

## **APPLICATIONS OF TEACHING WITH THE GAME IN TEACHING OF HISTORY SUBJECTS (AN EXPERIMENTAL STUDY)**

**SOSYAL BİLGİLER DERSİ TARİH KONULARININ ÖĞRETİMİNDE OYUNLA ÖĞRETİM UYGULAMALRI (DENEYSSEL BİR ÇALIŞMA)<sup>1</sup>**

**Hande KORCU<sup>2</sup>**  
**Kamile GÜLÜM<sup>3</sup>**

### **Abstract**

In this research, it is aimed to reveal the effect of the method of teaching with the game on the achievement and permanence of the students. It is tested in the unit of "Culture and Heritage" in the elementary school of 5th grade. The study group 5th grades students who are attending Şehit Mustafa Güvenç Aldemir Secondary School in Gömeç district of Balıkesir province in the 2018- 2019 academic year. In the research, the groups were determined by lot which are 5 / A and 5 / B classes experimental group, 5 / C and 5 / D classes as the control groups. In the teaching process of the research, the subjects of the experimental groups were taught with the activities in the curriculum prepared by the Ministry of Education and educational games adapted by the researcher to the subjects. In the control group, the subjects were taught according to classical teaching method in the curriculum. In this study, experimental method was used to measure the effect of the method of teaching with the game on the achievement and permanence. As an experimental model "The model of Pre-test, Final Test Control group Model" was used. It is used the form of survey as data collection tool which is prepared by the researcher. The first, it was implemented the pre test to all groups, After 30 days, the application of Pretest test, the permanence test was applied to all groups. Obtained data were analyzed by using SPSS 21 program and the differences between dependent and independent groups were analyzed by t test. According to the obtained data there is a meaningful differences on behalf of experimental group. It is understood that this method is been effected learning, achievement and permanence of learning. On the other hand it has been effected attending to the lessons and increased interest to the lesson.

**Key Words:** Social Science Course, The Teaching Method With The Game, Achievement, Permanence.

### **Öz**

Bu araştırmada ortaokul 5. Sınıf Sosyal Bilgiler dersi "Kültür ve Miras" adlı öğrenme alanı ile ilgili kazanımlarının oyunla öğretim yöntemi ile işlenmesinin, öğrenci başarısı ve kalıcılığına etkisini ortaya çıkarmak amaçlanmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu 2018- 2019 eğitim öğretim yılında Balıkesir ili, Gömeç ilçesinde bulunan Şehit Mustafa Güvenç Aldemir Ortaokulu'nda öğrenim gören 5. Sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırmada 5/A ve 5/B sınıfı deney grubu, 5/C ve 5/D sınıfı kontrol grubu, olarak kura ile belirlenmiştir. Çalışmada oyunla öğretim yönteminin öğrenme ve kalıcılık üzerindeki etkiyi ölçmek amacıyla deneysel yöntem kullanılmıştır. Araştırmanın öğretim sürecinde deney gruplarına konular MEB tarafından hazırlanan öğretim programındaki etkinlikler ve araştırmacının konulara uyarladığı eğitsel oyunlarla işlenmiştir. Kontrol grubuna ise konular anlatım yöntemi ve müfredattaki öğretim yöntemlerine göre işlenmiştir. Araştırmada deneysel model olarak "Ön Test Son Test Kontrol Gruplu Model" kullanılmıştır. Araştırmada veri toplama aracı olarak öğrencilerin akademik bilgilerini ölçmek için, araştırmacı tarafından başarı testi hazırlanmıştır. Araştırmaya katılan gruplara ön test- son test, uygulamanın bitiminden 30 gün sonra kalıcılık testi uygulanmıştır. Elde edilen veriler SPSS programı kullanılarak bağımlı ve bağımsız gruplar ise t testi ile analiz edilmiştir. Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre, deney ve kontrol gruplarının kalıcılık testi puanları arasında deney grubu lehine anlamlı bir farklılık görülmüştür. Bu araştırma sonucuna göre, Sosyal Bilgilerde özellikle tarih konuları gibi soyut konuların öğretiminde oyunla öğretim yönteminin, öğrenci başarısı üzerinde olumlu bir etkisinin olduğu gözlemlenmiştir. Ayrıca öğrencilerin ders sonu görüşleri, derse eğlenerek katıldıklarını, derse ilgilerinin arttığını ve her dersi bu şekilde işlemek istedikleri şeklinde belirlenmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Sosyal Bilgiler Dersi, Oyunla Öğretim Yöntemi, Başarı, Kalıcılık.

<sup>1</sup> Bu çalışma Hande Korcu'nun Yüksek Lisans tezinden üretilmiştir.

<sup>2</sup> Hande Korcu Balıkesir Üniversitesi

<sup>3</sup> Prof. Dr., Balıkesir Üniversitesi

## **GİRİŞ**

Sosyal Bilgiler doğası gereği yaşamın içinde olan bir derstir. Çocuk doğduğu andan itibaren çevresinde var olan toplumsal kurallara uyum sağlayarak öğrenmeye çalışır. Oyunla öğretim bu sebepten dolayı Sosyal Bilgiler dersinin doğasına uygundur ve hayatın içindeki toplumsal kuralları öğretmek amacıyla Sosyal Bilgiler dersinde çocuğu aktif kılacak oyunla öğretim gibi etkili öğretim yöntemlerinden yararlanılmalıdır.

Dünyada yaşanan gelişmeler neticesinde bilgiyi üretip, kullanabilen bireylerin yetişmesi toplumlar için bir ihtiyaç halini almıştır. Bu gelişmeler öğretim programlarında da değişiklikler yapılmasına neden olmuştur. Öğretim programları merkezi bireyi koyarak yeniden yapılandırılmıştır. Öğretmen yerine öğrenciyi merkeze alan bir program anlayışıyla, davranışçı yaklaşım yerini yapılandırmacı yaklaşım almıştır (Öztürk, 2011).

Yeni neslin yeni ihtiyaçları da olacaktır. Eski öğretim yöntemleriyle yeni neslin ihtiyaçları yeterince karşılanamamaktadır. Bu sebeple eğitim kurumları yeni neslin ihtiyaçlarını daha iyi karşılayıp geliştirebilmek için kendilerini sürekli yenilemelidirler. Prensky' ye (2001) göre öğrenme çaba ister. Bunu sağlayabilmek için, öğrencinin gönüllü olarak öğrenme aktivitesinde bulunması faydalı olmaktadır. Bir öğretmen öğrencisinin öğrenmesini istiyorsa onun ilgisini çekip, onların sürece aktif olarak katılmalarına yardımcı olmalıdırlar (Çankaya ve Karamete, 2008).

Modern eğitim anlayışının temelini oyun yoluyla öğrenme oluşturmaktadır. Oyunla öğretim okul yıllarında teşvik edilirse, eğlenceli ve etkili bir öğretim anlayışı olabilmektedir (Sağlam, 1997). Çocuklar genelde tüm sorularını oyun yoluyla çözerler, bu nedenden dolayı oyun çocuğun, zihinsel ve psikolojik gelişmesine yardımcı olur. (Güvenç, 1997). Çocuğun hayatı, canlılığı, dünyayı tanınması, varlığı ve her şeyi oyundur. Çocuğun isteklerini, amaçlarını anlatan, onu isteklerine kavuşturan ve hatta hayata hazırlayan en önemli araçlardan biridir. (Çoban B. , 2006). Çocuk oyun yoluyla, düşünmeyi ve kendi başına karar vermeyi, sorumluluk almayı, işbirliği yapmayı ve paylaşmayı öğrenebilir, hayal gücünü, becerilerini ve yaratıcılığını oyun oynayarak geliştirebilir. Dikkatini bir noktaya toplamayı ve becerilerini organize ederek, kendini tanımayı, en güçlü ve doğal dürtülerinden biri olan, saldırganlık dürtüsünü boşaltma olanağını oyun yoluyla öğrenir (Hilal ve Turgut, 2010). Oyun çocuğun özgürlüğüdür. Oyun oynayan çocuk, büyüklerin sınırlamalarından uzak, özgür olmanın tadına varır. Çocuk tüm konuşma, düşünme ve ortaya koyma yeteneğini, tecrübe hazinesini, gözlem yeteneğini oyunlarla sergiler. Çocuk yalnız büyüklerden öğrendiğini ve gördüğünü oyunla aktarmakla kalmaz, kendi yeteneklerini de bunlara katarak yeni şeyler yaratır (Ömeroğlu vd. 2006).

