



# PREMIUM E-JOURNAL OF SOCIAL SCIENCES

Yıl / Year	: 2022	Makale Geliş / Received	: 28.08.2022
Cilt / Volume	: 6	Yayınlama / Published	: 29.10.2022
Sayı / Issue	: 23	Article Type/Makale Türü	: Araştırma Makalesi / Research Article
ss / pp	: 379-386		<a href="http://dx.doi.org/10.37242/pejoss.4249">http://dx.doi.org/10.37242/pejoss.4249</a>

## Selçuk CURA

<https://orcid.org/0000-0002-7162-6217>  
Milli Eğitim Bakanlığı, Adana / TÜRKİYE

## Ayşe CURA

<https://orcid.org/0000-0003-4964-7019>  
Milli Eğitim Bakanlığı, Adana / TÜRKİYE

## Hatice BÜYÜKİKİZ KÜTKÜT

<https://orcid.org/0000-0001-9527-4511>  
Milli Eğitim Bakanlığı, Adana / TÜRKİYE

## Salih TEKİN

<https://orcid.org/0000-0002-1339-4913>  
Milli Eğitim Bakanlığı, Adana / TÜRKİYE

## Buket DAVRAN

<https://orcid.org/0000-0002-8003-3464>  
Milli Eğitim Bakanlığı, Adana / TÜRKİYE

## SOSYAL BİLGİLER DERSİ OYUNLA ÖĞRENMENİN ETKİLİLİĞİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

### A RESEARCH ON THE EFFECTIVENESS OF LEARNING THROUGH PLAY IN SOCIAL SCIENCES LESSON

#### ÖZET

Bu çalışma, sınıfta oyunla öğrenmeye yer vermenin önemini vurgulayarak, öğrenimi kolaylaştırıp eğlenceli hale getirecek bir sosyal bilgiler materyalinin öğretim etkililiğini araştırmaktadır. Öğretmenin, çocuklara oyunu yöneten kurallar ve süreç hakkında sorular sorması ve ardından çocukları kendi bilgi birikimleri aracılığıyla bağlantı kurmaya teşvik etmesi öğrenmeyi kalıcı hale getireceği düşünülmektedir.

Araştırma ortaokul 7. Sınıf öğrencileri ile sınırlandırılmıştır. Çalışma 3. farklı sosyo-ekonomik ve sosyo-kültürel yapıya sahip ortaokul öğrencileri ile gerçekleştirilmiştir.

2021-2022 eğitim öğretim yılında öğrenim gören farklı sosyo-ekonomik ve sosyo-kültürel yapıya sahip 30 öğrenci 15'li iki gruba ayrılarak deney ve kontrol grupları oluşturulmuştur. Araştırmada deney grubuna aktif öğrenmeye uygun materyallerle, kontrol grubuna ise geleneksel yönetime bağlı olarak düz anlatım, soru-cevap tekniği ile etkinlikler yapılmıştır.

Çalışmanın öğretim etkisinin araştırılması için birbiriyle eş değer 20'şer sorudan oluşan, içeriği oyun kaynağındaki bilgilerden oluşan test hazırlanmıştır. Deney ve kontrol grubuna bu testler uygulanarak öğretimin kalıcılığı ölçülmüştür.

Araştırma öğrencilerin; sunum yoluyla öğrenme ve oyunla öğrenme ortamında öğrencilerin gösterdiği başarıyı ölçmüştür. Elde edilen bulgular ile zamanla sürdürülen öğrenme kazanımları, yeni problemlere beceri transferi, kazanılan bilginin daha doğru hatırlanması, kavramların daha derin anlaşılması ve kavramlar arasında daha iyi bağlantılar kurma sonuçlarına ulaşılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Oyunla Öğrenme, Sosyal Bilgiler, Materyal Geliştirme.

#### ABSTRACT

This study investigates the teaching effectiveness of social studies material that will make learning easier and fun by emphasizing the importance of including play in the classroom. It is thought that if the teacher asks the children questions about the rules and process governing the game, and then encourages the children to connect through their own knowledge, it will make learning permanent.

