

T.C.
KIRŞEHİR AHİ EVRAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANABİLİM DALI
SINIF EĞİTİMİ BİLİM DALI

HAYAT BİLGİSİ DERSİNDE EĞİTSEL OYUN
KULLANIMININ ÖĞRENCİLERİN AKADEMİK BAŞARI
VE TUTUMLARINA ETKİSİ

Emir KAYHAN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

KIRŞEHİR-2024



©2024 - Emir KAYHAN

T.C.

KIRŐEHİR AHİ EVRAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANABİLİM DALI
SINIF EĞİTİMİ BİLİM DALI

HAYAT BİLGİSİ DERSİNDE EĞİTSEL OYUN
KULLANIMININ ÖĞRENCİLERİN AKADEMİK BAŐARI
VE TUTUMLARINA ETKİSİ

THE EFFECT OF THE USE OF EDUCATIONAL GAMES IN
LIFE SCIENCES COURSES ON THE ACADEMIC
ACHIEVEMENT AND ATTITUDES OF STUDENTS

Hazırlayan
Emir KAYHAN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Danışman
Doç. Dr. Yurdal DİKMENLİ

KIRŐEHİR-2024

KABUL VE ONAY

Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sınıf Eğitimi Bilim Dalı yüksek lisans öğrencisi, Emir KAYHAN tarafından hazırlanan “*Hayat Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Kullanımının Öğrencilerin Akademik Başarı ve Tutumlarına Etkisi*” adlı tez çalışması 12/06/2024 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından oybirliği/oyçokluğu ile **YÜKSEK LİSANS TEZİ** olarak kabul edilmiştir.

Danışman.....

Doç. Dr. Yurdal DİKMENLİ

Üye.....

Prof. Dr. Taner ÇİFÇİ

Üye.....

Doç. Dr. Hamza YAKAR

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

..../..../2024

Prof. Dr. Cemalettin İPEK

Enstitü Müdürü

BİLDİRİM

Hazırladığım tezin tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin kâğıt ve elektronik kopyalarının Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- Tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.
- Tezim sadece Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- Tezimin yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

12/ 06 /2024

Emir KAYHAN

ÖZET
HAYAT BİLGİSİ DERSİNDE EĞİTSEL OYUN KULLANIMININ
ÖĞRENCİLERİN AKADEMİK BAŞARI VE TUTUMLARINA ETKİSİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hazırlayan: Emir KAYHAN

Danışman: Doç. Dr. Yurdal DİKMENLİ

2024- XIV + 112

Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Temel Eğitim Ana Bilim Dalı

Sınıf Eğitimi Bilim Dalı

Jüri

Doç. Dr. Yurdal DİKMENLİ

Prof. Dr. Taner ÇİFÇİ

Doç. Dr. Hamza YAKAR

Eğitim ve öğretim sürecinde birçok farklı yöntem ve teknik kullanılması gerekmektedir. Bunlardan bir tanesi de yaparak ve yaşayarak öğrenme deneyimi sunan eğitsel oyun yöntemidir. Eğitsel oyunlar öğretim süreci içerisinde birçok derste kullanılan yöntemlerden bir tanesidir. Bu yöntem ile öğrenciler hem akademik bir beceri kazanırlar hem de eğlenerek öğrenme fırsatı yakalarlar. Özellikle ilkökul çağında bulunan çocukların bu deneyimleri yaşamaları onlar için önemlidir. Hayat Bilgisi dersi içerikleri de eğitsel oyun kullanımı için uygun olarak görülmüştür. Bu çalışma, hayat bilgisi dersinde eğitsel oyun yöntemi kullanımının öğrencilerin akademik başarı ve tutumlarına etkisini belirlemek amacıyla yapılmıştır.

Araştırma, nicel araştırma desenlerinden yarı deneysel desen çerçevesinde yürütülmüştür. Araştırma, 2022-2023 eğitim-öğretim yılında Kırşehir ili Merkez İl Millî Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı bir ilkökölün 3. sınıfında öğrenim gören iki farklı şubedeki 65 öğrencinin (Deney Grubu = 33, Kontrol Grubu = 32) katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Veri toplama aracı olarak; üç seçenekli 25 madde'den oluşan sağlıklı hayat ünitesi akademik başarı testi (KR-20 = 0.91) ve hayat bilgisi dersi tutum ölçeği ($\alpha = 0.81$) kullanılmıştır. Verilerin normal dağılıma uygunluk gösterip göstermediğini tespit etmek amacıyla Shapiro-Wilk testi kullanılmıştır. Deney ve kontrol grupları arasındaki başarı ve tutum farklılığı belirlemek istenmiştir. Başarı farklılığını belirlemek için bağımsız gruplar t-testi, tutum düzeyi farklılığını belirlemek için Mann Whitney U testi kullanılmıştır. Başarı ve tutum arasındaki ilişki düzeyini belirlemek için tek yönlü ANOVA testi kullanılmıştır.

Araştırma sonucunda elde edilen bulgulara göre, akademik başarı ve derse yönelik tutum düzeyi ön test puanları açısından deney ve kontrol grupları arasında anlamlı bir farklılık ($p= 0.338$) bulunamamıştır. Akademik başarı düzeyi son test puanları açısından deney ve kontrol grupları arasında anlamlı bir farklılık ($p=0.489$) bulunamamıştır. Tutum düzeyleri bakımından son test uygulamasından sonra deney grubu lehine anlamlı bir farklılık ($p=0.011$) bulunmuştur. Başarı ve tutum arasındaki ilişki düzeylerinde deney grubu ön test ve son test başarı ve tutum arasında anlamlı düzeyde ilişki ($p=0.001$) bulunmuştur. Kontrol grubu ön test ve son test başarı ve tutum düzeyi arasında anlamlı bir ilişki ($p=0.586$) bulunamamıştır. Yapılan kalıcılık testi sonucunda hem

deney hem de kontrol grubunun kalıcılık düzeyinin olduđu ancak deney grubunun kalıcılık seviyesinin daha yüksek olduđu sonucu tespit edilmiştir. Araştırma sonucunda, hayat bilgisi dersinin eğitsel oyun yöntemi ile işlenişinin öğrencilerin akademik başarılarına yönelik herhangi bir etkisi olmadığı ancak derse yönelik tutum üzerinde olumlu bir etkisi olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: İlkokul hayat bilgisi, eğitsel oyun, tutum, akademik başarı



ABSTRACT
THE EFFECT of the USE of EDUCATIONAL GAMES in LIFE SCIENCES
COURSES on the ACADEMIC ACHIEVEMENT and ATTITUDES of STUDENTS

M.Sc. Thesis

Preparer: Emir KAYHAN

Advisor: Doç. Dr. Yurdal DİKMENLİ

2024 – XIV +112

Kırşehir Ahi Evran University, Graduate School of Social Sciences

Basic Education

Class Education Science

Jury

Doç. Dr. Yurdal DİKMENLİ

Prof. Dr. Taner ÇİFÇİ

Doç. Dr. Hamza YAKAR

Many different methods and techniques need to be used in the education and training process. One of these is the educational game method that offers a learning experience by doing and experiencing. Educational games are one of the methods used in many courses during the teaching process. With this method, students both gain academic skills and have the opportunity to learn while having fun. It is especially important for primary school children to have these experiences. Life Sciences course contents were also deemed suitable for the use of educational games. This study was conducted to determine the effect of using the educational game method in the life sciences course on students' academic success and attitudes.

The research was conducted within the framework of quasi-experimental design, one of the quantitative research designs. The research was conducted in the 2022-2023 academic year with the participation of 65 students (Experimental Group = 33, Control Group = 32) from two different branches studying in the 3rd grade of a primary school affiliated with the Central Provincial Directorate of National Education in Kırşehir province. As a data collection tool; The healthy life unit academic achievement test (KR-20 = 0.91), consisting of 25 items with three options, and the life science course attitude scale ($\alpha = 0.81$) were used. Shapiro-Wilk test was used to determine whether the data conformed to normal distribution. It was desired to determine the difference in achievement and attitude between the experimental and control groups. Independent groups t-test was used to determine the difference in achievement, and Mann Whitney U test was used to determine the difference in attitude level. One Way ANOVA test was used to determine the level of relationship between success and attitude.

According to the findings of the research, no significant difference ($p = 0.338$) was found between the experimental and control groups in terms of pre-test scores of academic success and attitude towards the course. No significant difference ($p=0.489$) was found between the experimental and control groups in terms of academic achievement level post-test scores. A significant difference ($p=0.011$) was found in favor of the experimental group after the post-test in terms of attitude levels. In terms of the relationship between success and attitude, a significant relationship ($p = 0.001$) was found between pre-test and post-test success and attitude in the experimental group. No significant relationship ($p=0.586$) was found between the pretest and posttest success and attitude levels of the control group. As a result of the research, it was

concluded that teaching the life sciences course with the educational game method did not have any effect on the academic achievement of the students, but it had a positive effect on the attitude towards the course.

Key Words: Primary school life knowledge, educational game, attitude, academic success



ÖN SÖZ

Eğitim, her zaman yenilikçi ve etkileyici yöntemler arayan dinamik bir alandır. Son yıllarda, bu arayışın ön saflarında eğitsel oyunlar yer almaktadır. Eğitsel oyunlar, sadece çocuklar için değil, her yaştan öğrenci için ilgi çekici ve motive edici bir öğrenme ortamı sağlayabilir. Bu tezde, eğitsel oyun yönteminin hayat bilgisi dersine yönelik etkisi ile ilgili bir çalışma yapılmıştır. Özellikle ilkokul kademesinde sıklıkla kullanılan bu yöntemin ilkokul 3.sınıf öğrencilerinin akademik başarıları ve tutumlarına olan etkisi bu tezin çalışma konusu olmuştur.

Araştırmanın birinci bölümünü araştırmanın problem durumu, amacı, önemi, varsayımları ve sınırlılıkları; ikinci bölümünü kavramsal açıklamalar ve ilgili literatür; üçüncü bölümünü araştırmanın modeli, çalışma grubu, verilerin toplanması ve analizi; dördüncü bölümünü bulgular ve bunlara dayalı yorumlar, beşinci bölümünü ise araştırmanın sonuçları ve bu sonuçlara bağlı olarak geliştirilen tartışma ve öneriler oluşturmaktadır.

Çalışmamın her aşamasında emeğini ve desteğini esirgemeyen kıymetli tez danışmanım Doç. Dr. Yurdal DİKMENLİ'ye, yüksek lisans sürecinde bilgi ve tecrübeleriyle destek olan sınıf eğitimi bilim dalındaki hocalarıma sonsuz teşekkür ve saygılarımı sunarım. Tez jürimde yer alarak olumlu eleştirileri ile katkı sağlayan Prof. Dr. Taner ÇİFÇİ hocama ve Doç. Dr. Hamza YAKAR hocama çok teşekkür ederim.

Her zaman yanımda olan desteğini benden hiçbir zaman esirgemeyen annem Nurten KAYHAN'a, babam Erol KAYHAN'a ve ablam Aslıhan KAYHAN DUĞAN'a ayrıca her zaman beni anlayan ve manevi desteğini hiçbir zaman esirgemeyen eşim Fatma GÜNEŞ KAYHAN'a ve küçük bebeğimiz Kerem KAYHAN'a yanımda olduklarından dolayı çok teşekkür ederim.

İÇİDEKİLER

KABUL VE ONAY	i
BİLDİRİM	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT	v
ÖN SÖZ	vii
İÇİDEKİLER	viii
TABLolar LİSTESİ	xi
ŞEKİLLER LİSTESİ	xiii
SİMGELER VE KISALTMALAR	xiv
BÖLÜM 1	1
1.GİRİŞ	1
1.1. ARAŞTIRMA KONUSU VE PROBLEMİ	2
1.2. ARAŞTIRMANIN AMACI VE ÖNEMİ	3
1.3. SINIRLILIKLAR	3
1.4. VARSAYIMLAR	4
1.5. TANIMLAR	4
BÖLÜM II	6
2. KAVRAMSAL AÇIKLAMALAR VE İLGİLİ LİTERATÜR	6
2.1. HAYAT BİLGİSİ	6
2.1.1. Dünya’da Hayat Bilgisi Dersi	7
2.1.2. Türkiye’de Hayat Bilgisi Dersi	7
2.1.3. 2018 Hayat Bilgisi Öğretim Programı	12
2.1.4. 2024 Hayat Bilgisi Öğretim Programı	14
2.2. OYUN	16
2.2.1 Oyunun Tarihsel Gelişimi	18
2.2.2. Oyunun Özellikleri	19
2.2.3. Oyunun Sınıflandırılması	19
2.2.4. Eğitsel Oyunlar	20
2.2.5. Eğitsel Oyunların Faydaları	21
2.2.6. Eğitsel Oyunların Sınırlılıkları	22
2.2.7. Eğitsel Oyunların Sınıflandırılması	22

2.2.8. Eğitsel Oyunda Dikkat Edilmesi Gereken Hususlar	24
2.2.9. Öğretim Yöntemi Olarak Oyun.....	25
2.2.10. Oyunla Hayat Bilgisi Öğretimi	26
2.3. TUTUM.....	26
2.4. HAYAT BİLGİSİ ÖĞRETİMİNDE TUTUM.....	27
2.5. KONU İLE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	28
2.5.1. Eğitsel Oyunların Başarıya ve Tutuma Etkisini Araştıran Ulusal Araştırmalar	28
2.5.2 Oyun Yöntemi ile İlgili Uluslararası Araştırmalar.....	31
BÖLÜM III	33
3. YÖNTEM	33
3.1. ARAŞTIRMANIN MODELİ.....	33
3.2. EVREN VE ÖRNEKLEM	34
3.3. VERİ TOPLAMA ARACI.....	34
3.3.1. Akademik Başarı Testi	34
3.3.2. Hayat Bilgisi Dersi Tutum Ölçeği.....	40
3.3.3. Kalıcılık Testi.....	41
3.4. SÜREÇTE KULLANILACAK EĞİTSEL OYUNLAR.....	41
3.5. DENEYSEL UYGULAMA SÜRECİ.....	42
3.6. VERİLERİN ANALİZİ.....	44
BÖLÜM IV.....	45
4. BULGULAR	46
4.1. EĞİTSEL OYUNLARIN ÖĞRENCİLERİN AKADEMİK BAŞARILARI ÜZERİNDEKİ ETKİSİNE İLİŞKİN BULGULAR	46
4.1.1. Akademik Başarı Testi Ön Test Uygulamalarından Elde Edilen Bulgular.....	46
4.1.2. Akademik Başarı Testinin Son Test Uygulamalarından Elde Edilen Bulgular .	47
4.2. EĞİTSEL OYUNLARIN ÖĞRENCİLERİN DERSE YÖNELİK TUTUMLARI ÜZERİNDEKİ ETKİSİNE İLİŞKİN BULGULAR	49
4.2.1. Hayat Bilgisi Tutum Ölçeğinin Ön Test Uygulamalarından Elde Edilen Bulgular	49
4.2.2. Hayat Bilgisi Dersi Tutum Ölçeğinin Son Test Uygulamalarından Elde Edilen Bulgular.....	50
4.3. EĞİTSEL OYUNLARIN ÖĞRENCİLERİN AKADEMİK BAŞARISI KALICILIK DÜZEYİ ÜZERİNDEKİ ETKİSİNE İLİŞKİN BULGULAR.....	51
4.3.1. Deney Grubunun Son Test ve Kalıcılık Testine İlişkin Bulgular	51

4.3.2. Kontrol Grubunun Son Test ve Kalıcılık Testine İlişkin Bulgular	52
4.3.3. Deney ve Kontrol Grubunun Kalıcılık Testi Sonuçlarına Göre Farklılaşma Düzeyine İlişkin Bulgular	52
4.4. EĞİTSEL OYUNLARIN ÖĞRENCİLERİN AKADEMİK BAŞARISI İLE TUTUM DÜZEYİ ARASINDAKİ İLİŞKİ DÜZEYİNE İLİŞKİN BULGULAR... 53	
4.4.1. Ön Test Uygulamaları Sonucunda Başarı ile Tutum İlişki Düzeyine İlişkin Elde Edilen Bulgular	53
4.4.2. Son Test Uygulamaları Sonucunda Başarı ile Tutum İlişki Düzeyine İlişkin Elde Edilen Bulgular	55
BÖLÜM V	57
5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER.....	57
5.1. SONUÇ VE TARTIŞMA	57
5.1.1. Eğitsel Oyunlarla Yürütülen Hayat Bilgisi Dersinin Öğrencilerin Akademik Başarıları Üzerindeki Etkisine İlişkin Sonuçlar	57
5.1.2. Eğitsel Oyunlarla Yürütülen Hayat Bilgisi Dersinin Öğrencilerin Tutumları Üzerindeki Etkisine İlişkin Sonuçlar.....	58
5.1.3. Eğitsel Oyunlarla Yürütülen Hayat Bilgisi Dersinin Öğrencilerin Kalıcılık Düzeyleri Üzerindeki Etkisine İlişkin Sonuçlar.....	59
5.1.4. Deney Grubu ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Akademik Başarı ve Tutum Düzeyi Arasındaki İlişki Düzeyine Yönelik Sonuçlar	60
5.2. ÖNERİLER	61
KAYNAKÇA.....	63
EKLER	72

TABLolar LİSTESİ

Sayfa

Tablo 2.1. 2018 Hayat Bilgisi Öğretim Programının Kök Değerleri ve Yetkinlikleri	12
Tablo 2.2. Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı Becerileri	13
Tablo 2.3. Belirli Özelliklere Göre Oyunların Sınıflandırılması	20
Tablo 2.4. Eğitsel Oyunların Uygulanış Biçimlerine Göre Sınıflandırılması	23
Tablo 3.1. Örneklem Grubuna Ait Bilgiler	34
Tablo 3.2. Hayat Bilgisi Öğretim Programında 3. Sınıf Sağlıklı Hayat Ünitesi İçin Belirlenen Kazanımlar	36
Tablo 3.3. Madde Ayırt Edicilik İndeksi Tablosu	38
Tablo 3.4. Madde Güçlük İndeksi Tablosu	38
Tablo 3.5. Akademik Başarı Testi İstatistikleri	39
Tablo 3.6. Uygulanan Denemelik Tetstin Güçlük ve Ayırt Edicilik Değerleri	40
Tablo 3.7. Sağlıklı Hayat Ünitesi Kazanımları ve Kazanımların Haftalara Göre İşlenme Sırası	43
Tablo 3.8. Veri Analizi Süreci	44
Tablo 4.1. Akademik Başarı Testinin Ön Test Puanlarının Normallik Testi Sonuçları	46
Tablo 4.2. Akademik Başarı Testinin Ön Test Puanlarının Tanımlayıcı İstatistikleri	46
Tablo 4.3. Deney Grubu ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Akademik Başarı Testi Ön Test Puanlarına İlişkin Bağımsız Gruplar t-Testi Sonuçları	47
Tablo 4.4. Akademik Başarı Testinin Son Test Puanlarının Normallik Testi Sonuçları	47
Tablo 4.5. Akademik Başarı Testinin Son test Puanlarının Tanımlayıcı İstatistikleri	48
Tablo 4.6. Deney Grubu ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Son Test Puanlarına İlişkin Bağımsız Gruplar t-testi Sonuçları	48
Tablo 4.7. Hayat Bilgisi Dersi Tutum Ölçeğinin Ön Test Puanlarının Normallik Testi Sonuçları	49
Tablo 4.8. Hayat Bilgisi Dersi Tutum Ölçeğinin Ön test Puanlarının Tanımlayıcı İstatistikleri	49
Tablo 4.9. Deney Grubu ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Hayat Bilgisi Dersi Tutum Ölçeği Ön Test Puanlarına İlişkin Mann – Whitney U Testi Sonuçları	50
Tablo 4. 10. Hayat Bilgisi Dersi Tutum Ölçeğinin Son Test Puanlarının Normallik Testi Sonuçları	50
Tablo 4. 11. Hayat Bilgisi Dersi Tutum Ölçeğinin Son Test Puanların Tanımlayıcı İstatistikleri	50

Tablo 4.12. Deney Grubu ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Hayat Bilgisi Dersi Tutum Ölçeği Son Test Puanlarına İlişkin Mann – Whitney U Testi Sonuçları	51
Tablo 4.13. Deney Grubunun Son Test ve Kalıcılık Testi Sonuçları Arasındaki Farklılaşma Durumuna İlişkin Bağımlı Örneklem t Testi Sonuçları	51
Tablo 4.14. Kontrol Grubunun Son Test ve Kalıcılık Testi Sonuçları Arasındaki Farklılaşma Durumuna İlişkin Bağımlı Örneklem t Testi Sonuçları	52
Tablo 4. 15. Kalıcılık Testi Sonuçlarının Deney ve Kontrol Gruplarına Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bağımsız Gruplar t Testi Analizi Sonuçları	53
Tablo 4. 16. Ön Test Sonuçlarının Deney Grubuna Göre Başarı ve Tutum İlişki Düzeyine İlişkin ANOVA Testi Analizi Sonuçları	54
Tablo 4. 17. Ön Test Sonuçlarının Kontrol Grubuna Göre Başarı ve Tutum İlişki Düzeyine İlişkin ANOVA Testi Analizi Sonuçları	54
Tablo 4.18. Son Test Sonuçlarının Deney Grubuna Göre Başarı ve Tutum İlişki Düzeyine İlişkin ANOVA Testi Analizi Sonuçları	55
Tablo 4.19. Son Test Sonuçlarının Kontrol Grubuna Göre Başarı ve Tutum İlişki Düzeyine İlişkin ANOVA Testi Analizi Sonuçları	55

ŞEKİLLER LİSTESİ

Sayfa

Şekil 2.1. Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı'nın Organizasyon Yapısı13



SİMGELER VE KISALTMALAR

Bu çalışmada kullanılmış kısaltmalar, açıklamaları ile birlikte aşağıda sunulmuştur.

Kısaltmalar

Açıklamalar

ABT

Akademik Başarı Testi

DG

Deney Grubu

HB

Hayat Bilgisi Ders Kodu

KG

Kontrol Grubu

MEB

Milli Eğitim Bakanlığı

BÖLÜM 1

Bu bölümde araştırmanın konu başlıkları genel olarak ele alınarak, araştırma problemi, amacı, önemi, sınırlılıkları, varsayım ve tanımlara yer verilmiştir.

1.GİRİŞ

Eğitim, bu genel tanımları içermesine rağmen öğrencinin öğretim boyutunu da doğrudan etkilemekte ve bünyesinde barındırmaktadır. Eğitim, bireyi çekirdek ailesi içerisinde yönlendiren, okul hayatı boyunca devam eden ve yaşamının sonuna kadar süren bir süreçtir (Dewey, 2004). Eğitim, kişinin yaşamının ve faaliyetlerinin tüm yönlerini kapsayan çok yönlü ve kapsamlı bir süreçtir (Genç ve Şahin, 2015). Günümüze kadar yapılan tanımları ortak bir çerçevede değerlendirdiğimizde eğitim; gelişme, olgunlaşma, sosyalleşme, kültürel zenginleşme, topluma uyum sağlama, bilgi edinme, davranışlarda değişiklik ve gelişme olarak görülmektedir. Çocukların bilişsel, sosyal, duygusal, dil, psikomotor ve öz bakım becerilerinin geliştirilmesini kapsar (Dirik, 2015).

Oyun, insanın her aşamada gördüğü önemli bir aktivitedir. Özellikle hayatın kritik erken çocukluk döneminde, kişinin hayatını keşfetmesi, farklı ifadeler, hayal gücünün gelişmesi ve kendini ifade etmesi için en etkili "araç" olarak kabul görmektedir. Araştırmalar, çocukların oyun yoluyla daha hızlı ve etkili bir şekilde öğrenildiğini göstermektedir. Oyun sırasında çocuklar aktif bir rol oynarlar, beş duyu organıyla etkinliklere katılırlar. Bu nedenle, oyun çocuklar için kalıcı ve somut bir deneyimdir ve soyut kavramların anlaşılmasına yardımcı olabilir (Girgin ve Gürşimşek, 2005).

Oyunların eğitimde kullanımının birçok önemli katkısı ve değeri bulunmaktadır (Dönmez, 1992). Eğitim sürecinin iyileştirilmesi, öğrenmeye yönelik katkı ve motivasyonun artması, topluma uyum sağlamalarına yardımcı olmak, öğrenmeyi kalıcı hale getirmek ve öğrenme seviyelerini artırmak amacıyla sık sık başvurulduğu görülmektedir. Sadece psikomotor gelişim değil aynı zamanda bireylerin bilişsel, duyuşsal ve sosyal duygusal açıdan da gelişimi sağlayan bir öğretim yöntemidir. Oyunların eğitimdeki rolü büyük ve çocuklar için eğitici, öğretici ve eğlenceli bir deneyim haline getirilmesi oldukça önemlidir. Bu nedenle, bireylerin öğrenme motivasyonlarının artması, öğrenmelerinin kalıcı hale gelmesi, bireylerin bir arada yaşama becerisi kazanmaları ve işbirliği içinde çalışmalarına nasıl katkı sağlanabileceği konularına göre ele alınmalıdır. Özellikle belirlenmiş eğitsel oyunlar ve zeka oyunları hem çocukların hem de yetişkinlerin

hayatlarına büyük katkı sağlayarak evde yaşam ve her alanında onlara destek olacaktır (MEB, 2018).

1.1. ARAŞTIRMA KONUSU VE PROBLEMİ

Günümüzde öğretmenlere, öğrencilerin öğrenmeye katılmalarına ve onları motive etmelerine yardımcı olma konusunda artan bir ihtiyaç vardır. Oyun temelli öğrenmenin, öğrencileri birbirine bağlama ve kendi kendilerine yapılandırdıkları öğrenmeyi oluşturmalarına yardımcı olma potansiyelinin yanı sıra, öğrenmeye yönelik olumlu bir tutumu teşvik ettiği ve hafıza becerilerini geliştirdiği bulunmuştur. Ayrıca yapılan çalışmaların belli bir kısmında eğitsel oyun yönteminin öğrencilerin akademik ilgisini arttırdığına yönelik sonuçlar bulunmuştur. Tüm bu sonuçlar ışığında oyun temelli öğrenme yönteminin çocukların akademik, duyuşsal ve psikomotor yönden geliştirdiği yönünde birçok izlenim ve sonuç bulunmuştur (Çam, 2019).

Eğitsel oyunlar yöntemi ilkokuldan liseye kadar birçok akademik branşta kullanılmakta olan bir eğitim yöntemidir. Matematik, fen bilimleri, Türkçe, yabancı dil öğretimi, sosyal bilgiler öğretimi ve hayat bilgisi vb. derslerde bu yöntem sıklıkla kullanılmaktadır. İlkokulda kullanılan eğitsel oyun yönteminin öğrencilerin akademik durumlarını, tutumlarını ve motivasyonlarını ne şekilde etkilediği ile ilgili soruların düşünülmesi ve araştırılması gerekliliği doğmuştur.

Verilen bu bilgiler doğrultusunda yapılan bu araştırma, ilkokul 3. sınıf Hayat Bilgisi dersinde kullanılan eğitsel oyun yönteminin öğrencilerin başarılarına ve tutumlarına olan etkisini belirlemek amacıyla gerçekleştirilmiştir. Bu genel amaç doğrultusunda belirlenen şu sorulara cevaplar aranmıştır.

1. İlkokul 3. sınıf Hayat Bilgisi dersinde eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin başarıları üzerinde anlamlı bir etkisi var mıdır?
2. İlkokul 3. sınıf Hayat Bilgisi dersinde eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin tutumları üzerinde anlamlı bir etkisi var mıdır?
3. İlkokul 3. sınıf Hayat Bilgisi dersinde eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin kalıcılık düzeyleri üzerinde anlamlı bir etkisi var mıdır?
3. İlkokul 3. sınıf Hayat Bilgisi dersinde eğitsel oyun kullanımı öğrencilerin başarı ve tutum ilişki düzeylerini etkilemekte midir?

1.2. ARAŞTIRMANIN AMACI VE ÖNEMİ

Yeni nesil öğrencilerin teknolojik bağımlılıklarını azaltmak, birlikte yaşama becerisi ve bilinci kazandırmak, oyun tasarlama ve kurgulama ile birlikte oynama becerisi kazandırmak son dönemlerde oldukça önemli bir ihtiyaç haline gelmiştir. Öğrencilerin kendilerini yaratıcı bir şekilde ifade etmeleri, işbirlikli öğrenmeleri, yaparak yaşayarak bir öğrenme deneyimi edinmeleri için yine oyun yönteminin ön plana çıktığı söylenebilir.

İlkokul dönem çocuklarının hayatlarında oyun vazgeçilmez bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu yönden bakıldığında öğrencilerin her gelişim yönünden eksiksiz ve tam olarak gelişimlerini sağlamaları için oyun oynamaları gerekmektedir. Bu kritik dönem içerisinde formal eğitim sürecinde yer alan öğrencilere yönelik bir öğretim yöntemi olarak eğitsel oyunlar oynatılabilir. Eğitsel oyunlar yöntemi çocuklara hayatı öğretirken aynı zamanda derslerde eğlenceli bir öğrenme ortamı sunabilir. Ayrıca eğitsel oyunlar öğrencilerin çok yönlü gelişimine katkı sunar. Bu noktadan yola çıkılarak öğrenen bireylerin farklı gelişimsel alanlarını desteklemek amacıyla eğitsel oyunlar sınıf ortamlarında sıklıkla kullanılmalıdır (Atakul, 2022).

Alanyazın incelendiğinde eğitsel oyunlarla ilgili matematik (Brezovszky vd. 2019; Canbay, 2012; Chang, 2015; Prez vd., 2018; Noah, 2019; Soydan, 2019) ve fen bilimleri (Pehlivan, 2023; Gürbüz, 2019; Yenice vd. 2019; Yıldız, 2022; Korkmaz, 2018; Gürpınar, 2017; Gençer, 2016) alanlarındaki çalışmaların çok yoğun olduğu görülmüştür. Bu çalışmaların yanında okuma- yazma öğretimi, din kültürü, sosyal bilgiler, yabancı dil öğretimi ve diğer bazı alanlarda da eğitsel oyunlarla ilgili çalışmalar olduğu görülmüştür (Sarıkaya, 2017; Yıldız ve Şimşek, 2020; Arslan, 2017; Erkan, 2019; Yıldırım, 2017).

Hayat bilgisi dersi ilkokul da öğrencilerin hayatı öğrenmesini sağlayan yaşamsal boyutu olan bir derstir. Alan yazın incelendiğinde hayat bilgisi dersinde eğitsel oyun kullanımına yönelik çalışmaların sınırlı olduğu görülmüştür (Beyazıtöglü, 1996; Hanbaba, 2011; Kaynar, 2020; Yıldız, 2022). Bu açıdan bakıldığında yapılan bu tez çalışmasının alana katkı sağlayacağı ve sonraki çalışmalar için yol gösterici olacağı düşünülmektedir.

1.3. SINIRLILIKLAR

- Araştırma yöntemi nicel araştırma desenlerinden ön test son test kontrol gruplu deneysel araştırma yöntemi ile sınırlıdır.
- Araştırma 2022-2023 eğitim-öğretim yılında öğrenim görmekte olan, Kırşehir ilinde yer alan bir ilkokulun 3.sınıf öğrencileri ile sınırlıdır.

- Araştırmacı tarafından geliştirilen akademik başarı testi ve geçerliliği güvenilirliği sağlanmış tutum ölçeğinden elde edilen bulgular ve sonuçlar ile sınırlıdır.

1.4. VARSAYIMLAR

Bu araştırmada:

- Öğrencilerin ölçme araçlarında bulunan maddelere güvenilir bir şekilde yanıtlar verdikleri,
- Hazırlanan başarı testi ve tutum ölçeklerinin ve uygulanan eğitsel oyun yönteminin öğrencilerin düzeylerine ve araştırmanın genel amaçlarına uygun olduğu,
- Deney ve kontrol grubundaki bireylerin etkinliklerin uygulanması konusunda birbirleriyle iletişim kurmadıkları varsayılmıştır.

1.5. TANIMLAR

Hayat Bilgisi: Bakış açıları ön planda tutularak kişinin öz farkındalığı ve bireysel özelliklerinin gelişmesini sağlayan bir bilim dalıdır. Sosyal bilimler, fen bilimleri, görsel sanatlar, fikir ve ahlak bilimlerini kapsayan bu eğitim programı, bireylere bireysel, toplumsal ve doğal alan anlayışlarına dayalı yaşam becerileri kazandırmayı amaçlamaktadır. Evrensel bir dünyada değerli bir insan, ardından ulusal bir vatandaş ve en sonunda küresel bir vatandaş olma niteliklerini geliştiren bir bilim dalıdır. Bu toplumsal ve ulusal çalışmalar programı, bireyleri yaşamda ilerleme becerileriyle güçlendirmek için tasarlanan kendisini ve kişisel nitelikleri geliştirmeye dayalı bir disiplindir (Tay, 2017).