Eğitsel oyunlar, gerek öğrenci gerekse öğretmen açısından öğretim sürecinin daha verimli geçmesi ve hedeflenen kazanımlara ulaşmada önemli bir öğretim tekniğidir. Öğrenci açısından değerlendirilecek olursa eğitsel oyunlar, dersi monotonluktan kurtaran, öğrenci dikkat ve motivasyon düzeyini arttıran, öğrenciyi yaparak-yaşayarak öğrenme imkanı sunmanın yanında kalıcı öğrenmeye katkı sağlayan, eğlenirken öğrenme - öğrenirken eğlenme gibi önemli fırsatlar sunan ve böylelikle ders işleme süresini arttıran önemli bir öğretim tekniğidir. Öğretmen açısından değerlendirilecek olursa eğitsel oyunlar, farklı oyun türleriyle öğrencilerin farklı zeka alanlarına kolayca hitap edebilme, bireysel farklılıkları değerlendirebilme, öğrenciyi derse aktif olarak katma ve öğretim sürecinde öğrencilerle birlikte eğlenerek öğretme gibi önemli fırsatlar sunmaktadır. Kültürel miras eğitiminde somut kültürel mirasın öğretilmesi kadar somut olmayan kültürel mirasın öğretilmesine de yer verilmesi önem taşımaktadır. İlköğretimde somut olmayan kültürel miras eğitimine katkı sağlayacak derslerden biri de sosyal bilgiler dersidir(Çengelci, 2012).

Günümüzde Sosyal Bilgiler dersinin düz anlatım yöntemiyle konu ve bilgi aktarması görüşü önemini giderek kaybetmektedir. Anlatım yöntemi yerine öğrencilerin sorgulayan, düşünen, konulara eleştirel yaklaşımla bakabilen değer, beceri, ahlak, vatandaşlık görevlerini bilen ve kültürünün bilincinde olan sorumluluk sahibi bireyler yetiştirilmesi en temel amaçlardan olmuştur.

Tüm bu sebeplerden dolayı Sosyal Bilgiler dersinde özellikle tarih konuları gibi soyut derslerin öğrenciye akılda kalıcı bir şekilde öğretilmesi aynı zamanda öğrenilen bilgilerin hatırlanmasını kolaylaştırmak için, öğretimde oyun etkinliklerinden faydalanılmalıdır. Oyunla öğretim sayesinde öğrenciler oyunlarda kullandıkları davranışlarla günlük hayatta başlarına gelen problemleri çözebilir, aynı zamanda oyunla çocuklar davranışlarına nasıl yön vereceklerini çözümleyebilirler. Yapılandırmacı eğitim anlayışına uygun en önemli yöntemlerden olan oyunla öğretim yöntemi, her ders için geliştirilip uygulanırsa, eğitimdeki başarı çok daha yüksek seviyelere ulaşabilir.

Bu araştırma ortaokul 5.sınıf Sosyal Bilgiler dersinin “Kültür ve Miras” adlı öğrenme alanı kapsamında “Uygarlıkları Öğreniyorum” ve “Çevremizdeki Güzellikler” konusu gibi kültür ve tarih konularının oyun yöntemi ile öğretimi konusunda yapılacak olan önemli bir çalışmadır. Ülkemiz genelinde Sosyal Bilgiler ders konularının oyunla öğretilmesiyle ilgili çok fazla çalışma bulunmamaktadır. Bu nedenle bu çalışma özellikle Sosyal Bilgiler dersindeki tarih konularının oyunla öğretim yöntemi olduğu için bu alanda yapılacak başka araştırmalar açısından örnek oluşturması nedeniyle önemli bulunmaktadır.

Soyut, zor konu veya kavramların öğretimi sırasında eğitimciler oyunla öğretim yönteminden yardım alabilirler. Bunun nedeni oyunla öğretimin üst düzeyde bir öğretim sağlamasıdır (Özenç, 2007). Oyun, çocuğu hayata hazırlayan en önemli pedagojik araçlardan biri olarak kabul edilir (Özdemir, 2006). Oyun oynanması engellenen çocuklarda psikolojik, sosyal vb. konularda sorunların ortaya çıktığı yapılan araştırmalarla ortaya çıkmıştır (Koçyiğit vd. 2006). Oyun oynayan çocuklar kendi deneyimleriyle kimsenin öğretemeyeceği bilgileri öğrenirler. Oyun çocuğun yeteneklerini ortaya çıkarırken, aynı zamanda toplumdaki örf, adet ve ahlak kurallarına uyum sağlanmasında önemli bir yerinin olduğu belirtilmiştir (Dindar, 2009). Oyun yöntemi çocuğu, hayatta karşılaşacağı problemleri karşısına getirmekte ve dikkat çekmektedir (Biriktir, 2008). Çocukların en önemli işlerinden biri oyundur. Çocuk annesi ile eğlenceli oyunlar oynayarak dilin yapısını kolaylıkla öğrenebilir. Oyunun türü ne olursa olsun dil gelişimine katkı sağlar, ancak sosyal etkileşimin üst düzeyde olduğu oyun türlerinin dil gelişime etkisi daha fazladır (Önder ve Çiftci, 2017). Zangana, (2018) “The Impact Of Educational Games and Gender On Five Year Old Efl Learners Vocabulary Learning” başlıklı tez çalışmasında, eğitsel oyunların İngilizce kelime öğrenme başarısını olumlu yönde etkilediği ifade edilmiştir. Çocuğun oynadığı oyunların çoğunda sosyal yapı vardır. Çocuk hak ve özgürlüklerini sorumluluklarını korumayı, başkalarının hak ve özgürlüklerine saygı duymayı, kazanma, kaybetme, lider olmayı oyun yoluyla öğrenmektedir (Akandere, 2006). Oyun sayesinde çocuk duygusal tepkileri denetim altına almayı öğrenebilir, çevresindeki büyüklerden sürekli ilgi beklemekten kurtulur, sorunlarından uzaklaşır, sevinç ve hoşlanma duyarken, kendine güven duygusu gelişir, sevgi gereksinmesini karşılar (Çoban ve Nacar, 2015).

Çocuk el ve göz koordinasyonu sağlamayı, dikkatini toplamayı, tepki hızını ayarlamayı oyun oynarken öğrenir. El ve göz koordinasyonlarını geliştiren oyunlar, kesme, yapıştırma, çizme, boyama vb. küçük kas gelişimlerini de büyük oranda destekler (Koçyiğit vd. 2007). Çocuğun oyunla, algılama, kavrama, analiz, sentez, eleştirel düşünme becerilerini geliştirdiği gibi yaratıcı düşünce, problem çözme, probleme

pratik çözümler üretme, olaylar arasında sebep-sonuç ilişkisi kurma gibi zihinsel beceri alanları da gelişmektedir (Altunay, 2004).

### **Çalışmanın Amacı**

**Bu çalışmanın amacı;** Ortaokul Sosyal Bilgiler dersinin Kültür ve Miras öğrenme alanı kapsamında 5.sınıf Sosyal Bilgiler dersinin “**Uygarlıkları Öğreniyorum**” ve “**Çevremizdeki Güzellikler**” tarih konularının oyunla öğretim uygulamalarının başarı ve kalıcılığa etkisini ölçmektir. Konular Sosyal Bilgiler ders kitaplarından alınarak oyunla öğretim uygulamalarına uyarlanmıştır (MEB, 2018). Bu amaçla şu alt problemlere cevap aranmıştır.

1. Deney grubunda ön test sonuçları ile son test sonuçları arasında anlamlı farklılık var mıdır?
2. Kontrol grubunda ön test sonuçları ile son test sonuçları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
3. Deney ve kontrol grupları arasında ön test sonuçları oranında cinsiyete göre anlamlı bir farklılık var mıdır?
4. Deney grubunun son test sonuçları ile kalıcılık testi sonuçları arasında cinsiyete göre anlamlı bir farklılık var mıdır?
5. Kalıcılık testi sonuçları arasında cinsiyete göre anlamlı bir farklılık var mıdır?
6. Deney grubunda uygulanmış olan oyunla öğretim yönteminin, kontrol grubuna uygulanan düz anlatım yöntemine göre öğrenilen konuların kalıcılığı açısından anlamlı bir farklılık oluşturmakta mıdır?

### **Varsayımlar**

1. Araştırma esnasında bir takım kontrol altına alınamayan değişkenler deney ve kontrol grubunu aynı oranda etkilemiştir.
2. Öğrencilere konu öncesi uygulanan ön test ile konu sonunda uygulanan son test ve daha sonra kalıcılığı ölçmek amacıyla uygulanmış kalıcılık testlerine öğrencilerin samimi ve doğru cevap verdikleri kabul edilmiştir.
3. Araştırmacı tarafından hazırlanan oyunlar ortaokul Sosyal Bilgiler dersi 5. Sınıflarda bulunan Kültür ve Miras adlı öğrenme alanının tarih ile ilgili konularına kazanımlar doğrultusunda uyarlanmıştır.

