SOSYAL BİLGİLER EĞİTİMİNDE GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARININ KULLANIMINA İLİŞKİN BİR KARMA YÖNTEM ARAŞTIRMASI

Yüksek Lisans Tezi

Özge DERİNDAĞ

Eskişehir 2026

SOSYAL BİLGİLER EĞİTİMİNDE GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARININ KULLANIMINA İLİŞKİN BİR KARMA YÖNTEM ARAŞTIRMASI

Özge DERİNDAĞ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı

Sosyal Bilgiler Eğitimi Programı

Danışman: Doç. Dr. Ayşegül PEHLİVAN YILMAZ

Anadolu Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Ocak 2026

Eskişehir

Bu tez çalışması Anadolu Üniversitesi, Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinasyon Birimi Koordinatörlüğü tarafından SYL-2024-2694 proje numarası ile desteklenmiştir.

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Özge DERİNDAĞ'ın "Sosyal Bilgiler Eğitiminde Geleneksel Çocuk Oyunlarının Kullanımına İlişkin Bir Karma Yöntem Araştırması" başlıklı tezi 20/01/2026 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek "Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri uyarınca, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim/Ana Sanat dalında Sosyal Bilgiler Eğitimi Tezli Yüksek Lisans Programında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

	Ünvanı Adı Soyadı	**İmza**
Üye (Danışman):	Doç. Dr. Ayşegül PEHLİVAN YILMAZ	**……...**
Üye:	Prof. Dr. Elvan GÜNEL	**...……**
Üye:	Dr. Öğr. Üyesi Leyla DÖNMEZ BAYRAKCI	**……**

Prof. Dr. Nafiz Öncü CAN

Anadolu Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

ÖZET

SOSYAL BİLGİLER EĞİTİMİNDE GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARININ KULLANIMINA İLİŞKİN BİR KARMA YÖNTEM ARAŞTIRMASI

Özge DERİNDAĞ
Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı
Sosyal Bilgiler Eğitimi Programı
Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Ocak 2026
Danışman: Doç. Dr. Ayşegül PEHLİVAN YILMAZ

Bireye topluma uyumunu kolaylaştırmak için gerekli bilgi, beceri ve değerleri kazandırarak, onun etkin bir vatandaş olarak yetiştirilmesini temel amaç edinen sosyal bilgiler dersi oyunu her zaman bir yöntem olarak kullanmıştır. Oyun, bireyin sadece fiziksel ve duyuşsal becerilerini değil aynı zamanda sosyo-kültürel becerilerini de geliştirmektedir. Kültürel mirasın gelecek nesillere aktarımını bir görev edinen sosyal bilgiler dersi için geleneksel çocuk oyunları önemli bir araçtır. Bu araştırma, sosyal bilgiler dersinde geleneksel çocuk oyunlarının kullanımının, öğrencilerin sosyal bilgiler dersine yönelik algı, tutum ve motivasyonlarını nasıl şekillendirdiğini anlamayı amaçlamaktadır. Araştırmada, deneysel (müdahâle) karma yöntem kullanılmıştır. Araştırmanın katılımcılarını, Türkiye'nin Orta Anadolu bölgesinde bulunan bir devlet ortaokulunda öğrenim gören 23 sosyal bilgiler 5. sınıf öğrencisi ve o sınıfın sosyal bilgiler öğretmeni oluşturmuştur. Veriler nitel ve nicel veri toplama yöntemleriyle toplanmıştır. Araştırmada veri toplama aracı olarak; tutum ve motivasyon ölçekleri, yarı yapılandırılmış bireysel görüşmeler, video kayıtları, katılımcı günlükleri ve araştırmacı günlükleri kullanılmıştır. Elde edilen veriler SPSS ve NVivo paket programlarıyla analiz edilmiştir. Araştırmanın sonucunda, tutum ve motivasyon ölçeklerinin ön test-son test uygulamalarında anlamlı bir farklılığın bulunmamasına rağmen bireysel görüşmelerde öğrencilerden çoğunluğunun sosyal bilgiler dersine karşı olumsuz bir düşünceye sahipken geleneksel çocuk oyunlarının kullanımı sonrasında sosyal bilgiler dersine karşı daha ılımlı bir düşünceye sahip olduklarını belirttikleri anlaşılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Geleneksel çocuk oyunu, Sosyal bilgiler, Algı, Tutum, Motivasyon.