The research was limited to secondary school 7th grade students. The study was carried out with secondary school students with different socio-economic and socio-cultural structures.

Experimental and control groups were formed by dividing 30 students with different socio-economic and socio-cultural backgrounds into two groups of 15 in the 2021-2022 academic year. In the research, activities were carried out with materials suitable for active learning to the experimental group, and to the control group with the traditional method, using plain lecture and question-answer technique.

In order to investigate the teaching effect of the study, a test consisting of 20 questions equivalent to each other and the content of the information in the game source was prepared. The permanence of the teaching was measured by applying these tests to the experimental and control groups.

Research students; It measured the success of the students in the learning by presentation and learning by the game environment. With the findings obtained, learning gains sustained over time, skill transfer to new problems, more accurate recall of acquired knowledge, deeper understanding of concepts, and better connections between concepts were achieved.

**Keywords:** Game Learning, Social Studies, Material Development.

## 1. GİRİŞ

Günümüz öğrenme şeklinin ezbere dayanıyor oluşu öğrencilerin öğrenmesini zorlaştırıp, kalıcı bir öğrenim sağlamamaktadır. Pratiğe dayanan uygulamaların yeterli olmayışı, öğrencilere zorluklar çıkarmaktadır. Akademik bir ortamda oyun, çocukların öğrenmesine ve bilişsel gelişmesine yardımcı olabilir. Öğretmen tarafından başlatılan oyun, sorgulamaya dayalı öğrenme stratejilerinden biridir. Bu çalışma, sınıfta oyuna yer vermenin önemini vurgulayarak, öğrenimi kolaylaştırıp eğlenceli hale getirecek bir sosyal bilgiler materyalinin öğretim etkililiğini araştırmaktadır. Öğretmenin, çocuklara oyunu yöneten kurallar ve süreç hakkında sorular sorması ve ardından çocukları kendi bilgi birikimleri aracılığıyla bağlantı kurmaya teşvik etmesinin öğrenmeyi kalıcı hale getireceği düşünülmektedir.

Sosyal bilgiler öğretiminde pek çok materyal kullanılmaktadır. Burada “materyal” terimi en geniş anlamıyla sosyal bilgiler öğretimini desteklemek ve öğrencilerin öğrenimine yardımcı olmak üzere, sınıf içi ve sınıf dışı çalışmalarda kullanılan tüm kaynakları tanımlamaktadır. İnsan ve doğal ortam arasındaki etkileşimi konu alan ve ikisi arasındaki ilişkiyi sentez olarak sunan sosyal bilgiler, çok geniş bir araştırma alanına sahiptir. Doğal olarak bu kadar geniş araştırma alanı ve konusu olan bir bilimin öğretiminde de çok çeşitli materyal kullanımı söz konusu olacaktır. Ancak materyal kullanımında; materyalin seçimi, kazanımlara uygun olarak iyi tasarlanması, yerinde ve etkili sunulması öğrenmenin gerçekleşmesi açısından önemlidir (Öztürk, 2002). Sosyal bilgiler öğretiminde, seçilen materyallerin sınıf düzeyine uygunluğu, kalitesi, öğrenciler tarafından kullanım biçimleri, öğretimin başarılı olup olmamasını etkileyen unsurlardır (Demiralp, 2007).

Sosyal bilgiler öğretiminde kullanılan araç-gereç ve materyaller genel olarak; ders kitapları, haritalar, küreler, modeller, tablo ve grafikler, fotoğraflar, dergiler, CD ve kasetler, televizyon programları, slaytlar, müzik gibi görsel işitsel materyaller, sanat eserleri, doğal kaynaklar, çeşitli maketler, çalışma kağıtları vb. olarak sıralanabilir (Ulusoy ve Gülüm, 2009).