### **Sınırlılıklar**

1. Araştırmanın deneysel aşaması 2018-2019 eğitim öğretim yılı ile sınırlıdır.
2. Araştırma denekler yönünden Balıkesir İli Gömeç İlçesi sınırları içerisinde bulunan Şehit Mustafa Güvenç Aldemir Ortaokulu beşinci, sınıf öğrencileri ile sınırlıdır.
3. Araştırma amaç açısından beşinci, sınıfta seçilen konular ile, belirlenen problem ve alt problem durumları ile sınırlıdır.
4. Araştırma oyunla öğretim yönteminin düz konu anlatım yöntemine göre daha fazla çaba gerektirip, zaman alması ve sınıf yönetimi, ders düzeninin daha zor sağlanması yönünden sınırlıdır.

### **ÇALIŞMANIN YÖNTEMİ**

Çalışmanın deseni deney ve kontrol gruplu deneysel araştırma modelindedir. Çalışmada nicel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Deneysel araştırmalar, araştırmacı tarafından oluşturulan farkların bağımlı değişken üzerindeki etkisini test etmeye

yönelik çalışmalardır. Temel amaç değişkenler arasında oluşturulan neden-sonuç ilişkisini test etmektir. (Büyüköztürk, 2012).

Araştırmada başarı ve kalıcılığı ölçmek üzere araştırmacı tarafından geliştirilen ölçek kullanılmıştır. Bu amaçla; aşağıdaki sıra izlenmiştir.

**1.** Uygulama öncesinde işlenecek konular belirlenmiştir. Buna uygun Kültür ve Miras adlı öğrenme alanı konularının kazanımlarını oluşturan liste hazırlanmıştır.

**2.** Hazırlanan konu kazanım listesine göre araştırmada kullanılacak ölçme aracı için, her kazanıma ilişkin en az dört soru araştırmacı tarafından geliştirilmiştir.

**3.** Kültür ve Miras öğrenme alanında uyarlanan oyunların kazanım listesi (MEB, 2018) aşağıdaki gibidir:

-Somut kalıntılarından yola çıkarak Anadolu ve Mezopotamya uygarlıklarının insanlık tarihine önemli katkılarını fark eder.

- Çevresindeki doğal varlıklar ile tarihî mekânları, nesnelere ve eserleri tanıtır.

**4.** Konu başarı testinin geliştirildiği aşamada uzman görüşlerine de başvurulmuştur. Uzman görüşlerine göre eksik olan düzeltmeler tamamlanmıştır. Oluşturulan 5. Sınıf Konu Başarı Testinin kapsam geçerliliği Balıkesir Üniversitesi Necatibey Eğitim Fakültesinde görev yapan öğretim üyelerinin görüşleri dikkate alınarak hazırlanmıştır.

**5.** Konu başarı testinde gerekli düzeltmeler yapıldıktan sonra, teste belirlenen kazanımlara göre, işlenecek konuya uygun olarak, araştırmada kullanılacak geleneksel çocuk oyunları belirlenmiştir. 5. Sınıf Kültür ve Miras öğrenme alanındaki Uygarlıkları Öğreniyorum adlı konu Körebe oyununa, Çevremizdeki Güzellikler adındaki konu ise Topu Tutan Söylesin oyununa uyarlanmıştır. Deney grubunda dersler oyunla öğretim yöntemine göre işlenirken, kontrol grubunda dersler müfredata uygun anlatım yöntemleriyle işlenmiştir. Oyunlar esnasında kullanılacak olan oyun materyallerinin önce araştırmacı tarafından belirlenmiş, daha sonra da araştırmacı tarafından hazırlanmış ve oyuna hazır hale getirilmiştir.

**6.** Hazırlanmış olan konu başarı testinin analizi yapılırken öğrencilerin doğru cevapladığı her soruya 1 puan, yanlış cevap verilen sorulara ise 0 puan verilmiştir.

Araştırma da denekler, yani deney ve kontrol grupları rastgele yansız olarak araştırma öncesi belirlenmiştir.

Deney gruplarına “Kültür ve Miras” öğrenme alanındaki belirlenen konu ve kazanımlar oyun yoluyla, Uygarlıkları Öğreniyorum adlı konu Körebe Oyununa uyarlanmış, çocuklara oyun öncesi kurallar açıklanmış, çocuklar bahçede daire oluşturmuşlar, ebe seçmek amacıyla kibrit çöpleri kullanılmış, kısa kibrit çöpünü çeken ebe seçilmiştir. Gözleri kumaşla bağlanan ebe, dairenin içindeki oyuncuları yakalamaya çalışır. Ebe bir oyuncuyu yakaladığı zaman yakalanan oyuncu kendini tanıtır, uygarlık olarak belirgin özelliklerini dile getirir. Yakalanan oyuncu, uygarlık özelliklerini belirttiikten sonra ebeye bil bakalım ben hangi uygarlığım ve nerede kuruldu? Gibi sorular yöneltir. Ebe, yakalanan oyuncunun özelliğini bilip, nerede kurulduğunu ve hangi uygarlık olduğunu doğru cevaplarsa ebelikten kurtulur, yakalanan oyuncu ebeliğe devam eder.

Çevremizdeki Güzellikler konusu ise Topu Tutan Söylesin oyununa uyarlanmıştır. Öğrenciler bahçede daire şeklinde dizildikten sonra, öğretmen eline bir top alır, öğrencilerden birinin adını söyledikten sonra, ülkemizde bulunan doğal varlıklardan ya da tarihi mekanlardan birinin adını söyler. Topu tutan öğrenci, top havaya atılırken söylenen doğal varlığın ya da tarihi mekanın hangi şehirde olduğunu, belirgin özelliğini söyler ve topu aynı şekilde başka bir arkadaşına atar. Bu şekilde öğrencilerin hepsine top atılmasına ve tüm öğrencilerin oyuna katılmasına dikkat edilir. Topu tuttuğu halde ülkemizde bulunan doğal varlığın ya da tarihi mekanın, hangi şehirde bulunduğunu ve özelliğini söyleyemeyen öğrenci oyundan elenir.

Kontrol gruplarına ise, müfredatta geçen, ders planına uygun öğretim yöntemiyle anlatım yöntemi, soru cevap, yöntemleriyle konular verilmiştir. Uygarlıkları Öğreniyorum ve Çevremizdeki Güzellikler adlı konuların anlatımlarından ve oyunla öğretim uygulamalarından sonra yapılan son test uygulamasından yaklaşık 30 gün sonra iki gruba da kalıcılık testi uygulanmıştır.

### **Evren ve Örneklem**

Araştırmanın evrenini ortaokul öğrencileri, örneklemini ise Balıkesir İli Gömeç ilçesinde bulunan Şehit Mustafa Güvenç Aldemir Ortaokulu'nda 2018-2019 Eğitim-Öğretim yılında öğrenim gören 5. Sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Uygarlıkları Öğreniyorum konusu Körebe Oyununa, Çevremizdeki Güzellikler adındaki konu ise Topu Tutan Söylesin oyununa kazanımlar doğrultusunda uyarlanmıştır. Deney ve kontrol gruplarında bulunan ortaokul beşinci sınıfların "Kültür ve Miras" öğrenme alanındaki kazanımları ve konuları kapsayan, öğrencilerin ön bilgilerini belirlemek amacıyla ön test uygulanmıştır. Konu anlatımlarından ve oyunla öğretim uygulamalarından sonra son test uygulanmıştır.

## **BULGULAR VE YORUMLAR**

Bu bölümde, araştırmanın problemleri analiz edilerek tablollaştırılmış ve yorumlanmıştır.

### **Deney ve Kontrol Grubunda Bulunan Öğrencilerin Uygarlıkları Öğreniyorum Konusuna Ait Ön Test Sonucundan Elde Edilen Bulgular**

Deney grubunda oyunla öğretim öncesi, kontrol grubunda ise konu anlatımı öncesi uygulanan ön test puanları Tablo 1' de verilmiştir.