ABSTRACT

A MIXED-METHODS STUDY ON THE USE OF TRADITIONAL CHILDREN'S GAMES IN SOCIAL STUDIES EDUCATION

Özge DERİNDAĞ

Department of Turkish Language and Social Sciences Education

Social Studies Education Program

Anadolu University, Graduate School of Education, January 2026

Supervisor: Assoc. Prof. Ayşegül PEHLİVAN YILMAZ

The social studies course has always used games as a method, with the fundamental aim of fostering an individual's effective citizenship by imparting the necessary knowledge, skills, and values to facilitate their adaptation to society. Games develop not only an individual's physical and sensory skills but also their socio-cultural skills. Traditional children's games are an important tool for social studies, which considers the transmission of cultural heritage to future generations a duty. This research aims to understand how the use of traditional children's games in social studies shapes students' perceptions, attitudes, and motivation toward social studies. A mixed experimental (intervention) method was used in the research. The participants in the study consisted of 23 fifth-grade social studies students attending a public middle school in Central Anatolia, Turkey, and the social studies teacher of that class. Data were collected using qualitative and quantitative data collection methods. The data collection tools used in the study included attitude and motivation scales, semi-structured individual interviews, video recordings, participant diaries, and researcher diaries. The data obtained were analyzed using SPSS and NVivo software packages. The results of the study showed that although there was no significant difference in the pre-test and post-test applications of the attitude and motivation scales, the majority of students in the individual interviews stated that they had a negative opinion about social studies lessons, but after the use of traditional children's games, they had a more moderate opinion about social studies lessons.

Keywords: Traditional children's games, Social studies, Perception, Attitude, Motivation.

TEŞEKKÜR

Kültürel ögelerimizin günden güne yok olmaya başladığı bir dönemde yaşamaktayız. Böyle bir dönemde geleneksel çocuk oyunları hala çok önemli bir noktada yer almaktadır. Oyun çocuklar için vazgeçilmezdir. Hayatlarının ilk yıllarında gelişimleri açısından da oldukça önemlidir. Özellikle geleneksel çocuk oyunları toplumumuzda küçük yaştan itibaren hepimizin hayatında çok büyük bir yere sahiptir. Bu yüzden çalışmada sosyal bilgiler dersi içerisinde geleneksel çocuk oyunlarına yer vermenin öğrencilerin sosyal bilgiler dersine karşı algı, tutum ve motivasyonlarında ne gibi değişimlere sebep olduğunu görmek amaçlanmıştır. Bu araştırmanın, sosyal bilgiler dersinde geleneksel çocuk oyunlarına yer vermenin öğrencileri nasıl etkilediği noktasında hem başka çalışmalara hem de sosyal bilgiler dersi öğretmenlerine yol göstermesi beklenmektedir.

Araştırma sürecinde pek çok kişinin desteğini ve katkısını hissettim. Tez süreci boyunca bana bazen bir arkadaş bazen de ailem uzaktayken bir anne gibi yaklaşan ve tüm süreçte yaptığı danışmanlıkla desteklerini hiç esirgemeyen değerli hocam ve tez danışmanım Doç. Dr. Ayşegül PEHLİVAN YILMAZ'a sonsuz teşekkürlerimi iletiyorum.