Oyun, insan hayatının her evresinde vardır. Özellikle çocukluk yıllarında oyunun etkisi büyüktür. Oyun yaşamın ilk yıllarında çocuğun yaşadığı dünyayı öğrenmesi, tanınması, sevgilerini, kıskançlıklarını, mutluluklarını, düşmanlıklarını, iç çatışmalarını, hayallerini, düşüncelerini ifade edebilmesi için en uygun dil olarak kabul edilmektedir. Ayrıca oyun çocuk için işten kaçmak, özgürlüğü kazanmak, gelişmek ve yaratma sevincini duymaktır. Bu yüzden yetişkinlere oranla çocuğun üzerinde oyunun etkisi daha fazladır.

Çocuklar, oyun şartlarını yöneten bir kurallar sistemiyle zengin, ayrıntılı, yaratıcı dünyalar yaratırken zihinsel ve duygusal zekaları da gelişir (Güneş, 2015).

Çocukların gelişimleri sırasında olgunlaşma ve sosyal gelişiminde oyun büyük öneme sahiptir. Ayrıca içinde yaşanan kültürün önemli etkilerinden olan araştırma duygusunun ve kurallara uymanın öğrenildiği, geliştirildiği yer de oyunlardır (Savaş ve Gülüm, 2014).

Oyun yoluyla öğrenmenin üç temel özelliği vardır. İlk olarak ezbere hatırlamalar yerine fikir üretme, araştırma, inceleme, gözlem, katılım, denemeler süreci oluşturur. İkinci özellik ise oyunda süreç ve eylem öğretmen tarafından değil de çocuk tarafından yönlendirilir. Son olarak oyunda eğitim programı doğrusal ve sıralı değildir, esnek ve yaratıcı bir süreçtir (Hazar, 2018).

Okulda oyun yoluyla öğrenme, bilişsel, sosyal, duygusal, yaratıcı ve fiziksel becerileri geliştirmeye odaklanan, neşeli, anlamlı, yinelemeli, sosyal olarak etkileşimli ve aktif olarak ilgi çekici etkinlikler olarak da tanımlanmaktadır (Parker ve Thomsen, 2019).

Parker ve Thomsen (2019), oyunun her bir özelliği ve bütünsel beceri gelişimine odaklanması, aktif öğrenme, işbirlikçi ve işbirlikli öğrenme, deneysel öğrenme, rehberli keşif öğrenme, sorgulamaya dayalı öğrenme, probleme dayalı öğrenme yaklaşımlarının her birinin oyun yoluyla öğrenme tanımıyla uyumlu olduğunu belirtmektedirler.

Öğretmenler sınıfta oyunla öğrenmeyi etkin bir şekilde planlamalıdır. Özenle tasarlanmış öğrenme deneyiminin bile amaçlanan sonuçları elde etmede başarısız olabileceği bilinmelidir (Uskan ve Bozkuş, 2019). Oyun yoluyla öğrenme etkinliği; öğrenci hazırbulunuşluğuna uygun, öğretmen kılavuzluğunda, öğrenci liderliğinde ve öğretmen tarafından yönlendirilen soruların bir karışımını gerektiren karmaşık bir süreçtir (Weisberg, Hirsh-Pasek, Golinkoff, Kittredge ve Klahr, 2016).

Oyunla öğrenme tasarımı; müfredattaki kavram ve becerileri çocukların ilgi alanları ve deneyimleriyle bütünleştirdikleri için çocuklara anlamlı olan etkinlikler ve sorulardan oluşmalıdır (Bardak, 2018).

Bir çocuğun oyunla öğrenme etkinliğini nasıl deneyimlediği, etkinlik tasarımında dikkate alınabilir,

biçimlendirici ve özetleyici yollarla ölçülebilir. Öğretmenler; öğrencilerin işbirlikçi yaklaşımlarını kullanarak öğrenmeye devam etmelerini isteyip istemediklerini gözlemleyerek öğrenci deneyimini incelemelidirler. Çocukların hem olumlu hem de olumsuz hissettikleri duygularla ilgili deneyimleri ve bu zorluğu nasıl değerlendirdikleri hakkında veri toplamak, çocukların oyun yoluyla öğrenmeyi nasıl anlamlandırdıklarını anlamak için önemlidir (Fitch & Hulgin, 2008).

