



# VAN YÜZÜNCÜ YIL ÜNİVERSİTESİ

## EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı  
Sosyal Bilgiler Eğitimi Bölümü

SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE DİJİTAL OYUNLARDAN  
YARARLANMAYA İLİŞKİN ÖĞRETİMİNİN TUTUM VE  
GÖRÜŞLERİ ÜZERİNE BİR İNCELEME

Ayşe ALTUN

Yüksek Lisans Tezi

Van, 2021

SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE DİJİTAL OYUNLARDAN YARARLANMAYA İLİŞKİN ÖĞRETİMİNİN TUTUM VE  
GÖRÜŞLERİ ÜZERİNE BİR İNCELEME

Ayşe Altun

2021



# VAN YÜZÜNCÜ YIL ÜNİVERSİTESİ

## EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı  
Sosyal Bilgiler Eğitimi Bölümü

SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE DİJİTAL OYUNLARDAN YARARLANMAYA  
İLİŞKİN ÖĞRETMEN TUTUM VE GÖRÜŞLERİ ÜZERİNE BİR İNCELEME

AN INVESTIGATION OF TEACHER'S ATTITUDES AND VIEWS ON  
BENEFITING FROM DIGITAL GAMES IN SOCIAL STUDIES COURSE

Ayşe ALTUN

Doç. Dr. Erhan GÖRMEZ

Yüksek Lisans Tezi

Van, 2021

## ONAYSAYFASI

Ayşe ALTUN tarafından, Doç. Dr. Erhan GÖRMEZ danışmanlığında hazırlanan “Sosyal Bilgiler Dersinde Dijital Oyunlardan Yararlanmaya İlişkin Öğretmen Tutum ve Görüşleri Üzerine Bir İnceleme” başlıklı bu çalışma, 18/01/2021 tarihinde Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulunun 30/12/2020 tarihli ve 2020/47-3 sayılı kararı ile Dr. Öğrt. Üyesi Erhan ŞEN Başkanlığında, Dr. Öğrt. Üyesi Ülkü ULUKAYA ÖTELEŞ ve Doç. Dr. Erhan GÖRMEZ Jüri Üyeliğinde oluşturulan Tez Savunma Jürisi huzurunda savunularak Jüri tarafından Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliğinin ilgili hükümleri kapsamında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Prof. Dr. Fuat TANHAN  
Enstitü Müdürü

## Öz

Bu araştırmanın amacı sosyal bilgiler dersinde dijital oyunlardan yararlanmaya ilişkin öğretmenlerin tutum ve görüşlerini belirlemektir. Bu araştırmanın evrenini Van ili ve ilçelerinde görev yapan sosyal bilgiler dersine giren öğretmenler oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini de İpekyolu İlçe Milli Eğitim, Tuşba İlçe Milli Eğitim, Edremit İlçe Milli Eğitim, Gevaş İlçe Milli Eğitim ve Erciş İlçe Milli Eğitim Müdürlüklerine bağlı ortaokullarda görev yapan sosyal bilgiler ve sosyal bilgiler dersine giren sınıf öğretmenleri oluşturmaktadır. Araştırmaya gönüllü olarak 192 öğretmen katılmıştır. Araştırmada nicel verilerin toplanmasında Dijital Oyunlardan Yararlanma Ölçeği'nden (DOYÖ), nitel verilerin toplanmasında da yapılandırılmış görüşme formundan yararlanılmıştır. Araştırmanın nitel verileri içerik analiz yöntemiyle, nicel verileri de SPSS 21.0 paket programı kullanılarak çözümlenmiştir. Nicel verilerin analizi için aritmetik ortalama, standart sapma, bağımsız örneklemler t testi ve tek yönlü varyans (One Way Anova) testleri yapılmıştır. Araştırma sonucunda yapılandırılmış görüşme formu ve DOYÖ kullanılarak elde edilen bulgulara göre; öğretmenlerin genel olarak sosyal bilgiler derslerindeki konu ve kazanımları dijital oyunlar aracılığıyla öğretme konusunda olumlu görüşlere sahip olduğu ama bu konuyla ilgili deneyimlerinin olmadığı; DOYÖ'nün alt boyutları (derste dijital oyunlardan yararlanma ile ilgili tutumlar, dijital oyunların olumsuz yönlerine yönelik tutumlar, dijital oyunların olumlu yönlerine yönelik tutumlar, dijital oyunların sınıfta öğrenmeye ve öğrencilere etkisine yönelik tutumlar) ile öğretmen yaş grupları, mesleki kıdem, öğrenim durumu ve cinsiyet gibi değişkenler açısından anlamlı bir farkın olmadığı tespit edilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital oyunlar, sosyal bilgiler, öğretmenler, tutum.

## Abstract

The aim of this study is to determine the attitudes and views of teachers towards using digital games in social studies course. The universe of this research consists of social studies teachers working in the province of Van and its districts. The sample of the study is composed of social studies teachers and primary school teachers who attend social studies course in secondary schools affiliated to İpekyolu District National Education, Tuşba District National Education, Edremit District National Education, Gevaş District National Education and Erciş District National Education Directorates. 192 teachers participated in the study as voluntarily. In the study, the Digital Games Utilization Scale (DOYÖ) was used to collect quantitative data, and the structured interview form was used for collecting qualitative data. The qualitative data of the study were analyzed using the content analysis method, and the quantitative data were analyzed using the SPSS 21.0 package program. For the analysis of quantitative data, arithmetic mean, standard deviation, independent sample t test and one-way variance (One Way Anova) tests were performed. As a result of the research, according to the findings obtained by using the structured interview form and DOYÖ It has been determined that; teachers generally have positive opinions about teaching the subjects and gains in social studies course through digital games, but they have no experience on this subject; there is no significant difference in terms of sub-dimensions of DOYÖ (attitudes related to the use of digital games in the lesson, attitudes related to the negative aspects of digital games, attitudes related to the positive aspects of digital games, attitudes related to the impact of digital games on learning in the classroom and on students) and variables such as teacher age groups, professional seniority, educational status and gender variables.

**Keywords:** Digital games, social studies, teachers, attitude

## Teşekkür

Bu tez çalışması sürecinde lisans öğrenimimden bu yana akademik çalışma ve disipliniyle örnek aldığım, tez hazırlama sürecinin her aşamasında akademik desteğini, bilgi ve tecrübelerini esirgemeyen, bütün sorularıma sabırla ve güler yüzünü hiç eksik etmeden cevap veren ve değerli vaktini harcıyıp bana yol gösteren tez danışmanım Doç. Dr. Erhan GÖRMEZ'e teşekkürü bir borç bilirim.

Tez Savunma Jürisi olmayı kabul etme nezaketi gösterip değerli görüş ve önerileri ile tezin olgunlaşmasına katkı sağlayan jüri başkanı Dr. Öğrt. Üyesi Erhan ŞEN ve jüri üyesi Dr. Öğrt. Üyesi Ülkü ULUKAYA ÖTELEŞ'e teşekkürlerimi sunuyorum.

Yüksek lisans eğitimi sürecimde desteğini esirgemeyen, bilgi ve tecrübelerini benimle paylaşarak gelişimime katkıda bulunan kıymetli hocalarım Prof. Dr. Zihni MEREY, Doç Dr. Abdurrahman MENGİ, Doç Dr. Murat YILMAZ, Doç. Dr. Eyüp AKTÜRK ve Dr. Öğrt. Üyesi Kemal KAYA olmak üzere bütün bölüm hocalarıma teşekkürlerimi belirtirim.

Ayrıca bu yoğun çalışma sürecinde kendilerine pek vakit ayıramadığım fakat bu süreçte bana sabırla katlanan ve her türlü desteği esirgemeyen başta doğduğum günden bu yana hep yanıma olan annem Perinaz GÖRÜNÜŞ olmak üzere eşim Mehmet ALTUN, kızım Zeynep ALTUN ve tüm aileme sevgilerimi sunuyorum.

## İçindekiler

Öz.....	i
Abstract.....	ii
Teşekkür.....	iii
İçindekiler.....	iv
Tablolar Dizini.....	vi
Şekiller Dizini.....	viii
Simgeler ve Kısaltmalar Dizini.....	ix
Bölüm 1 Giriş.....	1
Problem Durumu.....	1
Araştırmanın Amacı.....	3
Araştırmanın önemi.....	4
Araştırmanın Problemi.....	6
Bölüm 2 Araştırmanın Kuramsal Temeli ve İlgili Araştırmalar.....	7
Oyunun Tanımı.....	7
Dijital Oyun.....	12
Dijital Yerliler ve Dijital Göçmenler.....	22
Dijital Oyun Tabanlı Eğitim.....	25
Sosyal Bilgiler Öğretimi ve Dijital Oyunlar.....	30
Bölüm 3 Yöntem.....	42
Araştırmanın Amacı.....	42
Araştırmanın Modeli.....	42
Evren ve Örneklem.....	43
Veri Toplama Süreci.....	43
Araştırmanın Sınırlılıkları.....	44
Bölüm 4 Bulgular ve Yorum.....	49
Nitel Veri Bulguları.....	49
Nicel Veri Bulguları.....	67
Bölüm 5 Sonuç, Tartışma ve Öneriler.....	72
Araştırmanın Nitel Boyutu ile İlgili Problem Durumuna İlişkin Elde Edilen Sonuçlar.....	72
Araştırmanın Nicel Boyutu ile İlgili Problem Durumuna İlişkin Elde Edilen Sonuçlar.....	78

Öneriler .....	82
Kaynaklar .....	84
EK-A: Derste Kullanılan Dijital Oyunlarla İlgili Yapılandırılmış Görüşme Formu.....	97
EK-B: Dijital Oyunlardan Yararlanma Ölçeği.....	99
EK-C: Van İl Millî Eğitim Müdürlüğü İzin Belgesi .....	99
EK-D: Etik Beyanı .....	102



## Tablolar Dizini

Tablo 1	<i>Araştırma sorularının ilgili olduğu veri toplama aracı.....</i>	44
Tablo 2	<i>Ölçek puan aralıkları ve derecelendirme .....</i>	46
Tablo 3	<i>Görüşmeye Katılan Öğretmelere Ait Kişisel Bilgiler.....</i>	49
Tablo 4	<i>Dijital Oyunların Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanımına Yönelik Kurs/Seminer/Eğitim Hakkında Öğretmen Görüşleri .....</i>	51
Tablo 5	<i>Küresel Sorunların (Savaş, Terör eylemleri gibi) Tahrip edici yönlerini dijital oyunlar kullanarak aktarma konusunda öğretmen görüşleri .....</i>	53
Tablo 6	<i>Kurtuluş Savaşının mahiyetini anlatma açısından dijital oyun kullanımı hakkında öğretmen görüşleri.....</i>	55
Tablo 7	<i>İletişim sorunlarına örnek vermek açısından dijital oyunlardan yararlanmaya yönelik öğretmen görüşleri.....</i>	57
Tablo 8	<i>Öğrencilere harita okuryazarlık becerisi kazandırmak için dijital oyunlardan yararlanmaya yönelik öğretmen görüşleri.....</i>	59
Tablo 9	<i>Coğrafi konuları öğretmede (yeryüzü şekilleri, doğal ve beşeri unsurlar vb.) dijital oyunlardan yararlanmaya yönelik öğretmen görüşleri .....</i>	61
Tablo 10	<i>Tarihi dönem ve şahsiyetleri öğretmede dijital oyunlardan yararlanmaya yönelik öğretmen görüşleri.....</i>	63
Tablo 11	<i>Toplumda kuralların önemini kavratma konusunda dijital oyunlardan yararlanmaya yönelik öğretmen görüşleri.....</i>	65
Tablo 12	<i>Öğretmenlerin Demografik Özelliklerine Göre Dağılımı.....</i>	67
Tablo 13	<i>Ölçek ve alt boyut puanlarına ait betimsel istatistikler .....</i>	67
Tablo 14	<i>Ölçek ve Alt Boyut Puanlarının Demografik Değişkenlere Göre Karşılaştırılmasına İlişkin Bulgular.....</i>	68
Tablo 15	<i>Ölçek ve alt boyut puanlarının öğretmenlerin öğrenim durumlarına göre karşılaştırılmasına ait bağımsız iki örneklem t testi sonuçları .....</i>	69
Tablo 16	<i>Ölçek ve alt boyut puanlarının öğretmenlerin branşlarına göre karşılaştırılmasına ait bağımsız iki örneklem t testi sonuçları.....</i>	70

Tablo 17	<i>Ölçek ve alt boyut puanlarının mesleki kıdeme göre karşılaştırılması</i> .....	71
----------	---	----



## Şekiller Dizini

Şekil 1. Making History: The Calm & The Storm .....	33
Şekil 4. Minecraft.....	35
Şekil 5. Euro Truck Simulator 2 .....	36
Şekil 6. Call of Duty serisi.....	37
Şekil 7. Zula.....	38
Şekil 8. Player Unknown's Battlegrounds (PUBG).....	39
Şekil 9. Civilization serisi. ....	40
Şekil 10. Grand Theft Auto V (GTA 5)-1 .....	41
Şekil 11. Grand Theft Auto V (GTA 5)-2.....	41



## Simgeler ve Kısaltmalar Dizini

<b>NCSS</b>	:National Council For The Social Studies (Sosyal Arařtırmalar Ulusal Konseyi)
<b>YGF</b>	:Yapılandırılmıř Görüřme Formu
<b>KBF</b>	:Kiři Bilgi Formu
<b>DOYÖ</b>	:Dijital Oyunlardan Yararlanma Ölçeęi
<b>AFA</b>	:Açımlayıcı Faktör Analizi
<b>DFA</b>	:Doęrulayıcı Faktör Analizi



## Bölüm 1

### Giriş

#### Problem Durumu

Teknolojideki baş döndürücü gelişmelerin gündelik yaşam içindeki birçok alışkanlığı değiştirdiği yeni alışkanlıklar oluşturduğu önemli bir gerçekliktir. Bu değişimden etkilenen alışkanlıklardan biri de insanlık kadar eski olan oyunlardır. Geçmişten buyana insan hayatında hep yer alan oyun kavramı, teknolojinin etkisiyle dijital bir boyut kazanmıştır. Geçmişte “sokak oyunu, mahalle oyunu vs.” gibi dışarıda benzer yaş gruplarıyla birlikte etkileşime girilerek oynanan oyunların yerini sanal ortamda bireysel ya da grupta oynanan dijital tabanlı oyunlar (sanal oyun, internet oyunu, konsol oyun, mobil oyun, elektronik oyunlar, video oyunu, bilgisayar oyunu, atari oyunları) almıştır.

Sanal ortamda dijital tabanlı teknolojik araçlarla gerçekleştirilen veya fiziksel etkileşime dayalı, akranlarla birlikte yapılan oyun faaliyeti sadece eğlenmek, haz duymak, hoşça vakit geçirmek için yapılan bir etkinlik değildir. Her yaştan kişinin eğitiminde, özellikle çocuk eğitiminde, büyük bir öneme sahip olan oyun kavramı farklı alanlarda, farklı kişilere ve ihtiyaçlara göre farklı anlamlar taşıdığı için geçerli standart bir oyun tanımı yapmak da güçleşmiştir. Tarihinin ilk dönemlerinde insanların çevrelerindeki varlıkların yaptığı hareketleri taklit etmesi (Terlemez, 2019) ile ortaya çıkan oyunlar eğlence olgusunu da içinde barındırarak insanoğlunun hayatında her zaman var olmuş ve var olmaya da devam edecek bir faaliyettir. Başta çocuk olmak üzere insanın ve tüm canlıların hayatında vazgeçilmez bir etkinlik olan oyun, özellikle kişinin eğitimi ve gelişimine ciddi katkı sunmaktadır (Malta, 2010). Çünkü oyunlarda gerçek hayatta karşılaşılabileceğimiz olaylar ve deneyimlerin bir benzeri üretilmektedir. Bu da bireyin hayatı tanımaya, kendi hatalarından yola çıkarak tecrübe kazanıp öğrenmesine ve kendisi ile ilgili olumlu ya da olumsuz tüm özelliklerin farkında olarak kendini eğitmesine ve geliştirmesine katkı sağlar. Oyunların bu hayati fonksiyonu hem dijitalleşen hem de klasik olarak adlandırdığımız sokak oyunlarında görülmektedir.

Geçmişte saklambaç, körebe vb. mahalle ve sokak oyunları insanların boş vakitlerini geçirdikleri faaliyetlerin başında gelirken artık bu tür oyunlar çok uzakta kalmıştır. Hızlı kentleşme ve teknolojik araç gereçlerin yaygınlaşması ile birlikte oyunlar evdeki televizyon, bilgisayar, telefon ve tabletlere girmiş zaman ve mekân sınırları ortadan kalkmıştır. Hatta çevrimiçi oyunlar sayesinde mesafeler ortadan kalkmış iki ya da daha fazla bireyin yan yana bulunarak oyun oynama zorunluluğu da kalmamıştır. Günümüzde hızla büyüyen oyun sektörü ile birlikte bilgisayar oyunlarının türleri de artmıştır.

Oyunların elektronik ortamlarda teknolojik araçlarla oynanması ile ortaya çıkan “sanal oyun, internet oyunu, konsol oyun, mobil oyun, elektronik oyunlar, video oyunu, bilgisayar oyunu, atari oyunları” olarak adlandırılan dijital oyun türleri, her yaş grubunun kolaylıkla ulaşabildikleri oyun türlerinden olmuştur.

Ünal (2014), çalışmasında oyun türlerine yer verip aksiyon oyunlarını, hikaye ve stratejiden ziyade el ve göz koordinasyonuna dayalı hız ve refleks odaklı oyunlar; strateji oyunlarını, mantıksal düşünme ve planlama temelli oyunlar; macera oyunlarını, keşif, araştırma ve bulmaca çözme gibi öğeleri içinde barındıran hikaye temelli oyunlar; simülasyon oyunlarını, hareketli ya da hareketsiz bir nesne veya sürecin gerçekçi bir biçimde sanal ortama uyarlanmasına dayanan oyunlar; spor oyunlarını, tek kişilik veya takım oyunlarının bir oyuncu ya da teknik direktörün gözünden sanal ortama uyarlanan oyunlar olarak ifade etmiştir.

Dijital oyunların dünya genelinde insanların büyük bir kısmının günlük hayatlarının bir parçası haline gelmiş olması doğal olarak dijital oyunlar ile ilgili yapılan araştırmaların da sayısını arttırmıştır. Yapılan araştırmalar (Çetinkaya, 1991; Bilgi, 2005; Çankaya, 2007; Öztürk, 2007; Evcin, 2010; Kars, 2010; Solak, 2012; Burak, 2013; Aksoy, 2014; Bakır, 2015; Şelimen, 2016; Tunç, 2017; Aktaş 2018; İşçi, 2018) incelendiğinde hiç de azımsanmayacak bir bölümünün dijital oyunların bireyler üzerindeki olumsuz etkilerine yoğunlaştığı dikkat çekmektedir. Fakat toplumun önemli bölümünü etkisi altına alan dijital oyunların sadece olumsuz yönlerine odaklanmak doğru bir tutum olmayacaktır. Nitekim yapılan araştırmalar incelendiğinde dijital oyunların içinde eğlence faktörünün yer alması, dikkat ve motivasyonu arttıran öğeler içermesi, hayal

gücünü arttırması, merak unsurunu barındırması ve tabi ki büyük kitleler tarafında oynanıyor olması onun eğitimden iş dünyasına, askeri alanlardan sağlık sektörüne kadar geniş bir alanda kullanılmasını sağlamıştır. Fakat burada dijital oyunların eğitsel boyutuna ayrı bir parantez açmak önemlidir. Dijital oyunlar ile akademik başarı arasındaki ilişki birçok araştırmacının (Ural, 2009; Malta, 2010; Donmuş, 2012; Hava, 2012; Aksoy, 2014; Şahin, 2016; Doğan, 2017; Uluay, 2017;Kestane, 2019;Zengin,2019) üzerinde çalıştığı önemli bir konu haline gelmiştir.

Bu çalışmanın konusu dikkate alındığında dijital oyunların sosyal bilgiler dersinde kullanımıile ilgili çalışmaların (Bakar, Tüzün ve Çağiltay, 2008; Doğan, 2017; İşçi, 2018; Erkan, 2019) çok sınırlı sayıda olduğu, öğretmenlerin sosyal bilgiler derslerinde dijital oyun kullanımıyla ilgili tutum ve görüşlerini ortaya koyan bilimsel bir çalışmanın olmadığı tespit edilmiştir. Sosyal bilgiler dersi gibi birçok farklı bilim dalından oluşmuş bir dersin konu ve kazanımlarının dijital oyunlar aracılığıyla somutlaştırılarak aktarılmasının önemine dikkat çeken bu çalışma aynı zamanda bu problem durumuna bir çözüm niteliğindedir.

### **Araştırmanın Amacı**

Gelişen teknolojinin en çok etkilediği alanların başında eğitim sistemleri gelmektedir. Bugün dünyanın birçok yerinde ülkeler eğitim sistemlerini, öğrenme ortamlarını gelişen teknolojinin getirdiği yeniliklere göre yeniden gözden geçirmektedir. Bu hızlı değişim teknolojiyle içli dışlı olan ve dijital yerli olarak ifade edilen öğrencilerin de öğrenme sitelerini değiştirmiştir. Teknolojiyi kullanma konusunda yetersiz olan eğitimcilerin bulunduğu ve altyapının eksik olduğu eğitim ortamları 21. yüzyıl çocukları için hiç de uygun öğrenme ortamları değildir. Öğrencilerin sınıflarda ilgiyle ve heyecanla öğrenmelerine imkân tanımak için özellikle teknoloji altyapıyla ilgili eksikliklerin giderilmesi oldukça önemlidir. Bu bağlamda atılacak en önemli adımlardan biri de teknoloji tabanlı öğretim materyallerinin sayısını ve çeşidini artırmaktır. Bu materyallerin en önemlileri eğitici oyunlardır. Dijitalleşen bir anlayışla oyunların da formatlarının değiştiğini ve birçok gelişmiş ülkede (ABD, Almanya, Japonya vb.) bu oyunlardan üst düzeyde yararlandığını ortaya koyan birçok araştırma (Squire ve Jenkins, 2003; Squire, 2003; Egenfeldt-Nielsen, 2007; Imhof, Vollmeyer ve

Beierlein, 2007; Kafai, Heeter, Denner ve Sun, 2008)vardır. Ülkemizde konuyla ilgili yapılan çalışmalar incelendiğinde dijital oyunların ders ortamında kullanılmasıyla ilgili çalışmaların yok denecek kadar az olduğu tespit edilmiştir. Bu çalışmanın genel amacı olan öğretmenlerinin sosyal bilgiler dersindedijital oyunlardan yararlanmalarına ilişkin tutumları ve görüşleri dikkate alındığında çalışmanın alan yazındaki önemli bir eksikliğe dikkat çektiği ve etkili çözüm önerileri getirdiği düşünülmektedir.

### **Araştırmanın önemi**

Günümüz çocuklarının günlük hayat pratikleri arasında dijital oyunların büyük bir paya sahip olduğu çağımızda dijital oyunların önemi her geçen gün artmaktadır. Teknolojik gelişmelere bağlı olarak formatı değişen kavramlardan biri olan “oyun” dijital bir hal alarak yaş fark etmeksizin insanların hayatlarında ciddi bir yer edinmeye başlamıştır. Tüm insanlığın geleceği olan çocuklar ve gençler için büyük bir ilgi alanı olan dijital oyunlarla ilgili bir literatür taraması yapıldığında birçok bilimsel çalışmanın yapıldığı görülmektedir. Yapılan çalışmalar özellikle oyuncuların fiziksel ve zihinsel sağlığı üzerinde olumsuz etkileri olduğunu iddia edilen ve buna benzer birçok klişe ile ilişkilendirilen çalışmalardır. Ama son dönemde yapılan araştırmalar dijital oyunların iyi oyun alışkanlıkları çerçevesinde (Örneğin; uygun zaman, ortam, çevrimiçi oyunların denetlenmesi, vb.) oynandığında güvenli ve tatmin edici bir aktivite olarak kabul edildiğini ortaya koymaktadır (Felicia, 2012). Çocukların hayatında bu denli ilgi çekici bir uğraş olarak kendine yer edinmiş dijital oyunların eğitim amaçlı kullanımı da son zamanlarda sıkça gündeme gelmektedir. Oyunlarla ilgili çalışma yapan araştırmacılar, bilgisayar oyunlarının eğitim aracı olma potansiyeline dikkat çekmişlerdir. Crawford (1984), bazı bilgisayar oyunlarının öğrenmeyi destekleyen unsurlar içerdiğini ileri sürmüştür. Son zamanlarda, Juul (2005, s. 5) bilgisayar oyunu oynamanın bir öğrenme deneyimi olduğunu savunmuştur. Prensky'nin (2001, 2002, 2006a, 2006b) çalışmalarında, bilgisayar oyunları ile öğrenme arasındaki bağlantıları keşfetmeye çalışan çağdaş oyun teorisyenlerinin araştırmaları etkili olmuştur. Prensky için, bir etkinlik olarak oyun, temel düzeyde öğrenmeyle yakından ilgilidir.“*Oyunun,*

*özellikle öğrenmeyle ilgili derin biyolojik, evrimsel olarak önemli bir işlevi vardır.”* (Prensky, 2001, s. 112).

Bu görüşe göre, oyun oynarken ortaya çıkan zevk ve eğlence sadece yüksek bir katılımı sonulanmaz aynı zamanda öğrenmeyle de neticelenebilir. Prensky (2002) oyun ve eğlencenin birbirine baėlı olduğunu ve bu faktörlerin insan öğrenmesindeki merkezi rolünü vurgulamaktadır. Prensky, Eğlenceli oyunun yarattığı zevkin öğrenme ile neticeleneceğini iddia etmektedir. Prensky (2006b), İnternet ve ileri bilgisayar teknolojileri çağında büyüyen günümüz gençlerinin, yeni bilgisayar ve iletişim teknolojilerini kullanırken en etkili şekilde öğrenen “dijital yerliler” olduğunu savunmaktadır. Ayrıca Prensky (2001) yeni teknolojik özelliklere sahip bilgisayar oyunlarının oyun esnasında sadece ilgi çekmediğini aynı zamanda öğrenme için etkili araçlar haline geldiğini ileri sürmektedir.

Hem ülkemizde hem de yabancı ülkelerde dijital oyunlara yönelik çalışma yapan araştırmacılar daha çok bu oyunların kişilerde neden olduğu olumsuzluklar üzerine odaklandıklarından, bu oyunların iyi oyun alışkanlıkları çerçevesinde oynandıklarında ortaya çıkabilecek olumlu özelliklerin araştırmalarla ispat edilmesini geciktirmiştir. Son zamanlarda ticari kaygılarla piyasaya sürülmüş birçok dijital oyunun eğitim ortamında kullanılabileceğini ortaya koyan çalışmalar söz konusudur (Squire ve Jenkins, 2003; Squire, 2003; Egenfeldt-Nielsen, 2007; Imhof, Vollmeyer ve Beierlein, 2007; Kafai, Heeter, Denner ve Sun, 2008). Yapılmış bilimsel çalışmaların bulgularından hareket eden bu araştırma, birçok bilim dalının ürettiği verileri sınıf ortamında öğrenciye ulaştıran Sosyal Bilgiler Öğretim Programındaki konuların dijital oyunlar aracılığıyla etkili biçimde öğrenciye aktarılabilceğini ortaya koymak ve bu konuda öğretmenlere ışık tutmayı amaçlamaktadır. Ülkemizde dijital oyunlarla ilgili yapılmış yüzlerce akademik çalışma karşımıza çıksa da şimdiye kadar ticari amaçla yapılmış dijital oyunların sosyal bilgiler dersinde kullanımını ve öğrenmeye etkisini ortaya koyan çalışmaların olmadığı tespit edilmiştir. Bunun dışında eğitsel amaçlı dijital oyunların derslerde kullanımıyla ilgili çalışmaların da yeterli düzeyde olmadığı görülmüştür. Konu ile ilgili yapılmış olan bu çalışmalar (Bakar, Tüzün ve Çağıltay, 2008; Doėan, 2017; İşçi, 2018; Erkan,

2019) genel olarak sosyal bilgiler dersinde eđitsel dijital oyun kullanımının akademik başarıya etkisini ortaya koyma yönündedir. Bu bağlamda bu çalışmanın öğretmenlerin sosyal bilgiler dersinde ticari amaçlarla hazırlanmış dijital oyunlardan yararlanmaya ilişkin tutumlarını ve görüşlerini ortaya koyması, sosyal bilgileri oluşturan öğrenme alanlarındaki konuların öğretiminde bu oyunları ilişkilendirmeye çalışması alan yazına katkı sağlaması bakımından önemlidir.

### **Araştırmanın Problemi**

Bu araştırmanın amacı sosyal bilgiler dersinde dijital oyunlardan yararlanmaya ilişkin öğretmenlerin tutum ve görüşlerini belirlemektir. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranmaya çalışılmıştır;

1. Öğretmenlerin sosyal bilgiler dersinde dijital oyunlardan yararlanmaya ilişkin genel tutumları nasıldır?
2. Öğretmenlerin sosyal bilgiler dersinde dijital oyunların olumsuz yönlerine yönelik tutumları nasıldır?
3. Öğretmenlerin sosyal bilgiler dersinde dijital oyunların olumlu yönlerine yönelik tutumları nasıldır?
4. Öğretmenlerin sosyal bilgiler dersinde dijital oyunların öğrenmeye ve öğrencilere etkisine yönelik tutumları nasıldır?
5. Öğretmenlerin tarih, coğrafya, ekonomi, vatandaşlık vb. bilim dallarına ait konuların öğretiminde dijital oyun kullanımı ile ilgili görüşleri nelerdir?

## Bölüm 2

### Araştırmanın Kuramsal Temeli ve İlgili Araştırmalar

#### Oyunun Tanımı

Çocuğun hem gelişimi hem de eğitimi açısından önemi yadsınamayacak kadar büyük olan oyun, çocuğun kendi deneyimleri ile yaparak yaşayarak öğrenmesini sağlar. Oyun dediğimizde aklımıza ilk olarak eğlenmek, haz duymak, hoşça zaman geçirmek gelir. İnsanlık kadar eskiye dayanan ve en basit anlamı ile eğlenmek için yapılan oyun kavramıyla ilgili birçok tanım yapılmıştır. Oyunun tanımı için ilk olarak Türk Dil Kurumu (TDK), Güncel Sözlük incelendiğinde oyun; *“yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence”* olarak tanımlanırken bu tanım ile birlikte dokuz tanıma da yer vermiştir; *“Tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi; müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü; seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes; bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma; şaşkınlık uyandırıcı hüner; kumar; güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket; teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç; hile, düzen, desise, entrika.”*(TDK, 2020a). Oyun kavramını karşılayacak birçok tanımın olması standart bir oyun tanımının yapılmasını zorlaştırmıştır. Oyun kavramının dinamik ve göreceli bir yapıya sahip olması bu durumun temel faktördür. Nitekim oyun kavramı ile ilgili küçük bir araştırma yapıldığında karşımıza birçok tanım çıkmaktadır. Bunlardan bazıları ise şu şekildedir;

• *“Oyun basit anlamda bir sona ulaşmak amacıyla oluşturulmuş yordam veya strateji olarak tanımlanabilir.”* (Ayanoğlu, 2006,s.3).

•Johan Huizinga göre; *“Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayat’tan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem ve faaliyettir.”* (akt. Eren, 2009,s.6).

• “Oyun, tarih boyunca insan hayatında yer almış bir kavramdır. Bu birçok açılımı olan kavram, sadece eğlence amaçlı bir aktivite değil, çeşitli metaforlar, kurallar ve stratejiler yoluyla insana hayatı öğretmiş ve halen de öğretmekte olan bir sistemdir.” (Çatak, 2009, s.9).

• “Oyun genellikle eğlence için yapılan planlı, kurallı ve hedefli bir aktivitedir. Oyun kavramı evrenseldir ve tüm kültürlerde mevcuttur. Hedefler, kurallar, mücadele ve etkileşim oyunların temel bileşenleridir.” (Yılmaz, 2011, s.4).

Oyun ile ilgili tanımların sayısı artırılabilir. Fakat genel olarak bakıldığında oyun tanımlarında göze çarpan birtakım ortak noktalar vardır. Bu ortak noktalardan yola çıkarak şöyle bir oyun tanımı yapılabilir; Oyun, belli bir amaca ulaşmak için içinde kuralları barındıran, her zaman gerçek hayata uygun olmasa da gerçeğe benzeyen, gerçek hayat ile sınırları ayırt edilebilen, oynayan kişiyi aktif hale getirip onun yaptığı hatalardan deneyim kazanarak öğrenmesini sağlayan, belli bir zaman ve mekânda gerçekleştirilen, gönüllü olarak icra edilen ve içine eğlence ile haz öğelerini de alan bir faaliyettir. Oyun oynama aslında bir ihtiyaçtır ve insan ve diğer tüm canlıların hayatında hep var olmuş, var olmaya da devam edecektir.

**Oyunun tarihsel gelişimi.** İnsanlık tarihi kadar eski olan oyun, insanların çevrelerindeki insanları taklit edip onların yaptığı hareketlerin aynısını yapmaya çalışarak ya da bir başkasına yaptıklarını anlatabilmek için yaptığı hareketler neticesinde ortaya çıkmıştır. Arkeologların Hindistan ve Mısır’daki duvar resimlerinde topaç çevirme ve el vuruşma resimlerine ulaşmaları geçmişten gelen oyun kültürü ile ilgili bilgilere ulaşılmasını sağlamıştır. Her dönemde farklılık gösteren oyunların bazılarını bakıldığında, kazılar sonucu elde edilen verilere göre Mısır Uygarlığında mezarlarda bulunan bebekler, tohumdan yapılmış çingiraklar ile o zamanın çocuklarının oynadığı düşünülmektedir. Yine yapılan araştırmalar Yunan Uygarlığında yaygın olarak top ile oynandığını göstermiştir. Roma Uygarlığında ise, topların yasaklandığı, oyunculara ise sadece burjuva sınıfı çocuklarının ulaşabildiği görülmektedir. Ancak para kazanmak için ailelerine yardım eden işçi çocukları da anne ve babalarının yaptıkları oyuncularla oynamaktaydılar (Terlemez, 2019).

