıması, toplumsal kuralları öğrenmesi, sosyalleşmesi için gerekli olan bir derstir. Bu dersin önemli amaçlarından biri de; milli ve manevi yönden gelişmiş, topluma karşı duyarlı, vatan, millet ve devlet sevgisini içselleştirmiş, hukuk kurallarına bağlı, haklarını ve sorumluluklarını bilen, etkili vatandaş yetiştirmektir. Bu da birtakım bilgi, beceri ve değer kazanılmasıyla gerçekleşebilir. Bu yönüyle Sosyal bilgiler dersi, kendi öğretim programında yer alan “vatandaşlık aktarımı olarak sosyal bilgiler, sosyal bilimler olarak sosyal bilgiler ve yansıtıcı düşünme olarak sosyal bilgiler” olarak üç boyutu ortaya koymaktadır (MEB 7.Sınıf Sosyal Bilgiler Öğretim Programı, 2005:2).

Sosyal bilgiler dersine ait içerik genellikle soyut konulardan oluştuğu için öğretimi oldukça zordur. Öğrencilerin soyuttan ziyade somut yaşantılar geçirmelerini sağlamak önemlidir. Derste görsel materyallerden faydalanmak, öğrencileri aktif hale getirecek öğretim yöntemlerini kullanmak, özellikle eğitsel oyunlarla öğretim faaliyetlerini desteklemek, akademik başarıyı ve motivasyonu artırmada ve derse karşı olumlu tutum geliştirmede oldukça etkili olabilir. Böylece Sosyal bilgiler dersinde öğrenciler akademik yönden daha başarılı olurken, eğitsel oyunlar, Sosyal bilgiler

dersinin amaçlarından biri olan bireyin sosyalleşmesine de hizmet etmiş olmaktadır (MEB 7.Sınıf Sosyal Bilgiler Öğretim Programı, 2005:2).

1.2.Amaç

Araştırmanın amacı; araştırmanın niçin, hangi amaçla yapıldığının ortaya konması, araştırmaya konu olan sorunun ortaya çıkarılmasıdır. Bu amaç, bir durumu saptamaya yönelik olabileceği gibi bir ilişkinin ortaya çıkarılmasına yönelik de olabilir (Aziz, 2008:29).

Bu araştırmanın genel amacı Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyun yönteminin kullanılmasının, öğrencilerin akademik başarısına ve Sosyal Bilgiler dersine karşı tutumuna olan etkisini ortaya koymaktır. Bu genel amaç çerçevesinde şu sorulara yanıt aranacaktır:

1. Deney ve kontrol gruplarının başarı puanları arasında ölçümlere (ön test-son test) göre anlamlı düzeyde farklılık var mıdır?
2. Deney ve kontrol gruplarının tutum ölçeği puanları arasında ölçümlere (ön test – son test) göre anlamlı düzeyde farklılık var mıdır?
3. Deney grubu öğrencilerinin akademik başarıları ile derse karşı tutumları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
4. Kontrol grubu öğrencilerinin akademik başarıları ile derse karşı tutumları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
5. Sosyal Bilgiler dersi konularına yönelik Sosyal Bilgiler öğretmenlerinin okullarda kullanabilecekleri yeni eğitsel oyunlar tasarlanabilir mi?

1.3.Önem

Oyun, hem beden hem de zihin geliştirici bir eylemdir. Oyunla çocuklar paylaşım, sorumluluk, toplumsal dayanışma ve bireysel gelişim fırsatı yakalayabilmektedir. Etkin bir oyun yöntemiyle özgüven ve araştırma ruhu kazanan çocuklar, başarılı bireylere dönüştürülebilir. Tekrar denemeyi ve yılmamayı öğrenebilirler. Ayrıca sadece teknolojiye yönelen çocuk oyunlarından ziyade unutulmaya yüz tutmuş kültürel değer taşıyan oyunlar ile çok yönlü katkı sağlanabilir. Çocuklar çoğu zaman okulu sevseler de, bazen okulda yapılan ders ve etkinlikleri sıkıcı bulabilirler. Bu durumda, eğitsel oyunlarla dersler daha zevkli hale getirilebilir. Öğrencilerin dikkat ve motivasyon düzeyleri artırılarak, derslerin kazanımları yüksek

düzeyde gerçekleştirilebilir. Böylece öğrencilerin okula, derslere karşı tutumları değiştirilebilir; öğrencilerin okulda kendilerini mutlu hissedecekleri, sosyal ve ruhsal yönden sağlıklı bir gelişim süreci ortaya koyabilecekleri ortamlar yaratılabilir (Akandere, 2012:2-3).

Sosyal bilgiler dersi günlük hayatın pek çok alanına yönelik içerikler barındırmasına rağmen öğrenciler, çoğu zaman bu dersin hedeflerine ulaşmada zorlanırlar. Oyun ise öğrenilenleri somutlaştırarak kalıcı hale getirir ve unutmayı geciktirir. Yapılan araştırmalar, Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyunların kullanılmasının akademik başarıyı arttırdığını, öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersine karşı tutumlarını olumlu yönde değiştirdiğini ve öğrencilerin derse karşı ilgilerinin arttığını göstermektedir (Pehlivan, 1997:82-84; Karabacak, 1996:41-42). Böylece dersin amaçlarına ulaşmada başarılı bir sonuç ortaya çıkarılabilir. Ayrıca araştırmanın uygulama aşamasında tasarlanan yeni oyunlar, okullarda uygulanmak üzere sosyal bilgiler öğretmenlerinin hizmetine sunulabilir.

Eğitim bilimleri alanında oyun ile ilgili yapılan araştırmaların büyük çoğunluğu, okulöncesi dönem ile ilgilidir. Bu araştırmalar özellikle oyunun; sosyal ve duygusal bir varlık olarak çocuk üzerindeki etkisi üzerine yoğunlaşmaktadır. Kültürel bir öğe olarak oyun önemi üzerine yapılan birçok araştırma mevcuttur. Yine oyunun psikomotor beceriler üzerindeki etkisi üzerine çeşitli çalışmalar vardır (Hazar, 1996:31). Bu çalışmada özellikle ilköğretim ikinci kademede ve Sosyal Bilgiler dersinde zihinsel becerilerin geliştirilmesinde, akademik başarının artırılmasında ve Sosyal Bilgiler dersine karşı öğrencilerin olumlu tutum kazanmalarında oyunun etkisi araştırılmaktadır. Araştırmanın deneysel bir modele dayanması, oyun ile ilgili kuramsal çalışmalara sonuçları bakımından önemli veriler sunmaktadır. Yine Sosyal Bilgiler dersinin amaçlarına oyun ağırlıklı etkinliklerle ulaşılabilirliği sınanmaktadır. Bu anlamda bu araştırma sonuçlarının özellikle uygulama sonuçlarının alana önemli katkılar sağlayacağı düşünülmektedir.

1.4.Varsayımlar

Bu araştırmada;

1. Uygulamaya katılan deney ve kontrol grubu öğrencilerinin, tutum ölçeğindeki ve başarı testindeki sorulara gerçek tutumlarını ve bilgi düzeylerini yansıttıkları,
2. Uygulamaya katılan deney ve kontrol grubu öğrencilerinin hazır bulunuşluk düzeylerinin ve derse karşı ilgilerinin benzer olduğu,
3. Araştırma sürecinde deney ve kontrol grubu öğrencilerinin kontrol altına alınamayan sosyal, ekonomik, psikolojik ve çevresel faktörlere ait değişkenlerin her iki grubu eşit şekilde etkilediği varsayılmıştır.

1.5.Sınırlılıklar

Bu araştırma;

1. 2011–2012 eğitim öğretim yılı, Elazığ ili Kovancılar ilçesi Atatürk İlköğretim Okulu,
2. 7/A ve 7/B sınıfları,
3. İçerik olarak 7.sınıf Sosyal Bilgiler dersi “Zaman İçinde Bilim” ünitesi,
4. Zaman olarak ünite için ayrılan üç haftalık (15 ders saati) süre,
5. Yöntem olarak deney grubuna ağırlıklı olarak uygulanan eğitsel oyun yöntemi ve kontrol grubuna uygulanan geleneksel öğretim yöntemleri,
6. Veri toplama aracı olarak deney ve kontrol gruplarına uygulanan başarı testi ve “Sosyal Bilgiler Dersine Karşı Tutum Ölçeği” ile sınırlıdır.

1.6.Tanımlar

Bu araştırmada geçen bazı terim ve kavramlara ait tanımlar aşağıda verilmiştir:

Öğretim: Sosyal Bilgiler dersinde öğrenmenin gerçekleşmesi için planlanan ve uygulanan kasıtlı ve sistematik eğitim (Demirel, 2005:95).

Yöntem: Hedefe ulaşmak için izlenen en kısa yol, Sosyal Bilgiler dersinde bir konuyu öğrenmek için seçilen düzenli yol (Demirel, 2005: 138).

Deney Grubu: Sosyal Bilgiler dersi “Zaman İçinde Bilim” ünitesinin öğretiminde eğitsel oyun yönteminin etkisinin araştırıldığı ve uygulamanın yapıldığı 7/A sınıfı.

Kontrol Grubu: Sosyal Bilgiler dersi “Zaman İçinde Bilim” ünitesinin öğretiminde üzerinde hiçbir özel işlemin yapılmadığı 7/B sınıfı.

Sosyal Bilgiler: Sosyal bilimlerin alt disiplinlerine ait içeriklerin sadeleştirilerek aktarıldığı ilköğretimde 4.sınıftan 7.sınıfa kadar okutulan ilköğretim derslerden biri (Bilgili, 2008:5).

Eğitsel Oyun:Sosyal Bilgiler dersi7.sınıf “Zaman İçinde Bilim” ünitesinin öğretiminde kullanılan oyunlar.

2. KURAMSAL BİLGİLER ve İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. KURAMSAL BİLGİLER

2.1.1.Oyunun Tanımı

Hepimiz çocukluk döneminde çeşitli oyunlar oynamış, oyunun hazzını yaşamışızdır. Ebeveynler olarak çocuklar için oyunun ne kadar önemli olduğunu, zaman zaman gözlemlemiştir. Çocuğu oyun oynamaya iten nedir? Çocuğun oyun oynarken koşması, bağırması, çeşitli hareketler yapması, kısaca oyuna dair yapılan her şeyin anlamı nedir? Bütün bunlar neden oyun olarak isimlendirilir? Bu sorulara, eskiden beri düşünür ve araştırmacılar tarafından cevaplar aranmıştır (Akandere, 2012: 1-4).

Türkçe sözlükte oyun, kelime olarak “vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence; bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma” olarak tanımlanmaktadır(Türk Dil Kurumu Türkçe Sözlük, 2005:1526). Eğitim sözlüğünde ise oyun “bir ya da birden fazla kişinin belli kurallara uyarak, rekabet ederek veya işbirliği yaparak belli bir hedefe ulaşmak için eylemde bulunması” olarak tanımlanmaktadır (Demirel, 2005:92). Oyun kelimesinin Türkçe “oy (çukur)” kökünden “oy-un (çukur açmak)” sözcüğünün türetildiğini, sonradan sözcüğün anlam genişlemesine uğrayarak “oynamak, biriyle eğlenmek, aldatmak” anlamlarında kullanılmaya başlandığını belirten görüşler vardır (Çelebi, 2007:11).

Oyunun ne olduğu ile ilgili çeşitli tanımlar yapılmış ve her birinde oyunun farklı özellikleri ifade edilmiştir. Bu bağlamda oyun, sadece eğlence ve zevk aracı, içgüdüsel bir eylem, bir ihtiyaç, yetişkinliğe hazırlık, çocuğun çeşitli deneyimlerle hayata hazırlanması, sosyal,bedensel,zihinsel ve duygusal gelişimin temeli olarak tanımlanmaktadır (Pehlivan, 2012:9-10; Akandere, 2012:1-2;). Bu kadar çok tanımlama sebebiyle oyunu herkesçe kabul edilen ve bütün disiplinleri kapsayacak şekilde ortaya koymak oldukça zordur. Ancak genel olarak oyun, çocuğun şiddetle arzuladığı ve bunun sonucunda çeşitli faydalar sağlayan, kurallı veya kuralsız olarak uygulanabilen, çocuklarda büyük sevinç ve neşe uyandıran etkinlikler olarak tanımlanabilir.

Bütün bunlarla birlikte oyun, çocuğun eğitiminde önemli bir yere sahiptir. Birçok bilimsel çalışma oyunun eğitsel yönüne vurgu yapmaktadır. Buna göre Schiller,

oyunu “birikmiş enerjinin harcanması değil, yetilerin uygunluğu, eğilimlerin uyumu, duyguların özgünlüğü” biçiminde ele almaktadır.Özhan (1990) ’a göre oyun, bir ya da birden fazla kişinin belli kurallar içinde zihni, bedeni ve ahlaki güçlerini geliştirmek amacıyla yaptıkları eğlence türü hareketlerdir(Akt. Pehlivan, 2012:10). Akandere (2006:2), oyunu “sanatsal açıdan değer arz eden insanın estetik yönünü geliştiren, aynı zamanda haz veren ve beceri gerektiren gösteriler” olarak görür. Hatta Huizinga (1995:17) oyunu “ yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşan ve eyleme anlam katan bağımsız bir unsur” olarak ifade etmektedir. Ona göre oyun kültürden öncedir, kültür biçimlerinin doğuşunda başlıca etkindir, kültürün bir ögesi değil, kültürden önce var olan ve kültürün doğuşuna zemin hazırlayan temel etkindir (Huizinga, 1995:16-17). Arnold (1979:7) oyunu, çocuğun tecrübe kazandığı öğrenme ve yapma aracı olarak görmekte ve “çocuğunuz doktorculuk veya mimarcılık oynuyorsa bundan yalnızca keyif almıyordur, doktoru ve mimarı yaşıyordur” demektedir.

Frobel (1782-1852) çocuk oyunlarını hayatın bir çekirdeği olarak görmekte ve insanın en güzel ve en olumlu yeteneklerinin orada yükseldiğini ifade etmektedir. Salzman (1744-1811) oyunun öğrenciyi öğretmene bağladığını belirtmektedir. (Akt.Sel,1986:6).Gazali (1058-1111), oyunu çocukların çalışmalarından bıkmaması, eski dinçliğini kazanması, enerjisini yenilemesi ve belleğini tazelemesi için kullanabileceği çok önemli bir etkinlik olarak değerlendirmektedir(Akt. Karabacak, 1996:10).

Oyunun eğitici yönünü ön plana alan ve eğitim bilimlerinin verileriyle yorumlanan çalışmalar, eğitsel oyunların çocuk eğitim sürecinde kullanılmasını sağlamaktadır. Bu yönüyle eğitsel oyunlar, farklı yaş ve sınıflarda kullanılabilir. Carrier, oyunların öğrencileri resmi sınıf ortamından uzaklaştırıp, onların becerilerini kullanmalarına fırsat yarattığı için öğretmenlerin kullanımı açısından paha biçilemez değerde faaliyetler olduğundan söz etmektedir (Akt. Kaya, 2007:30-31). Oyunda bir ya da birden fazla kişinin belli kurallara uyarak, rekabet ederek ya da işbirliği yaparak belli bir hedefe ulaşmak için eylemde bulunması söz konusudur (Demirel, 2005:92). Genellikle oyunun sonunda ya bir puanlama sistemi ya da kaybeden ve kazanan vardır. Sönmez (2010:252)’e göre eğitsel gayelerle tasarlanan kart oyunları, bilmece, bulmacalar, nesi var nesi yok, kutuplaşma, eşini bul, eşyayı elle tanı, vb oyunlardır. Gözütok (2000:89)’a göre oyunlar öğrencilerin öğrenme hedeflerine ulaşmak üzere yarışmaların da içinde yer aldığı düzenlemelerdir. Piaget’ e göre oyun, dış dünyadan

alınan uyaranları özümleme ve uyum sistemine yerleştirme yolu olup, çocuğun zihinsel gelişimini destekleyen ve insan davranışlarında daima var olan, problem çözme ve karar verme becerilerinin öğretiminde kullanılabilecek bir yöntemdir (Özdemir, 2006:11). Oyun, çocuğun ruh ve bedenen sağlıklı gelişimini sağlayan, iyi davranış ve alışkanlıklar kazandıran, oynayana haz ve neşe veren etkinlikler olarak ortaya çıkar(Akandere, 2012:2).

Bu tanımlara bakıldığında,oyunun tanımında benzer yönler olmakla birlikte, oyunun farklı tanımlarında ne kadar işlevsel olduğu görülmektedir. Böylece oyun,antropoloji, tarih, psikoloji, sosyoloji, eğitim bilimleri gibi pek çok disipline ilişkin nitelikleriyle disiplinler arası bir konu haline gelmektedir. Çünkü eğitsel nitelikleri olan oyunların çocuğun birçok ihtiyacını karşıladığı ve onun çok yönlü gelişimine katkı sağladığını göstermektedir (Ak, 2006: 1-2).

Oyun özellikle çocuklar için zorunlu ve vazgeçilmez bir ihtiyaçtır.Oyun isteyerek yapılan, büyük zevk ve heyecan veren bir etkinliktir.Oyunda menfi bir beklenti yoktur, güzel zaman geçirme, eğlenme esastır.Oyun çocuğun iç dünyasını yansıtan en doğal ortamlardan biri, yaratıcı fikirlerin ortaya konduğu ve yaratıcılığı arttıran bir eylem, yetişkinliğe hazırlıktır.Oyun kazanma, kaybetme, kızma, sevinme, gülme, grup olarak çalışma gibi duygularıda geliştirmektedir.Oyun öğrenmeyi kolaylaştıran, zevkli hale getiren bir eylem olduğu gibi bedensel gelişmeyi hızlandıran, vücuda dinçlik katan aktiviteleri de içine almaktadır. Oyun çocuğun sosyalleşmesini sağlayan doğal bir ortam, kurallı veya kuralsız eylemlerdir. Oyun esnasında demokratik davranışlar da öğretilir. Oyunda çocuklar kurallara uymayı öğrenir ve disipline olurlar (Sevinç, 2004:31-32). “Oyun çocuğun kendisini ifade etmesi, çocuğun öğrenme laboratuvarı, insandaki gizli enerjinin kullanılmasıdır” (Ormanoğlu Uluğ, 1997:12-13).

2.1.2. Geçmişte Oyun ve Oyunla İlgili Görüşler

2.1.2.1. Geçmişte Oyun

Oyunun geçmişinin çok eskilere dayandığı bilinmektedir. Hatta oyunun geçmişi, uygarlık tarihinde bilinen ve bahsedilen en ilkel kabile ve toplumlara kadar götürülmektedir (Hazar, 1996:4). Çocuk oyunlarından bahseden en eski kaynaklar batıda onüçüncü yüzyıla, doğu da ise on birinci yüzyıla dayandırılmaktadır. Oyun ile ilgili bilimsel araştırmalar,son yüzyıllık sürede yapılmaktadır. Oyunun araştırma konusu

olduğu ilk disiplin felsefedir. Daha sonra pedagoji ve antropoloji; nihayetinde psikoloji ve sosyoloji olarak gelişmiştir. En yeni araştırmalar ise “oyunun tarihi” alanındadır (Onur ve Güney, 2004:7).

İlk insanın doğadaki olayları görerek taklit ettiği, bunu korunma ve savunma amaçlı kullandığı, daha sonra oyuna dönüştürdüğü düşünülmektedir. Yani oyunun, taklitten esinlenerek ortaya çıktığı ve bu dönemde oynanan oyunların birçoğunun dini karakter taşıdığı bilinmektedir (Hazar, 1996:4). Örneğin Eskimolardaki ip oyunları, Pasifik’te uçurtmalar ve kargan direkler, gökyüzünün fethi mitosları, yerli Amerikan uygarlıklarında top oyunlarında topun güneşi temsil etmesi dikkate alınabilir (Pehlivan, 2012:1).

Yapılan arkeolojik kazılarda oyuna ait kalıntılara ve bazı oyuncaklara rastlanmaktadır. Örneğin Mısır’da yapılan kazılarda tahta bebekler çıkmasının yanında, duvar resimlerinde oyun tahtası üzerinde oynanan sıçrama resimleri görülmektedir. Benzer şekilde eskiden beri topraktan, kumaştan, deriden yapılmış, içi saç, tüy, mantar, tahıl tanesi kullanılarak doldurulan ve hala oynanan top oyunları da bulunmaktadır (Akandere, 2012:4). Ayrıca birçok eser, oyunlarla ilgili bilgileri günümüze taşımaktadır. 12.yy’da Kaşgarlı Mahmut, müzik eşliğinde oynayan çocuk oyunlardan, 17.yy’da Evliya Çelebi’nin İstanbul’da oyuncak dükkânlarından bahsetmesi buna örnek verilebilir. Ortaçağ’da Avrupa’da çeşitli malzemeler kullanılarak askerlik ve cengâverlik oyunları oynadıkları bilinmektedir. Anadolu’da davul, bağlama gibi aletlerle çocukların oyun oynadıkları görülmektedir (Sevinç, 2004:43).

2.1.2.2. Geçmişte Oyunla İlgili Görüşler

Tarihte pek çok düşünür tarafından oyuna çeşitli anlamlar yüklenmiş ve oyunun faydaları üzerinde durulmuştur. İlkçağdaki düşünürlerden Çiçero (106-43) “eğitimin daha çocukluk devresinde başlamasını ve çocukların iyiye yöneltme oyunları oynamasını” tavsiye etmiştir. M.F. Quintilianus (35-96) eğitimin “oyun içinde ve oyun tarzında” verilmesi gerektiğini savunmuştur (akt. Pehlivan, 2012:2).

İlkçağ Yunan düşünürlerinden Platon (427-347), çocuğun beden ve ruh yönünden eğitilmesini önermiştir. Ona göre 3–7 yaş arası dönemi çocuğun oyun ve masal evresine geçiş dönemidir. Platon (427-347) “Kanunlar” adlı eserinde

öğrencilerine aritmetiği öğretmek için onlara sayıları temsilen elma dağıtmış, yapı ve inşaat işleri ile ilgili meslek düşünen öğrencilerine yapı işleri ile ilgili oyuncaklar vermiştir (akt. Ormanoğlu Uluğ, 1997:27). Yine Platon “Devlet ve Protogaros” adlı eserinde çocuk eğitimi için öncelikle anne ve baba eğitiminin gerekliliğine inanmıştır. Platon’a göre beden ve ruh eğitimi birlikte verilmeli, “çocuk oyunla büyümelidir”. Aynı dönemde yaşamış olan Aristoteles de çocuğun beş yaşına kadar oyun, masal, hikâye ile meşgul edilmesi gerektiğini savunmuştur (akt. Akandere, 2012:8; Sevinç, 2004:36; Pehlivan, 2012:2). Gazali (1058–1111), oyunun çocuğun eğitim-öğretim işlerinde çok önemli olduğunu savunmuştur. Gazali’ye göre “Oyun çocuğun belleğini yeniler, öğrenme gücünü artırır ve dinlendirir. Öğrencinin eski dinçliğini kazanması, çalışmalardan bıkmaması için belleğini tazelemek, enerjisini yenilemek için oyun gereklidir” (akt. Akandere, 2012:8; Karabacak, 1996:10).

Russell (1872-1970)’egöre çocuklardaki gerçek “içgüdüsel itki” yetişkin ve güçlü olma istemidir. Çocuklar oyunda gerçek duygularını yansıtmaktadırlar. Oyun ve rol yapma, yaşamsal bir içterapidir. Russell eğitimde gerçekte iki sorun olduğundan bahseder: Birincisi ana-babalar oyunu, çocuğun gelişiminde daha yeni şekillerde kullanabilir. İkincisi oyunların eğitici yararını arttırmak amacıyla yeni araştırmalar yapılabilir (akt. Pehlivan, 2012:2).

Francois Rabelais (1483–1553), çocuk eğitiminde düşünme ve ahlak eğitiminin yanında beden eğitimi ve el becerisine dayalı eğitimin de verilmesi gerektiğini, beden eğitiminin ve oyunların çocuklarda yaratıcılık ve kişilik gelişiminde yararlı olacağını belirtmiştir (akt. Akandere, 2012:9).

Maria Montessori (1870-1952) eğitimin doğumla birlikte başladığını, çocuğun ilk altı yıllık döneminin gelişim için çok önemli olduğunu belirtmiştir. Bu dönemi duyarlık dönemi olarak adlandırmıştır. Ona göre oyun çocuğun “temel işidir” (akt. Akandere, 2006:8).

Frobel (1782-1852), oyunu bir eğitim aracı haline getirmiş, çocuk bahçelerini kurarak oyun ile ilgili düşüncelerini bu mekânlarda uygulamalı olarak göstermeye çalışmıştır. Frobel’e göre insanlar derinlerde olan yeteneklerini en iyi oyun yoluyla göstermektedir (Ergün, 1980:103). Frobel yetişkinler için işin, çocuklar için ise oyunun

önemli olduğunu, oyunu çocuğun kendini anlatmada en doğal anlatma biçimi olduğunu, çocuğun hem eğlendiğini hem öğrendiğini; oyunun çocuğun fiziksel, dilsel, duygusal ve motor beceriler yönünden geliştirdiğini ifade etmektedir (akt. Akandere, 2012:9). Adler (1870-1937) çocuk oyunlarının karakter eğitiminde de önemli olduğunu ve çocukların kendilerini ortaya koymada işe yarayacağını ifade etmektedir(akt. Ergün, 1980:103).

2.1.3. Oyun ile İlgili Kuramlar

2.1.3.1. Klasik Kuramlar

Karl Groos (1889), yetişkinliğe hazırlık ve alıştırma kuramını ortaya atmıştır. Onun bu görüşünün temelinde Darwin kuramı vardır. Gross’a göre, organizmanın veya türlerin, yani insan ve hayvan türlerinin oyun oynamalarının sebebi hayatın devamı için gerekli becerilere sahip olma gereksinimleridir. Oyun esnasında türler yetişkinliğe velayata hazırlık yapmaktadır (Ormanoğlu Uluğ, 1997:31-32).Groos çocukların neden oyun oynadıklarını araştırmıştır. Oyun oynamada alıştırmaların önemi üzerinde durmuştur. Ona göre, oyunun değişik türlerde yıllarca devam etmesinin temelinde uyum sağlayıcı bir mekanizma vardır. Gross, çocuk oyunlarının gelişim ile birlikte farklılaştığını ifade etmektedir. İlk aşamada, deneyimsel oyun içinde duygusal ve motor alıştırmalar, ikinci aşamada sosyonomik oyunlar içinde taklit, sosyal oyunlar ve evcilik, kovalamaca, kapışmalı oyunlar vardır. Gross, çocuk oyunlarının bilincin üzerindeki etkisini de araştırmıştır (akt. Sevinç, 2004:58).