**Tablo 1.** Beşinci sınıflar uygarlıkları öğreniyorum konusuna ait deney ve kontrol gruplarının ön test betimsel istatistik sonuçları

	Soru No	YC	DC	%	DC ±SS	DC %
Deney grubu-1 (5A) (N=16)	S1	14	2	12,5	6,50±4,15	40,6
	S2	5	11	68,8		
	S3	4	12	75,0		
	S4	7	9	56,3		
	S5	11	5	31,3		
	S6	9	7	43,8		
	S7	7	9	56,3		
	S8	16	0	0,0		
	S9	15	1	6,3		
	S10	13	3	18,8		
	S11	7	9	56,3		
	S12	6	10	62,5		
Kontrol grubu-2 (5D) (N=14)	S1	14	0	0,0	3,42±2,07	24,4
	S2	10	4	28,6		
	S3	6	8	57,1		
	S4	9	5	35,7		
	S5	13	1	7,1		
	S6	10	4	28,6		
	S7	12	2	14,3		
	S8	10	4	28,6		
	S9	12	2	14,3		
	S10	11	3	21,4		
	S11	10	4	28,6		
	S12	10	4	28,6		
Deney+Kontrol (5A+5D) (N=30)	S1	28	2	6,7	9,92±5,63	33,1
	S2	15	15	50,0		
	S3	10	20	66,7		
	S4	16	14	46,7		
	S5	24	6	20,0		
	S6	19	11	36,7		
	S7	19	11	36,7		
	S8	26	4	13,3		
	S9	27	3	10,0		
	S10	24	6	20,0		
	S11	17	13	43,3		
	S12	16	14	46,7		

YC: Yanlış cevap sayısı DC: Doğru cevap sayısı %: Doğru cevap yüzdesi

Beşinci sınıflar uygarlıkları öğreniyorum konusu deney öncesine ait başarı testinin ilk uygulamasında 12 soruya doğru cevap veren öğrenci sayı ortalaması deney grubunda  $6,50 \pm 4,15$ ; kontrol grubunda  $3,42 \pm 2,07$  ve grup ayrımı olmaksızın  $9,92 \pm 5,63$  olarak tespit edilmiştir. Testte yer alan 12 soruya verilen doğru cevaplar deney grubunda %40,6; kontrol grubunda %24,4; tüm öğrencilerde %33,1 düzeyindedir. Sınıfların başarı seviyeleri birbirlerine yakındır. Öğrencilerin ön test puanları hemen hemen birbirine yakındır.

**Deney ve Kontrol Grubunda Bulunan Öğrencilerin Uygarlıkları Öğreniyorum Konusuna Ait Son Test Sonucundan Elde Edilen Bulgular**

Oyunla öğretim uygulamasının, anlatım yöntemine göre etkili olup olmadığını belirlemek amacıyla yapılan son test uygulaması sonuçları Tablo 2’de verilmiştir.

**Tablo 2.** Beşinci sınıflar uygarlıkları öğreniyorum konusuna ait deney ve kontrol gruplarının son test betimsel istatistik sonuçları

	Soru No	YC	DC	%	DC ±SS	DC %
Deney grubu-1 (5A) (N=16)	S1	3	13	81,3	12,00±2,09	75,0
	S2	2	14	87,5		
	S3	3	13	81,3		
	S4	1	15	93,8		
	S5	7	9	56,3		
	S6	7	9	56,3		
	S7	5	11	68,8		
	S8	4	12	75,0		
	S9	7	9	56,3		
	S10	4	12	75,0		
	S11	2	14	87,5		
	S12	3	13	81,3		
Kontrol grubu-2 (5D) (N=14)	S1	2	12	85,7	8,00±2,59	57,1
	S2	3	11	78,6		
	S3	6	8	57,1		
	S4	6	8	57,1		
	S5	3	11	78,6		
	S6	7	7	50,0		
	S7	5	9	64,3		
	S8	11	3	21,4		
	S9	8	6	42,9		
	S10	9	5	35,7		
	S11	6	8	57,1		
	S12	6	8	57,1		
Deney+Kontrol (5A+5D) (N=30)	S1	5	25	83,3	20,00±3,57	66,7
	S2	5	25	83,3		
	S3	9	21	70,0		
	S4	7	23	76,7		
	S5	10	20	66,7		
	S6	14	16	53,3		
	S7	10	20	66,7		
	S8	15	15	50,0		
	S9	15	15	50,0		
	S10	13	17	56,7		
	S11	8	22	73,3		
	S12	9	21	70,0		

YC: Yanlış cevap sayısı DC: Doğru cevap sayısı %: Doğru cevap yüzdesi

Beşinci sınıflar uygarlıkları öğreniyorum konusu ikinci başarı testinde 12 soruya doğru cevap veren öğrenci sayı ortalaması deney grubunda 12,00±2,09; kontrol grubunda 8,00±2,59 olarak tespit edilmiştir. İkinci testte 12 soruya verilen doğru cevaplar deney grubunda %75; kontrol grubunda %57,1; tüm öğrencilerde %66,7 düzeyindedir. Her iki grupta da son test başarı yüzdelerinde bir artış görülmüştür.



Ancak bu artış anlatım yönteminin kullanıldığı kontrol grubuna göre oyunla öğretim yönteminin kullanıldığı deney grubunda daha fazla olmuştur.

**Deney ve Kontrol Grubunda Bulunan Öğrencilerin Uygarlıkları Öğreniyorum Konusuna Ait Kalıcılık Testi Sonucundan Elde Edilen Bulgular**

Oyunla öğretim uygulamasının, anlatım yöntemine göre kalıcılığını belirlemek amacıyla yapılan kalıcılık testi sonuçları Tablo 3’ de verilmiştir.

**Tablo 3.** Beşinci sınıflar uygarlıkları öğreniyorum konusuna ait deney ve kontrol gruplarının kalıcılık testi betimsel istatistik sonuçları

	Soru No	YC	DC	%	DC ±SS	DC %
Deney grubu-1 (5A) (N=16)	S1	6	10	62,5	11,33±3,17	70,8
	S2	3	13	81,3		
	S3	1	15	93,8		
	S4	2	14	87,5		
	S5	10	6	37,5		
	S6	6	10	62,5		
	S7	8	8	50,0		
	S8	7	9	56,3		
	S9	8	8	50,0		
	S10	1	15	93,8		
	S11	2	14	87,5		
	S12	2	14	87,5		
Kontrol grubu-2 (5D) (N=14)	S1	5	9	64,3	6,42±3,12	45,8
	S2	3	11	78,6		
	S3	3	11	78,6		
	S4	6	8	57,1		
	S5	12	2	14,3		
	S6	5	9	64,3		
	S7	10	4	28,6		
	S8	10	4	28,6		
	S9	11	3	21,4		
	S10	8	6	42,9		
	S11	10	4	28,6		
	S12	8	6	42,9		
Deney+Kontrol (5A+5D) (N=30)	S1	11	19	63,3	17,75±5,56	59,2
	S2	6	24	80,0		
	S3	4	26	86,7		
	S4	8	22	73,3		
	S5	22	8	26,7		
	S6	11	19	63,3		
	S7	18	12	40,0		
	S8	17	13	43,3		
	S9	19	11	36,7		
	S10	9	21	70,0		
	S11	12	18	60,0		
	S12	10	20	66,7		

YC: Yanlış cevap sayısı DC: Doğru cevap sayısı %: Doğru cevap yüzdesi

Beşinci sınıflar uygarlıkları öğreniyorum konusu kalıcılık testinde 12 soruya doğru cevap veren öğrenci sayı ortalaması deney grubunda 11,33±3,17; kontrol grubunda 6,42±3,12 olarak tespit edilmiştir. Kalıcılık testinde 12 soruya verilen doğru cevaplar deney grubunda %70,8; kontrol grubunda %45,8; tüm öğrencilerde %59,2 düzeyindedir. Deney grubunda oyunla öğretim yönteminin öğrenilen konular üzerindeki kalıcılığı, kontrol grubunda anlatım yöntemine göre daha fazla olmuştur.

#### **Deney ve Kontrol Grubunda Bulunan Öğrencilerin Uygarlıkları Öğreniyorum Konusuna Ait t Testi Sonuçlarından Elde Edilen Bulgular**

Deney grubu ve kontrol grubunda uygulama sonucunda gruplar arası eşleştirilmiş t testi sonuçları Tablo 4' de bağımsız örneklem t testi sonuçları Tablo 5' de cinsiyete göre anlamlı bir farklılığın olup olmadığını gösterir sonuçlar Tablo 6' da verilmiştir.

**Tablo 4.** Beşinci sınıflar uygarlıkları öğreniyorum konusuna ait test puanlarının karşılaştırılmasına ait deney ve kontrol gruplarının eşleştirilmiş t testi sonuçları

Gruplar	Test	n		SS	t	p
Deney Grubu	İlk test	16	4,87	1,02	-6,10	<b>0,000</b>
	İkinci test	16	9,00	2,22		
Deney Grubu	İlk test	16	4,87	1,02	-5,99	<b>0,000</b>
	Kalıcılık testi	16	8,50	2,00		
Kontrol Grubu	İlk test	14	2,93	1,07	-5,68	<b>0,000</b>
	İkinci test	14	6,85	2,03		
Kontrol Grubu	İlk test	14	2,93	1,07	-4,36	<b>0,001</b>
	Kalıcılık testi	14	5,50	1,99		

Deney grubunda etkinlik öncesi ölçülen test puanları ile etkinlik sonrası ölçülen puanlar arasında anlamlı düzeyde farklılık tespit edilmiştir ( $t=-6,10$ ;  $p<0,05$ ). Uygarlıkları öğreniyorum konusunun körebe oyunu etkinliği ile işlendiği beşinci sınıf deney grubunda ikinci test puanları, ilk test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Test sonuçlarına bakıldığında deney grubundaki öğrencilerin kontrol grubundaki öğrencilerden daha başarılı oldukları gözlemlenmiştir. Körebe oyunu etkinliğiyle öğrencilerin başarıları anlamlı düzeyde artmıştır. Bir başka şekilde ifade edecek olursak Sosyal Bilgiler dersinde Tarih konularının öğretiminde oyun yönteminin kullanılması öğrencilerin akademik başarılarına olumlu yönde etki etmiştir.