Oyunlar 16. yüzyılda bedeni geliştirmeye yönelik faaliyetler şeklinde devam ederken 17. yüzyıla gelindiğinde ise oyun şiddetten uzaklaşıp beceri ve yetenek oyunlarına dönüşmüştür. Şekil ve içerik bakımından değişen oyun artık basit bir fiziksel egzersizden çıkıp sembolik ve simgesel bir güç gösterisi halini almıştır. Çocuklara taşıyamayacakları kadar büyük görevlerin yüklendiği 18. yüzyılda ise sıradan insanların çocukları için oyun oynamak olanaksız hale gelmiştir. Sanayi Devrimi nedeniyle değişen yaşam koşullarının anne ve babaları çalışmak zorunda bıraktığı 19. yüzyılda çocuklar anaokullarına gitmeye başlamışlardır. Anaokuluna giden çocuklar bilye ve aşık gibi eski oyunlar ile oynarken anaokuluna gitmeyen çocuklar ise kendi hallerinde ve buldukları oyunlar ile oynamışlardır. Zengin ve fakir arasındaki sosyoekonomik fark oyun ve oyuncaklarda kendini güçlü bir biçimde belli etmiştir. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra yetişkinlerin çalışma şartlarında meydana gelen değişiklikler kendilerine ayrılan zamanın artmasını sağlamış ve "hobi" kavramını doğmuştur. Bu kavram ile birlikte oyuncaklar hobilere göre üretilmeye başlamış böylelikle çocuklar için oyun ve oyuncak kavramları da değişime uğramıştır (Eni, 2017).

Oyun aslında insanoğlunun eğlenme ihtiyacı karşılayan insanın varlığı ile birlikte varlığını devam ettiren ve ettirmeye devam edecek olan bir faaliyettir. Günümüzde oynanan oyunlar ile geçmişte oynanan oyunları karşılaştırıldığında aslında içerik olarak aynı oldukları halde süreç içerisinde geçirdikleri değişimin büyüklüğü görülür. Örneğin geçmişte "yakalamacılık" oyunu bahçede fiili olarak oynanırken günümüzde ise gelişen teknoloji ile aslında gerçekte görmediğimiz biri ile telefon veya bilgisayar ile sanal bir ortamda oynanmaktadır. Böylelikle oyunlara bir ara yüz eklenerek dijital bir nesil meydana gelmiş ve oyun denildiği zaman akla dijital oyunlar gelmeye başlamıştır (Al-Kord, 2016).

**Oyun türleri.** Eğitimle ilgili araştırmalar uzun bir süre oynamak, oyun ve öğrenme arasındaki bağlantıya değinmiştir. Piaget (1961) oyunları: fiziksel egzersiz içeren oyunlar, oyuncunun hayal gücünü kullandığı sembolik oyunlar ve oyun kurallarının işleyişine tabi olan oyunlar olmak üzere 3 gruba ayırmaktadır. Piaget'e göre kurallı oyunlar öğrenmeyi kolaylaştıran sosyalleşme ile ilişkilidir. Bu perspektiften bakıldığında, oyun öncelikle çocuklarla ilişkilidir ve tamamen zevk için yapılır. Bununla birlikte, çocuk yetişkin benzeri

sosyalleşmeyi gerektiren daha organize kural-yönetimli oyun biçimlerine katılmaya başladığında, bilişsel gelişim kolaylaştırılabilir (akt. Peterson, 2013).

Oyun türleri ile ilgili genel olarak sınıflama yapıldığında oyuncu sayısına, oyunun simetrisine ve oyuncular arasındaki işbirliğine göre bir sınıflama yapılabilir (economicsdiscussion).

***İşbirliğinin olduğu ve olmadığı oyunlar.*** İşbirliğinin olduğu oyunlarda, oyuncular kendi aralarında müzakereler ve anlaşmalar yoluyla belirli bir stratejiyi benimsemeye ikna edilir. Bununla birlikte, işbirlikçi olmayan oyunlar, oyuncuların kârlarını en üst düzeye çıkarmak için kendi stratejilerine karar verdikleri oyunları ifade eder. İşbirliğine dayalı olmayan oyunlar doğru sonuçlar verir. Bunun nedeni, işbirlikçi olmayan oyunlarda, bir sorunun çok derin bir analizinin yapılmasıdır.

***Normal form oyunlar ve kapsamlı form oyunlar.*** Normal biçimli oyunlar, matris biçimindeki oyunun açıklamasına göndermede bulunur. Başka bir deyişle, bir oyunun getirisi ve stratejileri tablo biçiminde temsil edildiğinde, normal oyun olarak adlandırılır. Normal biçimli oyunlar, baskın olan stratejileri ve Nash dengesini (Oyun teorisinde, matematikçi John Forbes Nash Jr.'ın adını taşıyan Nash dengesi, iki veya daha fazla oyuncuyu içeren işbirlikçi olmayan bir oyunun çözümünü tanımlamanın en yaygın yoludur) belirlemede yardımcı olur. Normal form oyunlarında matris, oyunun farklı oyuncuları tarafından benimsenen stratejileri ve bunların olası sonuçlarını gösterir.

Kapsamlı form oyunlar, oyuncuların olası hamlelerin sıralanmasını, her karar noktasındaki seçimlerini, her oyuncunun karar verirken diğer oyuncunun hamleleri hakkında sahip olduğu bilgileri gibi bir dizi önemli noktaları içermektedir. Kapsamlı oyunlar, şans eseri meydana gelebilecek olayların temsiline yardımcı olur. Bu oyunlar, oyuncuların isimlerinin farklı düğümlerde temsil edildiği ağaç benzeri bir yapıdan oluşur.

***Eşzamanlı hareket oyunları ve sıralı hareket oyunları.*** Eşzamanlı oyunlar, iki oyuncunun hareketinin eşzamanlı olduğu oyunlardır. Eş zamanlı harekette, oyuncular diğer oyuncuların hareketleri hakkında bilgi sahibi değildir. Aksine, sıralı oyunlar, oyuncuların zaten bir strateji benimsemiş oyuncuların hareketlerinden haberdar oldukları oyunlardır. Ancak sıralı oyunlarda oyuncular,

diğer oyuncuların stratejileri hakkında derin bir bilgiye sahip değildir. Örneğin, bir oyuncu diğer oyuncunun tek bir strateji kullanmayacağına dair bilgiye sahiptir, ancak diğer oyuncunun kullanabileceği strateji sayısı konusunda emin değildir. Eşzamanlı oyunlar normal biçimde temsil edilirken, sıralı oyunlar kapsamlı biçimde temsil edilir.

**Sabit toplam, sıfır toplam ve sıfır toplamı olmayan oyunlar.** Sabit toplamı oyun, sonuçlar farklı olsa bile tüm oyuncuların sonuçlarının toplamının sabit kaldığı oyundur. Bu oyunlar, aynı zamanda saf rekabet oyunları olarak da adlandırılan toplam çatışma oyunlarıdır. Örneğin poker sabit toplamı bir oyundur çünkü oyuncuların birleşik serveti, oyun sırasında dağılımı değişse de sabit kalır.

Sıfır toplam oyun teorisinde bir kişinin kazancının diğerinin kaybına eşdeğer olduğu bir durum söz konusudur. Dolayısıyla servet veya faydadaki net değişim sıfırdır. Sıfır toplamı bir oyunda en az iki oyuncu veya milyonlarca katılımcı olabilir. Üstelik sıfır toplamı oyunda, bir oyuncunun kazancı her zaman diğer oyuncunun kaybına eşittir.

Öte yandan, sıfır olmayan toplam oyun, tüm oyuncuların sonuçlarının toplamının sıfır olmadığı oyunlardır. Sıfır toplamı oyunlara satranç ve kumar örnek gösterilebilir. Bu oyunlarda, bir oyuncunun kazancı diğer oyuncunun kaybına neden olur. Bununla birlikte, işbirlikli oyunlar sıfır olmayan oyunlara örnektir. Bunun nedeni, işbirlikli oyunlarda her oyuncunun kazanma veya kaybetme ihtimalinin olmasıdır.

**Simetrik ve asimetrik oyunlar.** Simetrik oyunlarda tüm oyuncular tarafından benimsenen stratejiler aynıdır. Kısa süreli oyunlarda simetri var olabilir çünkü uzun süreli oyunlarda oyuncu ile seçeneklerin sayısı artar. Simetrik bir oyunda kararlar, oyunun oyuncularına değil, kullanılan stratejilere bağlıdır. Oyuncuların değişmesi durumunda bile, kararlar simetrik oyunlarda aynı kalır. Simetrik oyunlara örnek olarak, mahkûm ikilemi (sosyal bilimlerde en çok bilinen bir strateji oyunudur) gösterilebilir. Diğer yandan, asimetrik oyunlar, oyuncuların benimsediği stratejilerin farklı olduğu oyunlardır. Asimetrik oyunlarda, bir oyuncuya fayda sağlayan strateji diğer oyuncu için eşit derecede faydalı olmayabilir. Bununla birlikte, asimetrik oyunlarda karar verme,

oyuncuların farklı strateji türlerine ve kararlarına bağlıdır. Asimetrik oyun örneği, bir pazara yeni bir organizasyonun girmesidir çünkü farklı organizasyonlar aynı pazara girmek için farklı stratejiler benimser.

## **Dijital Oyun**

Teknolojinin insan hayatında vazgeçilmez bir öge olarak yer edinmiş olması birçok alanı etkilediği gibi oyun dünyasını da etkilemiştir. Geçmişten bu yana insan hayatında yer alan oyun kavramı, günümüzde bambaşka bir boyut kazanıp teknolojiye uyum sağlayarak dijitalleşmiştir. Artık insanlar teknolojiyi eğlenmek için de kullanır duruma gelmiştir. Nitekim geçmişte “sokak oyunu, mahalle oyunu vs.” gibi oyun türleri popülerken şimdilerde “sanal oyun, internet oyunu, konsol oyun, mobil oyun, video oyun, bilgisayar oyunu” gibi dijital tabanlı oyun türleri popüler olmuştur.

Bu bağlamda dijital oyun; yeni iletişim ortamının dijitallik, etkileşimlilik, sanallık, değişkenlik, modülerlik özelliklerini barındıran ve bu özellikleri oyun oynama edimine dâhil eden bireysel iletişim ortamıdır (Yenğin, 2010, s. 110-111).

Dijital oyun kavramı; video, bilgisayar, elektronik oyun gibi çeşitli platformlarda oynanabildiği için farklı biçimlerde isimlendirilebilir. En sık karşılaşılan kullanım olan bilgisayar oyunları bir konsol yardımıyla televizyona bağlanarak da oynanabilmektedir (Terlemez, 2019). Bu çalışmada ise konunun daha anlaşılır olması için bu kavramların arasından dijital oyun kavramı tercih edilmiştir.

Yukarıdaki tanım dışında farklı dijital oyun tanımları da literatürde yer almıştır bunlardan birkaçı ise şöyledir;

*“Dijital oyun, temelde görsel bir çıktı alınabilecek monitör, televizyon ve kontrolü sağlamak için girdi sağlayabilecek klavye, joystick veya gamepad gibi cihazlarla sanal uzamda oynanan oyun türüdür.”* (Dönmez, 2012, s.48).

*“Dijital oyunlar bir donanım aracılığıyla (bilgisayar, cep telefonu, oyun konsolu, tablet vb.) oynanan oyunlar olarak tanımlanabilir.”* (Kaya, 2013, s.24).

*"Geleneksel oyun biçimlerinin bilgisayar, mobil telefonlar, atari makineleri ve iletişim teknolojileriyle birleştirilmesidir ki geleneksel oyunlarla karşılaştırıldığında oyunculara yeni deneyimler sunmaktadır. Etkileşimli medyanın en karmaşık halidir. Belli bir süre içerisinde görevlerin tamamlanmasını gerektiren gerçek zamanlı çoklu ortam uygulamalarıdır"* (Öcal, 2016, akt. Gülçek, 2018, s.19).

*"Dijital oyunlar bilgisayar, cep telefonu ve oyun konsolları gibi çeşitli teknolojik donanımlarla oynanan oyunlardır."* (Ücan, 2018, s.4).

Bu tanımlardan yola çıkarak dijital oyunların genel olarak cep telefonu, tablet, bilgisayar, oyun konsolları gibi teknolojik araçlar ile oynanan oyunlar olarak tanımlandığını söylenebilir.

Günümüzde insan hayatında önemli bir konumda olan ve özellikle de çocukların hayatının şekillenmesinde önemi büyük olan dijital oyunlar, eğlence amacının yanında eğitim, sağlık gibi alanlarda da sıkça karşımıza çıkmaktadır. Kullanımı çocuklar tarafından giderek artan dijital oyunların özellikleri aşağıdaki gibi sıralanabilir:

- Her dijital oyun çok sayıda içeriğe sahiptir ve belirli senaryolar ve seçenekler aracılığı ile oluşturulmaktadır.
- Oyuncularına oyuncu ekleme olanağını sunan dijital oyunların güncelleme özelliği de bulunmaktadır.
- Genellikle günlük hayatta karşılaşılan ve insanların sıkıcı olarak ifade ettiği konulardan uzaklaşılacak konuları işleyen dijital oyunlar, genelde hızlı sistemlerdir.
- İnsanlara çeşitli görseller sunan dijital oyunlar, bu görselleri insanları oyunun içine çekmek amacı ile etkili bir biçimde kullanmaktadır.
- Zaman ve mekân kısıtlaması olmadan insanların telefon, bilgisayar, tablet gibi araçlar ile oyun oynayabilmesine olanak sağlar.
- Oyuncuya belli duygular yaşatan (heyecan, hırs, rekabet gibi) her dijital oyun bu duygular ile oyuncunun oyuna katılımını sağlar (Gülçek, 2018).

**Dijital oyunların tarihsel gelişimi.** Loral televizyon şirketin detelevizyon mühendisi olarak çalışan Ralph Baer, 1951'detelevizyon tabanlı video oyun fikrini ortaya atmış ancak Baer, bu fikri 1966'da uygulayarak ilk video oyun örneğini hazırlamıştır. 1958'de ise Willy Higinbotham, "İki Kişilik Tenis" (Tennis for Two) isimli ilk interaktif bilgisayar oyununu yapmıştır (Yenğin, 2010). Nolan Bushnell'in 1971'de Computer Space'i tasarlaması ile jeton kullanımlı ilk salon bilgisayar oyunu (arcade) ortaya çıkmıştır. Bir sonraki yıl ise Bushnell ve Ted Dabney Atari firmasını kurup ilk ürünleri olan Pong'u piyasaya sürdüklerinde bilgisayar oyunlarının ilk nesli de üretilmiştir (Ayanoglu, 2006). Atari firmasının ev tipi oyun konsolu olan Pong'un geniş kitlelere yayılması oyun salonlarının kurulmasını beraberinde getirmiş ve ev tipi oyun konsollarının salonlarda oynanabilmesi sağlanmıştır. Bu tarihten sonra 1990'lı yıllara kadar oyun konsollarında oynanabilen yeni oyunlar piyasaya sürülürken 1990 yılında Microsoft, Windows 3.0 ile oyun konsolu olmayan kişilere özel "Solitaire" adlı iskambil oyununu piyasaya sunarak kolay ve hızlı oynanabilen bilgisayar oyunlarının hayatımıza girmesini sağlamıştır. Günümüzdeki oyun sektöründe halen var olan Play Station'lar ise 1995 yılında piyasaya Sony tarafından sunulmuştur. Microsoft, 2001 yılında günümüzde yeni modelleriyle de var olan Xbox ile video oyun pazarına giriş yapmıştır. Artık günümüzde bilgisayarların artması ve internetin hemen hemen her eve girmiş olması daha fazla dijital oyunun oyuncusuna ulaşılmasını sağlamış ve neticede sanal oyunlar mekân ve zaman unsurlarını neredeyse tamamen ortadan kaldırmış ve artık iki kişi veya daha fazla kişinin oyun oynamak için aynı fiziksel ortamda bulunmasına da gerek kalmamıştır (Argün, 2019, s.52-54). 2000'li yılların başından bu yana dijital oyun üreticileri hem yeni dijital oyun türleri üretip piyasaya sunarak hem de var olan dijital oyun türlerinin yeni sürümü ile dijital oyun meraklılarının karşısına çıkmaya devam etmektedirler.

**Dijital oyun türleri.** Dijital oyunları türlerine ayırma noktasında herkesin kabul ettiği ortak bir sınıflama yapmak oldukça zordur. Dijital oyunları türlerine göre gruplandıran araştırmalara bakıldığında araştırmacılar arasında bu konuda kesin bir görüş birliğinin olmadığı görülür. Ayrıca yapılan gruplamaların da her zaman tutarlı ve sistematik bir yol izlemediğini de söylenebilir. Dijital oyunlarla ilgili bir seçim yapmadan önce, mevcut farklı türleri ve bunların nasıl

tanımlanacağını anlamak önemlidir. Felicia (2012) genel olarak dijital oyun türlerini aşağıdaki gibi sıralamıştır. Dijital oyun türleri incelendiğinde:

**Nişancı veya ateş etme oyunları.** Bu oyunlarda oyuncular rakiplerine ateş ederek kazanmak zorundadır. Atıcılar sabit veya hareket halinde olabilir. Sabit atıcılarda savaş alanı ekranın boyutuyla sınırlıdır, oysa hareketli atıcılarda savaş alanının yalnızca bir kısmı görüntülenir ve ekran yatay veya dikey olarak kaydırılır. Dövüş oyunları (Beat 'em up'lar) da bu kategoriye girer. Bu oyunlarda oyuncuların rakiplerle savaşması gerekir. Nişancı oyunları, strateji yerine reflekslere ve koordinasyona önem verir. Re-Mission XI veya ImmuneAttack XII gibi bu türe dayalı yeni dijital oyunlar, immünoloji veya kanser tedavisinin temel kavramlarını tanıtmak için kullanılmıştır.

**Sopa ve top oyunları.** Bu oyunlarda oyuncular topa vurmak için sopa kullanırlar. Bu prensibe dayanan ilk dijital oyunlardan biri Pong XIII idi. Bu oyundan sonra, oyuncuların ekranda dolaşan ve tuğlaları vurup yok eden bir topa vurma gereken Breakout oyunu da dâhil olmak üzere birçok varyasyon geliştirilmiştir. Yazma becerilerini öğreten bir oyun olan 10 Finger Break Out XIV dâhil olmak üzere bazı eğitici oyunlar bu türe dayandırılmıştır.

**Platform oyunları.** Bu oyunlarda oyuncular, platformlara ilerlemeleri gereken bir ortamda hareket ederler. Mario, bu oyun türünün en bilinen platform oyunlarından biriydi. Platformlar genellikle el-göz koordinasyonuna dayanır ve bu oyunların eğitici sürümleri coğrafya (Örneğin; Mario Missing XV), okuma (Örneğin; Mario's Early Years: Funwith Letters) veya yazma becerileri (Örneğin; Mario Teaches Typing) öğretmek için geliştirilmiştir.

**Bulmaca oyunları.** Bu oyunlarda, oyuncuların oyunda ilerlemek için bir bulmacayı çözmeleri gerekir. Oyun genellikle statik bir ekranda gerçekleşir. Tetris, en popüler bulmaca oyunlarından biridir. Bulmaca oyunları esasen stratejiye dayalıdır. Matematik öğretmek için bulmaca oyunlarının eğitici versiyonları geliştirilmiştir (Örneğin; Prime Time Adventure veya Rocky's Boots XVI) (Warrenrobinett).

**Labirentler.** Bu oyunlarda, oyuncular bir labirentte gezinmek zorundadır ve kaçınmaları gereken düşmanlar tarafından kovalanırlar. Bu oyunlar genellikle yukarıda bir görünüm sunar ve strateji, ileriye dönük planlama

becerileri ve refleksler gerektirir. Pacman, en bilinen labirent oyunlarından biridir. Yazma becerilerini geliřtirmek için Pacman'ın eğitim sürümü Pac Writer XVII adlı bir oyun da geliřtirilmiřtir(Caiman.us).

**Spor Oyunları.**Bu oyunlar futbol, golf veya basketbol gibi popöler sporları simüle eder. 2D veya 3D sürümleri mevcuttur. Özellikle oyuncunun bir takımı yönetmesi gerekiyorsa, koordinasyon ve strateji gerektirir.

**Yarış oyunları.** Bu oyunlarda oyuncular bir yarışta yer alırlar, araba, motosiklet veya uzay gemisi kullanırlar. Racing Academy XVIII bu türe dayalıdır ve öğrencilerin mühendislik kavramlarına aşinalıklarını artırmak için kullanılır. Arařtırmalar, bu dijital oyunun öğrencilerin mühendislik kavramlarını anlamalarına yardımcı olduğunu göstermiřtir (Sandford ve Williamson, 2004).

**RTS (gerçek zamanlı strateji).**Bu oyunlar esasen stratejiye dayalıdır. Oyuncular, bir ordunun veya nüfusun hem ekonomik hem de askeri yönlerini kontrol ederler. Bundan dolayı, oyuncular hızlı stratejik kararlar almak zorundadır. Jenkins ve Squire (2003) tarafından yapılan bir çalıřma, popöler bir RTS oyunu olan Civilization III'ün öğrencilerin coğrafyayı ve tarihi anlamalarına yardımcı olmak için okullarda kullandığını ortaya koymuřtur.

**RPG (rol yapma oyunları).**Bu oyunlarda oyuncular kurgusal bir karakteri taklit ederler. Bu karakterin oyun yoluyla geliřebilen sađlık, güç veya diđer beceriler gibi çeřitli özellikleri vardır. Örneđin, Sim City XIX, oyuncuların řehirler inřa etmesini ve kentsel yönetimi anlamasını mümkün kılan popöler bir RPG oyunudur.

**FPS (birinci řahıs niřancılar).**Bu dijital oyunlarda oyuncular dünyayı, taklit ettikleri karakterin (birinci řahıs görüşü) gözünden görürler ve daha da ilerlemek için düşmanları ortadan kaldırmaları gerekmektedir. Bu oyunlar bireysel veya toplu olarak oynanabilir. Genellikle řiddet içeren içeriklere sahiptirler. Bununla birlikte, oyun bir takım içinde oynanırsa, bu oyunlar işbirliğini teşvik edebilir. Eğitim amaçlı oluşturulmuş modları da bulunmaktadır. Matematik öğrenmeye yardımcı olmak ve matematik öğrenmeyi teşvik etmek için geliřtirilmiř olan Dimension MXX bu türe bir örnektir. Bu oyunun öğrencilerin akademik performansı ve motivasyonu üzerinde önemli bir olumlu etkisi olduğu tespit edilmiřtir (Kebritchi ve diđerleri, 2008).

**MMORPG (devasa çoklu çevrimiçi rol yapma oyunları).** MMORPG'ler, çok sayıda oyuncunun çevrimiçi bir sanal dünyada etkileşime girdiği bir RPG çeşididir. Bu dijital oyunlar, işbirliği ve keşif faaliyetleri için değerli bir temel oluşturur.

**Macera oyunları.** Bu dijital oyunlarda, oyun hikâye anlatmaya dayalıdır. Oyuncular karmaşık bir dünyada gezinir, nesnelere toplar ve nihai hedefe ulaşana kadar zorlukların üstesinden gelirler. Başlangıçta metne dayalı olan bu oyun türü, 2D (Örneğin, King's Quest XXII) ve 3D grafikleri (Örneğin, Ever Quest XXIII) içerecek şekilde gelişmiştir(Everquest Station Sony).

**Dijital oyunların etkileri.** Dijital oyunların bireyler üzerindeki sadece olumlu ya da sadece olumsuz yönünden söz etmek doğru bir tutum değildir. Birçok çalışma genellikle dijital oyunların bireyler üzerindeki olumsuz etkilerine yoğunlaşırken bu durum sanki dijital oyunların olumlu yönlerinin pek de kayda değer bir nitelik taşımadığı yönünde bir algı oluşmasına da neden olmaktadır. Hâlbuki dijital oyunlar da diğer teknolojik araçlar gibi kontrollü ve fayda amaçlı kullanıldığı takdirde ortaya çıkan sonuçlar beklenenden daha fazla yarar sağlayabilir.

**Dijital Oyunların Olumlu etkileri.** Günümüzde teknolojinin insan hayatına girmesiyle birlikte teknolojik imkânların sağladığı kolaylıkların sayısı her geçen gün biraz daha artmaktadır. Fakat teknolojinin sağladığı kolaylıkların yanında insan ve doğa üzerindeki olumsuz etkileri de söz konusudur. Bu bağlamda teknolojinin hızla gelişmesi ile birlikte insan hayatında yer edinen dijital oyunlar da yapılan çok sert eleştirilerden nasibini almaktadır. Özellikle de ilköğretim çağındaki çocuklar arasında yaygın bir kullanım alanı olan dijital oyunların eğitsel faydaları yadsınamaz bir gerçekliktir. Nitekim "Ocak (2013), dijital oyunların eğitsel faydalarını şu şekilde sıralamıştır:

- *"Dijital oyunlar öğrenenlerin becerilerinin (bilişsel, duyuşsal ve motor) artmasına yardımcı olur.*
- *Dijital oyunlar karmaşık problem çözme gerektiren durumların çözülmesine ilişkin yaratıcılığı artırma ve uygulamaya yönelik örnek verme imkânı sağlar.*

- Gerçek hayatta uygulanması tehlikeli deneylerin güvenli şekilde yapılmasını sağlar.
- Öğrenene zorlayıcı öğrenme ortamları sağlayarak içsel motivasyonunu artırır.
- Özellikle pragmatik öğrenciler için bilginin ham olarak değil de işlem basamaklarını öğrenerek alınmasını sağlar.
- Kullanıcılar arasında işbirliği sağlayarak işbirlikçi öğrenmeyi artırır.
- Çok oyunculu oyunlar oyuncular arasında işbirliği ve rekabeti artırır.
- Oyuncuların sosyal aktivitelerini ve özsaygılarını arttırarak duygusal etki oluşturur.
- Öğrenenlerin verilen görevleri tamamlamasıyla birlikte güven duygusunu artırır.” (Ocak, 2013, akt. Kağızmanlı, 2019,s. 31).

Arvas (2019), çalışmasında bilgisayar oyunlarının çocukları teknolojiye yaklaştırdığını, onların yaratıcılığını geliştirdiğini ve kendilerine olan güvenleri ile hassasiyetlerini arttırdığını, el-göz koordinasyonlarını geliştirdiğini, otistik çocuklarda dil gelişimini kolaylaştırdığını, çekingen çocuklar için terapi sağladığını ifade etmiştir. Kağızmanlı (2019), ise yapılan bazı çalışmalara göre dijital oyunların yönetim başarısı, bilişsel beceri gelişimi, görsel uzamsal işlev gelişimi ve hızlı işlem yapmayı olumlu etkilediğini, dijital oyunların tedavi amaçlı kullanıldığı durumlarının da olduğunu ifade etmiştir. Yine dijital tabanlı oyunlar, bireylerin stresini alarak yorgunluklarının azalmasına yardımcı olabilmekte, yaratıcılık becerilerini geliştirmekte kişinin üç boyutlu düşünmesini, olaylar arasında ilişki kurabilmesini, problem çözebilmesini, dikkat kapasitesini arttırmayı sağlamakta, kritik düşünmeyi ve görsel becerileri geliştirebilmektedir (Önder, 2019).

Eğitsel bilgisayar oyunları en temelde öğrenciler için otantik akıcı ve eğlenceli bir öğrenme ortamı sağlayarak onların öğrendiklerini pekiştirmeye yardımcı olmakta, öğrenmeye yönelik olumlu tutum geliştirmeyi sağlayıp zor ve karmaşık konu veya problemleri basitleştirerek daha kolay öğrenmelerini sağlamaktadır. Ayrıca eğitsel bilgisayar oyunlarının okulda ve evde rahatlıkla

kullanılabilir olması öğrencinin öğrenmesinden sorumlu olan kişi sayısını arttırmakta yani öğrenci kendi öğrenmesinden sorumlu öğrenen-merkezli bir öğrenme ortamına sahip olmakta ve ebeveynler de eğitim sürecinde daha fazla yer edinebilmektedir. Ayrıca tehlike ve risk faktörünü ortadan kaldıran simülasyon oyunları askeri ve sağlık alanlarında eğitim amaçlı kullanılmaktadır. Mesela, simülasyon sayesinde tıp öğrencileri insan vücuduna hastalık anında müdahale etmeyi öğrenirken, askeri ve sivil pilot eğitimleri de bu simülasyonlar ile yapılmaktadır (Yılmaz, 2019).

***Dijital Oyunların Olumsuz etkileri.*** Dijital oyunların olumlu etkilerinin yanında olumsuz etkileri de söz konusudur. Dijital oyunların, özellikle çocuklar ve ergenlerin üzerindeki olumsuz etkileri onları şiddet kullanımına teşvik etmekte, çocuklarda yanlış tutum ve değer yargılarının oluşmasına neden olarak onları saldırganlığa yöneltebilmektedir. Ayrıca dijital oyun bağımlılığının birtakım fiziksel rahatsızlıklara (baş ağrısı, obezite, uyku bozuklukları, kas iskelet rahatsızlıkları gibi) neden olabileceği de düşünülmektedir. Yine uzun süre oyun oynama günlük işlerin yapılmamasına, çocukların okulda devamsızlık yapmasına, derslerini aksatmasına dolayısı ile akademik başarılarının da düşmesine neden olabilmektedir (Kağızmanlı, 2019, s. 32). Benzer şekilde Orhan (2018) da çalışmasında dijital oyunların başında uzun süre oturarak vakit geçiren çocuk ve ergenlerin, obezite başta olmak üzere uyku problemleri, baş ağrısı, kas ve iskelet rahatsızlıklarının yanında göz ile ilgili sağlık sorunlarına neden olabileceğini ifade etmiştir. Bununla birlikte aşırı dijital oyun oynayan çocukların sosyal aktivitelere daha az vakit ayırdıklarını bunun da zamanla çocuklarda asosyalleşmeye neden olduğunu, dijital oyunlarda oynanan sürenin artması ile çocukların derslerine daha az zaman ayırdıklarını dolayısıyla akademik başarılarının düştüğünü hatta bazı çocukların okulu bıraktıklarını belirtmiştir.

Bazı video oyunlarının cinsel öğeler içermesi çocuklar ve gençlerin ahlaki gelişimleri açısından tehlike oluşturmaktadır ki son yıllarda üretilen video oyunlarında bu tarz içeriklere daha çok yer verildiği görülmektedir. Bu açıdan ebeveynler, çocuklarının oynadıkları video oyunları hakkında dikkatli olmalı ve bu oyunların içerik ve senaryoları hakkında daha fazla bilgi edinmelidirler. Bazı

şiddet içerikli video oyunlarında oyuncuların işkenceye dayalı sahnelere maruz kalması, senaryo gereği ya da bir üst seviyeye geçebilmek için karakterlere işkence uygulaması bu oyuncuların işkence gibi olumsuz davranışlara karşı esnek bir tutum geliştirmesine neden olabilmektedir. Yine çocuk ve genç video oyun oyuncuları arasında gelişmiş oyun becerileri önemli bir üstünlük göstergesi sayıldığından oyuncular bu avantajı kazanabilmek için şifre yazma gibi hileli yollara başvurabilmekte, oyun ile ilgili yalan söyleyebilmekte ya da para karşılığı seviye veya karakter satın alabilmektedirler (Yılmaz, 2019).

Dijital oyun oyuncuları, dijital oyun başında, vakit geçirmeyi aileleriyle (anne, baba, abla, abi, kardeş vs.), arkadaşları (okul arkadaşları, mahalle arkadaşları vs.) veya akrabaları (kuzen, yeğen vs.) ile vakit geçirmeye tercih etmekte bu da onların sosyal etkileşimini engellemekte dolayısı ile onları sosyal yalnızlığa itebilmektedir. Dijital oyunların başında aşırı derece vakit geçirmeye ortaya çıkan dijital oyun bağımlılığı ise farklı bir başlık altında ele alınabilir.

**Dijital oyun bağımlılığı.** Dijital oyun bağımlılığından önce bağımlığın ne olduğunu açıklamak gerekir. Bağımlılığı bağımlı kişilik ve bağımlı davranış olmak üzere ikiye ayırmak gerekir. Bağımlı kişilik başka bir nesneye, kişiye veya herhangi bir şeye bağlı olan ve onsuz yaşayamadığını düşünen bir kişilik tipidir. Bağımlı davranış ise belli bir davranış tipine, belli bir eyleme bağımlı olan, yani onu sürekli yapmak isteyen ve gittikçe daha fazla yapmak isteyen kişilerin göstermiş olduğu davranıştır (Yeşilay, 2020). Dijital oyun bağımlılığı, bağımlı davranış tipi olarak nitelendirilebilir. Birçok açıdan değişen toplumsal yapı bağımlılık kavramının da değişip birçok alana yayılmasına neden olmuştur. Özellikle de teknolojik olanakların hızla gelişip artmasıyla birlikte farklı bağımlılık çeşitleri de ortaya çıkmıştır ki çağımızda genellikle gençler arasında yaygınlaşan dijital oyun bağımlılığı da bunlardan birisidir. Bağımlılık çeşitlerini tütün, alkol, uyuşturucu bağımlılığı olarak sınıflandıran Yeşilay'a göre teknoloji ve kumar bağımlılığı diğer bağımlılıklar gibi (tütün, alkol ve uyuşturucu madde) kişide, ailede ve toplumda psikolojik, sosyolojik ve ekonomik zararlara neden olmaktadır.

Çakır Babayiğit (2014), aşağıdaki altı özelliği taşıyan bilgisayar oyuncularının “bilgisayar oyunu bağımlısı” olarak nitelendirilebileceğini belirtmiştir;

**Dikkati çekme.** Bu durumda kişinin hayatındaki en önemli etkinliğin bilgisayar oyunu oynama aktivitesi olmasıyla birlikte bilgisayar oyunu oynamak bu kişinin duygu, düşünce ve davranışlarını yönlendirir durma gelir ve artık kişi bilgisayar oyunu oynamadığı zamanlarda bile sadece oyunu oynayacağı zamanı düşünür duruma gelir.

**Ruh hali değişikliği.** Kişinin bilgisayar oyunu oynayarak elde ettiği tecrübeler ve bir tür “başta çıkma stratejisi” olarak nitelendirilebilecek değişikliklerdir. Oyun içinde gerçekleştirilen kaçış için kişinin kendi sakinleştirip ve yatıştırmaya çalışması buna örnek verilebilir.