Lisans ve yüksek lisans hayatımda kapısını her çaldığımda beni güler yüzle karşılayan ve tez jürimde yer alarak tezime katkı sunan değerli hocam Prof. Dr. Elvan GÜNEL'e çok teşekkür ederim. Tez jürimde yer alan ve değerli bilgileriyle tez çalışmama katkı sağlayan Dr. Öğr. Üyesi Leyla DÖNMEZ BAYRAKCI'ya da teşekkürlerimi sunarım.

Çalışmamın analiz bölümünde SPSS programı ile ilgili bilgilerini benimle paylaşıp değerli zamanını bana ayırdığı için sevgili hocam Arş. Gör. Dr. Yasemin KALAYCI TÜRK'e teşekkürlerimi iletiyorum.

Yüksek lisans yapmak istediğimi söylediğim andan bu zamana kadar geçen süreçte her duygumu benimle paylaşan ve beni destekleyen annem; Gül DERİNDAĞ'a, her zaman "Sen halledersin, kendine odaklan." diyerek bana güvendiğini hissettiren babam; Adnan DERİNDAĞ'a ve bu süreçte akademik bilgileriyle bana yardımcı olan canım ablam; Gözde AÇIKGÖZ'e çok teşekkür ederim.

Özge DERİNDAĞ

Eskişehir 2026

20/01/2026

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan "Bilimsel İntihal Tespit Programı"yla tarandığını ve hiçbir şekilde "intihal içermediğini" beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

.....

Özge DERİNDAĞ

20\01\2026

ÜRETKEN YAPAY ZEKÂ KULLANIM BEYANI

Bu tezi hazırlarken üretken yapay zekâ programlarından destek aldığımı beyan ederim. Tezin hazırlığı aşamasında üretken yapay zekâ programlarından yabancı dilde makale çeviri desteği aldım. Üretken yapay zekâ programlarından aldığım bilgilerin doğruluğunu kontrol ettiğimi bildiririm.

Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

.....

Özge DERİNDAĞ

İÇİNDEKİLER

Sayfa

BAŞLIK SAYFASI……...……I
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI ..... İİ
ÖZET ..... İİİ
ABSTRACT.....İV
TEŞEKKÜR V
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ .....Vİ
ÜRETKEN YAPAY ZEKÂ KULLANIM BEYANI ..... Vİİ
İÇİNDEKİLER .....Vİİİ
TABLOLAR DİZİNİ X
GÖRSELLER DİZİNİ ..... Xİİ
ŞEKİLLER DİZİNİ.....Xİİİ
KISALTMALAR DİZİNİ .....XİV
1 GİRİŞ 1
1.1 Problem Durumu 1
1.2 Araştırmanın Amacı..... 5
1.3 Araştırmanın Önemi 5
1.4 Sınırlılıklar..... 5
1.5 Tanımlar 6
2 ALANYAZIN..... 7
2.1 Kavramsal Çerçeve 7
2.1.1 Sosyal bilgilerin tanımı kapsamı..... 7
2.1.2 Sosyal bilgilerde farklı yöntem ve tekniklerin kullanımı 9
2.1.3 Sosyal bilgilerde oyunun kullanımı 10
2.1.4 Sosyal bilgilerde geleneksel çocuk oyunları..... 11
2.2 İlgili Araştırmalar 14
2.2.1 Yurtiçi yapılan araştırmalar 14
2.2.2 Yurtdışı yapılan araştırmalar 17
3 YÖNTEM..... 20
3.1 Araştırmanın Dayandığı Paradigma 20
3.2 Araştırmanın Dayandığı Kuram..... 20