StanleyHall (1844-1924), tekrarlama kuramını ortaya atmıştır. Hall, evrim kuramına dayalı olarak, türe özgü açıklamalar getirmeye çalışmıştır. Bu kurama göre “çocuklar hayvanlar ve insanlar arasında bir bağ teşkil ederler” ve bu durum türlerin evrim geçirmesi ile ilgilidir.Bu kurama göre “çocuk, ırkına göre yaşam deneyimlerini tekrarlamaktadır.” İnsanın evrim içinde geçirdiği kültürel aşamalar oyunun içinde kendini gösterdiğini belirtmektedir. “Oyunda çocuklar, insanın geçirdiği devinimsel ve ruhsal aşamaları tekrar yaşar”(Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007:331-332).

HerbertSpencer, “Psikoloji Prensipleri” adlı eserinde çocuğun, kendisi için gerekli olan enerjinin fazlasını oyun oynayarak harcadığını böylece gerginlikten kurtularak rahatladığını belirtmektedir. “Su ve gaz sistemi. Baskı, basınç fazlalaşınca kanallarda biriken enerjiyi dışarı salar” şeklinde ifade edilen durum ile Spencer, çok

oyun oynayan çocukların, sağlıklı ve dengeli olduğunu belirtmektedir(akt. Ormanoğlu Uluğ, 1997:28-29).

2.1.3.2. Çağdaş Kuramlar

Sigmund Freud (1856-1939), psikoanalitik kuramda oyun terapisini kullanmıştır. Freud, “oyunun gerçeklik içinde ortaya çıkması tehlikeli olabilecek cinsel ve saldırgan dürtülerin güvenli bir biçimde dile getirilmesini sağladığı, tramvatic olayların üstesinden gelmeye ve rahatlamaya yardımcı olduğu” fikri üzerinde durmaktadır(akt. Onur ve Güney, 2004:7).

Freud oyunu, çocukların altı yaşına kadar, kişilik gelişimleri sürecinde çatışma ve engellemeler karşısında hissettikleri duyguları yaşadıkları ortamlar olarak görmektedir. Freud’a göre haz ve üzüntü sosyal davranış olarak ortaya çıkar.Oyunda çocuğun yaşantısındaki olumsuzluklar, üzüntüler adeta tekrar yaşanır.Aynı zamanda haz veren yaşantılar da ortaya çıkar oyunda (akt. Ormanoğlu Uluğ, 1997:28-29).

E.Berlyne (1924-1976), oyunu “keşfetme davranışlarına bağlı ve uyarılma durumlarının dengelenmesi” olarak ifade etmekte ve oyunda görülen uyarılma mekanizmasının organizma tarafından kontrol altına alındığından ve organizmanın bundan haz duyduğundan bahsetmektedir(akt. Sevinç, 2004:65-66).

LevVygotsky (1896-1934) ise oyun ile ilgili görüşlerinde, gelişimin duygusal ve bilişsel yönlerini birleştirmiştir (Onur ve Güney, 2004:7). Sosyokültürel gelişim kuramının savunucusu Vygotsky, oyunun toplumsal karakteri üzerinde durmaktadır.Ona göre oyun “daima toplumsal bir sembolik etkinliktir”(Nicolopoulou, 1993:146).

Jean Piaget (1896-1980), bilişsel gelişim kuramında oyunda özümlemenin önemli olduğunu savunmuştur. Diğer taraftan öğrenmede “gerçeğe uyum sağlama vardır ” diyerek oyunu, tekrar ederek becerileri geliştirmek ve yoğun egemenlik duygusunu kazandırmak açısından önemli görmektedir (Onur ve Güney, 2004:7).Yine Piaget oyunu, çocuğun bir dengeleme unsuru olarak kullandığını, çocuk oyunlarının hayali oyunlardan kurallı oyunlara doğru bir sıralama oluşturduğunu ve bilişsel gelişim ile oyun arasında bir ilişki bulunduğunu belirtmektedir. Özümleme ve uyumsama davranışları “öğrenme isteği ve merak duygusunun” baskın olduğu durumda oyunun

ortaya çıktığını söyleyen Piaget, uyumsama davranışının gerektiğinde taklit unsuru olarak ortaya çıktığını ortaya koymaktadır (Sevinç, 2004:71).

2.1.4.Oyunun Amacı ve Yararları

Bedensel gelişim yönünden oyunun pek çok faydası vardır. Oyun esnasında çocukların büyük ve küçük kasları gelişmektedir. Açık havada oynanan oyunlar, çocuğun güneşten ve temiz havadan yararlanmasını sağlama; bedensel gelişimi hızlandırır. Çocuk açık havada oynarken, vücut için gerekli oksijeni ve “D” vitaminini güneşten almakta, solunum, sindirim ve boşaltım işlevlerinin etkin çalışmasında yardımcı olmakta ve böylece çocuğun mutluluğu artmaktadır. Ayrıca vücudu disiplinize ederek çocukların sağlıklı beslenme alışkanlıkları, uyku düzeni, bağışıklık sisteminin güçlenmesi, algılama ve dinçliğinin gelişmesi, bedendeki zehirli atıkların atılması da, oyunla sağlamaktadır (Çoban ve Nacar, 2008:30-34; Akandere, 2012:15-16).Çocuğun hareket etmesiyle iç salgı bezleri de harekete geçmekte ve daha fazla salgılama yaparak, gelişimi hızlandırmaktadır. Ayrıca hareket ederek çocuk aldığı kaloriyi harcamakta ve çocuğun iştahı açılmaktadır. Özellikle büyük şehirlerde oyun alanlarının azalmasıyla, çocuklarda iştahsızlık sorunu ortaya çıkmaktadır. Oyunla hareket eden çocukların kuvvet, çabukluk ve dayanıklılığı artmakta,kemik ve eklemleri güçlenmektedir. Bununla birlikte sinir sistemi ve bütünsel olarak çocuğun bağışıklık sistemi gelişmekte ve çocuk, hastalıklara karşı daha dirençli olmaktadır (Hazar, 1996:12-13).

Psikomotor becerilerin geliştirilmesinde öncelikle,psikomotor beceriyi yapacak kadar gelişmiş olmak gerekir. Gelişim belli bir sırayı takip eder. Örneğin iki yaşındaki bir çocuğun kalemi tutamaması, kaslarının yeterince gelişmemiş olmasına bağlıdır. Yine psikomotor beceriyi geliştirecek yeterli düzeydeki yaşantı da gereklidir. Eğer yeterli sayıda tekrar yapılmazsa psikomotor gelişim sağlanamaz. Örneğin yeterli deneyimi olmayan birinin ilk binişte bisikleti kullanması zorlaşmaktadır (Hazar, 1996:31).

Başlıca psikomotor yetenekler, güç, tepkiye hazır olma, hız, durgun dikkat, dinamik dikkat, eşgüdüm (koordinasyon) ve esnekliktir (Çoban ve Nacar, 2008:36-37).Oyun yoluyla bu psikomotor beceriler geliştirilebilir. Özellikle beden eğitim dersinde; futbol, basketbol, jimnastik gibi becerilerin geliştirilmesi oyun yoluyla sağlanabilir. Ancak her çocuğun özelliği farklı olduğundan psikomotor gelişimi

sağlayıcı oyunlarda çeşitliliğe gidilmelidir. Ayrıca oyun seçilirken çocukların istediği ve kolayca yapabilecekleri oyunlar olmasına dikkat edilmelidir (Akandere, 2012:16).

İnsan sosyal ve toplumsal bir varlıktır. İnsanın bu özelliği doğumla birlikte başlayarak ilerler ve yaşamının sonuna kadar devam eder. Ancak insanın sosyal ve toplumsal yönü öğrenme ve yaşantı yoluyla gelişir ve değişir. Özellikle çocukluk yıllarında oyun, sosyalleşme ve toplumsal kuralları öğrenme yönünde kişiye çok büyük faydalar sağlamaktadır (Çoban ve Nacar, 2008: 19-21).

Oyun esnasında çocuklar birbirleriyle sürekli etkileşim halindedirler. Bu etkileşim esnasında çocuklar, iyi, kötü, yenme, yenilme, kazanma, sevinme, üzülme, birlikte hareket etme gibi kavramları öğrenmekte ve bu hususlarda yaşantı geçirmektedir. Bu deneyimler, çocukların sosyal yönlerini geliştirmekte ve onları topluma ve toplumsal ilişkilere hazırlamaktadır (Akandere, 2012:17).

Çocuk oyunlarının hemen hepsinde sosyal bir yapı söz konusudur. Çocuklar oyun oynarken, cinsel kimliği, ailedeki kişilere ait rolleri ve kişiliklerini öğrenmektedirler. Yine oyun esnasında meslekleri ve onların gerektirdiği rolleri ve rollerin gerektirdiği davranışları kavramaktadırlar. “ Oyun her çeşit insan ilişkisini takip edebileceğimiz bir yoldur; sanat, müzik, iş, politika, din, bilim, sevgi ve hatta savaş...”(Özdemir,2006:29-30). Örneğin çocuk, oyun esnasında yaşadığı çevrenin ve ailenin sosyal konumunu da oyuna yansıtmaktadır. Gecekonduya yaşayan bir ailenin çocuğu, oyunda annelik rolüne bürünmüş ise başını örter. Oysa çocuktan başını örtmesi istenmemiştir. Yine çocuğun çevresinde gördüklerinden etkilenerek, makyaj yapması da aynı sebebe dayanmaktadır. Bu durum, çocuğun oyun esnasında sosyal ve toplumsal özellikleri öğrendiğini göstermektedir (Özdemir, 2006:31).

Oyun esnasında arkadaşları ile oynayan çocuk “işbirliğini ve toplu yaşam için gerekli kuralları öğrenmektedir.Oyun yoluyla sosyalleşen, ben ve başkası kavramlarının bilincine varan çocuk, toplumsal rollerini oyun aracılığı ile kavramaktadır (Özdemir, 2006:29). Aynı zamanda oyunun kurallara uyma zorunluluğu getirmesi, ona toplumsal kuralları öğrenme ve uyma sorumluluğunu öğretmede ilk fırsattır. Böylece çocukta kurallara uymanın yanında; başkalarının haklarına saygı gösterme, mağlubiyeti kabullenmenin gereğini kavrayarak, toplumsal kuralları öğrenme ihtiyacı artmakta ve

nasıl başarabileceğinin esaslarını kurallar ile ilişkilendirmektedir (Üzer, Gürkan ve Ramazanoğlu, 2006:56).

Oyun esnasında bilinen pek çok toplumsal, sosyal ve kültürel davranışlar yanında daha farklı davranışlar kazandırılabilir. Çocuğa oyun esnasında; evdeki, okuldaki ve kendisine ait araç gereçleri özenle kullanması, onları koruması, düzeni bozmaması, tutumlu davranışlar göstermesi, çevreye, topluma yararlı olması ve zamanını verimli bir şekilde değerlendirmesi bilinci kazandırılabilir. Ayrıca çocuğun içinde yaşadığı temel kültür ve bu kültüre ait semboller, motifler oyun yoluyla kazandırılabilir. Benzer şekilde oyun esnasında bireyin mensup olduğu ya da yaşadığı çevreye ait ahlaki ve vicdani değerler de öğretilir. Çocuğun bütün eylem ve isteklerinde toplumsal beklentileri de göz önünde bulundurması gerektiği düşüncesi oyunla kazandırılabilir (Sevinç, 2004:18-19). Böylece “toplumda geçerli olan kültürel değerleri öğrenerek, yetişkinlerin dünyasına hazırlanma ve yetişkinlerin davranış biçimlerini yaşantısında uygulanabilir duruma getirme anlamına gelen toplumsallaşma gerçekleşmektedir” (Pehlivan, 2012:25). Oyunda, içinde farklı kültürleri, farklı sosyal ortamları tanımanın yanında bir gruba ait olma, yani mensubiyet duygusu da gelişmekte ve çocuk bunu kendi çıkarlarından önde tutmaktadır (Hazar, 1996:15). Çocuk oyunlarının son derece sosyal olduğunu söyleyen Piaget, oyunu çocuklar için sosyal bir davranış şekli olarak belirtmekte ve sosyal becerilerin kazandırıldığı bir ortam olarak değerlendirilmektedir (Pehlivan, 2012:25).

Doğumdan itibaren başlayan ve bireyde gözlenebilen en belirgin özelliklerden biri de duygusal özelliklerdir. Çocuklar duygusal yönden çok hassas, aynı zamanda belli bir amaca yönelik kanalize edilmeye hazır durumdadırlar. Oyunda çocuklar kendi iç dünyalarını yansıtmaktadırlar. Oyun esnasında onların korkuları, sevdikleri ve hoşlandıkları şeyler gözlemlenerek daha iyi tanınabilir. Böylece onların iç dünyaları keşfedilebilir ve onların farklı dünyaları hakkında bilgiye ulaşılabilir. Bu yönüyle okulöncesi dönemde başlamak üzere, çocuğun iç dünyasında var olan dostluk, sevgi, acıma, iyilik gibi duygular geliştirilebilir ve pekiştirilebilir (Özdoğan, 2009: 124).

İnsan davranışlarının en önemli sebebi, duygulardır ve çocuğun kendi arkadaşları ve yetişkin çevresiyle olan ilişkileri, duygusal gelişimin temelini oluşturur. Oyun ortamında arkadaşlarla kurulan etkileşim sonucunda, çocuğun ileriki yaşlarında

sosyal olma veya içe kapanık olma arasında gidip gelmeler olabilir. Özellikle aileler tarafından aşırı baskı ve disiplin altında yetişen çocuklar, duygusal yönden sağlıklı olmayabilir. Oysa oyunda çocuk en temelinde özgürdür ve bu durum onun kendine güveni noktasında çok önemlidir. Kendine güveni olmayan çocuklar diğer yönlerden de zayıf kalabilirler. Zayıf yönlerin geliştirilmesinde katkı sağlayabilecek oyunlarda çocuk, kendini sevme, denetleme, neler yapabileceğini bilme, yani kendi özelliklerini tanıma ve anlama fırsatı bulabilecektir (Sevinç, 2004:18).

Kişiliğin gelişimde oyunun etkili bir faktör olduğu, pek çok bilim adamı tarafından kabul edilmektedir. Hatta daha da ileri götürülerek, ileriki yaşlarda ortaya çıkan kişilik özelliklerinin çocuklukta oynanan oyunlar içinde şekillendiği ileri sürülmektedir (Hazar,1996:15). Çünkü oyun esnasında çocuk kendi hayal dünyası ile gerçek dünyayı birleştirmekte ve kendi yaratıcılığını arttırmaktadır. Büyüklerin dikkat etmesi gereken en önemli şey; oyun esnasında çocukların engellenmemesi gerektiğidir. Çocuk oyun esnasında engellenirse özgürce davranamaz, pısrık ve kararsız bir kişilik gelişimi ortaya çıkabilir(Hazar, 1996:16). Aynı zamanda oyun esnasında çocuklar duygusal tepkileri denetim altına almayı öğrenmekte, sorunlardan uzaklaşarak, duygusal yönden rahatlamakta, beğenme ve beğenilme gibi duyguları gelişmektedir (Akandere, 2012:17).Ayrıca çocuklar çoğu zaman çeşitli konularda kurallara uymada asi davranışlar gösterebilirler de, iş oyun kurallarına gelince, direnmek bir yana hemen oyun kurallarına uyma eğilimi göstermektedirler.

Sutton Smith (1924-) bir çocuğun oyun stiline onun yetiştirilme tarzından etkilendiğini belirtmektedir. Örneğin büyüklerin sözünü dinleyen bir çocuk, strateji oyunlarını; sürekli başarıya itilmiş çocuklar, fiziki güç gerektiren oyunları; düşük sosyoekonomik şartlarda yetiştirilen çocuklar, başarıyı şansa bağlamakta ve şans oyunlarını tercih etmektedir. Sutton Smith çocukların oyun oynamaya teşvik edilmesi gerektiğini, bu yolla çocukların psikolojik ve ruhsal durumları hakkında, onların kişilikleri hakkında daha sağlam bilgiler elde edilebileceğini belirtmektedir. Böylece çocukların problemlerinin çözümünde yardımcı olunabilir ve onların zayıf ve güçlü yönleri açığa çıkarılabilir (Jersild, 1976:346).

Çocuğun duygusal yaşantısı ve oyun arasındaki ilişki ilk defa Freud tarafından ortaya konmuştur. Freud'a göre oyun esnasında çocuk, bilinçaltında var olan

korkularını, kaygılarını ortaya koymakta ve bu durum onu rahatlatmaktadır (Pehlivan,2005).Böylece zamanla oyun psikiyatride teşhis ve tedavi yöntemi olarak kullanılmaya başlanmıştır. Psikoanalitik kuramın temel varsayımı; oyun esnasında çocuk bilinçaltında var olan duyguları dışa vurmakta ve onun gözlenen bu dışavurumları bizlere çok önemli bilgiler vermektedir. Oyunda çocuğun tercih ettiği oyuncaklar, bu oyuncaklarla yaptığı şeyler ve yapma tarzı, onun karakteri ve duygu dünyasına ayna tutmaktadır(akt. Bakırcıoğlu, 2007:283-284).

Oyun çocuklarda, yaratıcı düşünme becerilerini geliştirir. Oyunda çocuklar, sadece gördüklerini tekrar etmekle kalmaz, onları tekrar yorumlar, kendince bir şeyler katar, özgün şeyler ortaya koyarlar. Hatta bazen hiç fark edemediğimiz bakış açıları da geliştirirler. Anlaşılmaz ve karmaşık olan olayları yeniden yapılandırır, orjinal bir fikir, hareket veya tarz ortaya koyabilirler. Çünkü oyun zihinsel gelişim açısından uygun bir öğrenme ortamı sağlamaktadır. Oyun pek çok kural ve nesneyi tanıyarak bunları kullanmayı öğretir ve bu öğrenme yaşantıları çocuklara zihinsel açıdan bilgi birikimini sağlamakta, oyunda zihin sürekli çalışmakta ve böylece zihinsel yönden gelişim artmaktadır(Hazar, 1996: 17; Pehlivan, 2012:23).

Oyunda sürekli bir şekilde algılama, akıl yürütme, kavramları anlama gibi zihinsel faaliyetler yürütülmektedir. Doğumdan itibaren başlayıp, çocukluk yıllarında devam eden zihinsel faaliyetler konusunda deneyim kazanan çocuk, ileriki yaşlarda bilimselliğin temelini oluşturmaktadır. Oyun, zihinsel gelişim açısından çocukların problem çözme becerilerini de geliştirmektedir. Her oyunda çoğu zaman çocuk, bir probleme odaklanmaktadır. Çocuk oyundaki yapay problem durumundan (bir yarışmada hedefe ulaşma olabilir) kurtulmak için düşünmekte, çeşitli zihinsel faaliyetler yürütmektedir. Bunun sonucunda çok zor anlarda karar vererek, yaşantı geçirmekte ve onların karar verme becerileri gelişmektedir (Hazar, 1996:17).

Bireyde bedensel, sosyal ve duygusal gelişimin yanında, zihinsel gelişimde deneyimler çok önemlidir. Bireyin zihinsel gelişimi, zihinsel deneyimleri ile paraleldir. Ayrıca zihinsel gelişim ile zekâ arsında da doğrudan bir ilişki vardır. Yani çocuğun zihinsel deneyimleri, onun zekâ gelişiminde de çok önemlidir. Zekânın genetiksel yönü olmakla birlikte, çevresel faktörler de etkilidir.Piaget, oyun teorisi ile zekâ gelişimi arasında bağ kurmakta ve oyunun zihinsel gelişim üzerinde etkili olduğunu

savunmaktadır (Ormanoğlu Uluğ, 1997:48). Piaget’e göre zekâ “ bireyin çevre ile aktif etkileşimi sonucunda gerçekleşmektedir.” Çocuklar duyu organları ile çevredeki nesnelerle etkileşime girmekte ve bu etkileşim sonucunda çeşitli tepkiler (özümleme) göstermektedirler. Zamanla yeni şeyler fark etmekte ve mevcut tepkilerinde değişikliğe gitmektedir. Böylece dış dünyaya ve dış uyarıcılara uyum sağlamaktadır (Çoban ve Nacar, 2008:4).

Çocuğun gelişimi bütünlük arz ettiğinden; zihinsel gelişimi, dilsel, bedensel, sosyal gelişimden ayrı düşünmek imkânsızdır. Gelişim çok boyutlu olup bütünlük arz eder ve farklı gelişim alanları (bedensel, sosyal, vd.) birbirini tamamlar niteliktedir(Sevinç, 2004:31).

2.1.5. Oyun Türleri

Gelişim uzmanı Piaget, oyunları zihinsel gelişim açısından çok önemli bulmakta ve oyunları; alıştırma, sembolik, kurallı oyunlar olarak üç grupta toplamaktadır. Alıştırma oyunları 0–2 yaş arası dönemde; sembolik oyunlar 2–7,11 yaş arası dönemde; kurallı oyunlar ise 11–12 yaş sonrası ve sosyal düşüncenin başladığı dönemdeki oyunlardır (Çelebi,2007:14; Sevinç, 2004:74-76).Coillios, oyun sınıflamasında oyunun iki boyutunu göz önünde bulundurmaktadır. Birinci boyutta “oyunda ağır basan etkileri mi, denetim mi olduğunu; ikincisinde oyunun insan yaşantısına tanıdığı olanakları göstermektedir”(Ak,2006:2). Birinci boyuttaki oyunları Ludus(kurallarını kendisi koymak) ve Paidia (gürültülü, düzensiz, içten geldiği gibi oyunlar) olarak sınıflandırmaktadır. İkinci boyutta oyunları argen (yarışma, çatışma),alea (rastlantı, kader, talih),mimicry (yansılama, taklit, gösteri),İlinix(baş döndüren, insan sevdiren, coşturan, ürpertili bir tat veren) olarak gruplandırmaktadır (Çelebi,2007:14).Coillios, oynamayı sağlayan ilkeleri dört grupta toplamakta ve oyunu, şans oyunları, gösteri-rol oyunları, macera-heyecan oyunları ve mücadele yarışma oyunları olarak sınıflandırmaktadır (Hazar, 1996: 8).

Farklı yönlerine göre sınıflandırılan oyunlar “ Çocuk oyunları ve eğitsel oyunlar” olarak; türkülü, ezgili ve düz oyunlar olarak; yaşa göre 5-7 yaş, 8-12 yaş, 13-15 yaş arasındaki oyunlar olarak kategorize edilirken; toplumsal özellikleri bakımından şehir ve kasabalardaki çocuk oyunları, köylü ve dağlıların çocuk oyunları, oymaklardaki çocuk oyunları olarak sınıflandırılmaktadır. Öte yandan oyunlar; cinsiyetine göre kız

çocuk oyunları, erkek çocuk oyunları, karma oynanan oyunlar ve mevsimlere göre oynanan oyunlar olarak sınıflandırılmaktadır (Çelebi, 2007:14).

Musa Baran , “Çocuk Oyunları” adlı eserinde oyunları işlev bakımından “gönlü hoş eden oyunlar (duygusal oyunlar) , usu geliştiren oyunlar ve bedeni eğiten oyunlar olarak sınıflandırmaktadır (Çelebi, 2007:15). Metin And , “Oyun ve Büyü” adlı eserinde oyunlarla ilgili bir sınıflandırma yapmış ve bu sınıflandırmanın bilimsel olmadığını savunmuştur. Buna göre kimilerinin adına, kullanılan araç gereçlere, önemli eylemine, amacı ve işlevine göre âşık oyunları, taş ve gülle oyunları, koşma-kovalamaca-kurtarma –zor kullanma oyunları, atlama, saklanma-oranlama oyunları, dramatik nitelikte büyüklük-törenselsel oyunlar ve çeşitli oyunlar olarak sınıflandırılmaktadır (Çelebi,2007:16).

Özhan, oyunların oynanış özelliklerini ve oyunda kullanılan oyun araçlarını göz önüne alarak sınıflandırma yapmaktadır. Bu sınıflandırmada ilk olarak oyunun oynanma özellikleri esas alınmaktadır ve daha ziyade hareket gerektiren oyunlara yer verilmektedir. Âşık oyunları, atlama-sıçrama-sekme oyunları, dilsiz şaşırtma şaka oyunları, dramatik nitelikte oyunlar, ezgili oyunlar, koşma-kovalama-kapma oyunları, saklama saklanma oyunları bu oyunlara örnek verilebilir. Oyunda kullanılan araçlara göre de değnek oyunları, taş oyunları ve top oyunları olarak sınıflandırmaktadır (akt. Çelebi,2007:16-17). Taş oyunları, top oyunları günümüzde de oynanmaktadır. Değnek oyunlarının ise Anadolu’da köy düğünlerinde de oynandığı bilinmektedir.

Avedon ve Smith oyunları üç grupta toplamıştır:

1. Fiziksel beceri oyunları: Fiziksel yetenekler kullanılarak oynanan oyunlardır. Bu oyunlar fiziksel gelişime yardımcı olmaktadır.
2. Strateji oyunları: Zihinsel gücün etkin kullanıldığı, oyunun sonucunun bilişsel becerilere bağlı olduğu oyun türüdür.
3. Şans oyunları: Bu oyun türünde eğlenme ve zevk alma ön plandadır. Oyunun sonucu şansa bağlıdır. Oyunda oynayanların herhangi bir çabası yoktur (akt. Akandere, 2012:19).

Akandere (2006:19) oyunları, çocuk oyunları ve eğitsel oyunlar olarak sınıflandırmaktadır. Groos oyunları genel duygusal ve motor faaliyetleri içeren genel

işlev oyunları ve özel sosyal faaliyetle aile içi ilişkilerin denendiği özel işlev oyunları olarak sınıflandırmaktadır (akt. Özdemir, 2006:38).

Bühler oyunda çocuğun davranışları üzerinde odaklanmıştır. Ona göre oyunlar gelişim aşamalarında birbirlerini izleyerek oluşurlar. Bühler'in oyun sınıflaması aşağıdaki şekilde gösterilmiştir (Özdoğan, 2009:114).