Deney grubunda etkinlik öncesi ölçülen test puanları ile kalıcılık test puanları arasında anlamlı düzeyde farklılık tespit edilmiştir ( $t=-5,99$ ;  $p<0,05$ ). Uygarlıkları öğreniyorum konusunun körebe oyunu etkinliği ile işlendiği beşinci sınıf deney grubunda kalıcılık test puanları, ilk test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Körebe oyunu etkinliğiyle öğrencilerin artan başarıları kalıcı olmuştur.

Kontrol grubunda etkinlik öncesi ölçülen test puanları ile etkinlik sonrası ölçülen puanlar arasında anlamlı düzeyde farklılık tespit edilmiştir ( $t=-5,68$ ;  $p<0,05$ ). Uygarlıkları öğreniyorum konusunun düz anlatım yöntemiyle işlendiği beşinci sınıf kontrol grubunda ikinci test puanları, ilk test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Düz anlatım yöntemiyle öğrencilerin başarıları anlamlı düzeyde artmıştır. Bu sonuçtan da görüldüğü gibi anlatım yöntemiyle ders sonunda da öğrenci başarılarında anlamlı düzeyde bir artış söz konusu olsa da bu oyunla öğretim yönteminin kullanıldığı deney grubuna göre daha düşüktür.

Kontrol grubunda etkinlik öncesi ölçülen test puanları ile kalıcılık test puanları arasında anlamlı düzeyde farklılık tespit edilmiştir ( $t=-4,36$ ;  $p<0,05$ ). Uygarlıkları

öğreniyorum konusunun düz anlatım yöntemiyle işlendiği beşinci sınıf kontrol grubunda kalıcılık test puanları, ilk test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Düz anlatım yöntemiyle öğrencilerin artan başarısı kalıcı olmuştur. Ancak bu deney grubu ve oyunla öğretim yöntemiyle kıyaslandığında kalıcılık puanı daha düşüktür.

**Tablo 5.** Beşinci sınıflar uygarlıkları öğreniyorum konusuna ait test puanlarının deney ve kontrol gruplarına göre karşılaştırılmasına ait bağımsız iki örneklem t testi sonuçları

Test	Gruplar	n		SS	t	p
İlk test	Deney	16	4,87	1,02	5,08	<b>0,000</b>
	Kontrol	14	2,93	1,07		
İkinci test	Deney	16	9,00	2,22	2,74	<b>0,011</b>
	Kontrol	14	6,85	2,03		
Kalıcılık testi	Deney	16	8,50	2,00	4,11	<b>0,000</b>
	Kontrol	14	5,50	1,99		

Etkinlik öncesi ilk test puanlarının gruplara göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ( $t=5,08$ ;  $p<0,05$ ). Deney grubunda uygarlıkları öğreniyorum konusuna ait ilk test puanları, kontrol grubu ilk test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Başarı seviyeleri aynı olan sınıflar olduğu için bu durum öğrencideki hazır bulunuşluğun yeterli olmaması ve dış etkenlerden kaynaklandığını ortaya çıkarır.

Etkinlik sonrası test puanlarının gruplara göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ( $t=2,74$ ;  $p<0,05$ ). Deney grubunda uygarlıkları öğreniyorum konusuna ait ikinci test puanları, kontrol grubu ikinci test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Buradan da anlaşıldığı gibi oyunla öğretim öğrencilerin başarısına olumlu düzeyde etki etmiştir.

Kalıcılık testi puanlarının gruplara göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ( $t=4,11$ ;  $p<0,05$ ). Deney grubunda uygarlıkları öğreniyorum konusuna ait kalıcılık testi puanları, kontrol grubu kalıcılık testi puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Bu bulgu, deney grubu öğrencilerinin öğrendiklerini, kontrol grubu öğrencilerinden daha çok hatırladıklarını gösterir niteliktedir. Bu durum bize oyunla desteklenmiş öğretimin kalıcılığa etkisinin, anlatım yöntemine göre daha etkili olduğunu gösterir. Öğrenciler anlatılanları pekiştirdiği gibi konuların uzun süre akıllarında kaldıkları sonucuna ulaşırız.

**Tablo 6.** Beşinci sınıflar uygarlıkları öğreniyorum konusuna ait deney ve kontrol gruplarının test puanlarının cinsiyete göre karşılaştırılmasına ait bağımsız iki örneklem t testi sonuçları

Grup/Test	Cinsiyet	n		SS	t	p
Deney ilk test	Erkek	9	4,78	1,09	-0,42	0,682
	Kız	7	5,00	1,00		
Deney ikinci test	Erkek	9	8,88	2,97	-0,22	0,829
	Kız	7	9,14	0,69		
Deney kalıcılık testi	Erkek	9	8,67	2,45	0,37	0,719
	Kız	7	8,28	1,38		
Kontrol ilk test	Erkek	5	3,20	1,30	0,69	0,502
	Kız	9	2,78	0,97		
Kontrol ikinci test	Erkek	5	7,40	0,55	0,73	0,479
	Kız	9	6,55	2,50		
Kontrol kalıcılık testi	Erkek	5	5,20	2,17	-0,41	0,691
	Kız	9	5,67	2,00		

Beşinci sınıflar Uygarlıkları Öğreniyorum konusuna ait test puanlarının cinsiyete göre anlamlı farklılık göstermediği ( $p>0,05$ ) tespit edilmiştir. Başka bir ifadeyle deney ve kontrol gruplarının cinsiyet özelliklerinin başarı ve kalıcılık üzerine etkili olmadığı söylenebilir.

### **Deney ve Kontrol Grubunda Bulunan Öğrencilerin Çevremizdeki Güzellikler Konusuna Ait Ön Test Sonucundan Elde Edilen Bulgular**

Deney grubunda oyunla öğretim öncesi, kontrol grubunda ise konu anlatımı öncesi uygulanan ön test puanları Tablo 7' de verilmiştir.

**Tablo 7.** Beşinci sınıflar çevremizdeki güzellikler konusuna ait deney ve kontrol gruplarının ön test betimsel istatistik sonuçları

	Soru No	YC	DC	%	DC $\pm$ SS	DC %
Deney grubu-1 (5B) (N=16)	S1	8	8	50,0	6,92 $\pm$ 3,96	43,2
	S2	2	14	87,5		
	S3	14	2	12,5		
	S4	12	4	25,0		
	S5	6	10	62,5		
	S6	14	2	12,5		
	S7	4	12	75,0		
	S8	10	6	37,5		
	S9	13	3	18,8		
	S10	11	5	31,3		
	S11	9	7	43,8		
	S12	6	10	62,5		
Kontrol grubu-2 (5B) (N=15)	S1	12	3	20,0	4,67 $\pm$ 3,89	31,1
	S2	9	6	40,0		
	S3	10	5	33,3		
	S4	15	0	0,0		
	S5	7	8	53,3		
	S6	13	2	13,3		
	S7	7	8	53,3		
	S8	14	1	6,7		
	S9	13	2	13,3		
	S10	15	0	0,0		
	S11	4	11	73,3		
	S12	5	10	66,7		
Deney+Kontrol (5B+5C) (N=31)	S1	20	11	35,5	11,58 $\pm$ 7,00	37,4
	S2	11	20	64,5		
	S3	24	7	22,6		
	S4	27	4	12,9		
	S5	13	18	58,1		
	S6	27	4	12,9		
	S7	11	20	64,5		
	S8	24	7	22,6		
	S9	26	5	16,1		
	S10	26	5	16,1		
	S11	13	18	58,1		
	S12	11	20	64,5		

YC: Yanlış cevap sayısı DC: Doğru cevap sayısı %: Doğru cevap yüzdesi

Beşinci sınıflar çevremizdeki güzellikler konusu deney öncesine ait başarı testinin ilk uygulamasında 12soruya doğru cevap veren öğrenci sayı ortalaması deney grubunda

6,92±3,96; kontrol grubunda 4,67±3,87 ve grup ayrımı olmaksızın 11,58±7,00olarak tespit edilmiştir. Testte yer alan 12 soruya verilen doğru cevaplar deney grubunda %43,2; kontrol grubunda %31,1; tüm öğrencilerde %37,4 düzeyindedir. Bu durum bize deney ve kontrol gruplarının başlangıçtaki başarı seviyelerinin ve hazır bulunuşluklarının aynı olduğunu gösterir.