## 1.1. Amaç

Araştırmanın konusu sosyal bilgiler dersinin öğrenci merkezli, aktif öğrenme anlayışı çerçevesinde, coğrafyanın farklı konularını içine alan, oyunla öğrenme materyali oluşturarak öğrenme üzerindeki etkisini araştırmaktır.

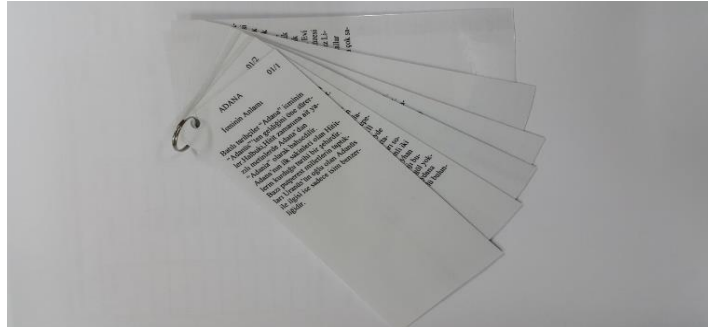
Bu çalışma da amaç; ülkemizde bir kente ait karakteristik özellikleri (ilin isminin anlamı, fiziki yapısı, iklim ve bitki örtüsü, ekonomik faaliyetleri, nüfus ve turizm) ezberden pratiğe geçmek suretiyle kolay ve anlaşılır bir şekilde öğretmektir. Bundan hareket ederek özellikle ezbere dayanan sosyal bilgiler dersini ezberden kurtarıp, öğrenmeyi eğlenceli ve kalıcı hale getirmek amaçlanmıştır.

## 2. YÖNTEM

Bu bölümde sosyal bilgiler dersi oyunu için hazırlanan malzemeler, oyunun kuralları ve öğretme etkisinin araştırılmasına yer verilmiştir.

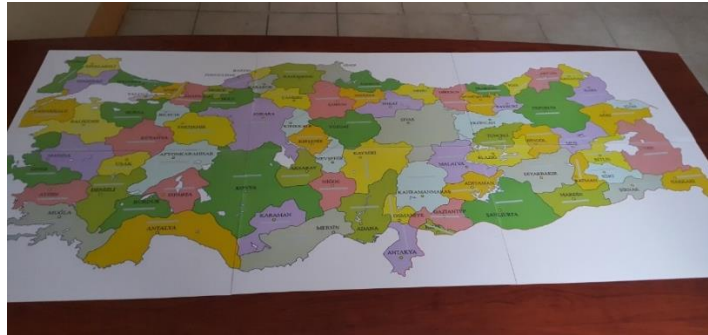
### 2.1. Eğitim Materyalinin Hazırlanışı

İllerin; isimlerinin anlamı, fiziki yapısı, iklim ve bitki örtüsü, ekonomik faaliyetleri, nüfus ve turizm özelliklerini içeren bilgilerin toplanmasıyla çalışmaya başlanmıştır. Bilgi taramasında Milli Eğitim Bakanlığı'nın hazırladığı ortaokul ders kitaplarına öncelik tanınmıştır. İl valiliklerinin resmi sitelerindeki bilgilerden de yararlanılan veri taraması sonucunda elde edilen bilgiler, her bir özellik bir karta gelecek şekilde 6 X 14 cm uzunluğunda kağıtlara kopyalanmış ve pvc baskı ile sağlamlaştırılmıştır. Her bir il için altı özellik ve altı karttan oluşan kaynaklar sol üst köşesinden delgeç ile delinerek metal halka takılarak son halini almıştır (Fotoğraf 1).



**Fotoğraf 1:** İllerin; İsimlerinin Anlamı, Fiziki Yapısı, İklim Ve Bitki Örtüsü, Ekonomik Faaliyetleri, Nüfus Ve Turizm Özelliklerini İçeren Kaynak Kartlar

144 X 84 cm uzunluğunda yaklaşık 1 / 270000 ölçekli Türkiye iller haritası, taşınabilir olması açısından her biri 50 X 50 cm ölçülerine sahip 10 mm kalınlığında 6 parçadan oluşan mika malzeme üzerine dijital baskı yaptırılmıştır. Haritada iller üzerine kaynak kartları eklemek için 6 X 0.4 cm uzunluğunda oyuklar açılmıştır (Fotoğraf 2).