Şekil 1: Bühler' in beş oyun şekli

	İçerik	
	Somut	Hayali
Bireysel	İşlevsel Oyunlar ↓ Yapısal Oyunlar	İllüzyon Oyunları ↓
Sosyal	Kurallı Oyunlar	Rol Oyunları

(Özdoğan,2009 s.114)

Norma Rozan bir pedagog olarak oyunları taklit oyunları, yaratıcı oyunlar, macera oyunları, açık hava oyunları, yıkıcı-yapıcı oyunlar, hayali oyunlar olarak sınıflandırmaktadır. Taklit oyunlarında çocuk, çevresindeki yetişkinleri gözlemleyerek yetişkin dünyasını tanımaya başlamaktadır. Yaratıcı oyunlarda çocuk çeşitli materyallerle hayal gücünü kullanmakta ve yeni şeyler ortaya koymaktadır. Macera oyunlarında zihinsel güç de kullanılarak esasında bedensel hareketlerle fiziksel özellikler geliştirilmektedir. Açık hava oyunları çocuğun doğal ortamda, doğa ile iç içe olmasını sağlar. Açık hava oyunlarında sadece bedensel gelişim sağlanmaz, aynı zamanda zihinsel fonksiyonlar da aktif haldedir. Günümüzde açık havada oynanan oyunlar azalmakta, yerini kapalı alanlarda sanal oyunlara bırakmaktadır. Yıkıcı-yapıcı oyunlar yaratıcı oyunlara benzemekle birlikte çocuğun merakına hitap eden oyun türüdür. Hayali oyunlar çocuğun gizli duygu ve düşüncelerini, iç dünyasını yansıtan, oyun esnasında ortaya konan oyunlardır. Bu oyunlar bir nevi çocuğun rahatlamasını

sağlamakta, kendisini rahatsız eden olumsuz duygu halinden kurtarmaktadır (Rozan, 2011:2-3).

Sel (1986), “Eğitsel Oyunlar” adlı kitabında eğitsel oyunları sınıf-salon oyunları, taklit hareketleri ve oyunları, açık hava oyunları olarak üç ana başlık altında toplamakta, bu oyunları alt başlıklarla kategori ederek çeşitli örnekler vermektedir. Ormanoğlu, Uluğ (1997)’a göre oyunlar; keşif ve hareket oyunları, hayal kurma, hissetme ve kandırma oyunları, taklit oyunları, sosyal oyunlar olarak sınıflandırılmaktadır (Ormanoğlu Uluğ, 2007:55-107).

Parten’e göre çocuklar 2 ile 6 yaş arasında farklı davranışlar göstermektedirler. Katılımsız davranış, çocuğun oyuna katılmayıp sadece izleme gösterdiği davranış biçimidir. Seyirci rolünde çocuk, oyun oynayan kişilerin etrafında dolaşmakta, oyuna katılmamakta; ancak onlara birtakım sorular sormaktadır. Bu davranış belli bir süre sonra, çocukları birbirine yakınlaştırmaktadır. Yalnız oyun davranışı, çocuğun seçtiği oyunlarda kendi başına oyun oynamasıdır. Bu davranış tipinde çocuk, kendi oyuncakları ile oynamakta ve başkalarının ne yaptığı ile ilgilenmemektedir. Paralel oyunda çocuk, başka bir oyun türünde aynı oyunu oynar. Ancak bu oyun bireyseldir. Çocuklar arasında zaman zaman bireysel iletişim de gerçekleşmektedir. Birlikte oyunda çocuklar, diğer çocuklarla bir etkinlik içine girmektedir. Bu süreç, benmerkezci dönemin ağır bastığı bir dönemdir. İşbirlikçi oyunda çocuklar “bir şeyler inşa etmeye, yarışmaya, senaryolar kurmaya, kuralları belirlenmiş oyunlar oynamaya doğru bir gelişim gösterir.” Bu dönemde sosyalleşmede artış meydana geldiği için çocuklar kurallı ve planlanmış oyunlar oynamaya başlamaktadır (Sevinç, 2004:75-76).

Oyun “en içten, kendisi için, gösteri şekline bürünmemiş olarak yalnız başına oynanır.” Ancak çocuğun sosyalleşmesi için, başka insanlarla da oynaması ve vakit geçirmesi gerekmektedir. Günümüzde çocuk parkları grupla oyun oynamayı engellemekte ve günümüz ailelerinin genelde tek çocuklu olması sebebiyle, çocukların bireysel oyunlarla sınırlı kaldığını bilinmektedir. Amaçlarına göre oyunlar, bedensel gelişim oyunları, zihni gelişim oyunları ve hoş vakit geçirme oyunları olarak sıralanmaktadır (Ergün, 1980:104).Çocuğun oyun esnasında kendi kültürüne ait değerleri öğrenmesi, yaşadığı yere göre oyunda ortaya çıkan değişimler ve buna bağlı oyunçeşitlerine ait sınıflandırmalarda oyun, temelde bir kültür ögesi olarak

değerlendirilmektedir. Oyunun beden, zihin ve psikomotor gelişime katkısı, oyunda çocuğun sosyalleşmesini esas alan oyun çeşitlerine ait sınıflandırmalarda ise oyunun eğitim yönüyle ele alınmaktadır. Bunların yanında yaşa, cinsiyete, mekâna göre yapılan oyun sınıflandırmaları da vardır.

Görüldüğü gibi oyunla ilgili çok geniş bir sınıflandırma yapılmaktadır. Bu sınıflandırmalarda çeşitliliğin fazla olması, oyunun farklı bakış açılarıyla değerlendirilmesinden kaynaklanmaktadır. Böylece bu geniş ve farklı sınıflandırmayı kültür ögesi olarak, eğitim aracı olarak ve diğer oyun sınıflandırması olarak ifade edebiliriz.

2.1.6. Oyun ve Öğrenme

Oyunun ne olduğu, onun doğası, ne işe yaradığı, yetişkin ve özellikle çocuklar için anlamının ne olduğu eskiden beri anlaşılmaya çalışılmış ve tartışma konusu olmuştur. Bu tartışma ve anlamlandırma arayışları sonucunda varılan ortak fikir şudur ki; oyun çocukların eğitiminde vazgeçilmez bir etkinlik, aktivite, harekettir. Bu sebeple bireyin dünyaya gelişi ile birlikte, ergenlik dönemine kadarki süreçte oyun, çocuğun eğitim faaliyetlerinde yoğun bir şekilde kullanılabilir. Bu anlamda özellikle, eğitim bilimlerinin gelişimine paralel olarak oyunun eğitim faaliyetlerinde kullanılabileceği ortaya çıkmıştır. Günümüz eğitimcilerinin hemen hepsinin görüşü oyunun çocuğun eğitiminde kullanılması yönündedir. Çocuğun bir bütün olarak özelliklerinin geliştirilmesi açısından oyun, etkili bir araç olarak kullanılabilir. Özellikle çocuğun okula başladığı ilk yıllarda oyun çok önemlidir ve okulöncesi döneme ait eğitim ve öğretim etkinlikleri çoğunlukla oyun üzerine kurulmaktadır. Çünkü bu dönemde çocuğun gelişim özelliği, oyunla eğitime oldukça uygundur (Karabacak, 1996:18).

Oyunun eğitim faaliyetlerinde kullanılması, oldukça eski bir tarihe dayanır. Okul bünyesinde kullanılan oyunun, diğer oyunlardan en büyük farkı, planlanmış bir öğretim faaliyetine hizmet etmesidir. Aksi takdirde oyun, çocukları sadece eğlendirir. Oysa eğitim faaliyetlerinde oyunun bir amacı gerçekleştirmeye hizmet etmesi gerekir (Altınbulak, Emir ve Avcı, 2006: 37).

Oyunla öğrenme arasında çok yakın bir ilişki vardır. Öğrenme çok boyutlu ve bireye özgü bir kavramdır. Ancak öğrenmede dikkat ve motivasyon, ilgi gibi etkenler de çok önemlidir. Çocuğun dikkatini çekmeyen, onun ilgi alanına girmeyen, hevesle, zevkle yapmak istemediği bir şeyi öğrenmesi oldukça zordur. Oysa oyunun çocuklar için en temel özelliği, dikkati artırması, güdüleyici olması ve çocuğun, canla başla isteyerek yaptığı bir eylem olmasıdır (Karabacak, 1996:16).

Eğitsel oyunlar, öğrencilerin mevcut bilgiler ile uygulama arasında ilişki kurmasını sağlamakta ve soyut bilgileri somutlaştırmaktadır. Oyunda kalıp bilgilerden ziyade çocuğun yaşantısına dayalı kendisinin yapılandığı, karmaşık ve aktif bir öğrenme söz konusudur. Oyun esnasında işbirliği yapılır. Böylece çocuk hem kendi öğrendikleri ile ilgili bilgi sahibi olmakta; hem de bağımsız olarak hareket edebilmektedir (Akandere,2012: 67-68).

Eğitim kurumlarında oyun, söz konusu özellikleri sebebiyle etkili bir araç olarak kullanılabilir. Okulöncesi eğitimde çocukların gelişim özellikleri dikkate alınarak oyun ve etkinlik ağırlıklı programlar kullanılmaktadır. Yine ilköğretimin ilk yıllarında ağırlıklı olmak üzere, ilköğretimin tamamında, ortaöğretim kurumlarında, hatta üniversitede bile oyun etkin bir şekilde kullanılabilir. Çünkü oyun ilgi uyandırmada başarı sağlayan bir yoldur. Çeşitli oyunlar kullanılarak, çocukların ilgisi, derslere ve okula olan bağlılık arttırılabilir. Bu yönüyle oyun çocukların gelecekleri için bir ön hazırlık, beceri kazanma eylemi, kişiliklerinin, yaratıcılıklarının, bellek ve kavrama yeteneklerinin, dikkatlerinin geliştirilmesinde kullanılabilir (Karabacak, 1996:16).

Oyun etkin öğrenmeye ait bütün özellikleri kendinde bulundurmaktadır. Oyun ile öğrenme arasındaki ilişkiyi şekillendiren unsurların başında, çocuklara sunulan doğal ortamlar gelmektedir. Oyun esnasında öğrenme ilk elden, deneyimsel ve etkin olmaktadır. Oyunda çocuklar araştırma ve keşfetme ortamı ve fırsatını bulmaktadır. Çocuklar oyunda özgür, kendi başlarına hareket etmekte ve dili etkili bir şekilde kullanabilmektedirler. Karşılıklı konuşma ile çocuğun ilgisi desteklenmekte ve öğrenme sosyal bağlam içinde yer almaktadır (Sevinç, 2004: 19).

Piaget, “oyun deneyimleri çocukların nesneler, insanlar, hareket ve dil hakkındaki uzamsal, rastlantısal ve geçici bilgiyi özümlemelerini sağladığını” belirtmekte ve oyunun var olan becerileri sağlamlaştırdığını ve güven ve hüner kazandırdığını ifade etmektedir. Yine Piaget’e göre çocuklar; oyun esnasında kuralları, doğru-yanlış, adalet ceza gibi sosyal, duygusal ve entelektüel alanları keşfedebilmektedirler (Pehlivan, 2012:39). Bu yönüyle oyun çocukta, toplumsal uyum davranışını geliştirip toplumsallaşmasına yardımcı olurken, oyun esnasında çocuklar rahatlama fırsatı bulabildikleri için çocuğun düşüncesini berraklaştırmasının önü de açılabilir (Çelenk, 2004:230-231).

Gelişim çağındaki çocukların kişisel özelliklerinin öğretmenler ve eğitmenler tarafından bilinmesi çok önemlidir. Bu bağlamda oyun, çocuğun her yönüyle tanınmasında önemli faydalar sağlamaktadır. Bu sebeple oyun yoluyla öğrenciler daha iyi tanınarak zayıf ve güçlü yönleri tespit edilmekte ve buna yönelik tedbirler alınabilmektedir. Oyun esnasında çocuğun merak duygusu ve araştırma becerisi geliştirilebilir (Hazar, 1996:18). Bir eğitim aracı olarak oyunu kullanan eğitimci, hedeflerine ulaşmada çok yönlü ve fonksiyonel bir yol seçmiş olduğundan etkili bir biçimde kullanılması halinde kısa, orta ve uzun vadeli eğitim hedeflerinin gerçekleştirilmesinde önemli faydalar elde edilebilir. Bu sebeple oyun, eğitimin her aşamasında, özellikle çocuk eğitiminde ve öğretim faaliyetlerinde etkin bir şekilde kullanılabilir (Akandere, 2012:18).

2.1.7.Eğitsel Oyunlar

Eğitim sözlüğünde eğitsel oyunlar, “öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesini ve daha rahat bir ortamda tekrar edilmesini sağlayan öğretim teknikleri” olarak tanımlanmaktadır (Demirel, 2005:47).Eğitsel oyunlar derste işlenen konuların, öğrenilen bilgi ve becerilerin pekiştirilmesini ve rahat bir ortamda tekrar edilmesini sağlayan bir yöntem olduğu için ilkokulda eğitsel oyunlara dersin işleniş bölümünde yer verilebilir.Eğitsel oyunlar çocukların okula başladığı anaokulu döneminde, ilköğretimde hatta ortaöğretim ve yüksek öğretimde kullanılabilir. Temel eğitim döneminde çocuklar, gelişimsel olarak soyut düşünemediğinden, sınıfta uygulanan oyunlar öğrenmeleri somutlaştırır. Ayrıca bu dönemde çocukların ilgisini uzun süre canlı tutmak zor

olduğundan oyunla çocuklar harekete geçirilebilir, yakın çevrelerine olan ilgileri ve oyun oynama ihtiyaçları giderilebilir (Karabacak, 1996:16-18).

İlköğretimin özellikle birinci kademesinde, çocukların öğrenmeleri çoğunlukla düşünmeden ziyade, deneyimlerle gerçekleştiğinden çocukların çeşitli deneyimlerle öğrenmelerini sağlamakta eğitsel oyunlar kullanılabilir (Akandere, 2012:18). Sınıf ortamında uygulanacak oyunlar üç aşamada ele alınabilir:

1. Oyunun Tanıtılması: Bu aşamada ilk yapılması gereken iş oyunun adının açıklanmasıdır. Oyunun adı ilgi çekici olmalı ve çocuğu oyun oynamaya özendirmelidir.
2. Oyun Kurallarının Açıklanması: Bu aşamada oyun kuralları kısaca açıklanmalı ve oyundaki başkan, ebe vb. kişiler seçilerek belirlenmelidir.
3. Oyunun Uygulanması: Oyunun bu aşamasında esas oyuna geçmeden önce bir kez deneme amaçlı uygulanmalıdır. Bu uygulamada oyunun değişik yönlerine yönelik değerlendirme yapılmalı, öğrencilerin yanlış anlamaları düzeltilmelidir. Daha sonra esas uygulamaya geçilmelidir (Akandere, 2012:17-18).

Eğitsel oyunlar öğrenmeye yönelik olmalı ve belli bir amaca yönelik olarak sınıfta uygulanmalıdır. Oyun yöntemi ile konular ilgi çekici hale getirilebilir. Yeni kelimeler öğretilerek akılda tutma oranı ve süresi uzatılabilir. Oyunun uygulanışı diğer öğretim faaliyetlerine göre çok fazla dikkat, yaratıcılık, hayal gücü, espri yeteneği ve sentez gücü gerektirir. Derste uygulanan oyunlar ilgi çekici, rahat anlaşılabilen, etkin katılımı sağlayacak nitelikte ve öğrencinin ilgisini çekecek düzeyde ilginç olmalıdır. Bu da öğreticinin yaratıcılığına, iyi bir alan bilgisine ve oyun yönteminin inceliklerinin iyi bilinmesine bağlıdır. Ayrıca öğrencinin farklı düzeydeki ve farklı yetenekteki özelliklerine uygulanabilecek esneklikte olmalıdır. Oyunun bütün öğrencileri aktif hale getirecek kuralları olmalı ve her şeyden önemlisi oyun belli kazanımları gerçekleştirecek nitelikte yapılandırılmalıdır (Karabacak, 1996:17-18).

2.1.8.Eğitsel Oyunlarda Sınıflandırma ve Uygulama

Eğitsel oyunlar genel oyun sınıflandırmasında, mücadele yarışma oyunları grubuna girer. Eğitsel oyunların temelinde bir şeye benzeme, kurallarla bir hedefe ulaşma, üstün gelme vardır. Yani eğitsel oyunlarda esasında bir mücadele vardır. Sınıf

ortamına taşınan eğitsel oyunların oyunu oynayan ve oyunu yöneten açısından farklı amaçları mevcuttur. Oyunu yöneten, yani öğretmen açısından oyun bir araçtır. Burada oyun belli hedeflere ulaşmada veya belli kazanımları gerçekleştirmede bir araç olarak kullanılmaktadır. Oyunu oynayanlar, yani öğrenciler açısından oyunda yarışmayı kazanmak amaçtır (Hazar, 1996: 23).

Eğitsel oyunlar da kendi içinde taklit oyunları, mücadele oyunları, sportif oyunlar olarak çeşitli alt sınıflara ayrılmaktadır. Oyun karakterine göre; taklit, mücadele ve basit oyun formlarına, oyunu seçmede ve oynamada etkili olan özelliklere, yaş gruplarına, oyunların oynandıkları alanlara, oyundaki oyuncu sayısına, oyunların oynanma düzenine, oyunda kullanılan araç ve gereçlere, oyunların oynanma amaçlarına göre sınıflandırılabilir (Hazar, 1996: 23). Eğitsel oyunlar, bilgi, beceri ve değer kazandırmaya yönelik olması, yani belli bir amacının olması ve genellikle planlı ve düzenli bir şekilde önceden organize edilerek hazırlanması yönleriyle diğer oyun türlerinden farklıdır (Sönmez, 2010: 252).

Oyunlar; problem çözme, karar verme gibi birtakım bilişsel becerilerin öğretilmesinde kullanılabilir. Öğretimsel bir oyunun kendine özgü kuralları, yapısı, kazanan ve kaybedenlerin olduğu bir yöntemi vardır. Oyun yönteminde öğretmen oyunu yapılandırmakta, oyunun düzenlemekte ve öğrencilere danışmanlık görevi yaparak yeri geldikçe hakemlik etmekte ve oyunun düzenli bir şekilde devam etmesini sağlamaktadır (Gözütok, 2000:89). Bu yönüyle bir eğitsel oyunu planlarken kendimize soracağımız;

1. Oyun, eğitsel açıdan bize ne kazandıracak?
2. Oyunu oynayan kişilerin yaşına uygun mudur?
3. Oyun, hazırlanan mekân açısından yeterli midir?
4. Oyunda hangi eğitim materyallerine ihtiyaç duyulmaktadır?
5. Oyunun zamanı yeterli midir? (Sel, 1986:10).

Eğitsel oyunlar sınıf ortamına taşınmadan önce yapılan plan dâhilinde, bütün araç gereçler hazır hale getirilmeli, el altında bulundurulmalı, oyun sınıf ortamında uygulanmadan önce kurallar öğrencilere duyurulmalı, gruplar, ebe, elebaşı, şef seçilmeli, herkesin görevleri sınıfta açıklanmalı, kalabalık sınıflarda veya üç beş öğrenci

ile oynanan oyunlarda oyunu oynayan öğrencilerin yerine, başka bir grup öğrenci oynatılmalı, oyuna başlarken bir işaret verilmeli veya bir düdük çalınmalıdır (Sel,1986:10-11).

Oyun yoluyla öğretim konusunda Orlich ve Arkadaşları, yedi aşamadan oluşan yapı oluşturmuşlardır. Bu yapıya göre organize edilen ve yürütülen oyun faaliyetinin daha başarılı sonuçlar vereceği düşünülmektedir. Bu yapı; “bir oyun yaklaşımı seçme, oyun hedeflerine hazırlık, oyuna ilişkin veri toplama, bir oyun modeli desenleme, oyun materyallerini geliştirme, oyunu oynama, oyunu değerlendirme” aşamalarından oluşmaktadır (akt. Akandere, 2012:73).

Eğitsel oyunlar genelde öğretmenler önderliğinde yapılmaktadır. Oyun esnasında özgüven yönünden zayıf olan öğrenciler asla küçük düşürülmemelidir. Bu tür öğrenciler öğretmen tarafından cesaretlendirilmeli, sınıfta küçük düşürücü söz veya hareketler yapılmamalı, yanlış yapan öğrenciler oyun dışı bırakılmamalıdır. Gerektiğinde öğretmen yardım etmelidir. Ayrıca oyunda öğrencilerin çoğunluğu tarafından istenen kararlar da saygıyla karşılanmalıdır (Sel,1986:12). Çocukların oyundaki rollerini öğrenme hız ve düzeylerine uygun olarak ileri seviyede bir oyun veya bir şans oyunu ilave edilebilir. Öğretmen, oyun esnasında oyunu sürekli kontrol etmeli ve oyuna ilgi göstermeli, en az öğrenciler kadar heyecanla oyunu organize etmelidir. Öğretmen her oyuna bir ders saatinin beş-on dakikasını ayırmalı ve oyunları dersin ortasında veya sonunda uygulamalıdır (Demirel, 2000:126).

Eğitsel oyunlar motorik özellikleri geliştirmede oldukça etkilidir. Özellikle beden eğitimi dersinde ve psikomotor becerilerin geliştirilmesinde etkili sonuçlar alınmaktadır. Oyun zihinsel becerilerin geliştirilmesinde de etkili bir şekilde kullanılabileceği gibidiğer derslerde kullanılmasında da büyük yararlar vardır. Eğitsel oyunların çok yönlü fayda sağlaması, motivasyon, özgür ortam, motor özellikleri test etme imkânı, sonucun belirsizliği, birliktelik (beraberlik ilişkisi), karmaşıklık gibi özellikler sunmasından kaynaklanmaktadır (Hazar, 1996: 23).

Eğitsel oyunlara; kart oyunları, bilmece ve bulmacalar, nesi var nesi yok, kutuplaşma, eşini bul, eşyayı elle tanı gibi oyunlar örnek verilebilir. Eğitsel oyunların

seçilmesi ve sınıfta uygulanmasında bazı kurallara dikkat edilmesi önemlidir. Bu kurallara göre;

1. Oyun, hedefleri kazandıracak nitelikte olmalıdır.
2. Oyun, yaşın gerektirdiği özelliklere ve sosyal kurallara uygun olmalıdır.
3. Oyunun özelliğine göre uygulanabilir bir mekan seçilmelidir.
4. Oyunun zamanlaması iyi ayarlanmalıdır.
5. Oyunun uygulanması sırasında öğrenciler zararlı davranışlar kazanmamalıdır.
6. Oyun, hem öğretici hem eğlendirici olmalıdır (Sönmez, 2010:252).

Oyun esnasında en sık karşılaşılan sorunların başında disiplin gelmektedir. Disiplin çocukların oyun oynarken karşılıklı saygı ve hoşgörü temelinde onlardan beklenen davranışları göstermeleri ve bu ekseninde kurallara uymalarıdır. Eğer oyun iyi tasarlanmamış ise, yani öğrencilerin ilgisini çekmiyor, onları heveslendirmiyor ise bahsedilen sorunlarla karşılaşılabilir. Özellikle sınıfta oynanan oyunlarda disiplin sağlanamaz ise, kurallar çiğnenirse oyunun da bozulması muhtemeldir. Bu tür durumlarda oyun hemen durdurulmalı ve gerekli müdahale yapılmalıdır (Sel,1986:11-12). Oyunun sonunda bir özet ve değerlendirme yapılmalıdır. Değerlendirmede vurgu, oyunun amacı üzerine yapılmalı ve uygulamada karşılaşılan sorunlardan bahsedilmelidir. Öğrenciler bireysel olarak oyundaki görevlerini veya rollerini yapamadıkları için suçlanmamalıdır (İlhan, 2006:38-39).

Öğretim etkinliklerinde kullanılan yöntem ve tekniklerin her biri, öğretim amaçlarını gerçekleştirme yönünden birtakım üstün ve sınırlı özelliklere sahiptir. Bu anlamda oyun yönteminin de birtakım güçlü ve zayıf yönleri vardır. Öğrenciler, oyun faaliyetine kendiliğinden ve büyük bir istekle katılırlar. Motivasyon ve ilgileri yüksektir. Öğrenciler, yüksek düzeyde bir etkileşimle gerçeğe dayalı bilgi elde ederler. Ancak oyun yöntemi her konuyu öğretmeye uygun değildir, hazırlık gerektirir ve özellikle maddi açıdan belli harcamalar ister. Ayrıca oyun esnasında etkileşime dayalı istenmeyen bazı sonuçlar ortaya çıkabilir (Akandere, 2012:74).

2.1.9. Öğretimde Strateji, Yöntem, Teknik Seçimi ve Önemi

2.1.9.1. Öğrenme, Öğretme ve Öğretim Kavramları

Eğitim terimleri sözlüğünde öğrenme “yaşantı ürünü ve az çok kalıcı izli davranış değişikliği” olarak tanımlanmaktadır. Öğretim ise “öğrenmenin gerçekleşmesi için planlanan, kasıtlı ve sistematik eğitim” olarak ifade edilmektedir. (Demirel,2005: 94).Türk Dil Kurumu Sözlüğü’nde öğretim şöyle tanımlanmaktadır: “Belli bir amaca göre gereken bilgileri verme işidir.” Başka bir tanımda öğretim, “öğrenmeyi kolaylaştıracak etkinlikleri düzenleme, gereçleri sağlama ve kılavuzluk etmeişi” olarak ifade edilmektedir (Akpınar, 2010:147).Öğretme ise “bir öğrenmeyi kılavuzlama ve sağlama faaliyetidir” (Ertürk, 1986:83).

Eğitim faaliyetleri okulda yürütüldüğünde öğretim olarak değerlendirilir (Sönmez, 2010:8). Öğrenme açısından bakıldığı zaman öğretim “içsel bir süreç ve ürün olan öğrenmeyi destekleyen ve sağlayan dışsal olayların planlanması, uygulanması ve değerlendirilmesidir.” Oğuzkan ise öğretimi “bireyin yaşam boyu süren eğitiminin okulda, planlı ve programlı olarak yürütülen kısmı” olarak tanımlamaktadır(akt. Akpınar, 2010:148). Öğretim, öğrenmenin gerçekleşip gerçekleşmediğini anlamak için bir değerlendirmenin yapıldığı belli bir süreci içermektedir. Bu yönüyle öğretimin planlı olduğu, bir süreci içerdiği, eğitimden daha dar kapsamlı, ancak ders kavramından daha geniş olduğu, öğrenciyi geliştirmek ve ona bir şeyler kazandırmak amacı taşıdığı, öğrenmenin başlatılması ve sürdürülmesi etkinliklerini içerdiği söylenebilir (Akpınar, 2010:151).

2.1.9.2.Öğretimde Kuram, Strateji, Yöntem ve Teknik

Eğitim ve öğretimde hedefler hiyerarşik bir yapıda olduğu gibi kuram, strateji, yöntem ve teknik de hiyerarşik bir yapı içerisinde. Şöyle ki; öğrenmeyi açıklayan kuramlardan hangisi seçiliyor ise kullanılacak strateji, yöntem ve teknikler de ona göre seçilmelidir. Yine bir öğretim faaliyetinde hangi stratejinin seçileceğine karar verilmiş ise ona uygun yöntem ve tekniklerin seçilmesi gerekmektedir(Akpınar, 2010: 171-175).