### **Deney ve Kontrol Grubunda Bulunan Öğrencilerin Çevremizdeki Güzellikler Konusuna Ait Son Test Sonucundan Elde Edilen Bulgular**

Oyunla öğretim uygulamasının, anlatım yöntemine göre etkili olup olmadığını belirlemek amacıyla yapılan son test uygulaması sonuçları Tablo 8’ de verilmiştir.

**Tablo 8.** Beşinci sınıflar çevremizdeki güzellikler konusuna ait deney ve kontrol gruplarının son test betimsel istatistik sonuçları

	Soru No	YC	DC	%	DC ±SS	DC %
Deney grubu-1 (5B) (N=16)	S1	1	15	93,8	13,42±1,68	83,8
	S2	0	16	100,0		
	S3	5	11	68,8		
	S4	2	14	87,5		
	S5	4	12	75,0		
	S6	4	12	75,0		
	S7	0	16	100,0		
	S8	3	13	81,3		
	S9	2	14	87,5		
	S10	2	14	87,5		
	S11	4	12	75,0		
	S12	4	12	75,0		
Kontrol grubu-2 (5B) (N=15)	S1	5	10	66,7	8,83±2,48	58,9
	S2	5	10	66,7		
	S3	8	7	46,7		
	S4	7	8	53,3		
	S5	8	7	46,7		
	S6	10	5	33,3		
	S7	1	14	93,3		
	S8	4	11	73,3		
	S9	5	10	66,7		
	S10	9	6	40,0		
	S11	5	10	66,7		
	S12	7	8	53,3		
Deney+Kontrol (5B+5C) (N=31)	S1	6	25	80,6	22,25±3,74	71,8
	S2	5	26	83,9		
	S3	13	18	58,1		
	S4	9	22	71,0		
	S5	12	19	61,3		
	S6	14	17	54,8		
	S7	1	30	96,8		
	S8	7	24	77,4		
	S9	7	24	77,4		
	S10	11	20	64,5		
	S11	9	22	71,0		
	S12	11	20	64,5		

YC: Yanlış cevap sayısı DC: Doğru cevap sayısı %: Doğru cevap yüzdesi

Beşinci sınıflar çevremizdeki güzellikler konusu ikinci başarı testinde 12 soruya doğru cevap veren öğrenci sayısı ortalaması deney grubunda  $13,42 \pm 1,68$ ; kontrol grubunda  $8,83 \pm 2,48$  olarak tespit edilmiştir. İkinci testte 12 soruya verilen doğru cevaplar deney grubunda %83,8; kontrol grubunda %58,9; tüm öğrencilerde %71,8 düzeyindedir. Deney ve kontrol gruplarının başlangıç başarı puan oranlarının aynı seviyede olduğu yapılan ilk testlerde de görülmektedir. Yapılan ikinci başarı testinde deney grubundaki başarı puanının fazla olması oyunla öğretimin öğrenci başarısını, anlatım yöntemine göre arttırdığı sonucunu verir.

**Deney ve Kontrol Grubunda Bulunan Öğrencilerin Çevremizdeki Güzellikler Konusuna Ait Kalıcılık Testi Sonucundan Elde Edilen Bulgular**

Oyunla öğretim uygulamasının, anlatım yöntemine göre kalıcılığını belirlemek amacıyla yapılan kalıcılık testi sonuçları Tablo 9’ da verilmiştir.

**Tablo 9.** Beşinci sınıflar çevremizdeki güzellikler konusuna ait deney ve kontrol gruplarının kalıcılık testi betimsel istatistik sonuçları

	Soru No	YC	DC	%	DC $\pm$ SS	DC %
Deney grubu-1 (5B) (N=16)	S1	7	9	56,3	11,50 $\pm$ 3,21	71,9
	S2	3	13	81,3		
	S3	8	8	50,0		
	S4	8	8	50,0		
	S5	1	15	93,8		
	S6	6	10	62,5		
	S7	2	14	87,5		
	S8	3	13	81,3		
	S9	10	6	37,5		
	S10	4	12	75,0		
	S11	2	14	87,5		
	S12	0	16	100,0		
Kontrol grubu-2 (5B) (N=15)	S1	3	12	80,0	7,42 $\pm$ 3,60	49,4
	S2	2	13	86,7		
	S3	7	8	53,3		
	S4	9	6	40,0		
	S5	12	3	20,0		
	S6	10	5	33,3		
	S7	3	12	80,0		
	S8	6	9	60,0		
	S9	12	3	20,0		
	S10	7	8	53,3		
	S11	12	3	20,0		
	S12	8	7	46,7		
Deney+Kontrol (5B+5C) (N=31)	S1	10	21	67,7	18,92 $\pm$ 5,07	61,0
	S2	5	26	83,9		
	S3	15	16	51,6		
	S4	17	14	45,2		
	S5	13	18	58,1		
	S6	16	15	48,4		
	S7	5	26	83,9		
	S8	9	22	71,0		
	S9	22	9	29,0		
	S10	11	20	64,5		
	S11	14	17	54,8		
	S12	8	23	74,2		

YC: Yanlış cevap sayısı DC: Doğru cevap sayısı %: Doğru cevap yüzdesi

Beşinci sınıflar çevremizdeki güzellikler konusu kalıcılık testinde 12 soruya doğru cevap veren öğrenci sayı ortalaması deney grubunda  $11,50 \pm 3,21$ ; kontrol grubunda  $7,42 \pm 3,60$  olarak tespit edilmiştir. Kalıcılık testinde 12 soruya verilen doğru cevaplar deney grubunda %71,9; kontrol grubunda %49,4; tüm öğrencilerde %61,0 düzeyindedir. Bu sonuç deney grubunda oyunla öğretilen konuların, kontrol grubunda anlatım yöntemiyle öğretimine karşı daha etkili olduğunu gösterir. Deney grubunda oyunla yaparak sürece aktif olarak katılarak konuları öğrenen öğrenciler konuların üzerinden zaman geçse de konuları iyi pekiştirdikleri için unutmamış ve akıllarında kalıcılığı kontrol grubundaki anlatım yönteminin uygulandığı öğrencilere göre daha fazla olmuştur.

### **Deney ve Kontrol Grubunda Bulunan Öğrencilerin Çevremizdeki Güzellikler Konusuna Ait t Testi Sonuçlarından Elde Edilen Bulgular**

Deney grubu ve kontrol grubunda uygulama sonucunda gruplar arası eşleştirilmiş t testi sonuçları Tablo 10' da bağımsız örneklem t testi sonuçları Tablo 11' de cinsiyete göre anlamlı bir farklılığın olup olmadığını gösterir sonuçlar Tablo 12' de verilmiştir.

**Tablo 10.** Beşinci sınıflar çevremizdeki güzellikler konusuna ait deney ve kontrol gruplarının test puanlarının karşılaştırılmasına ait eşleştirilmiş t testi sonuçları

Gruplar	Test	n		SS	t	p
Deney Grubu	İlk test	16	5,18	1,22	-8,16	<b>0,000</b>
	İkinci test	16	10,06	1,56		
Deney Grubu	İlk test	16	5,18	1,22	-5,74	<b>0,000</b>
	Kalıcılık testi	16	8,62	2,33		
Kontrol Grubu	İlk test	15	3,73	1,27	-6,64	<b>0,000</b>
	İkinci test	15	7,06	1,75		
Kontrol Grubu	İlk test	15	3,73	1,27	-4,24	<b>0,001</b>
	Kalıcılık testi	15	5,93	1,57		

Deney grubunda etkinlik öncesi ölçülen test puanları ile etkinlik sonrası ölçülen puanlar arasında anlamlı düzeyde farklılık tespit edilmiştir ( $t=-8,16$ ;  $p<0,05$ ). Çevremizdeki güzellikler konusunun topu tutan söylesin oyunu etkinliği ile işlendiği beşinci sınıf deney grubunda ikinci test puanları, ilk test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Topu tutan söylesin oyunu etkinliğiyle öğrencilerin başarısı anlamlı düzeyde artmıştır. Bu sonuç deney grubunda kullanılan oyunla öğretimin konuların öğreniminde başarılı olduğu sonucunu ortaya çıkarır.