**Tolerans.** Kişinin bilgisayar oyunu başında geçirdiği sürenin arttırılması ve diğer işlere ayrılacak sürenin kısıtlanması yine de kişi tarafından bu durumun tolere edilmesidir.

**Bırakma semptomları.** Bu semptomlar da geçici olarak bilgisayar oyunu oynamaya ara verildiğinde veya hiç oynanmadığında ortaya çıkan ruhsal belirtiler (mutsuzluk, moral bozukluğu gibi) ya da fiziksel belirtilerdir (titreme, sarsıntı gibi).

**Çatışma.** Bu çatışma türü, bilgisayar oyunu oynayan kişi ile diğer kişiler arasında ya da bilgisayar oyuncusunun günlük hayatındaki diğer faaliyetleri (iş, okul, sosyal yaşam, hobiler, vb.) arasında gerçekleşen çatışmadır. Bilgisayar oyunu oynayan kişinin bilgisayar oyunu başında daha fazla zaman harcaması bu çatışmalara neden olmaktadır.

**Nüksetme.** Bu özellik ise bilgisayar oyunu oynayan kişinin bilgisayar oyunu oynamaktan kaçınması veya oynama süresini azaltması dönemlerinden sonra tam tersine daha çok oyun oynamasıyla sonuçlanan bir kısır döngüdür.

Dijital oyun bağımlısı olan bireylerde hem psikolojik hem de fiziksel birtakım sağlık sorunlarının ortaya çıkması kaçınılmaz bir gerçektir. Yukarıda söz ettiğimiz dijital oyunların olumsuz etkileri dijital oyun bağımlısı bireylerde görülebilmektedir. Burada en büyük görev ebeveynlere düşmektedir.

Ebeveynler çocuklarının bilgisayar, tablet, telefon, oyun konsolları başında geçirdikleri süreye dikkat etmeli ve çocuklarının oynadıkları oyunların içerikleri hakkında daha fazla bilgi edinmek zorundadırlar.

## **Dijital Yerliler ve Dijital Göçmenler**

Alan yazında “dijital yerliler” ve “dijital göçmenler” şeklinde isimlendirilen iki grubun ortaya çıkmasında bilgi ve iletişim teknolojilerinde yaşanan hızlı gelişmeler ve bunun sonucunda kuşaklar arasında meydana gelen farklılaşma faktörü etkilidir (Bilgiç, Duman ve Seferoğlu, 2011). Dijital yerli ve dijital göçmen kavramlarını tanımlamadan ve bu iki grubun özellikleri hakkında bilgi vermeden önce “kuşak” kavramı ve kuşakların özellikleri hakkında bilgi vermenin konunun anlaşılmasına büyük katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Günümüz dünyasında teknolojik ilerlemenin meydana getirdiği baş döndürücü yenilik ve değişimler kuşaklar arasında değişimi ve farklılaşmayı da kaçınılmaz kılmıştır. TDK, kuşak kavramını “Yaklaşık olarak aynı yıllarda doğmuş, aynı çağın şartlarını, dolayısıyla birbirine benzer sıkıntıları, kaderleri paylaşmış, benzer ödevlerle yükümlü olmuş kişilerin topluluğu” biçiminde tanımlamaktadır (TDK, 2020b).

Demir Askeroğlu (2017), çalışmasında kuşakları taşıdıkları özelliklere ve doğdukları yıllara göre: Sessiz Kuşak; Bebek Patlaması Kuşağı; X Kuşağı; Y Kuşağı; Z Kuşağı, Kristal Çocuklar şeklinde sınıflamaya yer vererek kuşaklar hakkında bilgi vermiştir;

**Sessiz kuşak.** Çağımızın en yaşlı üyelerini kapsayan bu kuşağın adı bazı kaynaklarda “gelenekselciler” olarak da geçmektedir. Günümüzün büyük babaanneleri, anneanneleri ve dedelerini oluşturan bu kuşak üyeleri otoriteye sadık, direktif bekleyen, denge düzene itaat eden, disiplinli, pragmatik ve güven duygusunu önemseyen bir yapıya sahiptirler (Adıgüzel, Batur ve Ekşili, 2014). 1900-1945 yılları arasında doğmuş ve günümüzün yaşlılarını oluşturan bu kuşağın karakteristik yapısının oluşmasında bu tarihlerde yaşanan iki büyük dünya savaşının gelmiş olması önemli bir rol oynamaktadır (Demir Askeroğlu, 2017).

**Bebek patlaması kuşağı.** Bu kuşak 1946-1964 tarihleri arasında doğan kişileri yani İkinci Dünya Savaşı sonrasında gerçekleşen nüfus patlamasına denk gelen nesli kapsar. Bu dönemde ekonomik refahın yavaş yavaş yükselmesi ile birlikte ülkelerin politik, ekonomik ve siyasi yapılarında yaşanan değişiklikler bu kuşağa mensup bireylerin düşünce yapılarını da etkilemiştir (Adıgüzel, Batur ve Ekşili, 2014). Bireylerin karakteristik yapılarının şekillenmesinde yaşanan krizler, savaşlar siyasi ve sosyal olaylar etkili olurken bunların yanında yaşanan ekonomik sıkıntılar ve büyük toplumsal gelişmelerin de payı büyüktür. Bu döneme rast gelen bireyler hem ortak karakteristik yapıya sahip olabilmekte hem de ortak bakış açıları ve ortak dünya görüşleri de bulanabilmektedir. Ayrıca bu kuşağın sesiz kuşak mensuplarına göre daha refah bir toplum yapısı içerisinde buldukları söylemek mümkündür (Demir Askeroğlu, 2017). Bu kuşak üyelerinin sadakat duygularının yüksek, kanaatkâr, bir yerde uzun bir süre çalışabilen, çalışkan idealist ve kararlarında uyumlu yapılarının yanında işkolik ve bencillik gibi bazı olumsuz özelliklere de sahip olduklarını söyleyebiliriz (Adıgüzel, Batur ve Ekşili, 2014).

**X kuşağı.** 1965 ile 1979 tarihleri arasında doğanlar X kuşağı kapsamına girer. X kuşağının mensupları bilgi ve teknoloji ile barışık, girişimcilik ruhu gelişmiş, amaç odaklı ve bağımsız karar verebilme özelliklerine sahiptirler. Bu kuşak yoğun stresli işlerden uzak durmaya çalışırken işi basitleştirip yaptığı işten keyif almaya çalışır. Değişen dünya şartlarına ayak uydurmak için büyük çaba sarf eden bu kuşak gelişmelere ayak uyduramamak ve yetişememek izlenimi ile kendilerini dışlanmış hissetmektedirler. Bugünkü anlamı ile ilk kişisel bilgisayarlar türünün satışının X kuşağı dönemine denk gelmesi bu kuşağın gelişen teknoloji alışkanlıklarının temelini oluşturduğu düşünülmektedir. Esnek ve kendine güveni olan bu kuşak çalışanları teknolojiyi rahat kullanabilmenin yanında daha az hiyerarşik yapıları ve birden fazla kariyer yapmayı tercih ederler. Çalışma hayatında maaş ve güvenlik faktörlerini ön planda tutarlar (Adıgüzel, Batur ve Ekşili, 2014). Yine bu kuşağa mensup bireyler kanaat duyguları yüksek, iş yaşamında sadık ve aynı işte uzun yıllar çalışmış, iş motivasyonları yüksek, otoriteye saygılı ve toplumsal sorunlara karşı duyarlı bireyler olarak bilinirler (Çetin Aydın, Başol, 2014).

**Y kuşağı.** 1981- 2000 tarihleri arasında doğanlar bu kuşak kapsamında değerlendirilebilir (Demir Askeroğlu, 2017). Birçok uzmanın 1980-2001 tarihleri arasında dünyaya gelenler için kullandığı Y kuşağı farklı isimlerle de adlandırılmaktadır; Generation Next (Gelecek Kuşak), Millennials (Milenyum Kuşağı), Echo Boomers (Eko Patlaması), Digital Generation (Dijital Kuşak)ve Nexters (Bir Sonrakiler) gibi. Yüksek adaptasyon sahip bu kuşak çoklu görev yapabilmekle birlikte yaptıkları işlerden kolayca sıkılabilen bir yapıya sahiptirler. Y kuşağı, değişimi kabul etme isteğine, ileri düzey düşünme becerisine, hızlı bilgi edinebilme sürecine sahiptirler. Yine bu kuşak mensupları özgürlüklerine düşkün, akıllı, teknolojik araçları iyi kullanabilen ve teknoloji tutkunu olarak da tanımlanır. Hayatlarını rahat yaşamanın kendileri için çok önemli olduğu bu kuşak, yaklaşık olarak günün on beş saatini medya ve iletişim teknolojileriyle etkileşim halinde geçirirler. Y kuşağı için teknoloji, X kuşağına göre en üstün olduğu konulardan biridir ve hayatlarındaki pek çok şeyin simgesi durumundadır (Adıgüzel, Batur ve Ekşili, 2014).

**Z kuşağı.** 2000-2020 tarihleri arasında doğanların oluşturduğu bu kuşak üzerinde derinlemesine bir araştırmanın yapılmaması bu kuşağın etkilediği veya etkilendiği olayların ortaya konulamamasına neden olmaktadır (Demir Askeroğlu, 2017). Yeni teknolojik olanaklarla iletişim ve ulaşım kolaylıklarıyla bir arada bulunan bu kuşak "internet kuşağı" olarak da isimlendirilir. Z kuşağının önceki kuşaktan farklı olarak çeşitli ağların üyeleri olabilmeleri uzaktan da ilişki kurabilmeleri nedeniyle yalnız yaşadıkları ve/veya yaşayabilecekleri düşünülmektedir (Adıgüzel, Batur ve Ekşili, 2014). Z kuşağı önceki kuşaklardan farklı olarak 'network' gençleri olarak da bilinir. Bu kuşaktakiler fiziksel bir yalnızlığı tercih etse de ağ toplumunun özelliği ile ilişkili olarak uzaktaki bireylerle iletişim olanağına ve aynı ortamda bulunmadan da sosyalleşebilme, topluluk oluşturabilme gibi birçok iletişim teknolojisini kullanma imkânına sahiptirler. Z kuşağını yaş aralığı açısından değerlendirdiğimizde kuşak aralığı halen devam ettiği için gerçekleşebilecek olası bir gelişme Z kuşağı üzerinde etkin bir rol oynayacaktır. Şu an içinde yaşadığımız çağın gereği olan yoğun teknoloji kullanımı bu kuşak üyeleri açısından önemli bir etkidir. Teknolojinin hızla gelişmesi bu kuşak üyelerinin yaşam tarzlarını hem etkilemekte hem de biçimlendirmektedir (Demir Askeroğlu, 2017).

“Kuşak” kavramı ve kuşakların özellikleri hakkında kısaca bilgi verdikten sonra artık “dijital yerliler” ve “dijital göçmenler” kavramları tanımlanabilir. Her kuşağın sahip olduğu felsefe, kültür ve alışkanlıkların farklı olması kuşaklar arasında çatışmalara neden olmakta ve tüm sistemler de bu çatışmalardan etkilenmektedir. Dijital bir ortamda yetişen günümüzün ilköğretim öğrencileri Z kuşağı olarak adlandırılır. Bu kuşağın özelliklerinden yola çıkılarak birçok kavram ortaya çıkmıştır. “Dijital yerlilik” ve “dijital göçmenlik” kavramları da bu süreçte ortaya çıkan iki temel kavramdır. Her çeşit teknolojik olanakların yer aldığı bir çevrede doğmuş ve teknolojik imkânları etkin bir biçimde kullanabilen bireyler için “Dijital Yerliler” kavramı kullanılırken “Dijital Göçmenler” kavramı ise böyle bir teknolojik çevrede doğmamış daha sonra teknolojik araç ve gereçleri kullanma eğilimi ya da zorunluluğu olan kişiler için kullanılmaktadır. Günümüzde öğrencilerin dijital yerliler, öğretmenler ise dijital göçmenler olduğunu söylenebilir (Arabacı ve Polat, 2013). Teknolojik imkânların üst düzeyde olduğu bir ortamda gözlerini dünyaya açan bir birey ile böyle bir teknolojik imkânların yer almadığı çevrede doğan bireyler arasında doğal olarak birçok farklı özellik olacaktır. Bu durum kuşaklar arasındaki farklılaşmayı giderek arttırdığından eğitim sistemleri de bu farklılıkları göz önünde bulundurup gereken düzenlemeleri yapmak mecburiyetindedir. Yakın zamana kadar da ülkemizde klasik öğrenme ve öğretme yöntemleri kullanılırken artık çağa ayak uydurmaya çalışan yeni yaklaşımları benimseyen bir eğitim sistemine geçiş yapılmıştır. Bu yolda ilerleyen bir eğitim sistemi ise günümüz öğrencilerinin büyük çoğunluğunu oluşturan Z kuşağının ilgi istek ve ihtiyaçlarını dikkate alarak yoluna devam etmelidir. Bu çerçevede ülkemizde okullar teknolojik alt yapılarını güçlendirerek günümüz öğrencilerin ilgi ve ihtiyaçlarını karşılama noktasında büyük adımlar atmaktadır ki Fatih Projesi bunun en somut örneğidir.

### **Dijital Oyun Tabanlı Eğitim**

Çağımız insanı için günlük hayatın vazgeçilmez öğelerinden biri olan dijital teknoloji modern insanın dünyayı algılayışına, günlük yaşam alışkanlıklarına çok ciddi etki etmektedir. Hayatın birçok alanında kullanılan teknoloji, insanın boş zaman aktivitelerini değerlendirmek için yaptığı etkinliklerin de formatını değiştirmiş, dijital bir biçim kazandırmıştır. Bugün boş

zaman aktivitelerin başını çeken “oyunlar” klasik anlamını yitirmiş, dijital teknoloji sayesinde sanal bir hal almıştır. Dijital veya teknoloji tabanlı oyunların sadece günlük yaşam stresinden uzaklaşmak ve eğlenmek amacıyla oynanmadığı, ayrıca eğitimde birçok konunun eğlenerek ve somutlaştırılarak öğretilmesinde kullanıldığı da bilinmektedir.

Dijital oyunların eğitimde kullanılmasının en önemli gerekçesi olarak çocukların ilgi, istek ve alışkanlıklarının dijital oyunlarının sahip olduğu birçok nitelik ile uyumlu olması söylenebilir. Gündelik hayatta çocuklar tarafından çok ciddi zaman ayrılarak oynan dijital oyunların öğretim programlarıyla uyumlaştırılarak sisteme dâhil edilmesi öğrenme sürecinde pasif konumdaki öğrencilerin aktif kılınmasına katkı sağlayacaktır.

Etkili ve kalıcı öğrenmenin gerçekleşmesinde yararlı olabilecek eğitsel bilgisayar oyunları, bilgisayar oyunlarının eğitim amaçlı kullanılması ile karşımıza çıkmaktadır. Bilgisayar oyunlarının eğitimde kullanılması ile ortaya çıkan eğlenceli ve yaratıcı öğrenme ortamının sunduğu çekici etkenlerin çocukların oyun ile baskı altına alınmadan isteyerek ve eğlenerek katılımının ve öğrenmesinin gerçekleşeceği birçok araştırmacı ve eğitimci tarafından belirtilmektedir (Malta, 2010).

Günümüz eğitim sistemleri içerisinde geleneksel eğitim anlayışı halen büyük bir uygulama alanına sahiptir. Bu eğitim anlayışı, öğrenenleri pasifleştirip onlar için seçilmiş bilgileri edinmelerini ve kendilerinden beklenen davranışları sergilemelerini ister. Bunun için öğrenciler kendileri için seçilen bilgilerin içinde yer aldığı kitaplarla, sınıf dediğimiz kapalı ortamlarda ve çok rahat olduğu söylenemeyen sıralar üzerinde ayrıca bazen pek de fazla ilgilerini çekmeyen konuların yer aldığı dersleri dinlemek gibi bir mecburiyetin içine girebilmektedirler. Ancak böyle bir tablo “Z” kuşağı olarak adlandırılan internetli, akıllı telefonlu, tableti olan bir nesil için hiç de cazip bir durum değildir (Bakır, 2015).

İçinde eğlence faktörünün yer aldığı oyunların eğitimde kullanılması verilen eğitimin sıkıcı, tek düze ve ezbere yönelik olmaktan uzaklaştırıp, öğrenenin ilgi, istek ve yeteneklerine de hitap ederek öğrenmeyi daha kalıcı hale getirir. Bilgisayar oyunlarının eğlenceli, dikkat çekici ve motivasyonu

arttırıcı özelliklere sahip olması eğitimin daha kolay ve daha hızlı sürdürülmesine yardımcı olabilir. Yani eğitsel bilgisayar oyunları bireylerin eğlenceli ve hoşça vakit geçirmelerini sağlarken aynı zamanda da öğrenmeleri gereken bilgileri de kazanmalarını sağlamaya yardımcı olabilmektedir. Ancak buradan eğitsel bilgisayar oyunlarının sadece eğlence faktörünü içermesinin yeterli olacağı düşüncesine ulaşılmamalıdır. Çünkü eğitim sistemi içinde belli hedefler ve amaçlar vardır ki bu amaçları gerçekleştirebilecek eğitsel oyunların da sahip olması gereken birtakım özellikler vardır;

*“Facer’a (2003) göre etkili bir öğrenme ortamında öğrenene verilen görevler açık ve anlaşılır amaçlar içermeli, anında geri bildirim sunabilmeli ve öğrenen tarafından tamamlanabilir nitelikte olmalıdır. Öğrenen kişiler belirlenen görevler üzerinde yoğunlaşabilmek ve tasarlanan öğrenme ortamına çok fazla çaba göstermeden etkili ve derin şekilde katılım gösterebilmelidir. Oyunlar bu özelliklerin tamamını kapsayabilirse eğitsel oyun statüsünde olabilmektedir.”* (akt. Tunç, 2017, s.22).

*Devary (2008) yüksek kaliteli eğitsel bilgisayar oyunlarının özelliklerini şu şekilde belirtmiştir:*

- 1. Eğitsel bileşenler ortama gizlenmiş olmalıdır.*
- 2. Oyunlar etkileşimli olmalı ve doğrusal olmayan bir yol izlenmelidir.*
- 3. Oyuncuya verilen ödüllerle araştırma ve incelemeye teşvik edilmeli, oyuncunun yaratıcılığı çeşitli uygulamalarla desteklenmelidir.*
- 4. Oyuncular; farklı bakış açılarını gözlemlemek adına başkahraman ya da düşman karakterlerinden istediğini seçebilmelidir.*
- 5. Aynı hedefe ulaşmak için birden fazla doğru cevap ya da yol içermelidir.”* (akt. Tunç, 2017, s.22).

Güngörmüş (2007, s.29), eğitsel bilgisayar oyununu “öğrenciye verilmek istenen konu içeriğinin öğretilmesinde, öğrenme etkinliklerine oyun özellikleri katılarak hazırlanan ve eğlendirerek öğrenmeyi sağlayan yazılım.” şeklinde tanımlayarak günümüzde bilgisayar oyunlarının eğitim amaçlı kullanılmasının faydalı olabileceğinden yola çıkılarak birçok eğitsel oyun yazılımının geliştirildiğini ve bazı derslerin öğretiminde kullanıldığını belirtmiştir. Aksoy (2014), diğer öğretim yöntem ve tekniklerinde olduğu gibi eğitsel dijital oyunlarla

öğretimin de olumlu ve olumsuz yönlerinin bulunduğunu belirterek eğitsel dijital oyunların olumlu ve olumsuz yönlerini aşağıdaki gibi sıralamıştır;

#### *“Eğitsel Dijital Oyunla Öğrenme Avantajları*

- *Öğrenilmesi karmaşık görünen bu nedenle öğrenenin sebat göstermekte zorlanarak öğrenme isteklerinin azalması sonucu, öğrenen bireyin motivasyonu düştüğü durumda, öğrenenlerin dikkatini çekmekte ve öğrenme isteği uyandırmaktadır.*
- *Bireyde davranış değişikliğine vesile olmaktadır.*
- *Çekiciliği sayesinde dünya üzerinde milyonlarca insan tarafından takip edilmekte, en çok satan, en beğenilen, en çok oynanan oyunlar seçilmektedir. Bunun sebebi ise, yaparak yaşayarak öğrenme ve öğrenen bireyin kendi deneyimlerini sağlama ve sosyal ortamda arkadaş edinme olanak sağlamasıdır.*
- *MEB’in öğretim genel amaçlarına ve temel amaçlarına katkı sağlamaktadır.*
- *Genç ya da çocuk yaşta olan bireylerin, kontrolsüz şekilde, internetkafelerde ya da evlerinde oynadıkları dijital oyunların; şiddet, cinsel öğeler veya alkol-kumar vb. kötü davranışları özendirme içerikleri yerine eğitsel dijital oyunlar böylesi içerikleri barındırmayarak, yetişen neslin kontrollü ve eğitilmiş şekilde yetişmesine katkı sağlamaktadır.*

#### *Eğitsel Dijital Oyunla Öğrenme Dezavantajları*

- *Eğitsel dijital oyunların, öğrenme hedefleriyle paralellik göstermesi her zaman mümkün olmayabilir.*
- *Öğrencilere önerilen eğitsel dijital oyunların öğrencilerin bilişsel gelişimi üzerine etkisi düşünülmek zorundadır.*
- *Önerilen oyunun, öğrenenlerin yaş grubuna, öğretim programına uygun olduğundan emin olunmalıdır.*
- *Eğitmciler, sürekli güncellenen ve değiştirilen oyun takibinde sıkıntıya düşebilirler.*

- *Okulun teknolojik alt yapısı ya da bireyin teknolojik imkânları düşünülmesi ve bu konularda yeterli imkânlara sahip olamayan okul ya da bireylerin, eğitsel dijital oyunla öğrenme durumlarını imkânsızlaştırabilir.” (Aksoy, 2014, s.14-15).*

**Öğretmen ve teknoloji.** Teknolojinin hayatın her alanıyla ayrılmaz bir bütün haline gelmiş olması doğal olarak insanların günlük hayat pratiklerinde de vazgeçilmez bir hal almıştır. Hayatın her alanında yayılmış olan teknoloji, eğitim sistemlerini de etkilemiştir.

Geleneksel yöntemlerin kullanıldığı ve ezbere bir eğitim anlayışının tercih edildiği eğitim sistemleri geride kalmış, teknolojinin en üst düzeyde kullanıldığı, öğrencinin merkezde olduğu sistemler tercih edilir olmuştur. Bu sistemlerin en önemli dönüştürücüleri gelişen teknolojik gelişmeler kadar, bu teknolojileri kullanma konusunda yeterli bir seviyede olan ve dijital yerli olarak adlandırılan günümüz kuşağıdır. Teknolojiyi benimsemiş bu kuşağın ilgi, istek ve ihtiyaçları doğrultusunda eğitimin sistemlerinin tüm bileşenleri yeniden revize edilmek zorundadır.

Bu konuda en büyük sorumluluk öğretim süreçlerinin asıl aktörleri olan öğretmenlere düşmektedir. Bütün öğretmenler gibi sosyal bilgiler öğretmenlerinin de teknoloji okur-yazarlık düzeyinin gelişmiş olması gerekmektedir. Değişen yaşam şartları ve teknolojik yeniliklere bağlı olarak güncellenen 2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı incelendiğinde teknolojik gelişmeler sonucunda birçok yenilik karşımıza çıkmaktadır. Program incelendiğinde öğrencilerin ihtiyaç duyacağı yetkinlikler Türkiye Yeterlikler Çerçevesinde (TYÇ) belirlenmiştir. TYÇ'nin belirlemiş olduğu sekiz yetkinlik içinde iki yetkinliğin (*Matematiksel yetkinlik ve bilim/teknolojide temel yetkinlikler, Dijital yetkinlik*) teknoloji ile ilgili olduğu dikkat çekicidir. Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı ile öğrencilerin; bilim ve teknolojinin gelişim sürecini ve toplumsal yaşam üzerindeki etkilerini kavrayarak bilgi ve iletişim teknolojilerini bilinçli kullanmaları da amaçlanmaktadır. Güncellenen yeni programa dijital okuryazarlık ile medya okuryazarlığı becerileri de dâhil edilmiştir (MEB, 2018). Programın gerçekleştirmek istediği amaçlar düşünüldüğünde

sosyal bilgiler öğretmenlerinin teknolojiyi etkin bir biçimde kullanabilmesi bu amaçların yerine getirilmesi açısından önem taşımaktadır.

Özelde sosyal bilgiler öğretmenlerinin, genelde ise tüm öğretmenlerin öğrenme ve öğretme süreçleri içinde teknolojinin sahip olduğu potansiyeli fark etmeleri ve sınıf ortamında etkili kullanabilmeleri konusunda yeterli deneyimlere sahip olmaları gerekmektedir. Bu nedenle öğretmenlerin teknoloji okur- yazarı olabilmeleri için çaba harcanması gerekir. Seferoğlu (2004) teknoloji kullanımına yönelik kazanılmış becerilerin kullanılmayarak unutulmaması için bu becerileri sergileyecek öğretim ortamlarının da yeterli sayıda ve nitelikte olması gerektiğine değinmiştir. Aksi takdirde bu durum öğretmenler açısından kazanılmış becerilerin körelmesine, öğrenciler açısından da sıkıcı eğitim ortamlarında öğrenim görmelerine neden olacaktır.

### **Sosyal Bilgiler Öğretimi ve Dijital Oyunlar**

Eğitim sisteminin ilk ayağı olan ilköğretim, çocuğun toplumsal bilgi ve becerileri kazandığı yerdir. Bundan sonraki basamaklar ilköğretimde kazanılan birikimler üzerine yükselmektedir. Bu dönem çocuğun tutum ve tavırlarının geliştiği dönem olduğu kadar, toplumsal davranışlar, aile yaşantısı, yakın çevre ilişkilerinin de gelişim gösterdiği dönemdir. Bu dönemde edinilen bilgiler bireyin gelecek dönemdeki yaşamını da etkilemektedir. Bu bilgilere göre ilköğretim, eğitim sistemi içinde üzerinde titizlikle durulması gereken bir eğitim dönemidir. Sosyal Bilgiler öğretimi de öğretim basamakları içerisinde ilköğretim kısmında verilen gerek içeriği gerekse verildiği yaş aralığı bakımından dikkat edilmesi gereken bir derstir (Turan, Sünbül ve Akdağ, 2009,s. 2-3). Çelikkaya (2015), çalışmasında sosyal bilgilerin ilköğretim okullarında iyi ve sorumlu bir vatandaş yetiştirmek için, sosyal bilimler disiplinlerinden seçilen bilgilerden yola çıkarak, öğrencilere toplumsal yaşamla ilgili temel bilgi, beceri, tutum ve değerlerin kazandırıldığı bir çalışma alanı olduğu ifadesine yer vermiştir. Bu açıdan bakıldığında sosyal bilgiler dersinin öğrenciyi yaşama hazırlamak gibi önemli bir amacı olduğu görülmektedir. Nitekim 2004 yılında ülkemiz eğitim sisteminde kapsamlı bir değişim gerçekleşmiş ve bu değişimden diğer öğretim programları gibi Sosyal Bilgiler Öğretim Programını da etkilenmiştir.

Bu önemli amacı kendisine şiar edinmiş bir ders olan sosyal bilgilerin eğitim bilimlerinde meydana gelen değişimlerden etkilenmemesi düşünülemez. Yapılandırmacı öğrenme yaklaşımına göre yeniden düzenlenmiş sosyal bilgiler öğretim programına göre eğitilen öğrencilerin bu derste eleştiren, sorgulayan, araştıran ve kendilerine sunulan öğeleri yeniden yapılandırarak öğrenen bireyler olmaları beklenmektedir. Yenilenen Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı incelendiğinde “Bilim, Teknoloji ve Toplum” adlı öğrenme alanında “öğrencilerden; yenilikçi, eleştirel ve bilimsel düşüncenin bilim ve teknolojiye gelişmelerin temeli olduğunu; bilim ve teknolojinin gelişim sürecini ve toplumsal yaşam üzerindeki etkilerini kavrayarak bilgiye ulaşmada teknolojiyi kullanma becerisi edinmeleri beklenmektedir. Öte yandan, teknolojilerin günlük hayatla ne derecede ilişkili olduğunu öğrenirken bazı teknolojik ürünlerin doğaya verdiği zararları tartışır. Bilimsel eserlerin yasalarla korunduğunu fark ederek akademik dürüstlük ilkelerini dikkate almaktadır” (MEB, 2018) ifadesi yer almaktadır. Yine aynı öğretim programının “Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı’nın Uygulanmasında Dikkat Edilecek Hususlar” adlı bölümde ise “Son yıllarda dijital teknolojiye gelişmelere bağlı olarak vatandaşlık hak ve sorumluluklarıyla ilgili yeni durumlar (dijital vatandaşlık, e-Devlet, sanal ticaret, sosyal medya vb.) ve birtakım sorunlar (dijital bölünmüşlük, kimlik hırsızlığı, kişisel bilginin gizliliği, siber dolandırıcılık, siber zorbalık vb.) ortaya çıkmıştır. Öğrencilerin dijital vatandaşlık yeterliliklerini geliştirmek amacıyla konuyla ilgili ders içi ve ders dışı etkinliklere yer verilmelidir.” (MEB, 2018) şeklinde bir ifade yer almaktadır. Güncellenen Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı son yıllarda değişen dijital teknolojiye değişimleri göz önüne alarak öğrencilerin yeni duruma uyum sağlamaya çalışmaktadır.

Günümüzde çocukların dijital ortamlarda bilgiyi daha kolay ve kalıcı olarak yapılandırıp öğrendikleri görülmektedir. Öğreneni pasif bir alıcı konumundan sıyrılarak bilgiyi zihninde yeniden yapılandırarak öğrenen bireyler konumuna getirmeyi amaçlayan bu yaklaşım aslında öğrenene aktif bir öğrenme sunmaktadır. Eğitsel dijital oyunların motivasyonu arttırıcı ve eğlendirici nitelikleri içinde barındırması öğrenenlerin pasif konumdan aktif konuma geçebilmelerini ve dersin daha dikkat çekici hale gelebilmesini sağlayabilmektedir.

Bilindiği gibi ülkemizde ilköğretimden itibaren verilen bilgisayar dersi ile öğrencilerin, bilgisayar teknolojileri üzerindeki rolü aktif bir konuma gelmiş ve öğrencilerin bilgisayar yeterlilikleri hakkındaki profilleri de değişmiştir. Bu yüzden sosyal bilgiler öğretmenliği programındaki öğretmen adaylarının ve sosyal bilgiler öğretmenlerinin bilgisayar destekli öğretimi sunabilecek ve bunun için gerekli materyal ile yazılımları kullanabilecek yeterliliğe sahip olmaları gerekmektedir.“NCSS'nin (Sosyal Araştırmalar Ulusal Konseyi) raporuna göre teknolojideki son gelişmeler sosyal bilgiler öğretimi için yeni fırsatlar yaratmıştır. Yazılım ve donanım da büyük gelişmeler yaşanmasıyla bilgisayarlar daha güçlü daha verimli hale gelmiştir. İnteraktif ve merak uyduran programları bulmak da buna bağlı olarak kolay hale gelmiştir. Doğru yazılım ve donanımı kullanan öğretmenlerin öğrencilerde karar verme, yansıtıcı düşünme, farklı görüşleri değerlendirme, karşılaştırma yapma, verileri sunma, bilgiyi gözden geçirme gibi becerileri gelişmesini sağlamıştır.” (İşçi 2018, s.24-25).

**Sosyal bilgiler dersinde yararlanılabilecek ticari dijital oyunlar.** Bu başlık altında Sosyal Bilgiler Öğretim Programı öğrenme alanlarında kullanılabilecek dijital oyunlarla ilgili örneklere yer verilmiştir. Bu oyunların seçiminde Metacritic (Metacritic, 2020) gibi sitelerde yayınlanan toplu inceleme puanları dikkate alınmıştır. Kısaca oyunlar incelendiğinde:

***MakingHistory: TheCalm&TheStorm.*** Oyun 2007 yılında Muzzy Lane tarafından geliştirilmiş II. Dünya Savaşı temalı bir strateji oyunudur. Gerçek tarihi zorluklarla yüzleşmeye imkân tanıyan ilgi uyandırıcı ekonomik, askeri ve diplomatik sistemler hakkında bilgilendiren bir oyundur. Making History'de oyuncular Milliyetçi Çin, Fransa, Ulusal Sosyalist Almanya, Faşist İtalya, Japonya İmparatorluğu, Birleşik Krallık, Amerika Birleşik Devletleri veya Sovyetler Birliği gibi çağın daha güçlü varlıklarından birini seçebildikleri gibi 1936'dan1945'e kadar uluslararası tanınırlığı olan herhangi bir ulus olarak oynayabilirler. Bu oyunda oyuncular, seçilen senaryoda tanımlandığı gibi, bir II.Dünya Savaşı dönemi ve ondan önceki yıllar boyunca seçtikleri ulusu kontrol ederler. Oyuncular ya o andaki tarihsel durumu yansıtan önceden hazırlanmış senaryoları takip edebilir yada kendi senaryolarını tasarlayabilirler. Bu oyun

ABD'nde müfredatında II. Dünya Savaşı konularını bulunduran 150'den fazla okulda konunun öğretiminde kullanılmıştır (Matthew, 2007).



Şekil1. Making History: The Calm & The Storm (Emediaplance).

Bu oyun aracılığıyla Sosyal Bilgiler dersindeki birçok konu ve kavram somutlaştırılarak öğretilir. İnsanlar, Yerler ve Çevreler öğrenme alanı yeryüzü şekilleri, coğrafi konum, yeryüzünde yaşam; Üretim, Dağıtım ve Tüketim öğrenme alanı ekonomik faaliyetler, kaynakların doğru kullanılması, ekonominin ülke kalkınmasındaki önemi gibi konu ve kavramlar zengin görsel içeriklerle anlatılabilir.