Kuram, “birtakım olguları veya olgusal ilişkileri açıklayan kavramsal bir sistemdir” (akt. Karasar, 2012:9). Ancak düşünce alanındaki bu bilgiler kendi içinde tutarlı, mantıklı ve nispeten bazı gözlemler sonucu ulaşılan bilgiler olup bilimsel olarak

oldukça güçlü ve ispatlanmayı bekler tarzıdır. Dahası kuramlar yanlışlığı ispatlanmamış, geçerliği devam eden sistemli bilgilerdir (Aziz, 2008:21).Kuramlar olguları açıklayan ve belli bir olgu türünü sınavan sistemli bilgilerdir. Yeni veriler elde edilince, kuramlar geliştirilebilir (Karasar, 2012:9).

Öğrenme kuramları öğrenmenin nasıl gerçekleştiğini açıklamaya çalışmakta ve sistematik bilgiler ortaya koymaktadır. Öğretme kuramları ise “öğrencinin öğrenme sürecinde, öğrenci dışındaki değişkenlerin neler olduğunu ve nasıl kontrol edileceğinin kurallarını belirlemeye yarayan teorik bakış açısıdır” Öğretme kuramları normatiftir, çünkü öğretmeye ilişkin belirli ölçütler getirmektedir (Akpınar,2010:176-177).

Eğitim sözlüğünde öğretim stratejisi, “dersin hedeflerine ulaşmayı sağlayıcı oldukça genel bir yoldur” (Sönmez, 2005:96). Strateji konu, ünite ve derse ait hedef veya kazanımların gerçekleşmesinde hangi araç, gereç, yöntem ve tekniğin seçilmesinde rehberlik eden genel bir yoldur(akt. Tokcan ve Demirkaya, 2009:436). Strateji, öğretilecek konunun seçimi, düzenlenmesi ve öğretim modellerinin belirlenmesi gibi aşamaları içerir. Stratejiler, genel yollar olup, yöntem seçimi için bir çerçeve oluşturur.Clark ve Starr’a göre, seçilen bir öğretim stratejisinin, öğrenme durumunun tanımlanması, hazırlanması, etkinliklerinin yönlendirilmesi, öğrenmenin değerlendirilmesi ve izleme gibi öğeleri içermesi gerekir (akt. Bilen, 1999:52).

Öğretim stratejileri öğretim hedeflerine, kullanılacak materyallere, yöntem ve tekniklere işaret etmekte ve öğrenme öğretme durumlarının düzenlenmesinde referans olmaktadır. Bu bağlamda öğretim stratejileri, öğretmen ve öğrenci merkezli olabilir (Gözütok, 2000:55). Birinci grup stratejilerde öğretmen bütün öğretim faaliyetlerinin merkezindedir. Öğretim faaliyetleri öğretmen tarafından düzenlenmekte ve organize edilmektedir. Öğrenci pasif durumdadır. Buradaki temel strateji açıklayıcı öğretimdir. Sunuş yoluyla öğretim stratejisi buna örnek olarak gösterilebilir. Bu strateji öğretmen merkezli olmakla birlikte öğretim faaliyetleri etkili bir şekilde organize edilerek öğrenciler aktif hale getirilebilir. İkinci grup stratejiler öğrenci merkezlidir. Öğretimin odağında öğrenci vardır. Öğrenci öğretim sürecinde sürekli aktiftir. Bu stratejilerde kullanılan temel yapı buluş veya keşfetme yoluyla öğretimdir. Buluş yoluyla öğretim stratejisi, araştırma inceleme yoluyla öğretim stratejisi buna örnek gösterilebilir (Tan, Kayabaşı ve Erdoğan, 2002:57).

Yöntem genel olarak bir hedefe ulaşmada izlenen yoldur veya “ öğrencilerin öğrenme etkinliklerine rehberlik sürecidir.” Başka bir ifade ile “bir sorunu çözmek, bir deneyi sonuçlandırmak, bir konuyu öğrenmek ya da öğretmek gibi amaçlara ulaşmak için bilinçli olarak seçilen ve izlenen yoldur” (Tokcan ve Demirkaya, 2009:43).

Öğretmenlerin dersi planlarken, derse en uygun yöntemi seçmesi gerekir. Her dersi en iyi şekilde öğretecek öğretecek yöntemi bulmak oldukça zordur. Öğrencilerin farklı yeteneklerde ve farklı öğrenme ihtiyaçları olduğu, önceki yaşantıların farklı olabileceği unutulmamalıdır. Planlamada amaca, konuya, öğrenciye ve şartlara uygun en iyi yöntemi seçmek gerekir (Aykaç, 2007:24-37).

Öğretimde yöntem seçimini etkileyen birçok faktör vardır. Konu alanı (içerik), kazanımlar (hedefler), öğretmen özellikleri, fiziksel imkânlar, zaman, öğrenci grubunun nicel ve nitel özellikleri, maliyet gibi konuların her biri yöntem seçiminde etkilidir. Sınıf ortamında farklı yöntemler kullanmanın birtakım dayanakları vardır. Öncelikle her öğrenci, bir konuyu aynı yöntemle en iyi şekilde öğrenmeyebilir. Öğrencilerin herhangi bir yönteme karşı ilgileri de farklıdır. Ayrıca aynı yöntemle farklı hedeflere ulaşmak da zor olabilir. Esas olan, öğretim etkinliklerinde yöntem farklılığına gitmektir (Gözütok, 2000:56). Dili çok etkili kullanan bir öğretmen anlatım yöntemini oldukça başarılı olarak kullanabilir. Yine çok kalabalık gruplarda uygulamalı bir yöntem kullanmak oldukça zordur. Dolayısı ile yöntem seçiminde bütün bu özelliklerin dikkate alınması gerekir. Ancak şunu unutmamak gerekir ki bir kazanımı gerçekleştirecek, bir konuyu öğretecek mutlak bir yöntem yoktur. Böylece öğretimde birden çok yöntem ve tekniğe başvurmak hedeflere ulaşmada daha etkili olabilir (Tan, Kayabaşı, Erdoğan, 2002:39-40). Kısaca yöntem, “dümdüz yapılmış bir ceket değil, giyecek olana göre uydurulmuş ve serbest hareketlerle rahat iş yapma imkanı veren, ustalıkla dikilmiş bir elbisedir (Moffatt, 1957:62).

Öğretim yöntem ve tekniklerinin seçiminde birtakım ilkeler vardır. Bu ilkeleri şöyle sıralayabiliriz:

1. Yöntem, seçilen hedeflere uygun olmalıdır.
2. Yöntem ve teknikler, öğrencilerin sınıfta sıkılmadan, derse katılmalarını sağlamalıdır.
3. Yöntem, öğrenme etkinliği için tutarlı ve kaynaşık olmalıdır.

4. Yöntem, hem öğrencilerin sosyalleşmesini sağlamayı; hem de birlikte çalışmalarını teşvik etmelidir.
5. Yöntem, öğrencilerin üstbilişsel becerilerini geliştirici nitelikte olmalıdır.
6. Yöntem, etkin katılımı sağlamalıdır.
7. Sınıfta kullanılacak yöntem ve teknikler, her bir öğrenci için etkili olmalıdır (Bilen, 1999:4).

Öğretimde bütün duyu organlarını harekete geçirmek öğrenme düzeyini arttırmaktadır. Ancak çoğu zaman öğretim faaliyetleri geleneksel öğretim yöntemleri ile yürütülmektedir. Örneğin anlatım yöntemi bütün derslerde çok kullanılan bir yöntem olmasına rağmen öğrenmede işitme duyusu sadece %11 etkili olmaktadır. Yine görme duyusu yüzde %83; koklama duyusu % 3,5; dokunma duyusu % 1,5; tatma duyusu %1 etkili olmaktadır (Bilen, 1999:189). Bu yüzde oranlarına göre öğrenmede görsellik çok önemli olmakla birlikte bütün duyu organlarını harekete geçirecek öğrenme yaşantıları düzenlemek daha etkili olmaktadır.

2.1.10.Sosyal Bilgiler Dersinin Tanımı Amacı ve Önemi

2.1.10.1. Sosyal Bilgilerin Tanımı

İnsan sosyal bir varlıktır. Bu yönüyle diğer canlılardan ayrılmaktadır. Çok küçük yaşlardan itibaren insan, sosyal rolleri ve toplumsal kuralları öğrenmektedir. Okulda ise bu süreç devam etmektedir. Eğitim hedefleri planlanırken, çocuğun çevresini tanınması, toplumsal kuralları öğrenmesi, sosyalleşmesi de göz önünde bulundurulmaktadır. Bu özelliklerin kazandırılması için ihtiyaç duyulan derslerden biri de Sosyal Bilgiler dersi (Bilgili, 2008: 25).

Sosyal Bilgiler dersi bireyin çevresini tanınması, sosyalleşmesi, yaşadığı yere ait temel bilgileri edinmesi için gerekli bilgi, beceri ve değerlerin kazandırılmasında oldukça önemlidir. Bireyin gerçek hayatta karşılaştıkları problemleri çözebilmesi, toplumsal hayata hazırlanabilmesi için sosyal bilgiler dersine ihtiyaç duyar (Duman ve İkiel, 2002:255). Ayrıca bir ülkede yaşayan vatandaşlara hak ve sorumlulukların, milli ve manevi değerlerin kazandırılması, kısaca etkin bir vatandaş olmalarını sağlamaları yönünde geliştirilmiş oldukça etkili bir programdır. Sosyal Bilgiler dersi, çocuğun kendi çevresi ile doğrudan ilgilidir. Birey bu dersle geçmişi, geleceği ve çevresi ile olan

etkileşimini, sorumluluklarını ve ödevlerini ne daha iyi anlamaktadır. Sosyal Bilgiler dersiyle; çocuğa kendi kültürünü ve demokrasiyi anlatıp sevdirecek onları etkili bir yurttaş olarak yetiştirmek mümkündür. Bu sebeple üzerinde önemle durulmalıdır (Demir, 2010:15).

Sosyal bilgiler terimi ilk defa 1916 yılında Amerikan Milli Eğitim Derneği'nin Orta Dereceli Okulları Yeniden Teşkilatlandırma Komisyonu, Sosyal Bilgiler Komitesi tarafından kullanılmış ve kabul edilmiştir. Bu terim ile ilgili olarak komisyon şöyle bir açıklama getirmiştir: “Mevzu doğrudan doğruya insan cemiyetinin teşkilatına ve tekâmülüne ve bu içtimai birliklerin bir uzvu olması dolayısı ile insana dair bilgiler sosyal bilgilerdir” (Moffat, 1957:18). Burada sosyal bilgilerin direk insanı konu alması ve insan topluluğuna işaret etmesi gibi temel özellikleri belirtilmektedir. Temel vurgu sosyal bilgilerin insanı konu almasıdır.

Sosyal bilgilerin doğuşu ve ortaya çıkışı, değişen dünya koşullarına dayandırılabilir. Şöyle ki; bu dersin ortaya çıkışı toplumsal sorunların ortaya çıkışı ve buna paralel olarak toplumsal gereksinimlerin doğuşu ile ilgilidir. 20. yüzyılda toplumsal sorunların ortaya çıkışı ve toplumsal yapının karmaşıklaşmasıyla bireyin bu sorunlara ve karmaşık yapıya adapte olması ve bu sorunların üstesinden gelebilmesi için çeşitli bilgi ve beceriye sahip olmasını zorunlu hale getirmiştir. Endüstri devrimi, birinci ve ikinci dünya harpleri, atom enerjisinin kullanılması gibi gelişmeler, bunun yanında bu gelişmeler sonucunda ortaya çıkan nüfus hareketleri vb. sorunlar sosyal bilgiler alanının doğuşuna zemin hazırlamıştır (Moffat, 1957:1).

1900'lü yılların başında ülkelerin dünyadaki karmaşık düzen ve ülkeler arası sorunlar karşısında beceri sahibi, siyasal bilinç yönünden güçlü, iyi ve etkili vatandaş yetiştirme gereksinimleri yeni eğitim programının yapılmasını zorunlu kılmıştır. Nitekim 20.yy'da milli devletlerin kurulması ile ülkelerin kendi halkları ile daha sağlam temeller üzerine bütünleşme gereksinimleri ortaya çıkmıştır. Örneğin Cumhuriyet döneminde ilk defa, 1924 yılında yapılan sosyal bilgiler programı ile, cumhuriyet nesline millîin duyguların kazandırılması amaçlanmıştır. Yani bu amaçları eğitim yoluyla gerçekleştirmek için sosyal bilgiler gibi yeni eğitim programları oluşturulmuştur (Akpınar ve Kaymakçı, 2012:606).

Amerikan Sosyal Bilgiler Komitesine göre bütün bilgilerin sosyal bir hedefi vardır. Ancak sosyal bilgilerin toplumu etkileyen, toplum sorunlarına vurgu yapan özel bir içeriği bulunmaktadır. Okullardaki eğitim, öğretim faaliyetlerinden beklenen temel şey “sosyal verimdir”.Ancak sosyal bilgiler, diğer derslere nazaran söz konusu sosyal verimi gerçekleştirmeyeyle direk ilgilidir (Moffat, 1957:18).

Sosyal Bilgiler, “sosyal bilimlerin bulgularını bütünleştirip öğrencilerin düzeyine göre basitleştiren, bunları kullanarak öğrencilere sosyal yaşama uyum sağlamada ve sosyal sorunlara çözüm üretmede ihtiyaç duyacakları bilgi, beceri, tutum ve değerleri kazandırmayı amaçlayan yurttaşlık eğitim programı” olarak tanımlanmaktadır (Akdağ, 2009:3). Önkür (2004)’e göre Sosyal Bilgiler dersinin vatandaşlık yeterlikleri kazandırması ve bütüncül disiplinler arası bir alan oluşturması yönüyle iki temel özelliği vardır. Oruç ve Ulusoy (2008)Sosyal Bilgileri “bütün çeşitliliği ile yeryüzü olaylarını tanıtan, oluş sebeplerini açıklayan, vatandaşlık hak ve ödevlerinin, sorumluluklarının neler olduğunu belirten, kısaca insanın ve onun sosyal ve fiziki çevresiyle geçmişte, günümüzde ve gelecekteki etkileşimini ortaya koyan bilgiler bütünü olarak görmektedir” (akt. Tepebaş, 2010:16).

Bütün bu ifadelerin nihayetinde 1992’de ABD’ de profesyonel sosyal bilgiler eğitimcilerinin üyesi olduğu Sosyal Bilgiler Ulusal Konseyi Sosyal Bilgilere ilişkin kapsamlı bir tanım getirmiştir. Bu tanım şöyledir:

“Sosyal Bilgiler, sosyal ve beşeri bilimleri, vatandaşlık yeterliklerini geliştirmek amacıyla kaynaştıran bir çalışma alanıdır. Okul programı içinde sosyal bilgiler, antropoloji, arkeoloji, ekonomi, coğrafya, tarih, hukuk, felsefe, siyaset bilimi, psikoloji, din ve sosyolojinin yanı sıra beşeri bilimler, matematik ve doğa bilimlerinden kendine mal ettiği içerik üzerinden sistematik ve eşgüdümlü bir çalışma sağlar. Sosyal bilgilerin öncelikli amacı, karşılıklı olarak birbirine bağlı bir dünyada kültürel farklılıkları olan demokratik bir toplumda, insanlara bilgiye dayalı ve mantıklı kararlar alabilme yeteneklerini geliştirmede yardımcı olmaktır”(Akdağ, 2009:3).

Edgar Bruce Wesley Sosyal Bilgileri “Sosyal Bilimlerin pedagojik amaçlarla basitleştirilmiş şekli” olarak ifade etmektedir (Ata, 2009:26). Sosyal Bilgiler eğitimcileri Garcia ve Michaelis (2001) Sosyal Bilgileri“demokratik bir toplumda sorumlu bir vatandaş yetiştirmek için insan ilişkilerinin incelenmesi ve kültürel mirasın

temel özelliklerini aktaran program alanı olarak tanımlamaktadır”(akt. Kılıçoğlu, 2009:5).

Sosyal Bilgiler ile ilgili olarak evrensel bir tanım yapılabilir. Yine ülkelerin sosyal bilgiler eğitim programından bekledikleri kısmen farklılaşabilir ve hatta çatışabilir. Türkiye’de Sosyal Bilgiler programı ile ilgili çeşitli tanımlar yapılmakla birlikte Barth ve Demirtaş Sosyal Bilgileri şöyle tanımlamaktadır:

“Hayat bilgisi/ Sosyal bilgiler ve vatandaşlık eğitimi programı, Türk demokratik toplumundaki sorumluluk sahibi vatandaşların görevine uygun amaçlar üreten, içeriğini tarih, coğrafya ve vatandaşlık bilgisi konularını ilişkilendirerek oluşturan ve yaşam boyu sürecek vatandaşlık becerileri sunan bir eğitim programıdır”(akt.Kılıçoğlu, 2009:5).

2005 yılında yenilenen ilköğretim programında ise programı hazırlayan komisyon tarafından sosyal bilgiler şöyle tanımlanmaktadır:

“Sosyal bilgiler, bireyin toplumsal var oluşunu gerçekleştirebilmesine yardımcı olması amacıyla; tarih, coğrafya, ekonomi, sosyoloji, antropoloji, psikoloji, felsefe, siyaset bilimi ve hukuk gibi sosyal bilimleri ve vatandaşlık bilgileri konularını yansıtan öğrenme alanlarının bir ünite veya tema altında birleşmesini içeren, insanın sosyal ve fiziki çevresi ile etkileşiminin geçmiş, bugün ve gelecek bağlamında incelendiği; toplu öğretim anlayışından hareketle oluşturulmuş bir ilköğretim dersidir”(MEB 7.Sınıf Sosyal Bilgiler Öğretim Programı, 2005:2).

Sosyal bilgiler ile ilgili yapılan bütün bu tanımların ortak yönleri vardır. Şöyle ki; temel vurguların başını vatandaşlık bilinci oluşturmaktadır. İkincisi bilgi ve becerilerle donatılmış birey, üçüncüsü sosyal ve toplumsal bir varlık olarak değişen dünyaya ayak uydurabilen ve değişime açık birey yetiştirmedir. Böylece sosyal bilgiler için şu bilgiler verilebilir:

1. Sosyal bilgiler, etkili vatandaş yetiştirmeyi amaçlar.
2. Sosyal bilgiler, vatanına ve milli değerlere bağlı vatandaş yetiştirmek için geliştirilmiştir.
3. Sosyal bilgiler, toplumsal değişimi ve teknolojiyi yakalayabilen bireyler yetiştirmek ister.

4. Sosyal bilgiler, sosyal bilimlere ait bilgilerin bütünleştirilmesiyle oluşturulmuş bir öğretim programıdır.
5. Sosyal bilgilerin, bireyde sosyalleşmeye ve toplumsal kuralları öğrenmeye yardım etmesi beklenir (Akdağ, 2009:8).

2.1.10.2.Sosyal Bilgilerin Tarihi Gelişimi

İnsanoğlunu diğer canlılardan ayıran en önemli özelliği, sosyal bir varlık olmasıdır. Bu durumda insanın, bazı sosyal kuralları da öğrenmesi gerekir. İnsanoğlunun bu kuralları belki de en ilkel şekliyle, varolduğu günden beri öğrendiği söylenebilir. Böylece sosyal bilgiler eğitiminin, insanoğlunun varoluşundan beri çeşitli şekillerde fiilen var olduğunu söyleyebiliriz (Sönmez, 1999:21). Tarihsel süreç içinde, devletlerin eğitim faaliyetleri ile birtakım hedeflere ulaşmak istediği bilinmektedir. Bu amaçla eğitim faaliyetleri içinde hazırlanan derslerden biri de sosyal bilgiler dersidir. Sosyal bilgilere kaynaklık eden Sosyal bilimlere ait bazı disiplinlerin (felsefe ve tarih öncelikli olmak üzere) ve bunlara dair konuların milattan önceki dönemlerde, eski Yunan, Roma, Türk ve Çin medeniyetinin ortaya çıktığı devletlerde dönemin eğitim ortamlarında verildiği bilinmektedir (Bilgili, 2008:20).

Sosyal bilgiler öğretiminin geçmişi, Türk tarihinin ilk dönemlerine kadar dayandırılır. O dönemde, hatta daha sonraki Türk İslam tarihi dönemimde, Türk toplumsal yaşamı ile ilgili birtakım bilgi ve becerilerin, Türk gelenek ve göreneklerinin çeşitli şekillerde öğretildiği bilinmektedir. Osmanlı devletinin kuruluşundan Tanzimat dönemine kadar, sosyal bilgiler kapsamında inanç ağırlıklı toplumsal değerler öğretilmiştir. Tanzimat döneminde ise, sosyal bilgiler eğitimi ile ilgili çeşitli derslerin sıbyan ve iptidailerde okutulduğu bilinmektedir. II. Meşrutiyet döneminde kapsam, daha da genişletilerek tarih ve coğrafyanın yanında din ve ekonomi konuları da dâhil edilmiştir. Sosyal bilimlerin ve sosyal bilgilerin esas gelişme gösterdiği dönem yirminci yüzyıldır (Akpınar ve Kaymakçı, 2012:606).

Bir eğitim programı olarak Sosyal Bilgiler kavramı ABD’ de gelişmeye başlamıştır. 19.yüzyılda Amerikan toplumunun geçirdiği büyük değişme (bu değişme çok kültürlü olmaya doğru toplumsal bir değişmedir) sonucunda “yeni bir Amerikan toplumu yaratmak” için bir eğitim programı oluşturulmuştur. Temel amacı “Anglo-Sakson kültür temelli milli bir toplum” oluşturmak olan bu eğitim programında ders

içeriği olarak “insanlık, Anglo-Sakson ve Amerika tarihi, milli değerler, insan hakları, Amerika Coğrafyası, gündelik ve sosyal hayatta karşılaşılabilecek sorunlar ve bunları çözme yolları, demokrasi, yönetime katılım, anayasaya bağlılık” gibi konulara yer verilmiştir. Daha sonraki yıllarda toplumsal ve siyasal gelişmelere bağlı olarak içerik de değişmiştir. Örneğin ikinci dünya savaşı yıllarında kahramanlık teması ön plana çıkmış, 1950’li yıllardan sonra zaman zaman programda bazı değişiklikler yapılmakla birlikte 1980’li yıllarda geleneksel yaklaşıma geri dönmüştür. Sosyal bilgiler programı ABD dışında Japonya, Güney Kore, İrlanda, Danimarka, Finlandiya gibi ülkelerde de uygulanmıştır (Bilgili, 2008:19-20).

Türkiye’de Cumhuriyetin kuruluşu ile birlikte toplumu bütünleştirmek, milli, manevi ve ahlaki değerlerle donatılmış ortak bir tarih ve vatandaşlık anlayışına sahip bir toplum meydana getirmek için hazırlanan eğitim programlarında tarih, coğrafya ve yurt bilgisi derslerine yer verilmiştir. Bu programlar zaman zaman değişmekle birlikte 1962 yılında “Toplum ve Ülke İncelemeleri” adı altında birleştirilmiş, 1968 yılında yapılan değişiklikle ilk defa 4 ve 5.sınıflarda Sosyal Bilgiler adı altında bir bütün haline getirilmiştir, ders ortaokul birinci ve ikinci sınıflarda haftada beş saat, üçüncü sınıflarda ise haftada dört saat olarak okutulmuştur (Akpınar ve Kaymakçı, 2012 :606-608).1985 yılı ile birlikte bu ders kaldırılmış, o zamanki siyasi ortamın etkisiyle bu dersin yerine “milli tarih ve milli coğrafya” dersleri okutulmuştur. Bu derslerin dışında 1992 yılında yeni bir Vatandaşlık Bilgileri Programı uygulamaya konulmuştur.1997 yılında sekiz yıllık zorunlu eğitim uygulamasının başlaması ile milli tarih ve milli coğrafya dersleri kaldırılmış, bu derslerin yerlerine tekrar 4 ve 7. sınıflar arasında sosyal bilgiler dersi okutulmaya başlanmıştır.2005 yılı ile birlikte sosyal bilgiler programı yenilenmiş, programın ruhu tamamen değiştirilmiş, konu temelli program yerine yapılandırmacı anlayışa uygun ve kazanım temelli yeni bir program hazırlanmıştır(Akt. Kılıçoğlu, 2009:8-9).

2.1.10.3. 2005 Yılında Kabul Edilen Yeni Sosyal Bilgiler Öğretim Programı ve Temel Öğeleri

Sosyal bilgiler öğretim programı 1,2 ve 3. sınıflarda hayat bilgisi, 4, 5, 6 ve 7.sınıflarda Sosyal Bilgiler adı altında okutulmaktadır. Ancak 2005 yılında kabul edilen yeni program amaç, felsefi içerik ve öğretim yöntemleri açısından diğerlerinden oldukça

farklıdır (Akpınar ve Kaymakçı, 2012: 624).Bu değişimin sebepleri MEB 2005 Sosyal bilgiler öğretim programında şöyle ifade edilmiştir:

“Tüm dünyada bireysel, toplumsal ve ekonomik alanda yaşanmakta olan değişim ve gelişimi; ülkemizde de demografik yapıda, ailenin niteliğinde, yaşam biçimlerinde, üretim ve tüketim kalıplarında, bilimsellik anlayışında, toplumsal cinsiyet alanında, bilgi teknolojisinde, iş ilişkileri ve iş gücünün niteliğinde, yerelleşme ve küreselleşme süreçlerinde görmek mümkündür. Tüm bu değişim ve gelişimleri eğitim sistemimize ve programlarımıza yansıtmak bir zorunluluk hâline gelmiştir”(MEB 7.Sınıf Sosyal Bilgiler Öğretim Programı, 2005:1).

Görüldüğü gibi ülkemizde ve dünyada meydana gelen değişim ve gelişmeler yeni bir sosyal bilgiler programının hazırlanmasını zorunlu kılmıştır. Ancak şunu söylemek gerekir ki yeni sosyal bilgiler programının en önemli özelliği geleneksel davranışçı anlayıştan vazgeçilerek yapılandırmacı modele uygun bir program olmasıdır (Bilgili, 2008:23). Programın vizyonu ise şöyle ifade edilmiştir:

“21. yüzyılın çağdaş, Atatürk ilkeleri ve inkılaplarını benimsemiş, Türk tarihini ve kültürünü kavramış, temel demokratik değerlerle donanmış ve insan haklarına saygılı, yaşadığı çevreye duyarlı, bilgiyi deneyimlerine göre yorumlayıp sosyal ve kültürel bağlam içinde oluşturan, kullanan ve düzenleyen (eleştirel düşünen, yaratıcı, doğru karar veren), sosyal katılım becerileri gelişmiş, sosyal bilimcilerin bilimsel bilgiyi üretirken kullandıkları yöntemleri kazanmış, sosyal yaşamda etkin, üretken, haklarını ve sorumluluklarını bilen, Türkiye Cumhuriyeti vatandaşlarını yetiştirmektir”(MEB 7.Sınıf Sosyal Bilgiler Öğretim Programı, 2005:1).