**Fotoğraf 2:** Kartların Ekleneceği, Oyuna Kaynak Türkiye İller Haritası

Oyuncunun sırası geldiğinde bir il belirleyebilmesi için il plakalarını temsilen 81 sayılı pulu (Fotoğraf 3) 3B yazıcıyla basılmış ve bu pulları seçebilmesi için bir kese (Fotoğraf 4) dikilmiştir.



**Fotoğraf 3:** İl Seçimi Yapabilmek İçin Plakaları Temsilen Sayı Pulları



**Fotoğraf 4:** Sayı Pulları Seçimi İçin Kese

Oyun sürecinde il seçimi yapan oyuncu ilin hangi özelliğini söyleyeceğini atacağı 6 yüzlü zar (Fotoğraf 6) ile belirleyecektir.



**Fotoğraf 5:** İlin Özelliğini Belirleyecek 6 Yüzlü Zar

Şehirlerin plakalarını ve özelliklerin numaraları A4 kağıdına çıkarılmış ve pvc ile sağlamlaştırılmıştır (Fotoğraf 7).

Türkiye Şehirlerin Plaka Kodu Numaraları		Hangi Zar Hangi Özelliği Gösteriyor
01)ADANA	32)İSPARTA	1)İsminin Anlamı
02)ADIYAMAN	33)MERSİN	2)Fiziki Yapısı
03)AFYONKARAHİSAR	34)İSTANBUL	3)İklim ve Bitki Ortusu
04)AĞRI	35)İZMİR	4)Ekonomik Faaliyetleri
05)AMASYA	36)KARS	5)Nüfusları
06)ANKARA	37)KASTAMONU	6)Turizm
07)ANTALYA	38)KAYSERİ	63)ŞANLIURFA
08)ARTVIN	39)KIRKLARELİ	64)UŞAK
09)AYDIN	40)KİRŞEHİR	65)VAN
10)BALIKESİR	41)KOCAELİ	66)YOZGAT
11)BILECİK	42)KONYA	67)ZONGULDAK
12)BİNGÖL	43)KUTAHYA	68)AKSARAY
13)BITLİS	44)MALATYA	69)BAYBURT
14)BOLU	45)MANİSA	70)KARAMAN
15)BURDUR	46)KAHRAMANMARAŞ	71)KIRIKKALE
16)BURSA	47)MARDİN	72)BATMAN
17)ÇANAKKALE	48)MUĞLA	73)ŞIRNAK
18)ÇANKIRI	49)MUŞ	74)BARTIN
19)ÇORUM	50)NEVŞEHİR	75)ARDAHAN
20)DENİZLİ	51)NİĞDE	76)GÖRİ
21)DİYARBAKIR	52)ORDU	77)YALOVA
22)EDİRNE	53)RİZE	78)KARABÜK
23)ELAZIĞ	54)SAKARYA	79)KİLİS
24)ERZİNCAN	55)SAMSUN	80)OSMANİYE
25)ERZURUM	56)SİRT	81)DÜZCE
26)ESKİŞEHİR	57)SİNOP	
27)GAZİANTEP	58)SİVAS	
28)GİRESUN	59)TEKİRDAĞ	
29)GÜMÜŞHANE	60)TOKAT	
30)HAKKARİ	61)TRABZON	
31)HATAY	62)TUNCELİ	

**Fotoğraf 6:** İl Plaka Kodları Ve İl Özellikleri Numaraları

2, 3, 4 ve 5 oyuncu ile oynanabilen oyun için her oyuncunun kendi rengini seçebileceği beş farklı renkte (sarı, yeşil, kırmızı, mor ve mavi) ahşap malzemeden 81 parçadan oluşan Türkiye illeri yapbozu (Fotoğraf 8) hazırlanmıştır.