3.3 Araştırmanın Modeli **20**
3.4 Çalışma Grubu **23**
3.5 Araştırma Ortamı **24**
3.6 Veri Toplama Araçları **25**
3.7 Verilerin Toplanması **27**
3.7.1 Uygulama süreci **30**
3.8 Verilerin Analizi **47**
3.9 Araştırmacının Rolü **49**
3.10 Geçerlilik-Güvenilirlik ve İnandırıcılık **50**
3.10.1 Geçerlik-güvenirlik **50**
3.10.2 İnandırıcılık **51**
4 BULGULAR **53**
4.1 Sosyal Bilgiler Dersinde Geleneksel Çocuk Oyunlarının Kullanımının Öğrencilerin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutumlarına Etkisi **53**
4.2 Sosyal Bilgiler Dersinde Geleneksel Çocuk Oyunlarının Kullanımının Öğrencilerin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Motivasyonlarına Etkisi **54**
4.3 Öğrencilerin Sosyal Bilgiler Dersinde Geleneksel Çocuk Oyunlarının Kullanımına İlişkin Algısı **54**
4.3.1 Öğrencilerin geleneksel çocuk oyunları ile işlenen sosyal bilgiler dersine yönelik algısı **55**
4.3.2 Öğretmen ve öğrencilerin geleneksel çocuk oyunlarıyla sosyal bilgiler öğretimine yönelik değerlendirmeleri **57**
5 SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER **68**
5.1 Sonuç ve Tartışma **68**
5.2 Öneriler **72**
KAYNAKÇA **73**
EKLER
ÖZGEÇMİŞ

TABLOLAR DİZİNİ

Sayfa

Tablo 2.1 Geleneksel Çocuk Oyunları……12

Tablo 3.1 Katılımcı Bilgileri…….……..……24

Tablo 3.2 Katılımcılarla Gerçekleştirilen Görüşmelere İlişkin Bilgiler..……...29

Tablo 3.3 Uygulama Sürecinde Yapılan Etkinlikler……...…….30

Tablo 3.4 1. Hafta 1. Ders Tablosu……..31

Tablo 3.5 1. Hafta 2. Ders Tablosu……..33

Tablo 3.6 2. Hafta 1. Ders Tablosu……..34

Tablo 3.7 2. Hafta 1. Ders Tablosu……..36

Tablo 3.8 4. Hafta 1. Ders Tablosu……..38

Tablo 3.9 4. Hafta 2. Ders Tablosu……..40

Tablo 3.10 5. Hafta 1. Ders Tablosu……41

Tablo 3.11 6. Hafta 1. Ders Tablosu……43

Tablo 3.12 6. Hafta 2. Ders Tablosu……44

Tablo 3.13 7. Hafta 1. Ders Tablosu……46

Tablo 3.14 Tutum Ölçeği ve Motivasyon Ölçeğine Ait Çarpıklık ve Basıklık Değerleri……...48

Tablo 3.15 Tutum ve Motivasyon Ölçeklerine İlişkin Betimsel İstatistikler……..48

Tablo 3.16 İlköğretim 2. Kademe Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği'ne İlişkin Güvenirlik Katsayıları…….…….50

Tablo 3.17 4. ve 5. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Motivasyon Ölçeği'ne İlişkin Güvenirlik Katsayıları.……51

Tablo 4.1 Tutum Ölçeği Puanlarının Cinsiyete Göre Karşılaştırılması (Ön Test ve Son Test)…… ……..……..53

Tablo 4.2 Tutum Ölçeği Ön Test – Son Test Puanlarının Karşılaştırılması (Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi)……...……..….53

Tablo 4.3 Motivasyon Ölçeği Puanlarının Cinsiyete Göre Karşılaştırılması (Ön Test ve Son Test)…….……...……..54

Tablo 4.4 Motivasyon Ölçeği Ön Test – Son Test Puanlarının Karşılaştırılması (Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi)…….…….….54

Tablo 4.5 Öğrencilere Göre Sosyal Bilgiler Dersinde Oynanan ve En Çok Akılda Kalan Oyunlar…….……60

GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 3.1 İsim, Şehir ve Hayvan Oyunundan Bir Görüntü……...33