Yeni Sosyal Bilgiler Öğretim programının temel öğeleri kavramlar, değerler, beceriler ve amaçlardır.Beceri “öğrencilerde, öğrenme süreci içerisinde kazanılması, geliştirilmesi ve yaşama aktarılması tasarlanan kabiliyetlerdir”(MEB 7.Sınıf Sosyal Bilgiler Öğretim Programı, 2005:3).Yeni programda bilgiyi almadan ziyade onu kullanma önemlidir. Bu da birtakım becerileri öğrenmeyi gerektirmektedir. Programda öğrencilerden kazanılması beklenen beceriler eleştirel düşünme becerisi, yaratıcı düşünme becerisi, iletişim becerisi, araştırma becerisi, değişim ve sürekliliği algılama becerisi, problem çözme becerisi, Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullanma becerisi, gözlem becerisi, mekân algılama becerisi, zaman ve kronolojiyi algılama becerisi, karar verme becerisi, bilgi teknolojilerini kullanma becerisi, sosyal katılım becerisi, empati

becerisi, girişimcilik becerisidir (MEB 7.Sınıf Sosyal Bilgiler Öğretim Programı, 2005:3).

Kavramlar somut şeyler olmayıp bilgilerin yapı taşları, soyut düşünce birimleridir. Kavramlar gerçek dünyada yoktur, ancak örnekleri bulunabilir. Kavramlar insan yaşamında düşünmek için gerekli olan zihin yapılarıdır ve bu yapılar dil ile ortaya çıkmaktadır. Kavramlar “benzer özellikleri olan insanları, eşyaları, olayları, eylem ya da fikirleri bir grup altında etiketlemek için kullanılan kelime ya da kelime grubudur”(akt. Alkış, 2009:68). Bir terim ya da sözcüğün kavram olup olmadığını genel ve soyut olma, bir ya da iki sözcükle ifade edilebilme, uygulamada evrensel olma, belli bir zamana bağlı olmama, ortak özelliklere sahip farklı özellikleri temsil etme özelliklerine göre belirlenmektedir (akt. Alkış, 2009:68). Kavramlar soyut ve somut, bilimsel ve günlük kavramlar olarak çeşitli şekillerde sınıflandırılabilir. Yeni programda sosyal bilgiler dersi ile ilgili yüz otuz adet kavram yer almaktadır. Örneğin çalışmamıza konu edindiğimiz Ünitelerden biri de “Zaman İçinde Bilim” ünitesidir. Bu ünite de bilim, buluş, çağ, değişim, keşif, milat, reform, Rönesans, özgürlük, teknoloji, uygarlık gibi kavramlar yer almaktadır (MEB 7.Sınıf Sosyal Bilgiler Öğretmen Kılavuz Kitabı, 2010:129).

Değerler, yeni sosyal bilgiler öğretim programının temel öğelerinden biridir ve bir toplumda bireylerin bilgi ve becerilerin yanında birtakım değerlere de sahip olması gerektiğine vurgu yapmaktadır. Değerler insan davranışlarını yönlendirmede ve insan yaşamını şekillendirmede oldukça etkilidir. Değerler “bir şeyin arzu edilebilir veya edilemez olduğu hakkındaki inançlar olarak veya belli bir davranış ve var oluş amacının kişisel ve toplumsal olarak karşıtlarına tercih edilmesine dair kalıcı bir inanç” olarak tanımlanmaktadır (Yel ve Aladağ, 2009:118-119). Değerin özellikleri şunlardır:

1. Değerler, onu benimseyenleri bir araya getirir ve birliktelik oluşturur.
2. Değerler, toplumun sosyal ihtiyaçlarını karşılar.
3. Değerler çoğu zaman, onu benimseyenlerin hislerine hitap eder.
4. Değerler, kişilerin hareket tarzlarını yönlendirir.
5. Değerler normlar gibi zorunlu olarak değil, isteyerek ve inanılarak kabul edilir.(MEB 7.Sınıf Sosyal Bilgiler Öğretim Programı, 2005:84).

Değerler, normları da içermektedir. Aile birliğine önem verme, adil olma, bağımsızlık, barış, özgürlük, bilimsellik, çalışkanlık, dayanışma, duyarlılık, dürüstlük, estetik, hoşgörü, misafirperverlik, sağlıklı olmaya önem verme, saygı, sevgi, sorumluluk, temizlik, vatanseverlik, yardımseverlik, yeni sosyal bilgiler öğretim programında yer verilen değerlerdir (MEB 7.Sınıf Sosyal Bilgiler Öğretim Programı, 2005:84).

2.1.10.4. Sosyal Bilgiler Dersinin Amacı ve Önemi

Bilgi ve teknoloji ilerledikçe, nüfus arttıkça, toplumsal ve sosyal ilişkiler karmaşık hale geldikçe bireyin aile ve çevresinden edindikleri bilgi ve beceriler yeterli olamayacaktır. Özellikle son iki yüzyıldaki siyasi, sosyal, ekonomik ve teknolojik gelişmeler bireyleri yeni beceriler edinmeye, çok boyutlu toplumsal ilişki ve toplumsal yapı nedeni ile ortaya çıkan sorunlarla baş edebilecek davranışlar kazanmaya zorlamaktadır (Erkal, 2006:126). Bu özelliklerin çoğunlukla eğitim yoluyla bireylere kazandırılabilen ve bu gereksinimi karşılamak için ülkelerde yeni eğitim programları hazırlanmaktadır. Bunlardan biri Sosyal Bilgiler programıdır.

Sosyal Bilgilerin tarihsel gelişimine bakıldığında zaman bu programın oluşturulmasında temelde iki amacı gerçekleştirmek olduğunu söyleyebiliriz. Birincisi milli ve manevi yönden iyi vatandaş yetiştirme gereksinimidir. Özellikle 20.yüzyılda milli devletlerin kurulması ile yönetimler kendi varlıklarının devamı için kendi sistemlerini, ideolojilerini benimsemiş vatandaşlar yetiştirmek istemişlerdir. Bu amacı gerçekleştirmek için sosyal bilgiler programı oluşturulmuştur. Nitekim Osmanlı devletinin yıkılmasından sonra kurulan Türkiye Cumhuriyeti, kendi vatandaşlarını bilinçlendirmek ve yetiştirmek için 1926 yılından itibaren tarih, coğrafya ve yurttaşlık eğitimi derslerini ilkokulda vermeye başlamıştır. İyi vatandaş yetiştirmeye yönelik eğitim programına olan ihtiyaç Cumhuriyet'in ilk yıllarından itibaren ideal vatandaş yetiştirilmesi, ulusal kalkınmanın ve milli bilincin sağlanması ve cehaletle savaşta ortaya çıkmıştır (Bilgili, 2008:22). Bu yönüyle Sosyal Bilgiler Programı, MEB'in amaçlarından “vatanını ve milletini seven, sorumluluklarını yerine getiren, ulusal bilinç yönünden gelişmiş, ulusal değerlere sahip çıkan bireyler yetiştirme” idealine işaret etmektedir (1739 sayılı Milli Eğitim Temel Kanunu,1973 mad.2).

Günümüzde çocuğun topluma ve toplumsal yapıya adapte olabilecek davranışların tümünü yakın çevresinden kazanabilmesi mümkün olmadığından bu eksiklik eğitim kurumları ile giderilmeye çalışılmaktadır (Kılıçoğlu,2009:5). Özellikle son elli-yüz yıllık süreçte ortaya çıkan “yoksulluk, açlık, savaş, dış ilişkiler, işsizlik, hava ve su kirliliği, toplumsal yaşamdaki bozulmalar, işçi ve tüketici sorunları” gibi sorunlarla baş edebilmek için kapsamlı Sosyal Bilgiler Programına ihtiyaç duyulmaktadır (Kılıçoğlu, 2009:6).Okullarda verilecek Sosyal Bilgiler dersinin amaçlarını gerçekleştirmede temelde üç yaklaşımdan söz edilmektedir:

1. Bireye bir vatandaş olarak yapması gerekenleri öğretme yolu olarak sosyal bilgiler,
2. Sosyal bilimlere ait bilgi ve becerileri anlatma biçimi olarak sosyal bilgiler,
3. Bireyin toplumsal hayatla ilgili birtakım bilgi ve becerileri kazanma yolu olarak sosyal bilgiler (Akdağ, 2009:7).

Amerikan Ulusal Sosyal Bilgiler Komisyonu (NationalCommissionn of SocialStudies) Sosyal Bilgiler Programına üç amaç tavsiye etmiştir:

1. “Değişen dünya ve toplumda kültür çeşitliliğinin nasıl olduğu bilgi ve anlayışının gelişmesi
2. Her kültürün katkısını tanıtmak
3. Kültürel değer sistemlerinin keşfi” (akt. Akdağ, 2009:7).

Türkiye’de gerek anayasanın ilgili maddelerinin işaret ettiği vatandaşlık anlayışı, gerek Türk Milli Eğitiminin amaçları, gerekse ilköğretimin amaçları, Sosyal Bilgiler programının amaçları ile direk ilgilidir. Bu yönüyle hukuki metinlerde hiyerarşik olarak sıralanan amaçları gerçekleştirmede Sosyal Bilgiler dersi oldukça önemlidir.2005 yılında uygulamaya konulan yeni Sosyal Bilgiler öğretim programında Sosyal Bilgiler dersinin amaçları şöyle ifade edilmektedir:

1. “Özgür bir birey olarak fiziksel, duygusal özelliklerinin; ilgi, istek ve yeteneklerinin farkına varır.
2. Türkiye Cumhuriyeti vatandaşı olarak, vatanını ve milletini seven, haklarını bilen ve kullanan, sorumluluklarını yerine getiren, ulusal bilince sahip bir vatandaş olarak yetişir.

3. Atatürk İlke ve İnkılâplarının, Türkiye Cumhuriyetinin sosyal, kültürel ve ekonomik kalkınmasındaki yerini kavrar; lâik, demokratik, ulusal ve çağdaş değerleri yaşatmaya istekli olur.
4. Hukuk kurallarının herkes için bağlayıcı olduğunu, tüm kişi ve kuruluşların yasalar önünde eşit olduğunu gerekçeleriyle bilir.
5. Türk kültürünü ve tarihini oluşturan temel öge ve süreçleri kavrayarak, millî bilincin oluşmasını sağlayan kültürel mirasın korunması ve geliştirilmesi gerektiğini kabul eder.
6. Yaşadığı çevrenin ve dünyanın coğrafi özelliklerini tanıyarak, insanlar ile doğal çevre arasındaki etkileşimi açıklar.
7. Bilgiyi uygun ve çeşitli biçimlerde (harita, grafik, tablo, küre, diyagram, zaman şeridi vb.) kullanır, düzenler ve geliştirir.
8. Ekonominin temel kavramlarını anlayarak, kalkınmada ve uluslararası ekonomik ilişkilerde ulusal ekonominin yerini kavrar.
9. Meslekleri tanır, çalışmanın toplumsal yaşamdaki önemine ve her mesleğin gerekli olduğuna inanır.
10. Farklı dönem ve mekânlara ait tarihsel kanıtları sorgulayarak insanlar, nesneler, olaylar ve olgular arasındaki benzerlik ve farklılıkları belirler, değişim ve sürekliliği algılar.
11. Bilim ve teknolojinin gelişim sürecini ve toplumsal yaşam üzerindeki etkilerini kavrayarak bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanır.
12. Bilimsel düşünmeyi temel alarak bilgiye ulaşma, bilgiyi kullanma ve üretmede bilimsel ahlâkı gözetir.
13. Birey, toplum ve devlet arasındaki ilişkileri açıklarken, sosyal bilimlerin temel kavramlarından yararlanır.
14. Katılımın önemine inanır, kişisel ve toplumsal sorunların çözümü için kendine özgü görüşler ileri sürer.
15. İnsan hakları, ulusal egemenlik, demokrasi, lâiklik, cumhuriyet kavramlarının tarihsel süreçleri ve günümüz Türkiye'si üzerindeki etkilerini kavrayarak yaşamını demokratik kurallara göre düzenler.

16. Farklı dönem ve mekânlardaki toplumlararası siyasal, sosyal, kültürel ve ekonomik etkileşimi analiz eder.
17. İnsanlığın bir parçası olduğu bilincini taşıyarak, ülkesini ve dünyayı ilgilendiren konulara duyarlılık gösterir”(MEB Sosyal Bilgiler Öğretim Programı,2005:2).

Yukarıda detaylandırılan Sosyal Bilgiler dersinin amaçları en genel şekli ile evrensel, milli, bireysel olmak üzere üç boyutta ele alınabilir (Akdağ,2009:10).Böylece bir kimsenin sosyal derslerden istifade edebilmiş olması demek, onun toplum içinde kendi yerini bilmesi, çevresinde meydana gelen olayların geçmiş bugün ve gelecekle olan bağlantısını kurabilmesi, kendisi ve aile efradının hayatını şerefli bir şekilde kazanmasına bağlıdır. Burada bireye toplumsal anlamda bir takım sorumluluklar yüklenmektedir. Dolayısı ile sosyal bilgiler sorumluluk bilincinin oluşturulmasında da oldukça etkilidir (Moffat, 1957:21).

2.1.10.5. Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunların Kullanılması

Sosyal Bilgiler dersi hemen hayatın her alanıyla ilgili içeriklerden oluşmaktadır. Bu anlamda öğrencilerin dersten sıkılmadan öğretim faaliyetlerine katılması beklenmektedir. Ancak gelişimsel olarak ilköğretim öğrencilerinin soyut düşünme becerileri tam olarak gelişmemiştir. Bu sebeple soyut konuların öğretimi zorlaşmaktadır.Öğrenciler çoğu zaman bu dersi tamamen ezber yapılması gereken bir ders olarak görmektedirler. Sosyal Bilgiler ders içeriğinde özellikle tarih disiplininin baskın olması da bu algıda etkili olmaktadır. Çünkü tarih dersinde yüzlerce konu vardır. Öğretmenlerimiz de çoğu zaman geleneksel öğretim metotlarıyla ders işlemekte ve öğrencilerimizi ezbere zorlamaktadırlar. Bu derste sözel bilgilerin çok olduğu gerçeği kabul edilmekle birlikte ezber gerektirecek temel bilgiler (yer isimleri, önemli tarihi kahramanlar vb.) diğer derslerden fazla değildir. Bu durumda oyun yöntemiyle Sosyal Bilgiler dersinin öğretiminde karşılaşılan zorluklar azaltılabilir. Çeşitli oyunlarla öğretim faaliyetleri etkin hale getirilebilir (Pehlivan, 1997:83-84).

Diğer tüm derslerde olduğu gibi Sosyal Bilgiler dersinde de eğitsel oyunların kullanılmasının, dersin kazanımlarını gerçekleştirmede çok büyük katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bu derse ait her konu oyun tasarlamaya uygun değildir. Ancak herhangi bir derse ait öğrenilen herhangi bir konuyu pekiştirici, tekrar edici, yanlış öğrenmeleri düzeltici türden oyunlar mevcuttur.

Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyun tasarlamaya müsait yeterli sayıda konunun varlığından bahsedilebilir. Örneğin 6. sınıf Sosyal bilgiler dersinde “Yeryüzünde yaşam” ünitesinde çeşitli harita oyunları tasarlanarak hem konular görselleştirilebilir, hem de dersler daha eğlenceli hale getirilebilir. Yine 6.sınıf “Ülkemizin Kaynakları ve İpek Yolunda Türkler” üniteleri ile ilgili çeşitli harita oyunları tasarlanabilir. 7.sınıf Sosyal bilgiler dersinde “Ülkemizde Nüfus, Türk Tarihinde Yolculuk, Zaman İçinde Bilim” ünitelerine yönelik çeşitli harita oyunları tasarlanabilir. Ayrıca tarih konularında tarihte rol oynamış önemli kişiler sınıfta canlandırılarak, örneğin “zaman makinesi” oyunu ile öğrencilerin tarihsel empati becerileri geliştirilebilir. Öğrencilerin zaman ve kronoloji becerilerini kazanmaları için tarih şeridi kullanılarak oyunlar tasarlanabilir. Coğrafya konularında ülke, şehir, yer adları, maden kaynaklarının çıkarıldığı yerler, fabrikaların kurulduğu yerler (6.Sınıf Ülkemizin Kaynakları Ünitesi), nüfusun dağılışı ile ilgili harita oyunları tasarlanarak kazanımların gerçekleşmesi için gerekli olan bilgiler eğlenceli bir şekilde öğretilir. 7.sınıf “İletişim ve İnsan İlişkileri” ünitesi ile ilgili, örneğin iletişim bozukluğunu anlatan eğlenceli bir eğitsel oyun tasarlanabilir. Ancak şunu unutmamak gerekir ki tasarlanan oyunların kazanıma veya konuya, yani amaca uygun olması ve çok iyi bir şekilde planlanarak uygulanması gerekir. Aksi takdirde oyun yeterince başarılı olmayabilir. Burada öğreticinin uygulamaya yönelik tecrübesi, eğitsel oyunlara yönelik bilgisi ve yeteneği çok önemlidir.

Bu araştırmada kullanılan eğitsel oyunlar 7.sınıf “Zaman İçinde Bilim” ünitesindeki kazanımlar dikkate alınarak hazırlanmıştır. Bu üniteye ait kazanım, kavram, değer ve becerilere şekil 5’te verilmiştir. Şekilde verilen üniteye ait kavramların öğretimi için her bir kazanıma ilişkin birkaç oyun seçilmiştir. Örneğin kavram öğretimi için “kavram kontrolü” oyunu seçilmiştir. Doğrudan verilecek “bilimsellik” değeri için “Siz olsaydınız ne yapardınız” oyunu kullanılmıştır. Zaman ve kronolojiyi algılama becerisi için bağımsız bir oyun seçilmemiş, kazanımlara yönelik kullanılan diğer oyunlar içinde bu beceri kazandırılmaya çalışılmıştır. Ancak kavram kontrolü, kutuplaşma, kimlik kartı ve diğer oyunların birçoğu üniteye ait bütün konular için kullanılabilir niteliktedir. Öğretmen bu oyunları farklı konularda, hatta farklı derslerde kullanabilir. Kavram kontrolü, kimlik kartı, kutuplaşma oyunları kartlarla oynanan oyunlardır. Kart oyunları, kavramların öğretiminde, tanımlamada, ilk icatların kimler tarafından yapıldığını öğretmek için kullanılabilir. Zaman makinesi oyununda

öğrencilerin empati becerilerinin de geliştirilmesi sağlanabilir. Örneğin tarihsel süreçte Türk İslam devletlerinde yetişen bilginler ve yaptıkları çalışmalar anlatılabilir. Önceden hazırlık gerektirmektedir. Hatta bu bilginleri temsil eden kostümler bile giyilebilir. Balon, yumurta ve dart oku ile oynanan oyunlar öğrencilere çok eğlenceli geldiğinden dikkat ve motivasyon açısından etkili olabilir. Bu oyunlar ise genelde öğrenilen bilgileri pekiştirici nitelikte olduğu için dersin sonunda uygulanırsa başarı sağlanabilir.

Şekil 2: 7.Sınıf “Zaman İçinde Bilim” Ünitesine Ait Kavram, Değer, Beceri ve Kazanım Tablosu

Kavramlar	Bilim, buluş, çağ, değişim, keşif, milat, reform, Rönesans, özgürlük, teknoloji, uygarlık.
Doğrudan verilecek değer	Bilimsellik
Doğrudan verilecek Beceri	Zaman ve kronolojiyi algılama
Kazanımlar	1. İlk uygarlıkların bilimsel ve teknolojik gelişmelere katkılarına örnekler verir. 2. İlk yazı örneklerinden yola çıkarak yazının kullanım alanlarını ve bilgi aktarımındaki önemini fark eder. 3. Türk ve İslam devletlerinde yetişen bilginlerin bilimsel gelişme sürecine katkılarını değerlendirir. 4. 15–19.yüzyıllar arasında Avrupa’da yaşanan gelişmelerin günümüz bilimsel birikiminin oluşmasına etkisini fark eder. 5. Tarihsel süreçte düşünceyi ifade etme ve bilim özgürlüklerini bilimsel gelişmelerle ilişkilendirir.

(7.Sınıf Sosyal Bilgiler Öğretmen Kılavuzu, s. 128)

2.1.10.6. Zaman İçinde Bilim Ünitesi için Seçilen Oyunlar ve Uygulama

Araştırmada kullanılan oyunlardan “Siz olsaydınız ne yapardınız, zaman makinesi, ben kimim, kimlik kartı, kavram kontrolü, kutuplaşma, senden geçti” gibi oyunlar çeşitli kaynaklardan alınan ve genellikle diğer derslerde de kullanılan oyunlardır. Ancak “balon oyunu, yetenek gösterme, yumurta taşıma, zıpzıp oyunu, dart oyunu ve grup değiştirme oyunları geleneksel oyunlardan esinlenerek hazırlanmış ve dersin kazanımlarına göre düzenlenmiştir.

1- Oyun Adı: Kutuplaşma

Sınıf Düzeyi: 7

Kazanımlar: İlk uygarlıkların bilimsel ve teknolojik gelişmelere katkılarına örnekler verir. İlk yazı örneklerinden yola çıkarak yazının kullanım alanlarını ve bilgi aktarımındaki önemini fark eder (MEB 7.sınıf Sosyal Bilgiler Öğretmen Kılavuzu, 2010:128).

Kullanılan Araç Gereçler: Öğrenci sayısı kadar oyun kartı (5–10 santimetre kare olabilir).

Oyunun Uygulanması: Sınıf iki gruba ayrılır. Bu iki gruba “kuzey ve güney” gibi isimler verilebilir. Öğrenci sayısı kadar kart temin edilir. Bu kartlara sınıfta işlenen konu ile ilgili durumları içeren bilgiler yazılır. Yazılı kartlar uygun yerlerden kesilir. Bu kartlardan öğrenci mevcudunun yarısı kadarına birden başlayarak numara verilir. Bütün kartlar karıştırılarak öğrencilere dağıtılır. Oyunun kuralları öğrencilere anlatılır. Bu oyun yarışma tarzında da oynanabilir. Örneğin öğretmen “beş” der. Beş numaralı kart sahibi ayağa kalkar ve kartta yazılı durumu okur. Bunun yanında diğer gruptan başka biri bu durumu tamamlayıcı ifadeyi bulur. Eğer bulamazsa diğer gruba belli bir puan verilir. Kartlar bittikten sonra en çok puanı alan grup oyunu kazanır. Böylece yanlış ve eksik öğrenmeler tamamlanabilir. Öğretmen oyun esnasında zaman zaman araya girerek tamamlayıcı bilgiler verebilir. Bu oyunda konunun daha önceden işlenmiş olması gerekir. Örneğin; Öğretmen: “İki” deyince ilk gruptaki iki numaralı kart sahibi ayağa kalkar. “Takvim zamanı gün, ay, yıl gibi bölümlere ayırarak kullanılan bir icattır” der ve devamında Takvim ile ilgili tamamlayıcı bilginin yer aldığı diğer gruptaki kart sahibi ayağa kalkar: “Güneş ve ayın hareketlerine göre düzenlenir, güneş takvimin ilk defa Mısırlılar; ay takvimini Sümerler kullanmışlardır” diyerek oyunu devam ettirir. Dersin sonunda on dakika ayrılabilir. Oyun öğrenilen bilgileri pekiştirir, öğrenmeyi somutlaştırır. Dikkati artırarak motivasyonu güçlendirir (Bilen, 1999:199).

2- Oyun Adı: Balon Oyunu

Sınıf Düzeyi: 7

Kazanımlar: İlk uygarlıkların bilimsel ve teknolojik gelişmelere katkılarına örnekler verir. İlk yazı örneklerinden yola çıkarak yazının kullanım alanlarını ve bilgi

aktarımındaki önemini fark eder (MEB 7.sınıf Sosyal Bilgiler Öğretmen Kılavuzu, 2010:128).

Kullanılan Araç Gereçler: Öğrenci sayısı kadar balon ve iki adet iğne

Oyunun Uygulanması: Sınıf iki gruba ayrılır. Öğrenci gruplarına çeşitli isimler verilebilir. Her bir kişiye bir balon verilir. Her gruptan birer kişi çağrılır. Konu ile ilgili bir soru sorulur. Soruyu önce doğru cevaplandıran diğer öğrencinin balonunu patlatır. Balonu en az patlatılan grup oyunu kazanır. Bu oyunda yine konunun daha önceden öğrenilmiş olması gerekir. Konu işlendikten sonra dersin son on dakikasında oynanabilir. Öğrencilere sorulacak sorular önceden ve öğretmen tarafından hazırlanmalıdır. Oyun öğrenilen bilgileri pekiştirici, dikkati artırıcı ve aynı zamanda eğlendirici niteliktedir.

3- Oyun adı: Yetenek gösterme

Sınıf Düzeyi: 7

Kazanımlar: İlk uygarlıkların bilimsel ve teknolojik gelişmelere katkılarına örnekler verir. İlk yazı örneklerinden yola çıkarak yazının kullanım alanlarını ve bilgi aktarımındaki önemini fark eder (MEB 7.sınıf Sosyal Bilgiler Öğretmen Kılavuzu, 2010:128).

Kullanılan Araç Gereçler: Taklit yapmayı kolaylaştıracak malzemeler. (düdük vb.)

Oyunun Uygulanışı: Sınıf, U düzenine getirilir ve iki gruba ayrılır. Gruplara isimler verilir. Oyunun kuralları açıklanır. Her gruptan bir öğrenci çağrılır. Konu ile ilgili bir soru sorulur. Cevabı bilemeyen öğrenciden diğer grup, bir taklit yapmasını ister. Örneğin öğrenciden tarihi bir telefon gibi çalması veya eski bir buharlı tren gibi ses çıkarması istenebilir. Böylece ders daha eğlenceli hale getirilebilir. Burada konunun önceden işlenmesi gerekmektedir. Bu oyun dersin sonunda oynatılmalıdır. Sorular derste işlenen konu ile ilgili olmalı ve öğretmen tarafından önceden hazırlanmalıdır.

4- Oyun Adı: Senden Geçti

Sınıf Düzeyi: 7

Kazanımlar: İlk uygarlıkların bilimsel ve teknolojik gelişmelere katkılarına örnekler verir. İlk yazı örneklerinden yola çıkarak yazının kullanım alanlarını ve bilgi aktarımındaki önemini fark eder (MEB 7.sınıf Sosyal Bilgiler Öğretmen Kılavuzu, 2010:128).