Oyun: Bireylerin, gevşemelerine yardımcı olurken aynı zamanda belirli bir düzende yeni şeyler, etkinlikler ve uygulamalar öğrenmesini sağlayan bir süreçtir (TDK, 2020). Oyun, bireyin öz benlik algısını yansıtan en önemli etkinlik boyutu olarak tanımlanabilir (Boydaş, 1999). Ersoy (2021) çocuğun bireysel olarak gerçekleştirdiği etkinlikler olarak düzenlenen oyun, bir başkasının desteğine ihtiyaç duymadan yapılan bir etkinlik boyutu olarak tanımlamıştır. Yıldırım (2015) ise, oyun ırk, cinsiyet veya sosyoekonomik düzey gibi endişeler taşımadan, tüm insanların bir araya gelerek katılabileceği etkinlikler bütünü olarak tanımlamıştır.

Eğitsel Oyun: Demirel vd. (2019) eğitici oyun ifadesini, öğrenilen bilgilerin kalıcı ve etkili olmasını sağlamak için planlanan etkinliklerin sınıflandırılması olarak tanımlamıştır. Çankır (2008) ise, belirli ayrıntılar ve içeriklerle birlikte, düzenli ve planlı yöntemlerin bir

arada kullanılması şeklinde tanımlamıştır. Eğitsel oyun yaklaşımının, önceden edinilen bilgilerle yeni bilgilerin entegre edilmesi sayesinde zihinsel kapasite seviyesinin artırıldığı da belirtilmiştir.

Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı: Öğretim programı, İlkokul 1, 2 ve 3. Sınıflar için düzenlenmiştir. Bu programın genel hedefleri, kavramları, becerileri, içerikleri, konuları, üniteler ve kazanımlardan oluşmaktadır. Kazanımlar sınıf seviyelerine göre düzenlenmiş ve sarmal bir yapıya sahiptir. Bu öğretim planı Milli Eğitim Bakanlığı tarafından 2017 yılında taslak olarak yayınlanmış 2018 de son hali yayımlanmıştır (Öztürk, 2006).

Mevcut Program: Talim ve Terbiye Kurulu'nun 2018 yılında yayınladığı Hayat Becerileri dersi müfredatıdır. Bu program 2022 – 2023 eğitim öğretim yılı itibarıyla tüm okullarda ilkokul ilk üç kademe de yer verilen bir öğretim programıdır.

Tutum: Akademik literatürde tutumun çeşitli tanımları bulunmaktadır. En yaygın tanımlardan biri Allport, Vernon ve Lindzey (1931) tarafından sunulmuş olup tutumu "bir nesneye yönelik duygu, inanç ve davranışın nispeten istikrarlı ve organize eğilimi" olarak tanımlamaktadır. Şekerci (2003) ise tutumu, bireyi ve belirli bir nesneyi (kişi, grup, kurum, olay, durum vb.) değerlendirmeye ve olumlu ya da olumsuz davranmaya yönlendiren, bilişsel, duygusal ve davranışsal bileşenleri içeren karmaşık bir zihinsel yapı olarak tanımlamıştır.

Akademik Başarı: Eğitim psikolojisi ve eğitim bilimleri gibi alanlarda oldukça önemli bir yeri bulunan akademik başarı ile ilgili birçok araştırma mevcuttur. Akademik başarının kesin bir tanımı bulunmasa da, genellikle okul ortamında kaydedilen akademik olarak ulaşılabilecek beklentiler ve bu beklentilerin durumsal olarak karşılanması yeteneği olarak tanımlanabilir. Bunu için çeşitli araçlar kullanmak gereklidir. Bu araçlar; testler, ödevler, projeler, sınavlar ve diğer değerlendirme araçları olarak belirlenmiştir (Öztürk, 2006).

Kalıcılık: Öğrenilen bilgilerin devamlı olması ve zaman içinde unutulmadan hafızada kalabilmesi özelliği olarak tanımlanabilir. Eğitim için oldukça önemli bir kavramdır ve etkili bir eğitim sürecinin vazgeçilmez unsurlarından biridir. Öğrenilen bilgiler ve beceriler kalıcı olmazsa ve hemen unutulursa bu durum öğrenme sürecinin amaçsız hale gelmesine neden olabilir. Eğitim bilimlerinde kalıcılığı etkileyecek birçok unsur bulunmaktadır. Öğretim yöntemleri, motivasyon, tekrar, geri bildirim, uyku ve dengeli beslenme kalıcılık seviyesini etkileyen unsurlar olarak tespit edilmiştir (Seven ve Engin, 2008).

BÖLÜM II

2. KAVRAMSAL AÇIKLAMALAR VE İLGİLİ LİTERATÜR

Bu bölümde hayat bilgisi ve tarihçesi, hayat bilgisi öğretimi, oyun, eğitsel oyun, tutum ve hayat bilgisi öğretiminde tutum ile ilgili alan yazından kavramsal bir çerçeve oluşturulmuştur.

2.1. HAYAT BİLGİSİ

Kişilerin topluma uygun birer birey olmaları, hayatı tanımaları ve tanımları ancak iyi birer vatandaş olmaları ile mümkündür (Gündoğan, 2020). Eski Mısır coğrafyası, Antik Yunan toplumu ve Mezopotamya uygarlıklarından beridir toplumun değer ve kurallarına uyan iyi birer vatandaş yetiştirmek hep ön planda tutulmuştur (Susam vd., 2021). İyi bir birey ve topluma faydalı bir vatandaş yetiştirmek için amaç, değer, temel yaşam becerileri ve kavramlar ilkökul 1, 2 ve 3. Sınıflarda hayat bilgisi dersinde verilmektedir (Merey , 2020). Bu sebeple hayat bilgisi dersi ve yapısı öğrencilere hayatı öğreten ve topluma uyum sağlamış yani sosyal uyum becerisi gelişmiş bireyler yetiştirmeyi amaçlamaktadır.

İyi bir vatandaş yetiştirmek için ve topluma uyum sağlamış bir birey için hayat bilgisi dersi önemlidir (Gündoğan, 2020). Birey, toplum ve doğa eksenini alarak ortaya atılmış olan bu bilimin tarihçesi incelendiğinde ise; Johan Amos Comenius “Gözle Görülen Resimli Dünya” (Orbis Pictures) adındaki ilk resimli kitabı bu alanda yazılmış ve dünyadaki ilk hayat bilgisi kitabı olarak kabul edilmiştir. Bu nedenle Johan Amos Comenius Hayat Bilgisi dersinin kurucusu olarak kabul edilmektedir. Yine aynı şekilde Johann Heinrich Pestalozzi “Kuğu’nun Şarkısı” adlı eserinde beden, tin ve ruhun bir bütün olduğunu ve bunun ancak hayat bilgisi ile öğrenilebileceğini savunmuştur (Demir, 2021).

Güçlü ve zayıf donanımlarını anlamalarına yardımcı olan bir ders olan Hayat Bilgisi, pozitif bir ilişki kurmalarına ve demokratik değerlere sahip birer vatandaş olmalarını teşvik etme işlemlerinin temelini oluşturmaktadır. Erkan (2019) tarafından yapılan tanıma göre, bu ders yaratıcı uygulamaların geliştirilmesine ve bireylerin bağımsız yaşamayı benimsemelerine destek olmaktadır. Toplumla uyum içinde yaşamın yanı sıra kendini bilmenin de katkısı bulunan bu derste, olumlu bir yaşam sürecinin elde edilmesi önemlidir.

Yılmaz’a (2012) göre Hayat Bilgisi dersi, bireylerin yaşamın ilk 6-7 yılındaki deneyimlerinden yola çıkarak gelecek yaşamlarına yönelik bilgi, beceri ve değerler

kazanmasını sağlamanın yanı sıra sosyal ve bireysel yaşamlarına ilişkin farkındalık kazandırmayı amaçlamaktadır. Tay (2017) Hayat Bilgisi dersinin hayata dair bilgiler sunduğunu öne sürmektedir. Bu tanımlardan Hayat Bilgisi dersinin bireyleri hayatın içinde yaşamaya hazırladığı anlaşılmaktadır.

Yukarıda verilen tanımlara dayanarak yaşam becerileri eğitiminin, sosyal bilimler ve doğa bilimleri konularını birleştirerek öğrencilerin hayatla uyum içinde gelecek hayata hazırlanmalarına ve hayata karşı istenilen tutumları geliştirmelerine yardımcı olarak iyi bireyler ve vatandaşlar yetiştirmeyi amaçladığı söylenebilir.

2.1.1. Dünya’da Hayat Bilgisi Dersi

Hayat Bilgisi dersleri de diğer dersler gibi genel ihtiyaçlara ve toplumsal yapılara göre şekil ve müfredat bakımından farklılık göstermektedir. Örneğin Amerika Birleşik Devletleri’nde sosyal bilgiler kavramı yer almaktadır. Birleşik Krallık ‘ta okula hoş geldiniz dersi ve Fransa’da dünyanın keşfi ve vatandaşlık çalışmaları dersleri yer almaktadır. Kanada’da sosyal bilgiler gibi farklı isimlerle anılan bu dersin genel amacı genel olarak hayat bilgisi içeriği ile aynı olduğu görülmüştür. Amerika Birleşik Devletleri’nde ders içeriğinin çevre, doğa, insanlar, hayvanlar, bitkiler gibi konuları içermesi Türkiye’deki hayat bilgisi dersi ile benzerlik göstermektedir. Fransa’da "Dünyayı Keşfetmek" ve "Vatandaşlık Bilgisi" başlıklı temel dersler hem doğayı ve çevreyi anlamayı hem de vatandaşlık kültürünü ve insani değerleri aşlamayı amaçlamaktadır (Sağlam, 2015, s. 75).

Dünyadaki hayat bilgisi dersleri incelendiğinde şu an günümüzdeki disiplinler arası odaklı dersin birebir aynısı olan bir ders bulmak mümkün değildir. Ancak Almanya’da “Sachunterricht” adlı ile isimlendirilen ders ülkemizdeki hayat bilgisi dersi ile benzerlik göstermektedir. “Sachunterricht” kelimesi, "muhteva odaklı eğitim" anlamına gelir ve bu ders müfredatı, fen bilimleri, sosyal bilimler, sanat, müzik ve beden eğitimi gibi farklı disiplinlerden oluşmaktadır. Bu açıdan günümüzdeki hayat bilgisi eğitimine en benzer dersin Almanya’da yer alan “Sachunterricht” dersi olduğu söylenebilir (Demir, 2021).

2.1.2. Türkiye’de Hayat Bilgisi Dersi

Hayat bilgisi dersi, Türkiye’de ilkökul müfredatının temel bir bileşenidir. Bu ders, öğrencilere çevreleri, toplumları ve kendileri hakkında bilgi ve beceriler kazandırmayı amaçlamaktadır. Hayat bilgisi dersinin tarihi, Türkiye Cumhuriyeti’nin kuruluşundan bu

yana eğitim politikalarındaki değişimleri ve dönüşümleri yansıtmaktadır (Gündoğan, 2020).

Cumhuriyet öncesi dönem incelendiğinde Osmanlı İmparatorluğu döneminde, ilkokullarda modern anlamda bir hayat bilgisi dersi bulunmamaktaydı. Dönemin eğitim sistemi, ağırlıklı olarak dini ve ahlaki eğitime odaklanmıştı. Bununla birlikte, bazı derslerde coğrafya, tarih ve doğa bilimleri gibi konulara da yer verilmekteydi (Sağlam, 2015).

Cumhuriyet dönemi incelendiğinde Türkiye Cumhuriyeti'nin kurulmasıyla birlikte, eğitim sisteminde köklü reformlar yapıldı. Bu reformların bir parçası olarak, ilkokul müfredatına hayat bilgisi dersi eklendi. 1924 yılında kabul edilen İlk Mekteplerin Müfredat Programı'nda, hayat bilgisi dersinin amacı "çocuklara tabiat ve cemiyet hakkında bilgi vermek ve onları milli ve ahlaki terbiye ile yetiştirmek" olarak belirtilmiştir. Ayrıca bu çerçevede programda toplu öğretim ilkesi benimsenmiştir (Yaşaroğlu, 2018).

Hayat bilgisi dersinin gelişimi incelendiğinde; Cumhuriyet döneminde, hayat bilgisi dersi müfredatı defalarca değiştirilmiştir. Bu değişiklikler, eğitim politikalarındaki değişimleri ve yeni pedagojik yaklaşımları yansıtmaktadır. Aşağıda cumhuriyet döneminde yer alan hayat bilgisi öğretim programları görülmektedir.

- **1926:** İlk Hayat Bilgisi Dersi Programı
- **1936:** Yeni Hayat Bilgisi Dersi Programı
- **1948:** Hayat Bilgisi ve Sosyal Bilgiler Dersi Programı
- **1968:** Hayat Bilgisi ve Sosyal Bilgiler Dersi Programı
- **1998:** Hayat Bilgisi Dersi Programı
- **2005:** Hayat Bilgisi Dersi Programı
- **2018:** Hayat Bilgisi Dersi Programı
- **2024:** Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Hayat Bilgisi Programı

1926 Hayat Bilgisi Öğretim Programı Türkiye'deki tarihi bir dönüm noktası olan okul müfredatlarının ilkidir. Bu program, dağıtım çevreleri, toplumları ve kendileri hakkında geniş bir anlayışlar elde etmek üzere tasarlanmış özel Hayat Bilgisi konularını içermektedir. Program içeriğini bu ana bölümden almıştır. "Doğa Bilgileri" bölümünde evcil hayvanlar, yabancı hayvanlar, bitkiler, gökyüzü, yönetim yapıları ve su gibi konular

hakkında temel bilgiler verilmektedir. “Sosyal Bilgiler” bölümünde bu ülkenin, kişilerin aile, komşuluk, okul, köy, şehir, memleket ve millet gibi konular hakkında genel bilgiler sunulmaktadır. “Sağlık Bilgisi” bölümünde ise dağılım beden temizliği, ruh sağlığı, tedavi ve iletimden korunma gibi konularla ilgili bilgiler verilmektedir (Alaca ve Yıldırım, 2022).

1926 programının amaçları incelendiğinde; Hayat Bilgisi Öğretim Programı'nın temel amacının çocukların çevrelerine olan meraklarını ve öğrenme zenginliklerini desteklemek olduğu görülmüştür. Ayrıca öğrencilerin farklı durumlar arasındaki bağlantılar kurulmasına yardımcı olunması hedeflenmiştir. Bireylerin kritik düşünmesi ve problem çözülme becerisi programın önemli bölümlerinde yer alır. Ayrıca programın hedeflerinden biri de onların sorumlu ve kayıtlı oldukları kişilerin büyümelerine katkıda bulunmaktadır. Tüm bu açılardan bakıldığında 1926 Hayat Bilgisi Öğretim Programı, Türkiye Cumhuriyeti'nin eğitim tarihinde kilit bir rol oynamıştır. Modern ve seküler bir eğitim modelinin temellerini atan bu program, bugün de sunmayı koruyarak ilkökul eğitime önemli katkılar sağlamaktadır (Alaca ve Yıldırım, 2022).

1936 hayat bilgisi öğretim programı incelendiğinde; 1936 yılında kabul edilen ilk Mektepler Müfredat Programı, Türkiye Cumhuriyeti'nin ilkökul müfredat programlarında bir dönüm noktası olarak kabul edilir. Bu programın içeriği ve düzenlemeleri, o dönemdeki milliyetçilik ve modernleşme ideallerinin eğitim alanındaki yansımalarını açıkça ortaya koyuyor. 1936 Hayat Bilgisi Öğretim Programı, önceki 1926 karşılaştırmasıyla daha geniş bir yelpazede konuları kapsamaktadır. Programın içeriğinde şu sıralı bölümlerde yer almaktadır: “Atatürk İlke ve İnkılapları”, “Vatan ve Millet Sevgisi” , “Milli Tarih ve Kültür” , “Coğrafya ve Tabiat Bilgisi” , “Sağlık Bilgisi” alanları programın alanlarıdır. Bu program, sadece teorik bilgi aktarımını değil, aynı zamanda pratik uygulamaları da içermektedir. Öğrenciler, müzeleri ziyaret ederek, deneyler yaparak, projeler hazırlayarak ve grup çalışmalarıyla aktif bir şekilde öğrenme deneyimi yaşayanlar. 1936 Hayat Bilgisi Öğretim Programı'nın temel amaçları: Öğrencilere milliyetçilik ve modernleşme bilincini aşılacak, Atatürk ve ilke ve inkılaplarına bağlı kişi sayısı Vatan ve millet sevgisini yaygınlaştırmak, Milli tarih ve kültür bilincini öğrenmek, Bilimsel düşünme ve eleştirel bakış açısını teşvik etmek programın temel amaçları arasında yer almaktadır. Bu program, Türkiye Cumhuriyeti'nin eğitim sistemini derinden etkilemiş ve milliyetçilik ile modernleşme ideallerini eğitim platformuna ve iyi yansıtan programlardan biri olmuştur. Bugün dahi, milli eğitim politikalarını etkileme gücünü arttıran bir program olmuştur (Yavuz, 2018).

1948 programı incelendiğinde 1948 yılında kabul edilen İlk Mektepler Müfredat Programı, Türkiye Cumhuriyeti'nin ilkokul müfredat programları için büyük bir dönüm noktasında oluşturulmuştur. Bu program, o dönemdeki demokratikleşme ve toplumsallaşma süreçlerinin eğitim sisteminin nasıl yansıdığını açıkça göstermektedir. 1948 Hayat Bilgisi Öğretim Programı, 1936'ya göre daha geniş bir yelpazede konuları kapsadığı görülmüştür. Programdaki bazı öne çıkan konular şunlardır: “Demokrasi ve Vatandaşlık etiketleri” , “İnsan ve Hakları Temel Özgürlükler” , “Toplumsal Yardımlaşma ve Dayanışma” , “Sağlık ve Hijyen Kuralları” , “Çevre Koruma ve Sorumluluklar” programda yer alan konulardır. Programda teorik bilgiler yanı sıra pratik uygulamalar da yer almaktadır. Aktif bir öğrenme merkezleri aracılığıyla öğrenciler, grup çalışmaları, projeler ve çeşitli etkinlikler katılmaktadırlar. 1948 Hayat Bilgisi Öğretim Programı'nın ana amaçlarının Demokratik değerler ve vatandaşlık bilincini kazanma, İnsan haklarına ve temel özgürlüklere göre bireyleri ödüllendirmek, Toplumsal dayanışma ve yardımlaşma süreçlerinde yer almak, Sağlıklı ve sorumlu bir toplum oluşturmak, Çevre bilincini artırma ve çevreyi korumak programın genel amaçlarından bazılarıdır. 1948 Hayat Bilgisi Öğretim Programı, Türkiye Cumhuriyeti'nin demokratikleşme ve toplumsallaşma sürecinde kritik bir rol oynamıştır. Türk eğitim tarihinde önemli bir yere sahip olan bu program, günümüzde de milli eğitim politikalarını etkilemeye devam etmektedir (Yılmaz, 2012).

1968 hayat bilgisi dersi programı incelendiğinde; Hayat Bilgisi programı, 1968 yılından itibaren Türk ilkokullarında önemli bir değişim ve ilerleme sağlamıştır. Bu program, daha geniş kapsamlı ve kapsamlı bir dağılımla çeşitli seçeneklerle eğitim sunmuştur. 1968 programının içeriği incelendiğinde ise programın, beş ana tema üzerine kurulduğu görülmüştür. Bu temalar; “Sosyal Bilgiler” teması bu tema, aile, okul, komşuluk ve toplum gibi sosyal konuları kapsamaktadır. “Doğa Bilgisi” teması bitkiler, hayvanlar, eşyalar ve yerküre gibi doğal dünyayı içeren bir temadır. “Sağlık Bilgisi” teması kişisel hijyen, tedavi ve hastalıklardan korunma gibi konuları ele alan bir temadır. “Güzel Sanatlar” teması müzik, resim, el sanatları ve tiyatro gibi sanat dallarını barındıran bir temadır. “Teknik Bilgiler” teması günlük hayatta kullanılan basit araçlar ve gereçlerle ilgili bilgiler içeren bir temadır. 1968 Hayat Bilgisi'nin ana hatları şu şekilde sıralanabilir: Çocukların yakın çevrelerini keşfetmelerini ve anlamalarını sağlamak, Çocuklarda merak duygusu ve öğrenme becerilerinin geliştirmek, Çocuklara problem çözme ve eleştirel düşünme yeteneği kazandırmak, Çocuklarda milli ve sosyal duyarlılığı artırmak,

Çocuklarda estetik yaratıcılık ve yaratıcılık gelişimi sağlamak programın amaçları arasında sayılabilir. 1968 Hayat Bilgisi programı, Türkiye ilkokullarında önemli bir dönüm noktası olmuştur. Bu program, önceki geleneksel programlardan farklı olarak modern bir yaklaşım benimsemiş ve öğrenciye odaklanmıştır. Eğitim içeriği, ilgi seviyeleri ve gelişim seviyelerine uygun şekilde tasarlanmıştır. Ayrıca programda aktif öğrenme yöntemleri ve pratik uygulamalar da yer almaktadır (Yıldırım, 2008).

1998 hayat bilgisi programı incelendiğinde program önceki programlara kıyasla daha detaylı ve genel amaçlar bakımından daha yoğun bir şekilde tasarlanmıştır. Programda ilk defa sınıf düzeyinde belirli hedef ve ünitelerin tanıtılması yer almıştır. Bu yeni yaklaşımla hedef ve planlamayı belirtmek için bir belirtke tablosu kullanılmıştır. Programın davranışçı bir yaklaşımla yazılmıştır. 1998 programında genel hedeflerde ulusal değerlere bağlılıkla birlikte ilk kez eleştirel ve yaratıcı düşünme, ülke ve dünya olaylarına duyarlı olma, uzayda kalma, sürdürülebilir tüketim, teknolojik yeniliklerden faydalanma ve turizmin önemi gibi unsurlar yer almıştır. İçeriği toplam 33 üniteden oluşan kapsamlı ünite planlarından oluşmaktadır. İçeriğin düzenlenmesinde doğrusal programlama yaklaşımı (ilerleme) dikkate alınmıştır. Yeni konular arasında “evde ve okulda demokrasi”, “insan hakları ve özgürlükler”, “sorumluluklar”, “bilinçli tüketim” ve “uzay araştırmaları” yer almaktadır (Selçuk ve Aykaç, 2019).

2005 ve 2009 hayat bilgisi öğretim programları incelendiğinde programın 1990 lı yılların sonunda gelişmeye başlayan yapılandırmacı anlayışın bir ürünü olduğu görülmektedir. Yapılan öğrenci merkezli ve beceri temelli uygulamalar ile öğrencilerin sürece aktif katılımını sağlayan yeni öğretim programları tasarlanmıştır. Bu tasarım ile birlikte ilk yapılandırmacı hayat bilgisi öğretim programı 2005 yılında yazılmıştır. 2005 İlköğretim Ders Programı'nda Hayat Becerileri dersinde öğretmenler sadece bilgi aktarıcı olarak değil, yalnızca yol gösterici olarak değerlendirilmiştir. Program yaşam becerileri ders programı, insanı biyolojik, psikolojik, sosyal ve kültürel yönleriyle bir bütün olarak ele almış ve onları değişimin hem öznesi hem de nesnesi olarak kabul etmiştir (Karaca, 2008). Bu noktadan hareketle "birey", "toplum" ve "doğa" olmak üzere üç ana öğrenme alanı belirlenen programın gerçek hayat ile bağlantısı güçlendirilmiştir. Gerçek hayatta bu öğrenme alanlarının içerikleri ile değişim iç içedir; yalnızca eğitim amaçlı olarak birbirlerinden yapay olarak ayrılabilirler. Hayat Becerileri dersine özel benimsenen toplu öğretim yaklaşımı kapsamında bu öğrenme alanlarını aynı anda kapsayabilecek üç tema belirlendiği görülmüştür. Programda tema isimleri “Okul Heyecanım”, “Benim Eşsiz

Evim” ve “Dün, Bugün, Yarın” olarak belirlenmiştir. Ayrıca ders içeriğinde bilgi ve beceri dışında değer eğitimi de ön planda tutulmuş ve öz denetim, sabır, sevgi, saygı, sorumluluk, yardımseverlik, vatanseverlik, adalet, eşitlik, kişisel bakım, kendini tanıma, hoşgörü, dostluk ve dürüstlük gibi değerler programda yer almaktadır (Şahin, 2009).

2.1.3. 2018 Hayat Bilgisi Öğretim Programı

2018 yılında yayımlanan hayat bilgisi dersi öğretim programı incelendiğinde programın genel hatları ile 5 genel başlık halinde incelenmesi gerekmektedir. Bu başlıklar programın “kök değerleri”, “programın yetkinlikleri”, “programın özel amaçları”, “programda yer alan alana özgü beceriler” ve “programın yapısı” olduğu görülmüştür. Tablo 2.1. de 2018 hayat bilgisi öğretim programının kök değerleri ve yetkinliklerine yönelik tablo verilmiştir (MEB, 2018).

Tablo 2.1. 2018 Hayat Bilgisi Öğretim Programının Kök Değerleri ve Yetkinlikleri (MEB, 2018).

Kök Değerler	Yetkinlikler
1. adalet	1. anadilde iletişim
2. dostluk	2. yabancı dilde iletişim
3. dürüstlük	3. matematiksel ve bilimsel yetkinlik
4. öz denetim	4. dijital yetkinlik
5. sabır	5. öğrenmeyi öğrenme
6. saygı	6. sosyal ve vatandaşlık yetkinliği
7. sevgi	7. inisiyatif alma ve girişimcilik
8. sorumluluk	8. kültürel farkındalık ve ifade
9. vatanseverlik	
10. yardımseverlik	

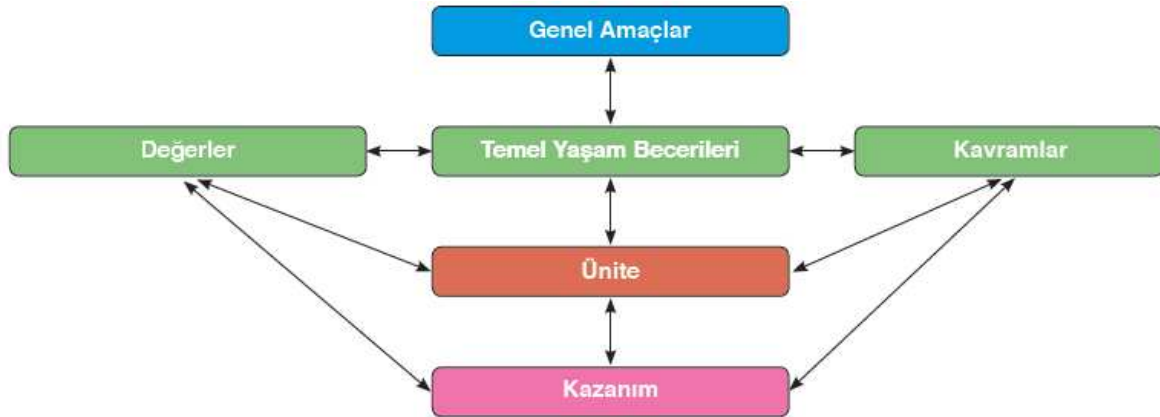
2018 hayat bilgisi programının genel amaçları incelendiğinde programda 14 adet amacın bulunduğu görülmektedir. Bu amaçların ; “Kendini ve yaşadığı çevreyi tanı”, “Aile ve toplumun temel değerlerine sahip olur”, “Millî, manevi ve insani değerleri yaşantısal hâle getirir”, “Kişisel gelişimini sağlamak için yapması gerekenlerin farkında olur”, “Kişisel bakım becerilerini geliştirir”, “Sağlıklı ve güvenli yaşam sürme bilinci edinir”, “Sosyal katılım becerisi kazanır”, “Zamanı ve mekânı algılama becerisi edinir” “Kaynakları verimli kullanma becerisi geliştirir”, “Öğrenmeyi öğrenme becerisi kazanır”, “Temel düzeyde bilimsel süreç becerilerini kazanır”, “Ülkesini sever, tarihî ve kültürel değerlerini yaşatmaya istekli olur”, “Doğaya ve çevreye karşı duyarlı olur” , “Bilgi ve iletişim teknolojilerini amacına uygun olarak kullanır” olduğu görülmüştür (MEB, 2018).

2018 hayat bilgisi programının alana özgü becerileri incelendiğinde 23 adet becerinin programda yer aldığı görülmüştür. Tablo 2.2.' de bu alana özgü beceriler gösterilmiştir (MEB, 2018).

Tablo 2.2. Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı Becerileri (MEB, 2018).

1. Araştırma	13. Kendini Koruma
2. Bilgi ve İletişim Teknolojilerini Kullanma	14. Kendini Tanıma
3. Değişim ve Sürekliliği Algılama	15. Kişisel Bakım
4. Dengeli Beslenme	16. Kurallara Uyma
5. Doğayı Koruma	17. Mekânı Algılama
6. Girişimcilik	18. Millî ve Kültürel Değerleri Tanıma
7. Gözlem	19. Öz Yönetim
8. İletişim	20. Sağlığını Koruma
9. İş Birliği	21. Sorun Çözme
10. Karar Verme	22. Sosyal Katılım
11. Kariyer Bilinci Geliştirme	23. Zaman Yönetimi
12. Kaynakların Kullanımı	

2018 hayat bilgisi program yapısı incelendiğinde programda amaç, beceri, değer, kavram, ünite ve kazanım içeriği olduğu görülmüştür. Program yapısı Şekil 2.1.'de gösterilmiştir.



Şekil 2.1. Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı'nın Organizasyon Yapısı (MEB, 2018)

Hayat Bilgisi dersinin günümüzdeki durumu incelendiğinde; Türkiye'de ilkökul müfredatının 1, 2 ve 3. kademelerinde okutulduğu görülmektedir. Programda 6 adet ünite yer almaktadır. Bu üniteler; “Okulumuzda Hayat” , “Evimizde Hayat” , “Sağlıklı Hayat” , “Güvenli Hayat” , “Ülkede Hayat” ve “Doğada Hayat” üniteleridir. Derste, öğrencilere çevre, toplum, tarih, coğrafya, vatandaşlık ve insan hakları gibi konularda bilgi ve beceriler

kazandırılmaktadır. Dersler ilkokul 1. Sınıfta ve 2. Sınıfta 4 ders saati, 3.sınıfta ise 3 ders saati olarak işlenmektedir (MEB, 2018).

2.1.4. 2024 Hayat Bilgisi Öğretim Programı

2024 yılında yayımlana Hayat Bilgisi dersi öğretim programı “Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli” kapsamında yazılan öğretim programlarından birisidir. Programda yer alan bileşenler incelendiğinde programda yedi bileşen olduğu görülmüştür. Bu bileşenlerin “genel amaçlar”, “programın uygulanmasına ilişkin esaslar”, “programlar arası bileşenler”, “içerik çerçevesi”, “öğretme- öğrenme yaşantıları”, “öğrenme kanıtları” ve “farklılaştırma” bileşenleri olduğu görülmüştür (TTK, 2024).

Bu bileşenlerden birincisi incelendiğinde; hayat bilgisi 2024 öğretim programında 16 adet genel amaç bulunduğu görülmüştür. Bu genel amaçlar şunlardır: “fiziksel ve duygusal özelliklerini fark ederek kendilerini tanımaları”, “yeteneklerini ve gelişime açık alanlarını keşfetmeleri”, “okula uyum sağlamaları”, “kişisel alanların önemini kavramaları”, “trafik kurallarına uygun davranmaları”, “sağlıklı ve güvenli yaşam becerileri kazanmaları”, “aile bütünlüğünün ve ailenin toplumsal yaşam için önemini fark etmeleri”, “çocuk olarak haklarını kullanmaları ve sorumluluklarını yerine getirmeleri”, “yakın çevrelerinden başlayarak ülkelerini ve dünyayı tanımaları”, “afet bilinci kazanmaları ve afetlerde yaşam becerilerini uygulamaları”, “insan ve çevre arasındaki ilişkileri keşfetmeleri”, “sürdürülebilir çevre bilincini yaşamlarına yansıtmaları”, “bilim, teknoloji ve sanatın insan hayatındaki yerini kavramaları”, “millî ve manevi değerleri yaşamlarına yansıtmaları”, “temel yaşam becerilerini geliştirmeleri”, “Türkçeyi doğru, etkili ve güzel kullanmaları” amaçlanmaktadır (TTK, 2024).

Programın uygulanmasına ilişkin esaslar incelendiğinde 14 adet dikkat edilecek husus belirlenmiştir. Bu hususlar arasında belirli günler ve haftalar vurgusu, değer ve beceri kazandırma vurgusu ve sürdürülebilirlik vurgusu dikkat çekici olmuştur. Programda disiplinler arası ilişkilendirme yapılması ve ön öğrenmelerin kontrol edilmesi vurgusu da ön planda yer almaktadır (TTK, 2024).

Programlar arası bileşenler boyutu incelendiğinde programda “sosyal-duygusal öğrenme becerileri”, “okuryazarlık becerileri”, “değerler” bütünleşik ve etkin bir şekilde işe koşulmuş ve programdaki kazanımlar ile bu boyutlar eşleştirilmeye çalışılmıştır. Ayrıca programın uygulanmasında bütüncül eğitim yaklaşımı önemli bir rol oynamıştır.