Görsel 3.2 Halat Çekmece Oyunundan Bir Görüntü…….....36

Görsel 3.3 Nesi Var Oyunundan Bir Görüntü…….……39

Görsel 3.4 Şişe Çevirmece Oyunundan Bir Görüntü…….……41

Görsel 3.5 Rolümü Tahmin Et Oyunundan Bir Görüntü……44

Görsel 4.1 Öğrenci Günlüğü.…….....56

Görsel 4.2 Öğrenci Günlüğü.……...……...56

Görsel 4.3 Öğrenci Günlüğü.……...……...57

Görsel 4.4 Öğrenci Günlüğü.……...……...65

Görsel 4.5 Öğrenci Günlüğü.……...……...65

Görsel 4.6 Öğrenci Günlüğü.……...……...66

Görsel 4.7 Öğrenci Günlüğü.……...……...67

ŞEKİLLER DİZİNİ

Sayfa

Şekil 3.1 Deneysel (Müdahale) Karma Yöntem Deseninin Uygulanması……..22

Şekil 3.2 Sınıfın Fiziksel Düzeni……..……..…..25

Şekil 4.1 Öğrencilerin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik…….55

Şekil 4.2 Öğrencilerin Sosyal Bilgiler Dersinde Oynanan Geleneksel Çocuk Oyunlarına İlişkin Değerlendirmeleri……... ….……...58

Şekil 4.3 Öğrencilerin Geleneksel Çocuk Oyunlarının Sosyal Bilgiler Dersine Katkısına Yönelik Algısı…..……..……..64

KISALTMALAR DİZİNİ

MEB : Millî Eğitim Bakanlığı

NCSS : National Council for the Social Studies

SPSS: Statistical Package for the Social Sciences

TDK : Türk Dil Kurumu

UNESCO: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization

1 GİRİŞ

Araştırma içerisinde bu bölümde problem durumu, araştırma amacı, araştırmanın önemi, sınırlılıklar, araştırma kavramlarının tanımları, kavramsal çerçeve ve araştırma ile ilgili alanyazının taraması yer almaktadır.

1.1 Problem Durumu

Bireyin toplumsal hayata uyum sağlama açısından gerekli bilgi, beceri ve değerleri içselleştirip etkin birer vatandaş olarak yetiştirilmesini temel amaç edinen sosyal bilgiler dersinin teması "insan" olarak açıklanmaktadır (Doğanay, 2008). Bireyi her açıdan bir bütün olarak geliştirmeyi amaç edinen sosyal bilgiler dersi, bu temel amacı yerine getirirken pek çok alandan ve bu alanların izlediği yöntemlerden yararlanmaktadır.

Yaşamın kendisi olarak tanımlanan sosyal bilgiler dersinde birey için yaparak yaşayarak öğrenme önemli görülmektedir. Sosyal bilgiler dersi gelişim dönemleri içerisinde 10-13 yaş aralığındaki çocuklara yönelik verilmektedir. Bu yaş dönemindeki çocukların "en iyi yaptığı şey" olarak nitelendirilebilecek oyun ise çocuğu hayata hazırlamada önemli bir yöntem olarak görülebilir (Mildivanlı Akdoğan ve Öner, 2021). Çocuğa fiziksel, zihinsel, kültürel ve sosyal yönden pek çok katkısı bulunan oyunun sosyal bilgiler eğitiminde kullanılması pek çok açıdan önemlidir. Oyun, çocuğa özgürlük sağlamakta ve hayal gücünü geliştirmektedir. Her ne kadar çocuk oyunu öğrenmek için oynamasa da oynarken öğrenir (Savaş ve Gülüm, 2014). Çocuğun gelişimine dair süreç düşünüldüğünde, sosyal bilgiler dersinin hedefleri doğrultusunda öğrendiği şeyleri davranışa dönüştürmesine yardım edecek uygun yöntemlerden birinin oyun olduğu söylenebilir.