Kullanılan Araç Gereçler: Önceden hazırlanmış soruları içeren kartlar

Oyunun Uygulanışı: Sınıf iki gruba ayrılır ve U düzenine getirilir. Oyunun kuralları öğrencilere açıklanır. Birinci gruptan bir öğrenciye bir soru sorulur. Soruyu bilirse gruptaki ikinci öğrenciye geçilir. Eğer bilemezse “senden geçti” denir ve diğer gruba geçilir. Sorular bittikten sonra toplam puanı en fazla olan grup yarışmayı kazanmış olur. Yarışmaya hangi gruptan başlanacağı yine bir soru ile belirlenir. Bu yarışmada da sorulan sorularla ilgili konunun önceden işlenmiş olması gerekir. Öğrenilenleri pekiştirme, dikkati artırma ve öğrencilerin derste sıkılmadan katılmalarına yönelik bir oyundur.

5- Oyun Adı: Yumurta Taşıma

Sınıf Düzeyi: 7

Kazanımlar: 15–19. yüzyıllar arasında Avrupa’da yaşanan gelişmelerin günümüz bilimsel birikiminin oluşmasına etkilerini fark eder (MEB 7.sınıf Sosyal Bilgiler Öğretmen Kılavuzu, 2010:128).

Kullanılan Araç Gereçler: Grup sayısına göre oyuncak yumurta ve kaşıklar, coğrafi keşifler, Rönesans ve Reform hareketi konularına ait bilgilerin koyulacağı karton kutular; bu konular ile ilgili küçük kâğıtlara yazılı bilgi notları.

Oyunun Uygulanışı: Sınıf iki gruba ayrılır. Her gruptan bir öğrenci kendi grubundaki öğrencileri karşısına alacak şekilde sınıfın diğer ucuna gider. Her gruptaki öğrenci kaşıktaki oyuncak yumurtayı kendi eşine ulaştırır. Yumurtanın içinde coğrafi keşifler, Rönesans ve reform hareketleri ile ilgili bilgiler bulunmaktadır. Bu bilgileri açar ve okur. Belirtilen konulardan hangisi ile ilgili ise o kutuya atar. Bu işlemi yapan öğrenci kendi grubunun sonuna geçer ve yerini yumurtayı getiren öğrenciye bırakır. Oyunun sonunda en kısa sürede hangi grup bilgileri en doğru yerleştirmişse o grup yarışmayı kazanır. Oyuna on-on beş dakika ayrılabilir. Konunun önceden öğrenilmiş olması ve soruların hazırlanmış olması gerekir.

6- Oyun Adı: Kavram Kontrolü

Sınıf Düzeyi: 7

Kazanım: 15–19. yüzyıllar arasında Avrupa’da yaşanan gelişmelerin günümüz bilimsel birikiminin oluşmasına etkilerini fark eder (MEB 7.sınıf Sosyal Bilgiler Öğretmen Kılavuzu, 2010:128).

Kullanılan Araç Gereçler: Öğrenci sayısı kadar oyun kartı (5–10 santimetre kare olabilir).

Oyunun Uygulanması: Öğrenci sayısı kadar kart temin edilir. Bu kartların yarısına kavramlar yazılır ve numara verilir. Diğer yarısına bu kavramların tanımları yazılır ve kartlar karıştırılır. Her öğrenciye bir kart verilir. Öğrenciler sırayla kaldırılır. Söylenen kavramı karşılayan tanım diğer öğrenci tarafından okunur. Böylece kavramların doğru bir şekilde öğretilmesi ve öğrenilen kavramların pekiştirilmesi sağlanmaktadır (Bilen, 1999:207). 7. sınıf zaman içinde bilim ünitesine ait kavramların en önemlileri “Bilim, Buluş, Çağ, Değişim, Reform, Rönesans, Uygarlık, Coğrafi Keşifler, Papirüs, Mesen, Skolâstik Düşünce, Sanayi İnkılâbı, Rasathanedir” (MEB, 7.Sınıf Sosyal Bilgiler Öğretmen Kılavuzu, 2010:129).

7-Oyun Adı: Kimlik Kartı

Sınıf Düzeyi: 7

Kazanım: 15–19. yüzyıllar arasında Avrupa’da yaşanan gelişmelerin günümüz bilimsel birikiminin oluşmasına etkilerini fark eder (MEB 7.sınıf Sosyal Bilgiler Öğretmen Kılavuzu, 2010:128).

Kullanılan Araç Gereçler: Öğrenci sayısı kadar oyun kartı (5–10 santimetrekare olabilir).

Oyunun Uygulanışı: Bu oyunda bir olaya veya olguya, kavrama ilişkin bilgiler kartlara yazılır. Kartın ön yüzüne bir olay veya kavramlarla ilgili tanıtıcı bilgiler, diğer yüzüne temel özellikler yazılır. Öğretmen bir kavramı söyleyerek oyunu başlatır. Öğrencilerden biri o kavrama ait tanıtıcı bilgileri okur. Doğru yanıtlarsa başka bir kavram söyleyerek başka bir öğrencinin cevap vermesi beklenir. Böylece öğrencilerde bulunan bütün kavramlar açıklanmış olur. Bu oyunda öğrenciler gruplara ayrılarak yarışma tarzında da oynanabilir. Böylece daha eğlenceli hale getirilir. Öğrencilerden konu ile ilgili bilgi toplamaları ve hazırlıklı gelmeleri istenir. Kartlar öğretmen tarafından hazırlanır. Bu oyunda amaç öğrenilenleri pekiştirmek, “bütün öğrencilerin derse katılımını, birlikte düşünüp, tartışmalarını sağlamak” olduğu için oldukça etkilidir. Oyunda kavramların yanında konuya ait ilke ve genellemeler de tartışılır. Oyunun en önemli katkısı öğrencilerin ilgisini çekmesidir (Bilen, 1999:207). Örneğin bu araştırmaya konu olan 7.sınıf Sosyal Bilgiler dersi Zaman İçinde Bilim ünitesindeki “Reform” kavramı

verilirken kartın bir yüzüne Reform hareketlerinin başladığı yer, başlatan kişi, başladığı yüzyıl gibi tanıcı bilgiler verilirken arka yüzünde tipik özelliklerine yer verilir.

Bu üniteye yer alan Rönesans, Reform, Coğrafi Keşifler gibi olayların sebep ve sonuçları, yazının icadı ve önemi, ilkçağdaki önemli buluşlar ve sonuçları bu oyunla öğretilir veya derste öğrenilen bilgiler dersin sonunda kalıcılığı artırmak için uygulanabilir. Böylece dersin sonunda sıkılan öğrencilerin dikkatleri ve motivasyon düzeyleri artırılabilir.

Örnek:

KİMLİK KARTI	ARKA YÜZ
ÖN YÜZ	TİPİK ÖZELLİKLER
Başladığı Yer: Almanya	Din alanındaki yeni düzenlemelerdir
Başlatan kişi: Martin Luter	Yeni mezhepler ortaya çıkmıştır.
Başladığı Yüzyıl:15 -16	Özgür düşünce yayılmıştır.
	Eğitim kilisenin etkisinden kurtulup laik düzene geçmiştir.

8- Oyunun Adı: Zıpzıp Oyunu

Sınıf Düzeyi: 7

Kazanım: 15–19. yüzyıllar arasında Avrupa’da yaşanan gelişmelerin günümüz bilimsel birikiminin oluşmasına etkilerini fark eder (MEB 7.sınıf Sosyal Bilgiler Öğretmen Kılavuzu, 2010:128).

Kullanılan Materyaller: 2 adet Zıpzıp topu, kartlar, 2 adet kutu

Oyunun Uygulanışı: Öncelikle sınıf iki gruba ayrılır. Bu oyunda sınıfın bir ucuna masanın üstüne Coğrafi keşifler, Rönesans, Reform, Sanayi İnkılâbı ve Aydınlanma çağı ile bilgilerin yer aldığı kartlar bırakılır. Bu kartlardaki bilgilerin bir kısmı doğru, bir kısmı da yanlış ve şaşırtıcı bilgiler içermektedir. Oyunda öğrencilerden istenen zıpzıp topuna binerek sınıfın bir ucundan diğer ucuna zıplayarak geçmek ve doğru bilgileri seçip sınıfın karşı tarafında bulunan kutuya atmaktır. Bu oyunda öğrenci gruplarına oyunu tamamlamaları için belli bir süre de verilebilir. Oyunun sonunda en çok doğru bilgiyi karşıya taşıyan öğrenci grubu oyunu kazanır. Bu oyunda da konunun önceden

işlenmiş olması gerekmektedir. Bu oyun farklı konuların öğretiminde de kullanılabilir. Oyun, öğrenilenleri pekiştirici, yanlış öğrenmeleri düzeltici niteliktedir.

9- Oyun Adı: Ben Kimim

Sınıf Düzeyi: 7

Kazanım: 15–19. yüzyıllar arasında Avrupa’da yaşanan gelişmelerin günümüz bilimsel birikiminin oluşmasına etkilerini fark eder (MEB 7.sınıf Sosyal Bilgiler Öğretmen Kılavuzu, 2010:128).

Kullanılan Araç Gereçler: Tarihi kişiliklerin yaptıkları işlerin yazılı olduğu kartlar

Oyunun Uygulanması:

Sınıf gruplara ayrılır. Bu oyunda her öğrenciye tarihi bir kişilik verilir. Öğrenci o tarihi kişiliğin önemli bir özelliğini anlatan bir cümle söyler ve sonra ben kimim diye sorar. En çok doğru cevabı veren grup yarışmayı kazanmış olur. Soruların önceden öğrenciye yazılı olarak verilip öğrencilerden öğrenmeleri istenir. Örneğin;

Ben Reform hareketini başlattım. Ben kimim? (Martin Luther)

Ben dünyanın yuvarlak olduğunu ispatladım. Ben kimim? (Galile veya Kopernik).

Ben Amerika Kıtasını buldum. Ben kimim? (AmerikoVespuçi).

Ben dünyanın döndüğünü savunuyorum ve bu yüzden mahkemede yargılandım. Ben kimim? (Galile).

Ben yerçekimi kanunu buldum. Ben kimim? (Newton)

Ben buharlı makineyi buldum. Ben kimim? (James Volt).

Ben Rönesans döneminde hamlet, Romeo ve Julyet gibi eserler verdim. Ben kimim? (Shakespeare).

“Bu oyun, öğrencilerin tarihte önemli rol oynayan kişileri ve yaptıkları işleri veya dönemin temel özelliklerini daha kalıcı olacak şekilde kavramalarını, konuların daha ilgi çekici hale gelmesini sağlar” (Özdemir, 2006:54).

10- Oyun Adı: Dart Oyunu

Sınıf Düzeyi: 7

Kazanım: 15–19. yüzyıllar arasında Avrupa’da yaşanan gelişmelerin günümüz bilimsel birikiminin oluşmasına etkilerini fark eder (MEB 7.sınıf Sosyal Bilgiler Öğretmen Kılavuzu, 2010:128).

Kullanılan Araç Gereçler: Mıknatıslı dart oku ve hedef tahtası, çeşitli zorluk düzeyinde hazırlanan sorular.

Oyunun Uygulanışı: Dart oyunu öğrencilerin ilgi duydukları, oynamaktan hoşlandıkları bir oyundur. Bu oyunu oynarken öğrencilerin ilgileri, dikkatleri ve motivasyonları artmaktadır. Sınıf iki veya üç gruba ayrılır. Bu oyunda öğrencilere dart (oklama) oku ile atış yaptırılır. Hedefe en yakın vuran öğrenciye daha kolay soru, hedefe uzak vuran öğrenciye daha zor sorulur. Gruplardan en çok doğru cevap bilen oyunu kazanır. Bu oyunda da soruların işlenmiş konularla ilgili olması gerekir. Bu oyuna dersin son on, on beş dakikası ayrılabilir.

Bu oyun bir üniteye ait kavram, ilke ve genellemelerin doğru anlaşılıp anlaşılmadığının tespit edilmesine yaradığı gibi öğrenilenlerin pekiştirilmesi için de kullanılabilir.

11- Oyun Adı: Zaman Makinesi

Sınıf Düzeyi: 7

Kazanım: Türk ve İslam Dünyasında yetişen bilginlerin bilimsel gelişme sürecine katkılarını değerlendirir. Tarihsel süreçte düşüncüyü ifade etme ve bilim özgürlüklerini bilimsel gelişmelerle ilişkilendirir (MEB 7.sınıf Sosyal Bilgiler Öğretmen Kılavuzu, 2010:128).

Kullanılan Araç Gereçler: Bilgi kartları (Öğretmen tarafından önceden verilebilir).

Oyunun Uygulanışı: Bu oyunda öğrenciler tarihi bir kişiliğe bürünerek geleceğe mesajlar verirler. Bu mesajları sınıf ortamında sergilerler. En güzel mesajı veren öğrenci sınıf tarafından belirlenir ve birinci seçilir. Bu oyun ile öğrencilerin empati kurma, eleştirel düşünme ve araştırma becerilerini kazanmaları amaçlanmaktadır. Oyun önceden hazırlık gerektiren bir oyundur. Bu sebeple tarihi kişiler olarak seçilen öğrencilerin bir hafta önceden derse hazırlıklı gelmesi gerekmektedir(Özdemir, 2006:71). Ayrıca seçilen öğrencilerin konuşma ve rol yapma becerisi iyi düzeyde

olmalıdır. 7.sınıf Zaman İçinde Bilim ünitesinde dördüncü kazanıma yönelik olarak “Biruni, Piri Reis, Ali Kuşçu, İbni Sina, Farabi, Hipokrat, İbniBatuta” gibi tarihi kişilikler seçilecektir. Bu tarihi kişiliklerin bilime katkıları rol yapılarak öğrencilere aktarılabilir.

12- Oyun Adı: Grup Değiştirme

Sınıf Düzeyi: 7

Kazanım: Türk ve İslam Dünyasında yetişen bilginlerin bilimsel gelişme sürecine katkılarını değerlendirir. Tarihsel süreçte düşünceyi ifade etme ve bilim özgürlüklerini bilimsel gelişmelerle ilişkilendirir (MEB 7.sınıf Sosyal Bilgiler Öğretmen Kılavuzu, 2010:128).

Kullanılan Araç gereçler: Oyun Kartlarına yazılı sorular

Oyunun Uygulanışı: Oyun, derste ilgili konunun işlenmesinden sonra oynanır. Oyunda sınıf iki gruba ayrılır. Oyunun kuralları açıklanır. Konu ile ilgili hazırlanmış sorular eşit sayıda gruplara verilir. Birinci gruptaki öğrenci karşı gruptaki sonuncu öğrenciye soruyu sorar. Eğer soruyu bilirse soruyu soran karşı gruba geçer. Bilemezse cevaplandıramayan öğrenci karşı gruba geçer. Her grup bir defa soru sorar, bir defa da cevap verir. Sorular bittikten sonra öğrenci sayısı en fazla olan grup oyunu kazanır. Sorular öğrencilerce hazırlanır. Böylece oyunun rekabet gücü arttırılabilir. Bu soruların hazırlanması için konu işlendikten sonra öğrencilere beş- altı dakika süre tanınabilir.

13- Oyun Adı: Siz Olsaydınız Ne Yapardınız?

Sınıf Düzeyi: 7

Kazanım: Türk ve İslam Dünyasında yetişen bilginlerin bilimsel gelişme sürecine katkılarını değerlendirir. Tarihsel süreçte düşünceyi ifade etme ve bilim özgürlüklerini bilimsel gelişmelerle ilişkilendirir (MEB 7.sınıf Sosyal Bilgiler Öğretmen Kılavuzu, 2010:128).

Kullanılan Araç gereçler: Öğrenci sayısı kadar oyun kartları

Oyunun Uygulanışı:Bu oyun öğrencilerin ilgi, ihtiyaç, tutum ve yaklaşımlarını belirlemek için kullanılabileceği gibi öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerini, karar verme becerilerini geliştirmeye yönelik de olabilir (Bilen, 1999:60). Sınıf kalabalık değilse öğrenci sayısı kadar, kalabalık ise belli bir öğrenci grubuna yönelik kart

hazırlanır. Bu kartlara işlenen konu ile ilgili bir problem durumu yazılır. Bu problemin hemen arkasına “Siz olsaydınız ne yapardınız” sorusu yazılarak yanıtlayıcının cevabı istenir. Kartlar öğrencilere dağıtılır. Öğretmen bir sayı söyler ve ilgili kişi karttaki durumu okur ve cevap verir. Gerekğinde öğretmen cevapları tamamlayıcı bilgiler verebilir. Diğer öğrenciler de katılabilir. Bütün kartlar tamamlanıncaya kadar devam edilir. Örneğin; 16.yüzyılda Galileo dünyanın güneş eksenini etrafında döndüğünü ispatlamaya çalışmış, ancak bu çalışma ve fikirlerinden dolayı kilise tarafından mahkemede yargılanmıştır. Buna rağmen bu düşüncesinden vazgeçmemiştir. Siz olsaydınız mahkemeyi inandırmak için neler yapardınız? denir ve cevap için kısa bir süre beklenir.

2.2. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Malta (2010) tarafından hazırlanan “İlköğretimde Kullanılan Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Öğrencinin Akademik Başarısına Etkisi” adlı deneysel desenli yüksek lisans çalışmasında, deney grubunda bilgisayar oyunu kullanılırken, kontrol grubunda anlatım, soru-cevap gibi geleneksel öğretim yöntemleri kullanılmıştır. Araştırma sonucunda deney ve kontrol grubu başarı oranlarında istatistiksel olarak anlamlı bir artış meydana gelmiş; bununla birlikte eğitsel bilgisayar oyununun uygulandığı deney grubu ile geleneksel öğretim yöntemlerinin uygulandığı kontrol grubunun başarıları arasında anlamlı bir farklılık bulunamamıştır. Ayrıca grupların başarıları arasında, cinsiyete göre de anlamlı bir farklılık gözlenmemiştir. Araştırmacı, araştırmaya ilişkin öneriler kısmında eğitsel bilgisayar oyunlarının başarıya olan etkisinin yanı sıra motivasyon, tutum ve kalıcılık üzerindeki etkisinin incelenebileceği önerisinde bulunmuştur. Yine eğitsel bilgisayar oyunları ile ilgili araştırmaların büyük gruplar üzerinde, farklı eğitim düzeylerinde, farklı sınıf ve konularda yapılabileceği önerisinde bulunmuştur (Malta, 2010:85-86).

Ayan ve Dünder (2009)’a ait “Eğitimde Okulöncesi Yaratıcılığın ve Oyunun Önemi” adlı makalede, yaratıcılığın doğuştan gelen birtakım özelliklerle birlikte, sonradan edinilen yaşantılarla geliştirilebileceği; okulöncesi dönemde yaratıcılığın ve oyunun iç içe olduğunu; oyunun çocukların yaratıcı düşünme becerilerini geliştirdiğini; bu sebeple bu dönemde ebeveynlere ve eğitimcilere büyük görevler düştüğünü belirtmektedir.

Özdoğan (2009)'ın “Çocuk ve Oyun” adlı eserinde oyunla ilgili genel bilgilerin yanında, özellikle çocuklarda görülen ruhsal bozukluklar üzerinde durulmuş, oyunun çocuklarda görülen ruhsal bozuklukların teşhis ve tedavisinde çok etkili bir şekilde kullanılabileceği savunulmuştur.

Çoban ve Nacar (2008) tarafından oluşturulan “Eğitsel Oyunlar” adlı eserde oyunla ilgili çeşitli bilgiler verilmiş, oyunun önemi ve faydaları anlatıldıktan sonra, beden eğitimi ile ilgili çeşitli oyun örnekleri sunulmuştur.

Kaya (2007) tarafından hazırlanan “İlköğretim I. Kademe İngilizce Dersinde Oyun Tekniğinin Erişmeye Etkisi” adlı yarı deneysel modeli yüksek lisans çalışması sonucunda, küçük yaşta öğrencilere İngilizce öğretiminde oyun yönteminin geleneksel öğretim tekniklerine göre daha etkili olduğu savunulmuş, oyun tekniği ağırlıklı yöntemin ders kitabı yazarları, eğitim programcıları ve öğretmenler tarafından İlköğretim I. Kademe'de daha sık kullanılması önerilmiştir (Kaya, 2007:47-48).

Dağbaşı (2007) tarafından hazırlanan “Oyun Tekniği ve Arapça Öğretiminde Kullanımı” adlı yarı deneysel modeli yüksek lisans çalışmasında, oyun yönteminin Arapça öğretiminde nasıl kullanılabileceği açıklanmıştır. Araştırma sonucunda oyun tekniğinin, öğrencilerin derse karşı ilgisini arttırdığı, kalıcılığı sağladığı, öğrencileri motive ettiği gözlemlenmiştir. Araştırmanın sonuç bölümünde, yabancı dil ile ilgili hazırlanan programlarda ve ders kitaplarında oyunlara yer verilmesi gerektiği savunulmuştur (Dağbaşı, 2007:77-78).

Altunbulak, Emir ve Avcı (2006)'ya ait “Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyunların Erişmeye ve Kalıcılığa Etkisi” adlı makalede, Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyun yönteminin geleneksel öğretim yöntemlerine göre öğrencilerin başarılarını ve kalıcılığını daha fazla arttırdığı belirtilmiştir. Makalede ayrıca eğitsel oyunların diğer derslerde de etkili bir şekilde kullanılabileceği; Eğitim fakültelerinde eğitsel oyun derslerinin teorik ve uygulamalı olarak verilebileceği; hizmetiçi eğitimlerle öğretmenlere eğitsel oyun uygulamalarının gösterilebileceği önerilerinde bulunulmuştur.

Özdemir (2006) tarafından hazırlanan “Sosyal Bilgiler Öğretiminde Oyun” başlıklı betimsel modeli yüksek lisans çalışmasında oyunla ilgili yerli ve yabancı

kaynaklar değerlendirilmiş, çeşitli oyun örnekleri sunulmuş, Sosyal Bilgiler dersinde oyun yöntemi ile dersin daha ilginç ve zihinde daha kalıcı olabileceği savunulmuştur.

Ören ve Avcı (2004) tarafından yapılan “Eğitimsel Oyunla Öğretimin Fen Bilgisi Dersi Güneş Sistemi ve Gezegenler Konusunda Akademik Başarı Üzerinde Etkisi” adlı çalışmasında 6.sınıf Fen Bilgisi dersinde kullanılan eğitsel oyunların, Fen bilgisi öğretiminde akademik başarıyı arttırmada geleneksel yöntemlere göre daha etkili olduğu sonucuna varılmıştır.

Erdal ve Erdal (2003) ‘a ait “Çocuk Oyunlarında Yaratıcılık” adlı makalede çocukların oyuncak seçiminde onların yaratıcılık yeteneklerini geliştirici oyuncakların seçilmesi gerektiğini ve oyunlarla çocukların bu yeteneklerinin geliştirilebileceğini belirtmektedir.

Zengin (2002) tarafından hazırlanan “Eğitsel oyunlar ve İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Kullanımı” adlı betimsel modellenmiş yüksek lisans tezinde eğitsel oyunlar kavramsal, kuramsal, tarihsel açıdan incelenmiş; İlköğretim Din kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde kullanılabilecek oyunlar tespit edilmiş ve bunların konulara göre işlenişleri açıklanarak etkili bir şekilde kullanılabileceğini ortaya konmuştur.

Pehlivan (1997) tarafından hazırlanan “Örnek Olay ve Oyun Yoluyla Öğretimin Sosyal Bilgiler Dersinde Öğrenme Düzeyine Etkisi” adlı deneysel modellenmiş doktora tezinde, geleneksel öğretim yöntemleri, örnek olay ve oyun yöntemi karşılaştırılmıştır. Araştırma bulgularına göre toplam eriş, bilgi ve kavrama düzeyi erişilerinde geleneksel yöntem ile örnek olay arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır. Oyun grubu ile geleneksel öğretim ve örnek olay yönteminin uygulandığı gruplar arasında oyun grubu lehine anlamlı bir fark bulunmuştur. Araştırmanın sonuçlarına göre oyunlardan, özellikle kavram ve ilke öğretiminde yararlanılabileceği belirtilmiştir (Pehlivan, 1997:81-84).

Hazar (1996), “Oyunla Eğitim” adlı eserinde oyun ile ilgili farklı bilgileri değerlendirilerek, özellikle Beden eğitimi dersinde oyunun kullanılması gerektiğini savunmuş ve çeşitli örnekler ile açıklamıştır.

Karabacak (1996) tarafından hazırlanan “Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Eriş Düzeyine Etkisi” başlıklı ön test-son test deneysel modellenmiş

yüksek lisans çalışmasında; deney grubuna harita oyunu, kart oyunu ve bilgi yarışmasından oluşan eğitsel oyunlar uygulanmış; kontrol grubunda ise geleneksel öğretim yöntem ve teknikleriyle ders işlenmiştir. Araştırma sonucunda deney grubunun bilgi, kavrama ve toplam erişim düzeyinin kontrol grubundan anlamlı düzeyde yüksek olduğu gözlenmiştir. Bu sonuca göre eğitsel oyunların, öğrencilerin erişim düzeylerini olumlu yönde etkilediği sonucuna varılmıştır. Araştırma sonucunda şu önerilerde bulunulmuştur:

1. Eğitsel oyunlar ilkokulda bütün derslerde kullanılmalıdır.
2. Eğitim fakültelerinde eğitsel oyunlara yönelik uygulamalı dersler konulmalıdır.
3. Her oyun türünün hangi ders ve konuların öğretiminde etkili olabileceği araştırılmalıdır.
4. Eğitsel oyunların öğrencilerin tutumları ve değerleri üzerindeki etkisi araştırılmalıdır (Karabacak, 1996:42).

Huizinga (1995)'nin "Homo Ludens" adlı eserinde oyuna farklı bir bakış açısı getirilmiş ve oyunun kültürün bir ögesi değil, kültürü oluşturan temel etken olduğu, insana ait her şeyin başlangıcının oyun olduğunu ileri sürülmüştür. Böylece insana ait üçüncü bir özellik olarak "Homo Ludens", yani oyuncu insan kavramını ortaya çıkarmıştır.

Nicolopoulou (1993)'nin "Oyun, Bilişsel Gelişim ve Toplumsal Dünya: Piaget, Vygotsky ve Sonrası" adı makalesinde Piaget ile Vygotsky'nin oyun kuramları karşılaştırılmıştır. Makalede Piaget'in oyun kuramının özellikle toplumsal yönden eksik olduğundan bahsedilmiş ve Vygotsky'nin oyun görüşlerinin Piagetçi oyun kuramını tamamladığı belirtilmiştir. Ayrıca Piagetçi oyun araştırmalarını eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirerek bu araştırmaların sadece laboratuvar ortamında yapıldığını; ev ve oyun alanı gibi doğal ortamlarda yapılan gözlem sonuçlarının laboratuvar ortamındaki sonuçlarla karşılaştırılması gerektiğini belirtmiştir.