**Fotoğraf 7:** Beş Farklı Renkte Hazırlanmış İl Yapboz Parçaları

## 2.2. Oyun Kuralları

- ✓ En az iki en fazla beş oyuncu ile oynanır.
- ✓ 2, 4 ve 5 kişilik oyunlarda oyun bütün şehirler bitene kadar oynanacaksa oyunun oynandığı il oyundan çıkarılarak eşit il dağılımı oluşturulur.
- ✓ Oyun başlamadan sayışarak ebe belirlenir.
- ✓ Oyuncu sıra ilerleyişinin masadaki yönü saat yönündedir.
- ✓ Bir sonraki el için saat yönünde ebe yer değiştirir.
- ✓ Oyuncunun ili ve özelliğini belirledikten sonra cevap verme süresi bir dakikadır.
- ✓ Oyuncu ili ve özelliğini belirledikten sonra belirlediği özelliğin maddesi 3 ve 3'ten az ise maddelerin tamamını, 3 maddeden fazla ise 3'ünü doğru söylemesi halinde oynanan eli kazanmış sayılır.
- ✓ Saat yönünde ebeden sonraki oyuncu keseden bir il çektikten sonra zar ile il özelliği belirleyerek oyuna başlar bu sırada ebe kaynak haritanın önünde bekler ve il özelliklerinin doğru söylenip söylenmediğini kontrol eder. Oyuncu ili ve özelliği bilirse kendisine ait renkteki yapbozu haritada o ilin yerine koyar bu sırada ebe diğer bütün özellikleri de sırasıyla yüksek sesle okur. Seçtiği özelliği bilemezse saat yönünde bir sonraki oyuncu ardışık sıradaki özelliği bilmekle sorumludur. Sıradaki

oyuncu bilirse kendi rengindeki yapbozu haritaya ekler. Özellikler bu sırayla bilen çıkana kadar ilerler. Eğer özellikleri ebeğe gelinceye kadar bilen olmazsa ebe yüksek sesle o ile ait tüm özellikleri okuyarak kendi rengindeki yapbozu haritaya ekler.

- ✓ Oyuncu ilin haritadaki yerini hatırlayamadıysa ana kaynak haritadan o ilin yerine bakabilir.
- ✓ Oyun belirli bir şehir sayısına ilk ulaşmanın (örneğin 10 şehri ilk bulan) kazanacağı şekilde oynanabilir. Herkese belirli sayıda şehir (her bir oyuncu her bir turda bir toplamda beş şehir seçebilmesi) seçme hakkı ya da tüm şehirler bitene kadar da oynanabilir bu durumda en çok renkte yapbozu haritaya ekleyen oyunu kazanır.



**Fotoğraf 8:** Oyuncuların Yapbozlarını Eklediği Ahşap Türkiye Haritası

### 2.3. Oyununun Öğretme Etkisinin Araştırılması

Araştırma ortaokul 7. Sınıf öğrencileri ile sınırlandırılmıştır. Çalışma 3. farklı sosyo-ekonomik ve sosyo-kültürel yapıya sahip ortaokul öğrencileri ile gerçekleştirilmiştir. Her üç ortaokuldan 2021-2022 eğitim öğretim yılında eğitimine devam eden 7. sınıf 5 kız 5 erkek rastgele seçilerek toplam 30 öğrenci ile araştırma gerçekleştirilmiştir.

2021-2022 eğitim öğretim yılında öğrenim gören farklı sosyo-ekonomik ve sosyo-kültürel yapıya sahip 30 öğrenci 15'li iki gruba ayrılarak deney ve kontrol grupları oluşturulmuştur. Araştırmada deney grubuna aktif öğrenmeye uygun materyallerle, kontrol grubuna ise geleneksel yöntemle bağlı olarak düz anlatım, soru-cevap tekniği ile etkinlikler yapılmıştır. Çalışmanın öğretme etkisinin araştırılması için birbiriyle eş değer 20'şer sorudan oluşan, içeriği oyun kaynağındaki bilgilerden oluşan test hazırlanmıştır. Deney ve kontrol grubuna bu testler uygulanarak öğretimin kalıcılığı ölçülmüştür.