**Borderlands 2.** Borderlands 2 (Gearbox Software 2012) en fazla dört oyuncunun "çevrimiçi işbirliği yoluyla diğer oyuncularla takım oluşturmaya" olanak tanıyan karakterin gözünden ateş edilen bir oyundur. Daha da önemlisi oyun kurumsal güvenlik duvarının oyun sunucularına erişimi yasakladığı yerlerde internet bağlantısı olmaksızın çoklu oyuncuların oynamasına imkân tanımaktadır. Oyuncuların rahatça girip çıktığı bu oyunda, oyuncular bir sonraki görevin başlangıcını beklemek zorunda kalmadan veya diğer katılımcıların oyunun başından başlamasını beklemeden takımın devam eden görevine katılabilirler. Borderlands 2 oyuncuları renkli karikatürize bir zemin ve hikâye anlatıcısı bağlamında bir dizi düşmanla savaşırken ganimet ve silah elde etmek için birlikte hareket ederek oynarlar (Şekil 2).



Şekil 2.Borderlands 2 (Gearbox software).

Oyuncuya sunulan, tank benzeri bir "Gunzerker" dan gizli bir suikastçıya kadar çeşitli karakter sınıfları seçimi ile oyun stilleri desteklenir. Bu oyunda vurgu, daha çok işbirliği üzerinedir açıkça rekabet unsuru yoktur. Oyuncular görevlerini tamamladıktan sonra kazandıkları puanlarla karakterlerinin 'seviyesini yükseltebilirler. Bu oyun aracılığıyla öğrencilerde işbirliği içinde hareket etme, strateji geliştirme, problem çözme, yaratıcı düşünme gibi beceriler geliştirilebilir.

**Minecraft.** Minecraft (Mojang 2011); inşaat, keşif ve hayatta kalma unsurlarına sahip, prosedürel olarak oluşturulmuş bir sandbox (oyuncunun sanal bir dünyayı serbestçe dolaşabildiği video oyunu) türü oyunudur. Tek oyunculu modda, oyuncular dünyayı keşfetmekte ve neredeyse sınırsız sayıda bina, alet ve silah oluşturmak (üretmek) için taş, ahşap ve metal gibi kaynakları (madenini) toplamakta özgürdür.



Şekil 3.Minecraft (Store Topia).

Çok oyunculu mod da benzer şekilde oyuncuların yapmasına izin verdiği hususlar açısından kuralcı değildir. Temel fark, dünyanın paylaşılmasıdır, bu

nedenle oyuncular genellikle çok büyük ortak projelerde birlikte çalışmayı seçebilirler (Tüm Danimarka'nın Minecraf ile tekrar oluşturulması projesi, 2014)



Şekil 4. Minecraft (Nbcnews).

Burada tüm katılımcıların aynı alanı paylaşmasına izin veren, oyuna tek bir oyuncunun ev sahipliği yapmasını gerektirmeyen ve kalıcı bir dünyada oyuncu işbirliğini kolaylaştıran Minecraft sunucusu oluşturuldu. Oyun sunucusu süresiz olarak çalışır vaziyette bırakıldı ve katılımcılar laboratuara geldiklerinde kendi iş istasyonlarından oturum açtılar. Kalıcı bir dünyadan kasıt, Şekil 4. görüldüğü gibi, oyuncular tarafından inşa edilen yapılar herhangi biri tarafından kullanılabilir, genişletilebilir veya tahrip edilebilir. Her seferinde geri dönen öğrencilerin sıfırdan başlamasına gerek yoktu.

Sosyal bilgiler dersi özelinde etkili kullanılacak bir oyun olduğu ifade edilebilir. İnsanlar, Yerler ve Çevreler öğrenme alanında (harita, yeryüzü şekilleri, doğal ve beşeri unsurlar, yerleşme, doğal afetler, göç, nüfus ve yerleşme, iklimin insan faaliyetlerine etkisi gibi); Üretim, Dağıtım ve Tüketim adlı öğrenme alanında (çevredeki ekonomik faaliyetler, üretim, dağıtım ve tüketim ağı, ülkenin kaynakları); Küresel Bağlantılar (farklı ülkeleri ve kültürleri tanıma), Kültür ve Miras öğrenme alanında (farklı uygarlıkları, kültürel güzellikleri) birçok konu ve kazanım etkili biçimde, eğlenerek aktarılabilir.

**Euro Truck Simulator 2.** Euro Truck Simulator 2 SCS software tarafından çıkarılmış olan bir kamyon simülasyon oyunudur. Bu oyunda yolları keşfederek, otoyollarda seyir halindeki en güçlü kamyonları kontrol etmenin deneyimini sağlar. Kamyonları sıfırdan yapılandırarak, güç yettiği kadar

kamyon satın alarak her şehirde garaj kurma imkânına sahip olunabilir. İşe belirli bir ücret karşılığında başlayan hevesli kamyoncu, mantıklı alışverişler yaparak Avrupa'ya yayılan kendi ulaşım imparatorluğunu kurma şansı kazanacaktır. Euro Truck Simulator 2'yi oynamak için sizi oyunda temsil edecek sanal bir kişi ve bir profil oluşturmalsınız. Şirketiniz için isminizi, cinsiyetinizi, resminizi, tercih ettiğiniz kamyon tasarımını, logonuzu ve ismini seçip, onayladıktan sonra ve oyuna başlanılır (Akamaihd).

Euro Truck Simulator 2 geniş bir çevreye sahiptir. Oyun dünyasının kuzeyi, batısı ve doğusu ovalar, tepeler, ırmaklarla kaplı iken güneyi ise Alp Dağlarından çok dağlıktır. Oyunda en dağlık yer, İsviçre ve Norveç'tir. Oyunda nerede olursanız olun her yer yeşil, ağaçlarla, bitkilerle kaplıdır. Oyunda mevsim yazdır. Kimi çekicilerde sıcaklık beliriyor. Oyunda kar, dolu gibi hava olayları yoktur. Sadece yağmur vardır ki sıklığı oyuncu tarafından belirlenebiliyor (Vikipedi, 2020a). Sosyal bilgiler dersinde özellikle İnsanlar, Yerler ve Çevreler öğrenme alanı kapsamında yer alan birçok konunun öğretiminde etkili kullanılacak bir oyun.



Şekil 5. Euro Truck Simulator 2 (Punktid).

Bu oyun aracılığıyla konum tarifi yapma, doğal ve beşeri özellikleri ayırt etme, 2017 de piyasaya çıkan Türkiye harita modu ile Türkiye'nin illerini ve komşularını tanıma, Avrupa'daki farklı ülkeleri tanıma, yeryüzü şekillerini tanıma, nüfus ve yerleşme arasındaki ilişkiyi görme, farklı iklim türlerini tanıma gibi önemli konuların öğretimi zevkli biçimde yapılabilir.

**Call of Dutyserisi.** 2003 yılında piyasaya sürülen birinci şahıs nişancı (oyuncu karakterinin kendi gözünden oynandığı oyun türü) türü aksiyon oyunları

serisidir. Modern zamanlara göre kurgulanmış 16 (Call of Duty 4: Modern Warfare, Call of Duty: Modern Warfare 2, Call of Duty: Modern Warfare 3, Call of Duty: Modern Warfare (2019), Call of Duty: Black Ops 2, Call of Duty: Black Ops 3, Call of Duty: Ghosts, Call of Duty: Advanced Warfare, Call of Duty: Infinite Warfare) seriden oluşmaktadır. Bu oyunlar genelde II. Dünya Savaşını, Soğuk Savaş dönemini, hayali bir Üçüncü Dünya Savaşı'nı, Amerika Birleşik Devletleri'ne karşı yapılan terör saldırıları gibi konuları ele almaktadır.



Şekil 6. Call of Duty serisi (Tendanceousset).

Call of Duty ve benzeri oyunlarla Sosyal Bilgiler Dersinde küresel bir sorun olan savaş ve terör gibi tahrip gücü fazla olan yıkıcı eylemlerinin olumsuz sonuçlarına değinilebilir. Ya da tarihçi ve biyografi yazarı Stephen Ambrose tarafından yazılan Kardeşler Takımı adlı roman temel alınarak oluşturulan *Call of Duty: United Offensive* adlı serideki olay kurgusu (savaştaki dayanışma, fedakârlık, görev bilinci, vatan sevgisi vb.) dikkate Sosyal Bilgiler Kültür ve Miras öğrenme alanında yer alan kurtuluş savaşının önemi, milli kahramanlar gibi konular temsil mantığıyla aktarılabilir.

**Zula.** Mad Byte Games tarafından geliştirilen ve Lokum Games tarafından dağıtılan, MMOFPS türünde Türk yapımı video oyunudur. Bu oyun Türkiye dışında 2016 yılında ilk defa Brezilya'da yayımlanmıştır. Toplam 22 karakterin olduğu Zula oyununda oyun kurgusu "Üsküdar Sokakları, Safranbolu, Trabzon Uzungöl, Çanakkale, Nemrut ve Kız kulesi gibi ülkemizin önde gelen tarihi ve doğal güzelliği ile ön plana çıkmış mekânlar ile ülkemiz dışındaki

Persapolis, Kuzey Irak, Kıbrıs Açıkları, Paris, Tahran ve Favela (Brezilya) gibi tarihi ve coğrafi mekânlarda geçmektedir.

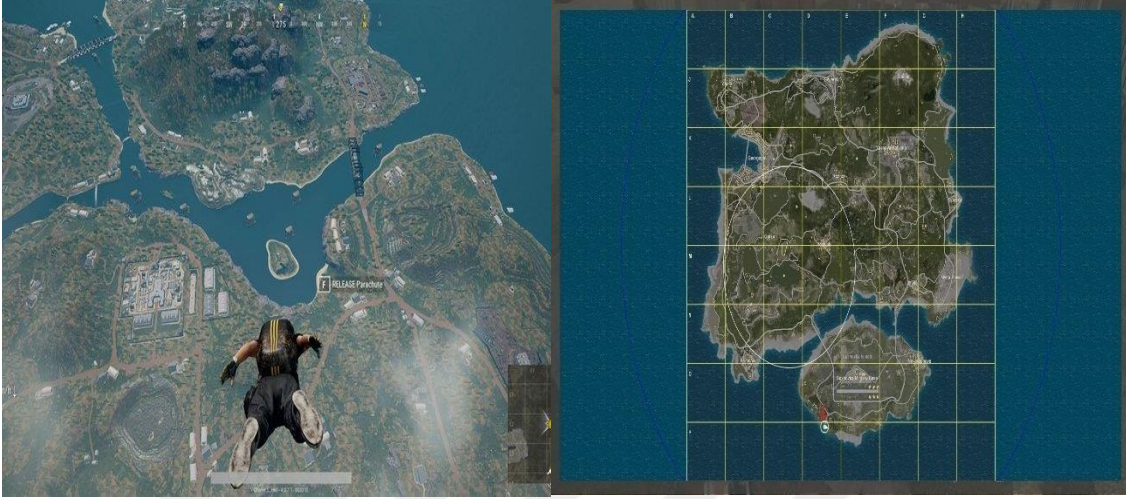


Şekil 7. Zula (Playsultan).

Türkiye ve bazı yabancı ülkelerin (İran, K.İrak, Brezilya vb.) önemli mekânlarıyla ilgili haritaların paylaşıldığı oyunda Sosyal Bilgiler Öğretim Programında yer alan İnsanlar, Yerle ve Çevreler öğrenme alanı kapsamında yer alan doğal ve beşeri faktörleri tanıma, kroki okuma, farklı yeryüzü şekillerini tanıma; Küresel Bağlantılar öğrenme alanı kapsamında farklı ülkeleri tanıma, komşularımızı tanıma gibi konular; Kültür ve Miras öğrenme alanı kapsamında kültürel özelliklerimizi tanıma, farklı uygarlıkları tanıma, çevremizdeki güzelliklerin farkına varma gibi önemli konular zengin görsellerle aktarılabilir.

**Player Unknown's Battlegrounds (PUBG).** PubG, kullanıcıların belirli görevleri yerine getirmek için çeşitli silahlar ve stratejiler kullanarak rakiplere karşı savaştığı birinci şahıs nişancı oyunudur (Molina, 2017). Bu oyun, bir uçaktan belirli bir adada önceden belirlenmiş bir arsaya paraşütle atlayan yüz oyuncuyla başlar. Oyun sürecinde oyuncunun içine düştüğü adadaki güvenli alan gittikçe daralır, oyuncu ve rakip küçülen alan içinde birbirlerini etkisiz hale getirmeye çalışır. Oyunun içindeki güçlü özellikler, oyunun bağımlılık

yapmasıyla sonuçlanır. PubG'nin bazı özellikleri arasında ses, yüksek tanımlı resimler, haritalar ve gerçek zamanlı olarak başkalarıyla konuşma yeteneği, operasyonel yöntemler vb. yer alır.



Şekil 8. Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) (İndependent).

PUBG oyununda oyuncular oyunun ilk aşamasında belirlenen koordinatlara havadan atlayarak ulaşmaya çalışırlar. Bu oyun aracılığıyla Sosyal Bilgiler Öğretim Programı İnsanlar, Yerler ve Çevreler öğrenme alanında yer alan yer alan doğal ve beşeri faktörleri tanıma, kroki okuma, farklı yeryüzü şekillerini tanıma, coğrafi konum, koordinat, ölçek gibi konuların öğretimi yapılabilir.

**Civilizationserisi.** Başlangıçta efsanevi oyun tasarımcısı Sid Meier tarafından tasarlanan Civilization, zamanın eskitemediği bir imparatorluk kurmaya dayalı strateji oyunudur. Şimdiye kadar yayınlanan en uzun ömürlü ve en iyi dünya tarihi bilgisayar simülasyonu olarak ifade edilmektedir. Oyun Taş Devri'nden Bilgi Çağına kadar bir medeniyet kurma ve liderlik etme olgusu üzerine inşa edilmiştir. Bunu yaparken de oyuncu savaşmakta, diplomasi yürütmekte, kültürel birikimini artırmakta ve tarihin büyük liderleri ile kıyasıya bir rekabete girebilmektedir.



Şekil 9. Civilization serisi (Amazon).

Bu oyunla imparatorluğunuzu harita üzerinde çok geniş bir alana yayabilir, araziden tam olarak istifade eden özel şehirler inşa edebilirsiniz. Sahip olduğunuz medeniyeti daha hızlı ilerletmek ve geliştirmek için yeni kültürler keşfedebilirsiniz.

Civilization gibi tarih temalı strateji oyunlarının derslerde kullanılması birçok açıdan öğretmenin işini kolaylaştırmaktadır. Tarihte değişim ve sürekliliği algılama, zaman ve kronolojiyi algılama gibi önemli beceriler bu oyundaki zengin görsel ve kurguyla öğrencilere çok rahat aktarılabilir. Bu tür oyunlar tarihi konuları erken dönemde çocuklara buluşturan sosyal bilgiler gibi çoklu disiplin anlayışı ile oluşturulmuş derslerde de etkili kullanılabilir. Sosyal Bilgiler ders içeriğinde yer alan tarih temalı Kültür ve Miras Öğrenme alanındaki uygarlıkları öğreniyorum, tarihe yolculuk, Türk tarihine yolculuk gibi konular somutlaştırılarak aktarılabilir. Ayrıca oyun içindeki zengin görseller aracılığıyla birçok coğrafi konu ve kavram etkili biçimde öğrencilere aktarılabilir.

**Grand Theft Auto V (GTA 5).** Grand Theft Auto (GTA) ilk kez 1997 yılında piyasaya çıkmış bir aksiyon-macera tarzı video oyunudur. Oyun ABD'nin şehirleri esinlenerek oluşturulmuş zengin harita, hikâye örgüsü ve grafiklerle günümüzün de en çok oynanan oyunları arasında yer almaktadır. GTA 1-2-3, GTA Vice City (2002), GTA San Andreas (2004), GTA IV (2008) ve GTA V diğer serileridir. Oyunun en son serisi olan GTA V'te farklı özelliklere sahip üç karakter (Michael, Franklin ve Trevor) ön plana çıkmaktadır.



Şekil 10. Grand Theft Auto V (GTA 5)-1(Google Görseller).

Oyunda jet ski sürme, uçuş yarışlarına (uçuş okuluna benzer ölçekte uçak yarışmaları) ve off-road yarışmalarına katılma, paraşütle atlayış, akrobasi, yoga, triatlon yapma, tenis oynama ve golf oynama gibi birçok etkinlik mevcuttur. Oyun geniş bir coğrafi alanda geçtiğinden dağlar, nehirler, göller, okyanuslar, askeri üsler, plajlar, tarım arazileri, ormanlar, çöller ve yoğun kentsel ortamlar mevcuttur (Vikipedi, 2020b). Oyunun sahip olduğu zengin içerik sosyal bilgiler dersinde etkili bir ders materyali olarak kullanılabilir. Oyunda Paraşütle atlama veya helikopter sahneleri ile sosyal bilgiler dersi kapsamında öğretilen birçok coğrafi kavram ve olgu (yeryüzü şekilleri, beceri ve doğal faktörler, nüfus ve yerleşme, korki ve ölçek vb.) zevkli biçimde aktarılabilir.



Şekil 11. Grand Theft Auto V (GTA 5)-2 (Google Görseller).

Ayrıca bu ve benzeri oyunlar aracılığıyla toplumsal kuralların önemi, kuralsızlığın topluma verdiği tahribat, zararlı tutum ve davranışların (hızlı araç kullanma, trafik kurallarına uymama vb.) sakıncaları sosyal bilgiler Birey ve Toplum ve Etkin Vatandaşlık gibi öğrenme alanlarında yer alan konularla ilişkilendirilerek öğrencilere aktarılabilir.

## **Bölüm 3**

### **Yöntem**

Bu bölümde; araştırmanın modeli, yöntemi, araştırmanın evren ve örnekleme, veri toplamada kullanılan araçlar ve verilerin analizinde kullanılan analiz teknikleri açıklanmıştır.

#### **Araştırmanın Amacı**

Bu araştırmanın amacı sosyal bilgiler dersinde dijital oyunlardan yararlanmaya ilişkin öğretmenlerin tutum ve görüşlerini belirlemektir. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranmaya çalışılmıştır;

1. Öğretmenlerin sosyal bilgiler dersinde dijital oyunlardan yararlanmaya ilişkin genel tutumları nasıldır?
2. Öğretmenlerin sosyal bilgiler dersinde dijital oyunların olumsuz yönlerine yönelik tutumlar nasıldır?
3. Öğretmenlerin sosyal bilgiler dersinde dijital oyunların olumlu yönlerine yönelik tutumlar nasıldır?
4. Öğretmenlerin sosyal bilgiler dersinde dijital oyunların öğrenmeye ve öğrencilere etkisine yönelik tutumlar nasıldır?
5. Öğretmenlerin tarih, coğrafya, ekonomi, vatandaşlık vb. bilim dallarına ait konuların öğretiminde dijital oyun kullanımı ile ilgili görüşleri nelerdir?

#### **Araştırmanın Modeli**

Sosyal bilgiler dersinde dijital oyunlardan yararlanmaya ilişkin öğretmenlerin tutum ve görüşlerini ortaya koymak amacıyla hazırlanan bu araştırma hem nitel hem de nicel araştırma tekniklerinin birlikte kullanıldığı karma bir modele sahiptir. Karma model çalışmalarda bulgular nicel yöntemlerle açıklandıktan sonra, nitel verilerle neden bu bulguların elde edildiği gösterilmeye çalışılır (McMillan ve Schumacher, 2006).Çoklu metotlar bir olayın pek çok farklı yönünü ortaya çıkardığından eğitim araştırmalarında sıklıkla kullanılmaktadır” (Louis ve Lawrence, 1997, s. 240; Silverman, 2000, 50; Yaman, 2005, 118).

Çoklu metot yönteminin kullanıldığı bu çalışmada sosyal bilgiler öğretmenlerinin dijital oyunlardan yararlanmalarına ilişkin tutumları ve bu tutumların bazı değişkenlerle (yaş, kıdem, öğrenim durumu vb.) ilişkisi; derste dijital oyun kullanımıyla ilgili öğretmen görüşleri; dijital oyunlarla ilgili doküman araştırmaları gibi farklı nicel ve nitel yöntemler kullanılarak veriler toplanmaya çalışılmıştır. Çoklu metoda uygun olarak toplanan veriler araştırmaya gerek duyulan konuların farklı yönlerden değerlendirilmesine imkân tanımıştır.

### **Evren ve Örneklem**

Bu araştırmanın evrenini Van ili ve ilçelerinde eğitim-öğretim faaliyetlerini sürdüren sosyal bilgiler dersine giren öğretmenler oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini de İpekyolu İlçe Milli Eğitim, Tuşba İlçe Milli Eğitim, Edremit İlçe Milli Eğitim Gevaş İlçe Milli Eğitim ve Erciş İlçe Milli Eğitim Müdürlüklerine bağlı ortaokullarda görev yapan sosyal bilgiler öğretmenleri ve sınıf öğretmenleri oluşturmaktadır. Araştırmaya toplamda 192 öğretmen katılmıştır. Bu çalışmada örneklem seçiminde olasılığa dayalı örneklem türlerinden biri olan amaçlı örneklemden yararlanılmıştır. Amaçlı örnekleme tekniğinde, örneklem araştırmacının araştırma problemlerine cevap bulunacağına inandığı kişilerden oluşur. Bu örnekleme evreni temsil etme gücüne sahip bir örneği seçerken örnek birimlerini öznel olarak seçer. Başka bir deyişle belli bir örnek biriminin seçilme şansı, araştırmacının bireysel yargısına bağlıdır (Yıldız, 2017). Bu çalışmada amaçlı örneklem yönteminin tercih edilmesinin nedeni araştırma problemine cevap verecek grubun doğrudan sosyal bilgiler giren öğretmenler olmasından dolayıdır.

### **Veri Toplama Süreci**

Van İl Milli Eğitim Müdürlüğü ile Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü vasıtasıyla yapılan görüşmeler sonucunda Van İl Milli Eğitim Müdürlüğünden gerekli izinler alınmıştır. Yazılı izinler alındıktan sonra Yapılandırılmış Görüşme Formu (YGF), Kişi Bilgi Formu (KBF) ve Dijital Oyunlardan Yararlanma Ölçeği (DOYÖ) araştırmacı tarafından dijital ortamda Googleforms, mail ve Whatsapp uygulamaları üzerinden ulaştırılmış ve yine aynı uygulamalar üzerinden veriler toplanmıştır.

## Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu araştırmanın katılımcıları Sosyal Bilgiler ve Sosyal Bilgiler dersine giren sınıf öğretmenliği branşında eğitim veren 192 öğretmen ile sınırlıdır.

Araştırma Van İli Merkez İlçeleri, Edremit, Gevaş ve Erciş ilçeleri ile sınırlıdır.

## Veri Toplama Araçları

Bu başlık altında araştırmada kullanılan veri toplama araçları hakkında bilgi verilmiştir.

Tablo 1

### *Araştırma sorularının ilgili olduğu veri toplama aracı*

Araştırma Sorusu	Veri Toplama Aracı
Öğretmenlerin derslerinde tarih, coğrafya, ekonomi, vatandaşlık vb. bilim dallarına ait konuların öğretiminde dijital oyun kullanımı ile ilgili görüşleri nelerdir?	Derste Kullanılan Dijital Oyunlarla İlgili Yapılandırılmış Görüşme Formu (YGF)
Öğretmenlerin sosyal bilgiler dersinde dijital oyunlardan yararlanma ile ilgili tutumları nasıldır?	Kişİ Bilgi Formu (KBF)
Öğretmenlerin sosyal bilgiler dersinde dijital oyunların öğrenmeye ve öğrencilere etkisine yönelik tutumlar nasıldır?	Dijital Oyunlardan Yararlanma Ölçeği (DOYÖ)
Öğretmenlerin sosyal bilgiler dersinde dijital oyunların olumsuz yönlerine yönelik tutumlar nasıldır?	
Öğretmenlerin sosyal bilgiler dersinde dijital oyunların olumlu yönlerine yönelik tutumlar nasıldır?	

**Derste kullanılan dijital oyunlarla ilgili yapılandırılmış görüşme formu.** Öğretmenlerinin sosyal bilgiler dersinde dijital oyunlardan yararlanıp yararlanmadıklarını ortaya koymak amacıyla araştırmacı tarafından “yapılandırılmış görüşme formu” hazırlanmıştır. Hazırlanan görüşme formu Sosyal Bilgiler Öğretim Programında yer alan 7 öğrenme alanı ve bu öğrenme alanı kapsamı içinde yer alan konular incelenerek hazırlanmıştır. İlk şekli ile 12 (on iki) sorudan oluşan görüşme formu iki (2) alan uzmanı ve iki (2) Türkçe dil uzmanı tarafından kontrol edilmiştir. Uzmanların görüşleri doğrultusunda uygun görülmeyen 3 (üç) soru görüşme formunda çıkarılmıştır. 9 açık uçlu sorudan oluşan görüşme formu ön uygulama olarak 8 sosyal bilgiler öğretmenine

uygulanmış ve bu görüşmeye katılan öğretmenler soruların anlaşılır, odaklı olduklarını ifade etmişlerdir. Bu teyit işleminden sonra 9 maddeden oluşan yapılandırılmış görüşme formu (EK-A) ilgili öğretmen grubuna uygulanmıştır.

**Kişi bilgi formu (KBF).**Öğretmenlerin sosyal bilgiler dersinde dijital oyunlardan yararlanmalarına ilişkin tutumlarının bazı değişkenlerle olan ilişkisini ortaya koymak amacıyla bir kişisel bilgi formu hazırlanmış ve bu form Dijital Oyunlardan Yararlanma Ölçeği (DOYÖ) ile birlikte uygulanmıştır. Bu formun içeriğinde öğretmenlerin cinsiyetleri, yaşları, mesleki kıdemleri, görev yaptıkları okullar, mezun oldukları programlar, dijital oyunlarla ilgili bir kurs alıp almadıkları gibi bilgiler yer almaktadır.

**Dijital oyunlardan yararlanma ölçeği (DOYÖ).** Tez çalışmasında öğretmenlerin sosyal bilgiler dersinde dijital oyunlardan yararlanmalarına ilişkin tutumlarını ortaya koymak amacıyla Görmez (2020) tarafından geliştirilen Dijital Oyunlardan Yararlanma Ölçeği (DOYÖ) kullanılmıştır (EK-B).

17 maddeden oluşan ölçek öz değeri 1,00'den büyük 4 faktörden oluşmaktadır. Bu dört faktör Açıklayıcı Faktör Analizi (AFA) sonucunda toplam varyansın% 69,481'ini açıklamaktadır.

17 maddeden oluşan ölçeğin faktör yükleri -.474 ile .911 arasında değişmektedir. 7 maddeden oluşan 1. faktör "Derste dijital oyunlardan yararlanma ile ilgili tutumlar"; 3 maddeden oluşan 2. faktör "dijital oyunların olumsuz yönlerine yönelik tutumlar"; yine 3 maddeden oluşan 3. faktör "dijital oyunların olumlu yönlerine yönelik tutumlar"; 4 maddeden oluşan 4. faktör de "dijital oyunların sınıfta öğrenmeye ve öğrencilere etkisine yönelik tutumlar" şeklinde adlandırılmışlardır.

AFA ile tespit edilen analizin doğrulanması amacıyla Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA) ile model uyum indekslerine bakılmıştır. Yaygın olarak kabul edilen  $X^2/df$  ( $2,467 \leq 3$ ), RMSEA ( $0,76 \leq .08$ ), AGFI ( $.855 \leq .90$ ), NFI ( $.905 \leq .95$ ), TLI ( $.92 \leq .95$ ) değerlerinin kabul edilebilir değerler arasında olduğu tespit edilmiştir. 17 maddeden oluşan ölçeğin Cronbach's Alpha güvenilirlik katsayısının  $\alpha=.916$  olduğu; alt boyutlar açısından, birinci alt boyutun. 903; ikinci alt boyutun. 855; üçüncü alt boyutun. 755, dördüncü alt boyutun ise. 838 olduğu tespit edilmiştir. Bu sonuçlar ölçeği oluşturan maddelerin birbiri ile tutarlı

olduğunu ve ölçülmek istenilen tutumu yansıtan yüksek derecede güvenilir bir ölçek olduğunu kanıtlamaktadır. 192 öğretmenin katıldığı çalışmada ölçeğin Cronbach's Alpha değerine tekrar bakılmış. Tüm maddeler için elde edilen  $\alpha$  değerinin  $\alpha=0.869$  olduğu tespit edilmiştir. Hesaplanan katsayı için genel kabul en az 0,70 olarak kabul edildiğinden ulaşılan sonuç ölçeğin yüksek derecede güvenilir bir ölçek olduğunu tekrar kanıtlamıştır.

Ayrıca ölçeğin güvenilirliği için Pearson Korelasyon ile faktörler arasındaki ilişki incelenmiş, ölçeğin toplamı ( $r=0.902$ ) ile faktörler arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğu tespit edilmiştir.

***Dijital oyunlardan yararlanma ölçeği'nden (DOYÖ) alınabilecek puanların değerlendirilme aralıkları.*** DOYÖ'5'li Likert formatında hazırlanmış bir ölçektir. Ölçek ifadeleri 1: Kesinlikle katılmıyorum, 2: Katılmıyorum, 3: Orta düzeyde katılıyorum, 4: Katılıyorum, 5: Kesinlikle katılıyorum şeklinde ifade edilmiştir. Ölçekten elde edilen bulgular sonucu elde edilen aritmetik ortalama aralıkları; 1.00-1.80; "Kesinlikle katılmıyorum", 1.81-2.60; "Katılmıyorum", 2.61-3.40; "Orta düzeyde katılıyorum", 3.41- 4.20; "Katılıyorum" ve 4.21-5.00; "Kesinlikle katılıyorum" şeklindedir (Tekin, 2002). Ölçeğin derecelendirilmesi katılımcıların aldıkları en düşük puanın katları alınarak yapılmıştır. Ölçekten alınabilecek en düşük puan 17, en yüksek puan 85'tir. Ölçekten alınacak tutum puanlarının değerlendirilmesi Tablo 9 da gösterilmiştir.

Tablo 2

***Ölçek puan aralıkları ve derecelendirme***

<b>Tutum puanları</b>	<b>Derecelendirme</b>
1-17 Puan Arası	Çok düşük
18-34 Puan Arası	Düşük
35-51 Puan Arası	Orta
52-68 Puan Arası	Yüksek
69-85 Puan Arası	Çok Yüksek

## **Verilerin Analizi**

**Kişi bilgi formu (KBF) ve dijital oyunlardan yararlanma ölçeği (DOYÖ).** Kişi Bilgi Formu (KBF) Dijital Oyunlardan Yararlanma Ölçeği (DOYÖ) ile birlikte uygulanmış ve elde edilen verilerin analizinde nicel analiz teknikleri

kullanılmıştır. Verilerin analizinde SPSS 21.0 programları uygulanmıştır. Puanların normalliğinin tespitinde Çarpıklık (Skewness) ve Baskınlık (Kurtosis) değerleri ile örneklem büyüklüğünün 35'den büyük olmasından dolayı Kolmogorov-Smirnov (K-S) testi (McKillup, 2012) değerlerine bakılmıştır. Çarpıklık (-.280) ve basıklık (.349) değerlerinin  $\pm 1$  tolerans sınırları içinde yer alması, K-S (-.099 > .05) değerinin de  $p > .05$  olması dağılımın normal olduğunun bir göstergesidir (Büyüköztürk, Çokluk ve Köklü, 2012). Ölçek ve ölçeği oluşturan alt boyutların normal bir dağılım göstermesinden dolayı, ölçeğin alt boyutları ile cinsiyet, mezun olunan bölüm ve öğrenim durumu değişkenlerinin karşılaştırılmasında bağımsız (ilişkisiz) örneklem t testinden; yaş grupları ve mesleki kıdem değişkenlerine göre karşılaştırılmasında tek yönlü varyans analizinden (ANOVA) kullanılmıştır.

**Yapılandırılmış görüşme formu (YGF).** Araştırmaya katılan toplam 192 öğretmen içerisinden 31 öğretmene uygulanan yapılandırılmış görüşme formundan elde edilen verilerin çözümlenmesinde tematik içerik analizi tekniği kullanılmıştır. Tematik içerik analizi yapılarak öğretmenlerin derste dijital oyunlardan yararlanıp yararlanmadıklarına ilişkin yargılarından hareketle ana ve alt temalara ulaşılmaya çalışılmıştır. Bu çerçevede verileri kodlama, temaları belirleme, alt temaları belirleme, bulguları sunma ve yorumlama aşamaları uygulanmıştır. Yapılandırılmış görüşme formuyla elde edilen veriler okunarak notlar düşülmüş ve kodlanmıştır. Sonrasında notlardan hareketle kodlanan ifadeler, aslına bağlı kalınarak benzerliklerine göre gruplandırılmıştır (Strauss ve Corbin, 1998). Katılımcılara kodlar verilerek hangi ifadenin hangi katılımcıya ait olduğu belirlenmiştir. Ardından tablolarda yer vermek üzere görüşler, aslına bağlı kalınarak daha kısa ve özlü ifadelerle yeniden düzenlenmiştir. Temalar ve alt temalar belirlenerek frekans ve yüzdelerle tablolaştırılmıştır. Tablolarda sunulan bulgular yorumlanmış ve katılımcıların ifadelerinden doğrudan alıntılarla desteklenmiştir (Yıldırım ve Şimşek, 2011).

**Yapılandırılmış görüşme formu geçerlik ve güvenirlik çalışması.** Bilimsel araştırmaların önemli ölçütlerinden biri geçerlik, diğeri de güvenirliktir. Geçerlik araştırma sonuçlarının doğruluğunu konu edinirken, güvenirlikte araştırma sonuçlarının tekrar edilebilirliği ile ilgilidir (Yıldırım ve Şimşek, 2011).