3. YÖNTEM

Her araştırma belli bir model takip edilerek yapılır. Araştırma modeli, “en genel anlamda araştırma amacına uygun ve ekonomik bir süreçle verilerin toplanması ve analizi için gerekli koşulların düzenlenmesidir” (akt.Göncüoğlu, 2010:146). Araştırmalarda genelde tarama (betimsel) veya deneme modeli kullanılır. Tarama modelinde belli bilimsel kurallar çerçevesinde bir durumu ortaya koyma, betimleme söz konusudur. Araştırılan şeyi değiştirme veya etkileme sözkonusu değildir. Sadece doğru bir şekilde gözlemlene yapılır (Karasar, 2012:77). Deneme modelinde ise önceden varsayılan ve sebep sonuç ilişkisine dayanan bir durumun sınanarak doğruluğu ispata çalışılır. Deneme modelinde sonuç, tahmin edilenin aksine de çıkabilir (Göncüoğlu, 2010:146).

Bu çalışmada 7. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi “Zaman İçinde Bilim” Ünitesinin öğretiminde eğitsel oyun yönteminin öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisi araştırılmaktadır. Araştırmada deney ve kontrol gruplu ön test-son test modeli kullanılmıştır.

3.1. Evren ve Örneklem

Bu araştırmanın evrenini 2011–2012 Eğitim Öğretim yılında Türkiye’de Sosyal Bilgiler dersini okuyan 7.sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırmanın çalışma evreni, Elazığ ilinde okuyan 7.sınıf öğrencileridir. Çalışma evreni çok geniş olduğundan örneklem yoluna gidilmiştir. Örneklemen evreni iyi temsil etmesi gerektiğinden, mevcut uygulama koşullarından hareketle örneklem seçilirken sosyal ve ekonomik koşullar göz önünde bulundurulmuş ve Elazığ / Kovancılar Atatürk İlköğretim Okulu 7/A (deney grubu, 25 kişi) ve 7/B (kontrol grubu, 25 kişi) sınıfları örneklem olarak seçilmiştir. Deney ve kontrol grupları oranlı örneklem tekniği ile belirlenmiştir (Karasar, 2012;113-114).

3.2.Verilerin Toplanması:

Bu araştırmada kullanılmak üzere gerekli olan verilerin toplanması amacıyla araştırmacı tarafından geliştirilen başarı testi ile Milli Eğitim Bakanlığı Talim Terbiye Kurulu tarafından hazırlanan 7.sınıf Sosyal Bilgiler Öğretim Programında yer alan tutum ölçeği kullanılmıştır.

Başarı testinin hazırlanması için öncelikle 7.sınıf Sosyal Bilgiler dersi “Zaman İçinde Bilim” ünitesi ve üniteye yer alan beş adet kazanım incelenmiştir. Kazanımlardan hareketle çeşitli test kitaplarından, seviye belirleme sınavı soru örneklerinden ve internet

kaynaklarından yararlanılarak soru havuzu oluşturulmuştur. Pilot uygulama için seçilen soruların ölçmeyi amaçladığı davranışı ölçüp ölçmediğini tespit etmek için uzman görüşüne başvurulmuş ve onaylanan sorular teste alınmıştır. Söz konusu testin güvenilirliğinin hesaplanması için konuyu öğrenmiş olan öğrenci grubuna uygulanması gerekir. Bu sebeple 40 soruluk test pilot uygulama için Elazığ/ Kovancılar Atatürk İlköğretim Okulu ve Eti Holding İlköğretim Okulunda 8.sınıfta okuyan 103 öğrenciye uygulanmıştır. Uygulama sonucunda elde edilen verilere dayalı olarak, testte yer alan tüm maddelerin güçlüğü ve ayırt edicilik indeksi hesaplanmıştır. Madde güçlük ve ayırt edicilik indeksleri 0.30 ile 0.70 arasında olan maddeler değiştirilmeden; 0.20 ve 0.30 olan maddeler değiştirilerek teste alınmıştır. 0.20'nin altında olan maddeler testten çıkarılmıştır. Bu sonuca göre 40 maddelik testin 2.8.9.14.17.21.24.25.28.30.31.33.34.39 ve 40.maddeleri testten çıkarılmıştır. 25 maddelik testin madde güçlük indeksi ortalaması 0.60; madde ayırt edicilik indeksi ortalaması 0.45 olarak hesaplanmıştır. Testin kapsam geçerliği için uzman görüşlerine başvurularak testteki 25 sorunun kapsam geçerliliği için yeterli düzeyde soru olduğu saptanmıştır.

Testin güvenilirliğinin hesaplanması için veriler SPSS 17 istatistik programında analiz edilmiş ve testin Cronbach's Alpha güvenirlik katsayısı 0.81 olarak hesaplanmış ve test standart hale getirilmiştir. Standart testte her kazanıma yönelik beş soru hazırlanmıştır. Bu işlemlerden geçerek hazırlanan testin geçerli ve güvenilir olduğu söylenebilir.

Deney ve kontrol gruplarının ön test ve son test tutum puanlarının ölçülmesi amacıyla Milli Eğitim Bakanlığı Talim ve Terbiye Kurulu tarafından hazırlanan İlköğretim 7.sınıf Sosyal Bilgiler öğretim programında yer alan tutum ölçeği kullanılmıştır. Söz konusu tutum ölçeğine “Hiç Katılmıyorum, Katılmıyorum, Katılıyorum ve Tamamen Katılıyorum” seçeneklerinin yanında “Kararsızım” seçeneği eklenerek deney grubu öğrencilerin tutumlarındaki değişimin daha net bir şekilde gözlemlenmesi amaçlanmıştır (7. Sınıf Sosyal Bilgiler Öğretim Programı, 2005). Arslan ve Şahiner (2010) tarafından 4 ve 5.sınıf Sosyal Bilgiler öğretim programında yer alan ve bu araştırmada kullanılan tutum ölçeği ile aynı olan tutum ölçeğinin geçerlik ve güvenilirliğine yönelik bir çalışma yapılmıştır. Çalışma sonucunda tutum ölçeğinin Cronbach's Alpha güvenirlik katsayısı 0.73 olarak hesaplanmıştır (Arslan ve Şahiner,

2010:204). Bu anlamda bu araştırmada kullanılan tutum ölçeğinin güvenilir olduğu söylenebilir (Büyüköztürk, 2010:171).

3.2.1. Araştırmanın Uygulama Süreci

Araştırma için öncelikle uygulama yapılacak okullar belirlendi. Uygulama için Elazığ İl Milli Eğitim Müdürlüğünden 01.02.2011 tarih ve 605.01-3607 sayılı Araştırma ve Uygulama izni alındı. Uygulamanın yapılacağı sınıflar belirlendi. Uygulama sınıfının özellikleri oldukça önemlidir. Evreni iyi temsil etmeyen örneklem grubu, uygulama sonucunda yanlış sonuçlar verebilir. Bu sebeple, bir inceleme yapılarak uygulamanın yapılacağı ilçede öğrenci özellikleri açısından sosyal ve ekonomik yönden ortalama özellikler gösteren Atatürk İlköğretim Okulu seçilmiştir. Okulda 7.sınıfa ait dört şube bulunmaktadır. Öncelikle bu şubelerin derslerine giren öğretmenlerle görüşülüp, şubelerin çeşitli özellikleri hakkında bilgi alındı. Özellikle Sosyal Bilgiler öğretmenleri ile görüşülüp araştırma hakkında bilgi verildi ve hangi sınıfların başarı, tutum, sosyoekonomik özellikleri yönüyle benzer oldukları araştırıldı. Ayrıca bu şubelerin 6.sınıf Sosyal Bilgiler dersi notları da incelenerek benzer özellikler gösteren sınıflar tespit edildi. Araştırma için 7/A-B-C-D şubelerinden 7/A sınıfı deney, 7/B sınıfı kontrol grubu olarak seçildi. 7/A sınıfında 14 Erkek, 13 kız öğrenci; 7/B sınıfında 11 kız 14 erkek öğrenci olduğu görüldü. Ancak 7/A sınıfı mevcudu 27 kişi olduğundan bu öğrenciler uygulamaya alındı, 2 öğrenciye ait başarı testi ve tutum ölçeğinden elde edilen veriler değerlendirme dışı bırakıldı.

Öğrencilerin ön bilgilerini ölçmek amacıyla uygulamadan bir hafta önce, hazırlanan başarı testi uygulandı. Aynı gün öğrencilerin tutumlarını ölçmek amacıyla, tutum ölçeği uygulandı. Uygulama sonucunda deney ve kontrol gruplarının başarı düzeylerinin ve Sosyal Bilgiler dersine karşı tutumlarının benzer olduğu görüldü.

Uygulama 06.02.2012 ile 24.02.2012 tarihleri arasında üç hafta boyunca, 15 ders saati olarak gerçekleştirildi. Ders ve etkinlikler araştırmacı tarafından yürütüldü. Kontrol grubunda, anlatım soru cevap gibi klasik öğretim yöntemleri uygulandı. Deney grubunda ise ders işlendikten sonra dersin son 10-15 dakikasında önceden hazırlığı yapılmış oyunlar oynatıldı. Uygulama sonucunda daha önce öntest olarak uygulanan başarı testi ve tutum ölçeği 27.02.2012 tarihinde tekrar uygulandı. Böylece işlem sonlandırıldı.

3.3.Verilerin Analizi

Bu araştırma için deney ve kontrol gruplarına öntest ve son test olarak uygulanan başarı testi ve tutum ölçeğinden elde edilen veriler SPSS 17 istatistik programında analiz edilmiştir. Araştırmanın alt problemlerine cevap bulabilmek için ön test ve son test bağımsız örneklem t testi sonuçlarına bakılmıştır.

4. BULGULAR ve YORUM

Araştırmanın bu bölümünde araştırmaya ait alt problemlere ilişkin veriler değerlendirilerek yorumlanmıştır. Buna göre;

1. Araştırmada ifade edilen “Deney ve kontrol gruplarının başarı puanları arasında ölçümlere (öntest-sontest) göre anlamlı düzeyde farklılaşma var mıdır?” şeklindeki birinci alt probleme ilişkin bulgular tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1. Deney ve Kontrol Gruplarına ait Başarı Puanları Öntest İstatistik Sonuçları

Sınıf	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SS</i>	<i>t</i>	<i>SH</i>	<i>p</i>
Deney Grubu	25	43,44	12,47	,666	48	,512
Kontrol Grubu	25	45,28	13,72			

$p < 0.05$

Yukarıdaki tabloya göre deney grubunun öntest başarı puanı ortalaması 43,44 iken kontrol grubunun ön test başarı puanı ortalaması 45,28’dir. Deney ve kontrol gruplarının istatistiksel olarak ön test başarı puanları arasındaki farkın anlamlı olup olmadığını tespit için bağımsız gruplar için kullanılan “t” testi uygulanmıştır. $p < 0.05$ değeri için sonuç 0,512 olarak bulunmuştur. Bu sonuca göre 0,512 değeri, 0,05 değerinden büyük olduğundan her iki grubun öntest bilgi düzeyleri arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır. Yani deney ve kontrol gruplarının “Zaman İçinde Bilim” ünitesi ile ilgili bilgi düzeylerinin birbirine yakın olduğu söylenebilir. Deney ve Kontrol gruplarının sontest puanları tablo 2.’de verilmiştir.

Tablo 2. Deney ve Kontrol Gruplarına ait Başarı Puanları Sontest İstatistik Sonuçları

Sınıf	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SS</i>	<i>t</i>	<i>SH</i>	<i>p</i>
Deney Grubu	25	67,6	13,03	1,267	48	,217
Kontrol Grubu	25	61,8	18,31			

$p < 0.05$

Yukarıdaki tabloya göre deney grubunun son test başarı puanı ortalaması 67,6 iken kontrol grubunun son test başarı puanı ortalaması 61,8 olarak hesaplanmıştır. Bu sonuca göre ünite sonunda her iki grupta da belirli düzeyde öğrenmenin gerçekleştiği, yani son test puanında olumlu yönde farklılaşma meydana geldiği söylenebilir. Deney ve Kontrol grubu başarı ortalamaları arasındaki farkın anlamlı olup olmadığını tespit etmek amacıyla bağımsız gruplar için uygulanan “t” testi sonucuna göre $p < 0.05$ değeri için bulunan 0,217 değeri, 0,05 değerinden büyük olduğundan her iki grubun başarı puanları arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlı değildir. Ancak yine de grupların ön test başarı puanları arasında kontrol grubu lehine yaklaşık 2 puanlık fark olmasına rağmen, deney grubunun son test başarı puanının kontrol grubu son test başarı puanından yaklaşık 6 puan fazla olması, eğitsel oyunların uygulandığı deney grubunun daha başarılı olduğu sonucunu ortaya koymaktadır.

Araştırmanın birinci alt problemine göre her iki grubun ön test-son test başarı puanları arasında anlamlı düzeyde farklılaşma meydana gelmesine rağmen, deney ve kontrol gruplarının son test puanları arasında anlamlı bir farklılık ortaya çıkmamış; buna rağmen deney grubunun başarı ortalamasının kontrol grubundan yüksek olduğu görülmüştür.

2. Araştırmada “Deney ve kontrol gruplarının tutum ölçeği puanları arasında ölçümlere (öntest – son test) göre anlamlı düzeyde farklılaşma var mıdır?” şeklinde ifade edilen ikinci alt probleme ilişkin bulgular tablo 3.’te verilmiştir.

Tablo 3. Deney ve Kontrol Gruplarına ait Tutum Puanları Öntest İstatistik Sonuçları

Sınıf	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SS</i>	<i>t</i>	<i>SH</i>	<i>p</i>
Deney Grubu	25	72,64	13,34	1,255	48	,222
Kontrol Grubu	25	76,36	13,21			

$p < 0.05$

Yukarıdaki tabloya göre deney grubunun öntest tutum puanı ortalaması 76,36 iken kontrol grubunun 72,64’tür. Bu iki ortalama arasındaki farkın anlamlı olup olmadığını tespit etmek için bağımsız gruplar için uygulanan “t” testi sonucuna göre

$p < 0.05$ değeri için bulunan 0,222 değeri 0,05 'ten büyüktür. Bu sonuca göre her iki grubun uygulama öncesi Sosyal bilgiler dersine karşı tutumları benzer özelliktedir. Deney ve kontrol gruplarının son test tutum puanlarına ait bulgular tablo 4.'te verilmiştir.

Tablo 4. Deney ve Kontrol Gruplarına ait Tutum Puanları Son Test İstatistik Sonuçları

Sınıf	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SS</i>	<i>t</i>	<i>SH</i>	<i>p</i>
Deney Grubu	25	92,00	6,68	4,909	48	,000
Kontrol Grubu	25	77,08	15,44			

$p < 0.05$

Yukarıdaki tabloya göre deney grubunun son test tutum puanı ortalaması 92,00; kontrol grubunun son test tutum puanı ortalaması 77,08'dir. Her iki grubun tutum puanı ortalamaları arasındaki farkın anlamlı olup olmadığını test etmek için bağımsız gruplar için uygulanan "t" testi sonucuna göre $p < 0.05$ değeri için bulunan 0,000 değeri 0,05 değerinden küçüktür. Bu sonuca göre uygulama sonrası kontrol grubunun son test tutum puanında istatistiksel olarak anlamlı bir değişim meydana gelmezken oyun ağırlıklı ders yapılan deney grubunun son test tutum puanının istatistiksel olarak anlamlı düzeyde arttığı görülmektedir. Bu sonuca göre eğitsel oyunların öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersine karşı olumlu tutum geliştirmelerinde oldukça etkili olduğu söylenebilir.

3. Deney grubu öğrencilerinin akademik başarıları ile derse karşı tutumları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır? şeklinde ifade edilen üçüncü alt probleme ilişkin elde edilen veriler tablo 5'te verilmiştir.

Tablo 5. Deney Grubu ön test-son test başarı ve tutum puanları sonuçları

Deney Grubu	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SS</i>	<i>t</i>	<i>SH</i>	<i>p</i>
Ön test (Başarı)	25	43,44	13,72	6,277	48	,000
Son test (Başarı)	25	67,60	13,03			
Ön test (Tutum)	25	72,64	13,34	6,621	48	,000
Son test (Tutum)	25	92,00	6,68			

$p < 0.05$

Yukarıdaki tabloya göre deney grubunun öntest-sontest başarı ve tutum puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir artış meydana gelmiştir. Deney grubunun öntest başarı puanı 43,44 iken son test başarı puanı ortalaması 67,6'dır. Yine deney grubunun öntest tutum puanı ortalaması 72,64 iken son test tutum puanı ortalaması 92,00'dır. Bu sonuca göre deney grubunun ders başarısı ile derse karşı tutumu arasında bir ilişki olduğu söylenebilir.

4. Araştırmada kontrol grubu öğrencilerinin akademik başarıları ile derse karşı tutumları arasında anlamlı bir ilişki olup olmadığı ile ilgili dördüncü alt probleme ilişkin veriler tablo 6.'da verilmiştir.

Tablo 6. Kontrol Grubu öntest-sontest başarı ve tutum puanları sonuçları

Kontrol Grubu	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SS</i>	<i>t</i>	<i>SH</i>	<i>p</i>
Öntest (Başarı)	25	45,38	12,47	4,270	48	,000
Sontest (Başarı)	25	61,80	18,31			
Öntest (Tutum)	25	76,36	13,21	,218	48	,829
Sontest (Tutum)	25	77,08	15,44			

$p < 0.05$

Yukarıdaki tabloya göre kontrol grubunun öntest başarı puanı ortalaması 45,38 iken sontest başarı puanı ortalaması 61,80'dir. Yine kontrol grubunun öntest tutum puanı ortalaması 76,36 iken sontest tutum puanı ortalaması 77,08'dir. Bu verilere göre kontrol grubunun öntest-sontest başarı puanlarında istatistiksel olarak anlamlı bir artış meydana gelmesine rağmen tutum puanlarında istatistiksel olarak anlamlı bir artış olmamıştır. Bu durumda kontrol grubunun akademik başarısı ile derse karşı tutumları arasında anlamlı bir ilişki olmadığı söylenebilir.

5. Sosyal Bilgiler dersi konularına yönelik Sosyal Bilgiler öğretmenlerinin okullarda kullanabilecekleri yeni eğitsel oyunlar tasarlanabilir mi? şeklinde ifade edilen beşinci alt probleme ilişkin bulgulara göre, Sosyal Bilgiler dersinde konuların özelliklerine göre çeşitli oyunlar tasarlanmıştır. Nitekim çalışmada kart oyunları, zaman makinesi, ben kimim gibi bazı oyunların içeriklerinde eğitsel nitelikli değişiklikler yapılmış ve eğitsel

yeni oyunlar da tasarlanmıştır. Sunulan bu oyunlar küçük değişiklikler ile bahçe ve salon oyunlarına dönüştürülerek çeşitli konulara uyarlanıp kullanılabilir özelliktedir. Burada önemli olan oyunun konuyu öğretmeye uygun olması ve Milli Eğitim Bakanlığı Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Programındaki kazanımı gerçekleştirmeye yönelik olmasıdır. Ancak Sosyal Bilgiler dersinde her konuya uygun oyun bulmak veya tasarlamak oldukça zordur. Yine de bu çalışmada konu edildiği gibi bu dersin ve öğrencilerin özellikle tutumlarında değişiklikler yaratacak oyunlara örnek oluşturmuştur.

5. SONUÇ ve ÖNERİLER

5.1. Sonuç

İlköğretim 7.sınıf Sosyal Bilgiler Dersi “Zaman İçinde Bilim Ünitesinin Eğitsel Oyun Yöntemi ile Öğretimi” adlı deneysel araştırmada öğretimde ağırlıklı olarak eğitsel oyunların kullanıldığı deney grubu ile düz anlatım, soru cevap gibi geleneksel öğretim yöntemlerinin uygulandığı kontrol grubunun akademik başarıları ve Sosyal Bilgiler dersine karşı tutumlarındaki değişimler karşılaştırılmıştır. Buna göre aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır:

1. Sosyal Bilgiler dersinde kullanılan anlatım, soru cevap gibi öğretim yöntemleri ile eğitsel oyun yöntemi araştırmadaki deney ve kontrol grubu öğrencilerinin akademik başarılarını istatistiksel olarak anlamlı düzeyde arttırmıştır. Eğitsel oyunların ağırlıklı olarak uygulandığı deney grubunun akademik başarı ortalaması kontrol grubundan fazladır. Bu anlamda Sosyal Bilgiler öğretiminde eğitsel oyunlar öğrencilerin akademik başarılarını artırmada etkili bir yöntemdir.
2. Araştırmada geleneksel öğretim metotlarının uygulandığı kontrol grubunun uygulama öncesi ve uygulama sonrası tutum puanı ortalaması arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır. Oysa eğitsel oyunların uygulandığı deney grubunun uygulama öncesi ve sonrası tutum puanı ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir artış gözlenmiştir. Bu sonuca göre eğitsel oyunlar Sosyal Bilgiler dersinde öğrencilerin derse karşı tutumlarını olumlu yönde etkilemektedir. Olumlu tutum ise öğrencinin derse sevmesine, derse daha fazla ilgi duymasına, dikkat ve motivasyon düzeyinin artmasına ve nihai olarak öğrencilerin dersin kazanımlarını gerçekleştirmelerinde oldukça etkilidir.
3. Araştırmada deney grubunun uygulama sonucunda akademik başarıları ve derse karşı tutumunda istatistiksel olarak anlamlı düzeyde ve olumlu yönde artış meydana geldiği görülmüştür. Bu anlamda deney grubu öğrencilerinin akademik başarıları ile derse karşı tutumları arasında bir ilişki olduğu söylenebilir.
4. Araştırmada kontrol grubunun uygulama sonucunda akademik başarılarında olumlu yönde bir artış meydana gelmesine rağmen derse karşı tutumlarında istatistiksel olarak anlamlı bir artış olmamıştır. Bu sonuca göre kontrol grubunun derse karşı tutumu ile akademik başarıları arasında bir ilişki saptanamamıştır.

5.2. Öneriler

İlköğretim 7. sınıf Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarısına ve derse karşı tutumlarına etkisini belirlemek amacıyla gerçekleştirilen bu çalışmanın bulgularına göre;

1. Eğitsel oyunların kullanıldığı deney grubunun akademik başarı ortalamasının, kontrol grubuna oranla göre daha yüksek olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Bu bulguya göre, eğitsel oyunlar Sosyal Bilgiler dersinde etkili bir öğretim yöntemi olarak kullanılabilir. Ayrıca oyunun akademik başarıya etkisi göz önünde bulundurularak, program geliştirme uzmanları tarafından Sosyal Bilgiler dersine yönelik oyun ağırlıklı öğretim programları hazırlanabilir.
2. Eğitsel oyunların kullanıldığı deney grubu öğrencilerinin Sosyal Bilgiler dersine karşı tutumlarının olumlu yönde değiştiği bulgusuna dayalı olarak öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersinde özellikle başarısız oldukları konular veya üniteler belirlenerek oyun ağırlıklı etkinlikler yapılabilir.
3. Derse karşı olumlu tutum geliştiren öğrencilerin akademik başarılarının arttığı bulgusuna göre, özellikle başarı düzeyi düşük olan derslerde ve konularda oyun yöntemi ile öğrencilerin olumlu yönde tutum değiştirmeleri sağlanabilir. Böylece başarı düzeyleri arttırılabilir. Ayrıca araştırmacılar tarafından “akademik başarı ve tutum arasındaki ilişkiye” yönelik çalışmalar yapılabilir
4. Sosyal Bilgiler dersinde Eğitsel Oyun yönteminin uygulanabileceği konuların oldukça fazla olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Bu bulguya dayalı olarak Sosyal Bilgiler öğretmenleri tarafından, konuların özelliklerine uygun oyunlar kullanılabilir ve yeni oyunlar tasarlanabilir. Asgari düzeyde öğrenilen bilgileri tekrar edici ve pekiştirici nitelikteki oyunlar dersin son beş-on dakikasında uygulanabilir. Ayrıca öğrencilerin de çeşitli oyunlar bulmaları konusunda teşvik edilerek onların yaratıcı düşünme becerileri geliştirilebilir. Böylece dersin sonlarına doğru öğrencinin sıkılması da engellenebilir. Yine Milli Eğitim Bakanlığı’na bağlı Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü tarafından Sosyal Bilgiler dersinde kullanılan oyunlarla ilgili materyaller hazırlanarak derste kullanılmak üzere öğretmenlerin hizmetine sunulabilir.