Deney grubunda etkinlik öncesi ölçülen test puanları ile kalıcılık test puanları arasında anlamlı düzeyde farklılık tespit edilmiştir ( $t=-5,74$ ;  $p<0,05$ ). Çevremizdeki güzellikler konusunun topu tutan söylesin oyunu etkinliği ile işlendiği beşinci sınıf deney grubunda kalıcılık test puanları, ilk test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Topu tutan söylesin oyunu etkinliğiyle öğrencilerin artan başarısı kalıcı olmuştur. Bir başka deyişle oyunla öğretim yöntemi öğrenilenlerin kalıcılığına olumlu anlamda etki etmiştir sonucuna ulaşılır.

Kontrol grubunda etkinlik öncesi ölçülen test puanları ile etkinlik sonrası ölçülen puanlar arasında anlamlı düzeyde farklılık tespit edilmiştir ( $t=-6,64$ ;  $p<0,05$ ). Çevremizdeki güzellikler konusunun düz anlatım yöntemiyle işlendiği beşinci sınıf kontrol grubunda ikinci test puanları, ilk test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Düz anlatım yöntemiyle öğrencilerin başarısı anlamlı düzeyde artmıştır. Bu sonuç anlatım yönteminin de konuların öğretilmesinde etkili olduğunu ancak oyunla öğretimle karşılaştırıldığında bu etkinin daha düşük olduğunu bize gösterir.

Kontrol grubunda etkinlik öncesi ölçülen test puanları ile kalıcılık test puanları arasında anlamlı düzeyde farklılık tespit edilmiştir ( $t=-4,24$ ;  $p<0,05$ ). Çevremizdeki güzellikler konusunun düz anlatım yöntemiyle işlendiği beşinci sınıf kontrol grubunda kalıcılık test puanları, ilk test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Düz anlatım yöntemiyle öğrencilerin artan başarısı kalıcı olmuştur. Ancak bu durum oyunla öğretimin uygulandığı deney grubuna göre daha düşüktür. Kontrol grubunda öğrenilen konuların kalıcılığı deney grubundaki gibi yüksek seviye olmamıştır. Kontrol grubundaki öğrencilerin öğrendikleri deney grubuna göre daha az kalıcılık göstermiştir.

**Tablo 11.** Beşinci sınıflar çevremizdeki güzellikler konusuna ait test puanlarının deney ve kontrol gruplarına göre karşılaştırılmasına ait bağımsız iki örneklem t testi sonuçları

Test	Gruplar	n		SS	t	p
İlk test	Deney	16	5,18	1,22	3,23	<b>0,003</b>
	Kontrol	15	3,73	1,27		
İkinci test	Deney	16	10,06	1,56	5,02	<b>0,000</b>
	Kontrol	15	7,06	1,75		
Kalıcılık testi	Deney	16	8,62	2,33	3,73	<b>0,001</b>
	Kontrol	15	5,93	1,57		

Etkinlik öncesi ilk test puanlarının gruplara göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ( $t=3,23$ ;  $p<0,05$ ). Deney grubunda çevremizdeki güzellikler konusuna ait ilk test puanları, kontrol grubu ilk test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Ancak bu sınıflar arasında çok yüksek bir puan farklılığından söz edilemez. Sınıfların ilk test sonuçları yani başlangıç seviyeleri hemen hemen birbirine yakındır. Az da olsa farklılığın sebebi sınıflar arasındaki başarı seviyesi farklılığı değildir. Tüm sınıfların başarı ortalamaları birbirine yakındır. Farklılık hazır bulunuşluk ve dış etkenlerden kaynaklanır. Etkinlik sonrası test puanlarının gruplara göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ( $t=5,02$ ;  $p<0,05$ ). Deney grubunda çevremizdeki güzellikler konusuna ait ikinci test puanları, kontrol grubu ikinci test puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Bu durum oyun yoluyla öğretimin öğrenci başarısına olumlu düzeyde etki ettiğini gösterir.

Kalıcılık testi puanlarının gruplara göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ( $t=3,73$ ;  $p<0,05$ ). Deney grubunda çevremizdeki güzellikler konusuna ait kalıcılık testi puanları, kontrol grubu kalıcılık testi puanlarına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Oyunla öğretim uygulamasının öğrenilenlerin kalıcılığını olumlu yönde etkilediği, deney grubundaki öğrencilerin kontrol grubu öğrencilerine göre öğrendiklerini daha fazla hatırladıkları sonucunu gösterir. Bunun sebebi öğrencilerin yaparak yaşayarak öğrendikleri konuların daha fazla akıllarında kalmasıdır.



**Tablo 12.** Beşinci sınıflar çevremizdeki güzellikler konusuna ait deney ve kontrol gruplarının test puanlarının cinsiyete göre karşılaştırılmasına ait bağımsız iki örneklem t testi sonuçları

Grup/Test	Cinsiyet	n		SS	t	p
Deney ilk test	Erkek	10	5,30	1,49	0,46	0,651
	Kız	6	5,00	0,63		
Deney ikinci test	Erkek	10	10,10	1,79	0,12	0,907
	Kız	6	10,00	1,26		
Deney kalıcılık testi	Erkek	10	7,90	2,23	-1,70	0,111
	Kız	6	9,83	2,13		
Kontrol ilk test	Erkek	7	3,71	1,70	-0,05	0,959
	Kız	8	3,75	0,88		
Kontrol ikinci test	Erkek	7	7,00	1,82	-0,13	0,896
	Kız	8	7,12	1,80		
Kontrol kalıcılık testi	Erkek	7	6,14	1,67	0,47	0,648
	Kız	8	5,75	1,58		

Beşinci sınıflar çevremizdeki güzellikler konusuna ait test puanlarının cinsiyete göre anlamlı farklılık göstermediği ( $p>0,05$ ) tespit edilmiştir. Buradan çıkan sonuçta deney ve kontrol gruplarının cinsiyet özelliklerinin başarı ve kalıcılık üzerine etki etmediğini gösterir.

### SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırmanın bu bölümünde, elde edilen bulgulara dayalı olarak varılan sonuçlar ifade edilmiştir.

Deney ve Kontrol grupları arasında son test puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark vardır. Deney grubundaki son test puan ortalaması, kontrol grubunun son test puan ortalamasından daha yüksektir. Bu sonuca göre deney grubunda oyunla öğretim sonrası puan ortalamaları, anlatım yönteminin uygulandığı kontrol grubundan daha fazla bulunmuştur. Deney grubunun puan ortalamalarının daha yüksek olması anlamlı bulunmuştur. Bu sonuç (Savaş, 2014) çalışmasını da destekler, yaptığı çalışmada aynı sonuca ulaşmıştır.

Kontrol grubunun ön test puan ortalaması ve son test puan ortalaması arasında anlamlı bir farklılık vardır. Oyunla öğretimin yapılmadığı müfredata uygun öğretim yöntemleri anlatım yöntemi, soru cevap, beyin fırtınası gibi öğretim yöntemlerini kullanılarak anlatılan kontrol grubundaki öğrencilerde ders kazanımlarını öğrenmişlerdir. Ancak deney grubundaki öğrencilere göre gösterilen başarı daha düşük olmuştur.

Deney grubundaki öğrencilerin ön test ve son test puan ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık vardır. Deney grubundaki öğrenciler ders konusuna ait kazanımları oyunla öğretim yöntemiyle öğrenmişlerdir. Deney grubundaki başarı kontrol grubu başarısından yüksek seviyededir.

Deney grubundaki öğrencilerin başarı puan ortalamaları ile kontrol grubunun başarı puanlarının ortalamaları arasında deney grubu lehine anlamlı bir farklılık görülmüştür. Oyunla desteklenmiş Sosyal Bilgiler dersinde Tarih konularının öğretiminin uygulandığı deney grubu öğrencileri, müfredata uygun öğretim yöntemiyle kazanımların verildiği kontrol grubu öğrencilerinden daha başarılıdır.

Deney grubunun son test ve kalıcılık puanları arasında anlamlı bir farklılık vardır. Oyunla öğretim, öğrenilenlerin kalıcılığında etkili olmuştur.

Kontrol grubunun da son test ve kalıcılık puanı ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık vardır yani anlatım yöntemiyle işlenen konuları da öğrenciler öğrenmişler ve kalıcılık göstermişlerdir ancak, bu durum deney grubu ile karşılaştırıldığında, deney grubundan düşük seviyede başarı göstermişlerdir.

Deney ve Kontrol gruplarının kalıcılık testi puanları arasında anlamlı bir farklılık vardır. Kalıcılık testinin verilerine göre deney grubundaki öğrenciler kontrol grubunda olan öğrencilerden daha başarılı olmuşlardır. Deney grubunda oyunla öğretim uygulamasının yapıldığı öğrenciler kontrol grubunda düz konu anlatımının yapıldığı öğrencilerden daha çok öğrendikleri bilgileri hatırlamışlardır. Oyunla öğretim öğrenilenlerin kalıcılığı üzerinde etkili olmuştur.