Ayrıca programda içerik olarak altı adet öğrenme alanı bulunduğu görülmüştür. Bu öğrenme alanlarının “Ben ve Okulum”, “Sağlığım ve Güvenliğim”, “Ailem ve Toplum”, “Yaşadığım Yer ve Ülkem”, “Doğa ve Çevre”, “Bilim, Teknoloji ve Sanat” alanları olduğu görülmüştür. Bu öğrenme alanları belirlenirken Okul Öncesi Öğretim programında yer alan kazanımlarda dikkate alınmıştır. Ayrıca öğrencilerin sarmal ve esnek bir şekilde program kazanımlarına odaklanmaları sağlanmıştır (TTK, 2024).

2024 yılında yayımlanan Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli çerçevesinde Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı'nın öğrenme yaşantıları bölümünde öğrenme alanlarına ilişkin “temel kabuller”, “ön değerlendirme süreci”, “köprü kurma etkinlikleri” ve “öğretme-öğrenme uygulamaları” bulunmaktadır. Temel kabuller hizmetlerinde öğrencilerin önceki eğitim deneyimlerinden getirdikleri bilgi ve becerilere önem verilir. Ön değerlendirme sürecinde öğrencilerin öğrenme alanına ilişkin ön bilgilerinin, beceri düzeylerinin ve ilgilerinin belirlenmesine yönelik önerilerde bulunulur. Köprü kurma bölümünde öğrencilerin öğrenme alanındaki mevcut bilgi ve becerileri ile edinecekleri yeni bilgiler ve geliştirecekleri beceriler arasında bağlantı kurmaya yönelik etkinlik önerileri sunulmaktadır. Öğretme-öğrenme uygulamaları bölümünde merakı, sorgulamayı, derin ve anlamlı öğrenmeyi teşvik eden etkinlikler yer almaktadır (TTK, 2024).

Hayat Bilgisi dersi öğretim programının öğrenme kanıtları bölümü, ölçme amacına, ölçülecek becerilere ve beceri düzeylerine uygun olarak hazırlanmış öğrenme kanıtlarını içerir. Program kapsamında ölçme ve değerlendirme uygulamalarında, program çıktılarına ve öğrencilerin gelişim özelliklerine uygun olmak koşuluyla, öncelikli olarak öğrenme eksikliklerinin tespiti ve giderilmesine odaklanan süreç odaklı bir yaklaşım benimsenmektedir. Öğrencilerin aktif olarak katıldığı sınıf performansı görevleri merkezidir; Öğrenme teorileri ve öğrencileri öğrenmeye motive edecek yaklaşımlarla birlikte zamana, öğrencinin gelişim özelliklerine ve konuya göre değişebilen ölçme ve değerlendirme yöntemleri tercih edilmektedir (TTK, 2024).

2024 Hayat Bilgisi dersi müfredatının farklılaştırma bölümü, her öğrencinin kendine özgü yeteneklerini, ilgi alanlarını ve öğrenme stillerini tanıyarak kapsayıcı bir öğrenme ortamı yaratmak için tasarlanmıştır. Bireysel farklılıkların vurgulanması, esnek gruplama, sürekli değerlendirme ve adaptasyon yaklaşımları ön plana çıkmaktadır. Program, öğrencilerin okul içi ve okul dışı bilişsel, psikososyal ve fiziksel gelişimlerinin yanı sıra bireysel farklılıkları da dikkate alınarak yapılandırılmıştır. Bu nedenle özel gereksinimli veya akranlarından farklı özelliklere sahip öğrencilere esneklik gösterilmeli,

öğrencilerin ilgi, istek ve ihtiyaçlarına göre etkinlikler hazırlanmalı ve planlamalar yapılmalıdır (TTK, 2024).

Farklılaştırma “zenginleştirme” ve “destekleme” bölümlerinden oluşur. Zenginleştirme, öğretmenlere akranlarından daha gelişmiş öğrencilerin potansiyelini en üst düzeye çıkarmaları için öneriler sunar. Programın zenginleştirme kapsamında mevcut öğretme-öğrenme uygulamaları üzerinde “konu, öğretme-öğrenme süreci, ölçme ve değerlendirme” açısından üst düzey etkinlikler gerektiren bir yapı oluşturulmuştur. Destek, öğretme-öğrenme uygulamalarında zorluk yaşayan öğrencilere ek süre ve destek sunmaya yönelik önerilerin sunulduğu bölümdür (TTK, 2024).

2018 Hayat Bilgisi programı ile 2024 programı karşılaştırıldığında; 2018 programında altı adet ünite yer alırken 2024 hayat bilgisi programında altı adet öğrenme alanı bulunmaktadır. Çalışmanın odağını oluşturan ve 2018 programında yer alan “Sağlıklı Hayat” ünitesi yerini 2024 programında “Sağlığım ve Güvenliğim” öğrenme alanına bırakmıştır. Ayrıca çalışmanın odağında bulunan dört adet kritik kazanımın güncellenen programda farklı bir şekilde yer aldığı görülmektedir (TTK, 2024).

2.2. OYUN

Oyun, geçmişi çok eski zamanlara dayanan, bireyin hayatı öğrenme, kendini anlama çabası, birey olma ve kabullenme sürecine girme yolculuğuyla karakterize edilen önemli bir etkinliktir. İnsanın hayatı ve evreni anlamak ve kavramak için kullandığı en seçkin faaliyetlerden biridir. Oyunun birçok tanımın öne sürdüğünden çok daha eski bir geçmişi vardır (Korkmaz, 2007; Gençoğlu, 2010). Oyunun farklı bakış açıları, yorumları ve düzeyleri olan bir etkinlik olması, tek bir kavrama bağlanarak tanımlanmasını oldukça zorlaştırmaktadır. En genel tanımıyla oyun, bir ya da daha fazla bireyin belirli bir hedef yönergesinin peşinden gittiği, belirli söylemlere bağlı kaldığı ya da rastgele ya da şans eseri eylemler gerçekleştirdiği bir etkinlik olarak görülmektedir. Bireylerin mücadele veya işbirliği yaptığı, genellikle isteyerek katıldığı, keyif aldığı eylemleri içeren, doğal yaşamı yansıtan etkili bir eğitim yöntemidir (Dönmez, 1992).

Çocuğun dünyasında oyunun önemi incelendiğinde, oyun kavramlarının çocuklar için önemi büyüktür çünkü çocukların öz benliklerini yansıtmalarına ve rahatlamalarına yardımcı olur (Avcı, 2006). Ayrıca yapılan çalışmalar incelendiğinde oyunun çocuklar için oyun oynamak, yemek yemek ve uyumak kadar doğal ve önemli bir ihtiyaç olduğu söylenmiştir (Erkan, 2019). Oyunlar, çocukların önemsemesini kendiliğinden bir şekilde

öğrenmelerine ve üretkenliği ile bireysel gelişimlerine destek olmalarına izin verir. Oyun, beslenme ve dil gelişimini artırır ve bu alanlardaki faaliyetlerine sürekli olumlu açılardan etki eder (Çoban, 2006). Oyun, olumlu bir destek sunarak toplumsal sözleşmeler, manevi ve duyuşsal standartlar ve uygun cinsiyet kavramlarını öğrenmelerine yardımcı olur. Oyun, çocukların özgürlüklerinin ve bilinç altına itilmiş duygular ve düşüncelerinin, kişinin iç görüşünü kazanmasının ve bireysel olarak kendini gerçekleştirmesinin bir aracı olarak görülmüştür (Hazar, 1996). Tüm bu kapsamlar incelendiğinde oyun, toplumsal, psikomotor, psikolojik, sistematik ve duyuşsal olarak birçok farklı yönden bireyleri olumlu açılardan etkiler ve sağlıklı bir gelişimsel katkı sağlar (Gülhan, 2012).

Oyun yönteminin, oyun süreci dışında yeni stratejiler geliştirmeye, geliştirilen stratejileri uyarlamaya ve becerileri daha üst seviyelere çıkarmaya olanak sağladığı görülmüştür. Başka bir deyişle oyunlar, doğal olarak oluşan, uyumu kolaylaştıran, gelişimin tüm aşamalarını etkileyen ve etkilenen bir olgu olarak değerlendirilebilir (Burghardt, 2010; Pellegrini, 2009).

Pek çok bilim insanı oyun kavramı üzerine araştırmalar yapmış, oyunları çeşitli açılardan inceleyerek farklı tanımlar sunmuştur. Türk Dil Kurumu, oyunları, bireyleri hem fiziksel hem de bilişsel olarak destekleyen, çoğunlukla gençlerin güzel vakit geçirmesi ve dinlenmesi için oynadığı, kuralları önceden belirlenmiş keyifli bir yöntem olarak tanımlıyor (TDK, 2020).

Huizinga (2020)'nın , Homo Ludens isimli eserinde yazar oyunun insanın temel bir özelliği olduğunu ve insan için hayatın kendisi kadar önemli bir kavram olduğunu vurgulamıştır. Huizinga, eserinde "insan olarak oyuncu" biçimini örneklendiriyor ve oyunun hukuk, ilişkiler, anlatılar ve sosyal bilimler gibi hayatın hemen her alanında görüldüğünü savunuyor. Bu hipotezini on iki başlıkta savunduğu görülmüştür. Bu on iki başlık şu şekilde tanımlanmıştır.

1. Kültürel bir olgu olarak oyunların doğası ve anlamı.
2. Oyunların dilde ifadesi.
3. Oyunlar ve yarışmalar arasındaki bağlantı.
4. Oyun ve hukukun kesişimi.
5. Oyunlar ve savaş.
6. Oyunlar ve bilgelik.
7. Oyunlar ve şiir.

8. Hayal gücünün rolü.
9. Felsefenin eğlenceli biçimleri.
10. Eğlenceli sanat biçimleri.
11. Oyunlar açısından medeniyetler ve çağlar.
12. Çağdaş kültürün eğlenceli unsuru.

Huizinga'nın bu görüşleri ve tezi oyun kavramının çok yönlü olduğunu ve çeşitli bağlamlarda uygulanabilir olduğunu göstermiştir. Ayrıca oyun birçok bilim dalı ile de bağlantılıdır. Huizinga'nın çalışması oyunun tanımının birçok bilim alanına dâhil edilebileceğini göstermiştir (Huizinga, 2020).

Eğitimciler tarafından oyunla ilgili birçok kavram ortaya atılmıştır. Araştırmalar, oyunun birçok kavram ve disiplinle sürdürüldüğünü göstermektedir. Bu kavramlar ve yapılan çalışmalar oyunun, keşfetme, yansılama, değişim, hareket, eğitim, yenilik ve düşünme gibi kavramlarının oyunla bağlantılı olduğunu açıkça ortaya koymaktadır (Yıldırım, 2012).

2.2.1 Oyunun Tarihsel Gelişimi

Oyun, insanların uzun süredir biriktirdiği bir eylemdir. Huizinga, "Oyun, geleneklerden daha eskidir." ifadesini kullanmıştır. Bu insanları "oyuncu insanı" olarak tanımlamıştır. İnsanoğlu, doğadaki canlıların oyun taktiklerinin şeklini örnek alarak kendi oyun içeriklerini oluşturmaya başladı. Sanat, yaşam ve bilim gibi farklı kavramlar, oyunun içinden gelişmiş ve daha sonra bağımsız bilim alanları olarak kabul edilmiştir (Huizinga, 2020). Yapılan bazı araştırmalarda oyunun ne kadar eskilere gidebileceği ile ilgili sonuçları göstermektedir. Bu çalışmalardan bir bölüm aşağıda verilmiştir.

Eski Mısır'daki Kurna Tapınağı'nın çatısına yerleştirilen taş levhalar, M.Ö. 1400'lere kadar oynanan üç taş oyununun çeşitli biçimlerine dair kanıt sağlıyor. Ayrıca Truva'da yapılan arkeolojik kazılarda üç taştan oluşan bir tahta kalıntısı da ortaya çıkarıldı. Bazı tarihi eserlerde duvarlarda, vazolarda ve mezar taşlarında çocukların ve yetişkinlerin oynadığı oyunlar tasvir ediliyor. Örneğin M.Ö. 2000 yılına tarihlenen Benihasan hiyeroglif yazıtında, havaya top fırlatıp yakalayan bir kız tasvir edilmiştir. Hitit kenti Kargamış'ta bulunan kabartmalarda kraliyet çocukları beş taş ve topaç benzeri çeşitli oyunlar oynarken tasvir edilirken, Maraş Gömütaş'ında bulunan Hitit kabartmasında annenin yanında otururken bacağı çocuğun ayağına bağlı bir kuşla oynayan bir çocuk tasvir edilmektedir. Ayrıca Bizans Büyük Saray mozaiklerinde tekerleklerle oynayan birkaç çocuk resmedilmiştir (Bozkurt, 2007).

Antik tarihi kaynaklar ve yayınlar incelendiğinde tarihimizde ve kültürümüzde oyun ve oyuncak kavramlarının çok eskilere dayandığı ortaya çıkmaktadır. Türk dilinin ilk yazılı sözlüğü sayılan Dîvânu Lugâti't-Türk 'te "oyun" kavramının değişmeden kaldığını görmekteyiz (Kaşgarlı, 2008). Dede Korkut hikâyelerini incelediğimizde ritüellerin, ata binmenin, yiğitliğin, hayvan güreşleri ve yarışlarının, okçuluğun, aşık oyununun toplumun ve kültürün bir parçası olduğunu görürüz. Hatta oyuncak kavramının kökenlerinin çok daha eskilere dayandığı da kabul edilebilir. Orta Asya ve Anadolu'da çocuklar ağaçlardan topladıkları ağaç kabuklarını bükerek üflemlerle çalgılar yapar, bu aletlerle kahramanlık, savaş taklidi gibi oyunlar oynarlardı (Akandere, 2013).

2.2.2. Oyunun Özellikleri

Aşağıda çeşitli faktörlere göre incelenen tanımlamalarda oyunun bireylerin yaşamları açısından önemine ve farklı özelliklerine dikkat çekilmiştir. Özellikle eğitim bilimlerinde kullanılan oyunlara yönelik birçok özellik ortaya atılmıştır. Oyun ile ilgili olarak yapılan araştırmalar incelendiğinde (Tuğrul, 2014)' a göre oyun;

- Oyun oynamak çocuğun en sevdiği aktivitedir.
- Oyun sorunlara çözüm bulma fırsatı sağlar.
- Oyun oynamak çocuğun en doğal hakkıdır.
- Oyun canlılığı artırır. Bedeni ve zihni güçlendirir.
- Oyun, çatışmaların çözümlendiği en demokratik ortamdır.
- Oyun doğayı, toplumu ve birey eksenini içerir.
- Oyun, bireylerin birlikte çalıştığı bir işbirliği ortamıdır.

2.2.3. Oyunun Sınıflandırılması

Çocukluktan yetişkinliğe kadar olan zaman çizelgesine bakıldığında oyunun 'yaş, gelişim düzeyi, çevre ve oyun tarzına göre birçok şekilde sınıflandırılabileceği görülmektedir. Bu sınıflandırmaları incelerken en önemli hususun tek bir sınıflandırmayla ya da tüm alt sınıflandırmalarla sınırlandırılmayacağını unutmamak gerekir. Bu açıdan bakıldığında oyunun disiplinler arası bir etkinlik olduğu ve diğer tüm alanlarla iletişim halinde olduğu görülmüştür. Ayrıca oyunun birçok disipline bilgi ve fayda sağlayabileceği gözlemlenmiştir (Driscoll ve Nagel, 2008).

Oyunlar özelliklerine göre incelendiğinde birçok açıdan sınıflandırılabilecekleri görülmektedir. Gelişim yapıları, geliştirme döngüleri, oyun ortamı, ekipman kullanımı gibi başlıklar altında sınıflandırmalar yapılabilir. Günümüzde sadece bu oyun

sınıflandırmasının ötesinde çeşitli oyun sınıflandırmalarının da olduğu fark edilmiştir (MEB, 2018). Tablo 2.3 te oyunun belirli faktörlere göre sınıflandırılması görülmektedir.

Tablo 2.3. Belirli Özelliklere Göre Oyunların Sınıflandırılması (MEB, 2018).

OYUN			
Gelişim Alanlarına Göre Oyunlar	Gelişim Düzeylerine Göre Oyunlar	Oynanan Ortama Göre Oyunlar	Ekipman Kullanımına Göre Oyunlar
➤ Zihinsel Beceri Odaklı Oyunlar	➤ Yenidoğan Odaklı Oyunları	➤ Kapalı Alan Oyunları	➤ Ekipsiz Oynanan Oyunlar
➤ Motor Beceri Odaklı Oyunlar	➤ 2-7 Yaş Dönemi Oyunları	➤ Açık Alan Oyunları	➤ Ekipli Oynanan Oyunlar
➤ Konuşma Beceri Odaklı Oyunlar	➤ 7-14 Yaş Dönemi Oyunları		➤ Malzemeli Oynanan Oyunlar
➤ Toplumsal Beceri Odaklı Oyunlar	➤ 14-21 Yaş Dönemi Oyunları		➤ Malzemesiz Oyunlar
➤ Kişisel Becerileri Odaklı Oyunlar	➤ 25 ve üzeri Oyunları		

Eğitimde en çok kullanılan oyun türünün eğitsel oyunlar olduğu düşünülmektedir. Eğitsel oyunların oyun alanı içerisinde birçok kategoriye ait olduğu söylenebilir. Eğitsel oyunlardan gerçeklerin, becerilerin, kavramların ve durumların öğretilmesinde yararlanılır.

2.2.4. Eğitsel Oyunlar

Teknolojideki gelişmeler, eğitim alanı da dâhil olmak üzere hayatın her alanına nüfuz etmekte ve kendini önemli ölçüde göstermektedir (Yükseltürk ve Altıok, 2016). Bu teknolojik değişim ve ilerleme süreci, eğitim ve öğretim yaklaşımlarını doğrudan etkilemektedir. Bu da çeşitli yeni yöntemlerin ve teknik eğitim-öğretim ortamlarına dahil edilmesinin bir nedeni olmuştur (Hanbaba, 2011). Bir diğer alternatif öğretim yöntemi ise oyun yoluyla öğretim yöntemidir. Oyun yoluyla öğretim yöntemi, bireylerin yeni kavramlar öğrenmesini ve bu kavramların kalıcılığını ve pekiştirilmesini sağlamak amacıyla tasarlanmıştır (Yıldırım, 2012). Akandere (2013) eğitsel oyunları, bireylere mutluluk ve huzur veren, önceden belirlenmiş bir kurgu yapısı aracılığıyla çeşitli kavramları bir arada öğrenmelerini sağlayan oyunlar topluluğu olarak tanımlanmaktadır. Eğitim-öğretim sürecinde eğitsel oyunları diğer oyunlardan ayıran özellik, belirli bir amaç doğrultusunda oynanması ve sonunda bir değerlendirme sürecinin yer almasıdır (Avcı, 2006). Çocuklar oyun sırasında girdikleri rolleri gerçek hayatta deneyimleme ve gelecek yaşamlarına hazırlanma fırsatı bulurlar. Oyun oynamak çocuğun doğasında var ve bu da

oyunu özellikle erken çocukluk ve ilkökul öğrencileri için ikamesi mümkün olmayan temel bir ihtiyaç haline getirmektedir (Gençoğlu, 2010). İlkokuldaki çocuklar, somut işlemler evresinde oldukları için döngüsel gelişim gösterirler. Bu nedenle, oyun temelli öğretim yaklaşımının bu gelişim aşamasındaki başlangıç çağı başlangıcı için uygun bir öğretim yöntemi olduğu fark edilmiştir (Altun, 2012).

Gözlemler, çocukların en rahat ve özgür hisleri yerlerin oyun ortamları olduğunu göstermektedir. Bu sayede oyun ortamlarının çocukların benzersiz yeniliklerini en üst seviyede teşvik ettiği ifade edilebilir (Nicolopoulou, 2004). Bu tür ortamlardaki öğretmenlerin, geleneksel ezber dayalı öğretim yöntemleri yerine deneysel öğrenmeyi birleştirmeleri teşvik edilmektedir (Saracaloğlu ve Karademir, 2009). Bu tür yapılandırılmış öğrenme ortamlarında gerçekçi öğrenme deneyimleri ve fırsatları, çocukların gerçekçi öğrenme fırsatları ve deneyimlemeleri olanak kabul edilmiştir (Çangır, 2008). Oyunların ve eğitsel oyunların çocukların öğrenmesi üzerindeki olumlu etkilerini tanıyan bir eğitimci, eğitsel oyun yöntemini öğretim sürecine aktif olarak dahil edebilir (Gözalın, 2013). Öğrenciler, eğitimsel ortamlara katılmak için motivasyon ve ilgiyi artırarak derslere olumlu bir bakış açıları verebilirler ve derslere katılma konusunda geliştirebilirler. (Kıldan, 2001). Eğitsel oyunlar çocukların sınıflardaki hem keyifli vakit geçirmesine hem de içeriğinin eğlenceli bir şekilde öğrenmesine olanak tanıdığı kabul edilmiştir (Canbay, 2012). Oyun sadece eğlence için bir araç değildir. Çocuklar oyun yoluyla yeni ve farklı deneyimler kazanırlar. Oyunun öğretim ve eğitimde bir yöntem olarak kabul edilmesi ve kullanılması, etkili öğrenme ve eleştirel düşünme becerileri gibi olumlu sonuçların elde edilmesini sağlayabilir (Demirci, 2006).

2.2.5. Eğitsel Oyunların Faydaları

Eğitsel oyunların eğitim ortamlarına dâhil edilmesinin çeşitli ayrıntıları vardır. Aşağıda belirtilen yönler, bu etkileri anlatmaktadır.

- Öğrenci her boyutta eğitime ve öğrenmeye odaklanır.
- Oyun yoluyla farklı konu ve kavramlar öğrenilebilir ve kalıcı olarak kullanılabilir (Bilen, 2002).
- Çocuğu oyun sürecine aktif olarak dahil etmek, uygulamalı öğrenme deneyimi sağlar (Akandere, 2013).
- Çocuklar oyun yoluyla kazanmayı, kaybetmeyi ve rekabeti öğrenirler.
- Çocuklar hedef seviyeye ulaşmaya odaklanır ve o hedef davranışla ilgili problem çözmeyi öğrenirler.

- Çocuklar olaylar karşısında hızlı karar verme yeteneğini geliştirir.
- Oyunun çocukların bilgi etkileşimine katılımı üzerinde olumlu etkileri vardır.
- Oyunun öğrencilerin liderlik ve etkileşim becerilerinin gelişimini desteklediği gözlemlenmiştir.

2.2.6. Eğitsel Oyunların Sınırlılıkları

Eğitsel oyunlar birçok disiplinde ve eğitimde öğretim yöntemi olarak kullanılmaktadır. Bu yöntemin faydaları yanında bazı sınırlı yönlerinin de bulunduğu tespit edilmiştir. Tüm bu açılardan bakıldığında Eğitsel oyunların dezavantajları da bulunmaktadır. Bu olumsuz durumlar aşağıda listelenmiştir:

- Eğitsel oyunların genellikle yeni konuların tanıtılmasından ziyade öğrenilen materyalin gözden geçirilmesi amacıyla kullanıldığı fark edilmiştir.
- Eğitsel oyunların çoğu monoton olacak ve şans faktörüne dayalı olacak şekilde tasarlanmıştır.
- Eğitsel oyun oturumlarında yaşa bağlı olarak disiplin ve odaklanma sorunlarının ortaya çıkabileceği gözlemlenmiştir.
- Öğretmenlerin eğitsel oyun sürecine doğrudan müdahalesinin yöntemin etkililiğini azalttığı görülmüştür.
- Öğretmenler tarafından tasarlanan bazı oyunların çocukların ilgisini çekmediği görülmüştür.
- Eğitsel oyun yöntemiyle bazı akademik becerilerin kazandırılmadığı görülmüştür.
- Ders öncesi oyunlarla ilgili materyaller ve hazırlık sürecinin zorlu olduğu görülmüştür.
- Seçilen bazı oyunların zaman ve maliyet açısından sakıncalı olduğu gözlemlenmiştir.
- Eğitsel oyunlarda öğrencilerin seviyelerinin üzerinde ödüllendirildikleri görülmüştür. (Altun, 2012).

2.2.7. Eğitsel Oyunların Sınıflandırılması

Birbirinden farklı oyunlara sahip olan eğitici oyunların sınıflandırılması, çeşitli türlerde gerçekleştirilmiştir. Çalışmaların düzenlenmesi, eğitsel oyunların genellikle üç

farklı şekilde faaliyet gösterdiği görülmektedir. Eğitsel oyunlar, uygulanan biçimlere ve oynama ile oynatma özelliklerine göre farklı kategorilere ayrılabilir (MEB, 2018).

2.2.7.1. Uygulanış biçimlerine göre eğitsel oyunlar

Uygulanış biçimine göre eğitsel oyunlar genel olarak üç bölüme ayrılmaktadır. Aşağıda bu sınıflama ile ilgili bilgilendirmeler yapılmıştır.

1. Taklit Oyunları: Taklit oyunları eğitsel oyun sınıflaması türlerinden birisidir. Bu oyun yapısı öğrencilerde daha çok keşfetme özelliği göstermektedir.

2. Mücadele Oyunları: Eğitsel oyunlarda diğer bir sınıflama türü mücadele oyunlarıdır. Daha çok ikili ya da takım halinde oynanan oyun yapısında görülmektedir.

3. Sportif Oyunlar: Eğitsel oyunların sınıflandırılmasında kullanılan yapılardan birisi de sportif oyunlardır. Daha çok kurallı oyunlar bu sınıflama içerisinde yer almaktadır.

Uygulanış biçimlerine göre eğitsel oyunların sınıflandırılmasına ilişkin bilgiler Tablo 2.4 te verilmiştir.

Tablo 2.4 . Eğitsel Oyunların Uygulanış Biçimlerine Göre Sınıflandırılması (MEB, 2018)

EĞİTSEL OYUNLAR					
Taklit Oyunları		Mücadele Oyunları		Sportif Oyunlar	
Yaş Gruplarına Göre	Oynadıkları Alanlarına Göre	Oyuncu Sayılarına Göre	Oynama Düzenlerine Göre	Oyun Araçlarına Göre	Oyun Amacına Göre
*Okul Öncesi Eğitim	*Sınıf	*Bireysel Oyunlar	*Çizgide	*Araçlı	*Eğlence
*Temel Eğitim	*Salon	*İkili Oyunlar	*Çemberde	*Araçsız	*Eğitim
*Yetişkinlik	*Bahçe	*Takım Oyunları	*Dağınık		*Sağlık
*Yaşlılık	*Kış				
	*Su				

2.2.7.2. Oynanma-oynatılma gayelerine göre eğitsel oyunlar

Eğitsel oyunlar oynama veya oynanma amacına göre üç kategoriye ayrılır: Bunlar eğlence, eğitim ve spor oyunlarıdır. Her kategori farklı bir amaca hizmet eder ve oyunculara benzersiz avantajlar sunar (MEB, 2018). Aşağıda bu sınıflama ile ilgili bilgilendirmeler yapılmıştır.

1. Eğlence Amaçlı Eğitsel Oyunlar: Bu tür oyunlar genellikle rahatlama ve düşünme yeteneklerini artırmak amacıyla oynanır ve genellikle kişiler arasında rekabet bulunmaz.

2. Eğitim Amaçlı Eğitsel Oyunlar: Eğitim oyunları, belirli bir sembol, değer, içerik ve amacı vurgulamak için akademik hedeflere yönelik olarak oynanır.

3. Spor Amaçlı Eğitsel Oyunlar: Spor eğitimisel oyunlar, psikomotor becerileri ve fiziksel uygunluğu geliştirmeyi amaçlayan bir oyun türüdür; kuvvet, koordinasyon, dayanıklılık, esneklik, güç ve hız gibi unsurlar ön planda tutulur.

2.2.8. Eğitsel Oyunda Dikkat Edilmesi Gereken Hususlar

Öğretme ve öğrenme sürecinde eğitsel oyunlar kullanıldığında belirli adımların takip edilmesi gerekmektedir. Eğitsel oyunların yapımında hemen izlenmesi gereken aşamalar aşağıda gösterildiği gibi Akandere tarafından belirlenmiştir (Akandere, 2013:);

1. Oyun tanıtımı yapılır
2. Kuralların detayları öğrencilere aktarılır
3. Oyun oynanmaya başlanılır
4. Performansın değerlendirilmesi gerçekleştirilir.

Oyunların çocukların ilgisini çekecek şekilde, özellikle onların seviyelerine göre tasarlanması oldukça önemli görülmektedir. Ayrıca oyunların merak uyandıracak şekilde isimlendirilmesinin öğrencilerin oyuna katılma motivasyonunu arttırdığı da görülmüştür. Bu şartlar sağlandıktan sonra psikolojik bakımdan oyuna başlamak için hazır bulunduğundan emin olunmasının devamında oyun betimlenir ve devamında kaidelerin belirlenmesine geçilir. Kaidelerin belirgin şekilde açıklanmasına dikkat edilmelidir. Devamında var ise kullanılacak malzemeler gösterilmeli ve eğitsel durumun gerekli şekilde aktarılması sağlanmalıdır (Akandere, 2013).

Oyunlara başlamadan önce öğrencilere kurallar açıkça anlatılmalıdır. Oyuncuların belirli durumlarda (alkış vb.) destek alabileceğini de unutmamak gerekmektedir. Hata yapan katılımcılara kurallar gereği oyun dışında kalmaları gerektiği önceden bildirilmelidir. Disiplin sorunlarının önüne geçmek için oyundaki kuralların önemini defalarca vurgulanması gerekmektedir (Bilen, 2002: 92).

Eğitsel oyun yönteminin uygulama aşamasının tamamlanmasının ardından bir değerlendirme sürecine yer verilmesi esastır. Bu süreçte öğrencilerin yaşı, gelişim düzeyi,

öğrenci sayısı gibi faktörler dikkate alınmalıdır. Değerlendirme yapılırken soruların açık, kısa ve anlaşılır olmasına dikkat edilmelidir. Öğrencilere geri bildirim vermek bu sürecin sonunda gerekli bir adımdır. Uygulama aşaması ile değerlendirme aşaması arasında tutarlılığın sağlanması önemlidir (Roshanfekar, 2017).

2.2.9. Öğretim Yöntemi Olarak Oyun

Oyunların erken çocukluk ve ilkokul başta olmak üzere birçok eğitim aşamasında kullanılması önerilmektedir. Öğrencilere becerileri, değerleri, kavramları ve bilgiyi öğretmek için oyun yöntemi kullanılmaktadır. Ayrıca oyunlar olaylar, olgular, ilkeler, kavramlar gibi önemli özelliklerin öğretilmesinde bir yöntem görevi görmektedir. Son araştırma bulguları oyunların bir öğretim yöntemi olarak aktif olarak kullanıldığını göstermektedir.

Türkiye dahil dünyanın birçok ülkesinde eğitsel oyunların öğretim programlarının etkinlik boyutuna entegre edildiği görülmektedir. Bu özelliğin Milli Eğitim Bakanlığı tarafından 2018 yılında hazırlanan ve halen uygulanmakta olan mevcut eğitim ve öğretim programında kazanım olarak yer aldığı görülmektedir. Ayrıca birçok derste öğretim yöntemi olarak eğitsel oyun yönteminin kullanıldığı da dikkat çekmektedir.

Pek çok araştırmacı özellikle soyut kavramların kazanılmasında oyun yönteminden faydalanılmasının gerekliliğini vurgulamıştır. Oyun yönteminin sürece dâhil edilmesinin öğrenciler için etkili öğrenmeyi sağladığına dikkat çekilmiştir. Araştırma bulguları incelendiğinde oyunla öğretime ilişkin birçok önemli noktaya dikkat çekilmiştir. Bu noktalar aşağıda listelenmiştir (Erol, vd. 2021):

- Öğrenci aktif olmalı, öğretmen ise yönlendirici rol üstlenmelidir.
- Süreç boyunca öğrencilerin bireysel düzeyleri, ilgileri, istekleri ve ihtiyaçları dikkate alınmalıdır.
- Oyunlar sadece sabit bir ortamda değil, farklı ortamlarda da uygulanmalıdır.
- Öğrencilerin bireysel çabaları için fırsatlar sağlanmalıdır.
- Öğrencilerin olumlu duyguları ön planda tutulmalı, çatışmalar arka planda tutulmalıdır.
- Oyun esnasında uygun her türlü malzemenin kullanılması gerektiği vurgulanmıştır.
- Oyun sırasında sadece tek tip duygular değil her türlü duygu ön plana çıkarılmalıdır.

2.2.10. Oyunla Hayat Bilgisi Öğretimi

Toplumsal bir yapıya sahip olan insan doğası gereği meraklıdır. Bu merak doğayı, evreni, insanı, toplumu anlamak için kullanılır. Bu merak duygusunu ortadan kaldırmak için sunulan derslerden biri de bireylerin kendilerini tanımalarını ve kişisel ihtiyaçlarının farkına varmalarını amaçlayan yaşam becerileri dersidir. Yaşam Becerileri dersi okul, ev, sağlık, güvenlik, ülke, doğa gibi kavramlara odaklanmaktadır (Güngördü, 2002).

Oyun temelli öğrenme, öğrencilerin öğrenme sürecinde derslerden ilgi çekici bir şekilde yararlanmaları için etkili ve eğlenceli bir yöntemdir. Bu yöntemin öğrencilerin özgüven kazanmalarına ve akranlarıyla işbirliği yapmalarına yardımcı olduğu kadar süreç boyunca keyif, coşku ve motivasyonu da teşvik ettiği görülmüştür. Oyun temelli öğrenme yaklaşımı fen bilimleri, matematik, sosyal bilgiler, yaşam becerileri, dil becerileri gibi çeşitli konularda etkili bir şekilde kullanılabilir. Oyunlar aynı zamanda hem öğrencilerin hem de öğretmenlerin eğitimsel hedeflerine ulaşmalarında önemli bir araç görevi görebilir (Dewey, 2004).