Oyun, bir çocuğun yeteneklerini geliştiren, belirli kuralları olan, güzel vakit geçirmeye yarayan eğlence olarak tanımlanmaktadır (Türk Dil Kurumu [TDK], 2025). İnsanlığın tarihi kadar eski olan (Katı, 2020) ve hem yetişkinlere hem de çocuklara hitap eden oyun kavramı, çocuk eğitimi açısından önemli bir konuma sahiptir. Oyun, çocuğu sosyal, fiziksel, kültürel, zihinsel, dilsel ve psikolojik açıdan geliştirmektedir (Aksoy, 2024; Irmak, 2016). Çocuklar, oyun sayesinde topluma uyum sağlayabilmekte, sevincini, neşesini, korkusunu, endişesini, üzüntüsünü, merakını, kaygılarını, kızgınlığını kısacası bütün iç dünyasını oyun esnasında gösterebilmektedir. Bekmezci ve Özkan (2015), temel gereksinimlerden biri olarak görülen oyunun karşılanmamasının, çocukların sağlıksız

gelişim göstermelerine sebep olduğunu ifade etmiştir. Bu nedenle, oyunun çocuk için fizyolojik ihtiyaçlar kadar önemli bir ihtiyaç olduğu söylenebilir.

Oyun, çocuğun sosyo-kültürel açıdan gizil yeteneklerini de ortaya çıkarabilir. Çocuğun dış dünyayı anlamlandırmasına, bilgi edinmesine, kullanmasına ve değerlendirmesine yardımcı olmaktadır. Sosyal gelişim açısından ise grup oyunları, çocukların gerçek hayattaki grup çalışmalarını tecrübe etmesi açısından önemli bir yol göstericidir. Çocuk, arkadaş edinebilmeyi, insanlarla anlaşmayı, toplum kurallarını farkında olmadan oyunla öğrenmektedir. Çocuk, oyun esnasında bir taraftan eğlenirken bir taraftan da sosyalleşmekte, oyun sırasında aldığı rollerle sorumluluk bilincini geliştirmektedir. Ayrıca, bireyler, oyunla dünyayla ilgili sorularına karşılık bulabilmekte, yeni fikir ve kavramları test edebilmekte, problem çözebilme ve mantık yürütebilme gibi yeteneklerini uygulamaya geçirebilmektedir. Çevrelerindekileri oyun yoluyla tanıdığı gibi gördüklerini de oyunların içerisine aktarabilmektedir (Savaş ve Gülüm, 2014). Ayrıca oyun, çocukların yaşanan olayı farklı bir bakış açısıyla görmelerine, yaratıcılık konusunda kendilerini geliştirmelerine, toplumdaki sosyal kurallara uymalarına, fiziksel açıdan kas ve kemik yapılarını ve ifade yeteneklerini geliştirmelerine de yardım etmektedir.

Oyunlar, çocuğun eğitimi, gelişimi, ruh sağlığı ve psikolojisi açısından da önemli görülmektedir. Çocuklar, kendi hayal dünyaları içinde oyunu kendilerine destekleyici bir rolde görmektedir. Bazen de iyi şekilde düzenlenmiş oyunlar birey için iyi birer motivasyon kaynağı da olabilmektedir. Oyunlar, çocukların fiziksel gelişimi açısından etkili olduğu gibi zekâsını kullanması noktasında da fırsat oluşturmaktadır. Bu nedenle, çocukların oyun ortamları uygun şartlarda oluşturulmalı, gerekli materyaller sağlanarak oyun oynayabilmeleri desteklenmelidir (Bekmezci ve Özkan, 2015).