Deney grubundaki öğrencilere uygulanan oyunlara yönelik ders sonu Sosyal Bilgiler dersinin oyunla öğretilmesi hakkındaki görüşleri sorulmuş ve alınan cevaplara göre öğrencilerin eğlenerek öğrendikleri, oyun oynarken çok mutlu oldukları, motive olup Sosyal Bilgiler dersini daha çok sevdikleri ve dersin daha kolay akıllarında kaldığı görülmüştür. Bu sonuç Torun'un (2011) çalışmasında öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersini çok sevdikleri, oyunları bir daha oynamak istedikleri, eğlenerek öğrendikleri gibi bulgular bakımından destekler niteliktedir.

Deney ve Kontrol grubunun başarı ve kalıcılık puanlarında cinsiyete göre anlamlı bir fark bulunmamıştır. Yapılan araştırma sonucunda başarı ve kalıcılıkta cinsiyete göre anlamlı bir farklılık bulunmamış, kız ve erkek öğrenciler hazır bulunuşluk ve öğrenme seviyesi bakımından aynı düzeydedirler. Deney ve kontrol grupları arasında sadece kullanılan öğretim yöntemine göre deney gruplarının kontrol gruplarından daha başarılı olduğu sonucu ortaya çıkmıştır.

Bu çalışmanın sonucunda deney gruplarında başarı puan ortalamasının kontrol grupları ile karşılaştırıldığında deney gruplarındaki başarının kontrol gruplarına göre fazla olduğu sonucuna varılmıştır. Kontrol gruplarında yapılan öğretim yöntemlerinde etkili olduğunu ve bu gruptaki çocuklarında dersi öğrendikleri ancak oyunla öğretimle karşılaştırıldığında bu başarının daha düşük olduğu anlaşılmıştır. Buradan ulaşılan sonuca göre oyun çocuğu toplumsal hayata hazırlayan çevresine ve kültürüne uyum sağlayan en önemli etkinliklerden biridir. Sosyal Bilgiler dersi de hayatın içindeki güncel konuları, kültürü, vatandaşlığı öğreten bir ders olduğu için oyunla yaşayarak aktif uygulayarak öğrenmek önemlidir.

Bu olumlu sonuçlara göre eğitimcilere yararlı olacağı düşüncesiyle yapılması önerilenler aşağıdaki gibidir.

1. Öğrencilerin öğrenimini kolaylaştırmak için okulun çeşitli alanları eğitimciler tarafından bir oyun alanına dönüştürülebilir.
2. Oyunun derslerde daha yaygın olarak kullanılmasını sağlamak için oyunlarda kullanılacak materyaller ve araç gereçler ders kazanımlarına uygun olarak öğretmenler tarafından geliştirilebilir.
3. Sosyal Bilgiler müfredat konularında özellikle tarih gibi soyut konuların yer aldığı ünitelerde oyunla öğretim yöntemine daha fazla önem verilebilir. Bu sebeple MEB öğretmenlere oyunla öğretim konusunda seminerler, kurslar verebilir. Hazırlanan müfredat programlarında öğretim yöntemleri kısmına oyunla öğretim yöntemi kazanımlara uygun olarak eklenebilir.
4. Üniversitelerin Sosyal Bilgiler Eğitimi Anabilim Dalı'nda okuyan öğretmen adaylarına oyunla öğretim yöntemini aktif olarak derslerde kullanma ve ders kazanımlarına uygun olarak uyarlayıp oyunla ilgili araç gereç geliştirme eğitimi verilebilir.

5. Öğretmenler belirli zamanlarda özellikle konu kazanımlarına göre derslerde oyunla öğretim yöntemi uygulayıp, tüm sınıfın sürece aktif katılıp eğlenerek öğrenmelerini sağlayabilirler.
6. Oyunla öğretim yöntemiyle öğrenmenin bir sınırı olmadığı gibi hayatın her anında ve her yerinde olabileceği öğrenciye öğretmen tarafından aşılmalıdır.
7. Sosyal Bilgiler dersi toplumsal kültürün aktarılmasında, öğrencinin kültür, değer sorumluluk ve becerilerini öğrenmesinde önemli bir derstir. Kazandırılması gerekenler oyun yoluyla öğretimle daha kalıcı bir şekilde verilebilir.
8. Sadece Sosyal Bilgiler dersindeki soyut kazanımlar için değil, diğer derslerde de oyunla öğretim yönteminin kullanılması başarı ve kalıcılığı arttırabilir.
9. 8. Sınıf İnkılap Tarihi dersi içindeki konularda kazanımlara uygun olarak oyunla öğretime uyarlanabilir.
10. Oyunla öğretim yöntemiyle Sosyal Bilgiler dersinin aksatılmadan devam edebilmesi için ders saati ve program oyunla öğretim yöntemine uyarlanabilir.
11. Çalışmadan elde edilen sonuçların daha geçerli hale getirilebilmesi için, daha geniş örneklem ve daha farklı oyunlar Sosyal Bilgiler dersine uyarlanabilir.
12. Oyunla öğretim konusunda teknolojiyen yararlanılabilir, bu sayede yeni oyunlar tasarlanabilir.

#### **KAYNAKÇA**

- Akandere, M. (2006). *Eğitici Okul Oyunları*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Altunay, D. (2004). Oyunla Desteklenmiş Matematik Öğretiminin Öğrenci Erişisine ve Kalıcılığa Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Biriktir, A. (2008). İlköğretim 5. Sınıf Matematik Dersi Geometri Konularının Verilmesinde Oyun Yönteminin Erişiyeye Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Büyüköztürk, Ş. (2012) *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara; Pegem Akademi Yayınları.
- Çankaya, S., Karamete, A. (2008). Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Matematik Dersine ve Eğitsel Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Tutumlarına Etkisi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* .2, 115-127.
- Çengelci, T. (2012). Sosyal Bilgiler Öğretim Programında Somut Olmayan Kültürel Mirasın Yeri. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 25 (1), 186-203.
- Çoban, B. (2006) *Ortaöğretim ve Üniversitelerde Eğitsel Oyunlar*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Çoban, B. ve Nacar, E. (2015). *Ortaokullarda Eğitsel Oyunlar*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Dindar, R. (2009). Örgün Eğitim Sistemi İçinde Trafik Eğitiminde Oyunla Öğretimin Önemi. Yüksek Lisans Tezi. Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Güvenç, B. (1997). Çocuk ve Kültür. 1. *Ulusal Çocuk Kongresi Bildirileri* (s. 15-30). Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., ve Kök, M. (2007). Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun. *KKEFD/JOKKEF*, 16, 325-339.
- Ömeroğlu, E., Ersoy, Ö., Şahin, F. T., Kandır, A., Turla, A. (2006). *Okul Öncesi Eğitimde Drama Teoriden Uygulamaya*. Ankara: Kök Yayıncılık.
- Önder A., Çiftçi H. A. (2017). *Erken Çocuklukta Oyun ve Oyun Yoluyla Öğrenme*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Özdemir, N. (2006) *Türk Çocuk Oyunları Cilt-I*. Ankara: Akçağ Yayınları.

- Özenç, E. G. (2007). İlk Okuma ve Yazma Öğretiminde Oyunla Öğretim Yöntemine İlişkin Öğretmen Gülüşlerinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Öztürk, D. (2011). Sosyal Bilgiler Dersi Öğrenme Ortamlarının Öğrenci Merkezli Eğitim Açısından Değerlendirilmesi. Yüksek Lisans Tezi. Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kırşehir.
- Sağlam, T. (1997). Türk Çocuk Oyunlarında Ritüel Ögeler. 1. *Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi* (s. 416-440). Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi.
- Savaş, E. (2014). Oyunla Öğretim Yöntemi Uygulamasının Başarı ve Kalıcılık Üzerine Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Çanakkale.
- Sosyal Bilgiler Öğretim Programı. (2018). (İlkokul ve Ortaokul 4, 5, 6 ve 7. Sınıflar). Ankara. MEB.
- Şahin, E. (2018). Sosyal Bilgiler Ders Kitabı. Ankara. Anadol Yayıncılık. MEB.
- Torun, F. (2011). Çocuk Hakları Öğretiminde Oyun Yöntemin Başarıya, Kalıcılığa ve Tutuma Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adıyaman.
- Turgut, H. ve Yılmaz, S. (2010). Ekolojik Temelli Çocuk Oyun Alanlarının Oluşturulması. III. Ulusal Karadeniz Ormancılık Kongresi içinde. *Cilt: IV*, ss.1618-1630.
- Zangana, A. F. (2018). The Impact Of Educational Games And Gender On Five Year-Old Efl Learners' Vocabulary Learning . Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.