Yaşam Becerileri sınıfı, çocukların "oyun yoluyla öğrenen çocuklar" olarak tanımlandığı bir düzeydir. Dolayısıyla oyun öğretim yöntemiyle birlikte uygun ünite ve içerik kullanıldığında eğitimin amacına ulaşma düzeyi de artacaktır (Küçükahmet, 2001). Oyunlar, eğitimde öğrencinin bireysel gelişimi, sosyal uyumu ve özgün düşüncelerin ifade edilmesinin ilk başlangıç noktasıdır (Ömeroğlu, 1995). Bireyselden başlayıp doğaya doğru ilerleyen Yaşam Becerileri dersinde oyunlarla öğretim yönteminin en önemli destekleyici unsur olduğu söylenebilir.

2.3. TUTUM

Her bireyin dünyayı algılama şekli birbirinden farklıdır. Bu algılama şekillerinin farklı olmasından kaynaklı olarak doğal dünyaya ve olaylara verdikleri tepkilerde farklılık gösterebilir. İşte bu tepkisel farklılık ve duruma yönelik tepki yönelimleri tutum olarak tanımlanabilir. Tutum kavramı ile ilgili çok çeşitli tanımlar yapılmış olsa da genel hatlarıyla ortak nokta tepki yönelimi ya da tepki yönelim düzeyi olarak tanımlanmasıdır (Eagly ve Chaiken, 1993).

Yapılan çalışmalar tutum düzeylerinin ve tepki yönelimlerinin birçok noktada farklılık gösterebileceğini ortaya çıkarmıştır. Bu farklılaşma eğiliminde kişinin sosyal ve fiziksel çevresi, yaşadığı toplumun sosyokültürel değerleri ve inançları, bireyin kendi yaşam tecrübeleri ve kişinin mizaç özelliklerinin etkili olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

Ayrıca tutumların üç adet ana faktöre ayrıldığı görülmüştür. Bu faktörler; duygusal bileşen faktörleri, bilişsel bileşen faktörleri ve davranışsal bileşen faktörleri olmak üzere belirlenmiştir (Fazio, 1986).

Tutumlar bireylerde farklı şekillerde oluşabilir. Bu oluşumları etkileyen çeşitli faktörler bulunmaktadır. Gawronski (2009) yaptığı “Tutum Nedir ?” adlı çalışmada tutum oluşmasını etkileyen faktörleri bireysel tecrübe, öğrenme düzeyi, sosyal zeka seviyesi, bireyin mizacı, bireyin katıldığı gruplar ve kurumlar, medya ve medya unsurları, reklamlar ve propaganda yapılması şeklinde sıralamıştır. Tutumlar, bireylerin davranışlarını ve kararlarını önemli ölçüde etkileyebilir.

2.4. HAYAT BİLGİSİ ÖĞRETİMİNDE TUTUM

Hayat bilgisi dersi ilkökul 1, 2 ve 3.sınıflarada okutulan ana derslerden bir tanesidir. Bu ders sayesinde bireyler sosyal çevrelerini tanırlar ve doğal dünyaya uyum sağlamaya başlarlar. Tutum ise bir bireyin belirli bir nesneye, kişiye veya duruma karşı tutarlı ve kalıcı duygusal tepkilerinin, inançlarının ve davranış eğilimlerinin bir bütünü olarak tanımlanabilir. Hayat bilgisi öğretimi ile tutum arasındaki ilişki ile ilgili yapılan çalışmalarda hayat bilgisinin tutumları farklı boyutlarda etkileyebileceği görülmüştür

Hayat Bilgisi dersi bireylere bilgi ve tanım becerisi sunar bu sayede hayat bilgileri, çevrelerindeki dünyayı keşfetmelerine yardımcı olur ve onlara ortam hakkında bilgi sahibi olma fırsatı sunar. Bu sayede çeşitli unsurlara, insanlara ve durumlara daha uygun ve ayrıntılı bir bakış açısıyla yaklaşılabilir. Ayrıca bu ders sayesinde empati ve kültürler arası anlayış geliştirir. Hayat bilgileri, listelerin farklı bakış açılarını ve çeşitli kültürleri anlamalarında desteklenebilir. Bu da, diğer insanlara karşı daha anlayışlı ve empatik olmalarını sağlayabilir. Eleştirel düşünme yetisi sağlar. Hayat bilgisi dersleri, konuların eleştirel düşünme ayrıntılarını geliştirmelerine olanak tanır. Bu becerinin, çeşitli bilgilerin gelen bilgilerinin sorgulanmasına ve kendi kayıtlarının oluşturulmasına olanak sağlar. Karar Alma Becerisi sağlar. Hayat bilgisi, dağılımları ve sorumlu karar vermelerinde yardımcı olabilir. Bu yetenek, insanların hayatlarında daha sağlıklı seçimler yapmalarını teşvik edebilir. Toplumsal Katılım becerisi sağlar. Hayat bilgisi, bildirim aktif olabilmeleri için gerekli olan bilgi ve paylaşılabilir. Bu donanımlar ülke sayesinde, toplumun daha etkin bir rol üstlenebilir ve dünyada daha iyi bir yer haline getirilemezler. Hayat bilgisi dersleri, insanların çevrelerini anlama konusunda donanımlı olmalarını sağlayarak tutumlarını olumlu yönde değiştirebilir. Bu sayede, daha çok yerde tutulan,

şeffaf, empatik, anlayışlı, eleştirel ve sorumlu bireyler haline gelebilirler (Oker ve Tay, 2020).

2.5. KONU İLE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Bu bölümde eğitsel oyunların başarı ve tutuma etkisinin incelenmesi ilgili ulusal ve uluslararası çalışmalar açıklanmıştır.

2.5.1. Eğitsel Oyunların Başarıya ve Tutuma Etkisini Araştıran Ulusal Araştırmalar

Beyazıtöglü'nun (1996), İlköğretim 2. sınıf Hayat Bilgisi dersinde kullanılan eğitsel oyunların, düzey ve devamlılığa etkisi adlı doktora tez araştırmasında İlkokul 2. sınıf Hayat Bilgisi Dersi'nde yer alan Trafik ve Taşıtlar ve Haberleşme konularında eğitsel oyunlar, planlanmış ve normal öğretimlerin, bilişsel alanın hatırlama, kavramsal, etkinlik ve sonuçlarıyla yine bu üç taksonomik düzey için öğrenme seviyelerine etkisi araştırılmıştır. Çalışmanın sonuçları incelendiğinde eğitsel oyun yönteminin hem akademik başarı düzeyini hem de öğrenme kalıcılık düzeyini anlamlı şekilde olumlu olarak etkilediği görülmüştür.

Hanbaba'nın (2011), Oyunla Öğretim Yönteminin İlkokul 3.Sınıf öğrencilerinin Hayat Bilgisi Başarısı ve Tutumuna Etkisi adlı araştırmasında oyun tabanlı öğretim yönteminin ilkököl 3. sınıf öğrencilerinin hayat bilgisi dersindeki akademik başarı düzeyi ve derse yönelik ilgi etkisini tespit etmek hedefiyle yapılmıştır. Yapılan çalışma deneysel modellerden yarı deneysel çalışma için uygundur. Ön test ve son test puanları arasındaki farka bakılarak araştırma sonuçlandırılmıştır. Yapılan çalışmada elde edilen bulgularda akademik başarı düzeyi bakımından deney grubu ön plana çıkmıştır. Hayat bilgisi dersine yönelik tutumda ise iki grup arasında belirgin bir fark bulunamamıştır.

Yıldırım (2015) çalışmada, ilköğretim 6. sınıf Elektrik ve Sistemler ünitesinde yer alan kazanımların edinilmesinde Eğitsel oyun yönteminin ve dönüt-düzeltilmenin öğrenme seviyesi ve kalıcılığa olan etkisi araştırılmıştır. Araştırma sonuçlarından elde edilen bilgiler kısaca şu şekildedir: 1. Eğitsel Oyun Tabanlı Yöntem, geleneksel yöntemlere göre öğrencilerin öğrenme seviyelerini yükseltmede daha iyi bir etki yapmıştır. 2. Eğitsel Oyun ve Dönüt-Düzeltilme, geleneksel yöntemlere göre öğrencilerin öğrenme seviyelerini geliştirmede daha anlamlı etki yapmıştır. 3. Eğitsel Oyun ve Dönüt-Düzeltilme, geleneksel yöntemlere göre öğrencilerin öğrenme düzeylerini geliştirmede daha anlamlı bir etki yapmıştır.

Işık (2016) araştırmasında İlkokul 3. sınıf öğrencilerine eğitsel oyunlar ile İngilizce kelime öğretiminin akademik başarıya etkisi incelenmiştir. Araştırmanın bulgusal sonuçlarına göre eğitsel oyunlar ile kelime öğretimi yapan deney grubunun, geleneksel yöntemlerle kelime ve dil öğretimi yapan kontrol grubuna göre akademik seviyesi ve ders tutumu deney grubu yönünde anlamlı şekilde yüksek olduğu görülmüştür. Bu sonuçlar doğrultusunda İngilizce derslerinde eğitsel oyunla sözcük öğretimi yönteminin ders içinde sıklıkla kullanılabileceği belirtilmiştir.

Arslan (2017) 4. sınıf din kültürü ve ahlak bilgisi dersi; Hz. Muhammed'i Tanıyalım" ünitesinin öğretiminde Eğitsel Oyun yönteminin öğrenci başarısına ve derse karşı tutuma etkisini tespit etmek için yaptığı çalışmada elde edilen sonuçlara göre; geleneksel öğretim yönteminin kullanıldığı kontrol grubu ile eğitsel oyun yönteminin kullanıldığı deney grubu son testleri arasında anlamlı bir farklılık oluşmamıştır. Ancak deney grubunun başarı ortalamasının kontrol grubundan daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Araştırmanın tutum ile ilgili sonuçları incelendiğinde kontrol grubu adaylarında herhangi bir farklılık gözlenmezken, deney grubu öğrencilerinin tutum puanlarının anlamlı şekilde farklılaştığı tespit edilmiştir.

Gürbüz'ün (2019) Eğitsel oyun etkinliklerinin fen eğitiminde akademik başarı, tutum ve motivasyon üzerine etkisi adlı araştırmasında beşinci sınıf fen bilimleri dersi ışığın yayılması konusu özelinde planlanan eğitsel oyun etkinliklerinin öğrenciler üzerinde akademik başarı, ilgi ve güdülenme değişkenleri açısından etkisi araştırılmıştır. Elde edilen bulgular ışığında eğitsel oyun etkinliklerinin öğrencilerin akademik başarılarına, derse yönelik ilgilerine ve güdülenme düzeylerine anlamlı şekilde olumlu etkisinin bulunduğu belirlenmiştir. Bu araştırma eğitsel oyun tabanlı öğretim yönteminin fen bilimleri dersinde kullanılabilecek bir teknik olduğunu ortaya koymuştur.

Erkan'ın (2019) İlkokul 4.sınıf Sosyal Bilgiler dersinde kullanılan eğitsel oyun ve dijital oyun öğretiminin öğrencilerin başarı ve ilgi düzeylerine etkisinin incelenmesi isimli tez çalışmasında eğitsel ve dijital oyun yönteminin akademik başarıya ve ilgiye olan etkisi araştırılmıştır. Çalışmanın sonucunda eğitsel oyun yöntemi kullanan deney grubu ile geleneksel öğretim yöntemi kullanan kontrol grubu arasında anlamlı bir fark olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Tutum puan düzeyleri incelendiğinde ise deney grubunun kontrol grubuna göre daha yüksek bir puana sahip olduğu görülmüştür. Bu sonuçla birlikte eğitsel oyun yönteminin özellikle tutum puanlarını olumlu yönde etkilediği görülmüştür.

Soydan, Aksoy ve Çınar (2019) tarafından Eğitsel oyun yöntemi ile matematik etkinliklerinin yedinci sınıf öğrencilerinin tam sayılarla işlemler konusundaki matematik dersine ilişkin ilgisine ve akademik düzey başarısına etkisi araştırılmışlardır. Çalışmanın sonuçları ve bulguları incelendiğinde eğitsel oyun tabanlı öğretim etkinliklerinin matematik dersine yönelik ilgiyi ve akademik başarı düzeyini anlamlı şekilde olumlu olarak etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Bu şekilde matematik derslerinde matematik oyunlarına yer vermenin öğrenme düzeyini olumlu şekilde etkileyeceği sonucu elde edilmiştir.

Kaynar'ın (2020), Eğitsel ve Dijital Oyun Tabanlı Etkinliklerin Hayat Bilgisi Dersindeki Akademik Başarı, Tutum ve Kalıcılığa Etkisi isimli araştırmasında eğitici ve elektronik oyun yöntemli uygulamaların Hayat Bilgisi dersindeki bilişsel başarı, alaka ve devamlılığa olan etkisini test etmeyi hedeflemektedir. Araştırmanın bulgu elde etme sürecinde nicel ölçme araçları ve tutum ölçekleri kullanılmıştır. Yapılan çalışmalar sonucunda eğitsel ve dijital oyunların öğrencilerin başarılarını artırdığı ve tutum ile devamlılık açısından ise olumlu yönde etkisinin olduğu bulguları elde edilmiştir. Eğitsel oyunlar öğrencilere olumlu yönde etki ettiği derslerde kullanılması gerektiği vurgulanmıştır.

Erol vd. (2021) Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde eğitsel oyun kullanımının akademik başarı, tutum ve kalıcılığa etkisi isimli çalışmada eğitsel oyun yönteminin yabancı dil olarak Türkçe eğitiminde hedefleri edinmede, öğrencinin akademik başarısına, derse karşı ilgisine ve öğrenilenlerin devamlılığına olan etkisini tespit etmeyi hedeflemiştir. Çalışmanın sonucunda eğitsel oyun tabanlı öğrenme yönteminin öğrencilerin yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde anlamlı düzeyde olumlu etkisi olduğu sonucunu elde etmişlerdir. Ayrıca ders işleme sürecinde öğrencilerin bu öğretim yönteminden sıklıkla faydalanabilecekleri belirtilmiştir.

Yıldız'ın (2022), Hayat Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Temelli Etkinliklerin Öğrencilerin Akademik Başarı, Tutum ve Motivasyon Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi isimli çalışmasında eğitsel oyun tabanlı hayat bilgisi etkinliklerinin öğrencilerin akademik başarı, tutum ve motivasyonlarına etkisi incelenmiştir. Yapılan araştırma nicel araştırma desenlerinden yarı deneysel bir çalışma olarak yapılmıştır. Çalışma sürecinde akademik başarı testi, tutum ve motivasyon ölçekleri kullanılmıştır. Çalışma sonucunda elde edilen bulgularda eğitsel oyun temelli hayat bilgisi etkinliklerinin öğrencilerin akademik

başarılarını olumlu yönde etkilediği, tutum ve motivasyona yönelik herhangi bir etkisinin olmadığı gözlenmiştir.

Erkan vd. (2023) İlkokul Sosyal Bilgiler Dersinde Oyunun Öğrencilerin Akademik Başarı ve Tutumlarına Etkisi adlı çalışmada eğitsel oyun yönteminin sosyal bilgiler dersinde akademik başarı ve tutuma etkisi araştırılmıştır. Araştırma nicel araştırma yöntemlerinden yarı deneysel desene uygun olarak yürütülmüştür. Yapılan çalışma sonucunda eğitsel oyunun akademik başarı üzerinde herhangi bir etkisi bulunmamıştır. Ancak eğitsel oyunun tutuma yönelik anlamlı düzeyde pozitif bir etkisinin bulunduğu saptanmıştır.

Erdoğan'ın (2023) İlkokul Öğrencilerinde Eğitsel Oyun Yöntemi ile Gerçekleştirilen İş Sağlığı ve Güvenliği Eğitiminin İncelenmesi adlı yüksek lisans tez çalışmasında ilkokul 2. 3. Ve 4. Sınıf öğrencilerinde eğitsel oyun yöntemi ile iş sağlığı ve güvenliği eğitimini vermeyi amaçlamıştır. Nicel araştırma yöntemlerinden tek grup ön test son test deseni kullanılan çalışmada, eğitsel oyun yönteminin iş sağlığı ve güvenliği konusunda farkındalık kazandırmada etkili bir yöntem olduğu ve tüm ilkokul seviyelerinde kullanılabileceği tespit edilmiştir.

Konu ile ilgili yapılan ulusal çalışmalar incelendiğinde; çalışmaların fen bilimleri, matematik ve sosyal bilgiler alanında yoğunlaştığı görülmektedir. Hayat bilgisi dersinde eğitsel oyun kullanımı ile ilgili yapılan çalışmaların üç adet olduğu görülmüştür. Bu üç adet çalışmada eğitsel oyun kullanımının başarı ve tutuma etkisini incelemiştir. Yapılan çalışmaların büyük kısmına eğitsel oyunlar yönteminin başarı ve tutuma yönelik olumlu etkileri olduğunu göstermiştir.

2.5.2 Oyun Yöntemi ile İlgili Uluslararası Araştırmalar

Staftel, Pass ve Schnabel (2016) Ergenler için Matematik Oyunları adlı çalışmalarında Carlos adlı bir öğrenci üzerinde çalışmışlardır. Carlos okula uyum sorunu olan okul kültürü gelişmemiş akranları ile sorunlar yaşayan bir öğrencidir. Carlos'un bu sorunlarını oyun yöntemi ile giderebileceği ayrıca okula karşı olumlu tutumlar geliştirebileceği gözlenmiştir. Ayrıca aynı çalışmada özel öğrenme güçlüğü yaşayan engelli bireylerin de eğitsel oyunlar yoluyla okula uyum seviyelerini arttırabilecekleri gözlenmiştir.

Prez, Duque, ve Garca (2018) tarafından yapılan Oyun temelli öğrenme: ilkokul öğrencilerinin mantıksal- matematiksel, natüralist ve dilsel düzeylerinin arttırılması adlı

çalışmalarında da eğitsel oyun tabanlı öğretim etkinliklerinin öğrencilerin dilsel ve matematiksel becerilerini olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca dil ve matematiksel beceri gerektiren derslerde eğitsel oyun yönteminde sıklıkla faydalanılabileceği belirtilmiştir.

Trajkovik, Malinovski, Vasileva-Stojanovska ve Vasileva (2018) tarafından yapılan İlkokulda geleneksel oyunlar: Öğrencilerin bireysel özellikleri, motivasyonları ve öğrenme düzeyleri ilişkisi adlı çalışmada eğitsel ve geleneksel oyun yöntemlerinin öğrencilerin güdülenme düzeylerini ve akademik başarılarını doğrudan olumlu bir şekilde etkilediği vurgulanırken, eğitsel oyun yönteminin öğrencilerin kişilik özelliklerini doğrudan etkilemediği sonuçlarına ulaşılmıştır.

Partovi ve Razavi (2019) tarafından Oyun tabanlı öğrenmenin ilkökul öğrencilerinin akademik başarıya motivasyonuna etkisi isimli çalışmalarında oyun tabanlı öğretim etkinliklerinin akademik başarıya ve motivasyona etkisi araştırılmıştır. Elde edilen sonuçlara göre eğitsel oyunların ilkökul öğrencilerinin hem akademik başarılarını hem de motivasyonlarını olumlu yönde etkilediği sonucu elde edilmiştir.

Brezovszky vd. (2019) tarafından yapılan Oyun tabanlı öğrenme ortamının öğrencilerin matematik dersindeki sayı bilgisine etkisi adlı çalışmada ise matematik dersinde kullanılan eğitsel oyunların rakam(sayı) edinimine etkisi araştırılmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen bilgilere göre deney grubunun sayı bilgisini edinim düzeyi anlamlı bir şekilde yüksek bulunmuştur. Bu sonuçlara göre yapılan çalışmalarda öğrencilere matematik dersinde eğitsel oyun yöntemi uygulanabileceği belirtilmiştir.

Yapılan uluslararası çalışmalar incelendiğinde çalışmaların tamamının eğitsel oyunlar ve oyun temelli öğrenmenin akademik başarı üzerindeki etkileri üzerinde durduğu söylenebilir. Özellikle yapılan çalışmalar başarının yanında tutum etkisini de incelemektedir. Yapılan çalışmaların geneline bakıldığında matematik ve fen bilimleri alanında yapılan çalışmaların yoğunluğu dikkat çekmektedir.

BÖLÜM III

3. YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, evren ve örneklem veri kaynağı, araştırma süreci ve verilerin analizi yer almaktadır.

3.1. ARAŞTIRMANIN MODELİ

İlkokul 3.Sınıf hayat bilgisi dersinde kullanılan eğitsel oyun yönteminin öğrencilerin akademik başarılarına ve tutumlarına etkisinin tespit edilmesi hedefiyle yapılan bu çalışmada nicel araştırma modeli temele alınmıştır. Nicel araştırmalar, sosyal olguları incelemek için dijital verileri kullanarak yapılan ve sosyal düzenin kanunlarını görüntülemek için neden-sonuç içeriğini araştıran çalışmalardır. Çeşitli araştırmalar, sayısal verilerin yanı sıra olayların, olguların ve kavramların bütününi görmemizi sağlar. (Büyüköztürk, 2011). Bu çalışmanın amacı ilkokul 3.sınıf Hayat Bilgisi dersinde kullanılan eğitsel oyun yönteminin öğrencilerinin başarılarına ve tutumlarına olan etkisini belirlemektir. Bu nedenle çalışmada nicel araştırma modellerinden yarı deneysel desen kullanılmıştır. Yarı-deneysel olarak yapılan çalışmalarda, deney grupları kendiliğinden var olmaktadır. Bu deney gruplandırılmış, mevcut olan ve dış etki olmaksızın doğal olarak var olan gruplardır. Araştırmadaki çalışma grupları araştırmacı tarafından tasarlanmamış olsa bile önceden belirlidir. Bu sayede araştırmacı bağımsız değişkenin bağımlı değişkenler üzerindeki etkisini tespit etme durumuna erişecektir. Ayrıca deney ve kontrol grubu seçimi esnasında herhangi bir etkisi ve yönlendirmesi söz konusu olmamalıdır (Punch, 2014).

Araştırma, yarı deneysel modellerden öntest-sontest kontrol gruplu modele uygun olarak yürütülmüştür. Bu aşamada akademik başarılarının birbirine denk olduğu belirlenen iki gruptan biri deney diğeri kontrol grubu olarak belirlenmiştir. Daha sonra iki grupta yer alan öğrencilerin, uygulama öncesinde bağımlı değişkenle alakalı ölçümleri alınmıştır. Uygulama sürecinde ise durumu test edilen deneysel yöntem deney grubuna uygulanmış kontrol grubuna geleneksel uygulama süreci uygulanmıştır. Geleneksel yöntemde, öğretim programında yer alan günlük planda yer alan yöntemler uygulanmıştır ve kontrol grubunda eğitsel oyun yöntemine yer verilmemiştir. Son olarak gruplardaki öğrencilerin bağımlı değişkene ait ölçümleri aynı ölçme ve değerlendirme formu kullanılarak tekrar elde edilmiştir (Büyüköztürk, 2011). Bu çalışmada deney grubundaki öğrencilere eğitsel oyunla öğretim yöntemi, kontrol grubundaki öğrencilere ise mevcut günlük plandaki geleneksel öğretim yöntemleri uygulanmıştır.

3.2. EVREN VE ÖRNEKLEM

Araştırmanın genel evrenini Türkiye genelindeki ilkököl öğrencileri oluşturmuştur. Araştırmanın evreni Kırşehir genelinde okuyan ilkököl 3. sınıf öğrencileri olarak belirlenmiştir. Araştırmanın örneklemini Kırşehir ili merkez ilçede yer alan bir ilkökulda okuyan 3. sınıf öğrencileri oluşturmuştur.

Bu araştırmada örneklemin belirlenmesinde olasılığa dayalı olmayan örnekleme yöntemlerinden “Uygun Örnekleme Tekniğı” kullanılmıştır. Bu örnekleme yönteminin en önemli faydası katılımcıların araştırmacı tarafından erişilebilirliğinin kolay olmasıdır (Başaran, 2019). Ayrıca örnek gruplar da önceden hazırlanmış durumdadır. Bu örneklemin seçilmesinin nedeni mevcut zaman, emek ve maliyet durumlarını faydalı hale getirmektir (Ural ve Kılıç, 2011: 38).

Araştırmanın yapıldığı Kırşehir ilinde yer alan ilkökulda iki adet 3. sınıf şubesi bulunmaktadır. Bu iki şubeden birisi deney grubu diğeri ise kontrol grubu olarak alınmıştır. Deney grubunda 33 öğrenci yer almaktadır. Kontrol grubunda ise 32 öğrenci yer almaktadır. Deney ve kontrol grupları belirlenirken iki grubun da akademik başarı da benzer olduğu ve seviyelerinin yakın olduğu bilgisi sınıf öğretmenlerinden edinilmiştir. Bu durumun tespiti için veri toplanmış ve bulgular bölümünde değerlendirilmiştir.

Tablo 3.1. Örneklem Grubuna Ait Bilgiler

Gruplar	Cinsiyet		Toplam
	Kız	Erkek	
Deney Grubu	13	20	33
Kontrol Grubu	21	11	32
Toplam	34	31	65

3.3. VERİ TOPLAMA ARACI

Bu bölümde veri toplama amacı ile kullanılan akademik başarı testi ve tutum ölçeğine yönelik açıklamalar verilmiştir.

3.3.1. Akademik Başarı Testi

Araştırmanın veri toplama araçlarından birisi olarak; 2018 yılında yayınlanan İlkokul Hayat Bilgisi öğretim programında yer alan “Sağlıklı Hayat” ünitesindeki kazanımlar esas alınarak hazırlanmış olan 3. Sınıf Hayat Bilgisi Sağlıklı Hayat Ünitesi

Akademik Başarı testi kullanılmıştır. Kullanılan bu başarı testi ile ilgili gerekli bilgilendirmeler aşağıda yapılmıştır.

Araştırmanın veri toplama aracı olan “3.Sınıf Hayat Bilgisi Sağlıklı Hayat Akademik Başarı Testi” hazırlanmıştır. Bu akademik başarı testinin geliştirilmesi sürecinde Turgut ve Baykul (2015) tarafından ortaya konulmuş olan aşağıdaki başarı testi geliştirme adımları takip edilmiştir.

- “1. Testin (test puanlarının) hangi amaçla kullanılacağıının belirlenmesi,
2. Testle ölçülecek davranışların saptanması,
3. Maddelerin yazılması,
4. Maddelerin gözden geçirilmesi (redaksiyon),
5. Deneme formunun hazırlanması,
6. Deneme uygulamasının yapılması,
7. Deneme uygulaması cevap kâğıtlarının puanlanması, madde analizi ve madde seçimi,
8. Nihai testin oluşturulması ve istatistiklerinin kestirilmesi” (Turgut ve Baykul, 2015, s. 215-216).

1. Test puanlarının hangi amaçla kullanılacağıının belirlenmesi: Hazırlanacak olan akademik başarı testinin geliştirilmesinin amacı; 3. Sınıf öğrencilerinin Sağlıklı Hayat ünitesindeki kazanımlar için başarı düzeyini geçerli ve güvenilir bir ölçme aracı ile ölçülebilmektir.

2. Test ile ölçülecek kritik hedeflerin tespit edilmesi: Öğretim programı ve aktif olarak okutulan ders kitaplarında yer alan 3.sınıf Hayat Bilgisi Sağlıklı Hayat ünitesinde yer alan 4 adet kazanım belirlenmiştir. Oluşturulacak olan başarı testinde öğretim programında yer alan her kazanıma yer vermeye çalışılmıştır. Bunun yapılmasının nedeni kapsam geçerliliği yüksek bir akademik başarı testi elde etmektir. Kazanımların belirlenmesinde uygulamadaki hayat bilgisi öğretim programında yer alan kazanımlar ve bu kazanımlara yönelik açıklamalar esas alınmıştır.

Tablo 3.2. Hayat Bilgisi Öğretim Programında 3. Sınıf Sağlıklı Hayat Ünitesi İçin Belirlenen Kazanımlar

3.Ünite	Kritik Kazanımlar
Sağlıklı Hayat	<p>HB.3.3.1. Kişisel bakımını yaparken kaynakları verimli kullanır.</p> <p>HB.3.3.2. Yiyecek ve içecekler satın alınırken bilinçli tüketici davranışları gösterir.</p> <p><i>Yiyecek satın alınan yer, ürünün rengi, şekli, kokusu, son kullanma tarihi ve içeriklerine dikkat ederek alışveriş yapma üzerinde durulur.</i></p> <p>HB.3.3.3. Sağlığını korumak için mevsimlere özgü yiyeceklerle beslenir.</p> <p>HB.3.3.4. Sağlığını korumak için yeterli ve dengeli beslenir.</p> <p><i>Sağlıklı büyümek için dengeli beslenmenin gerekliliği vurgulanır. Ayrıca obezite, diyabet, çölyak ve besin alerjisi gibi sağlık sorunlarına da dikkat çekilir. Yiyecek israfından kaçınmanın önemi üzerinde durulur.</i></p>

3. Maddeleri (Test Sorularının) yazılması: Başarı testine alınacak kazanımlar tespit edildikten sonra her bir kazanıma yönelik 7 adet madde (soru) yazılmıştır. Soru sayısının kazanımlara eşit şekilde dağıtılmasına özen gösterilmiştir. Yazılan her bir madde için Milli Eğitim Bakanlığı ve EBA (Eğitim Bilişim Ağı) üzerinden yayınlanan ders kitapları ile çalışma kitaplarından ve akademik çalışmalardan destekler alınmıştır. Ayrıca soruların yazımında dil ve anlatım yönünü güçlendirmek için Türkçe öğretmenlerinden ve alan bilgisi yönünü güçlendirmek için ise sınıf öğretmenlerinden ve ölçme değerlendirme açısından desteklemek için ölçme alan uzmanından destekler alınmıştır. Yapılan bu çalışmalar sonucunda 28 adet üç seçenekli çoktan seçmeli test maddesi yazılmıştır. Bu şekilde denemelik test oluşturulmuştur.

Uzman görüşü formunda hayat bilgisi sağlıklı hayat ünitesi ile ilgili kazanımlar bir belirtke tablosu ile sunularak her madde için “Kullanılabilir”, “Kullanılamaz” ve “Düzeltilmeli” şeklinde alanlar hazırlanmış, kullanılabilir ve kullanılamaz maddelerin işaretlenmesi, düzeltilmesi istenen maddeler için ise yorum yapılması istenilmiştir. Türkçe öğretmeni madde 5, madde 9 ve madde 17 de düzeltilme yapılmasını istemiştir. Örneğin, 5. madde de yer alan soru kökü ifadesi “Aşağıdaki seçeneklerin hangisinde kişisel bakım yapılırken elektrik kullanılır?” ifadesi yerine “Aşağıda seçeneklerin hangisinde kişisel bakım yapılırken elektrikli araç-gereç kullanılır?” şeklinde düzeltilmesi istenmiştir. Ölçme alan uzmanı madde 4, 8, 12, 13, 16 ve 21. Maddelerinde bazı düzenlemeler yapılmasını istemiştir. Örneğin, 12. madde de yer alan 4 adet öncül sayısının 3’e indirilmesi gerektiğini ve seçeneklerin de buna göre düzenlenmesi gerektiğini ifade etmiştir. Yapılan incelemeler sonrasında uzmanlardan gelen öneri ve eleştiriler dikkate

alınarak bazı soruların anlatımında bazı soruların ise seçeneklerinde düzeltmeler gerçekleştirilmiştir. Bu aşamalardan sonra 28 maddelik pilot uygulama testi oluşturulmuştur.

4. Maddelerin Gözden Geçirilmesi: Bu aşamada denemelik ve pilot uygulama için sorular yazıldıktan sonra bir üst kademe öğrenim görmekte olan 4.sınıf öğrencilerine maddeleri okumaları ve anlamadıkları yerleri söylemeleri istenmiştir. Yapılan incelemeler sonucunda bazı maddelerin seçeneklerinde ve bazı maddelerin ise dil ve anlatımlarında gerekli olan değişiklikler ve düzeltmeler yapılmıştır.

5. Deneme Formunun Yazılması: Denemelik formun hazırlanmasında gerekli düzeltmeler yapıldıktan sonra ve test maddeleri belirlendikten sonra denemelik test formu oluşturulmuştur. Test formu Times New Roman 12 punto fontunda yazılmıştır. Ayrıca denemelik maddenin uygulanması için soru başına yaklaşık 1 dakikalık sürenin yeterli olacağı görüşü ölçme ve değerlendirme uzmanlarından ve sınıf öğretmenlerinden alınmıştır. Denemelik testin toplam süresinin 30 dakika olması uygun görülmüştür.