Araştırmada hem güvenilirlik hem de geçerlik ile ilgili birtakım önlemler alınmıştır. Alınan önlemler incelendiğinde;

1. Araştırmanın geçerliğini artırmak için araştırmacı veri toplama sürecine bizzat kendisi katılmış, çalışmanın niçin yapıldığı, verilerin ne amaçla kullanılacağı hakkında bilgi vermiş, öğretmenlere soru formunu nesnel bir şekilde doldurmalarının çalışmanın bilimselliğine olan katkısı hakkında açıklama yapmıştır. Ayrıca araştırmaya katılanlardan elde edilen verilerin ayrıntılı olarak rapor edilmesi, betimsel bir analizle katılımcılardan doğrudan alıntılarının kullanılması çalışmanın geçerliliğini artıran uygulamalardır.
2. Çalışmanın güvenilirliğini artırmak içinde araştırmaya katılan grup hakkında açıklayıcı bilgiler vermeye çalışılmış, araştırmacı görüşme sürecinde kendi konumu hakkında ayrıntılı bilgiler paylaşmıştır. Çalışmanın güvenilirliğini ortaya koymanın bir diğer yolu da araştırmacılar arasındaki güvenilirlik yöntemidir. Bu yöntemde farklı iki araştırmacı araştırmaya katılan bireylerin görüşme verilerini ayrı olarak analiz ederler. Burada her bir araştırmacının elde ettiği korelasyona bakılır. Araştırmacılar arasındaki uyum yüzdesi "Güvenilirlik = Uzlaşma Sayısı/Uzlaşma Sayısı + Uzlaşmama Sayısı" formülüyle test edilir. Bu formülün uygulanmasıyla elde edilen eşitliğin %70'ten daha yüksek bir sonuç vermesi beklenir (Tavşancıl ve Aslan, 2001, s. 80-81). Çözümleme sonucunda araştırmacılar arasındaki korelasyon yaklaşık olarak "0,73"  $[79 \text{ (uzlaşma sayısı)} / 79 \text{ (uzlaşma sayısı)} + 29 \text{ (uzlaşmama sayısı)}]$  olarak bulunmuştur. Bu yönden de çalışmanın güvenilir olduğu söylenebilir.

## Bölüm 4

### Bulgular ve Yorum

#### Nitel Veri Bulguları

Sosyal bilgiler dersinde dijital oyun kullanımına yönelik araştırmaya gönüllü olarak katılan toplam 192 öğretmen içerisinde 31 öğretmenle yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak- yapılan görüşme sonucunda elde edilen verilerden tespit edilen kodlar, ilgili temalar altında sınıflandırılarak analiz edilmiştir. İçerik analiz yönteminin kullanıldığı bu bölümde elde edilen bulgular ilişkili temalar altında toplanmıştır. Tablolar görüşme formunda yer alan soru sırasına göre sıralanmıştır. Öğretmenlere sorulan sorulardan tespit edilen kodlar ilgili tema başlıkları altında verilmiş ve kodlara ilişkin frekans ve yüzdelik dilimler hesaplanmıştır. Elde edilen bulguları destekleyen öğretmen görüşlerinden doğrudan alıntılara yer verilmiştir. Görüşlerin kime ait olduğunu belirtmek amacıyla erkek öğretmenler için “EÖ-1, EÖ-2...EÖ-19”, kadın öğretmenler için “KÖ-1, KÖ-2...KÖ-12”sembolleri kullanılmıştır. Ayrıca araştırma kapsamında bazı öğretmenlerin görüşlerinden birden fazla koda ulaşılmış, bu da tablolardailgili bölümlerde frekansların tekrarlanmasına neden olmuştur. Araştırmaya ait bulgular aşağıda sunulmuştur.

Tablo3

#### *Görüşmeye Katılan Öğretmelere Ait Kişisel Bilgiler*

Tema	Kod	f	%
Cinsiyet	Erkek	EÖ-1, EÖ-2, EÖ-3, EÖ-4, EÖ-5, EÖ-6, EÖ-7, EÖ-8, EÖ-9, EÖ-10, EÖ-11, EÖ-12, EÖ-13, EÖ-14, EÖ-15, EÖ-16, EÖ-17, EÖ-18, EÖ-19	61,3
	Kadın	KÖ-1, KÖ-2, KÖ-3, KÖ-4, KÖ-5, KÖ-6, KÖ-7, KÖ-8, KÖ-9, KÖ-10, KÖ-11, KÖ-12	38,7
Yaş	21-25 yaş arası	KÖ-9, KÖ-3, KÖ-6.	9,7
	26-30 yaş arası	KÖ-12, EÖ-1, EÖ-2, EÖ-3, EÖ-4, EÖ-5, EÖ-8, EÖ-10, EÖ-16, EÖ-19, KÖ-1, KÖ-5	38,7
	31-35 yaş arası	EÖ-6, EÖ-7, EÖ-9, EÖ-12, EÖ-13, EÖ-18, KÖ-2, KÖ-8, EÖ-11, EÖ-15, KÖ-4	35,5
	36-40 yaş arası	KÖ-10, KÖ-11, KÖ-7	%9,7
	41- 45 yaş arası	EÖ-17	%3,2
	46-50 yaş arası	EÖ-14	%3,2
Sosyal Bilgiler Öğretmeni	KÖ-8, KÖ-9, EÖ-4, EÖ-5, EÖ-6, EÖ-7, EÖ-10, EÖ-13, EÖ-15, EÖ-16, EÖ-17,	%61,3	

Branş	Sınıf Öğretmeni	EÖ-18, EÖ-19, KÖ-1, KÖ-2, KÖ-3, KÖ-5, KÖ-6, KÖ-7 KÖ-10, KÖ-11, KÖ-12, EÖ-1, EÖ-2, EÖ-3, EÖ-8, EÖ-9, EÖ-12, EÖ-14, KÖ-4, EÖ-11	%38,7
	Lisans	KÖ-8, KÖ-9, EÖ-3, EÖ-4, EÖ-5, EÖ-6, EÖ-7, EÖ-9, EÖ-10, EÖ-11, EÖ-13, EÖ-14, EÖ-15, EÖ-16, EÖ-17, EÖ-18, EÖ-19, KÖ-1, KÖ-2, KÖ-3, KÖ-5, KÖ-6, KÖ-7, KÖ-10, KÖ-11, KÖ-12, EÖ-1, EÖ-2, EÖ-8, EÖ-12, KÖ-4	%87,1
Öğrenim	Yüksek Lisans	EÖ-19, KÖ-6, EÖ-7, EÖ-11	%12,9
	1-5 yıl	KÖ-9, KÖ-12, EÖ-3, EÖ-8, EÖ-10, EÖ-11, EÖ-19, KÖ-1, KÖ-3, KÖ-7	%32,2
Deneyim	6-10 yıl	EÖ-5, EÖ-6, EÖ-7, EÖ-9, EÖ-18, KÖ-2, KÖ-10, KÖ-11, EÖ-1, EÖ-2, EÖ-4, EÖ-12, EÖ-13, EÖ-14, EÖ-16, KÖ-4, KÖ-5, KÖ-6.	%58,1
	11-15 yıl	EÖ-17.	%3,2
	16-20 yıl	KÖ-8, EÖ-15.	%6,5

Araştırmaya katılan öğretmenlere ait kişisel bilgilerin verilmiş olduğu Tablo 3 incelendiğinde; öğretmenlerin %61,3'nün erkek, %38,7'sinin kadın; %9,7'sinin 21-25, %38,7'sinin 26-30, %35,5'nin 31-35, %9,7'sinin 36-40, %3,2'sinin 41-45 ve %3,2'sinin 46-50 yaş aralığında olduğu; %61,3'nün sosyal bilgiler, %38,7'sinin sınıf öğretmenliği branşında olduğu; %87,1'nin lisans, %12,9'nun ise yüksek lisans düzeyinde olduğu; %32,2'sinin 1-5 yıl, % 58,1'nin 6-10 yıl, %3,2'sinin 11-15 yıl, %6,5'nin ise 16-20 yıl arası öğretmenlik deneyimine sahip olduğu görülmektedir. Bu bulgular genel olarak değerlendirildiğinde araştırmaya katılan öğretmenlerin büyük çoğunluğunun; erkek öğretmenlerden oluştuğu, yaş aralığının 26-35 arasında olduğu, öğrenim düzeylerinin lisans, branşlarının sosyal bilgiler olduğu ve mesleki kıdemlerinin 6-10 arasında oldukları tespit edilmiştir.

Tablo 4

*Dijital Oyunların Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanımına Yönelik  
Kurs/Seminer/Eğitim Hakkında Öğretmen Görüşleri*

<b>Tema</b>	<b>Kod</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Dijital oyun eğitimi	Aldım	-	-
	Almadım	EÖ-1, EÖ-2, EÖ-3, EÖ-4, EÖ-5, EÖ-6, EÖ-7, EÖ-8, EÖ-9, EÖ-10, EÖ-11, EÖ-12, EÖ-13, EÖ-14, EÖ-15, EÖ-16, EÖ-17, EÖ-18, EÖ-19, KÖ-1, KÖ-2, KÖ-3, KÖ-4, KÖ-5, KÖ-6, KÖ-7, KÖ-8, KÖ-9, KÖ-10, KÖ-11, KÖ-12	100
Derste dijital oyun kullanımı deneyimi	Derste dijital oyun kullanmadım	EÖ-1, EÖ-2, EÖ-3, EÖ-4, EÖ-5, EÖ-6, EÖ-7, EÖ-8, EÖ-9, EÖ-10, EÖ-11, EÖ-12, EÖ-13, EÖ-14, EÖ-15, EÖ-16, EÖ-17, EÖ-18, EÖ-19, KÖ-1, KÖ-2, KÖ-3, KÖ-4, KÖ-5, KÖ-6, KÖ-7, KÖ-8, KÖ-9, KÖ-10, KÖ-11, KÖ-12	100
Derste kullanılan diğer oyunlar (Dijital olmayan eğitici oyunlar)	Çarkı Felek,	EÖ-9, KÖ-3	6,5
	Kim 500 Bin İster?	EÖ-9, KÖ-7	6,5
	Bil ve Penaltı At, Kim Bilecek?	EÖ-16	3,2
	Büyük Risk,	EÖ-16, EÖ-19	6,5
	3'te 3 Tarih,	KÖ-2	3,2
	Kim Milyoner Olmak İster?	KÖ-2, KÖ-3	6,5
	Çarkı Sosyal,	KÖ-2, KÖ-7	6,5
	Bas Gaza,	KÖ-3	3,2
	Doğru-yanlış ve boşluk doldurma, Araba Yarışı	KÖ-7	3,2
	3'te 3 Sosyal Yarışması	EÖ-19	3,2
Dijital olmayan oyunlarda aranan kriterler	Dersi eğlenceli hale getirebilmesi	EÖ-6, EÖ-19, KÖ-7	9,7
	Öğrencinin hazır bulunuşluk düzeyine uygun olması,	EÖ-9, EÖ-19, KÖ-3, KÖ-4	12,9
	Öğrenciler arasında etkileşimi arttırabilmesi, rekabet ortamı ve geri dönüt sağlayabilmesi,	EÖ-16	3,2
	Gruplar arasında işbirliği sağlayabilmesi ve ilgi çekici olması,	EÖ-19	3,2
	Hedef kazanımlarına uygun olması,	EÖ-19, KÖ-4, KÖ-7,	9,7
	Eğitsel özellikler taşıması,	KÖ-2	3,2
	Bilgilerin pekişmesini sağlayabilmesi,	EÖ-9, KÖ-3, KÖ-7	9,7
	Yaparak yaşayarak öğrenmeyi sağlaması,	KÖ-4	3,2

Tablo 4 incelendiğinde araştırmaya katılan öğretmenlerin tamamının (%100) derste dijital oyun kullanımıyla ilgili bir ders almadıkları ve derslerinde dijital oyunlardan yararlanmadıkları görülmektedir. Öğretmenlerin bir kısmının derslerinde “Çarkı Felek, Kim 500 Bin İster? Bil ve Penaltı At, Kim Bilecek? Büyük Risk, 3’te 3 Tarih, Kim Milyoner Olmak İster? Çarkı Sosyal, Bas Gaza, Doğru-yanlış ve boşluk doldurma, Araba Yarışı, 3’te 3 Sosyal Yarışması” gibi eğitici oyunlar oynadıkları ve bu oyunları seçerken “Öğrencinin hazır bulunuşluk düzeyine uygun, dersi eğlenceli kılan, hedef ve kazanımlara uygun, öğrenilen bilgileri pekiştiren” kriterlerin dikkate alınarak oyun seçiminde buldukları tespit edilmiştir. Tespit edilen kriterler arasında en çok dikkat edilen kriter %12,9’luk oranla “Öğrencinin hazır bulunuşluk düzeyine uygun olması” kriteriyken onu ikinci olarak %9,7’lik oranları ile “Dersi eğlenceli hale getirebilmesi, hedef kazanımlarına uygun olması ve bilgilerin pekişmesini sağlayabilmesi” kriterlerinin takip ettiği görülmektedir.

Tablo 4’te ulaşılan bulguları destekleyen doğrudan öğretmen görüşleri incelendiğinde:

*EÖ-16: Öğretmenlik yaptığım sürece dijital oyunlara sıkça başvuruyorum. Kullanmış olduğum oyunlar genellikle akıllı tahtada kullanabildiğimiz bilgi yarışması tarzı oyunlardır (Kim Bilecek?, Bil ve Penaltı At, Büyük Risk vb). Bu oyunları seçerken etkileşimin bol olmasını, anında dönüt verebilmesini ve tatlı bir rekabet ortamı oluşturabilmesini göz önüne alıyorum.”*

*EÖ-19: Bununla ilgili herhangi bir eğitim almadım. Derslerde kullandığım yarışma tarzı oyunlar oldu. TV’lerde yer alan yarışma programlarının dersimize ilişkilendirilerek oyuna çevrilmiş Büyük Risk, 3’te 3 Sosyal Yarışması oyunlarını derste çokça kullandım. Bu oyunları gruplar oluşturarak iş birliği içerisinde dersin istekli keyifli geçmesini sağlamak ve tabii ki kazanımları daha iyi verebildiğimi düşündüğüm için kullandım. Nitekim amacıma da ulaştım. Öğrencilerin seviyesi, ilgi çekici olması, verilecek kazanımlara uygunluğu ölçütlerine göre bu tarz oyunlar seçtim. (Alttaki soruları okuyunca yazdıklarımın bahsettiğiniz oyunlar kategorisine girmediğini fark ettim.)”*

*KÖ-7: “Lisans eğitimim esnasında ya da öğretmenlik yaptığım süre içerisinde herhangi bir eğitim almadım. Fakat ders işleme esnasında dijital*

oyunları kullanıyorum. Sosyal bilgiler biz sitesinde bulunan çarkı sosyal, doğru-yanlış ve boşluk doldurma etkinlikleri isimli oyunları kullanıyorum. Ayrıca tecrübeli sosyal bilgiler hocalarımızın hazırlayıp paylaştığı Kim Beş Milyar İster? ve Araba Yarışı gibi Sosyal bilgiler dersinin içeriklerinden oluşan oyunları da kullanıyorum. Kazanıma uygun olmasına, öğrendiklerimizi pekiştirmesine ve eğlenceli öğrencilerin sevebileceği oyunlar olmasına dikkat ediyorum.”

Tablo 5

*Küresel Sorunların (Savaş, Terör eylemleri gibi) Tahrip edici yönlerini dijital oyunlar kullanarak aktarma konusunda öğretmen görüşleri*

Tema	Kod	f	%
Derste dijital oyunları kullanma deneyimi	Oldu	EÖ-16, EÖ-18,	6,5
	Olmadı	EÖ-1, EÖ-2, EÖ-3, EÖ-4, EÖ-5, EÖ-6, EÖ-7, EÖ-8, EÖ-9, EÖ-10, EÖ-11, EÖ-12, EÖ-13, EÖ-14, EÖ-15, EÖ-17, EÖ-19, KÖ-1, KÖ-2, KÖ-3, KÖ-4, KÖ-5, KÖ-6, KÖ-7, KÖ-8, KÖ-9, KÖ-10, KÖ-11, KÖ-12	93,5
Bu tür konuların anlatımında dijital oyunların kullanımı ile ilgili olumlu görüş	Bu konuları anlatmada fayda sağlar ve etkilidir,	EÖ-4, EÖ-5, EÖ-8, EÖ-11, EÖ-13, KÖ-12	19,3
	Dikkati ve ilgiyi artırır,	EÖ-16, EÖ-18	3,2
	Ruh sağlığına daha zarar verir,	EÖ-16	3,2
	Tarihsel empati yapmayı sağlar, Bu tür konuların somutlaştırılmasına yardımcı olur,	KÖ-12	3,2
Bu tür konuların anlatımında dijital oyunların kullanımı ile ilgili olumsuz görüş	Bu konuları anlatmada işe yaramaz ve etkili değildir,	EÖ-7, EÖ-9, EÖ-10, EÖ-17, KÖ-2, KÖ-4, KÖ-10	22,6
	Öğrencilerin kişilik özelliklerini olumsuz yönde etkiler,	EÖ-1	3,2
	Şiddete yönelik eğilimi artırır ve olumsuz davranışlara yöneltir,	KÖ-1, KÖ-5	6,5
	Savaşa özendirir,	EÖ-7, KÖ-1,	6,5
	Bu tür konuların eğlenceli olduğu algısını oluştur,	KÖ-3	3,2
	Bu tür konuları sıradanlaştırır,	KÖ-8	3,2
Görüş yok	Bu konuları aktarmada dijital oyunlardan yararlanmanın olumlu ya da olumsuz etkileri hakkında hiçbir fikrim yok	EÖ-1, EÖ-2, EÖ-3, EÖ-6, EÖ-12, EÖ-14, EÖ-19, KÖ-6, KÖ-7, KÖ-9, KÖ-11	35,5

Tablo 5 incelendiğinde araştırmaya katılan öğretmenlerin %6,5'inin derslerinde küresel sorunların (savaş, terör eylemleri gibi) tahrip edici yönlerini dijital oyunlar kullanarak aktardıkları ama %93,5'inin bu konuların öğretimde

dijital oyun kullanıma deneyimlerinin olmadığı görülmektedir. Tabloya bakıldığında araştırmaya katılan öğretmenlerin %21'inin bu tür konuların öğretilmesinde dijital oyunların kullanımı konusunda olumlu görüşe, %45'inin olumsuz görüşe, %35'inin de ne olumlu ne de olumsuz görüşe sahip oldukları tespit edilmiştir. Dijital oyun kullanımıyla ilgili öğretmenlerin olumsuz görüşe sahip olmaları ya da görüşlerinin olmaması bu oyunlarla ilgili deneyimlerinin olmamasından ve öğrencilerin bu tür oyunlardan ciddi zarar gördükleri ön yargısından kaynaklı olabilir. Tablo 5 incelendiğinde konu ile ilgili olumlu görüşler arasında en çok *"Bu konuları anlatmada fayda sağlar ve etkilidir (%19,3)"* görüşünün, olumsuz görüşler arasında ise en çok *"Bu konuları anlatmada işe yaramaz ve etkili değildir (%22,6)"* görüşünün olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 5'teki bulguları destekleyen doğrudan öğretmen görüşleri:

*EÖ-5: "Call of Duty serisi dünya savaşlarını anlatmak veya savaşın insanlar üzerindeki etkisini anlatmak açısından etkili olacağını ancak çok kullanışlı olmayacağını (Teknolojik yetersizlik) düşünüyorum. Oyun içindeki videolar sayesinde meydana gelen tahribatlar öğrencilere gösterilebilir. Ancak ben böyle bir deneyime başvurmadım."*

*EÖ-8: "Bu ve benzeri konularda dijital oyunlardan yararlanmanın yarar sağlayacağı görüşümdedir ama böyle bir öğretim deneyimim olmadı."*

*EÖ-16: "Savaş ve terör olaylarını dijital oyunlar üzerinden göstermek öğrencilerin hem ruhsal sağlığı açısından daha az zarar verici hem de öğrencilerin dikkatini daha çok çekmektedir. Evet, zaman zaman 1.ve 2. Dünya savaşlarının zararlarını oyunlardan kesitlerle izletmekteyim."*

*KÖ-1: "Yukarıda bahsi geçen dijital oyunların propaganda içerdiğini düşünüyorum. Çocuklarımızda militanlığın psikolojik alt yapısını oluşturmaktadırlar. Savaşa özendirici içerikler bulundurduğu için tam tersine onlarda şiddet eğilimini artırmaktadır."*

*KÖ-7: "Oyun hakkında bir bilgim yok. Böyle bir deneyimim olmadı."*

Tablo 6

*Kurtuluş Savaşı'nın mahiyetini anlatma açısından dijital oyun kullanımı hakkında öğretmen görüşleri*

<b>Tema</b>	<b>Kod</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
	Oldu	KÖ-2	3,2
Derste Dijital oyunları kullanma deneyimi	Oldu	EÖ-1, EÖ-2, EÖ-3, EÖ-4, EÖ-5, EÖ-6, EÖ-7, EÖ-8, EÖ-9, EÖ-10, EÖ-11, EÖ-12, EÖ-13, EÖ-14, EÖ-15, EÖ-16, EÖ-17, EÖ-18, EÖ-19, KÖ-1, KÖ-3, KÖ-4, KÖ-5, KÖ-6, KÖ-7, KÖ-8, KÖ-9, KÖ-10, KÖ-11, KÖ-12	96,8
Kurtuluş Savaşı veya tarihi konuların öğretiminde dijital oyunların kullanımı ile ilgili olumlu görüş	Bu tür konuların öğretilmesinde yarar sağlar ve etkilidir,	EÖ-3, EÖ-8, EÖ-10, EÖ-11, EÖ-13, EÖ-16, KÖ-2, KÖ-6, KÖ-8	29
	Tarihsel kavramları öğretmede kullanılabilir,	EÖ-11	3,2
	Savaş koşullarının zorluklarını anlatılmasında yararlıdır,	EÖ-16, EÖ-17, KÖ-7	9,7
	Savaşların tahrip edici yönlerini öğrencilere göstermek için kullanılabilir,	EÖ-4, EÖ-5	6,5
	Öğrencilerin savaştaki karakterler ile empati kurmasına yardımcı olur,	EÖ-9, KÖ-5	6,5
	Bu tür konuların somutlaştırılmasına yardımcı olur,	KÖ-3, KÖ-12	6,5
	Öğrenilen bilgilerin kalıcılığını artırır,	KÖ-3	3,2
	Dikkati ve ilgiyi artırır	KÖ-8	3,2
Kurtuluş Savaşı veya tarihi konuların öğretiminde dijital oyunların kullanımı ile ilgili olumsuz görüş	Kurtuluş savaşının mahiyetini aktarmayı zorlaştırır,	EÖ-7, EÖ-11, KÖ-4	9,7
	Ölümün basit bir olaymış gibi algılanmasına neden olur,	EÖ-6	3,2
	Savaşın oyunmuş gibi algılanıp mahiyetinin azalmasına neden olur,	EÖ-19	3,2
	Öğrencilerin kişilik gelişimini olumsuz yönde etkiler,	EÖ-15	3,2
	Şiddete yönelik eğilimi artırır,	KÖ-1	3,2
	Olumsuz davranışlara yöneltir,	KÖ-10	3,2
Görüş yok	Bu konuların mahiyetini anlatırken dijital oyunları kullanmanın olumlu ya da olumsuz etkileri hakkında hiçbir fikrim yok	EÖ-1, EÖ-2, EÖ-12, EÖ-14, EÖ-18, KÖ-9, KÖ-11	22,6

Tablo 6'dayer alan veriler incelendiğinde arařtırmaya katılan öğretmenlerin %3,2'sinin derslerinde Kurtuluş Savaşı ya da tarihi konuları öğretirken dijital oyunlardan yaralandıkları, %96,8'inin ise dijital oyunlardan yararlanmadıkları görölmektedir. Tabloya bakıldığında konuyla ilgili olumlu görüşe sahip öğretmenlerin oranının (%67,8), olumsuz görüş (%25,8) ya da ne olumlu ne de olumsuz görüş (22,6) beyan eden öğretmenlerden daha fazla olduğu görölmektedir. Tabloda yer alan olumlu görüşler arasında en çok *"Bu tür konuların öğretilmesinde yarar sağlar ve etkilidir (%29)"* görüşünün; olumsuz görüşler arasında ise en çok *"Kurtuluş savaşının mahiyetini aktarmayı zorlaştırır (9,7)"* görüşünün sahip olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 6'da elde edilen bulguları destekleyen doğrudan öğretmen görüşleri incelendiğinde:

*EÖ-9: "Kurtuluş Savaşı için belki cephelerin öğretilmesinde faydalı olabilir. Çocukların bizzat savaştaki karakterleri yaşamaları aşinalık yaratabilir."*

*EÖ-11: "Savaşın tarihsel bilgilerini açıklamak için oldukça etkili olacaktır ama diğer yandan toplum nezdinde savaşın maneviyatını bir oyun çatısında aktarmanın zor olacağını düşünüyorum. Böyle bir deneyimim olmadı."*

*EÖ-13: "Elbette ki oyunların insanlar ve özellikle de çocuklar üzerinde yadsınamaz bir etkisi oluyor. Gerçek olayları göstermek yerine oyunlardan kesitler ve sahneler göstererek savaşın nedeni kötü bir şey olduğu gerçeğini kavramaları sağlanabilir."*

*KÖ-1: "Bildiğim kadarıyla kurtuluş savaşını içeren bir dijital oyun yok. Olsa dahi bu durum öğrencide şiddet eğilimini artırmaktan öteye gitmez."*

*KÖ-2: "Evet oldu, konu ile alakalı film varsa yaş seviyelerine uygun bir şekilde izletiyorum. Konu ile ilgili belgeseller izletirim."*

*KÖ-11: "Herhangi bir fikrim yok, benim bu konuda bir öğretim deneyimim olmadı."*

Tablo 7

*İletişim sorunlarına örnek vermek açısından dijital oyunlardan yararlanmaya yönelik öğretmen görüşleri*

Tema	Kod	f	%
	Oldu	-	-
Derste Dijital oyunları kullanma deneyimi	Olmadı	EÖ-1, EÖ-2, EÖ-3, EÖ-4, EÖ-5, EÖ-6, EÖ-7, EÖ-8, EÖ-9, EÖ-10, EÖ-11, EÖ-12, EÖ-13, EÖ-14, EÖ-15, EÖ-16, EÖ-17, EÖ-18, EÖ-19, KÖ-1, KÖ-2, KÖ-3, KÖ-4, KÖ-5, KÖ-6, KÖ-7, KÖ-8, KÖ-9, KÖ-10, KÖ-11, KÖ-12	100
İletişim sorunlarına örnek vermede dijital oyunların kullanımı ile ilgili olumlu görüş	Fayda sağlar,	EÖ-5, EÖ-11, EÖ-13, EÖ-16, KÖ-3	16,1
	Öğrencilerin yanlış davranışları fark edip doğru davranışa yönlendirmesini sağlar	EÖ-4, EÖ-19	6,5
İletişim sorunlarına örnek vermede dijital oyunların kullanımı ile ilgili olumsuz görüş	Yararlı değildir,	EÖ-3, EÖ-6, EÖ-8, EÖ-9, EÖ-17, EÖ-19, KÖ-2	22,6
	İletişim sorunlarına neden olur,	EÖ-7, KÖ-4, KÖ-10	9,7
	Küfürlü ve argolu konuşmaların artmasına neden olur,	EÖ-7, EÖ-10, EÖ-18, KÖ-4, KÖ-5, KÖ-10	19,3
	Öğrencilerin kişilik gelişimini olumsuz yönde etkiler,	EÖ-15	3,2
	Şiddete yönelik eğilimi artırır,	EÖ-18	3,2
	Olumsuz davranışlara yöneltir,	EÖ-6, EÖ-18	6,5
	Toplumsal ahlaki olumsuz yönde etkiler,	KÖ-1	3,2
	Şiddet olaylarının sıradanlaşmasına neden olur	KÖ-7	3,2
Görüş yok	Bu tür sorunlara örnek vermek amacıyla dijital oyunları kullanmanın olumlu ya da olumsuz etkileri hakkında hiçbir fikrim yok	EÖ-1, EÖ-2, EÖ-12, EÖ-14, KÖ-6, KÖ-8, KÖ-9, KÖ-11, KÖ-12	29

Tablo 7 incelendiğinde araştırmaya katılan öğretmenlerin tamamının (%100) derste iletişim sorunlarına örnek vermek amacı ile dijital oyunlardan yararlanmadıkları tespit edilmiştir. Bu bulgudan katılımcıların dijital oyunlara yönelik ön yargılara sahip oldukları kanısına varılabilir. Tablo 7’de yer alan konu ile ilgili olumlu görüşler arasında en çok “*Fayda sağlar* (%16,1)” görüşü ve onu ikinci sırada takip eden “*Öğrencilerin yanlış davranışları fark edip doğru davranışa yönlendirmesini sağlar* (%6,5)” görüşünün olduğu görülmektedir.

Olumsuz görüşler arasında ise en çok “*Yararlı değildir (22,6)*” görüşü ve onu ikinci sırada takip eden “*Küfürlü ve argolu konuşmaların artmasına neden olur (% 9,7)*” görüşünün olduğu tespit edilmiştir. Tabloya bakıldığında hiçbir katılımcının konu ile ilgili dijital oyun kullanmamış olmasına rağmen olumsuz görüş oranının (%70,1), olumlu görüş (%22,6) ve ne olumu ne de olumsuz ifade içeren görüşlerden (%29) daha çok olması dikkat çekmektedir.

Tablo 7’deki bulguları destekleyen doğrudan öğretmen görüşleri incelendiğinde;

*EÖ-4: “Bu tarz oyunlar vasıtasıyla yanlış davranış gösterilerek öğrenci doğru davranış yönelebilir.”*

*EÖ-5: “Özellikle Pubg oyununun 10-15 yaş aralığındaki çocuklarda çokça oynanması ve bu çocuklar arasında argo ve küfrün çok yaygın olduğunu oyunu oynarken bende gözlemliyorum. Bu yüzden çocukların argo ve küfürlü konuşmaların iletişimi olumsuz etkilediğini göstermek adına bu tarz oyunlardan faydalanılabılır. Ben böyle bir olayı uygulamadım.”*

*EÖ-6: “Böyle bir deneyimim olmadı fakat oynayan öğrenci ve öğretmenler üzerinde olumsuz etkilerinin olduğunu gördüm. Oynayanların oyun esnasındaki argo ve küfürlü konuşmaların öğrencileri olumsuz etkilediğini görebiliyordum. Okulda hatta derste oyun hakkında konuşup tartıştıklarını gördüm. Oyuna gösterdikleri ilgiyi derslerine gösterselerdi çok daha iyi liselere gidebilirlerdi. Bir de bir öğrencim oyun bağımlısı olmuştu.”*

*EÖ-18: “Bu tür oyunlar kesinlikle argo ve küfürlü konuşmalarda olumsuz etkilere sahiptir. Ayrıca şiddet konusunda maalesef öğrencilere kötü örnek olmaktadır. 2016 yılında maalesef dijital bir oyundan dolayı bir öğrencimizi kaybettik.”*

*KÖ-5: “Bu konuda bir fikrim yok.”*

Tablo 8

*Öğrencilere harita okuryazarlık becerisi kazandırmak için dijital oyunlardan yararlanmaya yönelik öğretmen görüşleri*

Tema	Kod	f	%
Derste Dijital oyunları kullanma deneyimi	Oldu	EÖ-16, KÖ-2, KÖ-3	9,7
	Olmadı	EÖ-1, EÖ-2, EÖ-3, EÖ-4, EÖ-5, EÖ-6, EÖ-7, EÖ-8, EÖ-9, EÖ-10, EÖ-11, EÖ-12, EÖ-13, EÖ-14, EÖ-15, EÖ-17, EÖ-18, EÖ-19, KÖ-1, KÖ-4, KÖ-5, KÖ-6, KÖ-7, KÖ-8, KÖ-9, KÖ-10, KÖ-11, KÖ-12	90,3
Harita okuryazarlık becerisi kazandırmada dijital oyunların kullanımı ile ilgili olumlu görüş	Etkili harita okuma becerileri kazandırılabilir,	EÖ-5, EÖ-6, EÖ-10, EÖ-11, EÖ-19, KÖ-1, KÖ-6	22,6
	Mekânı algılama becerisini geliştirir,	EÖ-4	3,2
	Yer yön bulma becerisini geliştirir,	EÖ-4, KÖ-1	6,5
	Daha kalıcı öğrenme sağlar,	EÖ-16	3,2
	Eğlenceli bir öğrenme ortamı sağlar,	EÖ-16, KÖ-2, KÖ-3	9,7
	Bu tür konuların somutlaştırılmasına katkı sağlar,	EÖ-8, KÖ-3	6,5
	Birden fazla duyu organına hitap eder,	KÖ-3	3,2
Yaparak yaşayarak öğrenme sağlar	KÖ-8	3,2	
Harita okuryazarlık becerisi kazandırmada dijital oyunların kullanımı ile ilgili olumsuz görüş	Harita okuma becerilerini geliştirdiğini düşünmüyorum, Yararlı değil,	EÖ-7, EÖ-13, KÖ-4, KÖ-5	12,9
	Şiddete yönelik eğilimi artırır ve olumsuz davranışlara yöneltir,	KÖ-10	3,2
	Öğrencilerin kişilik gelişimini olumsuz yönde etkiler	EÖ-15	3,2
Görüş yok	Bu konuda dijital oyunların kullanmanın olumlu ya da olumsuz etkileri hakkında hiçbir fikrim yok	EÖ-1, EÖ-2, EÖ-3, EÖ-9, EÖ-12, EÖ-14, EÖ-17, EÖ-18, KÖ-7, KÖ-9, KÖ-11, KÖ-12	38,7

Tablo 8 incelendiğinde araştırmaya katılan öğretmenlerin %9,7'sinin derslerinde harita okuryazarlık becerisi kazandırmada dijital oyunlardan yararlandıkları, %90,3'ünün ise dijital oyunlardan yararlanmadığı görülmektedir. Tablo 8'de konu ile ilgili katılımcıların beyan ettiği olumlu görüşlerin (%58),

olumsuz görüşlere (%19,3) ve ne olumlu ne de olumsuz ifade içeren görüşlere (38,7) oranla da fazla olduğu tespit edilmiştir. Tabloda yer alan olumlu görüşler arasında en fazla paya “*Etkili harita okuma becerileri kazandırılabilir, fayda sağlar (%22,6)*” görüşünün; olumsuz görüşler arasında en fazla paya ise “*Harita okuma becerilerini geliştirdiğini düşünmüyorum, yararlı değil (%12,9)*” görüşünün sahip olduğu tespit edilmiştir. Dijital oyunları derste kullanmış olma deneyimi noktasında olumlu görüş beyan eden KÖ-2'nin görüşü incelendiğinde ise aslında yararlanmış olduğu uygulamanın dijital oyun kategorisine girmediği de görülmüştür.