### 3. BULGULAR

Kontrol grubundaki 15 öğrenciye konu geleneksel yöntemle anlatılmıştır ve materyal kullanılmamıştır. Deney grubunda bulunan 15 öğrenciye ise aynı konu yapılandırıcı eğitime uygun, öğrencinin aktif katılımını sağlayacak, tasarlanan materyallerin kullanımıyla ders yapılmıştır. Bu kapsamda ölçme değerlendirme ilkelerine uygun yapılan sınav değerlendirmesi aşağıdaki gibidir;

**Tablo.1:** Kontrol Grubu Başarı Tablosu

Öğrenci Grubu	Toplam öğrenci	Başarılı öğrenci	Başarısız öğrenci	Başarı yüzdesi
Kontrol Grubu	15	9	6	%60



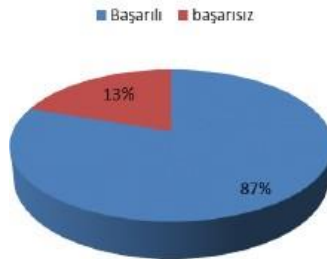
**Grafik.1:** Kontrol Grubu Başarı Grafiği

Ders geme notu 50 puan olduėu iin bařarı kriterini 50 puan olarak alınmıřtır. Kontrol grubunda yapılan deėerlendirme sonucunda geleneksel yntemlerle yapılan derste 15 ğrenci ierisinden 50 puan ve zeri not alan bařarılı ğrenci sayısı 9 kiřiyle bařarı %60, 50 puanın altında alan bařarısız ğrenci sayısı 6 ğrenciyle bařarısız %40'dır.

**Tablo.2:** Deney Grubu Bařarı Tablosu

ğrenci Grubu	Toplam ğrenci	Bařarılı ğrenci	Bařarısız ğrenci	Bařarı yzdesi
Deney Grubu	15	13	2	%87

**Kontrol Grubu**



**Grafik.2:** Deney Grubu Bařarı Grafiėi

Deney grubunda yapılan deėerlendirme sonucunda ise yapılandırmacı eėitim ile materyallerle yapılan eėitimin sonucunda 15 ğrenciden 50 puan ve st alan 13 ğrenci %87,50 bařarılı, 50 puanın altında not alan ğrenci sayısı ise 2 kiři ile bařarı %13'tr.

#### 4. SONU

Bu alıřma ile sosyal bilgiler derslerinde kazanımlarla ilgili bir eėitim materyali tasarlanıp, oyunla ğretim anlayıřı ierisinde, aktif ğrenme ilkesine uygun bir eėitim yapılmasının ğrencilerin ğrenmesi zerindeki etkisi arařtırılmıřtır. Elde edilen bulgulara gre; geleneksel yntemlerin kullanıldıėı kontrol grubu ile aktif ğrenme ynteminin materyallerle saėlandıėı deney grubu arasındaki deėerlendirme sonucunda deney grubunda byk bir bařarı artıřı olduėu sonucuna ulařılmıřtır.

Ayrıca sosyal bilgiler derslerinde materyal tasarlanması ve kullanılması ğrenme ortamını daha eėlenceli hale getirdiėi, ğrencilerin ğrenme aktivitesine doėrudan katıldıėı, ğrencilerin dersi daha dikkatle takip ettikleri, ğrenmenin daha kolay olduėu ve ezberden uzak kalıcı ğrenmelerin gerekleřtiėi tespit edilmiřtir.

Sosyal bilgiler derslerinde materyal kullanılmadıėı kontrol grubunda ğrenci aktif olmadığı iin ğrenme aktivitesi ğretenle sınırlı kalmaktadır. Bu baėlamda kazanımların tamamının ğrenciye aktarılmasının kısıtlandıėı grlmřtr. Ayrıca dz anlatım tekniėinin srekli kullanılması ğrencinin belirli bir seviyeden sonra alėı dzeyinin dřtė tespit edilmiřtir.