6. Deneme Formunun Uygulanması: Literatürde geçerlik-güvenilirlik çalışmalarında örneklem büyüklüğü belirlenirken ölçekte yer alan madde sayısının 10 katı kadar kişiye ulaşılması önerilmektedir (Akgül, 2005). Bu nedenden dolayı sağlıklı hayat ünitesi akademik başarı testi formu pilot uygulama olarak 286 adet ilkökul 4.sınıf öğrencisine uygulanmıştır. Uygulama sürecinde öğrencilerin birbirlerinden yardım almaları ve kopya çekmeleri engellenmiştir. Ayrıca öğrencilere soruları dikkatli okumaları ve acele etmemeleri gerektiği belirtilmiştir. Boş soru bırakmamaları ve her soruda tek seçenek işaretlemeleri gerektiği öğrencilere söylenmiştir. Sınav ortamının güvenilir ve şartların sınav yapmaya elverişli olması sağlanmıştır.

7. Deneme uygulaması cevap kâğıtlarının puanlanması, madde analizi ve madde seçimi: Deneme maddesinin uygulanmasının ardından her öğrencinin sınav kağıdı ham puan esasına göre puanlanmıştır. Doğru cevaplar için 1 puan, yanlış cevaplar ve boş seçenekler için 0 puan verilmiştir. Bu şekilde veriler elektronik ortama girilmiştir. Elektronik ortama girilen verilen SPSS paket programında analiz edilmiştir. Testte yer alacak olan veya testten atılacak olan maddelerin belirlenmesinde Crocker ve Algina'ya (1986) ait aşağıdaki ölçütler kullanılmıştır.

Tablo 3.3. Madde Ayırt Edicilik İndeksi Tablosu

Madde Ayırtedicilik İndeksi	Madde Kararı
0.19 ve daha küçük olan maddeler	Testte konulmaz
0.20-0.29 arasında olan maddeler	Testte düzeltilerek konulabilir
0.30 ve daha büyük olan maddeler	Testte doğrudan alınabilir

Belirlenen değerlendirme ölçütlerine göre madde ayırt edicilik gücü 0.19 ve altında olan maddeler testten çıkarılacak, 0.20 – 0.29 arasında ise madde düzeltilerek konulacak ve 0.30 ve üzerinde ise madde testte doğrudan alınacaktır.

Testte yer alan maddelerin güçlük düzeylerinin belirlenmesinde ise Crocker ve Algina'ya (1986) ait aşağıdaki ölçütler kullanılmıştır. Bu ölçütlere göre maddelerin güçlük düzeyleri belirlenmiştir.

Tablo 3.4 Madde Güçlük İndeksi Tablosu

Madde Güçlük İndeksi	Madde Güçlük Düzeyi
0.00-0.30 arasında olan maddeler	Yüksek (zor) güçlük
0.31-0.79 arasında olan maddeler	Orta güçlük
0.80-1.00 arasında olan maddeler	Kolay (düşük) güçlük

Belirlenen ölçütlere göre maddelerin güçlük düzeylerine veri analizi kısmında yer verilecektir.

8. Nihai Testin Oluşturulması ve İstatistiklerin Kestirilmesi: Testte son hali verilmesi sürecinde madde güçlük ayırt edicilik ve testin güvenilirlik değerleri göz önünde bulundurulacaktır. Bu şekilde geçerli ve güvenilir bir akademik başarı testi elde edilmiş olacaktır. Oluşturulacak nihai testin tek satır aralığında olmasına ve öğrencilerin seviyesine uygun bir font ve puntoda yazılacak olmasına dikkat edilmiştir. Bu sayede öğrenciler kendilerine uygun açık ve anlaşılır bir sınav elde etmiş olacaklardır.

Oluşturulan denemelik akademik başarı testi ve pilot uygulama Kırşehir merkezde yer alan ilkokullarda bu kazanımları görmüş olan ve bir üst eğitim sınıfında öğrenim görmekte olan 286 adet ilkokul 4.sınıf öğrencisine eşit şartlar ve koşullarda uygulamaya çalışılmıştır.

İlkokul 3.sınıf düzeyi için geliştirilen 28 maddelik Sağlıklı Hayat Ünitesi akademik başarı testi Kırşehir Merkezdeki ilkokullarda 4.sınıflarda eğitim öğretim gören 286

öğrenciye uygulanmıştır. Uygulama sonucunda pilot uygulamaya yönelik elde edilen test istatistikleri Tablo 3.5 te sunulmuştur.

Tablo 3.5. Akademik Başarı Test İstatistikleri

Aritmetik Ortalama	17.569
KR 20	0.91
Standart Sapma	7.27
Ortalama Test Güçlüğü	0.625

Uygulama sonucunda elde edilen analiz verileri R ve SPSS programında gerekli düzeltmeler yapılarak analiz edilmiştir. Büyüköztürk (2011)'e göre KR 20 değerinin 0.70 ve üzerinde olması testi güvenilir yapmaktadır. Yapılan test analizleri sonucunda 28 maddelik denemelik testin orta güçlükte (0.625) ve oldukça güvenilir (0.91) olduğu tespit edilmiştir. Uygulanan denemelik testin 28 maddesine yönelik madde analizi istatistikleri de Tablo 3.6 da sunulmuştur.

Tablo 3.6. Uygulanan Denemelik Testin Güçlük ve Ayırt Edicilik Değerleri

Madde No	p_j	Yorum	r_{jx}	Yorum	Karar
Madde 1	.48	Orta	.42	İyi	Kullanılabilir
Madde 2	.70	Orta	.62	İyi	Kullanılabilir
Madde 3	.54	Orta	.58	İyi	Kullanılabilir
Madde 4	.85	Kolay	.34	İyi	Kullanılabilir
Madde 5*	.91	Kolay	.27	Kötü	Çıkarıldı
Madde 6	.79	Orta	.49	İyi	Kullanılabilir
Madde 7*	.62	Orta	.29	Kötü	Çıkarıldı
Madde 8	.59	Orta	.64	İyi	Kullanılabilir
Madde 9	.68	Orta	.62	İyi	Kullanılabilir
Madde 10	.69	Orta	.63	İyi	Kullanılabilir
Madde 11	.58	Orta	.71	İyi	Kullanılabilir
Madde 12	.65	Orta	.47	İyi	Kullanılabilir
Madde 13	.68	Orta	.49	İyi	Kullanılabilir
Madde 14	.50	Orta	.49	İyi	Kullanılabilir
Madde 15	.61	Orta	.58	İyi	Kullanılabilir
Madde 16	.64	Orta	.43	İyi	Kullanılabilir
Madde 17	.62	Orta	.60	İyi	Kullanılabilir
Madde 18	.58	Orta	.32	İyi	Kullanılabilir

Madde 19	.59	Orta	.66	İyi	Kullanılabilir
Madde 20	.53	Orta	.76	İyi	Kullanılabilir
Madde 21	.65	Orta	.55	İyi	Kullanılabilir
Madde 22*	.35	Orta	.26	Kötü	Çıkarıldı
Madde 23	.58	Orta	.62	İyi	Kullanılabilir
Madde 24	.68	Orta	.52	İyi	Kullanılabilir
Madde 25	.35	Orta	.48	İyi	Kullanılabilir
Madde 26	.69	Orta	.37	İyi	Kullanılabilir
Madde 27	.64	Orta	.75	İyi	Kullanılabilir
Madde 28	.66	Orta	.66	İyi	Kullanılabilir

Pj: Madde güçlük değeri

rjx: Madde ayırt edicilik değeri

Yapılan madde analizleri sonucunda; Madde 4 ve 5. maddelerin kolay güçlük düzeyinde oldukları, madde 1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27 ve 28. maddelerin orta güçlükte maddeler olduğu, görülmüştür.

İnceleme sonucunda madde 5, 7 ve 22'nin ayırt edicilik gücü 0.30 değerinin altında çıkmıştır. Bu nedenle bu maddelerin testten çıkarılması ya da düzeltilmesi gerekmektedir. Geriye kalan 25 maddenin ayırt edicilik indeksleri 0.30 ve üzerinde bulunduğu için iyi ve kullanılabilir düzeyde olduğu tespit edilmiştir. Yapılan tüm bu analizler ve düzenlemelerden sonra akademik başarı testine 25 sorunun dâhil edilmesine karar verilmiştir. Oluşturulan 25 maddenin güçlükleri. 50'ye yakın, ayırt edicilikleri de. 30'un üzerindedir. Madde güçlük ve madde ayırt edicilik indekslerinin hesaplanmasından sonra testteki maddelerin birbiri ile ne kadar tutarlı olduğunun ve testin güvenilirliğinin hesaplanması adına Kuder-Richardson-20 (KR-20) katsayısı belirlenmiştir. İç tutarlılığı gösteren bu değer +1'e yaklaşması maddelerin birbirleriyle tutarlı olduğunu, 0.00'a yaklaşması ise tutarlı olmadıklarını göstermektedir (Büyüköztürk, 2011). Güvenilir ölçümlerin göstergesi KR-20 değerinin .70 ve üzerinde olmasıdır (Büyüköztürk vd., 2020), hazırlanan 25 soruluk akademik başarı testinin KR-20 değeri .91 olarak tespit edilmiştir.

3.3.2. Hayat Bilgisi Dersi Tutum Ölçeği

Araştırmaya katılan öğrencilerin hayat bilgisi dersine yönelik tutumlarını belirlemek için Oker ve Tay (2019) tarafından geliştirilen "Hayat Bilgisi Dersi Tutum Ölçeği" kullanılmıştır. Üçlü likert tipinde hazırlanan ölçek "Katılıyorum (3)", "Kısmen Katılıyorum (2)", "Katılmıyorum (1)" şeklindedir. Ölçek 16 madde, üç boyuttan oluşmaktadır. Ölçeğin genelinin Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısı. 81 olarak hesaplanmıştır. Tutum ölçeğinin toplam 16 sorudan oluştuğu ve üç faktörlü bir yapıya

sahip olduğu tespit edilmiştir. Bu üç faktörün; hayat bilgisi dersine yönelik olumsuz tutumlar, hayat bilgisi dersi içeriğine yönelik olumlu tutumlar ve hayat bilgisi dersine yönelik olumlu tutumlar olduğu görülmüştür. Üç faktör birbiri ile korelasyonel bir ilişkiye sahip ve ölçeğinin geneline ait Cronbach Alfa iç tutarlık katsayısı. 81'dir. Tutum ölçeğinde yer alan maddelerin 6 tanesi hayat bilgisi dersine yönelik olumsuz tutumlar ile ilgili, 5 tanesi hayat bilgisi dersi içeriğine yönelik olumlu tutumlar ile ilgili ve 5 tanesi de hayat bilgisi dersine yönelik olumlu tutumlar ile ilgili olduğu görülmüştür.

3.3.3. Kalıcılık Testi

Araştırmada “Kalıcılık Testi” için daha önce hazırlanmış olan 25 maddelik Sağlıklı Hayat Ünitesi Akademik Başarı Testi (ABT) uygulanmıştır. Uygulama sürecinden dört hafta sonra “Kalıcılık Testi” deney ve kontrol grubu öğrencilerine uygulanmış ve veriler SPSS programı ile yorumlanmıştır.

3.4. SÜREÇTE KULLANILACAK EĞİTSEL OYUNLAR

Araştırma sürecinde kullanılan Eğitsel Oyunlar Aydın vd. (2021) tarafından yazılan “*Disiplinlerarası ve kazanım odaklı oyunlar*” kitabında yer alan oyunlardır. Araştırmada yer alan Sağlıklı Hayat Ünitesindeki 3.sınıflara yönelik 4 adet kazanıma uygun bir şekilde oyunlar seçilmiş ve sınıf içinde bu oyunlar uygulanmıştır. Oyunların kazanıma tutarlı olduğuna dair bilgiler ve uygulama örnekleri Aydın vd. (2021) tarafından yazılan “*Disiplinlerarası ve kazanım odaklı oyunlar*” kitabında yer almaktadır. Oyunların öğrenciler üzerindeki başarı ve tutumlarına yönelik birçok kez uygulama fırsatı yakalanmıştır.

Deneysel işlemler kapsamında öğrencilere, 3. Sınıf Hayat Bilgisi dersi öğretim programı Sağlıklı Hayat ünitesine dönük Talim Terbiye Kurulunca 2018 yılında hazırlanan İlkokul Hayat Bilgisi öğretim programı çerçevesinde aşağıdaki kazanımlar kazandırılmaya çalışılmıştır ve verilen kazanımlar kritik kazanımlar olarak seçilmiştir.

HB.3.3.1. Kişisel bakımını yaparken kaynakları verimli kullanır.

HB.3.3.2. Yiyecek ve içecekler satın alınırken bilinçli tüketici davranışları gösterir.

Yiyecek satın alınan yer, ürünün rengi, şekli, kokusu, son kullanma tarihi ve içeriklerine dikkat ederek alışveriş yapma üzerinde durulur.

HB.3.3.3. Sağlığını korumak için mevsimlere özgü yiyeceklerle beslenir.

HB.3.3.4. Sağlığını korumak için yeterli ve dengeli beslenir.

Sağlıklı büyümek için dengeli beslenmenin gerekliliği vurgulanır. Ayrıca obezite, diyabet, çölyak ve besin alerjisi gibi sağlık sorunlarına da dikkat çekilir. Yiyecek israfından kaçınmanın önemi üzerinde durulur.

Çalışmanın uygulama aşamasında kullanılacak olan eğitsel oyunlar Aydın vd. (2021) tarafından disiplinler ve kazanım odaklı olarak geliştirilen eğitsel oyunlar olacaktır. Uygulama sürecinde HB.3.3.1 kazanımı için “Ayak İzini Bul”, HB.3.3.2 kazanımı için “Mutfaktaki Matematik”, HB.3.3.3 kazanımı için “Mevsimini Bul” ve HB.3.3.4 kazanımı için “Beslenme Günlüğüm” oyunlarına yer verilecektir. Bu oyunların belirlenen kazanımlara uygun olduğu ve verilmek istenen içerik ile tutarlı olduğu tespit edilmiştir.

3.5. DENEYSEL UYGULAMA SÜRECİ

Çalışma 2022 – 2023 eğitim öğretim yılı Kırşehir ili Merkez ilçede yer alan bir ilkokulda yürütülmüştür. Uygulama sürecinin eksiksiz ve güvenilir bir şekilde yapılması için gerekli düzenlemeler yapılmış ve uygulama öncesi, uygulama esnası ve uygulama sonrası aşamalarda geçerlilik ve güvenilirlik sağlamaya çalışılmıştır.

Uygulama öncesinde; konu ile ilgili daha önce yapılmış olan çalışmalar incelenmiştir. 2018 yılında yayımlanan Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı ve bu programda yer alan 3. sınıf Sağlıklı Hayat ünitesi kazanımları incelenmiştir. Uygulanacak Tutum Ölçeğine karar verilmiş ve gerekli izinler alınmıştır. Araştırmacı tarafından kullanılmak üzere 3.sınıf Sağlıklı Hayat Akademik Başarı Testi hazırlanmıştır. Akademik başarı testinin geçerlik ve güvenilirlik çalışmaları yapılmıştır. Sürece başlamadan önce Kırşehir İl Milli Eğitim Müdürlüğü’nden uygulama izni alınmıştır ve Ek 2 de gösterilmiştir. Araştırmanın uygulanması için etik kurul izinleri de alınmıştır ve Ek 3 te gösterilmiştir Uygulamanın yapılacağı iki sınıf uygun örneklem yöntemi ile seçilmiş ve sınıf öğretmenleri bilgilendirilmiştir. Sınıflar belirlendikten sonra ilgili okul idaresi konu hakkında bilgilendirilmiş ve bu süreçte okul idaresi ile iş birliği yapılmıştır. Uygulamaya başlamadan önce her iki sınıf ile görüşülüp süreç hakkında bilgi verilmiştir.

Uygulama süreci; Uygulama için 6 haftalık bir uygulama süreci planlanmıştır. Bu sürenin belirlenmesinde birer hafta ön test ve son test süreci ve her haftaya bir eğitsel oyun denk gelmesi etkili olmuştur. Bu sürecin 4 haftası kazanımlarla ve eğitsel oyunla ilgili uygulama süreci iken diğer 2 haftalık süreç ön test ve son test için ayrılan süredir. Sağlıklı hayat ünitesi kazanımlarına geçmeden önce hem deney hem de kontrol grubu öğrencilerine akademik başarı testi ve tutum ölçekleri uygulanmıştır. Bu ön test uygulamasının ardından

hem deney hem de kontrol grubuna 4 haftalık ders süreci yapılmıştır. Her hafta 3 saatlik bir ders planlaması yapılmıştır. Bu 3 saat belirlenirken Milli Eğitim Bakanlığı'nın haftalık ders çizelgesine uyulmaya çalışılmıştır. Hem deney grubuna hem de kontrol grubuna araştırmacı ders işlemiştir. Dört haftalık uygulama sürecinin ardından hem deney hem de kontrol grubuna akademik başarı testi ve tutum ölçeği son test olarak uygulanmıştır. Bu uygulama sürecine ilişkin bilgiler Tablo 3.7 de sunulmuştur.

Tablo 3.7. Sağlıklı Hayat Ünitesi Kazanımları ve Kazanımların Haftalara Göre İşlenme Sırası

Hafta	Konu	Kazanımlar	Etkinlik
1.Hafta	Süreç hakkında gerekli bilgilendirme yapıldı		Ön test
2.Hafta	Kaynakların verimli ve etkili kullanımı	HB.3.3.1. Kişisel bakımını yaparken kaynakları verimli kullanır.	Ayak İzini Bul
3.Hafta	Bilinçli davranışları	HB.3.3.2. Yiyecek ve içecekler satın alınırken bilinçli tüketici davranışları gösterir.	Mutfaktaki Matematik
4.Hafta	Mevsimine özgü sebze ve meyveler	HB.3.3.3. Sağlığını korumak için mevsimlere özgü yiyeceklerle beslenir.	Mevsimini Bul
5.Hafta	Sağlıklı, yeterli ve dengeli beslenme	HB.3.3.4. Sağlığını korumak için yeterli ve dengeli beslenir.	Beslenme Günlüğüm
6.Hafta	Değerlendirme süreci		Son test

Sağlıklı Hayat ünitesinde yer alan konular ders programında belirtildiği şekilde günlük plana uygun olarak haftada 3 ders saati olmak üzere 4 hafta boyunca uygulanmıştır. Etkinliklerin düzenli ve tam olarak yapılabilmesi için eğitsel oyunlara yönelik ve uygulama sürecine yönelik günlük plan hazırlanmıştır. Hazırlanan günlük planlar için önceden hazırlık yapılmış ve sınıf ortamı ile öğretim oyun materyalleri önceden temin edilmiştir. Süreçte giriş, keşfetme, açıklama ve değerlendirme basamaklarına yer verilmiştir. Uygulama sürecine ilişkin görsellere Ek 8 de yer verilmiştir.

Kontrol grubunun dört haftalık ders süreci arařtırmacı tarafından yürütülmüřtür. Bu süreçte Saęlıklı Hayat ünitesindeki konu ve kazanımlara yönelik olarak ders kitabı ve etkinlik kitabı kullanılmıřtır. Ders geleneksel öğretim yöntemleri ile işlenmiş ve sunuş yoluyla öğrenme, anlatım ve soru – cevap gibi uygulamalara aęırlık verilmiştir. Konu işlenirken ders kitabındaki metinler, etkinlikler ve sorular ders içeriğinde aynen uygulanmıştır. Bu uygulama süreci dört hafta boyunca aynı şekilde devam etmiştir.

Deney grubunun dört haftalık ders süreci de arařtırmacı tarafından yürütülmüřtür. Bu süreçte belirlenen ünite ve kazanımlara uygun şekilde seçilen eğitsel oyunlara yer verilmiştir. Seçilen dört eğitsel oyunun her biri dört haftaya eşit bir şekilde dağıtılmıştır. Her hafta bir eğitsel oyuna yer verilmiştir. Eğitsel oyun uygulama sürecinde plan ve uygulama sürecine aynen uyulmasına dikkat edilmiştir.

3.6. VERİLERİN ANALİZİ

İlkokul 3. Sınıf Hayat Bilgisi dersinde kullanılan eğitsel oyun yönteminin öğrencilerin başarılarına ve tutumlarına olan etkisini belirlemek amacıyla yapılacak olan bu arařtırmada arařtırma süreci yarı deneysel modellerden öntest-sontest kontrol gruplu modele uygun olarak yürütülmüřtür. Hem ön test hem de son test kontrol gruplarının olduęu desende, her iki gruptan da müdahale öncesi ve sonrası ölçümler alınmakta ve daha sonra bu ölçümler arasında anlamlı bir fark olup olmadıęı incelenmektedir. (Büyüköztürk, 2011). Bir deney grubu ve bir kontrol grubu rastgele seçilir. Her iki grup da başlangıçta baęımlı deęişkenle ilgili ölçümler yapar. Deney yöntemi uygulanan deney etkisi kontrol grubu uygulanmaz. Son olarak, her iki gruptaki deneklerin baęımlı deęişkenle ilgili ölçümleri aynı ölçme aracı veya eş form ile tekrar alınır. (Sönmez ve Alacapınar, 2018,61). Bu çalışmada deney grubundaki öğrencilere eğitsel oyun öğretim yöntemi, kontrol grubundaki öğrencilere ise geleneksel öğretim uygulanmıştır. Arařtırma süreci Tablo 3.8 de belirtilmiştir.

Tablo 3.8. Veri Analizi Süreci

Grup	Ön Test	Deneysel İşlem	Son Test
Kontrol Grubu	O1.1	Geleneksel Öğretim	O1.2
Deney Grubu	O2.1	Eğitsel Oyunla Öğretim	O2.2

(Sönmez ve Alacapınar, 2018)

O1.1, O2.1: Sırasıyla kontrol ve deney grubuna uygulanan ön-testler

O1.2, O2.2: Sırasıyla kontrol ve deney grubuna uygulanan son-testler

Bu arařtırmada etkilenen deęiřkenler olarak bilenen baęımlı deęiřkenler; öęrencilerin hayat bilgisi dersindeki akademik başarıları ve ön-son test akademik başarı puanları ve tutum puanları olacaktır. Baęımsız deęiřken ise geleneksel öęretim yöntemi ile eęitsel oyunla öęretim yöntemleri olacaktır. Verilerin analizi için parametrik testlerin kullanılıp kullanılmayacağına karar vermek amacıyla homejenlik incelenmiş, veri setinin 30'un üstünde olmasından dolayı Shapiro-Wilk normallik testi kullanılmıştır (Can, 2014). Yarı deneysel olan çalışmada, tarafsız şekilde oluşturulan gruplara farklı uygulamalarla eğitim verilmesi ve sonuçta uygulamalar arasındaki etkililięin belirlenmesi amaçlandıęı için grupları karşılařtırmada baęımsız gruplar t-Testi, Mann Whitney U testi ve tek yönlü ANOVA testi kullanılmıştır.



BÖLÜM IV

Bu bölümde araştırma sonucunda elde edilen veriler ve bu verilere ışığında elde edilen bulgular sunulmuştur.

4. BULGULAR

Bu bölümde eğitsel oyunların hayat bilgisi dersi sağlıklı hayat ünitesindeki başarı, tutum ve kalıcılığa etkisi ile başarı ve tutum düzeyi arasındaki ilişki ile ilgili elde edilen bulgular sunulmuştur.

4.1. EĞİTSEL OYUNLARIN ÖĞRENCİLERİN AKADEMİK BAŞARILARI ÜZERİNDEKİ ETKİSİNE İLİŞKİN BULGULAR

4.1.1. Akademik Başarı Testi Ön Test Uygulamalarından Elde Edilen Bulgular

Eğitsel oyunların hayat bilgisi dersi sağlıklı hayat ünitesindeki akademik başarı üzerindeki etkisini belirlemek amacıyla akademik başarı testi (ABT) ön test ve son test uygulaması şeklinde gerçekleştirilmiştir. Verilerin analizinde kullanılacak yöntemin belirlenmesi için öncelikle Shapiro-Wilk normallik testi analizi yapılmıştır. Deney ve kontrol grubu verilerinin normal dağılıma uygunluğu Shapiro-Wilk normallik testi ile incelenmiş, normallik sonuçları Tablo 4.1 de verilmiştir.

Tablo 4.1. Akademik Başarı Testinin Ön Test Puanlarının Normallik Testi Sonuçları

Gruplar	İstatistik	Sd	p
Deney Grubu	0.76	21	0.14
Kontrol Grubu	0.83	18	0.43

Tablo 4.1 incelendiğinde ABT ön test değerlerinin (DG $p=.14$, $p>.05$; KG $p=.43$, $p>.05$) normal dağılıma uygun olduğu belirlenmiştir. Elde edilen veriler normal dağılım gösterdiğinden verilerin analizinde bağımsız gruplar t testi kullanılmıştır. Elde edilen değerlerin tanımlayıcı (betimsel) istatistikleri Tablo 4.1’de, bağımsız gruplar t testi sonuçları Tablo 4.2’de verilmiştir.

Tablo 4.2. Akademik Başarı Testinin Ön Test Puanlarının Tanımlayıcı İstatistikleri

Gruplar	n	Min.	Mak.	\bar{x}	ss
Deney Grubu	33	4	23	14.06	5.94
Kontrol Grubu	32	3	23	12.68	5.49
Toplam	65			26.74	11.43

Tablo 4.2 incelendiğinde ABT verilerinin uygulama öncesi test sonucuna göre ortaya çıkan bulguların tanımlayıcı istatistikleri incelenmiş, deney ve kontrol grubunda bulunan bireylerin puan ortalamalarının (DG \bar{x} =14.06; KG \bar{x} =12.68) birbirine yakın olduğu tespit edilmiştir. Oluşan yapısal farkların anlamlı olup olmadığını ortaya çıkarmak için bağımsız gruplar t testi uygulanmıştır. Yapılan analiz sonucunda ortaya çıkan sonuçlar Tablo 4.3'te verilmiştir.

Tablo 4.3. Deney Grubu ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Akademik Başarı Testi Ön Test Puanlarına İlişkin Bağımsız Gruplar t-Testi Sonuçları

Gruplar	n	\bar{x}	Ss	T	sd	p
Deney Grubu	33	14.06	5.94	0,966	63	0.338
Kontrol Grubu	32	12.68	5.49			

Tablo 4.3 incelendiğinde ABT, ön testten elde edilen verilere göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir ($t(63)= 0.966$; $p=0.338$, $p>0.5$). Ortaya çıkan sonuç doğrultusunda ön test başarı testi uygulanan grupların akademik başarı bakımından yakın başarıda olduğu görülmüştür.

4.1.2. Akademik Başarı Testinin Son Test Uygulamalarından Elde Edilen Bulgular

Eğitsel oyunların hayat bilgisi dersi sağlıklı hayat ünitesindeki akademik başarı üzerindeki etkisini belirlemek amacıyla akademik başarı testi (ABT) uygulama sonrası son test olarak gerçekleştirilmiştir. Verilerin analizinde kullanılacak testin belirlenmesi için öncelikle Shapiro-Wilk normallik testi analizi yapılmıştır. Deney ve kontrol grubu verilerinin normal dağılıma uygunluğu Shapiro-Wilk normallik testi ile incelenmiş, normallik sonuçları Tablo 4.4'te verilmiştir.

Tablo 4.4. Akademik Başarı Testinin Son Test Puanlarının Normallik Testi Sonuçları

Gruplar	İstatistik	Sd	p
Deney Grubu	0.73	15	0.9
Kontrol Grubu	0.76	18	0.14

Tablo 4.4'te ABT'den ortaya çıkan uygulama sonrası test bulgularının Shapiro-Wilk normallik testi sonuçları incelenmiş, çalışma gruplarında bulunan öğrencilere uygulanan uygulama sonrası test bulgularının normal dağılıma uygunluğu belirlenmiştir (DG ($p=.9$; $p>.05$), KG ($p=.14$; $p>.05$)). Elde edilen veriler normal dağılım gösterdiğinden

verilerin analizinde bağımsız gruplar t testi kullanılmıştır. Elde edilen değerlerin tanımlayıcı (betimsel) istatistikleri Tablo 4.5'te, bağımsız gruplar t testi sonuçları Tablo 4.6'da verilmiştir.

Tablo 4.5. Akademik Başarı Testi'nin Son test Puanlarının Tanımlayıcı İstatistikleri

Gruplar	n	Min.	Mak.	\bar{x}	ss
Deney Grubu	33	9	24	18.06	4.20
Kontrol Grubu	32	6	24	17.28	4.80
Toplam	65			26.74	11.43

Tablo 4.5'te ABT verilerinin uygulama sonrası test sonucuna göre ortaya çıkan bulguların tanımlayıcı istatistikleri incelenmiş, deney ve kontrol grubunda bulunan bireylerin puan ortalamalarının (DG \bar{x} = 18.06; KG \bar{x} = 17.28) birbirine yakın değerde olduğu tespit edilmiştir. Oluşan farklılığın anlamlılığını ortaya çıkarmak için bağımsız gruplar t-testi uygulanmıştır. Yapılan analiz sonucunda ortaya çıkan sonuçlar Tablo 4.6'da verilmiştir.

Tablo 4.6. Deney Grubu ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Son Test Puanlarına İlişkin Bağımsız Gruplar t-testi Sonuçları

Gruplar	n	\bar{x}	Ss	T	sd	p
Deney Grubu	33	18.06	4.20	0,696	63	0.489
Kontrol Grubu	32	17.28	4.80			

Tablo 4.6 incelendiğinde ABT, son testten elde edilen verilere göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir ($t(63) = 0.696$; $p = 0.489$, $p < 0.5$). Yapılan incelemeler sonucunda son test analizinde deney ve kontrol grubu değerleri birbirine denk bulunmuştur. Deney grubunda 4 puan bir artış tespit edilmiştir. Kontrol grubunda ise 4.6 puanlık bir artış tespit edilmiştir. Kontrol grubundaki artış değerinin deney grubuna göre 0.6 puan daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

4.2. EĞİTSEL OYUNLARIN ÖĞRENCİLERİN DERSE YÖNELİK TUTUMLARI ÜZERİNDEKİ ETKİSİNE İLİŞKİN BULGULAR

4.2.1. Hayat Bilgisi Tutum Ölçeğinin Ön Test Uygulamalarından Elde Edilen Bulgular

Eğitsel oyunların hayat bilgisi dersi sağlıklı hayat ünitesindeki derse yönelik tutum üzerinde etkisini belirlemek amacıyla hayat bilgisi tutum ölçeği (HBTÖ) uygulama öncesi ve sonrası gerçekleştirilmiştir. Verilerin analizinde kullanılacak testin belirlenmesi için öncelikle Shapiro-Wilk normallik testi analizi yapılmıştır. Deney ve kontrol grubu verilerinin normal dağılıma uygunluğu Shapiro-Wilk normallik testi ile incelenmiş, normallik sonuçları Tablo 4.7’de verilmiştir.

Tablo 4.7. Hayat Bilgisi Dersi Tutum Ölçeğinin Ön Test Puanlarının Normallik Testi Sonuçları

Gruplar	İstatistik	Sd	p
Deney Grubu	0.48	19	0.00*
Kontrol Grubu	0.52	14	0.02*

Tablo 4.7 incelendiğinde HBDTÖ ön test değerlerinin (DG $p=.000$, $p>.05$; KG $p=.002$, $p>.05$) normal dağılıma uygun olmadığı belirlenmiştir. Elde edilen veriler normal dağılım göstermediğinden verilerin analizinde non- parametrik bir test olan Mann-Whitney U Testi kullanılmıştır. Elde edilen değerlerin tanımlayıcı (betimsel) istatistikleri Tablo 4.8’de, Mann – Whitney U testi sonuçları Tablo 4.8’de verilmiştir.

Tablo 4.8. Hayat Bilgisi Dersi Tutum Ölçeğinin Ön test Puanlarının Tanımlayıcı İstatistikleri

Gruplar	n	Min.	Mak.	\bar{x}	ss
Deney Grubu	33	1.81	2.63	2.20	0.22
Kontrol Grubu	32	1.21	2.48	2.20	0.11
Toplam	65			4.40	0.33

Tablo 4.8’de HBDTÖ verilerinin uygulama öncesi test sonucuna göre ortaya çıkan bulguların tanımlayıcı istatistikleri incelenmiş, deney ve kontrol grubunda bulunan bireylerin puan ortalamalarının (DG $\bar{x} = 2.20$; KG $\bar{x} = 2.20$) birbirine yakın olduğu tespit edilmiştir. Oluşan farklılığın anlamlılığını ortaya çıkarmak için Mann – Whitney U testi uygulanmıştır. Yapılan analiz sonucunda ortaya çıkan sonuçlar Tablo 4.9’da verilmiştir.

Tablo 4.9. Deney Grubu ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Hayat Bilgisi Dersi Tutum Ölçeği Ön Test Puanlarına İlişkin Mann – Whitney U Testi Sonuçları

Gruplar	N	\bar{x}	Ss	t	sd	p
Deney Grubu	33	2.20	0.22	-0.449	63	0.653
Kontrol Grubu	32	2.20	0.11			

Tablo 4.9 incelendiğinde HBDTÖ, ön testten elde edilen verilere göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir ($t(63) = -0.449$; $p = 0.653$, $p > 0.5$). Ortaya çıkan sonuç doğrultusunda ön test uygulanan grupların derse yönelik tutum düzeyi bakımından denk olduğu görülmüştür.