Tablo 8'deki bulguları destekleyen doğrudan öğretmen görüşleri incelendiğinde;

*EÖ-5: “Coğrafyayı tanımak ve haritaları öğrenebilmek için özellikle Pubg oyununun çok faydalı olabileceğini düşünüyorum.”*

*EÖ-7: “Yer yön ya da harita bilgisi gibi becerilerin kazanılmasında çok da etkili olabileceğini düşünmüyorum. Çünkü oyun içerisinde odaklanılan nokta başka boyutlar olmaktadır. Şiddet, araba kaçırma, birilerine zarar verme gibi. Benim böyle bir öğretim deneyimim olmadı.”*

*EÖ-16: “Evet bu tür beceriler için dijital oyunlara başvuruyorum. Bu şekilde gerçekleşen öğrenmelerin daha eğlenceli ve kalıcı olduğunu öğrencilerden aldığım dönütlerle görüyorum.”*

*KÖ-2: “Evet oldu, Türkiye haritasını yapboz bir şekilde dijital ortamda sırasıyla beş öğrenci severek yerleştirmeye çalışıyor çok eğlenceli oluyor. Dijital ortamda kendim ya da hazırlayan zümrelerim oluyor bu şekilde kullanıyorum.”*

*KÖ-3: “Öğretim deneyimim oldu ve sıklıkla da olmaktadır. Öğrenci bu tür soyut konuları somutlaştırarak en önemlisi sıkılmadan zevkli bir şekilde öğrenmektedir. Birçok duyu organında devreye girdiğinden dolayı öğrenim başarılı olabilmektedir.”*

*KÖ-12: “26 yaşındayım öğretmenliğimin de henüz üçüncü yılındayım ancak parantez içinde verilmiş olan oyunlar hakkında bilgi sahibi değilim. İlk kez bu form ile duymuş bulunmaktayım. Dijital oyunlar hakkında bilgim olmadığı için derslerimde dijital oyun kullanma deneyimim yok.”*

Tablo 9

*Coğrafi konuları öğretmede (yeryüzü şekilleri, doğal ve beşeri unsurlar vb.) dijital oyunlardan yararlanmaya yönelik öğretmen görüşleri*

Tema	Kod	f	%
Derste Dijital oyunları kullanma deneyimi	Oldu	EÖ-18	3,2
	Olmadı	EÖ-1, EÖ-2, EÖ-3, EÖ-4, EÖ-5, EÖ-6, EÖ-7, EÖ-8, EÖ-9, EÖ-10, EÖ-11, EÖ-12, EÖ-13, EÖ-14, EÖ-15, EÖ-16, EÖ-17, EÖ-19, KÖ-1, KÖ-2, KÖ-3, KÖ-4, KÖ-5, KÖ-6, KÖ-7, KÖ-8, KÖ-9, KÖ-10, KÖ-11, KÖ-12	96,8
Coğrafi konuların öğretilmesinde dijital oyunların kullanımı ile ilgili olumlu görüş	Bu tür oyunlarla coğrafi konular etkili öğretilir,	EÖ-8, EÖ-10, EÖ-16, EÖ-19, KÖ-6, KÖ-8	19,3
	Yarar sağlar,	EÖ-6, EÖ-11, EÖ-18, EÖ-19, KÖ-1, KÖ-3, KÖ-7, KÖ-10	25,8
	Doğal ve beşeri unsurların gösterilmesini sağlar,	EÖ-4, EÖ-16	6,5
	Bu tür konuların somutlaştırılmasına katkı sağlar,	EÖ-16, KÖ-12	6,5
	Daha kalıcı öğrenme sağlar,	EÖ-10	3,2
Coğrafi konuların öğretilmesinde dijital oyunların kullanımı ile ilgili olumsuz görüş	Bu konuların öğretiminde yarar sağlamaz,	EÖ-5, EÖ-13, KÖ-2, KÖ-4	12,9
	Etkili değildir,	EÖ-7, KÖ-2, KÖ-5	9,7
	Şiddet eğilimini artırır ve olumsuz davranışlara yöneltir,	EÖ-7	3,2
	Uygulanması zaman bakımından ekonomik değildir,	EÖ-9	3,2
	Öğrencilerin kişilik gelişimini olumsuz yönde etkiler,	EÖ-15	3,2
Görüş yok	Coğrafi konuların öğretilmesinde dijital oyunları kullanmanın olumlu ya da olumsuz etkileri hakkında hiçbir fikrim yok	EÖ-1, EÖ-2, EÖ-3, EÖ-12, EÖ-14, EÖ-17, KÖ-9, KÖ-11	25,8

Tablo 9 incelendiğinde araştırmaya katılan öğretmenlerin %3,2'sinin derslerinde coğrafi konuların öğretiminde dijital oyunlardan yararlandıkları, %96,8'inin ise dijital oyunlardan yararlanmadığı görülmektedir. Araştırmaya katılanların konu ile ilgili görüşlerin yer aldığı Tablo 9'a baktığımızda konu ile ilgili olumlu görüşlerin (61,3), olumsuz görüşler (%32,2) ve ne olumlu ne de olumsuz ifade içeren görüşlere (%25,8) oranla daha fazla olduğu tespit edilmiştir. Tabloda yer alan konu ile ilgili olumlu görüşler arasında en büyük oranın "Yarar sağlar (%25,8)" ve onu ikinci sırada takip eden "Bu tür oyunlarla

*coğrafi konular etkili öğretilir (%19,3)* görüşlerine ait olduğu görülmektedir. Olumsuz görüşler arasında ise en büyük oranın *“Bu konuların öğretiminde yarar sağlamaz (%12,9)”* ve onu ikinci sırada takip eden *“Etkili değildir (%9,7)”* görüşlerine ait olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 9'daki bulguları destekleyen doğrudan öğretmen görüşleri incelendiğinde;

*EÖ-5: “Çok yeterli olmasa da doğal ve beşeri unsurlar bu tarz oyunlarda çokça belirgin olduğundan dolayı bu oyunlar kullanılabilir ancak faydası olacağını çok düşünmüyorum.”*

*EÖ-9: Ekonomiklik kavramını düşündüğümüzde özellikle zaman açısından büyük kayba neden olacaktır. 30-35 kişilik sınıflarda daha pratik yöntemleri tercih ediliyor.*

*EÖ-16: “Bu tür konularda dijital oyunlardan faydalanmadım. Fakat ilerleyen süreçte faydalanabileceğimi düşünüyorum. Sözel yollu anlatılan yeryüzü şekilleri, doğal ve beşeri unsurlar öğrencilerde soyut kaldığı için görseller ve etkileşimli uygulamalar yoluyla kazanımı veriyordum. Buna ilaveten dijital oyunlarla bu süreci desteklemenin faydalı olacağını da düşünüyorum.”*

*EÖ-18: “Coğrafya konusunda bu tür uygulamalar işe yaramaktadır. Ben de coğrafya konularında bu uygulamaları kullanmaktayım ve çok faydalı olmaktadır.”*

*KÖ-11: “Bu konu hakkında hiçbir bilgim yok, deneyimim olmadı.”*

Tablo 10

*Tarihi dönem ve şahsiyetleri öğretmede dijital oyunlardan yararlanmaya yönelik öğretmen görüşleri*

Tema	Kod	f	%
Derste Dijital oyunları kullanma deneyimi	Oldu	EÖ-16, EÖ-18, KÖ-3	9,7
	Olmadı	EÖ-1, EÖ-2, EÖ-3, EÖ-4, EÖ-5, EÖ-6, EÖ-7, EÖ-8, EÖ-9, EÖ-10, EÖ-11, EÖ-12, EÖ-13, EÖ-14, EÖ-15, EÖ-17, EÖ-19, KÖ-1, KÖ-2, KÖ-4, KÖ-5, KÖ-6, KÖ-7, KÖ-8, KÖ-9, KÖ-10, KÖ-11, KÖ-12	90,3
Tarihi dönem ve şahsiyetlerin öğretimde dijital oyunların kullanımı ile ilgili olumlu görüş	Yarar sağlar ve etkilidir,	EÖ-6, EÖ-8, EÖ-13, EÖ-16, EÖ-18,	16,1
	Daha kalıcı öğrenme sağlar,	EÖ-4, EÖ-11, KÖ-8	9,7
	Geçmişte yaşamış önemli şahsiyetler ile empati kurmayı sağlar,	KÖ-6	3,2
	Eğlenceli bir öğrenme ortamı sağlar,	EÖ-8	3,2
	İlgi çekicidir,		
	Ders içi etkinlikleri zenginleştirir,	EÖ-16	3,2
	Öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerini geliştirir,	KÖ-1	3,2
	Öğrencilerde konu ile ilgili merak duygusunun uyanmasına katkı sağlar,	KÖ-3	3,2
	Bu tür konuların somutlaştırılmasına katkı sağlar,	KÖ-8, KÖ-12	6,5
	Geçmişteki insanların yaşam tazini anlatmaya yardımcı olur,	EÖ-5, KÖ-1	6,5
Tarihi dönem ve şahsiyetlerin öğretimde dijital oyunların kullanımı ile ilgili olumsuz görüş	Savaşlarda kazanmayı ve kaybetmeyi etkileyen faktörleri öğretir,	EÖ-10	3,2
	Yarar sağlamaz,	EÖ-7, EÖ-9, EÖ-10, KÖ-5	12,9
Görüş yok	Öğrencilerin kişilik gelişimini olumsuz yönde etkiler,	EÖ-15	3,2
	Bu tür konuları öğretmek amacıyla dijital oyunları kullanmanın olumlu ya da olumsuz etkileri hakkında hiçbir fikrim yok	EÖ-1, EÖ-2, EÖ-3, EÖ-12, EÖ-14, EÖ-17, EÖ-19, KÖ-2, KÖ-4, KÖ-7, KÖ-9, KÖ-10, KÖ-11	41,9

Tablo 10 incelendiğinde araştırmaya katılan öğretmenlerin %9,7'sinin tarihi dönem ve şahsiyetlerin öğretimde dijital oyunlardan

yararlandıkları, %90,3'ünün ise dijital oyunlardan yararlanmadığı tespit edilmiştir. Tablo 10'a bakıldığında tarih konularının öğretilmesi ile ilgili katılımcılara ait olumlu görüş oranının (%58), olumsuz görüş oranı (%16,1) ve ne olumlu ne de olumsuz ifade içeren görüş oranından (%41,9) daha fazla olduğu görülmektedir. Tabloda yer alan olumlu görüşler arasında en büyük payın "Yarar sağlar ve etkilidir (%16,1)" ve onu takip eden "Daha kalıcı öğrenme sağlar (%9,7)" görüşlerinin; olumsuz görüşler arasında ise en büyük payın "Yarar sağlamaz (%12,9)" görüşüne ait olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 10'daki bulguları destekleyen doğrudan öğretmen görüşleri incelendiğinde;

*EÖ-7: "Strateji temalı tarihi medeniyet ve kişileri konu alan dijital oyunların bu medeniyet ve kişileri gerçek anlamda tanıtması ya da öğretmesi ihtimalinin çok olmadığını düşünüyorum. Çünkü 21.yüzyıl kapitalizmi bu tarihsel geçmişini bir meta olarak sunmaktadır. Bu durumda akademik bir öğrenme yerine dijital oyun oynayan oyuncu/öğrencilerin sadece tüketici konumda olduğunu amaçlamaktadır."*

*EÖ-15: "Bu oyunları derslerimde kullanmadım ve kullanmayı da düşünmüyorum. Öğrencilerin kişilik yapısı üzerinde olumsuz etkiler yaratacağını düşünüyorum."*

*EÖ-16: "Evet bu tip medeniyet ve kişilerin tanıtımında dijital oyunlar etkili olmaktadır. Ben de ders sürecinde bu oyunlara ait görüntülerle ders sürecini zenginleştirmekteyim."*

*KÖ-2: "Ben bu oyunları bilmiyorum fikrim yok, dediğim gibi çocukların seviyelerine uygun çok fazla oyun etkinlik var onları kullanıyorum ve hazırlıyorum."*

*KÖ-3: "Bunu sıklıkla yaparım. Geçmişini tabi ki oyunlar aracılığı ile öğrenemez bir birey ama oyunlar yaşına hitap ettiği için geçmişe daha fazla merak duymaktadır. Bu merak onu bilgiye teşvik etmektedir."*

Tablo 11

*Toplumda kuralların önemini kavratma konusunda dijital oyunlardan yararlanmaya yönelik öğretmen görüşleri*

<b>Tema</b>	<b>Kod</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Derste Dijital oyunları kullanma deneyimi	Oldu	EÖ-16	3,2
	Olmadı	EÖ-1, EÖ-2, EÖ-3, EÖ-4, EÖ-5, EÖ-6, EÖ-7, EÖ-8, EÖ-9, EÖ-10, EÖ-11, EÖ-12, EÖ-13, EÖ-14, EÖ-15, EÖ-17, EÖ-18, EÖ-19, KÖ-1, KÖ-2, KÖ-3, KÖ-4, KÖ-5, KÖ-6, KÖ-7, KÖ-8, KÖ-9, KÖ-10, KÖ-11, KÖ-12	96,8
Toplumda kuralların önemini kavratmada dijital oyunların kullanımı ile ilgili olumlu görüş	Fayda sağlar ve etkilidir,	EÖ-8, KÖ-8	6,5
	Öğrencilerin yanlış davranışları fark edip doğru davranışa yönlennesini sağlar,	EÖ-4	3,2
	Kurallara uyulmadığında ortaya çıkan sonuçları göstermeye katkı sağlar,	EÖ-5, EÖ-6	6,5
	Eğlenceli bir öğrenme ortamı sağlar,	EÖ-16	3,2
	İlgi çekicidir,	KÖ-6	3,2
Bu tür konuların somutlaştırılmasına katkı sağlar	KÖ-3, KÖ-12	6,5	
Toplumda kuralların önemini kavratmada dijital oyunların kullanımı ile ilgili olumsuz görüş	Bu tür oyunlar içinde kuralsızlık olduğundan faydalı olacağını düşünmüyorum,	EÖ-7, EÖ-8, EÖ-9, EÖ-10, EÖ-11, EÖ-13, EÖ-15, EÖ-17, KÖ-2, KÖ-4, KÖ-5	35,5
	Zaman kaybına neden olur,	EÖ-3	3,2
	Toplumsal düzeni bozucu içerikler barındırır,	KÖ-1	3,2
	Şiddete yönelik eğilimi artırır ve olumsuz davranışlara yönlendirir,	EÖ-6, EÖ-7, EÖ-10	9,7
	Öğrencilerin kişilik gelişimini olumsuz yönde etkiler,	EÖ-15	3,2
Düzensizlik ve kuralsızlığı sıradanlaştırır,	EÖ-18	3,2	
Görüş yok	Toplumda kuralların önemini kavratma amacı ile dijital oyunları kullanmanın olumlu ya da olumsuz etkileri hakkında hiçbir fikrim yok	EÖ-1, EÖ-2, EÖ-12, EÖ-14, EÖ-19, KÖ-7, KÖ-9, KÖ-10, KÖ-11	29

Toplumda kuralların önemini kavratma konusunda dijital oyunlardan yararlanmaya yönelik öğretmen görüşlerinin yer aldığı Tablo 11 incelendiğinde araştırmaya katılan öğretmenlerin %3,2'sinin dijital oyunlardan yararlandığı, %96,8'inin ise dijital oyunlardan yararlanmadığı tespit edilmiştir. Tablo 11 incelendiğinde katılımcıların beyan ettiği olumsuz görüşlerin (%58,1) olumlu görüşler (%29) ve ne olumlu ne de olumsuz ifade içeren

görüşlerden(%29) daha fazla olduğu görülmektedir. Tabloda yer alan olumsuz görüşler arasında en büyük oranın “*Bu tür oyunlar içinde kuralsızlık olduğundan faydalı olacağını düşünmüyorum (%35,5)*” görüşüne ait olduğu görülmektedir. Olumlu görüşler arasında ise en büyük oranın “*Fayda sağlar ve etkilidir (%6,5), kurallara uyulmadığında ortaya çıkan sonuçları göstermeye katkı sağlar (%6,5),bu tür konuların somutlaştırılmasına katkı sağlar (%6,5)*” görüşlerine ait olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 11’deki bulguları destekleyen doğrudan öğretmen görüşleri incelendiğinde;

*EÖ-4: “Dijital oyun vasıtasıyla yaşanan yanlış davranışlar gösterilerek öğrenci doğru davranışa yönlendirilebilir.”*

*EÖ-7: “Aksine dijital oyun platformlarının öğrencilere ya da oyunculara sözü edilen kuralsızlığı, toplumsal huzur bozuculuğu gibi olumsuz tutum ve davranışları öğrettiğini düşünmekteyim. Çünkü bu tip dijital oyunlar kullanıcıların başkalarına bilişsel/fiziki acı çektirme ve bu durumdan haz duyma, keyif alma, bu durumu keyifle seyretme, başkalarını zor duruma düşürme gibi durumları ortaya çıkardığını düşünmekteyim. Örneğin GTA oyunun da araba durdurup el koymayı örenen birey, bunu gerçek hayatta yapma bu fanteziyi yaşama duygusu içine girmektedir.”*

*EÖ-10: “Bu tarz oyunlar kesinlikle kurallara uyma konusunda olumsuzluğa yol açar. Örneğin GTA Vice City oyununda çeteliğe özendirme, kurallara karşı gelme konularında özendirici görevler var. Yine diğer oyunlarda da oyun ortamının özgürlüğü çocukların içindeki şiddet eğilimini ortaya çıkarması ve bunu da öğrencinin oyunlarda özgürce kullanabilmesi öğrenciyi olumsuz etkiler. Çocukların çevreye vereceği tahribatı düşüneceklerini sanmıyorum. Oyunların genel amacı çevreye zarar vermek zaten.”*

*EÖ-12: “Hayır, böyle bir deneyimim olmadı.”*

*EÖ-16: “Evet kuralsızlığın oluşturduğu kaosu ve bunun sonucunda ortaya çıkan toplumsal zararları öğrencilere bu tür dijital oyunlar üzerinden göstererek onlara hem bu konuda dolaylı yoldan bir deneyim kazandırıyor hem de öğrenme sürecini eğlenceli hale getiriyorum.”*

## Nicel Veri Bulguları

Araştırmanın bu bölümünde DOYÖ'den elde edilen verilerin analizinde kullanılan bağımsız örneklem t testi ve tek yönlü varyans (One Way Anova) analizi sonucu ulaşılan puanlar tablolaştırılarak paylaşılmıştır.

Tablo 12

### *Öğretmenlerin Demografik Özelliklerine Göre Dağılımı*

Demografik Değişken	Gruplar	n	%
Cinsiyet	Kadın	70	36,5
	Erkek	122	63,5
Yaş	23-25 arası	13	6,8
	26-30 arası	90	46,9
	31-35 arası	44	22,9
	36-40 arası	33	17,2
	41-45 arası	6	3,1
	46-50 arası	6	3,1
Bölüm	Sosyal Bilgiler	167	87,0
	Sınıf Öğretmeni	25	13,0
Eğitim Durumu	Lisans	178	92,7
	Yüksek Lisans	14	7,3
Mesleki Kıdem	1-5 yıl	90	46,9
	6-10 yıl	77	40,1
	11-20 yıl	19	9,9
	21 ve üzeri	6	3,1

Tablo 12'ye göre araştırmaya katılan 192 öğretmenin %36,5'i kadın, %63,5'i erkektir. Öğretmenlerin %6,8'i 23-25 yaş, %46,9'u 26-30 yaş, %22,9'u 31-35 yaş arası, %17,2'si 36-40 yaş, %3,1'i 41-45 yaş ve yine %3,1'i 46-50 yaş arasındadır. Öğretmenlerin %87,0'si sosyal bilgiler, %13,0'ü ise sınıf öğretmenliği branşındadır. Öğretmenlerin %92,7'si lisans, %7,3'ü ise yüksek lisans düzeyinde öğrenim görmüştür. Mesleki kıdem açısından öğretmenlerin %46,9'u 1-5 yıl, %40,1'i 6-10 yıl, %9,9'u 11-20 yıl, %3,1'i ise 21 yıl ve üzeridir.

Tablo13

### *Ölçek ve alt boyut puanlarına ait betimsel istatistikler*

Alt Boyutlar	n	$\bar{x}$	SS	Çarpıklık	Basıklık
Derste dijital oyunlardan yararlanma ile ilgili tutumlar	192	3,47	0,796	-,393	,124
Dijital oyunların olumsuz yönlerine yönelik tutumlar	192	2,99	,727	-,125	-,353
Dijital oyunların olumlu yönlerine yönelik tutumlar	192	3,213	,774	-,045	-,598

Dijital oyunların sınıfta öğrenmeye ve öğrencilere etkisine yönelik tutumlar	192	3,199	,769	-,116	-,230
<b>Dijital Oyunlardan Yararlanmaya Yönelik Genel Tutum</b>	192	3,27	,569	-,280	,088

Tablo 13 incelendiğinde öğretmenlerin genel olarak dijital oyunlardan yararlanmalarına ilişkin tutum puanının “orta düzeyde katılıyorum” aralığında olduğu görülmektedir. Ölçeğin birinci alt boyutu olan “derste dijital oyunlardan yararlanma ile ilgili” tutum puanının, ikinci boyut olan “dijital oyunların olumsuz yönlerine yönelik” tutum puanının, üçüncü boyut olan “dijital oyunların olumlu yönlerine yönelik” tutum puanının ve dördüncü boyut olan “dijital oyunların sınıfta öğrenmeye ve öğrencilere etkisine yönelik” tutum puanının “orta düzeyde katılıyorum” puan aralığında olduğu görülmektedir.

Tablo14

*Ölçek ve Alt Boyut Puanlarının Demografik Değişkenlere Göre Karşılaştırılmasına İlişkin Bulgular*

Değişken (Alt Boyutlar)	Cinsiyet	n	$\bar{x}$	SS	t	p
Derste dijital oyunlardan yararlanma ile ilgili tutumlar	Kadın	70	3,43	0,79	-,531	,772
	Erkek	122	3,49	0,79		
Dijital oyunların olumsuz yönlerine yönelik tutumlar	Kadın	70	2,87	0,66	-1,740	,214
	Erkek	122	3,06	0,75		
Dijital oyunların olumlu yönlerine yönelik tutumlar	Kadın	70	3,18	0,75	-,376	,708
	Erkek	122	3,22	0,78		
Dijital oyunların sınıfta öğrenmeye ve öğrencilere etkisine yönelik tutumlar	Kadın	70	3,18	0,79	-,232	,882
	Erkek	122	3,20	0,75		
<b>Dijital Oyunlardan Yararlanmaya Yönelik Genel Tutum</b>	Kadın	70	3,23	0,55	,095	,759
	Erkek	122	3,30	0,57		

Ölçek ve alt boyut puanlarının öğretmenlerin cinsiyetine göre karşılaştırılmasına ait bağımsız örneklem t testi sonuçlarının yer aldığı Tablo 14 incelendiğinde dijital oyunlardan yararlanmaya yönelik genel tutum ölçeğinin ve alt boyutlarının öğretmenlerin cinsiyetine göre anlamlı farklılık göstermediği ( $p>0,05$ ) tespit edilmiştir. Birinci alt boyutta kadın öğretmenlerin aritmetik ortalamalarının 3,43 erkek öğretmenlerin ise 3,49 olduğu; ikinci alt boyutta kadın öğretmenlerin aritmetik ortalamalarının 2,87 erkek öğretmenlerin ise 3,06 olduğu tespit edilmiştir. Üçüncü alt boyutta kadın öğretmenlerin aritmetik ortalamalarının 3,18 erkek öğretmenlerin ise 3,22 olduğu; dördüncü alt boyutta kadın öğretmenlerin aritmetik ortalamalarının 3,18 erkek öğretmenlerin ise 3,20

olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Erkek öğretmen sayısının kadın öğretmen sayısına göre fazla olmasına rağmen ortalamaların birbirine çok yakın olduğu, bu sonuç da dijital oyunlardan yararlanma ile ilgili tutumların cinsiyet bakımından farklılaşmadığını ortaya koymaktadır.

Tablo 15

*Ölçek ve alt boyut puanlarının öğretmenlerin öğrenim durumlarına göre karşılaştırılmasına ait bağımsız iki örneklem t testi sonuçları*

Değişken (Alt Boyutlar)	Öğrenim Durumu	n	$\bar{x}$	SS	t	p
Derste dijital oyunlardan yararlanma ile ilgili tutumlar	Lisans	178	3,46	,803	-,241	,288
	Yüksek Lisans	14	3,52	,718		
Dijital oyunların olumsuz yönlerine yönelik tutumlar	Lisans	178	2,98	,735	-,300	,405
	Yüksek Lisans	14	3,04	,638		
Dijital oyunların olumlu yönlerine yönelik tutumlar	Lisans	178	3,20	,785	-,361	,335
	Yüksek Lisans	14	3,28	,625		
Dijital oyunların sınıfta öğrenmeye ve öğrencilere etkisine yönelik tutumlar	Lisans	178	3,18	,770	-,706	,748
	Yüksek Lisans	14	3,33	,769		
<b>Dijital Oyunlardan Yararlanmaya Yönelik Genel Tutum</b>	Lisans	178	3,27	,575	-,518	,361
	Yüksek Lisans	14	3,35	,498		

Tablo15'te dijital oyunlardan yararlanmaya yönelik genel tutum ölçeğinin ve alt boyutlarının öğretmenlerin öğrenim durumlarına göre anlamlı farklılık göstermediği ( $p>0,05$ ) tespit edilmiştir. Birinci alt boyutta yüksek lisans mezunu öğretmenlerin aritmetik ortalamalarının 3,46 yüksek lisans mezunu öğretmenlerinin 3,52 olduğu; ikinci alt boyutta lisans mezunu öğretmenlerin aritmetik ortalamalarının 2,98 yüksek lisans mezunu öğretmenlerin ise 3,04 olduğu tespit edilmiştir. Üçüncü alt boyutta lisans mezunu öğretmenlerin aritmetik ortalamalarının 3,20 yüksek lisans mezunu öğretmenlerin ise 3,28 olduğu; dördüncü alt boyutta lisans mezunu öğretmenlerin aritmetik ortalamalarının 3,18 yüksek lisans mezunu öğretmenlerin ise 3,33 olduğu görülmektedir.

Tablo 16

*Ölçek ve alt boyut puanlarının öğretmenlerin branşlarına göre karşılaştırılmasına ait bağımsız iki örneklem t testi sonuçları*

Değişken (Alt Boyutlar)	Branş	n	$\bar{x}$	SS	t	p
Derste dijital oyunlardan yararlanma ile ilgili tutumlar	Sosyal Bilgiler	167	3,48	,765	,554	,006
	Sınıf Öğrt.	25	3,38	,990		
Dijital oyunların olumsuz yönlerine yönelik tutumlar	Sosyal Bilgiler	167	3,01	,741	,919	,265
	Sınıf Öğrt.	25	2,86	,623		
Dijital oyunların olumlu yönlerine yönelik tutumlar	Sosyal Bilgiler	167	3,20	,767	-,183	,572
	Sınıf Öğrt.	25	3,24	,830		
Dijital oyunların sınıfta öğrenmeye ve öğrencilere etkisine yönelik tutumlar	Sosyal Bilgiler	167	3,21	,741	,551	,039
	Sınıf Öğrt.	25	3,12	,949		
<b>Dijital Oyunlardan Yararlanmaya Yönelik Genel Tutum</b>	Sosyal Bilgiler	167	3,28	,545	,657	,007
	Sınıf Öğrt.	25	3,20	,719		

Ölçek ve alt boyut puanlarının öğretmenlerin branşlarına göre karşılaştırıldığı bağımsız örneklem t testi sonuçlarının yer aldığı Tablo 16'ya göre ölçeğin birinci boyutu, dördüncü boyutu ve genel tutum arasında öğretmenlerin branşlarına göre anlamlı bir farkın olduğu, ölçeğin diğer boyutlarında (2 ve 3. boyut) ise branşlara göre anlamlı bir farkın olmadığı tespit edilmiştir. Birinci alt boyutta sosyal bilgiler öğretmenlerinin aritmetik ortalaması 3,48 sınıf öğretmenlerinin ise 3,38 olduğu; ikinci alt boyutta sosyal bilgiler öğretmenlerinin aritmetik ortalaması 3,01 sınıf öğretmenlerinin ise 2,86 olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Üçüncü alt boyutta sosyal bilgiler öğretmenlerinin aritmetik ortalaması 3,20 sınıf öğretmenlerinin ise 3,24 olduğu; dördüncü alt boyutta sosyal bilgiler öğretmenlerinin aritmetik ortalaması 3,21 sınıf öğretmenlerinin ise 3,12 olduğu görülmektedir.

Tablo 17

*Ölçek ve alt boyut puanlarının mesleki kıdeme göre karşılaştırılması*

Değişken (Alt Boyutlar)	Mesleki Kıdem	n	$\bar{x}$	SS	F	p
Derste dijital oyunlardan yararlanma ile ilgili tutumlar	1-5 yıl	99	3,51	0,80	,444	,642
	5-10 yıl	65	3,39	0,71		
	10-20 yıl	28	3,49	0,95		
Dijital oyunların olumsuz yönlerine yönelik tutumlar	1-5 yıl	99	2,94	0,73	,875	,419
	5-10 yıl	65	3,08	0,69		
	10-20 yıl	28	2,91	0,76		
Dijital oyunların olumlu yönlerine yönelik tutumlar	1-5 yıl	99	3,20	0,80	,852	,428
	5-10 yıl	65	3,15	0,70		
	10-20 yıl	28	3,38	0,82		
Dijital oyunların sınıfta öğrenmeye ve öğrencilere etkisine yönelik tutumlar	1-5 yıl	99	3,24	0,77	,429	,652
	5-10 yıl	65	3,13	0,71		
	10-20 yıl	28	3,19	0,90		
<b>Dijital Oyunlardan Yararlanmaya Yönelik Genel Tutum</b>	1-5 yıl	99	3,29	0,05	,251	,778
	5-10 yıl	65	3,23	0,06		
	10-20 yıl	28	3,30	0,12		

Tablo 17’de ölçek ve alt boyut puanlarının mesleki kıdeme göre karşılaştırılmasının yer aldığı tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına göre dijital oyunlardan yararlanmaya yönelik genel tutum ölçeğinin ve alt boyutlarının öğretmenlerin mesleki kıdemlerine göre anlamlı farklılık göstermediği ( $p>0,05$ ) tespit edilmiştir. Tablo incelendiğinde, birinci alt boyutta 1-5 yıllık mesleki kıdem sahibi olan katılımcıların aritmetik ortalamasının 3,51 olduğu, 5-10 yıllık mesleki kıdem sahibi olanların 3,39 olduğu, 10-20 yıllık mesleki kıdem sahibi olanların ise 3,49 olduğu sonucuna ulaşılmıştır. İkinci alt boyutta 1-5 yıllık mesleki kıdem sahibi olan katılımcıların aritmetik ortalamasının 2,94 olduğu, 5-10 yıllık mesleki kıdem sahibi olanların 3,08 olduğu, 10-20 yıllık mesleki kıdem sahibi olanların ise 2,91 olduğu görülmektedir. Üçüncü alt boyutta 1-5 yıllık mesleki kıdem sahibi olan katılımcıların aritmetik ortalamasının 3,20 olduğu, 5-10 yıllık mesleki kıdem sahibi olanların 3,15 olduğu, 10-20 yıllık mesleki kıdem sahibi olanların ise 3,38 olduğu görülmektedir. Dördüncü alt boyutta 1-5 yıllık mesleki kıdem sahibi olan katılımcıların aritmetik ortalamasının 3,24 olduğu, 5-10 yıllık mesleki kıdem sahibi olanların 3,13 olduğu, 10-20 yıllık mesleki kıdem sahibi olanların ise 3,19 olduğu görülmektedir.

## Bölüm 5

### Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Araştırmaya katılan öğretmenlerinin dijital oyunlardan yararlanmalarına ilişkin tutumlarının ve dijital oyunların sosyal bilgiler dersinde kullanımı ile ilgili görüşlerinin incelendiği araştırmanın bölümünde hem nitel hem de nicel veri toplama yöntemleri kullanılarak elde edilen bulguların sonuçları farklı bilimsel araştırmalar dikkate alınarak tartışılmış ve çalışmanın sonuçları dikkate alınarak önerilerde bulunulmuştur.

#### **Araştırmanın Nitel Boyutu ile İlgili Problem Durumuna İlişkin Elde Edilen Sonuçlar**

Araştırmaya katılan öğretmenlere ait kişisel bilgiler incelendiğinde katılımcıların, büyük çoğunluğunun (%61,3) erkek olduğu; 26-30 yaş aralığında (%38,7) olduğu; (%61,3) sosyal bilgiler öğretmenliği branşında olduğu; (%87,1) eğitim durumunun lisans düzeyinde olduğu ve 6-10 (%58,1) yılları arasında değişen öğretmenlik deneyimine sahip olduğu tespit edilmiştir. Bu veriler katılımcıların çoğunlukla genç ve mesleklerinde deneyimli öğretmenlerden oluştuğunu ortaya koymaktadır. Araştırmaya katılan öğretmenlerin çoğunluğunun yaş grubunun 1980 sonrası olması bu grubun dijital yerli kategorisinde olduğu anlamına gelmektedir. Bu kategoride yer alan kişiler dijital araç kullanımı konusunda üst düzey yeterliliğe sahip, dijital dili anlayan ve kullanan bireylerdir. 21. yüzyıl çocuğu olarak ifade edilen dijital yerli bir öğretmenin kendisi ile arasında fazla kuşak farkı olmayan öğrencileriyle ilgili teknolojiyi kullanma konusunda sorun yaşamaması pek düşünülmez. Ama Prensky (2005) sınıf ortamında öğrencilerin sahip olduğu dijital bilgi düzeyinin öğretmenlerden daha üst düzeyde olduğunu, öğretmenlerin işlerini eski yöntemlerle yaptıklarını ve artık öğretmenlerin kafalarını günlük yaptıkları işlerden kaldırıp yeni gelişen görüşleri takip etmeleri gerektiğini ifade etmiştir. Seferoğlu (2015) öğretmenlerin okullarda kullanılan sözcük işlemci ve sunum programları gibi çok temel araçları, programları ve ortamları kullanmalarıyla ilgili sıkıntıları bulunduğunu, BİT kullanımı konusunda ciddi eksikliklerinin olduğunu ifade etmiştir. Bu çalışmaların aksine Sarımanoğlu (2019) “Öğretmenlerin Sınıflarda Eğitim Teknolojisi Kullanımında Karşılaştıkları Güçlükler” konulu

araştırmasında öğretmenlerin derslerinde teknoloji kullanmaya sıcak baktıklarını, sınıfta teknoloji kullanımını karmaşık bulmadıklarını, kendilerini teknoloji kullanımında yeterli bulduklarını ve öğrenciler açısından da teknoloji kullanımını iletişim yönünden ya da sağlık açısından zararlı görmedikleri sonuçlarına ulaşmıştır. Bu araştırma kapsamında da görüşleri alınan öğretmenlerin çoğunluğunun dijital yerli ve Y kuşak dediğimiz teknolojiye aşina bir kuşaktan gelmesi, sınıflarında imkan dahilinde teknolojik araçları kullanma konusunda yeterli düzeyde oldukları düşünülmektedir.