Arařtırma ğrencilerin; sunum yoluyla ğrenme ve oyunla ğrenme ortamında ğrencilerin gsterdiėi bařarıyı lmřtr. Elde edilen bulgular ile zamanla srdrlen ğrenme kazanımları, yeni problemlere beceri transferi, kazanılan bilginin daha doėru hatırlanması, kavramların daha derin anlaşılması ve kavramlar arasında daha iyi baėlantılar kurma sonularına ulařılmıřtır.

#### 5. TARTIřMA

ğrenme anlayıřı, son birkaç yılda yaratıcı dřnme, problem zme ve sosyo-duygusal ğrenmeyi temel beceriler olarak ierecek řekilde byk lde geniřlemiřtir. Bu arařtırma, oyunla ğrenme ve etkileri zerine kanıtlar sunmaktadır. Oyun yoluyla ğrenme; eėlenceli pedagojiler yoluyla ğrenmeyi gerekleřtirmek, anlamak, uygulamak ve deėerlendirmek iin temel bir yapı sunar. Oyunla ğrenme ğrencinin ğrenme deneyimini, ğrencilerin yařam boyu kendi ğrenmelerini srdrecek gven ve eylemlilik ile donatmayı amalar. Eėitim paydařları genellikle oyun, ğrenme ve her ikisinin deėeri hakkında gerekli bir anlayıřtan hareket eder. Yine de oyun ve ğrenmeye iliřkin inanlar ve anlayıřlar, bu inanların dayandıėı deneyimler kadar eřitlidir.

Oyunla ğrenme, etki ve kolaylařtırma etrafında ortak bir anlayıř oluřturarak ğretmenleri deėiřimin aracıları olarak glendirme potansiyeline de sahiptir.

Okul paydaşlarının, oyunla öğrenmeyi desteklemesi için oyun ve öğrenmenin ne anlama geldiğini, çocuk ve öğretmenin rol ve sorumluluklarını ve öğrenmenin faydalarını anlamaları gerekir. Oyunla öğrenme, öğrenme kanıtı ve öğretmenin kolaylaştırıcı rolü konusundaki beklentiyle uyumlu, oyun ve öğrenme etrafında net ve tutarlı bir anlayış sunar.

## KAYNAKLAR

- Bardak, M. (2018). *Oyun Temelli Öğrenme*. A. Gürol (Eds.) içinde, Erken Çocukluk Döneminde Öğrenme Yaklaşımları (s. 207-230). İstanbul: Efe Akademi Yayınları.
- Demiralp, N. (2007). Coğrafya eğitiminde materyaller ve 2005 coğrafya dersi öğretim programı. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 15(1), 373-384.
- Fitch, E. F. & Hulgin, K. M. (2008). Achieving inclusion through CLAD: Collaborative learning assessment through dialogue. *International Journal of Inclusive Education*, 12(4), 423-439.
- Güneş, F. (2015). Oyunla Öğrenme Yaklaşımı. *Electronic Turkish Studies*, 10(11), 773-786.
- Hazar, Z. (2018). Eğitsel oyunlara yönelik öğretmen görüşleri ve yeterliliklerinin incelenmesi. *CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 13(1), 52-72.
- Öztürk, M. K. (2002). Liselerde Coğrafya Öğretiminde Araç, Gereç, Materyal Kullanımı Ve Önemi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 22(22), 126-129.
- Parker, R. & Thomsen, B. S. (2019). Learning through play at school: A study of playful integrated pedagogies that foster children's holistic skills development in the primary school classroom. Billund: LEGO Foundation.
- Savaş, E. & Gülüm, K. (2014). Geleneksel Oyunlarla Öğretim Yöntemi Uygulamasının Başarı Ve Kalıcılık Üzerine Etkisi. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 16(1), 183-202.
- Ulusoy, K. & Gülüm, K. (2009). Sosyal Bilgiler Dersinde Tarih Ve Coğrafya Konuları İşlenirken Öğretmenlerin Materyal Kullanma Durumları. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 10(2), 85-99.
- Uskan, S. B. & Bozkuş, T. (2019). Eğitimde oyunun yeri. *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 5(2), 123-131.
- Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Kittredge, A. K. & Klahr, D. (2016). Guided play: Principles and practices. *Current directions in psychological science*, 25(3), 177-182.