4.2.2. Hayat Bilgisi Dersi Tutum Ölçeğinin Son Test Uygulamalarından Elde Edilen Bulgular

Eğitsel oyunların hayat bilgisi dersi sağlıklı hayat ünitesindeki derse yönelik tutum üzerindeki etkisini belirlemek amacıyla hayat bilgisi tutum ölçeği (HBDTÖ) uygulama sonrası son test gerçekleştirilmiştir. Verilerin analizinde kullanılacak testin belirlenmesi için öncelikle Shapiro-Wilk normallik analizi yapılmıştır. Deney ve kontrol grubu verilerinin normal dağılıma uygunluğu Shapiro-Wilk normallik testi ile incelenmiş, normallik sonuçları Tablo 4.10’da verilmiştir.

Tablo 4.10. Hayat Bilgisi Dersi Tutum Ölçeğinin Son Test Puanlarının Normallik Testi Sonuçları

Gruplar	İstatistik	sd	p
Deney Grubu	0.93	21	0.01*
Kontrol Grubu	0.82	16	0.03*

Tablo 4.10 incelendiğinde HBDTÖ ön test değerlerinin (DG $p = 0.01$, $p > 0.05$; KG $p = 0.03$, $p > 0.05$) normal dağılıma uygun olmadığı belirlenmiştir. Elde edilen veriler normal dağılım göstermediğinden verilerin analizinde non- parametrik bir test olan Mann-Whitney U Testi kullanılmıştır. Elde edilen değerlerin tanımlayıcı (betimsel) istatistikleri Tablo 4.11’de, Mann – Whitney U testi sonuçları Tablo 4.12’de verilmiştir.

Tablo 4.11. Hayat Bilgisi Dersi Tutum Ölçeğinin Son Test Puanların Tanımlayıcı İstatistikleri

Gruplar	n	Min.	Mak.	\bar{x}	ss
Deney Grubu	33	1.44	2.75	2.22	0.20
Kontrol Grubu	32	1.36	2.69	2.09	0.26

Toplam	65	4.31	0.46
---------------	----	------	------

Tablo 4.11’de HBDTÖ verilerinin uygulama sonrası test sonucuna göre ortaya çıkan bulguların tanımlayıcı istatistikleri incelenmiş, deney ve kontrol grubunda bulunan bireylerin puan ortalamalarının (DG \bar{x} = 2.22; KG \bar{x} = 2.09) birbirine yakın olduğu tespit edilmiştir. Oluşan farklılığın anlamlılığını ortaya çıkarmak için Mann-Whitney U testi uygulanmıştır. Yapılan analiz sonucunda ortaya çıkan sonuçlar Tablo 4.12’de verilmiştir.

Tablo 4.12. Deney Grubu ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Hayat Bilgisi Dersi Tutum Ölçeği Son Test Puanlarına İlişkin Mann – Whitney U Testi Sonuçları

Gruplar	n	\bar{x}	Ss	t	sd	p
Deney Grubu	33	2.22	0.20	-2.538	63	0.011*
Kontrol Grubu	32	2.09	0.26			

Tablo 4.12 incelendiğinde HBDTÖ, son testten elde edilen verilere göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir ($t(63) = -2.538$; $p = 0.011$, $p > 0.5$). Ortaya çıkan sonuç doğrultusunda son test uygulanan grupların derse yönelik tutum düzeyleri bakımından anlamlı bir farklılık olduğu ve bu farklılığın deney grubu lehine olduğu tespit edilmiştir.

4.3. EĞİTSEL OYUNLARIN ÖĞRENCİLERİN AKADEMİK BAŞARISI KALICILIK DÜZEYİ ÜZERİNDEKİ ETKİSİNE İLİŞKİN BULGULAR

4.3.1. Deney Grubunun Son Test ve Kalıcılık Testine İlişkin Bulgular

Deney grubunun son test ve kalıcılık testi verileri arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını test etmek amacıyla bağımlı t-testi uygulanmıştır. Deney grubunun son test ve kalıcılık testi sonuçlarındaki farklılaşmaya yönelik yapılan t- testi sonuçları tablo 4.13’te verilmiştir.

Tablo 4.13. Deney Grubunun Son Test ve Kalıcılık Testi Sonuçları Arasındaki Farklılaşma Durumuna İlişkin Bağımlı Örneklem t Testi Sonuçları

Gruplar	n	\bar{x}	Ss	t	sd	p
Deney Grubu Son Test	33	18.06	4.20	0.612	63	0.455
Deney Grubu Kalıcılık Testi	33	17.25	3.66			

Tablo 4.13'te deney grubunun son test ve kalıcılık testi arasında anlamlı farklılık olup olmadığını test etmek için yapılan bağımlı t-testi sonuçları görülmektedir. Eğitsel oyunlar kullanılarak ders işlenen deney grubundaki öğrencilerin kalıcılık testi ortalama puanları $\bar{x} = 17.25$ iken son test ortalama puanları $\bar{x} = 18.06$ olarak bulunmuştur. Bağımlı t-testi verileri incelendiğinde deney grubunun son test ile kalıcılık testi puanları arasında 0,81 puanlık bir fark tespit edilmiştir. Bu sonuç deney grubunun son test sonuçları ile kalıcılık testi sonuçlarının birbirlerine yakın olduğunu bununda istatistik olarak anlamlı bir farklılık oluşturmadığını göstermektedir ($p > 0,05$, $p = 0,455$).

4.3.2. Kontrol Grubunun Son Test ve Kalıcılık Testine İlişkin Bulgular

Kontrol grubunun son test ve kalıcılık testi sonuçları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını tespit etmek amacıyla bağımlı t-testi uygulanmıştır. Kontrol grubunun son test ve kalıcılık testi sonuçlarındaki farklılaşmaya yönelik yapılan bağımlı t testi sonuçları tablo 4.14 'te verilmiştir.

Tablo 4.14. Kontrol Grubunun Son Test ve Kalıcılık Testi Sonuçları Arasındaki Farklılaşma Durumuna İlişkin Bağımlı Örneklem t Testi Sonuçları

Gruplar	n	\bar{x}	Ss	t	sd	p
Kontrol Grubu Son Test	32	17.28	4.80	1.227	63	0.238
Kontrol Grubu Kalıcılık Testi	32	16.31	3.04			

Tablo 4.14 incelendiğinde kontrol grubunun son test ve kalıcılık testi sonuçları arasında anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemesi amacıyla bağımlı t testi sonuçları incelenmiştir. Verilere bakıldığında kontrol grubundaki öğrencilerin son testte ortalama puanının $\bar{x} = 17,28$ olduğu, kalıcılık testinde ise ortalama puanın $\bar{x} = 16,31$ olduğu görülmüştür. Bağımlı t testi verileri incelendiğinde kontrol grubunun son test puanları ile kalıcılık testi puanları arasında 1,49 puanlık fark tespit edilmiştir. Tablo 4.14 incelendiğinde kontrol grubunun son test sonuçlarının kalıcılık testi sonuçlarına göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Ancak t-testi sonuçlarında anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p > 0,05$, $p = 0,238$).

4.3.3. Deney ve Kontrol Grubunun Kalıcılık Testi Sonuçlarına Göre Farklılaşma Düzeyine İlişkin Bulgular

Araştırma süreçlerinde yer alan deney grubu ve kontrol grubuna son test uygulamasından 4 hafta sonra kalıcılık seviyelerini tespit etmek hedefiyle aynı başarı testi kalıcılık testi olarak uygulanmıştır. Deney ve kontrol gruplarının kalıcılık testi sonuçları

arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını test etmek amacıyla bağımsız gruplar t testi uygulanmıştır. Kalıcılık testi sonuçlarının deney ve kontrol gruplarına göre farklılaşma durumuna ilişkin yapılan bağımsız gruplar t testi sonuçları tablo 4.15’te verilmiştir.

Tablo 4.15. Kalıcılık Testi Sonuçlarının Deney ve Kontrol Gruplarına Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bağımsız Gruplar t Testi Analizi Sonuçları

Gruplar	n	\bar{x}	Ss	t	sd	p
Deney Grubu Kalıcılık Testi	33	17.25	3.66	0.347	63	0.896
Kontrol Grubu Kalıcılık Testi	32	16.31	3.04			

Tablo 4.15 incelendiğinde analiz sonuçları arasındaki önemli bir fark olup olmadığını belirlemek için, kontrol grubu ile deney grubu arasındaki kalıcılık testi sonuçlarının bağımsız gruplar için t-testi analizi yapılmıştır. Deney gruplarındaki kalıcılık testi ortalaması $\bar{x} = 17.25$ iken kontrol grubunun ortalaması $\bar{x} = 16.31$ olarak belirlendi. Bağımsız t-test özelliklerine göre deney grubu performansı 0.94 puanlık bir fark yaratmıştır. Elde edilen p değerinin 0,05'ten büyük olduğu, sonuçların anlamlı olarak anlamlı olmadığı tespit edilmiştir ($p < 0.05$, $p = 0.896$). Bu sonuç istatistiksel olarak deney grubu ve kontrol grubu arasında kalıcılık testi açısından anlamlı bir farklılık olmadığını göstermektedir.

4.4. EĞİTSEL OYUNLARIN ÖĞRENCİLERİN AKADEMİK BAŞARISI İLE TUTUM DÜZEYİ ARASINDAKİ İLİŞKİ DÜZEYİNE İLİŞKİN BULGULAR

4.4.1. Ön Test Uygulamaları Sonucunda Başarı ile Tutum İlişki Düzeyine İlişkin Elde Edilen Bulgular

Eğitsel oyunların hayat bilgisi dersi sağlıklı hayat ünitesindeki akademik başarı ve tutum arasındaki ilişki düzeyini belirlemek amacıyla akademik başarı testi (ABT) ön test ve hayat bilgisi tutum ölçeği ön test uygulamaları deney ve kontrol gruplarına uygulanmıştır. Tutum ve başarı ön test sonuçlarının ilişki düzeylerini belirlemek amacıyla “tek yönlü varyans analizi (ANOVA)” uygulanmıştır. Uygulama sonucunda elde edilen test sonuçları Tablo 4.16 da verilmiştir.

Tablo 4.16. Ön Test Sonuçlarının Deney Grubuna Göre Başarı ve Tutum İlişki Düzeyine İlişkin ANOVA Testi Analizi Sonuçları

	n	$\bar{x} \pm Ss$	F	p
Not Ortalaması			2.8	0.006
9 ve altı**	9	1.21±0.29		
10 – 17 **	12	1,62±0.32		
18 ve üstü**	12	2.04±0.49		

*farkı yaratan grup ** her ikili karşılaştırmada (1-2, 1-3, 2-3) P<0,01'dir.

Tablo 4.16 incelendiğinde ön test sonuçlarına göre başarı ile tutum arasındaki ilişki düzeyi verilmiştir. Bu duruma göre deney grubunun ön test başarı düzeyi ile tutum düzeyi arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur (p=0.006). Bu durum bize akademik başarı arttıkça tutum ortalamasının arttığını göstermektedir. Akademik başarı puanı 18 ve üzeri olan grubun tutum ortalaması 2.04, 10-17 puan arasındaki grubun tutum ortalaması 1.62 puan ve 9 puan ve altı için tutum ortalaması 1.21 puan bulunmuştur. Kontrol grubunun ön test sonuçlarına göre başarı ve tutum düzeyi ilişkisi Tablo 4.17 de sunulmuştur.

Tablo 4.17. Ön Test Sonuçlarının Kontrol Grubuna Göre Başarı ve Tutum İlişki Düzeyine İlişkin ANOVA Testi Analizi Sonuçları

	n	$\bar{x} \pm Ss$	F	p
Not Ortalaması			2.9	0.697
9 ve altı	10	1.07±0.19		
10 – 17 *	15	1,11±0.23		
18 ve üstü	7	1.02±0.14		

*farkı yaratan grup (2) ** her ikili karşılaştırmada P<0,697'dir

Tablo 4.17 incelendiğinde ön test sonuçlarına göre başarı ile tutum arasındaki ilişki düzeyi verilmiştir. Bu duruma göre kontrol grubunun ön test başarı düzeyi ile tutum düzeyi arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır (p=0.697). Bu durum bize kontrol grubunda akademik başarı arttıkça tutum ortalamasının ilişkili olmadığını göstermektedir. Akademik başarı puanı 18 ve üzeri olan grubun tutum ortalaması 1.02, 10-17 puan arasındaki grubun tutum ortalaması 1.11 puan ve 9 puan ve altı için tutum ortalaması 1.07 puan bulunmuştur.

4.4.2. Son Test Uygulamaları Sonucunda Başarı ile Tutum İlişki Düzeyine İlişkin Elde Edilen Bulgular

Tutum ve başarı son test sonuçlarının ilişki düzeylerini belirlemek amacıyla “tek yönlü varyans analizi (ANOVA)” uygulanmıştır. Uygulama sonucunda elde edilen test sonuçları Tablo 4.18 de verilmiştir.

Tablo 4.18. Son Test Sonuçlarının Deney Grubuna Göre Başarı ve Tutum İlişki Düzeyine İlişkin ANOVA Testi Analizi Sonuçları

	n	$\bar{x} \pm Ss$	F	p
Not Ortalaması			3.1	0.001
9 ve altı**	2	1.14±0.17		
10 – 17**	11	2.01±0.91		
18 ve üstü**	20	2.25±1.02		

*farkı yaratan grup ** her ikili karşılaştırmada (1-2, 1-3, 2-3) $P < 0,001$ 'dir

Tablo 4.18 incelendiğinde son test sonuçlarına göre başarı ile tutum arasındaki ilişki düzeyi verilmiştir. Bu duruma göre deney grubunun son test başarı düzeyi ile tutum düzeyi arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($p=0.001$). Bu durum bize akademik başarı arttıkça tutum ortalamasının arttığını göstermektedir. Akademik başarı puanı 18 ve üzeri olan grubun tutum ortalaması 2.25, 10-17 puan arasındaki grubun tutum ortalaması 2.01 puan ve 9 puan ve altı için tutum ortalaması 1.14 puan bulunmuştur. Kontrol grubunun son test sonuçlarına göre başarı ve tutum düzeyi ilişkisi Tablo 4.19 da sunulmuştur.

Tablo 4.19. Son Test Sonuçlarının Kontrol Grubuna Göre Başarı ve Tutum İlişki Düzeyine İlişkin ANOVA Testi Analizi Sonuçları

	n	$\bar{x} \pm Ss$	F	p
Not Ortalaması			3.0	0.586
9 ve altı	3	1.24±0.27		
10 – 17	13	1.29±0.41		
18 ve üstü*	16	2.01±1.11		

*farkı yaratan grup (2) ** her ikili karşılaştırmada ($P < 0,586$)'dir

Tablo 4.19 incelendiğinde son test sonuçlarına göre başarı ile tutum arasındaki ilişki düzeyi verilmiştir. Bu duruma göre kontrol grubunun son test başarı düzeyi ile tutum düzeyi arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır ($p=0.586$). Bu durum bize kontrol

grubunda akademik başarı arttıkça tutum ortalamasının ilişkili olmadığını göstermektedir. Akademik başarı puanı 18 ve üzeri olan grubun tutum ortalaması 1.24, 10-17 puan arasındaki grubun tutum ortalaması 1.29 puan ve 9 puan ve altı için tutum ortalaması 2.01 puan bulunmuştur.

Tüm bu bulgular ışığında başarı ile tutum arasında anlamlı düzeyde bir ilişki kontrol grubunda bulunmazken, deney grubu başarı ve tutum arasında anlamlı bir ilişki ortaya çıktığı söylenebilir.



BÖLÜM V

5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Çalışmanın bu bölümünde elde edilen bulgulardan yararlanarak ulaşılan sonuçlara yer verilecektir. Elde edilen sonuçlar, literatürdeki ilgili çalışmalar ile ilişkilendirilerek tartışılmış ve bu süreçler bağlamında gerekli önerilere çalışmanın bu bölümünde yer verilmiştir.

5.1. SONUÇ VE TARTIŞMA

5.1.1. Eğitsel Oyunlarla Yürütülen Hayat Bilgisi Dersinin Öğrencilerin Akademik Başarıları Üzerindeki Etkisine İlişkin Sonuçlar

Hayat Bilgisi sağlıklı hayat ünitesi kapsamında eğitsel oyun temelli olarak derslerin yürütüldüğü deney grubu ile geleneksel ve öğretmen merkezli eğitimin ve ders kitabı odaklı ders işlenen kontrol grubunun akademik başarı testinden elde edilen bulguları değerlendirilmiştir. Çalışmada uygulama sürecinde geçmeden önce deney ve kontrol grubunun denk seviyede olduğunu görmek ve ön öğrenme bilgilerinin hangi seviyede olduğunu anlamak için ön test uygulaması yapılmıştır. Ön test uygulaması sonucunda deney grubu (\bar{x} =14.06) ile kontrol grubu (\bar{x} =12.68) ortalamalarının denk olduğu görülmüştür. Bu bulgulardan yola çıkarak grupların denk seviyede oluşturulduğu söylenebilir. Uygulama sonrasında ise hem deney grubu (\bar{x} =18.06) hem de kontrol grubu (\bar{x} =17.28) akademik başarı testi ortalamalarında bir artış olduğu görülmüştür. Elde edilen artışın deney grubunda 4 puan, kontrol grubunda ise 4.6 puan olması nedeniyle kontrol grubunun başarı seviyesinin daha yüksek oranda arttığı sonucu elde edilmiştir. Ancak elde edilen bağımsız örneklem t testi sonuçlarına göre araştırmada eğitsel oyun kullanılan deney grubu ile geleneksel öğretmen merkezli eğitimin kullanıldığı kontrol grubundaki artışta anlamlı bir farklılık oluşmadığı ($p=0.489$) tespit edilmiştir.

Araştırmada elde edilen bulgular doğrultusunda eğitsel oyun destekli hayat bilgisi öğretiminin akademik başarıyı olumlu ve anlamlı yönde etkilemediği sonucu elde edilmiştir. Bu sonuca ulaşılmasında araştırmanın yapıldığı sınıfın kalabalık olması, mevcut oyun isteminin grupta düşük olması, öğrencilerin oynanan eğitsel oyunu akademik konu ve sorularla ilişkilendirememesi ve deneysel uygulama süresinin yeterli olmaması gibi hususların etkili olduğu düşünülmektedir.

Çalışmada ulaşılan bu sonuç ilgili alanyazında yer alan diğer bazı çalışma sonuçları ile benzerlik göstermektedir (Erkan, 2019; Çetin, 2016; Korkusuz ve Karamete, 2017;

Yavuzylmaz, 2018; Yeşilkaya, 2013). Erkan (2019)'ın yapmış olduğu İlkokul 4.sınıf Sosyal Bilgiler dersinde kullanılan eğitsel oyun ve dijital oyun öğretiminin öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisinin araştırılması sonuçları ile yapılan araştırmanın sonuçları benzerlik göstermektedir. Çetin (2016)'ın yapmış olduğu Ortaokul Öğrencilerinin Matematiksel Oyun Geliştirme Süreçlerinin Başarı, Tutum ve Problem Çözme Stratejilerine Etkisi adlı doktora tez çalışmasında da eğitsel oyun yönteminin deney grubu ile kontrol grubunun akademik başarıları arasında anlamlı bir fark oluşturmadığı görülmüştür. Korkusuz ve Karamete (2017)'nin yapmış olduğu çalışmada eğitsel oyun yönteminin akademik başarı açısından anlamlı bir fark bulunamamıştır. Yavuzylmaz (2018)'ın yapmış olduğu Eğitsel oyun destekli takım-oyun-turnuva yönteminin 5. sınıf öğrencilerinin 'elektrik' konusundaki akademik başarılarına ve motivasyonlarına etkisi adlı çalışmada eğitsel oyun yönteminin deney ve kontrol grupları arasında akademik başarı açısından herhangi bir fark oluşturmadığını tespit etmiştir. Yeşilkaya (2013)'nın 7. sınıf sosyal bilgiler dersi" zaman içinde bilim" ünitesinin eğitsel oyun yöntemi ile öğretimi isimli çalışmasında eğitsel oyun yönteminin akademik başarı üzerinde herhangi bir etkisinin olmadığı sonucuna ulaşmıştır.

Literatürde yer alan bazı çalışma sonuçları ise bu çalışma sonucundan farklılaşmaktadır. (Bayazıtöglu, 1996; Hanbaba, 2011; Kaynar, 2020; Kebritchi, vd., 2010; Hwang, vd., 2015; Arslan, 2017; Trajkovic vd., 2018; Yıldız, 2022). Yıldız (2022) yapmış olduğu Hayat Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Temelli Etkinliklerin Öğrencilerin Akademik Başarı, Tutum ve Motivasyon Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi adlı yüksek lisans çalışmasında eğitsel oyun destekli hayat bilgisi öğretiminin öğrencilerin akademik başarılarını olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşmıştır. Kaynar (2011) yapmış olduğu, Eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin hayat bilgisi dersindeki akademik başarı, tutum ve kalıcılığa etkisi adlı yüksek lisans tez çalışmasında hayat bilgisi dersinde kullanılan eğitsel oyunların akademik başarıyı arttırdığına yönelik sonuç elde ettiği tespit edilmiştir.

5.1.2. Eğitsel Oyunlarla Yürütülen Hayat Bilgisi Dersinin Öğrencilerin Tutumları Üzerindeki Etkisine İlişkin Sonuçlar

Hayat Bilgisi sağlıklı hayat ünitesi kapsamında eğitsel oyun temelli olarak derslerin yürütüldüğü deney grubu ile geleneksel ve öğretmen merkezli eğitimin ve ders kitabı odaklı ders işlenen kontrol grubunun Hayat Bilgisi Tutum Ölçeğinden elde edilen bulguları değerlendirilmiştir. Çalışmada uygulama sürecinde geçmeden önce deney ve kontrol grubunun denk seviyede olduğunu görmek ve derse yönelik tutumlarının hangi seviyede

olduğunu anlamak için ön test uygulaması yapılmıştır. Ön test uygulaması sonucunda deney grubu ($\bar{x} = 2.20$) ile kontrol grubu ($\bar{x} = 2.20$) tutum değeri ortalamalarının denk olduğu görülmüştür. Bu bulgulardan yola çıkarak grupların denk seviyede tutuma sahip olduğu söylenebilir. Yapılan eğitsel oyun uygulamasının ardından ise eğitsel oyunların uygulandığı deney grubu ($\bar{x} = 2.22$) tutum değeri ile geleneksel ve öğretmen merkezli eğitimin uygulandığı kontrol grubunun ($\bar{x} = 2.09$) son test tutum değerleri arasında anlamlı bir farklılık ($p=0.011$) olduğu görülmüştür. Bu anlamlı farklılığın deney grubu lehine olduğu tespit edilmiştir. Geleneksel ve öğretmen merkezli yöntemlerin kullanıldığı kontrol grubu verilerine bakıldığında ise ön test ile son test uygulamaları arasındaki tutum değerlerinin düştüğü sonucunda ulaşılmıştır.

Erkan ve Çelik (2023) ilkokul sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyun kullanımına yönelik yaptıkları çalışmada deney ile kontrol grubu öğrencileri arasında deney grubu lehine istatistiksel anlamlılık düzeyinde bir farklılık sonucuna ulaşmışlardır. Soydan vd. (2019) matematik dersinde eğitsel oyun kullanımına yönelik yaptıkları çalışmada tutum değerleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Erol vd. (2021) Türkçe dil öğretiminde eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin tutumlarını olumlu yönde etkilediği ve anlamlı bir fark bulunduğu sonucunu elde etmişlerdir. Kaynar (2020) yılında yapmış olduğu çalışmada Hayat Bilgisi dersinde eğitsel oyun kullanımının tutuma yönelik olumlu bir etkisi olduğu sonucuna ulaşmıştır. Squire (2008) ortaokulda bilim oyunu kullanımının bilim dersine yönelik tutumu olumlu yönde etkilediği sonucunu elde etmiştir. Yapılan bu çalışmalar ile araştırma sonuçları benzer özellikler göstermektedir.

Bulunan bu sonucun aksine; Yıldız (2022) hayat bilgisi dersinde eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin tutumları üzerinde anlamlı bir etkisinin bulunmadığı sonucunu elde etmiştir. White, K.ve McCoy (2019) matematik dersinde eğitsel oyun kullanımının tutum üzerinde herhangi bir etkisinin olmadığını tespit etmiştir. Ayat (2019) yapmış olduğu çalışmada eğitsel oyunların fen bilimleri dersi üzerindeki tutuma yönelik olumlu bir etkisinin bulunmadığını tespit etmiştir. Lee ve Law (2013) ortaokullarda fen bilimleri dersinde bilim oyunları kullanmanın tutum üzerinde herhangi bir etkisinin bulunmadığı sonucunu elde etmiştir. Bu sonuçlar araştırma sonucu ile farklılıklar göstermektedir.

5.1.3. Eğitsel Oyunlarla Yürütülen Hayat Bilgisi Dersinin Öğrencilerin Kalıcılık Düzeyleri Üzerindeki Etkisine İlişkin Sonuçlar

Hayat Bilgisi sağlıklı hayat ünitesi kapsamında eğitsel oyun temelli olarak derslerin yürütüldüğü deney grubu ile geleneksel ve öğretmen merkezli eğitimin ve ders kitabı

odaklı ders işlenen kontrol grubunun kalıcılık testinden elde edilen bulguları değerlendirilmiştir. Yapılan analizler sonucunda öncelikle deney grubu son test puanı ile deney grubu kalıcılık testi puanı karşılaştırılmıştır. Deney grubu son test puanı ($\bar{x}= 18.06$) iken deney grubu kalıcılık testi puanı ($\bar{x} = 17.25$) bulunmuştur. Yapılan bağımlı gruplar t-testi sonucuna ($p<0,5$, $p = 0.455$) göre son test ve kalıcılık testi arasında anlamlı bir farklılık oluşmadığı görülmüştür. Kontrol grubu incelendiğinde ise kontrol grubu son test puanı ($\bar{x} = 17.28$) ile kontrol grubu kalıcılık testi puan sonuçları ($\bar{x}= 16.31$) arasında anlamlı bir farklılık oluşmadığı görülmüştür ($p>0,05$, $p=0,238$). Deney grubu kalıcılık testi sonuçları ile kontrol grubu kalıcılık testi sonuçlarını karşılaştırmak için bağımsız gruplar t testi uygulanmış ve iki test sonuçları arasında anlamlı bir farklılık bulunamamıştır ($p<0.05$, $p= 0.896$). Bu durum eğitsel oyunların kalıcılık üzerinde anlamlı bir etkisinin bulunmadığını göstermektedir.

Yapılan bazı çalışmalar ile bu çalışmanın sonuçları farklılık göstermektedir (Altınbulak vd. 2006; Atay, 2019; Erol vd. 2021 ve Yıldırım 2015). Yapılan çalışmalar incelendiğinde; eğitsel oyun yönteminin kalıcılık düzeyi üzerinde olumlu bir etkisinin bulunduğu sonuçlarını elde etmişlerdir.

5.1.4. Deney Grubu ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Akademik Başarı ve Tutum Düzeyi Arasındaki İlişki Düzeyine Yönelik Sonuçlar

Hayat Bilgisi sağlıklı hayat ünitesi kapsamında eğitsel oyun temelli olarak derslerin yürütüldüğü deney grubu ile kontrol grubuna ilişkin ön test ve son testlerdeki akademik başarı ile tutum düzeyine yönelik ilişki düzeyi bulguları değerlendirilmiştir. Yapılan analizler sonucunda öncelikle deney grubu ön test başarı testi puanı ile tutum düzeyi karşılaştırılmıştır. Yapılan tek yönlü ANOVA testi sonucunda deney grubunun ön test başarı düzeyleri ile tutum düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($p=0.006$). Kontrol grubunun ön test başarı testi puanı ile tutum düzeyi arasındaki ilişki düzeyinde ise anlamlı bir ilişki bulunamamıştır ($p=0.697$). Bu durum deney grubunun başarı ile tutum ilişkisinin kontrol grubundan daha yüksek olduğunu göstermektedir.

Son test uygulamaları sonucundaki akademik başarı ve tutum arasındaki ilişki düzeyleri incelendiğinde deney grubu son test uygulaması sonucunda başarı ve tutum arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($p=0.001$). Kontrol grubunun son test uygulamaları sonucunda akademik başarı ile tutum düzeyi arasında anlamlı bir ilişki bulunmamıştır ($p=0.586$).

Aktaş, 2013; Fidan, 2018; Öztürk ve Şahin, 2015 ve Yazıcıoğlu, 2019 yapmış oldukları çalışmalarda akademik başarı ve tutum arasında anlamlı ilişki olduğu sonucunu elde etmişlerdir. Elde edilen bu sonuçlar ile yapılan çalışma sonucu benzerlik göstermektedir. Bozan, 2008; Genç ve Şahin, 2015; Yenidünya, 2005 yapmış oldukları çalışmalarda akademik başarı ve tutum arasındaki ilişkinin zayıf olduğunu ve anlamlı ilişki düzeyinin olmadığını sonucunu elde etmişlerdir. Elde edilen bu sonuçlar ile yapılan çalışmanın sonucunun farklılık gösterdiği tespit edilmiştir.

Çalışmada, eğitsel oyun temelli etkinliklerle yürütülen hayat bilgisi dersinde eğitsel oyunların kullanımının öğrencilerin akademik başarı ve derse yönelik tutumları üzerine etkisi incelenmiştir. Araştırmadan elde edilen sonuçlar aşağıda sunulmuştur:

- Eğitsel oyun temelli etkinliklerle yürütülen hayat bilgisi dersinin öğrencilerin akademik başarıları üzerinde anlamlı bir etkisi bulunmamıştır.
- Eğitsel oyun temelli etkinliklerle yürütülen hayat bilgisi dersinin öğrencilerin derse yönelik tutumları üzerinde anlamlı bir etkisi bulunmaktadır.
- Eğitsel oyun temelli etkinliklerle yürütülen hayat bilgisi dersinin öğrencilerin öğrenme kalıcılık düzeyleri üzerinde anlamlı bir etkisi bulunmamıştır.

5.2. ÖNERİLER

Bu bölümde, araştırma sonuçlarından yola çıkarak önerilerde bulunulmuştur.

Bu tez çalışması, hayat bilgisi dersinde eğitsel oyun kullanımının akademik başarı ve tutum üzerindeki etkilerini anlamak için önemli bir adımdır. Sonuçlar eğitsel oyunların akademik başarı üzerinde anlamlı bir etkisinin bulunmadığını göstermiştir. Akademik başarıyı arttırmak için farklı eğitsel oyun yöntemleri işe koşulabilir.

Tez çalışması sonucunda eğitsel oyunların hayat bilgisi dersine yönelik tutumu olumlu yönde etkilediği sonucu bulunmuştur. Bu nedenden dolayı ders süreçleri içerisinde derse yönelik tutumu arttırmak için eğitsel oyun yöntemlerinden faydalanılabilir. Ayrıca kazanımlar da eğitsel oyun içeriği ile ilişkili bir şekilde verilebilir.

Çalışmanın başarı ve tutum düzeyi arasındaki ilişkiye bakıldığında eğitsel oyun kullanılan deney grubunda tutum düzeyi arttığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu nedenden dolayı eğitim ve öğretim sürecini rutinden kurtaracak yöntem ve tekniklere yer verilerek derse yönelik olumlu tutumun artırılması sağlanmalıdır.

Bu tez, hayat bilgisi dersinde eğitsel oyun kullanımının akademik başarı ve tutuma etkilerini anlamaya yönelik önemli bir adım olmuştur. Bulgular, eğitsel oyunların öğrenci başarısına herhangi bir etkisi olmadığını ancak tutumu olumlu yönde etkilediğini göstermektedir. Ancak, bu alandaki çalışmaların devam etmesi ve daha fazla öğrenci profiline odaklanan araştırmaların yapılması, eğitsel oyunların potansiyelinin tam olarak anlaşılmasına katkı sağlayacaktır.