Araştırmaya katılan öğretmenlerin tamamının (%100) derslerinde dijital oyun kullanımına yönelik eğitici bir seminer/kurs veya ders almadıkları, derslerinde dijital oyunlardan yararlanmadıkları; öğretmenlerden bazılarının derslerinde “*Çarkı Felek, Kim 500 Bin İster? Bil ve Penaltı At, Kim Bilecek? Büyük Risk, 3’te 3 Tarih, Kim Milyoner Olmak İster? Çarkı Sosyal, Bas Gaza, Doğru-yanlış ve boşluk doldurma, Araba Yarışı, 3’te 3 Sosyal Yarışması*” gibi eğitici oyunlar oynadıkları tespit edilmiştir. Derslerinde bu oyunları kullanan öğretmenlerin “*Öğrencinin hazır bulunuşluk düzeyine uygun, dersi eğlenceli kılan, hedef ve kazanımlara uygun, öğrenilen bilgileri pekiştiren*” gibi bazı kriterleri dikkate alarak oyun seçiminde buldukları sonucuna ulaşmıştır. Yücel ve Şan (2018) Türkiye’de *League of Legends, Counter Strike, Zula, GTA San Andreas and GTA 5, Euro Truck Simulator 2 Metin 2, Wolf Team, Minecraft, Knight Online* gibi oyunları yaklaşık 1-3,5 milyon kişinin oynadığını ifade etmektedir. İlköğretim çağındaki çocukların bu tür oyunları çok yakından takip ettikleri düşünüldüğünde öğretmenlerin derslerinde bu tür oyunların dersle ilişkili olan bölümlerinden yararlanmamaları ve konuyla ilgili deneyimlerinin olmaması ciddi bir eksiklik olarak görülebilir. Prensky (2001) eğlenceli oyunun yarattığı zevkin öğrenme ile neticeleneceğini, internet ve ileri bilgisayar teknolojileri çağında büyüyen günümüz gençlerinin, yeni bilgisayar ve iletişim teknolojilerini kullanırken en etkili şekilde öğrenen “dijital yerliler” olduğunu savunmaktadır. Ayrıca Prensky (2001) yeni teknolojik özelliklere sahip bilgisayar oyunlarının oyun esnasında sadece ilgi çekmediğini aynı zamanda öğrenme için etkili araçlar haline geldiğini ileri sürmektedir.

Araştırmaya katılan öğretmenlerin %6,5'inin derslerinde küresel sorunların (savaş, terör eylemleri gibi) tahrip edici yönlerini dijital oyunlar kullanarak aktardıkları ama %93,5'inin bu konuların öğretimde böyle bir deneyimlerinin olmadıkları tespit edilmiştir. Aynı zamanda araştırmaya katılan öğretmenlerin çoğu (%45) bu konuların öğretilmesinde dijital oyunların sakıncalı olduğuna değinmişlerdir. Konu ile ilgili olumlu görüşler arasında en çok “*Bu konuları anlatmada fayda sağlar ve etkilidir (%19,3)*” görüşünün, olumsuz görüşler arasında ise en çok “*Bu konuları anlatmada işe yaramaz ve etkili değildir (%22,6)*” görüşünün olduğu tespit edilmiştir. Anderson vd. (2008), ücretsiz simülasyon oyunu America’s Army'nin oyun içindeki öğretici görevlerden yararlanmıştı. Oyuna başlarken oyuncular, bir dizi öğretici görevle görevlendirilir. İlk eğitim, bir 3D avatar eğitmeni tarafından sağlanır ve oyunun nasıl etkili bir şekilde oynanacağına odaklanır. Ek eğitimler de sanal bir eğitmen tarafından sağlanır, nişancılık ve ilk yardım gibi temel askeri eğitimler verilmeye çalışılır. İlk eğitimlerin tamamlanmasının ardından, oyunda ilerlemek için oyuncuların direktifleri doğru ve hızlı biçimde takip etmelerini gerektiren gerçekçi simüle edilmiş eğitim görevlerini üstlenmeye devam ederler. ABD Ordusu tarafından geliştirilen ve yayınlanan bu oyun aracılığıyla önemli toplumsal bir felaket olan savaş ve yarattığı tahribat etkileyici görsel efektlerle ortaya konulabilir. Ülkemizde ortaokul müfredatında yer alan sosyal bilgiler dersi Küresel Bağlantılar adlı öğrenme alanında önemli toplumsal konular, küresel felaketler ve bu felaketlerin yarattığı travmalar konusunda öğrenciler bilgilendirilmektedir. America’s Army ve buna benzer oyunlar (Battlefield, Call of Duty, Medal of Honor, This War of Mine vb.) aracılığıyla bu öğrenme alanında yer alan küresel felaketler konusu somutlaştırılarak anlatılabilir.

Bir diğer bulguda araştırmaya katılan öğretmenlerin çoğunun (%96,8) derslerinde Kurtuluş Savaşı ya da tarihi konuları öğretirken dijital oyunlardan yararlanmadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Konuyla ilgili olumlu görüşe sahip öğretmenlerin oranının, olumsuz görüş belirten ya da görüş belirtmeyen öğretmenlerden daha fazla olduğu tespit edilmiştir. Olumlu görüşler arasında en çok “*Bu tür konuların öğretilmesinde yarar sağlar ve etkilidir (%29)*” görüşünün; olumsuz görüşler arasında ise en çok “*Kurtuluş savaşının mahiyetini aktarmayı zorlaştırır (9,7)*” görüşünün olduğu tespit edilmiştir. Wisconsin Üniversitesi'nde

eđitim arařtırmacısı olan Kurt Squire, dŸnya tarihini ğretmek iin yaptığı “Civilization III” adlı doktora alıřmasında “oyunların geleneksel disiplini sınırlarını ařtıđını ve karma problem özmeyi vurgulayan bir ğrenme biimini teřvik ettiđini” ifade etmektedir. Squire, Civilization III’ün dŸnya tarihini smŸrge hâkimiyetinin veya batının geniřlemesinin bir hikâyesi olarak deđil birbirleri ile iliřkili ve birbirleri ile örtüşen faktörlerden ortaya ıkan yeni bir sürecin gösterimi olduđunu yazmıřtır. Ayrıca video oyunlarının geleneksel eđitimi tamamlayabileceđini de öne sürmektedir. Civilization, Age of Empires ve Total War gibi strateji oyunları tarihi ok farklı bakıř açıları ile yorumlamamıza imkân tanımaktadır. Birok açıdan, bize iktidar fantezileri yařatarak, olayları řekillendirmemize izin vererek, küresel imparatorluklar inřa ettirerek ve insanlık tarihinin seyrini etkilememize fırsat tanıyarak bizlerin dikkatini ekmeyi bařarmaktadır (Brown, 2008). Batılı Ÿlkelerde özellikle tarihi konuların ğretiminde kullanılan Civilization, Age of Empires ve Total War gibi oyunların Ÿlkemizde ikinci kademe de yer alan Sosyal Bilgiler ğretim Programında tarih disiplini ile iliřkili konuların ğretilmesinde, süreklilik ve deđiřimi algılama, zaman ve kronolojiyi algılama gibi önemli becerilerin kazandırılmasında etkili olacađı dŸřünŸlmektedir.

Diđer bir bulgu arařtırmaya katılan ğretmenlerin tamamının (%100) derste iletiřim sorunlarına örnek vermek amacı ile dijital oyunlardan yararlanmadıklarını ortaya koymaktadır. Konu ile ilgili olumlu görüřler arasında en ok “Fayda sađlar (%16,1)” görüřünün; olumsuz görüřler arasında ise en ok “Yararlı deđildir (22,6)” görüřünün olduđu tespit edilmiřtir.

Karatař (2008) Ÿlkemizdeki insanların ođunun yazılı ve görsel basındaki kirlilik iinde, argolu-küfürlü söyleyiřlerin kucađında zihinsel bir kirlilik, bulanıklık yařadıđını ve bunun iletiřim sorunlarına neden olduđunu ifade etmiřtir. Küfür ve argo örneklerinin en ok olduđu görsel ve iřitsel mecranın bařında dijital oyunlar gelmektedir. Suryanto ve Setiawan (2016) “evrimii Oyunda Oyuncular Tarafından Argo Kelimelerin Kullanımı” konulu alıřmasında “Clash of Clans” adlı oyunu oynayan topluluđun ne tür argo kelimeler kullandıklarını ve bunu nedenlerini tespit etmeye yönelik bir alıřma yapmıřtır. alıřmada, evrimii oyunların oyuncuların yeni bir kimlik kazandıkları ikinci evleri oldukları

ve bu ortada konuşulan argolu dilin sadece bu grubun üyeleri tarafından anlaşıldığını ifade etmiştir. Ayrıca gençler tarafından argo kullanımının sosyal tabuları ihlal etmek anlamına geldiğini, kendi dillerini bir provokasyon aracı ve yaşlı nesli dışarıda tutmanın bir yolu olarak kullandıklarını, kendi akran grupları içindeki bağları güçlendirdiğini ortaya koymuştur. Bu araştırma sonucu da dijital oyunlarda kullanılan ve sadece o oyunu oynayan oyuncular tarafından kullanılan dilin gerçek yaşamda bir karşılığının olmadığını ve diğer insanlarla iletişimde ciddi sorunlara neden olduğunu ortaya koymaktadır. Argolu ve küfürlü konuşma gibi olumsuz iletişim örneklerinin olduğu dijital oyunlar aracılığıyla derslerde gündelik yaşamda kullanılan dilin nasıl deforme edilmeye çalışıldığı, iletişimdeki kaynak ve alıcı arasındaki mesajın anlamsızlaştırılarak iletişim sorunlarına neden olduğu üzerinde durulabilir.

Diğer bulguda araştırmaya katılan öğretmenlerin büyük çoğunluğunun (%90,3) derslerinde harita okuryazarlık becerisi kazandırmada dijital oyunlardan yararlanma konusunda deneyimlerinin olmadığı tespit edilmiştir. Konuyla ilgili olumlu görüşler arasında en fazla paya “*Etkili harita okuma becerileri kazandırılabilir, fayda sağlar (%22,6)*” görüşünün; olumsuz görüşler arasında en fazla paya ise “*Harita okuma becerilerini geliştirdiğini düşünmüyorum, yararlı değil (%12,9)*” görüşünün sahip olduğu görülmektedir. Harita okuryazarlığı, haritadaki renklerden, işaretlerden, sembollerden ve harita lejantından yola çıkarak harita üzerinde yorumlama, analiz, değerlendirme yapabilme becerisine verilen addır. Harita okuryazarlığı bireylerin mekânı algılamaları, yer-olay bağlantısı kurabilmeleri açısından büyük önem arz etmektedir (Akengin, Tuncel ve Cendek, 2016, s. 62). Bireyin yaşadığı mekânla ilgili olguları anlamasında harita okuryazarlık becerisi çok önemlidir. Bu açıdan ilköğretimin ilk kademelerinde çocuklara harita okuryazarlığı ile ilgili becerilerin kazandırılması sınıf içinde ve dışında yapılacak etkili uygulamalara, etkileşimli öğretim tekniklerine ve dijital teknolojinin kullanılmasına bağlı bir durumdur. Neves, Nascimento ve Carvalho (2013) oyunların sınıfta çeşitli konuları eğlenceli bir şekilde öğretmek için her zaman etkili mekanizmalar oluşturduğunu, bu etkinliklerin öğrencilerin ilgisini çektiğini ve coğrafi mekânı öğretmek ve anlamak için önemli araçlar haline geldiğine değinmişlerdir. Silvia (2015) RISK adlı etkileşimli oyuna benzeyen WAR adlı dijital oyun aracılığıyla oyuncuların

bölgelere (Avrupa, Asya, Afrika, Kuzey Amerika, Güney Amerika ve Avustralya) bölünmüş bir dünya haritasındaki alanları elde etmek amacıyla önemli coğrafi bilgiler öğrendiğini ve öğrendikleri coğrafi bilgileri kullandıklarına değinmiştir.

Bir diğer bulguda araştırmaya katılan öğretmenlerin neredeyse tamamının (%96,8) coğrafi konuların öğretiminde dijital oyun kullanma deneyimlerinin olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmaya katılanların konu ile ilgili olumlu görüşlerin diğer görüşlere oranla daha fazla olduğu tespit edilmiştir. Olumlu görüşler arasında en büyük oranın “*Yarar sağlar* (%25,8)”; olumsuz görüşler arasında ise en büyük oranın “*Bu konuların öğretiminde yarar sağlamaz* (%12,9)” görüşüne ait olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Yukarıda harita okuryazarlık becerisinin öğretimde dijital oyun kullanımının önemine değinildiği gibi Coğrafya disiplini ile ilgili konu ve kazanımların öğretiminde de dijital oyunlar önemli etkinlikler arasında yer almaktadır. Squire ve Jenkins (2003) tarafından yapılan bir çalışma, popüler bir RTS oyunu olan Civilization III'ün öğrencilerin coğrafyayı ve tarihi anlamalarına yardımcı olmak için okullarda kullandığını ortaya koymuştur.

Diğer bulguda araştırmaya katılan öğretmenlerin genelinin (%90,3) tarihi dönem ve şahsiyetlerin öğretiminde dijital oyun kullanımına yönelik bir deneyimlerinin olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Katılımcıların olumlu görüşleri arasında en büyük payın “*Yarar sağlar ve etkilidir* (%16,1)” görüşüne ait olduğu; olumsuz görüşler arasında ise en büyük payın “*Yarar sağlamaz* (%12,9)” görüşüne ait olduğu tespit edilmiştir. Squire (2003) “Replaying History: Learning World History Through Playing Civilization III” adlı tez çalışmasında Amerikan okullarında Civilization III adlı oyun kullanılarak coğrafya ve tarih disiplinine ait kavramların öğretildiğine değinmiştir. Benzer deneyimler Danimarka okullarında Europa Universalis II kullanılarak (Egenfeldt-Nielsen, 2007) gerçekleştirilmiştir.

Toplumda kuralların önemini kavratma konusunda dijital oyunlardan yararlanmaya yönelik öğretmen görüşleri incelendiğinde araştırmaya katılan öğretmenlerin neredeyse tamamına yakınının (%96,8) dijital oyunlardan yararlanmadığı tespit edilmiştir. Konuyla ilgili olumsuz görüşler arasında en büyük oranın “*Bu tür oyunlar içinde kuralsızlık olduğundan faydalı olacağını düşünmüyorum* (%35,5)” görüşüne ait olduğu; olumlu görüşler arasında ise en

büyük oranın “Fayda sağlar ve etkilidir (%6,5), kurallara uyulmadığında ortaya çıkan sonuçları göstermeye katkı sağlar (%6,5), bu tür konuların somutlaştırılmasına katkı sağlar (%6,5)” görüşlerine ait olduğu tespit edilmiştir. Bireyin yaşamında kuralların ne denli önemli olduğunun mantıklı gerekçelerle kazandırılmaya çalışıldığı yerler okullardır. Özellikle erken okul dönemlerinde kurallarının neden gerekli olduğu, kuralsızlığın yol açtığı tahribatlar etkili örneklerle açıklandığında ileriye dönük olarak ortaya çıkabilecek birçok sorunun da önüne geçilebilir. Sınıf ortamında kuralların ne denli önemli olduğunu göstermek için kullanılacak materyallerden biri de dijital oyunlardır. Dijital oyunlardaki zengin olay örgüsü ve etkili efektler bu açıdan önemli malzemeler sunmaktadır. Örnek vermek gerekirse, Simcopter adlı simülasyon oyununda bir oyuncu, helikopterini 3D sanal bir şehrin etrafında uçurması gereken bir pilot rolünü üstlenir. Oyun, kurtarma, trafik sıkışıklıkları, yangınlar, suçluları yakalama ve tıbbi acil durumlar gibi birtakım olaylar etrafında dönmektedir. Bu oyun aracılığıyla toplumsal kurallarının önemi, kuralsızlığın toplumda yarattığı huzursuzluk oyun içindeki olaylarla örneklendirilebilir. GTA 5, Need for Speed gibi oyunlar aracılığıyla toplumsal kuralların önemi, kuralsızlığın topluma verdiği tahribat, zararlı tutum ve davranışların (hızlı araç kullanma, trafik kurallarına uymama vb.) sakıncaları sosyal bilgiler Birey ve Toplum, Etkin Vatandaşlık gibi öğrenme alanlarında yer alan konularla ilişkilendirilerek öğrencilere aktarılabilir.

### **Araştırmanın Nicel Boyutu ile İlgili Problem Durumuna İlişkin Elde Edilen Sonuçlar**

Araştırmanın nicel boyutuyla ilgili ilk bulgu incelendiğinde öğretmenlerin genel olarak dijital oyunlardan yararlanmalarına ilişkin tutum puanının “orta düzeyde katılıyorum” aralığında olduğu tespit edilmiştir. Ölçeğin birinci alt boyutu olan “derste dijital oyunlardan yararlanma ile ilgili” tutum puanının, ikinci boyut olan “dijital oyunların olumsuz yönlerine yönelik” tutum puanının, üçüncü boyut olan “dijital oyunların olumlu yönlerine yönelik” tutum puanının, dördüncü boyut olan “dijital oyunların sınıfta öğrenmeye ve öğrencilere etkisine yönelik” tutum puanının “orta düzeyde katılıyorum” puan aralığında olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Noraddin (2015) “Dijital Oyunlarda Üç Öğrenme Potansiyeli: Malezya Üniversitesi Öğretmenlerinin Algısı” konulu çalışmasında

öğretmenlerin dijital oyun kullanımı konusunda olumlu bir tutuma sahip oldukları, katılımcıların cinsiyet ve yaş gibi demografik özellikleri ile öğrenme ve öğretimde dijital oyun kullanımına yönelik olumlu veya olumsuz tutumları arasında ilişki olmadığı sonuçlarına ulaşmıştır. Bu çalışmanın bulguları ile yapılan araştırma arasında benzerlikler bulunmaktadır. Ayrıca çalışma öğretmenlerin dijital oyun kullanımı ile ilgili olumlu bir tutuma sahip olsalar da pratikte yeterli düzeye sahip olmadıklarını ortaya koymuştur. Ulaşılan bu bulguların aksine öğretmenlerin dijital oyunlar ve bu oyunları derste kullanma konusunda ön yargılı olduğunu ortaya koyan çalışmalar söz konusudur. Eğitimde Dijital Oyunlar Çalıştayı Sonuç Raporu (2017) “öğretmenlerin dijital oyun konusunda ve öğrencilerinin oynadıkları dijital oyunlar konusunda fikir sahibi olmadıklarını; dijital oyunları öğretim aracı olarak değil de ödül (son 5 dakika) ve motivasyon aracı olarak kullandıkları; öğrencilerin ders dışı zamanlarda dahi dijital oyun kullanma konusunda ailelere kısıtlama ve sınırlandırma yönünde tavsiyede bulduklarını ortaya koymuştur.

Ölçek ve alt boyut puanlarının öğretmenlerin cinsiyetine göre karşılaştırılmasına ait bağımsız örneklem t testi sonuçlarının yer aldığı bir diğer bulgu incelendiğinde dijital oyunlardan yararlanmaya yönelik genel tutum ölçeğinin ve alt boyutlarının öğretmenlerin cinsiyetine göre anlamlı farklılık göstermediği ( $p>0,05$ ) tespit edilmiştir. Birinci alt boyutta kadın öğretmenlerin aritmetik ortalamalarının 3,43 erkek öğretmenlerin ise 3,49 olduğu; ikinci alt boyutta kadın öğretmenlerin aritmetik ortalamalarının 2,87 erkek öğretmenlerin ise 3,06 olduğu tespit edilmiştir. Üçüncü alt boyutta kadın öğretmenlerin aritmetik ortalamalarının 3,18 erkek öğretmenlerin ise 3,22 olduğu; dördüncü alt boyutta kadın öğretmenlerin aritmetik ortalamalarının 3,18 erkek öğretmenlerin ise 3,20 olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Erkek öğretmen sayısının kadın öğretmen sayısına göre fazla olmasına rağmen ortalamaların birbirine çok yakın olduğu, bu sonuç da dijital oyunlardan yararlanma ile ilgili tutumların cinsiyet bakımından farklılaşmadığını ortaya koymaktadır. Noraddin'in (2015) yukarıda değindiğimiz çalışması ulaşılan bu bulguyu destekler niteliktedir. Ama genel olarak cinsiyet dikkate alınarak yapılan çalışmalar (Imhof, Vollmeyer, ve Beierlein, 2007; Kafai, Heeter, Denner, ve Sun, 2008) erkeklerin daha kapsamlı medya kullanımı veya daha iyi bilgisayar becerilerinden dolayı dijital oyun

kullanımı konusunda performanslarının bayanlara kıyasla daha iyi olduğunu ortaya koymaktadır.

Diğer bulgu dijital oyunlardan yararlanmaya yönelik genel tutum ölçeğinin ve alt boyutlarının öğretmenlerin öğrenim durumlarına göre anlamlı farklılık göstermediğini ( $p>0,05$ ) ortaya koymaktadır. Birinci alt boyutta yüksek lisans mezunu öğretmenlerin aritmetik ortalamalarının 3,46 yüksek lisans mezunu öğretmenlerinin ise 3,52 olduğu; ikinci alt boyutta lisans mezunu öğretmenlerin aritmetik ortalamalarının 2,98 yüksek lisans mezunu öğretmenlerin ise 3,04 olduğu tespit edilmiştir. Üçüncü alt boyutta lisans mezunu öğretmenlerin aritmetik ortalamalarının 3,20 yüksek lisans mezunu öğretmenlerin ise 3,28 olduğu; dördüncü alt boyutta lisans mezunu öğretmenlerin aritmetik ortalamalarının 3,18 yüksek lisans mezunu öğretmenlerin ise 3,33 olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuç özellikle üniversitelerin lisans ve yüksek lisans programlarına dijital oyunların derslerde etkili kullanımına yönelik bir ders koymalarının gerekliliğini de ortaya koymaktadır. Eğitimde Dijital Oyunlar Çalıştayı Sonuç Raporu (2017) öğretmen yetiştiren üniversitelerde oyun temelli derslerin çok kısıtlı olarak yer aldığını, bu konuda uzmanlaşan akademik personelin yetersiz olduğunu, Hayat Boyu Öğrenme kapsamında dijital oyunlar ile ilgili çalışmaların yetersiz olduğunu, öğretmenlerin dijital oyun oluşturma, seçme, kullanma, güncelleme gibi konularda becerilerini geliştirecek hizmet içi eğitimlerin eksik olduğunu, okullarda öğretmenlerin dijital oyunlar konusunda öğrencilerini eğitmelerine yönelik eğitimlerin/derslerin yetersiz olduğunu, oyunların çeşitlendirilmesi ve öğrenci özelliklerine uygun hale getirilebilmesi için öğretmenlerin kendi oyunlarını basit beceriler ile geliştirebilecekleri (sürükle-bırak gibi) platformların/yazılımların yok denilecek kadar az olduğunu ortaya koymuştur.

Bir diğer bulgu ölçeğin birinci boyutu, dördüncü boyutu ve genel tutum arasında öğretmenlerin branşlarına göre anlamlı bir farkın olduğu, ölçeğin diğer boyutlarında (2 ve 3. boyut) ise branşlara göre anlamlı bir farkın olmadığı tespit edilmiştir. Birinci alt boyutta sosyal bilgiler öğretmenlerinin aritmetik ortalaması 3,48 sınıf öğretmenlerin ise 3,38 olduğu; ikinci alt boyutta sosyal bilgiler öğretmenlerinin aritmetik ortalaması 3,01 sınıf öğretmenlerin ise 2,86 olduğu

sonucuna ulařılmıştır. Üçüncü alt boyutta sosyal bilgiler öğretmenlerinin aritmetik ortalaması 3,20 sınıf öğretmenlerin ise 3,24 olduđu; dördüncü alt boyutta sosyal bilgiler öğretmenlerinin aritmetik ortalaması 3,21 sınıf öğretmenlerin ise 3,12 olduđu tespit edilmiştir. Dijital oyunlar, branş fark etmeksizin, öğretmenlerin derste konuları etkili görsel ve zengin efektlerle somutlařtırmalarına imkan tanıyan, eğlenerek öğrenmeyi sađlayan uygulamaların başında gelmektedir. Batılı ülkelerde (ABD, Japonya, Danimarka, Almanya vb.) tarih, cođrafya, matematik, dil öğretimi, kimya, fizik gibi branşlarda dijital oyunlardan yararlanıldığını ortaya koyan çalışmalar (Squire ve Jenkins, 2003; Squire, 2003; Egenfeldt-Nielsen, 2007; Imhof, Vollmeyer ve Beierlein, 2007; Kafai, Heeter, Denner ve Sun, 2008)söz konusudur. Bu çalışmalar farklı branşlarda görev yapan öğretmenlerin sahip oldukları imkânlar dođrultusunda dijital oyunlardan yararlanma konusuna sıcak baktıklarını ve sık sık uygulamalar yaptıklarını ortaya koymaktadır. Ülkemizde öğretmenlerin derslerinde dijital oyun kullanımını dođrudan imkânların yetersizliğine ya da öğretmenlerin konuyla ilgili bilgi düzeylerinin yetersizliğine bađlayan çalışmalar söz konusudur. Seferođlu (2015) öğretmenlerin okullarda kullanılan sözcük işlemleri ve sunum programları gibi çok temel araçları, programları ve ortamları kullanmalarıyla ilgili sıkıntıları bulunduđunu, BİT kullanımı konusunda ciddi eksikliklerinin olduđunu ifade etmiştir. Bu çalışmaların aksine Sarımanođlu (2019) “Öğretmenlerin Sınıflarda Eğitim Teknolojisi Kullanımında Karşılařtıkları Güçlükler” konulu arařtırmasında öğretmenlerin derslerinde teknoloji kullanmaya sıcak baktıklarını, sınıfta teknoloji kullanımı karmaşık bulmadıklarını, kendilerini teknoloji kullanımında yeterli bulduklarını ve öğrenciler açısından da teknoloji kullanımını iletişim yönünden ya da sađlık açısından zararlı görmedikleri sonuçlarına ulařmıştır.

Diđer bulgu tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına göre dijital oyunlardan yararlanmaya yönelik genel tutum ölçeđinin ve alt boyutlarının öğretmenlerin mesleki kıdemlerine göre anlamlı farklılık göstermediğini ( $p>0,05$ ) ortaya koymaktadır. Birinci alt boyutta 1-5 yıllık mesleki kıdem sahibi olan katılımcıların aritmetik ortalamasının 3,51 olduđu, 5-10 yıllık mesleki kıdem sahibi olanların 3,39 olduđu, 10-20 yıllık mesleki kıdem sahibi olanların ise 3,49 olduđu sonucuna ulařılmıştır. İkinci alt boyutta 1-5 yıllık mesleki kıdem sahibi

olan katılımcıların aritmetik ortalamasının 2,94 olduğu, 5-10 yıllık mesleki kıdem sahibi olanların 3,08 olduğu, 10-20 yıllık mesleki kıdem sahibi olanların ise 2,91 olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Üçüncü alt boyutta 1-5 yıllık mesleki kıdem sahibi olan katılımcıların aritmetik ortalamasının 3,20 olduğu, 5-10 yıllık mesleki kıdem sahibi olanların 3,15 olduğu, 10-20 yıllık mesleki kıdem sahibi olanların ise 3,38 olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Dördüncü alt boyutta 1-5 yıllık mesleki kıdem sahibi olan katılımcıların aritmetik ortalamasının 3,24 olduğu, 5-10 yıllık mesleki kıdem sahibi olanların 3,13 olduğu, 10-20 yıllık mesleki kıdem sahibi olanların ise 3,19 olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Teknolojinin hayatın hemen hemen her alanını etkilediği bir dünyada kaçınılmaz olarak bu gelişmelerden nasibini alan kurumların başında eğitim kurumları gelmektedir. Klasik eğitim anlayışının geride kaldığı, bunun yerine öğrenenin merkezde, öğretmenin ise rehber olduğu, teknoloji donanımlı sınıflarda öğretim faaliyetinin yapıldığı bir süreç yaşanılmaktadır. Bu açıdan sınıf ortamında teknoloji kullanma konusunda yetkin olan öğrencilerden geri kalmama adına öğretmenlere önemli görevler düşmektedir. Prensky (2005) sınıf ortamında öğrencilerin sahip olduğu dijital bilgi düzeyinin öğretmenlerden daha üst düzeyde olduğunu, öğretmenlerin işlerini eski yöntemlerle yaptıklarını ve artık öğretmenlerin kafalarını günlük yaptıkları işlerden kaldırıp yeni gelişen görüşleri takip etmeleri gerektiğini ifade etmiştir. Bu açıdan Y kuşak dediğimiz teknolojiyi hayatlarının her aşamasında etkili kullanan bir nesile hitap eden öğretmenlerin ve eğitim ortamlarının donanımlı olması oldukça önemlidir.

## **Öneriler**

Araştırmanın bu bölümünde elde edilen bulgulardan yola çıkarak birtakım önerilerde bulunulmuştur. Bu öneriler incelendiğinde:

- Araştırmaya katılan öğretmenlerin birçoğu görev yaptıkları okullarda teknolojik alt yapının çok yetersiz olduğunu dolayısı ile derslerinde dijital oyunlardan yararlanmanın mümkün olmadığını vurgulamışlardır. Eğitim alanında ortaya çıkan her türden teknolojinin okullarda kullanılabilmesi için teknolojik alt yapısı yetersiz

veya eksik olan eğitim kurumlarına, eğitimde fırsat ilkesi dikkate alınarak, gerekli müdahalenin yapılması,

- Sosyal bilgiler dersi bireye içinde yaşadığı topluma uyum sağlama konusunda önemli bilgi ve becerileri kazandırmayı amaçlamış bir derstir. Birçok bilim dalından oluşan bu dersin konu ve kazanımlarının öğretilmesinde kullanılması gereken yöntem veya metotların yanında kullanılan ders materyallerinin de gelişen teknolojik gelişmelere göre yeniden gözden geçirilmesi,
- Sosyal bilgiler dersindeki (müfredattaki diğer dersler de dâhil olmak üzere) konuların öğretilmesinde dijital oyun kullanımına yönelik bilimsel çalışmaların yapılması ve özellikle dijital oyun seçimi konusunda ulaşılan verilerin öğretmenlerle, ailelerle ve öğrencilerle paylaşılması,
- Ticari amaçla oluşturulmuş, asıl amacı eğlendirmek ve zevk vermek olan dijital oyunlardan eğitimde nasıl yararlanılması gerektiği konusunda öğretmen adaylarına hizmet öncesi dönemde, öğretmenlere de hizmet içi eğitimlerle gerekli bilgilendirmelerin yapılması,
- Öğretmen yetiştiren fakültelerin müfredatına eğitici dijital oyun oluşturmaya yönelik programlama derslerinin konulması,
- Ticari amaçla oluşturulmuş dijital oyunlardan hangisinin veya hangilerinin Milli Eğitim Bakanlığına bağlı okullarda öğretilen derslerle ilişkisinin olduğunu ortaya koymaya yönelik bakanlık veya üniversiteler bünyesinde kurulan komisyonların karara bağlaması,
- Milli Eğitim Bakanlığı, üniversiteler, bilişim şirketleri, oyun geliştiren şirketlerin bir araya gelerek öğrenci yaş gruplarını dikkate alan eğitici dijital oyunlar tasarlamaya dönük çalışmaların yapılması,
- Öğretmenlerin öğrencilerinin sık oynadıkları dijital oyunlar hakkında araştırma yapması ve bu oyunların zararlı ve pedagojik yönleri konusunda öğrencileri ve aileleri bilgilendirmeleri,
- Öğretmen yetiştiren üniversitelerde dijital oyun kullanımı konusunda yeterli bilgi birikimine sahip akademik personel sayısının artırılması, gibi öneriler araştırmanın bulguları dikkate alınarak şekillenmiştir.