KAYNAKÇA

- AK, D. (2006). **Oyun ve Oyuncak Kavramlarının Tarihsel ve Kültürel Değişimine Endüstriyel Tasarım Açısından Bir Bakış**. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Fen Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- AKANDERE, M. (2006).**Eğitici Okul Oyunları**.(1. Baskı). Ankara: Nobel Yayınları
- AKPINAR, B. (2010). **Eğitim Programları ve Öğretim**.(1.Baskı). Ankara: Data Yayınları
- AKPINAR, M. KAYMAKÇI, S. (2012). **Ülkemizde Sosyal Bilgiler Öğretiminin Genel Amaçlarına Karşılaştırmalı Bir Bakış**. Kastamonu Eğitim Dergisi,20(2), 606-626, Web:www.kefdergi.com/pdf/20_2/20_16.paf
- AKDAĞ, H. (2009). **Sosyal Bilgilerin Tanımı, Amacı, Önemi ve Türkiye’deki Yeri**. R.Turan, A.M. Sünbül, H. Akdağ.(Editörler).Sosyal Bilgiler Öğretiminde Yeni Yaklaşımlar–I. Birinci Baskı. Pegem Akademi Yayınları, ss.1–24
- ALKIŞ, S.(2009). **Sosyal Bilgilerde Kavram Öğretimi**.M. Safran (Editör). Sosyal Bilgiler Öğretimi. Birinci Baskı. Ankara. Pegem Akademi Yayınları, ss.67–90
- ALTUNBULAK,D. EMİR, S. AVCI, C. (2006). **Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyunların Erişime ve Kalıcılığa Etkisi**. Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi, 2(2006), 35-51, Web: www.iudergi.com, 15 Aralık 2012’de alınmıştır.
- ARNOLD, A. (1979). **Çocuğunuz ve Oyun**. (1.Baskı). (Çev. R.Mahmudoğlu).İstanbul: Ece Yayınları. (Eserin orijinali 1979 yılında yayımlandı).
- ARSLAN, A. ŞAHİNER, S. (2010). **Sosyal Bilgiler Öğretim Programında (4. ve 5.sınıflar)Önerilen Tutum ve Öz değerlendirme Ölçme Araçlarının Geçerliliği ve Güvenirliği Üzerine Bir Çalışma**, Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 7(14), 195–208
- ATA, B. (2009). **Sosyal Bilgiler Ünitesi Üzerine Bazı Düşünceler**. R.Turan, A.M.Sünbül, H.Akdağ. (Editörler). Sosyal Bilgiler Öğretiminde Yeni Yaklaşımlar-I. Birinci Baskı. Ankara. Pegem Akademi Yayınları, ss. 25–42
- AYAN,S. DÜNDAR H.(2009). **Eğitimde Okulöncesi Yaratıcılığın ve Oyunun Önemi**. Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi, 28(2009), 63-74, Web: <http://asosindex.com/journal-article-abstract?id=16453>, 20 Aralık 2012’de alınmıştır.
- AYKAÇ, N. (2007). **Sosyal Bilgiler Dersinde Aktif Öğretim Yöntemlerinin Kullanılmasının Öğrencilerin Derse Karşı Tutumuna, Erişim Düzeyine ve Kalıcılığa Etkisi**,Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 23, 24-37,Web: www.omuegitim.edu.tr, 10 Aralık 2012’de alınmıştır.
- AZİZ, A. (2008). **Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri ve Teknikleri**. (4.Baskı). Ankara: Nobel Yayınları

- BAKIRCIOĞLU, R. (2007). **Çocuk Ruh Sağlığı ve Uyum Bozuklukları** (2.Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık
- BİLGİLİ, A.S. (2008). **Sosyal Bilgilerin Temelleri**.Ankara: Pegem Akademi Yayınları
- BİLEN, M. (1999). **Plandan Uygulamaya Öğretim**.Ankara:Anı Yayıncılık
- BÜYÜKÖZTÜRK, Ş. (2010). **Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı**.Ankara. Pegem Akademi Yayınları
- ÇAKMAK, Ö. (2008). **Eğitimin Ekonomiye ve Kalkınmaya Etkisi**. D.Ü.Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi **11**,33-41. Web: [http:// www.dicle.edu.tr/ suryayin/ zgeegitimder/tam_metinler/11pdf/11_03_Cakmak.pdf](http://www.dicle.edu.tr/suryayin/zgeegitimder/tam_metinler/11pdf/11_03_Cakmak.pdf), 15 Ekim 2011’de alınmıştır.
- ÇELEBİ, D.B. (2007). **Türkiye ve Azerbaycan’daki Çocuk Oyunları ve Oyuncaklarının Karşılaştırmalı İncelemesi**.Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Muğla Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Muğla
- ÇELENK, S. (2004). **İlkokuma Yazma Programı ve Öğretimi**. (4.Baskı).Ankara: Anı Yayıncılık
- ÇOBAN,B. Nacar, E. (2008). **İlköğretim 2. Kademe Eğitsel Oyunlar** (2.Baskı).Ankara: Nobel Yayınları
- DAĞBAŞI, G. (2007). **Oyun Tekniği ve Arapça Öğretiminde Kullanımı**.Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara
- DEMİR, A. (2010). **İlköğretim II. Kademe Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine İlişkin Tutumları ile Akademik Başarıları Arasındaki İlişki**. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Harran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Şanlıurfa
- DEMİREL, Ö. (2000). **Öğretme Sanatı**. (2.Baskı). Ankara: Pegem Yayınları
- DEMİREL, Ö. (2005). **Eğitim Sözlüğü**. (3.Baskı). Ankara: Pegem Yayınları
- DUMAN, B. İKİEL, C. (2002). **Yapıcı Öğrenme Kuramına Göre Sosyal Bilgiler Öğretimi**. Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi,12(2),245-262. Web: <http://web.sakarya.edu.tr/cikiel/yapiciogrenmekuram.pdf>,10 Aralık 2012’de alınmıştır.
- ERDAL, K ve ERDAL, G. (2003). **Çocuk Oyunlarında Yaratıcılık**. Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 17(1), 37–46Web: [http://home.uludag.edu.tr/users/ucmaz/PDF/egitim/htmpdf/2003-16\(1\)/MK-4.pdf](http://home.uludag.edu.tr/users/ucmaz/PDF/egitim/htmpdf/2003-16(1)/MK-4.pdf), 23 Temmuz 2011’de alınmıştır.
- ERGÜN, M. (1980). **Oyun ve Oyuncak Üzerine -I**. Milli Eğitim. I/1, 102–119. Web: <http://www.egitim.aku.edu.tr/oyun.pdf>; 23Temmuz 2011’de alınmıştır.
- ERKAL, E.M. (2006). **Sosyoloji**. İstanbul. Der yayınları

- ERTÜRK, S. (1986). **Eğitimde Program Geliştirme**. (4.Baskı). Ankara: Ankara Hacettepe Üniversitesi Yelken Tepe Yayınları.
- GÖNCÜOĞLU, Ö.G. (2010). **6.Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Demokrasinin Serüveni Ünitesinin Öğretiminde Drama ve İşbirlikli Öğretim Yöntemlerinin Öğrenci Tutum ve Başarısına Etkisi**. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Niğde Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Niğde
- GÖZÜTOK, D. (2000). **Öğretmenliği Geliştiriyorum**. Ankara: Siyasal Kitabevi
- HAZAR, M. (1996). **Oyunla Eğitim**. Ankara: Tubitak Yayınları
- HUIZİNGA, J. (2010). **Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme**. (3.Baskı). (Çev. M. A.Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları. (Eserin orijinali 1938 yılında yayımlandı).
- İLHAN, B. (2006). **Müfredat Laboratuvar İlköğretim Okullarında 6,7 ve 8.Sınıflarda Görev Yapan Alan Öğretmenlerinin Küçük Grupla Öğretim Yöntem ve Tekniklerini Uygulama Durumları**.Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- JERSILD, A.T. (1976). **Çocuk Psikolojisi**. (Çev. G. Günce). Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi. (Eserin orijinali 1976 yılında yayımlandı).
- KARABACAK, N. (1996). **Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Erişi Düzeyine Etkisi**. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara
- KARASAR, N. (2012). **Bilimsel Araştırma Yöntemleri**.(24.Baskı) Ankara:Nobel Yayınları
- KAYA, Ü.Ü. (2007). **İlköğretim Birinci Kademedeki Oyun Tekniğinin Erişmeye Etkisi**. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyon
- KILIÇOĞLU, G. (2009). **Sosyal Bilgiler Tanımı, Dünyada ve Ülkemizde Gelişimi ve Önemi**.M.Safran(Editor). Sosyal Bilgiler Öğretimi. (1.Baskı). Ankara. Pegem Akademi Yayınları, ss.3–16
- KOÇYİĞİT, S.TUĞLUK, M.N. KÖK, M. (2007).**Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun**. Web: [dergi.atauni.edu.tr /index. Php / kkefd / article / vie/4181/4005](http://dergi.atauni.edu.tr/index.php/kkefd/article/view/4181/4005),15 Ağustos 2011’de alınmıştır.
- MALTA, S.E. (2010). **İlköğretimde Kullanılan Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Akademik Başarılarına Etkisi**.Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya
- MOFFATT, M.P. (1957). **Sosyal Bilgiler Öğretimi**. (Çev. N. Oran). İstanbul: Maarif Basımevi. (Eserin orijinali 1950 yılında yayımlandı).

- MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI.(2005).**İlköğretim 7.sınıf Sosyal Bilgiler Öğretim Programı**.Ankara.Web:<http://ttkb.meb.gov.tr/www/ogretimprogramlari/icerik/72>, 30 Aralık 2011' de alınmıştır.
- MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI. (2009).**İlköğretim 7.sınıf Sosyal Bilgiler Öğretmen Kılavuz Kitabı**. Ankara: Anıtepe Yayınları.
- MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI. (2006). **İlköğretim 7.sınıf Sosyal Bilgiler Ders Kitabı**. Ankara: Gizem Yayıncılık
- NİCOLOPOULOU, A. (1993). **Oyun, Bilişsel Gelişim ve Toplumsal Dünya: Piaget,Vygotsky ve Sonrası**.(Çev. Melike Türkan Bağlı).Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi,37(2), 137-169, Web: [acikarsiv.ankara.edu.tr / browse / 661 / 991.pdf](http://acikarsiv.ankara.edu.tr/browse/661/991.pdf), 20 Aralık 2012 tarihinde alınmıştır.
- ONUR, B. GÜNEY, N.(2004).**Türkiye’de Çocuk Oyunları: Araştırmalar**. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları
- ORMANLIOĞLU ULUĞ, M. (1997). **Niçin Oyun?** İstanbul: Göçebe Yayınları
- ÖREN, F. ve AVCI, D.(2004). **Eğitimsel Oyunla Öğretimin Fen Bilgisi Dersi "Güneş Sistemi Ve Gezegenler" Konusunda Akademik Başarı Üzerine Etkisi**.Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Sayı 18, 67-76, Web: <http://abs.mehmetakif.edu.tr/derduran>, 20 Aralık 2012 tarihinde alınmıştır.
- ÖZDOĞAN, B. (2009). **Çocuk ve Oyun**. (5.Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık
- ÖZDEMİR, A. (2006). **Sosyal Bilgiler Öğretiminde Oyun**. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara
- PEHLİVAN, H. (2012). **Oyun ve Öğrenme**. (3. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık
- PEHLİVAN, H. (1997). **Örnek Olay ve Oyun Yoluyla Öğretimin Sosyal Bilgiler Dersinde Öğrenme Düzeyine Etkisi**, Yayımlanmamış Doktora tezi.Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara
- ROZAN, N. (2011). **Yaratıcılığı Geliştirici Oyunla Eğitim**. Web:<http://www.ekipnormarazon.com/makaleler/37-yaraticiligi-gelistirici-oyunla-egitim?catid=11%3Aoyun-ve-cocuk>, 21 Ağustos 2011' de alınmıştır.
- SEL, R. (1986). **Eğitsel Oyunlar**. (4.Baskı).Ankara: Öğretmen Yayınları
- SEVİNÇ, M. (2004). **Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun**. İstanbul: Morpa Yayınları
- SÖNMEZ, V. (2010). **Öğretim İlke ve Yöntemleri**. (4. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık
- SÖNMEZ, V. (1999) **Sosyal Bilgiler Öğretimi ve Öğretmen Kılavuzu**. İstanbul: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları

- TAN, Ş. KAYABAŞ,Y. ERDOĞAN A. (2002). **Öğretimi Planlama ve Değerlendirme**. (3.Baskı).Ankara: Anı Yayıncılık
- TEPEBAŞ, F. (2010). **Mesleğe Yeni Başlayan Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin Karşılaştıkları Sorunlar**. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul
- TOKCAN, H. DEMİRKAYA, H. (2009). **Sosyal Bilgilerde Strateji, Yaklaşım, Yöntem ve Teknikler**. M.Safran (Editör). Sosyal Bilgiler Öğretimi. Birinci Baskı. Ankara. Pegem Akademi Yayınları, ss.435-469
- TURAN, R. SÜMBÜL, M.A. AKDAĞ H. (2009). **Sosyal Bilgiler Öğretiminde Yeni Yaklaşımlar –I**. Ankara: Pegem Yayınları
- TÜRK DİL KURUMU.(2005).Türkçe Sözlük. (10.Baskı). Ankara: Türk Dil Kurumu
- ÜZER, A. GÜRKAN, A.C. RAMAZANOĞLU, M.O. (2006). **Oyunun Çocuk Gelişimi Üzerine Etkisi**.Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları, 4(3), 54-57. Web: <http://web.firat.edu.tr/daum/default.asp?id=84>, 20 Ekim 2011’de alınmıştır.
- YEL, S. ALADAĞ, S. (2009). **Sosyal Bilgilerde Değerlerin Öğretimi**. M. Safran (Editör). Sosyal Bilgiler Öğretimi. Birinci Baskı. Ankara. Pegem Akademi Yayınları, ss.117–148
- ZENGİN, H.K. (2002). **Eğitsel Oyunlar ve İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Kullanımı**. Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü: Ankara

EKLER

1. Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği

Sevgili öğrenciler, aşağıda Sosyal Bilgiler dersine yönelik duygu ve düşünceleri yansıtan cümleler yer almaktadır. Bu cümlelerin karşısında da “Hiç katılmıyorum”, “Katılmıyorum”, “Katılıyorum”, “Tamamen katılıyorum” ve “Kararsızım” olmak üzere beş seçenek verilmiştir. Lütfen cümleleri dikkatle okuyunuz ve sonra kendinize uygun olan seçeneklerden birini işaretleyiniz.

	Hiç katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen katılıyorum
1. Sosyal Bilgiler benim için ilgi çekicidir.					
2. Sosyal Bilgiler dersine girerken büyük sıkıntı duyarım.					
3. Sosyal Bilgiler konularını severim					
4. Arkadaşlarımla Sosyal Bilgiler konularını tartışmaktan zevk alırım.					
5. Sosyal Bilgiler bütün dersler içinde en korktuğum derstir.					
6. Sosyal Bilgiler dersi benim için gereksizdir.					
7. Boş zamanlarımda Sosyal Bilgiler dersi çalışırım.					
8. Sosyal Bilgiler dersi sınavından çekinirim.					
9. Boş zamanlarımda Sosyal Bilgiler konularını okumaktan zevk alırım.					
10. Sosyal Bilgiler dersinde zaman geçmek bilmez.					
11. Yıllarca Sosyal Bilgiler dersi okusam bıkmam.					
12. Sosyal Bilgiler dersi beni huzursuz eder.					
13. Diğer derslere göre Sosyal Bilgileri daha çok severek çalışırım.					
14. Sosyal Bilgiler dersi beni korkutur.					
15. Çalışma zamanımın çoğunu Sosyal Bilgiler dersine ayırmak isterim.					
16. Sosyal Bilgiler dersinin konuları aklıma karışır.					
17. Sosyal Bilgiler dersinin konuları ilgi çekicidir.					
18. Sosyal Bilgiler dersinin gelmesini dört gözle beklerim.					
19. Sosyal Bilgiler dersinin yaşantımda önemli yararlar sağlayacağına inanırım.					
20. Sosyal Bilgiler dersi çalışırken canım sıkılır.					
21. Sosyal Bilgiler öğrenmek hayatımı renklendirir.					

Tarih:

Ad-Soyadı-Sınıf

Ek 1: Zaman İçinde Bilim Ünitesi Başarı Testi

SORULAR

Yönerge: Aşağıda verilen çoktan seçmeli sorulardan sizce doğru olan seçeneği işaretleyiniz. Yanlış cevaplar doğru cevapları etkilemez.

1- İlk insanların yaptıkları buluşlar daha sonraki bilimsel ve teknolojik alanlardaki farklı gelişmelere zemin hazırlamıştır.

Bu konuyla ilgili aşağıdaki eşlemelerden hangisi yanlıştır?

- A. Tekerlek – Ulaşım
- B. Mürekkep – Astronomi
- C. Yazı – İletişim
- D. Ateş – Isınma

2- Aşağıdaki buluşlardan hangisi Çin uygarlığı ile ilgili değildir?

- A. Aritmetik ve geometrinin temellerinin atılması
- B. Mürekkebin bulunması
- C. Kâğıdın bulunması
- D. Barutun bulunması

3-Matbaanın icadı aşağıdakilerden hangisini etkilememiştir?

- A. Düşüncelerin yayılması
- B. Yüz yüze iletişim
- C. Toplumlar arası etkileşim
- D. Bilginin hızlı aktarımı

4-Tarihin yazı ile başlatılmasının sebebi aşağıdakilerden hangisi olabilir?

- A. Yazının bulunmasından önce tarihi olaylar yaşanmamıştır.
- B. Yazı tarih için en büyük kanıt olmuştur.
- C. Yazının bulunmasından önceki tarihi olaylar önemli değildir.
- D. Yazıyı kullanan uygarlıklar tarihi olaylarda başarılı olmuşlardır.

5- Yazının ilk örnekleri taşlar ve kaya tabletler üzerine yazıldığı için günümüze kadar kalabilmişlerdir

- I. Bilgi birikiminin gelecek kuşaklara aktarılmasını sağlamıştır.
- II. Ticari hayatın düzene girmesini sağlamıştır.

Yukarıda özellikleri verilen buluşlar aşağıdakilerden hangisinde doğru eşleştirilmiştir?

I	II
A. Mürekkep	Cam
B. Yazı	Para
C. Matbaa	Barut
D. Pusula	Para

6- Bilgi birikiminin oluşması ve aktarılmasında

- 1.Matbaa 2.Barut 3.Yazı 4.Mum
5.Kâğıt 6.Mürekkep

gibi buluşlardan hangileri etkili olmuştur?

- A) 1–2–3–4 B) 2–3–5–6
C) 1–3–5–6 D) 3–4–5–6

7-



pusula



2-kağıt



3- mürekkep



4-çivi

yazısı

Yukarıda verilen buluşlardan hangisi farklı bir uygarlığa aittir?

- A) 1 B) 2 C) 3 D)4

8-Türk ve İslam bilginlerinin bilimsel gelişmelere katkısı olduğunu iddia eden bir kişi aşağıdaki bilim insanlarından hangisini buna örnek gösteremez?

- A) Harezmi B) Aristo C) Farabi D)Biruni

9- 1. Türk İslam devletlerinin zengin olması

2.Türk İslam bilginlerinin eserlerinin Avrupa dillerine çevrilmesi

3.Birçok Türk bilgininin çeşitli eserler yazması

Yukarıdakilerden hangisi yada hangileri Orta Çağ'da Avrupa bilimsel alanda bir duraklama yaşarken Türk İslam Devletlerinde Bilimsel gelişmelerin ileri düzeyde olduğunun göstergesidir?

- A) 1-3 B) Yalnız 2 C) 2-3 D) 1-2

10-



Gündelik yaşamımızda kullandığımız bardak, kalem, mum, otomobil gibi araç gereçlerin geliştirilmesinde pek çok medeniyetin katkısı olmuştur. Örneğin; ilk çağ uygarlıkları camı icat etmese bugün bardağı, mürekkebi bulmasa tükenmez ve

Yeşim öğretmenin yukarıda yer alan açıklamasına göre aşağıdaki çıkarımlardan hangisi doğrudur?

- A) Günümüzde hiç buluş yapılmamaktadır, bütün buluşlar ilk çağlarda yapılmıştır.
B) Otomobil ilk çağda icat edilmiştir.
C) Bugün kullandığımız bazı araç gereçlerin temelinde ilkçağlardaki buluşlar yatmaktadır.
D) İlkçağ uygarlıklarının en önemli buluşları cam ve kalemdir.

11-Aşağıdakilerden hangisi Türk-İslam devletlerinde bilime önem verildiğinin kanıtı olabilir?

- A) Fethedilen yerlerde verginin adil olarak alınması
B) Dönemin bilim adamlarının korunması
C) Avrupa ile bilimsel ilişkilerin kesilmesi
D) Türk İslam eserlerinin Avrupa dillerine çevrilmesi

12-

Herkes, bilim bu alanlarda ve sanatı serbestçe öğrenme ve öğretme, açıklama, yayma ve her türlü araştırma

Yukarıdaki anayasa maddesi aşağıdakilerden hangisiyle ilgilidir?

- A) Düşünce ve bilim hürriyeti
B) Basın araçlarının korunması
C) Bilim ve sanat hürriyeti
D) Eğitim ve öğrenim hakkı

13- Hangisi coğrafi keşiflerin sebeplerinden biridir?

- A) Sanayi İnkılabı B) Rönesans'ın etkisi
C) Doğunun zenginliğine ulaşma D) Matbaanın etkisi

14- Ortaçağ Türk İslam Bilginlerinden İbni Sina'nın El Kanun Fit-Tıp (Tıp Kanunu) adlı tıp kitabının Avrupadaki Üniversitelerde beş yüz yıl temel tıp kitabı olarak okutulması aşağıdakilerden hangisinin kanıtı olarak gösterilebilir?

- A) Türk İslam dünyasının ekonomik olarak Avrupa'dan ileri olduğunu
B) Türk İslam Bilginlerinin bilimsel alanda Avrupa'yı etkilediğinin
C) Tıp ilmini Türk İslam bilginlerinin başlattığının
D) Avrupa ile Türk İslam Dünyasının ilişkilerinin iyi olduğunun

15-Aşağıda Türk İslam Bilginleri ve bilime katkı sağladıkları alanlardan hangisi yanlıştır?

- A) El Biruni – felsefe Coğrafya Matematik
B) İbni Sina - Tıp
C) Ali Kuşçu – Astronomi Matematik
D) İbni Rüşd - Biyoloji

16- Avrupa kültür ve uygarlığı hangi olaydan sonra diğer kıtalara yayılma imkanı buldu?

- A) Keşfedilen yerlere Avrupa'dan göçler olmasıyla
B) Rönesans'la
C) Reform'la
D) Türklerin Avrupa içlerine ilerlemesiyle

17- 1.Orta Çağda Galileo'nun Dünyanın döndüğünü söylemesi yüzünden mahkemede yargılanması

2. Fatih'in Ali Kuşçuyu İstanbul'a davet etmesi

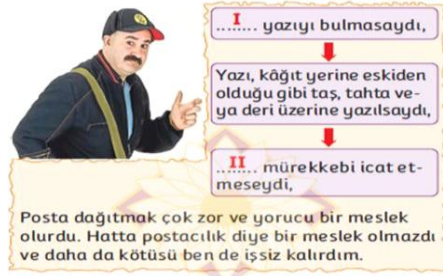
Yukarıda verilenlerle ilgili aşağıdakilerden hangisi söylenebilir?

- A) Orta çağda Avrupa da düşünce özgürlüğünün olduğu
B) İslam Dünyasında bilimin geri olduğu
C) Avrupa'da bilimsel gelişmelerin desteklendiği
D) Düşünce ve bilim özgürlüğünün bilimsel gelişmeleri etkilediği

18- Aşağıdakilerden hangisinin tarihsel süreçte bilimsel gelişmelere katkı sağladığı söylenemez?

- A) Coğrafi keşifler
B) Rönesans ve Reform Hareketleri
C) Aydınlanma çağı gelişmeleri
D) Skolastik düşünce

19-



Yukarıda I ve II numaralı yerlere hangi uygarlıklar gelmelidir?

	I	II
A)	Hititler	Mısırlar
B)	Sümerler	Çinliler
C)	Çinliler	Lidyalılar
D)	Sümerler	Çinliler

20- 8-11.yüzyıllarda Türk İslam Dünyasında yetişen Biruni,Harezmi, İbni Sina gibi bilgilerin eserleri Avrupa dillerine çevrilerek üniversitelerde okutulmuştur.

Bu bilgiye göre aşağıdakilerden hangisi söylenemez?

- A)İslam Bilginleri Bilimsel gelişmeye katkı yapmıştır.
B) İslam dini bilimi teşvik etmiştir.
C) İslam bilginlerinin eserleri batıda kabul görmüştür.
D) Çağdaş uygarlık tümüyle İslam bilginlerinin eseridir

21-

OLAY	SONUCU
Coğrafi Keşifler	Yeni Ticaret yollarının bulunması
Reform	Kiliseye güvenin azalması
Rönesans	?.....

Yukarıda boş bırakılan yere aşağıdakilerden hangisi gelebilir?

- A) İşçi sınıfının ortaya çıkması
B) Milliyetçilik hareketinin başlaması
C) Gözlem ve deneye dayalı bilginin önem kazanması
D) Kol gücünün yerini makine gücünün alması

22- Sanayi İnkılâbının aşağıdaki alanlardan hangisinde değişme meydana getirdiği söylenemez?

- A) Sosyal B) Teknolojik C)Ticari D) Dini

23- Aşağıdakilerden hangisi yazının icadı ile ortaya çıkan durumlardan biridir?

- A) Medeniyetler arası kültürel alış veriş hızlanmıştır.
B) Takas usulü yerini paraya bırakmıştır.
C) Ticaret gelirlerinin artması sağlanmıştır.
D) Devletler arası savaş azalmıştır.

24- Rönesans hareketleri sonucunda Avrupa'da ;

- Deney ve gözleme dayalı pozitif düşünce gelişti
- Serbest düşünce ortamı oluştu
- Skolastik düşünce yıkıldı

Aşağıdakilerden hangisi bu durumun bir sonucu olarak gösterilebilir?

- A) Avrupa'da bilimsel çalışmaların hızlanması
B) Kiliseye güvenin artması
C) Milli devletlerin kurulması
D) Yeni kıtaların bulunması

25- Avrupa'da 16 yy. boyunca yeni yerler bulma çalışmalarına ne denir?

- A)Rönesans B)Coğrafi Keşifler
C)Aydınlanma D)Reform

Not: Her soru 4 puan değerindedir

3. Başarı Testi ve Tutum Ölçeği Uygulama İzni

T.C.
ELAZIĞ VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : B.08.4.MEM.0.23.20.02 – 605.01- 3607
Konu : Anket İzni

01 Şub 2012

VALİLİK MAKAMINA

İlgi : a) Millî Eğitim Bakanlığına Bağlı Okul ve Kurumlarda Yapılacak Araştırma ve Araştırma Desteğine Yönelik İzin Uygulama Yönergesi
b) İnönü Üniversitesi Rektörlüğü Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı'nın 27/01/2012 tarih ve 184-545 sayılı yazısı.

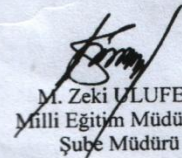
Üniversiteniz Eğitim Bilimleri Enstitüsü İlköğretim Anabilim Dalı Öğretim Üyesi Yrd.Doç.Dr. Makbule SARIKAYA'nın danışmanı olduğu Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Bilim Dalı yüksek lisans öğrencisi İrfan YEŞİLKAYA'nın "7. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi, Zaman İçinde Bilim Ünitesinin Eğitsel Oyun Yöntemi ile Öğretimi" konulu çalışmasına veri toplamak için izin isteği, ilgi (b) yazı ile bildirilmiştir.

Konu ile ilgili olarak Müdürlüğümüz AR-GE Biriminde MEB'e bağlı Okul ve Kurumlarda Yapılacak Araştırma ve Araştırma Desteğine Yönelik İzin ve Uygulama Yönergesi'ne bağlı olarak oluşturulmuş olan Bilimsel Araştırma İzni Değerlendirme Komisyonu 01/02/2012 tarihinde Müdürlüğümüz strateji Geliştirme Şubesi AR-GE Biriminde toplanarak başvuru hakkında gerekli incelemeyi yapmış olup, söz konusu anket çalışmasının okul idaresinin de izni alınarak 06/02/2012-02/03/2012 tarihleri arasında ilimiz Kovancılar İlçesine bağlı Atatürk İlköğretim Okulu 7-A ve 7-B Sınıflarına yönelik uygulanması Müdürlüğümüzce uygun görülmüştür.

Makamlarınızca da uygun görüldüğü takdirde olurlarınıza arz ederim.


OLUR
01.. / 02 / 2012

Reşat ÇETİN
Vali a.
Millî Eğitim Müdürü


M. Zeki ULUFER
Millî Eğitim Müdürü a.
Şube Müdürü



Zübeyde Hanım C. Hükümet Konağı Kat : 5
23100-ELAZIĞ
Tel: 0 424 2385024-25-26-27-28
Fax: 0 424 2333670
elazigmem@meb.gov.tr / elazig.meb.gov.tr