KAYNAKÇA

- Akandere, M. (2013). *Eğitici okul oyunları* (4. baskı). Ankara: Nobel.
- Akgül, A. (2005). *Faktör analizi. Eğitsel arařtırmalarda istatistiksel analiz teknikleri SPSS uygulamaları*, (2.Baskı, sy. 441). Ankara: Emek Ofset.
- Aktaş, A. (2013). *Türkçe öğretimi dersi başarı düzeyi ile tutum ve üstbilişsel becerilerin etkileşimi*. Yüksek Lisans Tezi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Trakya Üniversitesi, Edirne.
- Alaca, E. ve Yıldırım, T. (2022). *Hayat bilgisi öğretim programları - 1926'dan günümüze*. Ankara: Nobel Akademi.
- Allport, G. W., Vernon, P. E., ve Lindzey, G. (1931). *Study of values*. Boston: Houghton Mifflin.
- Altınbulak, D., Serap, E., ve Cemal, A. (2016). Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunların erişkiye ve kalıcılığa etkisi. *HAYEF: Eğitim Dergisi*, 3(2), 35-51.
- Altun, M. (2012). *İlköğretim ikinci kademe (6, 7 ve 8. sınıflarda) matematik öğretimi*. Bursa: Alfa.
- Altunel, S. (2022). *Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunlar yoluyla kök değerlerin kazandırılması: bir eylem arařtırması*. Yüksek Lisans Tezi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kastamonu Üniversitesi, Kastamonu.
- Arslan, N. (2017). *4. sınıf din kültürü ve ahlak bilgisi dersinde eğitsel oyun yöntemi ile öğretim*. Yüksek Lisans Tezi. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Avcı, C. (2006). Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunların erişkiye ve kalıcılığa etkisi. *Hasan Âli Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2, 35-51.
- Atakul, B. S. (2022). *Fen eğitiminde eğitsel oyunların 6. Sınıf öğrencilerinin akademik başarılarına ve fen bilimleri dersine yönelik motivasyonlarına etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Atay, T. (2019). *Eğitsel oyunlarla desteklenen öğretimin öğrencilerin akademik başarılarına, fen bilimleri dersine yönelik tutumlarına ve bilgilerin kalıcılığına etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi, Hatay.
- Aydın, B., Aydın D. Büyükurvay, Ş., Cevgin, A.U., Dede, L. K., Erol, M., Göcen, P., Gökçen B., İnanır S., Metin D. N., Özbalçık, Z., Şengül S.E., Tanrıverdi T., Toprak Y., Uysal H. ve Uysal H. G. (2021). *Disiplinlerarası ve kazanım odaklı oyunlar*. İstanbul: Eğiten Kitap
- Aygün, H. A. (2019). *Fen öğretiminde eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarısına ve kavram yanlışlarının giderilmesine etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Fen Bilimleri Enstitüsü, Adıyaman Üniversitesi, Adıyaman.
- Bakar, A., Tüzün, H., ve Çağıltay, K. (2008). Öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunu kullanımına ilişkin görüşleri: Sosyal bilgiler dersi örneği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35(35), 27-37.
- Başaran, Y. K. (2019). Sosyal bilimlerde örnekleme kuramı. *The Journal of Academic Social Science*, 47(47), 480-495.

- Bayat, S., Şentürk, Ş., ve Kılıçaslan, H. (2014). Fen ve teknoloji dersinde eğitsel oyunların yedinci sınıf öğrencilerinin akademik başarısına etkisinin incelenmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(16), 36-42.
- Bener, S. S. (2013). *Antikçağda oyun ve oyuncaklar*. İstanbul: Kitap.
- Bayazıtöğlü, E. N. (1996). *İlköğretim ikinci sınıf hayat bilgisi dersinde eğitsel oyunlar, erişimi ve kalıcılık*. Doktora Tezi. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Bilen, M. (2002). *Plandan uygulamaya öğretim*. Ankara: Anı.
- Boydaş, N. (1999). *Sanat eğitiminde oyun yöntemi*. Yüksek Lisans Tezi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Bozan, M. (2008). *Problem çözme etkinliklerinin 7. sınıf öğrencilerinin basınç konusu ile ilgili başarı, tutum ve üst biliş becerilerinin gelişimine etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Fen Bilimleri Enstitüsü, Balıkesir Üniversitesi, Balıkesir.
- Bozkurt, N. (2007). *Oyun md. TDV islam ansiklopedisi* (c. 34). Ankara: TDV.
- Brezovszky, B., McMullen, J., Veermans, K., Hannula-Sormunen, M. M., Rodríguez-Aflecht, G., Pongsakdi, N., and Lehtinen, E.. (2019). Effects of a mathematics game based learning environment on primary school students' adaptive number knowledge. *Computers and Education* 128,63–74.
- Burghardt, G. M. (2010). Defining and recognizing play. A.D. Pellegrini (Ed.). *Oxford Handbook of the Development of Play (9-18)*. Oxford (UK): Oxford University Press.
- Büyüköztürk, Ş. (2011). *Deneyisel desenler: Ön test-son test kontrol grubu desen ve veri analizi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Büyüköztürk, Ş. (2020). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı* (27. baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Can, A. (2014). *SPSS ile bilimsel araştırma sürecinde nicel veri analizi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Canbay, İ. (2012). *Matematikte eğitsel oyunların 7. sınıf öğrencilerinin öz-düzenleyici öğrenme stratejileri, motivasyonel inançları ve akademik başarılarına etkisinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Chang, M., Sezen C. (2015). Öğrenme oyunlarının matematik yeterliliği üzerindeki farklı etkileri, *Eğitim Medyası Uluslararası Dergisi*, 52(1), 47- 57, <https://doi:10.1080/09523987.2015.1005427>.
- Coşkun, H., Akarsu, B., ve Kariper, A. (2012). Bilim öyküleri içeren eğitsel oyunların fen ve teknoloji dersindeki öğrencilerin akademik başarısına etkisi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(1), 93-109.
- Çalışkan, H., ve Biter, M. (2019). Sosyal bilgiler derslerinde eğitsel oyunlarla değerler eğitimi: Bir eylem araştırması. *Disiplinlerarası Eğitim Dergisi: Teori ve Uygulama*, 1(1), 1-28.
- Çam, E. (2019). *Robotik destekli programlama eğitiminin problem çözme becerisi, akademik başarı ve motivasyona etkisi*. Doktora Tezi. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya Üniversitesi, Sakarya.

- Çangır, M. (2008). *İlköğretim din kültürü ve ahlak bilgisi derslerinde eğitsel oyun yönteminin uygulanma durumu (Tuzla örneği)*. Yüksek Lisans Tezi. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yeditepe Üniversitesi, İstanbul.
- Çetin, Ö. (2016). *Ortaokul öğrencilerinin matematiksel oyun geliştirme süreçlerinin başarı, tutum ve problem çözme stratejilerine etkisi*. Doktora Tezi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Konya.
- Çoban, B. (2006). *Ortaöğretimde ve üniversitelerde eğitsel oyunlar*. Ankara: Nobel.
- Crocker, L., ve Algina, J. (1986). *Introduction to classical and modern test theory*. Holt, Rinehart and Winston, 6277 Sea Harbor Drive, Orlando, FL 32887.
- Dadaylı, G., ve Pekay C. (2021). Eğitsel oyunların kuvvetin ölçülmesi ve sürtünme konusunda bilimsel yaratıcılık ve akademik başarıya etkisi. *Fen Bilimleri Öğretimi Dergisi*, 9(2), 311-333.
- Demirci, N., ve Demirci, P. T. (2006). *I. kademe sınıf öğretmenlerinin oyunla eğitimin önemine ilişkin görüşlerinin değerlendirilmesi*. 9. Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi, Muğla.
- Demirel, H. G., Cicioğlu, H. İ., ve Demir, G. T. (2019). Lise öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonu düzeylerinin incelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 21(3), 128-137.
- Dewey, J. (2004), *Demokrasi ve eğitim*, Çev., Tufan Göbekçin, Ankara: Yeryüzü.
- Dirik, M. Z. (2015). *Öğretim ilke ve yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Dönmez N. (1992). *Oyun*. İstanbul: Esin.
- Driscoll, A., ve Nagel, N. C. (2008). *Early childhood education: Birth-8: The world of children, families, and educators (4th. Ed.)*. Boston, MA: Pearson Education.
- Dumlu Güler, T. (2011). *6. sınıf fen ve teknoloji dersindeki hücre ve organelleri konusunun eğitsel oyun yöntemiyle öğretilmesinin öğrencilerin akademik başarısına etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Eagly, A. H., ve Chaiken, S. (1993). The nature and process of social judgment. In D. Stanovich & R. J. Sternberg (Eds.), *The psychology of human intelligence* (pp. 355-396). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Erkan, A. (2019). *İlkokul 4. Sınıf sosyal bilgiler dersinde kullanılan eğitsel oyun ve dijital oyun öğretiminin öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Fırat Üniversitesi, Elazığ.
- Erkan, A. ve Kerimgil Çelik, S. (2023). İlkokul sosyal bilgiler dersinde oyunun öğrencilerin akademik başarı ve tutumlarına etkisi. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 21 (2) , 668-685 .
- Erdoğan, V. (2023). *İlkokul öğrencilerinde eğitsel oyun yöntemi ile gerçekleştirilen iş sağlığı ve güvenliği eğitiminin incelenmesi*. Dönem Projesi. Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi, , Bilecik.
- Erol, S., vd. (2021). Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde eğitsel oyunların kullanımının akademik başarı, tutum ve kalıcılığa etkisi. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi, Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi Özel Sayısı*, 166-183. DOI: 10.35675/befdergi.850249

- Ersoy, B. G. (2021). Türkçe öğretiminde eğitsel oyun kullanımı: Bir meta-tematik analiz çalışması. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 9(2), 510-530.
- Fazio, R. H. (1986). A practical guide to the use of focus groups. *Journal of Marketing Research*, 23(4), 367-377.
- Fırat, S. (2011). *Bilgisayar destekli eğitsel oyunlarla gerçekleştirilen matematik öğretiminin kavramsal öğrenmeye etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Fen Bilimleri Enstitüsü, Adıyaman Üniversitesi, Adıyaman.
- Fidan, M. (2018). *Artırılmış gerçeklikle desteklenmiş probleme dayalı fen öğretiminin akademik başarı, kalıcılık, tutum ve öz-yeterlik inancına etkisi*. Doktora Tezi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Bolu.
- Gawronski, B. (2009). Ten frequently asked questions about implicit measures and their frequently supposed, but not entirely correct answers. *Canadian Psychology*, 50(3), 141-150.
- Genç, M., ve Şahin, F. (2015). İşbirlikli öğrenmenin başarıya ve tutuma etkisi. Necatibey Eğitim Fakültesi. *Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 9(1), 375-396.
- Gençer, A. A., ve Aksoy, A. B. (2016). Anne çocuk etkileşiminde farklı bir yaklaşım: Theraplay oyun terapisi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 8(3), 244-254.
- Gençoğlu, A. (2010). *İlköğretim II. kademe öğrencilerinde eğitsel oyunların atılganlık düzeylerine etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Celal Bayar Üniversitesi, Manisa.
- Girgin, G., ve Gürşimşek, I., (2005), *Oyunlarla kavram eğitimi etkinlik örnekleri öğretmen ve aile el kitabı*, Ankara: Anı.
- Gökbulut, Y., ve Yücel Yumuşak, E. (2014). Oyun destekli matematik öğretiminin 4. sınıf kesirler konusundaki erişimi ve kalıcılığa etkisi. *Elektronik Türkçe Çalışmaları Dergisi*, 9(2). 673-689.
- Gözalan, E. (2013). *Oyun temelli dikkat eğitim programının 5-6 yaş çocuklarının dikkat ve dil becerilerine etkisinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Selçuk Üniversitesi, Konya.
- Gülhan, G. (2012). *10-12 yaş grubu ilköğretim öğrencilerinin sosyal beceri düzeyleri üzerine eğitsel oyunların etkisi*. Yüksek lisans tezi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Gündoğan, A. (2020). *Hayat bilgisi dersinin dünyadaki ve Türkiye'deki tarihsel gelişimi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Güngördü, E. (2002), *İlköğretimde hayat bilgisi ve sosyal bilgiler öğretimi*. Ankara: Nobel.
- Gürbüz, Ö. (2019). *Eğitsel oyun etkinliklerinin fen eğitiminde akademik başarı, tutum ve motivasyon üzerine etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Fen Bilimleri Enstitüsü, Trakya Üniversitesi, Edirne.
- Gürpınar, C. (2017). *Fen bilimleri öğretiminde eğitsel oyun destekli öğretim uygulamalarının öğrenme ürünlerine etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Fen Bilimleri Enstitüsü, Kırıkkale Üniversitesi, Kırıkkale.
- Hanbaba, L. (2011). *Oyunla öğretim yönteminin ilköğretim 3. Sınıf öğrencilerinin Hayat Bilgisi dersi başarısı ve tutumuna etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya Üniversitesi, Sakarya.

- Hazar, M. (1996). *Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim*. Ankara: Tutubay Limitet Şirketi.
- Huizinga, J. (2020). *Homo ludens oyununun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. İstanbul: Ayrıntı.
- Hwang, GJ, Lai, CL ve Wang, SY (2015). Kesintisiz ters çevrilmiş öğrenme: etkili öğrenme stratejilerine sahip, mobil teknolojiyle geliştirilmiş ters çevrilmiş bir sınıf. *Eğitimde bilgisayar dergisi*, 2, 449-473.
- Işık, İ. (2016). *İlkokul 3. Sınıf öğrencilerine eğitsel oyunlar ile İngilizce kelime öğretiminin akademik başarıya etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bartın Üniversitesi, Bartın.
- Izgar, G. (2020). Eğitsel oyunların öğrencilerin değer kazanımlarına etkisi: bir durum çalışması. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 18(40), 207-241.
- Karaca, N. H. (2008). *İlköğretim Hayat Bilgisi ders kitaplarının 2005 Hayat Bilgisi ders programında yer alan becerileri uygunluk düzeyinin öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi (Afyonkarahisar ili örnekleme)*. Yüksek Lisans Tezi. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyon Kocatepe Üniversitesi, Afyon.
- Karataş, H. (2021). *Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyun kullanımına ilişkin öğretmen görüşleri*. Yüksek Lisans Tezi. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Nevşehir.
- Kaşgarlı, M., ve Batur, S. (2008). *Divanü Lügati't-Türk: inceleme-seçki*. İstanbul: İnkılap.
- Kaya, S., ve Elgün, A. (2015). Eğitsel oyunlar ile desteklenmiş fen öğretiminin ilkökul öğrencilerinin akademik başarısına etkisi. *Kastamonu Üniversitesi Kastamonu Eğitim Dergisi*, 23(1), 329-342.
- Kebritchi, M., Hirumi, A., ve Bai, H. (2010). The effects of modern mathematics computer games on mathematics achievement and class motivation. *Computers and education*, 55(2), 427-443.
- Kıldan, O. (2001). *Oyunun çocukların gelişim özelliklerine etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Selçuk Üniversitesi, Konya.
- Korkusuz, M. E., ve Karamete, A. (2017). MMORPG türünde geliştirilen bir eğitsel oyunun basit elektrik devreleri ünitesine uygulanması ve çeşitli değişkenler bakımından incelenmesi. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Türk Dünyası Uygulama ve Araştırma Merkezi Eğitim Dergisi*, 2(1), 78-96.
- Korkmaz, T. (2007). Hayat bilgisi öğretiminde drama yönteminin etkililiğinin bilişsel alan basamaklarına göre değerlendirilmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 8(1), 179-195.
- Korkmaz, S. (2018). *Eğitsel oyun geliştirerek desteklenen fen bilimleri öğretiminin öğrenci tutum ve başarısına etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bartın Üniversitesi, Bartın.
- Korkmaz, Ö., ve Murat, İ. (2019). Eğitsel oyunların öğrencilerin yabancı dil olarak Türkçe öğrenmeye dönük tutumlarına ve konuşma becerilerine etkisi. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 7(4), 898-913.
- Küçükahmet, L. (2001), *Konu alanı ders kitabı inceleme kılavuzu hayat bilgisi 1-3*, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

- Lee, M. C. ve Law C. (2013). Understanding the Behavioural Intention to Play Online Games: An Extension of the Theory of Planned Behaviour, *Online Information Review*, 33 (5): 849- 872.
- Merey, Z. (2020). *Farklı perspsktiflerde çocuk eğitimi* (1. Baskı). Ankara: Nobel.
- Millî Eğitim Bakanlığı, (2018). *Eğitsel oyunlar 9. sınıf ders kitabı*, MEB: Ankara
- Nicolopoulou, A. (2004). Oyun, bilişsel gelişim ve toplumsal dünya: Piaget, Vygotsky ve sonrası. (M.T. Bağlı, Çev.) *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 37(2), 137-169.
- Noah, O. O. (2019). Effect of computer game-based instructional strategy on students learning. *Outcome in Mathematics. Journal of Education, Society and Behavioural Science* 29(4): 1-15. <https://doi:10.9734/JESBS/2019/v29i43011>
- Oker, D., ve Tay, B. (2020). Hayat bilgisi dersi tutum ölçeğinin geliştirilmesi ve öğrencilerin hayat bilgisi dersine yönelik tutumları. *Kalem Eğitim ve İnsan Bilimleri Dergisi 2020*, 10(2), 731-756.
- Ömeroğlu, E. (1995), *Çocuk ve oyun*, Ankara: Aile Eğitim.
- Özata, M., ve Coşkuntuncel, O. (2019). Ortaokul matematik öğretmenlerinin matematik öğretiminde eğitsel matematik oyunlarının kullanımına ilişkin görüşleri. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(3), 662-683.
- Özkan, G., Akça, E., ve Umdü Topsakal, Ü (2020). Oyun tekniğinin öğrencilerin fen bilimleri dersine yönelik tutumlarına ve görüşlerine etkisi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 13(70), 794-800.
- Öztürk, C. (Ed.). (2006). *Hayat bilgisi ve sosyal bilgiler öğretimi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Öztürk, Y. A., ve Şahin, Ç. (2015). Matematiğe ilişkin akademik başarı-özyeterlilik ve tutum arasındaki ilişkilerin belirlenmesi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 31(1), 343-366.
- Partovi, T., ve Razavi, M. R. (2019). The effect of game-based learning on academic achievement motivation of elementary school students. *Learning and Motivation*, 68, 101592.
- Pehlivan, H. (2023). *Fen eğitiminde eğitsel oyunlara yönelik gerçekleştirilen akademik çalışmaların çeşitli açılardan incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Çanakkale
- Pellegrini, A. D. (2009). *The role of play in human development*. Oxford University Press, USA.
- Petty, R. E., ve Cacioppo, J. T. (1981). *Attitudes and persuasion: Classic and new approaches*. Dubuque, IA: Brown.
- Prensky, M. (2001). *Fun, play and games: what makes games engaging*, [http://www.autzones.com/din6000/textes/semaine13/Prensky\(2001\).pdf](http://www.autzones.com/din6000/textes/semaine13/Prensky(2001).pdf) adresinden edinilmiştir
- Prez, M. Duque, A. G., and Garca, L. F. (2018). Game-based learning: increasing the logical-mathematical, naturalistic, and linguistic learning levels of primary school students. *Journal Of New Approaches In Educational Research*, 7(1), 31–39 *Issn: 2254-7339*. doi: 10.7821/Naer.2018.1.248.

- Roshanfekar, P., Gharibzadeh, S., Mohammadinia, L., Sajedi, F., Habibi, E., and Malekafzali, H. (2017). Involving mothers in child development assessment in a community-based participatory study using ages and stages questionnaires. *International Journal Of Preventive Medicine*, 8,102-112.
- Punch, K. F., ve Oancea, A. (2014). *Introduction to research methods in education*. Sage.
- Sağlam, H. İ. (2015). *Hayat bilgisi öğretimi*. Ankara: Nobel.
- Saracaloğlu, A. S., ve Aldan Karademir, Ç. (2009). *Eğitsel oyun temelli fen ve teknoloji öğretiminin öğrenci başarısına etkisi*. VIII. Ulusal Sınıf Öğretmenliği Eğitimi Sempozyumu, Eskişehir.
- Sarıkaya, B. (2017). Türkçe öğretiminde görsel okuma. *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(3), 779-796.
- Selçuk, A., ve Aykaç, N. (2019). Hayat bilgisi öğretim programlarının değerlendirilmesi (1926-2018). *Trakya Eğitim Dergisi*, 9(4), 708-722.
- Seyhan, E. C. (2019). *Oyunlarla fen bilimleri eğitimi*. Editör: Halis Demir. İstanbul: Uluslararası Öncü Eğitimciler Derneği.
- Seven, M. A., ve Engin, A. O. (2008). Öğrenmeyi etkileyen faktörler. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 12(2), 189-212.
- Shaftel, J., Pass, L., and Schnabel, S. . (2016). Math games for adolescents. *Teaching Exceptional Children*, 37(3), 25-30.
- Soydan, Ş. N., Aksoy N.C. ve Cinar C. (2022). Tam sayılar öğretiminde eğitsel oyun kullanımının 7. sınıf öğrencilerinin akademik başarısına ve matematiğe yönelik tutumlarına etkisi. *Eğitim Bilim ve Araştırma Dergisi*, 3(1), 1-32.
- Sönmez, V., ve Alacapınar, F. G. (2018). *Örneklendirilmiş bilimsel araştırma yöntemleri*, Ankara: Anı.
- Susam, B., Gönül, A., Başar, B., ve Demir, M. K. (2021). Uzaktan eğitim yoluyla yapılan hayat bilgisi dersine yönelik öğretmen görüşlerinin incelenmesi. *Temel Eğitim*, (12), 6-17.
- Şahin, M. (2009). Cumhuriyetin kuruluşundan günümüze Türkiye’de hayat bilgisi dersi programlarının gelişimi. *J. Int. Soc. Res*, 2(8), 403-409.
- Şekerci, H. (2003). *Sosyal psikoloji*. İstanbul: Beta.
- Şimşek, S. (2014). *Sınıf öğretmenleri ve adayları için hayat bilgisi öğretimi*. Ankara: Anı.
- Talim Terbiye Kurulu (TTK), (2024). “İlkokul Hayat Bilgisi Öğretim Programı”. Erişim: 02 Haziran 2024. <https://mufredat.meb.gov.tr/>
- Tay, B. (2017). Hayat bilgisi: Hayatın bilgisi. İçinde Tay, B. (Ed.), *Etkinlik Örnekleriyle Hayat Bilgisi öğretimi* (1-42). Ankara: Pegem.
- TDK, (2020). *Türk Dil Kurumu güncel Türkçe* sözlük. Http: //www.tdk.gov.tr/ adresinden edinilmiştir.
- Trajkovik, V., Malinovski, T., Vasileva-Stojanovska, T., and Vasileva, M. (2018). Traditional games in elementary school: Relationships of student’s personality traits, *Motivation and experience with learning outcomes. plos one*, 13(8), e0202172.

- Tuğrul, B. (2014). Oyun temelli öğrenme. R. Zembat (Eds) içinde, *Okulöncesinde Özel Öğretim Yöntemleri* (s. 187-220). Ankara: Anı.
- Turgut, M. F., ve Baykul, Y. (2015). *Eğitimde ölçme ve değerlendirme*. Ankara: Pegem Akademi.
- Uğurel, I., ve Moralı, S. (2008). Matematik ve oyun etkileşimi. *Gazi University Journal of Gazi Educational Faculty (GUJGEF)*, 28(3).
- Ural, A., ve Kılıç, İ., (2011) *Bilimsel araştırma süreci ve spss ile veri analizi*, Ankara: Detay.
- Uygun, K., vd. (2018). Eğitsel oyunların sosyal bilgiler öğretimine etkisi etkinlik örneği. *Araştırma ve Deneyim Dergisi*, 3(2), 75-92.
- Yağci, S. (2016). Din, ahlâk ve değerler öğretimi için eğitsel oyunlar. *Mizânü'l-hak İslami İlimler Dergisi*, (2), 149-151.
- Yağmur Şahin, E. (2013). Materyal destekli eğitsel oyunların sokakta çalıştırılan çocukların türkçe dil bilgisi başarı ve tutumlarına etkisi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 6(28), 118-132.
- Yaşaroğlu, C. (2018). Öğretim programlarında değerler: Hayat Bilgisi dersi örneği. *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(5), 725-733.
- Yavuz, A. (2018). Türkiye Cumhuriyeti'nde hayat bilgisi ders kitaplarının içeriğinde milliyetçilik ve modernleşme anlayışının değişimi (1923-2017). *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 57(2), 377-396.
- Yavuzyılmaz, M. (2018). *Eğitsel oyun destekli takım-oyun-turnuva yönteminin 5. sınıf öğrencilerinin elektrik konusundaki akademik başarılarına ve motivasyonlarına etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Gazi Üniversitesi. Ankara
- Yazıcıoğlu, S., ve Çavuş-güngören, S. (2019). Oyun temelli etkinliklerin ortaokul öğrencilerinin fen öğrenmesine olan etkisini başarı, motivasyon, tutum ve cinsiyet değişkenlerine göre incelenmesi. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 13(1), 389-413.
- Yenice, N., Tunç, GA ve Yavaşoğlu, N. (2019). Eğitsel Oyunun gelişiminin 5. Sınıfta Öğrenmenin Fen Öğrenmeye Yönelik Motivasyonları Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi/Eğitsel Oyunların Beşinci Sınıf Öğrencilerinin Fen Bilgisi Öğrenme Motivasyonlarına Etkisi. *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 10 (1), 87-100.
- Yenidünya, A. (2005). *Lise öğrencilerinde rekabetçi tutum, benlik saygısı ve akademik başarı ilişkisi*. Doktora Tezi. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Yeşilkaya, İ. (2013). *7. sınıf sosyal bilgiler dersi" zaman içinde bilim" ünitesinin eğitsel oyun yöntemi ile öğretimi*. Yüksek Lisans Tezi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İnönü Üniversitesi, Malatya.
- Yıldırım, B. (2015). *Eğitsel oyun ve dönüt-düzeltilmenin öğrenme düzeyi ve kalıcılığa etkisi* Yüksek Lisans Tezi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Konya.

- Yıldırım, N. (2008). 1923-2000 yılları arasındaki ilköğretim hayat bilgisi ders programlarının karşılaştırılması. *Eğitim ve Bilim Araştırmaları Dergisi*, 33(127), 125-136.
- Yıldırım, N. (2012). *Yabancı dil eğitiminde eğitsel oyunlar aracılığıyla mobil öğrenme* Yüksek Lisans Tezi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Fırat Üniversitesi, Elazığ.
- Yıldız, S. E. (2022). *Hayat bilgisi dersinde eğitsel oyun temelli etkinliklerin öğrencilerin akademik başarı, tutum ve motivasyon düzeylerine etkisinin incelenmesi* Yüksek Lisans Tezi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Yıldız, E., ve Şimşek, Ü. (2020). Eğitsel oyun, okuma-yazma-oyun ve okuma-yazma-uygulama yöntemlerinin öğrenme problemlerini gidermedeki etkisi. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33(3), 715-748.
- Yılmaz, K. (2012). 1948 ilk mektepler müfredat programı'nda hayat bilgisi dersinin işlevleri ve öğretim yöntemleri. *Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 51(2), 229-244.
- Yükseltürk, E., ve Altıok, S. (2016). Bilişim teknolojileri öğretmen adayları tarafından scratch görsel programlama aracı ile geliştirilen eğitsel oyunların incelenmesi. *Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 3(1), 59-66.

EKLER

EK 1. Hayat Bilgisi Dersi Tutum Ölçeği İzin Belgesi

TUTUM ÖLÇEĞİ İZİNİ- EMİR KAYHAN Gelen Kutusu x



E

Emir Kayhan <rehber.403842@gmail.com>

12 Ara 2022 14:24



Alici: donduoker ▾

Sayın Döndü OKER hocam merhabalar, yapmış olduğunuz "Hayat Bilgisi Tutum Ölçeği" adlı çalışmanızı eğer izniniz olursa etik ilkeler çerçevesinde yüksek lisans tezimde kullanmak istiyorum. Eğer izniniz olumlu ise tutum ölçeğinizin bir örneğini word ya da PDF olarak gönderirseniz çok mutlu olurum. Şimdiden teşekkür ederim. İyi çalışmalar dilerim.

d

dondu oker <donduoker@hotmail.com>

10 Mar 2023 23:50



Alici: ben ▾

Merhabalar Emir Hocam, öncelikle çalışmanızda kolaylıkla diliyorum. Hayat Bilgisi Tutum Ölçeğini çalışmanızda kullanabilirsiniz. Ekte gönderiyorum. İyi çalışmalar.

iPhone'umdan gönderildi

Emir Kayhan <rehber.403842@gmail.com> şunları yazdı (12 Ara 2022 14:24):

...





T.C.
KIR EHİR VAL L
l Millî E itim Müdürlü ü

Sayı : E-24512418-605.01-63350763
Konu : Emir KAYHAN'ın
Ara tırma izni

11.11.2022

KIR EH R AH EVRAN ÜN VERS TES REKTÖRLÜ ÜNE
(Ö renci leri Daire Ba kanlı ı)

lgi : 07.11.2022 tarih ve E-67873788-755.02.01-474928 sayılı yazınız.

Üniversiteniz Sosyal Bilimler Enstitüsü, Temel E itim Anabilim Dalı Sınıf E itimi Bilim Dalı Yüksek Lisans ö rencisi Emir KAYHAN'ın "Hayat Bilgisi Dersinde E itsel Oyun Kullanımının Ö rencilerin Akademik Ba arı ve Tutumlarına Etkisi" konulu ara tırmayı limiz Merkez A ıkpa a lkokulu ö rencilerine kurum faaliyetlerini aksatmadan, gönüllülük esasına göre ve ara tırmacının sorumlulu unda uygulanması ile ilgili Valilik Makamının 10.11.2022 tarih ve 63269070 sayılı onayı ekte gönderilmi tir.

Bilgilerinizi ve gere ini arz ederim.

Metin ALPASLAN
l Millî E itim Müdürü

Eki: Onay Örne i

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmı tir.

Adres : Yenice Mahallesi 182. Sokak No2/ P.K.40100 Merkez/KIR EH R

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

Telefon No : 0 (386) 213 51 50

Bilgi için: Sevim AKGÜL ef

E-Posta: kirsehirmem@meb.gov.tr

Unvan : Veri Hazırlama ve Kontrol letmeni

KeP Adresi : meb@hs01.kep.tr

Internet Adresi: kirsehir.meb.gov.tr

Faks:3862131003

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmı tir. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 87b1-0aa9-35da-a739-acd3 kodu ile teyit edilebilir.



T.C.
KIR EHİR VAL L
I Millî E itim Müdürlü ü

Sayı : E-24512418-605.01-63269070
Konu : Emir KAYHAN'ın
Ara tırma izni

10/11/2022

VAL L K MAKAMINA

Kır ehir Ahi Evran Üniversitesi Ö renci leri Daire Ba kanlı ının 07.11.2022 tarih ve 474928 sayılı yazıları ile; Sosyal Bilimler Enstitüsü, Temel E itim Anabilim Dalı Sınıf E itimi Bilim Dalı Yüksek Lisans ö rencisi Emir KAYHAN'ın “ Hayat Bilgisi Dersinde E itsel Oyun Kullanımının Ö rencilerin Akedemik Ba arı ve Tutumlarına Etkisi" konulu ara tırmaı yapma iste i bildirilmektedir.

Kır ehir Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Temel E itim Anabilim Dalı Sınıf E itimi Bilim Dalı Yüksek Lisans ö rencisi Emir KAYHAN'ın söz konusu ara tırmasını; Merkez A ıkpa a lkokulu ö rencilerine Milli E itim Bakanlı ı Yenilik ve E itim Teknolojileri Genel Müdürlü ü'nün 21.01.2020 tarih 1563890 sayılı (2020/2 nolu genelge) emirleri do rultusunda ara tırmanın, ilgili denetimi okul/kurum idaresinde olmak üzere, kurum faaliyetlerini aksatmadan, gönüllülük esasına göre ve ara tırmacının sorumlulu unda müdürlü ümüz tarafından mühürlenene tutum ölçe i ve ba arı testlerinin uygulanması müdürlü ümüzce uygun görölmektedir.

Makamınızca da uygun göröldü ü takdirde olurlarınıza arz ederim.

Metin ALPASLAN
I Milli E itim Müdürü

OLUR
10/11/2022

smail ÇET NKAYA
Vali a.
Vali Yardımcısı

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmı tr.

Adres : Yenice Mahallesi 182. Sokak No2/ P.K.40100 Merkez/KIR EH R

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

Telefon No : 0 (386) 213 51 50
E-Posta: kirsehirmem@meb.gov.tr
Kep Adresi : meb@hs01.kep.tr

Bilgi için: Sevim AKGÜL ef
Unvan : Veri Hazırlama ve Kontrol letmeni
nternet Adresi: kirsehir.meb.gov.tr Faks:3862131003

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmı tr. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 10d3-1c66-3642-bfc9-3f4d kodu ile teyit edilebilir.



KIRŞEHİR AHİ EVRAN ÜNİVERSİTESİ
ETİK KURUL DEĞERLENDİRME VE
KARAR FORMU



Değerlendirme Talebinde Bulunan Kişi/Kurum	Emir KAYHAN		
Değerlendirme Başvuru Tarihi	17.01.2023		
Değerlendirilmesi Talep Edilen Eserin/Araştırmanın Adı	Hayat Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Kullanımının Öğrencilerin Akademik Başarı ve Tutumlarına Etkisi		
Değerlendirilmesi Talep Edilen Araştırma/Ölçek/Anket/Görüşme Formu			
Değerlendirmeyi Yapan Etik Kurul	KIRŞEHİR AHİ EVRAN ÜNİVERSİTESİ SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER BİLİMSEL ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİK KURULU		
Değerlendirme Toplantı Bilgileri	Yeri	Tarihi	Saati
	İİBF Toplantı Salonu	02.02.2023	11:30
Karar No	Karar Tarihi	02.02.2023	
	Karar No	2023/01/15	
Karar Sonucu	(X) Kabul	(X) Oybirliği	
		() Oy Çokluğu	
	() Ret	() Oybirliği	
		() Oy Çokluğu	

Etik Kurulumuz, yukarıda başvuru bilgileri yer alan eser/araştırma için toplanarak bilimsel araştırmalar ve yayın etiği açısından değerlendirme yapmış ve aşağıda gerekçesi açıklanan karar(lar)ı almıştır:

Karar ve Gerekçesi

Emir KAYHAN'a ait "Hayat Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Kullanımının Öğrencilerin Akademik Başarı ve Tutumlarına Etkisi" başlıklı araştırmanın, bilimsel araştırmalar etiği açısından yapılan değerlendirme sonucunda kabulüne oy birliğiyle karar verildi.