## Kaynaklar

- Adıgüzel, O., Batur, H. Z. ve Ekşili, N. (2014). Kuşakların değişen yüzü ve y kuşağı ile ortaya çıkan yeni çalışma tarzı: mobil yakalılar. *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. 19, 165-182.
- Akengin, H., Tuncel, G. ve Cendek, M., E. (2016). Öğrencilerde harita okuryazarlığının geliştirilmesine ilişkin sosyal bilgiler öğretmenlerinin görüşleri. *Marmara Coğrafya Dergisi*, 34.
- Akamaihd.(t.y.).[Akamaihd.net.[https://steamcdn.akamaihd.net/steam/apps/227300/manuals/ETS2\\_manual\\_en.pdf?t=1580390416](https://steamcdn.akamaihd.net/steam/apps/227300/manuals/ETS2_manual_en.pdf?t=1580390416)], Erişim tarihi: 07.12.2020.
- Aksoy, N. C. (2014). *Dijital oyun tabanlı matematik öğretiminin ortaokul 6. sınıf öğrencilerinin başarılarına, başarı güdüsü, öz-yeterlilik ve tutum özelliklerine etkisi*. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü İlköğretim Anabilim Dalı: Doktora tezi.
- Aktaş, B. (2018). *Ortaokul öğrencilerinde internet ve dijital oyun bağımlılığının psikolojik sağlamlık ve saldırganlıkla ilişkisi*. Kafkas Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Hemşirelik Anabilim Dalı: Yüksek lisans tezi.
- Al-Kord, N. Y. M. (2016). *Facebook ortamındaki dijital oyunların bağımlılığına etki eden demografik faktörler*. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi: Yüksek lisans tezi.
- Amazon.(t.y.). *Sid miere's civilization VI-Digital code*, [https://www.amazon.in/SID-MIERES-CIVILIZATION VIDigital/dp/B01N6KVFXL], Erişim tarihi:14.12.2020.
- Anderson, T., Barry L., R., Xiao-Ping Y., and Guan-Zhen H. (2008). "Video games in the english as a foreign language classroom." *In The Second IEEE International Conference on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning, edited by Mike Eisenberg, Kinshuk, Maiga Chang, and Rory McGreal, 188–192. Los Alamitos, CA: IEEE Computer Society.*

- Arabacı, İ. B. ve Polat, M. (2013). Dijital yerliler, dijital göçmenler ve sınıf yönetimi. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi (Electronic Journal of Social Sciences)* Cilt:12 Sayı:47s.11-20.
- Argün, D. (2019). *Tüketim kültürünün yeniden üretildiği bir kitle iletişim platformu olarak dijital oyun sektörü*. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik Anabilim Dalı Medya Ekonomisi ve İşletmeciliği Bilim Dalı: Yüksek lisans tezi.
- Arvas, İ. (2019). *Şiddet içerikli video oyunlarının 10-15 yaş grubu çocukların saldırganlık davranışı ve şiddet eğilimine etkisi*. Üsküdar Üniversitesi Bağımlılık ve Adli Bilimler Enstitüsü Adli Bilimler Anabilim Dalı, Suç Önleme ve Analizi Bilim Dalı:Yüksek lisans tezi.
- Ayanoğlu, M. M. (2006). *Mimarlık eğitiminde üç boyutlu bilgisayar oyunu motorlarının kullanımı*. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü: Yüksek lisans tezi.
- Bakar, A., Tüzün, H. ve Çağıltay, K. (2008). Öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunu kullanımına ilişkin görüşleri: sosyal bilgiler dersi örneği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (H. U. Journal of Education)* 35: 27-37.
- Bakır, T. (2015). *Eğitsel amaçlı bilgisayar oyunlarının coğrafya derslerinde kullanılmasının öğrenci görüşlerine göre değerlendirmesi*. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Ortaöğretim Sosyal Alanlar Eğitimi Anabilim Dalı: Yüksek lisans tezi.
- Bilgi, A. (2005). *Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık, depresyon ve yalnızlık düzeylerin incelenmesi*. Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bilim Dalı: Yüksek lisans tezi.
- Bilgiç, H. G., Duman, D. ve Seferoğlu, S. S. (2011). Dijital yerlilerin özellikleri ve çevrimiçi ortamların tasarlanmasındaki etkileri. *Akademik Bilişim 2011, 2-4 Şubat 2011 / İnönü Üniversitesi, Malatya, s.1-7*.
- Brown, H.,J. (2008). *Video games and education*. M.E. Sharpe, Inc.

- Burak, Y. (2013). *Bilgisayar oyunlarının ilköğretim birinci kademe öğrencilerinin saldırganlık düzeylerine etkisinin incelenmesi*. Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İlköğretim Anabilim Dalı Sınıf Öğretmenliği Bilim Dalı: Yüksek lisans tezi.
- Büyüköztürk, Ş., Çokluk, Ö., Köklü, N. (2012). *Sosyal bilimler için istatistik (10. Baskı)*. Ankara: Pegem Akademi
- Caiman.us. (t.y.). [<http://www.caiman.us/scripts/fw/f2998.html>], Erişim tarihi: 08.12.2020.
- Crawford , C. (1984). *The art of computer game design*. Berkeley, CA: McGraw-Hill.
- Çakır Babayiğit, Ö. (2014). *Eğitim amaçlı bilgisayar oyunlarının okul öncesi eğitimde kullanımına yönelik öğretmen görüşleri (Ankara ili örneği)*.Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Bilim Dalı: Yüksek lisans tezi.
- Çankaya, S. (2007). *Oran orantı konusunda geliştirilen bilgisayar oyunlarının öğrencilerin matematik dersi ve eğitsel bilgisayar oyunları hakkındaki düşüncelerine etkisi*. Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı:Yüksek lisans tezi.
- Çatak, Y. M. G. (2009). *Tasarım eğitiminde bilgisayar oyunlarının kullanımına yönelik bir model önerisi*. Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalı: Doktora tezi.
- Çelikkaya, T. (2015). Sosyal bilgiler öğrenimine ve öğretimine ilişkin öğrenci görüşleri. *Journal of Educational Science*, 3(4), s.30-46.
- Çetin Aydın, G. ve Başol, O. (2014).X ve y kuşağı: çalışmanın anlamında bir değişme var mı?.*Electronic Journal of Vocational Colleges*, s.1-15.
- Çetinkaya, H. (1991). *Video oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi*. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü: Yüksek lisans tezi.

- Demir Askerođlu, E. (2017). *Dijitalleşme sürecinde dönüşen kültür ve yaşam tarzları: kuşaklar üzerine bir tipoloji araştırması*. Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Halkla İlişkiler Anabilim Dalı: Doktora tezi.
- Dođan, E. (2017). *Sosyal bilgiler dersinde deprem konusunun dijital oyunlarla öğretiminin akademik başarıya etkisi*. Cumhuriyet Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü İlköğretim Ana Bilim Dalı Sosyal Bilgiler Eğitimi Bilim Dalı: Yüksek lisans tezi.
- Donmuş, V. (2012). *İngilizce öğrenmede eğitsel bilgisayar oyunu kullanmanın erişime, kalıcılığa ve motivasyona etkisi*. Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı: Yüksek lisans tezi.
- Dönmez, A. (2012). *Savaş temalı dijital oyunlarda egemen ideolojinin temsili*. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo-Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı: Yüksek lisans tezi.
- Economicsdiscussion, (2020). [economicsdiscussion.net/game-theory/5-types-of-games-in-game-theory-with-diagram/3827], Erişim tarihi: 21.12.2020.
- Egenfeldt-Nielsen (2007). *Educational potential of computer games*. London: Continuum.
- Eğitimde dijital oyunlar çalıştayı sonuç raporu (2017).*Uluslararası Çocuk ve Bilgi Güvenliği Etkinlikleri Dijital Oyunlar Çalıştayları*. 10 Ekim 2017, Ankara.
- Emediaplace.(t.y.). [https://softs.emediaplace.com/en/product/making-history-the-calm-the-storm/], Erişim tarihi: 14.12.2020.
- Eni, B. (2017). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarının değerlendirilmesi*. Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Anabilim Dalı Klinik Psikoloji Programı:Yüksek lisans tezi.
- Eren, Ö. (2009). *Bilgisayar oyunlarında dramatik yapı: alternatif yaklaşımlar*. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Bilgisayar Ortamında Sanat ve Tasarım Anabilim Dalı:Yüksek lisans tezi.

- Erkan, A. (2019). *İlkokul 4. Sınıf sosyal bilgiler dersinde kullanılan eğitsel oyun ve dijital öğretiminin öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisi*. Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Temel Eğitim Ana Bilim Dalı Sınıf Eğitimi Bilim Dalı: Yüksek lisans tezi.
- Evcin, S. (2010). *Bilgisayar oyunlarının ilköğretim ikinci kademe öğrencilerinin saldırganlık eğilimine etkisinin incelenmesi*. Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Anabilim Dalı: Yüksek lisans tezi.
- Everquest Station Sony. (t.y.). [<http://eerquest.station.sony.com/>], Erişim tarihi: 13.12.2020.
- Felicia, P. (2012). *Digital games in schools: a handbook for teachers*. [<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00697599/document>], Erişim tarihi: 12.09.2020.
- Gearbox Software.(t.y.). *Borderlands game of the year edition*, [<https://www.gearboxsoftware.com/game/borderlands-goty/#group-5>], Erişim tarihi: 14.12.2020.
- Google Görseller. (t.y.). *Grand Theft Auto V (GTA+5)*, [[https://www.google.com/search?q=Grand+Theft+Auto+V+\(GTA+5\)+u%C3%A7ak&tbm=isch&](https://www.google.com/search?q=Grand+Theft+Auto+V+(GTA+5)+u%C3%A7ak&tbm=isch&)], Erişim tarihi: 14.12.2020.
- Görmez, E. (2020). Dijital oyunlardan yararlanma ölçeği (DOYÖ): Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Kuram ve Uygulamada Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(1), 16-29.
- Gülçek, E. (2018). *Çocuk Kültürü ve Dijital Oyunlar: Elazığ Fmd Kursu öğrencileri üzerine sosyolojik bir çalışma*. Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Uygulamalı Sosyoloji Anabilim Dalı: Yüksek lisans tezi.
- Güngörmüş, G. (2007). *Web tabanlı eğitimde kullanılan oyunların başarıya ve kalıcılığa etkisi*. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bilim Dalı: Yüksek lisans tezi.
- Hava, K. (2012). *Eğitsel bilgisayar oyunu tasarlama yönteminin, ilköğretim 4. Sınıf öğrencilerinin akademik başarısına etkisi*. Gazi Üniversitesi Eğitim

Bilimleri Enstitüsü Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı: Yüksek lisans tezi.

Imhof, M., Vollmeyer, R., & Beierlein, C. (2007). Computer use and the gender gap: The issue of access, use, motivation, and performance. *Computers in Human Behavior*, 23(6), pp. 2823-2837.

Independent. (t.y.). [<https://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/call-duty-new-game-battle-royale-movie-inspired-player-unknown-battlegrounds-brutal-a7718011.html>], Erişim tarihi: 14.12.2020.

İşçi, T. G. (2018). *Sosyal bilgiler öğretiminde dijital oyun geliştirme yazılımı kullanımı ve sosyal bilgiler öğretmen adaylarının buna ilişkin görüşleri*. Cumhuriyet Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü İlköğretim Anabilim Dalı Sosyal Bilgiler Eğitimi Bilim Dalı: Yüksek lisans tezi.

Juul, J. (2005). *Half real: Video games between rules and fictional worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.

Kafai, Y. B., Heeter, C., Denner, J., & Sun, J. Y. (2008). *Beyond barbie [r] and mortal kombat: new perspectives on gender and gaming*. Boston: MIT Press.

Kağızmanlı, N. (2019). *Ergenlerde beş faktör kişilik özelliklerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri üzerindeki yordayıcı etkisinin incelenmesi*. Bayburt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Ana Bilim Dalı: Yüksek lisans tezi.

Karataş, M. (2008). Türkçede iletişim sorunları ve nedenleri. *Türk Dili Araştırmaları Yıllığı-Bellekten*, 1

Kars, G. B. (2010). *Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi*. Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Disiplinler Arası Adli Tıp Anabilim Dalı: Yüksek lisans tezi.

Kaya, A. B. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: geçerlik ve güvenirlik çalışması*. Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı Ölçme ve Değerlendirme Bilim Dalı: Yüksek lisans tezi.

- Kestane, M. (2019). *Dijital oyun bağımlılığının ilköğretim ikinci kademe çağındaki öğrencilerin akademik başarısı ile ilişkisi*. Biruni Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik Yüksek Lisans Programı: Yüksek lisans tezi.
- Kebritchi, M., Hirumi, A. And Bai, H. (2008). *The effects of modern math computer games on learners' math achievement and math course motivation in a public high school setting*. Available at: [http://www.dimensionm.com/docs/UCFResearch\_Brief\_June\_202008.pdf], Erişim tarihi: 12.09.2020.
- Louis, C. and Lawrence, M. (1997). *Research methods in education*. London: Routledge Press
- Malta, S. E. (2010). *İlköğretimde kullanılan eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin akademik başarılarına etkisi*. Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Enstitü Anabilim Dalı: Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü: Yüksek lisans tezi.
- Matthew, P. (2007). "Your grand father's war". Newsweek
- McKillup, S. (2012). *Statistics explained: an introductory guide for life scientists (second edition)*. United States: Cambridge University Press
- McMillan, J.H., & Schumacher, S. (2006). *Research in education: evidence-based inquiry (6th edition)*. London: Pearson Education.
- Metacritic, (2020). [[www.metacritic.com](http://www.metacritic.com)], Erişim tarihi: 09.12.2020.
- Milli Eğitim Bakanlığı (MEB). (2018). *Sosyal Bilgiler Öğretim Programı*, [<http://mufredat.meb.gov.tr/ProgramDetay.aspx?PID=354>], Erişim tarihi: 24.06.2020.
- Molina, B. (2017). *How pubg became this year's biggest video game*. USA Today. [https://www.usatoday.com/story/tech/news/2017/12/13/how-pubg-became-years-biggest-video-game/945061001/], Erişim tarihi: 19.11.2020.

Nbcnews.(t.y.). *Denmark recreates itself in minecraft with official map data*, [<https://www.nbcnews.com/tech/video-games/denmark-recreates-itself-minecraft-official-map-data-n89991>],Eriřim tarihi: 14.12.2020.

Neves,S. C.,Nascimento, D. C. S., & Carvalho, J. S. (2013). *The mapping associated with the board game as an important resource for the teaching of geography*.

Noraddin, E. (2015). Three learning potentials in digital games: perception of Malaysian university teachers. *The Online Journal of Distance Education and e-Learning*, 3(3).

Orhan, E. (2018). *10-14 Yař arasındaki çocukların fiziksel aktivite seviyesi, dijital oyun bağımlılığı ve dikkat düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Ana Bilim Dalı: Yüksek lisans tezi.

Önder, Ç. (2019). *İnternet ve dijital oyun bağımlılığı açısından riskli adolesanların sağlık sorunlarının Omaha sistemi ile değerlendirilmesi*. İstanbul Üniversitesi Cerrahpařa Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Halk Sağlığı Hemşireliği Anabilim Dalı Halk Sağlığı Hemşireliği Programı:Yüksek lisans tezi.

Öztürk, D. (2007). *Bilgisayar oyunlarının çocukların bilişsel ve duyuşsal gelişimleri üzerindeki etkisinin incelenmesi*. Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Öğretmenliği Programı: Yüksek lisans tezi.

Playsultan.(t.y.). *Zula altın*, [<https://www.playsultan.com.tr/zula-altin>],Eriřim tarihi:14.12.2020.

Prensky, M. (2001).*Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill.

Prensky, M. (2002). themotivation of gameplay: the real twenty-first century learning revolution. *On the Horizon* 10 (1): 5-11. doi: 10.1108/10748120210431349.

- Prensky, M. (2005). Listen to the natives. *Educational Leadership: Learning in the Digital Age*. 63 (4), 8-13.[<http://www.siprep.org/prodev/documents/Prensky.pdf>], Eriřim tarihi: 23.11.2020.
- Prensky, M. (2006a). *Don't bother me mom-i'm learning*. Saint Paul, MN: Paragon House.
- Prensky, M. (2006b). Listen to the natives. *Educational Leadership* 63 (4): 8-13
- Peterson, M. (2013). Computer games and language learning. *Palgrave Macmillan In The United States*.
- Punktid.(t.y.). *Euro track Simulator 2-vive la France (pc-mac)*, [<https://punktid.com/euro-truck-simulator-2-vive-la-france>], Eriřim tarihi: 14.12.2020.
- Sarımanođlu, N., U. (2019). *Öđretmenlerin sınıflarda eđitim teknolojisi kullanımında karşılařtıkları güçlükler*. [[http://yegitek.meb.gov.tr/meb\\_iys\\_dosyalar/2020\\_03/26131950\\_ogretmenlerin\\_siniflarda\\_egitim\\_teknolojisi\\_kullanimindakarsilastiklariguclukler.pdf](http://yegitek.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2020_03/26131950_ogretmenlerin_siniflarda_egitim_teknolojisi_kullanimindakarsilastiklariguclukler.pdf)], Eriřim tarihi:07.12.2020.
- Sandford, R., and Williamson, B. (2004). *Racing academy: a future lab prototype search report*. Available at: [[http://www.futurelab.org.uk/resources/documents/project\\_reports/Racing\\_Academy\\_research\\_report.pdf](http://www.futurelab.org.uk/resources/documents/project_reports/Racing_Academy_research_report.pdf)], Eriřim tarihi: 14.10.2020.
- Seferođlu, S. S. (2004). Öđretmen yeterlikleri ve mesleki gelişim. *Bilim ve Aklın Aydınlığında Eđitim*, 58, 40-45.
- Seferođlu, S. S. (2015). Okullarda teknoloji kullanımı ve uygulamalar: gözlemler, sorunlar ve çözüm önerileri. *Artı Eđitim*, 123, 90-91.
- Squire, K. (2003). *Replaying history: learning world history through playing Civilization III*. The Instructional Systems Technology Department, Indiana University: Doctor of philosophy
- Squire, K. and Jenkins, H. (2003). Harnessing the power of games in education. *Insight*, 3 (5), 7-33.
- Silverman, D. (2000). *Doing Qualitative Research*. London: Sage Publications

- Silvia, C., N. (2015). Interactive Digital Games for Geography Teaching and Understanding Geographical Space. Creative Education Vol.06 No.07(2015), ArticleID:56362, 8 pages 10.4236/ce.2015.67070.
- Solak, M. Ş. (2012). *Ortaöğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu tutumları ile saldırganlık ve yalnızlık eğilimleri arasındaki ilişkilerin incelenmesi*. Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bilim Dalı: Yüksek lisans tezi.
- Strauss, A., & Corbin, J. (1998). *Basics of qualitative research: Techniques and procedures for developing grounded theory (2nd ed.)*. Sage Publications, Inc.
- Store Topia. (t.y.). Minecraft starter collection (PS4), [<https://storetopia.co.uk/collections/console-gaming/products/minecraft-starter-collection-ps4>], Erişim tarihi: 14.12.2020.
- Suryanto, G., Y. ve Setiawan, S. (2016). The Use of Slang Words by Gamers in the Game Online. *Language Horizon*, 4(1).
- Şahin, H. B. (2016). *Eğitsel bilgisayar oyunları ile destekli matematik öğretiminin öğrencilerin akademik başarılarına ve duyuşsal özelliklerine etkisi*. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü İlköğretim Anabilim Dalı İlköğretim Matematik Öğretmenliği Bilim Dalı: Yüksek lisans tezi.
- Şelimen, M. (2016). *Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının 13-14 yaş grubu çocukların saldırganlık davranışı üzerindeki etkileri*. Yalova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Anabilim Dalı Sosyal Hizmet Enstitü Bilim Dalı Sosyal Hizmet: Yüksek lisans tezi.
- Tavşancıl, E. ve Aslan, E. (2001). *Sözel, yazılı ve diğer materyaller için içerik analizi ve uygulama örnekleri*. Epsilon Yayınevi, İstanbul.
- Tekin, H. (2002). *Eğitimde ölçme ve değerlendirme*. Yargı Yayıncılık, Ankara.

- Tendanceouest.(t.y.). *Meilleures ventes de jeux video en France: c'est le guere*, [https://www.tendanceouest.com/actualite-63507-meilleures-ventes-de-jeux-video-en-france-c-est-la-guerre.html], Eriřim tarihi: 14.12.2020.
- Terlemez, C. (2019). *Dijital oyun bağımlılığı ile kişilik özellikleri arasındaki ilişki*. Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Klinik Psikoloji Anabilim Dalı: Yüksek lisans tezi.
- Tunç, Ü. (2017). *Eğitsel bilgisayar oyunlarının benimsenmesinde sosyal medya özelliklerinin etkisi*. Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim ve Toplumsal Dönüşüm Ana Bilim Dalı:Yüksek lisans tezi.
- Turan, R.,Sünbül, A. M. ve Akdağ, H. (2009). *Sosyal bilgiler öğretiminde yeni yaklaşımlar 1*. Ankara: Pegem Akademi.
- Türk Dil Kurumu(TDK). (2020a). *Oyun*, [https://sozluk.gov.tr/], Eriřim tarihi:12.06.2020.
- Türk Dil Kurumu (TDK). (2020b). *Kuşak*, [https://sozluk.gov.tr/], Eriřim tarihi: 03.10.2020.
- Uluay, G. (2017). *Fen öğretiminde dijital oyun tasarımı uygulamalarının ortaokul öğrencilerinin akademik başarılarına, problem çözme becerilerine ve motivasyonlarına etkisi*. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Fen Bilgisi Eğitimi Ana Bilim Dalı:Doktora tezi.
- Ural, M. N. (2009). *Eğitsel bilgisayar oyunlarının eğlendirici ve motive edici özelliklerini akademik başarıya ve motivasyona etkisi*. Eskişehir Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Öğretmenliği Programı: Doktora tezi.
- Ücan, İ. (2018). *Algılanan sosyal destek ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkininincelenmesi*. Nişantaşı Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü EnstitüAnabilim Dalı: Psikoloji Enstitü Bilim Dalı: Yüksek lisans tezi.

- Ünal, Ç. (2014). *Bilgisayar oyunlarında çevre tasarımı*. Mustafa Kemal Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Peyzaj Mimarlığı Anabilim Dalı: Yüksek lisans tezi.
- Vikipedi, (2020a). *Euro truck Simulator 2*, [[https://tr.wikipedia.org/wiki/Euro\\_Truck\\_Simulator\\_2](https://tr.wikipedia.org/wiki/Euro_Truck_Simulator_2)], Erişim tarihi:19.12.2020.
- Vikipedi, (2020b). *Grand theft auto V*, [[https://tr.wikipedia.org/wiki/Grand\\_Theft\\_Auto\\_V](https://tr.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_V)], Erişim tarihi: 14.12.2020.
- Warrenrobinett. (t.y.). [<http://www.warrenrobinett.com/rockysboots/>], Erişim tarihi:08.12.2020.
- Yaman, H. (2005). *İlköğretim ikinci kademe Türkçe dil bilgisi derslerinde kavram haritası tekniğinin öğrenci başarısına ve hatırlamaya etkisi*.Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü:Yayımlanmamış Doktora Tezi.
- Yenğin, D. (2010). *Dijital oyunlarda şiddet kavramı: yeni şiddet*.Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Bilimleri Anabilim Dalı Bilişim Bilim Dalı: Doktora tezi.
- Yeşilay. (2020). *Bağımlılık nedir?*, [<https://www.yesilay.org.tr/bagimlilik/bagimlilik-nedir>], Erişim tarihi: 27.05.2020.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldız, S. (2017). Sosyal bilimlerde örnekleme sorunu: nicel ve nitel paradigmalardan örnekleme kuramına bütüncül bir bakış. *Kesit Akademi Dergisi*, 3(11), s. 421-442
- Yılmaz, E. (2011). *İlk ve ortaöğretim öğretmenlerinin eğitsel bilgisayar oyunları hakkındaki görüşleri: demografik özelliklere göre karşılaştırma*. Süleyman Demirel Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Eğitim Teknolojileri Anabilim Dalı: Yüksek lisans tezi.

- Yılmaz, E. (2019). *Video oyunu ve geleneksel oyun oynayan çocukların sosyal problem çözme becerileri ile değer algılarının karşılaştırılması (Türkiye-İngiltere örneği)*. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı Sınıf Eğitimi Bilim Dalı: Doktora tezi.
- Yücel, G. Ve Şan, Ş. (2018). Dijital oyunlarda bağımlılık ve şiddet: Blue Whale (Mavi Balina) oyunu üzerinde bir inceleme. *Online Academic Journal of Information Technology*, 9 (32), 87-100
- Zengin, M. (2019). *İngilizce kelime öğretiminde eğitsel bilgisayar oyunları kullanımının öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisi*. Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı:Yüksek lisans tezi.

## EK-A: Derste Kullanılan Dijital Oyunlarla İlgili Yapılandırılmış Görüşme Formu

### Görüşme Formu

Değerli katılımcı bu çalışmanın amacı siz değerli öğretmenlerin sosyal bilgiler dersinde dijital oyunlardan yararlanma konusunda ne düşündüklerini ortaya koymaktır. Bu görüşmedeki tüm beyanlarınız gizli kalacak ve kesinlikle isimleriniz veya çalıştığınız kurum isimleri çalışmaya yansıtılmayacaktır. Şimdiden çalışmaya sunduğunuz katkıdan dolayı teşekkür ederim.

Ayşe ALTUN  
Yüksel Lisans öğrencisi

**Kadın ( )**

**Erkek ( )**

1. Kendinizden kısaca söz eder misiniz? (yaş, mezuniyet, yüksek lisans yapip yapmadığı, deneyim vb.)

2. Lisans öğrenimi süresince veya öğretmenlik yaptığınız süre içinde dijital oyunların sosyal bilgiler dersinde kullanımına ilişkin bir eğitim aldınız mı? (yanıtınız evetse)? Hangi oyunları ders işleme sürecinde kullanıyorsunuz? Örnek verir misiniz? Oyunları seçerken hangi ölçütleri (kriterleri) göz önünde bulunduruyorsunuz? Bu oyunları seçme nedeniniz nedir? Açıklar mısınız?

3. Küresel bir sorun olan savaş veya terör gibi eylemlerinin tahrip edici yönlerini öğrencilere göstermek açısından dijital oyunlardan (Call of Duty (serisi)) yararlanma hakkında ne düşünüyorsunuz? Sizin böyle bir öğretim deneyiminiz oldu mu? Açıklar mısınız?

4. Kurtuluş savaşının mahiyetini ve savaşta milli kahramanların yaşadıkları zorlukları görmeleri açısından savaş temalı dijital oyunlardan (Call of Duty (serisi)) yararlanma hakkında ne düşünüyorsunuz? Sizin böyle bir öğretim deneyiminiz oldu mu? Açıklar mısınız?

5. Üslup bozukluğunun, argonun veya küfürlü konuşmanın iletişim sorunlarına neden olduğunu öğrencilere göstermek açısından dijital oyunlardan (GTAVice, Pubg vb.) yararlanma hakkında ne düşünüyorsunuz? Sizin böyle bir öğretim deneyiminiz oldu mu? Açıklar mısınız?

6. Harita okuma veya kroki oluşturma becerilerini öğrencilere kazandırmak için dijital oyunlardan (GTAVice City, Call Of Duty gibi) yararlanma hakkında ne düşünüyorsunuz? Sizin böyle bir öğretim deneyiminiz oldu mu? Açıklar mısınız?

7. Yeryüzü şekilleri, doğal veya beşeri unsurlar gibi konuların öğretilmesinde dijital oyunlardan (GTAVice City, Call Of Duty gibi) yararlanma hakkında ne düşünüyorsunuz? Sizin böyle bir öğretim deneyiminiz oldu mu? Açıklar mısınız?

8. Tarihteki medeniyetlerin ve önemli tarihi kişilerin tanıtımında dijital oyunlardan (Rise Of Kings, Age Of Empires gibi) yararlanma hakkında ne düşünüyorsunuz? Sizin böyle bir öğretim deneyiminiz oldu mu? Açıklar mısınız?

9. Kuralla uymanın toplum huzuru açısından önemini ve kuralsızlığın topluma verdiği tahribatları öğrencilerin görmesi açısından dijital oyunlardan (GTAVice City, Zula, Pub g) yararlanma hakkında ne düşünüyorsunuz? Sizin böyle bir öğretim deneyiminiz oldu mu? Açıklar mısınız?



## EK-B: Dijital Oyunlardan Yararlanma Ölçeği

### DİJİTAL OYUNLARDAN YARARLANMA ÖLÇEĞİ (DOYÖ)

	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Orta Düzeyde Katılıyorum	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
Dijital oyunlar öğrencilerin hayal dünyasını zenginleştirir.					
Dijital oyunlar çocukların ruhsal dünyalarını olumsuz yönde etkiler.					
Dijital oyunlar anlaşılması güç, soyut konuların anlaşılmasını kolaylaştırır.					
Dijital oyunlar sınıf ortamına getirilmesi maliyetli/riskli eğitici materyallerin sorunsuz biçimde sınıf ortamına getirilmesine yardım eder.					
Dijital oyunlar disiplinler arası veya dersler arası öğrenmeyi kolaylaştırır					
Dijital oyunlar çocukların davranışlarını olumsuz yönde etkiler.					
Dersin başında dijital oyun kullanımı öğrenilecek konuya veya kazanıma odaklanmayı artırır.					
Dijital oyunlar öğrencilerin birbirlerine karşı olumlu tutumlar geliştirmesini olanaklı kılar.					
Dijital oyunlar öğrencilerin sosyalleşmelerini engellemez.					
Ders içeriğinin özetlenmesinde dijital oyunlar faydalıdır.					
Dijital oyunlar sınıfta öğrenciler arasında işbirliğine ve etkileşime dayalı bir öğrenme ortamı yaratır.					
Öğrenmeyi heyecanlı hale getirmek için derste kullanılan öğretim yöntem veya teknikleri dijital oyunlarla ilişkilendirmek faydalıdır.					
Dijital oyunlar öğrencilerin yaratıcılıklarını geliştirir.					
Dijital oyunları oynamak ciddi sağlık sorunlarına yol açar.					
Dijital oyunların zengin içerikleri birçok konunun öğretilmesine yardımcı olur.					
Gündelik hayatta karşılaşması güç toplumsal problemlerin gösterilmesini olanaklı kılar.					
Dijital oyunlarla ders konularının ilişkilendirilmesi öğrenmenin etkililiğini artırır.					

## EK-C: Van İl Millî Eğitim Müdürlüğü İzin Belgesi



T.C.  
VAN VALİLİĞİ  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 70562350-605.01-E.16387615  
Konu : Ayşe ALTUN Anket İzni Hk.

09/11/2020

VALİLİK MAKAMINA

Yüzüncü Yıl Üniversitesi Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı, Sosyal Bilgiler Eğitimi Bilim Dalı tezli yüksek lisans öğrencisi Ayşe ALTUN'un "Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin Dijital Oyunlardan Yararlanmalarına İlişkin Tutumları ve Dijital Oyunların Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanımı İle İlgili Görüşleri" konulu tez çalışması yapılabilmesi hususundaki yazıları incelenmiştir.

Söz konusu anket uygulama çalışmasının Van İl Millî Eğitim Müdürlüğüne bağlı İpekyolu, Tuşba, Edremit, Gevaş ve Erciş İlçe Millî Eğitim Müdürlükleri Ortaokullarında görev yapan Sosyal Bilgiler Öğretmenlerine dijital veri toplayabilmesini ve derslerin aksatılmaması kaydıyla ve gönüllülük esasına göre yapılması müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.

Talat TOY  
İl Millî Eğitim Şube Müdürü

Uygun görüşle arz ederim.

Hasan TEVKE  
İl Millî Eğitim Müdürü

OLUR  
09/11/2020

Furkan DUMAN  
Vali a.  
Vali Yardımcısı Vekili



Adres: A.Gazi Mah.İskele Cad.No:226 65040 Tuşba/VAN  
Elektronik Ağ: www.van.mem.gov.tr  
e-posta:

Bilgi için: Sıddık BEKTAŞ Strateji-Arge Birimi (Dahili 319)  
Tel: 0 (432) 222 41 62  
Faks: 0 (432) 222 41 61

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 3eac-816e-3109-a216-fb34 kodu ile teyit edilebilir.



T.C.  
VAN VALİLİĞİ  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 70562350-605.01-E.16555730  
Konu : Ayşe ALTUN Anket İzni Hk.

12.11.2020

DAĞITIM YERLERİNE

Yüzüncü Yıl Üniversitesi Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı, Sosyal Bilimler Eğitimi Bilim Dalı tezli yüksek lisans öğrencisi Ayşe ALTUN'un anket çalışmasına ait Valilik Makamının 09/11/2020 tarih ve 16387615 sayılı onay yazısı ekte gönderilmiştir. Ekteki onay doğrultusunda gerekli idari iş ve işlemlerin yapılması hususunda; Bilgilerinizi ve gereğini arz ederim.

Burhan KIRICI  
İl Millî Eğitim Müdür V.

Ek : Onay yazısı (1 Sayfa)

DAĞITIMLI:

1-İpekyolu, Tuşba, Edremit, Gevaş, Erciş İlçe Kaymakamlığı  
İlçe Millî Eğitim Müdürlüklerine)

2- **Yüzüncü Yıl Üniversitesi**  
(Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü)



Adres: A.Gazi Mah.İskele Cad.No:226 65040 Tuşba/VAN  
Elektronik Ağ: www.van.mem.gov.tr  
e-posta:

Bilgi için: Siddık BEKTAŞ Strateji-Arge Birimi (Dahili 319)  
Tel: 0 (432)222 41 62  
Faks: 0 (432) 222 41 61

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 0c15-e44c-36fc-8e7e-ab91 kodu ile teyit edilebilir.

## **EK-D: Etik Beyanı**

Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında,

- Tez içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- Atıfta bulunduğum eserlerin bütününe kaynak olarak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- Bu tezin herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir tez çalışması olarak sunmadığımı beyan ederim.

04/02/2021

Ayşe ALTUN



VAN YÜZÜNCÜ YIL ÜNİVERSİTESİ  
Eğitim Bilimler Enstitüsü

**LİSANSÜSTÜ TEZ ORJİNALLİK RAPORU**

VAN YÜZÜNCÜ YIL ÜNİVERSİTESİ  
Eğitim Bilimler Enstitüsü

28/01/2021

“Sosyal Bilgiler Dersinde Dijital Oyunlardan Yararlanmaya İlişkin Öğretmen Tutum ve Görüşleri Üzerine Bir İnceleme”

Yukarıda başlığı belirlenen tez çalışmamın Kapak sayfası, Giriş, Ana bölümler ve Sonuçbölümlerinden oluşan toplam 71 sayfalık kısmına ilişkin, 27/01/2021 tarihinde tez danışmanım tarafından İthenticate intihal tespit programından aşağıda belirtilen filtreleme uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı % 13 (onüç) dür.

**Uygulanan Filtreler Aşağıda Verilmiştir:**

- Kabul ve onay sayfası hariç,
- Teşekkür hariç,
- İçindekiler hariç,
- Simge ve kısaltmalar hariç,
- Gereç ve yöntemler hariç,
- Kaynakça hariç,
- Alıntılar hariç,
- Tezden çıkan yayınlar hariç,
- 7 kelimededen daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç (Limit match size to 7 words)

Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Lisansüstü Tez Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılmasına İlişkin Yönergeyi İnceledim ve bu yönergede belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmamın herhangi bir intihal İçemediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini bilgilerinize arz ederim.

28/01/2021  
Ayşe LTUN  
Adı, Soyadı, İmza

Adı Soyadı : Ayşe ALTUN  
Öğrenci No : 17940001211  
Anabilim Dalı : Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi ABD  
Programı : Sosyal Bilgiler Eğitimi Bilim Dalı (Tezli)  
Statüsü : Y. Lisans  Doktora

**DANIŞMAN**  
Doç. Dr. Erhan GÖRMEZ  
28/01/2021

**ENSTİTÜ ONAYI**  
U Y G U N D U R  
...../...../20....  
**Servet CAN**  
Enstitü Sekreteri