Etik Kurul Başkanı
Prof. Dr. Nur ÇETİN

EK-4. Sađlıklı Hayat Akademik Bařarı Testi

Sevgili öđrenciler;

Bu test ‘‘Sađlıklı Hayat’’ ünitesindeki bilgilerinizi hatırlamanız ve ne kadar öđrendiđinizi ölçmek için hazırlanmıřtır. Test sonucundan herhangi bir not almayacaksınız. Sizden istenilen soruları dikkatlice okuyup en yakın cevabı iřaretlemenizdir. Birden fazla iřaretlenen veya boş bırakılan sorular yanlış sayılacaktır. Cevaplamaya geçmeden önce soru kâđıdının sol üst köřesine ad-soyad yazmayı unutmayınız.

İçtenlikle vereceđiniz cevaplarınız ve yardımlarınız için teřekkür ederim.

1. Kiřisel bakımızı yaparken elektrik, su, temizlik malzemeleri gibi kaynakları kullanırız. Bu kaynakların israf edilmesi sonucunda bazı sorunlar yařayabiliriz.

Buna göre ařađıdakilerden hangisi bu sorunlardan biri olamaz?

- A) Ülkemize yarar sađlar.
- B) Aile bütçesine zarar verir.
- C) Fazla kullanırsak sađlıđımız bozulabilir.

2. Öđretmenin sorduđu soruya,

Kemal : Çöplerimizi çöp kutusuna atalım.

Sevgi : Okul tuvaletini temiz kullanalım.

Mehtap : Temizlik görevlilerine yardım edelim.

řeklinde cevap vermiřlerdir.

Buna göre öđretmen ne sormuřtur?

- A) Okulumuzu temiz tutmak için ne yapalım?
- B) Kiřisel bakımımız için neler yapmalıyız?
- C) Evde uymamız gereken temizlik kuralları nelerdir?

3. **Cenk:** Kişisel bakımımı bitirince banyonun ışığını kapatırım. Doğayı düşündüğüm için diş macunu, sabun ve şampuanı gerektiği kadar kullanırım.

Bu durumda Cenk için aşağıdakilerden hangisi söylenemez?

- A) Kaynakları tutumlu kullanır.
- B) Kişisel bakım ürünlerini gereğinden fazla kullanır.
- C) Kişisel bakımına önem verir.

4. **Aşağıdakilerden hangisi kişisel bakımda kullandığımız kaynaklardan değildir?**

- A) Su
- B) Elektrik
- C) Rüzgâr

5. **Aşağıdaki seçeneklerin hangisinde kişisel bakım yapılırken elektrikli araç-gereç kullanılır?**

- A) Saç kurutma makinesi ile saçımızı kuruturken
- B) Her sabah düzenli şekilde egzersiz yaparken
- C) Haftada en az bir kere tırnaklarımızı keserken

6. 1- Renk, 2- Koku, 3- Şekil, 4- Şıklık

Yiyecek ve içecek satın alırken yukarıda verilen özelliklerden hangilerine dikkat ederiz?

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

7. **Aşağıdaki öğrenci davranışlarından hangisi yanlıştır?**

- A) Süt içmeyi çok severim. Markette süt alırken mutlaka son kullanma tarihine bakarım.
- B) Geçen gün yoğurt almak için markete gittim. Ambalajı en şık ve güzel görünen yoğurdu aldım.
- C) Bezelye konservesi almak için markete gittiğimde, bazı konservelerin kapağının açık olduğunu gördüm. Almaktan vazgeçtim.

8. Aşağıda satılan ürünlerin hangisinin son kullanma tarihi bulunmaz?

- A) Yumurta B) Süt C) Süpürge

9. Aşağıda verilen bilgilerden hangisi doğrudur?

- A) Marka ismi, kaliteden daha önemlidir.
B) Alışveriş sonunda fiş veya fatura almak gerekir.
C) Bir ürünü televizyonda gördüysek o ürün kalitelidir.

10. Anıl; Annem pasta yapacağı için marketten un almamı istedi.

Yukarıdaki açıklamaya göre Anıl'ın hangisine dikkat etmesine gerek yoktur?

- A) Son kullanma tarihine
B) Un paketinin rengine
C) Ürün içeriği ile ilgili bilgilere

11. Bilinçli tüketici olan birisi aşağıdakilerden hangisini yapmaz?

- A) Son kullanma tarihine dikkat ederek ürün alır.
B) Satın aldığı ürünün içeriklerine dikkat ederek alışveriş yapar.
C) Satın aldığı ürünün ismine ve markasına göre alışveriş yapar.

12. – Üzerinde bilgilendirici etiketi olmayan ürünleri almamalıyız.

- Açıkta satılan yiyecek ve içecekler daha ucuz olduğu için böyle yerlerden alışveriş yapmalıyız.

- Satın almayı düşündüğümüz ambalajlı ürünün içerik kısmını okumalıyız.

Yukarıda verilen ifadelerden kaç tanesi doğru ifade olarak verilmiştir?

- A) 1 B) 2 C) 3

13. Aşağıda verilen meyvelerden hangisi yaz mevsiminde yetişmez?

- A) Şeftali B) Portakal C) Üzüm

14.

<u>Yaz</u>	<u>Kış</u>
1 Biber	4 Pırasa
2 Domates	5 Patlıcan
3 Lahana	6 Ispanak

Yukarıdaki listelerin doğru olabilmesi için hangi sayılarla belirtilen sebzeler yer değiştirmelidir?

- A) 1 ve 6 B) 2 ve 4 C) 3 ve 5

15. Çocuklar her şeyin bir zamanı olduğu gibi sebze ve meyvelerinde bir zamanı vardır. Zamanının dışında meyve ve sebze yetiştirmek için çeşitli ilaçlar kullanılır ve bu ilaçlar sağlığınıza zarar verir. Bu nedenle mevsimine özgü yiyecekler daha

Bu konuşmada noktalı yere hangi seçenekteki sözcüklerin tamamı yazılabilir?

- A) ucuzdur B) pahalıdır C) büyüktür
lezzetlidir tatsızdır çürüktür
sağlıklıdır zararlıdır azdır

16. Aşağıdaki sebzeler, yetiştikleri mevsime göre gruplandırıldığında hangisi dışarıda kalır?

- A) Havuç B) Turp C) Taze fasulye

17. Aşağıda verilen ifadelerden hangisi doğrudur?

- A) Karpuz, yazın yenmesi gereken bir meyvedir.
B) Kiraz, kışın yenmesi gereken bir meyvedir.
C) Patlıcan, sonbaharda yenmesi gereken bir meyvedir.

18. Aşağıda verilen ifadelerden hangisi yanlıştır?

- A) Mevsimine özgü yiyeceklerle beslenmek sağlığımızı korur.
- B) Mevsimine özgü yiyeceklerin besin değeri daha çoktur.
- C) Mevsiminde tüketilen yiyecekler daha tatsızdır.

19. Aşağıda verilen mevsim ve yiyecek eşleştirmelerden hangisi yanlış bir eşleştirmedir?

- A) Yaz - Şeftali
- B) Kış – Portakal
- C) Yaz – Lahana

20. Aşağıdakilerden hangisi tahıl değildir?

- A) Fındık
- B) Pirinç
- C) Mercimek

21. Aşağıdaki besinlerden hangisi göz sağlığı için çok yararlıdır?

- A) Havuç
- B) Ekmek
- C) Süt ve süt ürünleri

22. Aşağıda verilen seçeneklerden hangisi, yiyecek israfından kaçınmaya yönelik değildir?

- A) Buzdolabında bekleyip çürümemesi için gereğinden fazla yiyecek ve içecek almamalıyız.
- B) Tabağımıza yiyeceğimiz kadar yiyecekler almalıyız.
- C) Her gün en az bir bardak süt içmeliyiz.

23. Aşağıda verilen yiyecek ve türleri eşleştirmelerinden hangisi doğru değildir?

- A) Buğday – Tahıl
- B) Yumurta – Bitkisel besin
- C) Süt ve süt ürünleri – Hayvansal besin

24. Sağlıklı ve dengeli beslenmek için aşağıdaki gıdalardan hangisini tüketmemeliyiz?

- A) Süt ve süt ürünleri
- B) Yumurta
- C) Cips ve kızartma

25. Çölyak hastası olan Ayça aşağıdaki besinlerden hangisini tüketmemelidir?

- A) Buğday
- B) Peynir
- C) Zeytin

EK 5. Hayat Bilgisi Dersi Tutum Ölçeği

Sevgili Öğrenciler, Bu anket “İlkokul 3. sınıf öğrencilerinin hayat bilgisi dersine yönelik tutumlarını belirlemek üzere hazırlanmıştır. Araştırmanın başarı ile sonuçlandırılabilmesi, siz değerli öğrencilerin anket sorularına vereceği cevapların tarafsız ve doğru olmasına bağlıdır. Bu nedenle her anket sorusunu lütfen dikkatle okuyarak size göre doğru olan seçeneğin olduğu yere (X) işareti koyarak cevaplandırınız. Hiçbir maddeyi cevapsız bırakmayınız. Ankete vereceğiniz cevaplar araştırma dışında hiçbir yerde kullanılmayacaktır. Anketi cevaplayarak araştırmaya yapacağınız önemli katkı için şimdiden teşekkür ederim.

Cinsiyeti: I. Kız () II. Erkek ()

		Katılıyorum (3)	Kısmen Katılıyorum(2)	Katılmıyorum (1)
1	Hayat bilgisi dersinden zevk alıyorum.	()	()	()
2	Hayat bilgisi dersini sıkıcı buluyorum.	()	()	()
3	Hayat bilgisi dersi ile çevreye olan ilgim arttı.	()	()	()
4	Hayat bilgisi dersi konularını öğrenmekte zorlanıyorum.	()	()	()
5	Hayat bilgisi dersinden korkuyorum.	()	()	()
6	Hayat bilgisi dersi ödevlerini yapmakta zorlanıyorum.	()	()	()
7	Hayat bilgisi dersi sınavlarında zorlanıyorum.	()	()	()
8	Hayat bilgisi dersi vatandaşlık bilincimi geliştiriyor.	()	()	()
9	Hayat bilgisi dersi doğaya karşı olan görevlerimin farkına varmamı sağlıyor.	()	()	()
10	Hayat bilgisi dersinde yeni bilgiler öğrenmek beni mutlu ediyor.	()	()	()
11	Hayat bilgisi günlük hayatta birçok konu ile ilgileniyor.	()	()	()
12	Hayat bilgisi konuları ile ilgilenirken kendimi önemli hissedirim.	()	()	()
13	Hayat bilgisi dersinde kendimi huzurlu hissediyorum.	()	()	()
14	Hayat bilgisi dersi değişik yaşantıları öğrenmeyi sağlıyor.	()	()	()
15	Hayat bilgisi dersinde öğrendiğim konuları ailemle paylaşmaktan mutlu olurum	()	()	()
16	Hayat bilgisi dersinde öğretmenimin soru sorması beni rahatsız ediyor.	()	()	()

EK 6. Eğitsel Oyunlar İçin Günlük Planlar

OYUNUN ADI	Ayak İzini Bul
KAZANIM	Kişisel bakımını yaparken kaynakları verimli kullanır.
OYNANILAN YER	Sınıf ortamı
SÜRE	25 – 30 dk
ÖĞRENCİ SAYISI	33
GEREKLİ MALZEMELER	<ul style="list-style-type: none">➤ Karton➤ Renkli Kalemler➤ Yapıştırma kartları
OYUNUN KURALLARI	<ul style="list-style-type: none">➤ Oyun için sınıf küçük gruplara ayrılır.➤ Öğrencilere yönergeler önceden verilir.➤ Birinci gruptan evde kullanılan kişisel bakım eşyalarını kartona yazması istenir.➤ İkinci grup öğrencilerden yazılan bu kaynaklardan hangilerini seçtikleri sorulur.➤ Birinci grup yazdıkları kişisel bakım eşyalarından hangilerinin tükenebilir olduğunu işaretlemeleri istenir.➤ İkinci grup ise bu kaynakları verimli kullanmak için yapılması gerekenleri küçük kağıtlara yazıp biriktirir.➤ Son aşamada iki grup bir araya gelerek kaynakları etkili ve verimli kullanmak için yapılması gerekenleri konuşurlar.
VARSA ALINACAK TEDBİRLER	<ul style="list-style-type: none">➤ Kişisel bakım için gerekli malzemelere ek örnekler verilmelidir.➤ Disiplin sorunlarını azaltmak için gerekli tedbirler alınmalıdır.
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none">➤ Bu oyundan neler öğrendiniz?➤ Kişisel bakım araçları etkili kullanma örnekleri veriniz?

OYUNUN ADI	Mutfaktaki Matematik
KAZANIM	Yiyecek ve içecekler satın alınırken bilinçli tüketici davranışları gösterir.
OYNANILAN YER	Sınıf ortamı
SÜRE	25 – 30 dk
ÖĞRENCİ SAYISI	33
GEREKLİ MALZEMELER	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Çeşitli yiyecek ve içecek modelleri ➤ Örnek paralar ➤ Karton ve boya kağıtları
OYUNUN KURALLARI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Oyun için sınıf iki farklı gruba ayrılır ➤ Öğrencilere yönergeler önceden verilir. ➤ Birinci gruptan marketlerde ya da bakkallarda yer alan bir satıcı rolünü üstlenmeleri ➤ İkinci grup öğrencilerden marketlerde ya da bakkallarda yer alan müşteri rolünü üstlenmeleri istenir. ➤ İkinci grup alışveriş yaparken ürün seçiminde neler yaptıklarını uygulamalı bir şekilde anlatır. ➤ Alışveriş yaparken bilinçli davranan öğrenciler alkışlanır, diğer öğrenciler için sessiz kalınır. ➤ Son aşamada bilinçli tüketici davranışları kartona büyük ve anlaşılır bir şekilde yazılır
VARSA ALINACAK TEDBİRLER	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bilinçli tüketici davranışlarına ek örnekler verilmelidir. ➤ Disiplin sorunlarını azaltmak için gerekli tedbirler alınmalıdır.
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bu oyundan neler öğrendiniz? ➤ Bilinçli tüketici davranışlarına örnekler veriniz?

OYUNUN ADI	Mevsimini Bul
KAZANIM	Sağlığını korumak için mevsimlere özgü yiyeceklerle beslenir.
OYNANILAN YER	Sınıf ortamı
SÜRE	25 – 30 dk
ÖĞRENCİ SAYISI	33
GEREKLİ MALZEMELER	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Meyve ve sebze oyuncakları ➤ Mevsimler tablosu ➤ Boş köpük kutular
OYUNUN KURALLARI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sınıf dört gruba ayrılır ➤ Öğrencilere yönergeler önceden verilir. ➤ Birinci gruptan ilkbahar mevsimi olmaları istenir ➤ İkinci gruptan yaz mevsimi olmaları istenir. ➤ Üçüncü gruptan sonbahar mevsimi olmaları istenir. ➤ Dördüncü gruptan kış mevsimi olmaları istenir. ➤ Her gruptan sıra üzerinde duran meyve ve sebzeleri kendi mevsim kutularına atmaları istenir. ➤ En çok doğru yapan ve eşleştirmeyi sağlayan grup oyunu kazanır.
VARSA ALINACAK TEDBİRLER	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mevsimine özgü meyve ve sebzelere ek örnekler verilmelidir. ➤ Disiplin sorunlarını azaltmak için gerekli tedbirler alınmalıdır.
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bu oyundan neler öğrendiniz? ➤ Mevsimine özgü meyve ve sebzelere örnekler veriniz?

OYUNUN ADI	Beslenme Günlüğüm
KAZANIM	Sağlığını korumak için yeterli ve dengeli beslenir.
OYNANILAN YER	Sınıf ortamı
SÜRE	25 – 30 dk
ÖĞRENCİ SAYISI	33
GEREKLİ MALZEMELER	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Karton ➤ Küçük yapıştırma kartları ➤ Boya kalem ➤ Tahta kalem
OYUNUN KURALLARI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sınıf iki gruba ayrılır ➤ Öğrencilere yönergeler önceden verilir. ➤ Birinci gruptan kendilerine günlük bir beslenme listesi yapmaları istenir ➤ İkinci gruptan kendilerine günlük bir beslenme listesi yapmaları istenir. ➤ Her iki grupta sabah, öğle ve akşam öğünlerini birbiri ile karşılaştırır. ➤ Her besin grubundan yeteri kadar ve dengeli bir şekilde alan grup oyunu kazanır. ➤ Kazanan grup alkışlanır. ➤ Eksik ve yanlışlarını bulunan gruba bunları düzeltmesi için zaman tanınır.
VARSA ALINACAK TEDBİRLER	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Yeterli ve dengeli beslenmeye yönelik ek örnekler verilmelidir. ➤ Disiplin sorunlarını azaltmak için gerekli tedbirler alınmalıdır.
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bu oyundan neler öğrendiniz? ➤ Yeterli ve dengeli beslenme için örnek bir tablo oluşturabilir misiniz?

EK 7. Geleneksel Yöntemler İçin Günlük Planlar

DERS PLÂNI	
Dersin adı	Hayat Bilgisi
Sınıf	3.Sınıf
Hafta	1. Hafta
Ünitenin Adı/No	Sağlıklı Hayat
Konu/Metnin Adı	Kişisel Bakımımızı Yaparken
Önerilen Süre	3 Ders Saati
Öğrenci Kazanımları	HB.3.3.1. Kişisel bakımını yaparken kaynakları verimli kullanır.
Öğretme-Öğrenme-Yöntem ve Teknikleri	Anlatım, Grup tartışması, Gösteri, Soru yanıt, Örnek olay, Beyin fırtınası, , Grup çalışmaları
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça * Öğretmen * Öğrenci	A. Yazılı Kaynaklar Hayat Bilgisi Ders Kitabımız, Güncel yayınlar, Resim, harita ve fotoğraflar, Öykü, hikâye kitapları B. Görsel Kaynaklar Etkinlik örnekleri, Bilgisayar vb. Resimler
Öğretme-Öğrenme Etkinlikleri:	
<ul style="list-style-type: none">• Dikkati Çekme• Güdüleme• Gözden Geçirme• Derse Geçiş• Bireysel Öğrenme Etkinlikleri• Grupla Öğrenme Etkinlikleri• Özet	
Ölçme-Değerlendirme	
<ul style="list-style-type: none">• Bireysel öğrenme• Grupla öğrenme• Öğrenme güçlüğü olan öğrenciler ve ileri düzeyde öğrenme hızında olan öğrenciler için Ölçme Değerlendirme etkinlikleri	Çoktan seçmeli testler, doğru yanlış, boşluk doldurma, soru-cevap, eşleştirme yapma, gözlem, öz değerlendirme, kavram haritası, vb değerlendirilebilir.
Plâna İlişkin Açıklamalar	

HESAP23

DERS PLÂNI	
Dersin adı	Hayat Bilgisi
Sınıf	3.Sınıf
Hafta	2. Hafta
Ünitenin Adı/No	Sağlıklı Hayat
Konu/Metnin Adı	Satın Alırken
Önerilen Süre	3 Ders Saati
Öğrenci Kazanımları	HB.3.3.2. Yiyecek ve içecekler satın alınırken bilinçli tüketici davranışları gösterir.
Öğretme-Öğrenme-Yöntem ve Teknikleri	Anlatım, Grup tartışması, Gösteri, Soru yanıt, Örnek olay, Beyin fırtınası, , Grup çalışmaları
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça * Öğretmen * Öğrenci	A. Yazılı Kaynaklar Hayat Bilgisi Ders Kitabımız, Güncel yayınlar, Resim, harita ve fotoğraflar, Öykü, hikâye kitapları B. Görsel Kaynaklar Etkinlik örnekleri, Bilgisayar vb. Resimler
Öğretme-Öğrenme Etkinlikleri:	
<ul style="list-style-type: none"> • Dikkati Çekme • Güdüleme • Gözden Geçirme • Derse Geçiş • Bireysel Öğrenme Etkinlikleri • Grupla Öğrenme Etkinlikleri • Özet 	
Ölçme-Değerlendirme	
<ul style="list-style-type: none"> • Bireysel öğrenme • Grupla öğrenme • Öğrenme güçlüğü olan öğrenciler ve ileri düzeyde öğrenme hızında olan öğrenciler için Ölçme Değerlendirme etkinlikleri 	Çoktan seçmeli testler, doğru yanlış, boşluk doldurma, soru-cevap, eşleştirme yapma, gözlem, öz değerlendirme, kavram haritası, vb değerlendirilebilir.
Plâna İlişkin Açıklamalar	

HESAP23

DERS PLÂNI	
Dersin adı	Hayat Bilgisi
Sınıf	3.Sınıf
Hafta	3. Hafta
Ünitenin Adı/No	Mevsime Özgü Yiyecekler
Konu/Metnin Adı	Kişisel Bakımımızı Yaparken
Önerilen Süre	3 Ders Saati
Öğrenci Kazanımları	HB.3.3.3. Sağlığını korumak için mevsimlere özgü yiyeceklerle beslenir.
Öğretme-Öğrenme-Yöntem ve Teknikleri	Anlatım, Grup tartışması, Gösteri, Soru yanıt, Örnek olay, Beyin fırtınası, , Grup çalışmaları
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça * Öğretmen * Öğrenci	A. Yazılı Kaynaklar Hayat Bilgisi Ders Kitabımız, Güncel yayınlar, Resim, harita ve fotoğraflar, Öykü, hikâye kitapları B. Görsel Kaynaklar Etkinlik örnekleri, Bilgisayar vb. Resimler
Öğretme-Öğrenme Etkinlikleri:	
<ul style="list-style-type: none"> • Dikkati Çekme • Güdüleme • Gözden Geçirme • Derse Geçiş • Bireysel Öğrenme Etkinlikleri • Grupla Öğrenme Etkinlikleri • Özet 	
Ölçme-Değerlendirme	
<ul style="list-style-type: none"> • Bireysel öğrenme • Grupla öğrenme • Öğrenme gücünü olan öğrenciler ve ileri düzeyde öğrenme hızında olan öğrenciler için Ölçme Değerlendirme etkinlikleri 	Çoktan seçmeli testler, doğru yanlış, boşluk doldurma, soru-cevap, eşleştirme yapma, gözlem, öz değerlendirme, kavram haritası, vb değerlendirilebilir.
Plâna İlişkin Açıklamalar	

HESAP23

DERS PLÂNI	
Dersin adı	Hayat Bilgisi
Sınıf	3. Sınıflar
Hafta	4. Hafta
Ünitenin Adı/No	Sağlıklı Hayat
Konu/Metnin Adı	Sağlıklı Besleniyorum
Önerilen Süre	3 Ders Saati
Öğrenci Kazanımları	HB.3.3.4. Sağlığını korumak için yeterli ve dengeli beslenir.
Öğretme-Öğrenme-Yöntem ve Teknikleri	Anlatım, Grup tartışması, , Gösteri, Soru yanıt, Örnek olay, Beyin fırtınası, Canlandırma, Grup çalışmaları
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça * Öğretmen * Öğrenci	A. Yazılı Kaynaklar Hayat Bilgisi Ders Kitabımız, Güncel yayınlar, Resim, harita ve fotoğraflar, Öykü, hikâye kitapları B. Görsel Kaynaklar Etkinlik örnekleri, Bilgisayar vb. Resimler
Öğretme-Öğrenme Etkinlikleri:	
<ul style="list-style-type: none"> • Dikkati Çekme • Güdüleme • Gözden Geçirme • Derse Geçiş • Bireysel Öğrenme Etkinlikleri • Grupla Öğrenme Etkinlikleri • Özet 	Sağlıklı büyümek için dengeli beslenmenin gerekliliği vurgulanır. Ayrıca obezite, diyabet, çölyak ve besin alerjisi gibi sağlık sorunlarına da dikkat çekilir. Yiyecek israfından kaçınmanın önemi üzerinde durulur.
Ölçme-Değerlendirme	
<ul style="list-style-type: none"> • Bireysel öğrenme • Grupla öğrenme • Öğrenme güçlüğü olan öğrenciler ve ileri düzeyde öğrenme hızında olan öğrenciler için Ölçme Değerlendirme etkinlikleri 	Çoktan seçmeli testler, doğru yanlış, boşluk doldurma, soru-cevap, eşleştirme yapma, gözlem, öz değerlendirme, kavram haritası, vb değerlendirilebilir.
Plâna İlişkin Açıklamalar	

EK 8. Eğitsel Oyun Örnekleri

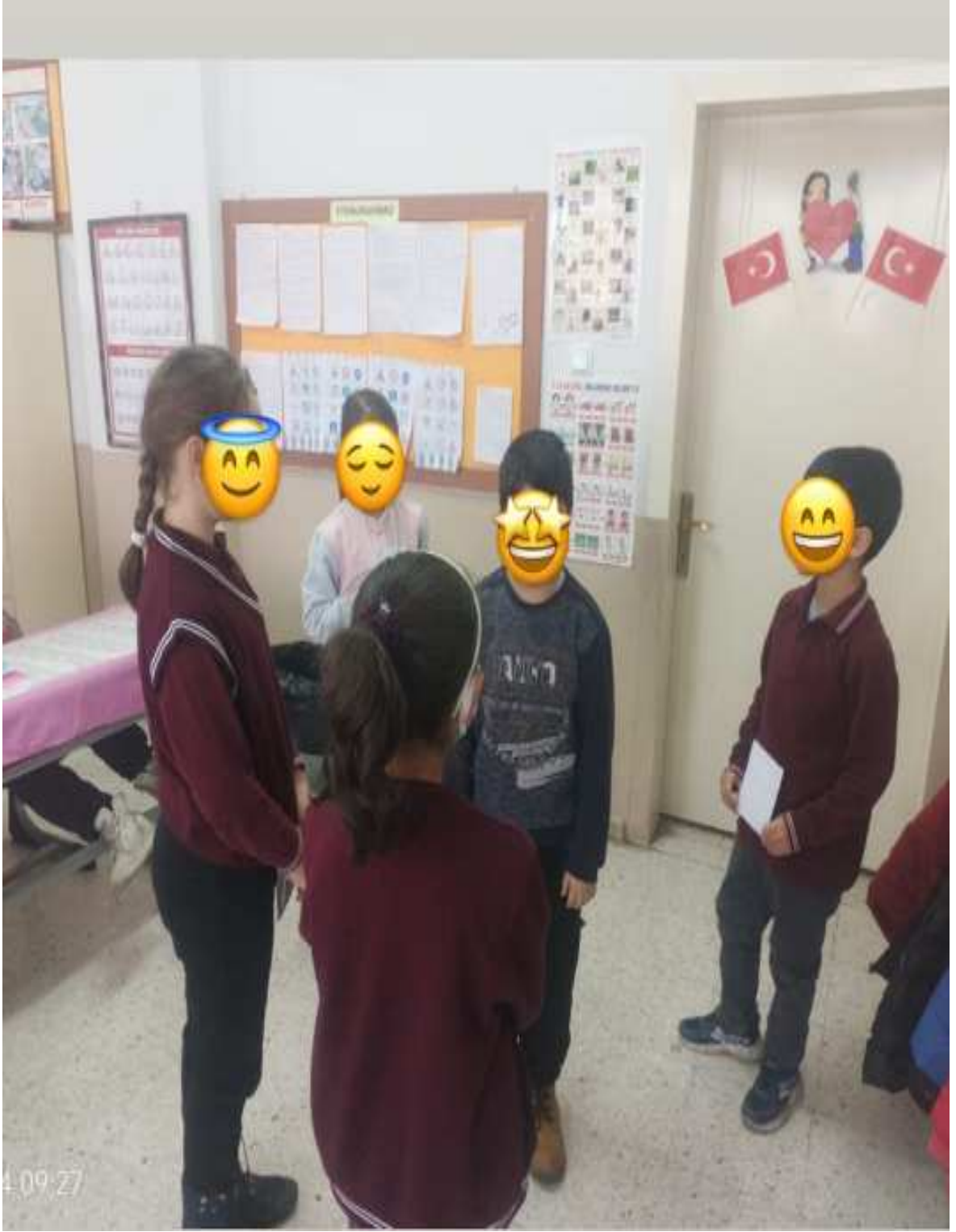
Oyun 1: Ayak İzini Bul



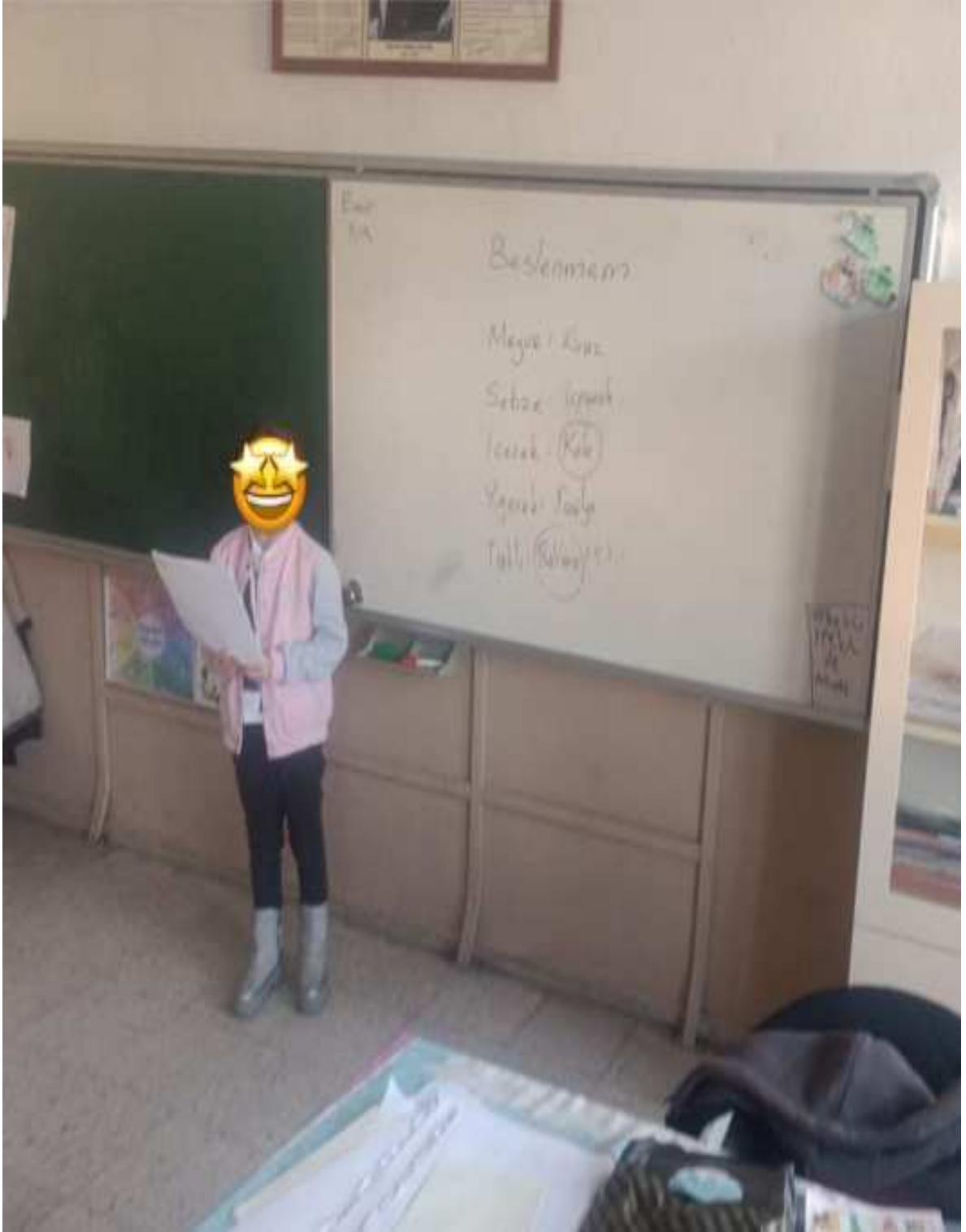
Oyun 2: Mutfaktaki Matematik



Oyun 3: Mevsimini Bul



Oyun 4: Beslenme Günlüğüm



ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı, Soyadı : Emir KAYHAN

Yabancı Dili : İngilizce

Eğitim Durumu

Lisans : Kırşehir Gazi Üniversitesi, Kırşehir Eğitim Fakültesi, Sınıf Öğretmenliği
(2005-2009)

Yüksek Lisans: Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi, Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Temel Eğitim Anabilim Dalı, Sınıf Eğitimi Bilim Dalı (2021-2024)

Mesleki Deneyim

Şar İlkokulu	2009- 2010
Değirmenkaşı İlkokulu	2010- 2018
Gazi Behiye Nuhoglu İlkokulu	2018 -2020
Necatibey İlkokulu	2020 - Halen

Yayınlar

Kayhan, E. ve Dikmenli, Y. (2023). AFAD'ın İnternet Sitesi Yer Alan E-Kütüphane Yayınlarının İncelenmesi. *Sosyal, Beşerî ve İdari Bilimler Dergisi*, 6 (11), 1533-1545.

Kayhan, E. ve Dikmenli, Y. (2023). *Evde Eğitim Hizmetlerine İlişkin Öğretmen Görüşlerinin İncelenmesi (Kırşehir İli Örneği)*. Eğitim Bilimlerinde Yenilikçi Yaklaşımlar, İzmir: Duvar Yayınevi