Oyun, alanyazında, farklı araştırmacılar tarafından farklı biçimlerde sınıflandırılmıştır. Piaget, oyun kavramını zihinsel gelişim açısından sınıflandırmıştır. O'na göre, 0-2 yaş arasındaki çocuklar için oyun, "alıştırmalı oyun"dur. 2-12 yaş aralığındaki çocuk "sembolik oyun" dönemindedir ve çocuk bu dönemde, çevresinde bulunan kişileri, nesneleri ve hayvanları taklit edip bireyin yaşamında önem teşkil eden olayları yaşamaya başlamaktadır. Bahsedilen dönemin sonlarında ise oyun "gerçekliğe" daha da yaklaşmaktadır (Egemen vd. 2004). Piaget dışında, oyunu farklı özelliklere göre sınıflayan araştırmalar da bulunmaktadır (Aytaş ve Uysal, 2017; Cengiz, 1998; Demir, 2024). Sınıflandırmaların bir kesinliği olmamakla birlikte, sınıflandırmalar yapılırken

bireyin yaşına, fiziksel ve duygusal gelişimine dikkat edildiği görülmektedir. Sınıflandırmalar eğitsel oyunlar, dijital oyunlar, geleneksel oyunlar ve fiziksel beceri oyunları vb. isimler almıştır (Aytaş ile Uysal, 2017; Cengiz, 1998; Demir, 2024).

Alanyazında yerini almış oyun türlerinden biri de geleneksel çocuk oyunlarıdır. Toplumun değerleriyle ilgili bilgi veren geleneksel çocuk oyunları, kültürel ögelerin korunması ve gelecek nesillere aktarılabilmesi noktasında önemli bulunan halk bilgisi ürünleri olarak görülmektedir (Haçat ve Topal, 2021). Her oyun türünde olduğu gibi geleneksel çocuk oyunları da bireyde; öz yönetimi sağlama, problemleri çözebilme, belli bir gruba liderlik edebilme, iş birliği yapabilme ve takım olarak çalışabilme gibi becerileri geliştirmektedir. Ayrıca, sorumluluklarını yerine getirebilme, karar alabilme, iş birliği gibi toplumsal olan kuralları öğrenme ve kültürel değerleri davranışa yansıtabilme gibi konularda geleneksel çocuk oyunları önemli bir yere sahiptir (Savaş ve Gülüm, 2014). Bu nedenle, kültürel açıdan önemli görülen geleneksel çocuk oyunlarının eğitim sistemi içinde kültürel mirasın aktarımının önemli bir konu olarak yer aldığı sosyal bilgiler dersinde kullanılması bir gereklilik olarak görülebilir. Nitekim, öğretim programları incelendiğinde, ortaokul kademesinde öğrencilere kültürel değerlerin korunması ve gelecek nesillere doğru şekilde aktarılması bilincinin sosyal bilgiler dersi aracılığıyla verilmeye çalışıldığı görülmektedir. Bu açıdan kültürel değerlerin bir unsuru olan oyunların öğretilmesi, kültürel mirasla bağdaştırılması ve gelecek nesillere taşınması sorumluluğunun da sosyal bilgiler dersi kapsamında verilebileceği söylenebilir. Ayrıca, bu oyunlar amaçlı öğrenme doğrultusunda gerçekleştirildiğinde, hedef davranışları kazandırması ve bireyi aktif kılma açısından da sosyal bilgiler dersine önemli katkılar sağlayabilir. Diğer yandan, yapılan bazı araştırmalar, öğrencilerin derse yönelik tutumundan kaynaklı olarak, derste öğrenilen bilgilerin bir süre sonra unutulduğunu öğretmenlerin dersi zenginleştiremediklerinde öğrencilerin, sosyal bilgiler dersini sıkıcı ve soyut bulduklarını belirttiklerini göstermektedir (Güven, 2005; Sarıtepeci ve Çakır, 2014). Bu durumun öğrencilerin derse yönelik motivasyonlarını etkilediği söylenebilir. Amaca yönelik olarak etkinliklerin harekete geçirilmesi ve devam ettirilmesi olarak tanımlanan (Schunk, 2009) motivasyonu sınıf içinde arttırabilmek için de geleneksel çocuk oyunlarının önemli bir yöntem olabileceği düşünülmektedir.

2024 Sosyal Bilgiler Öğretim Programı'nda verilen öğrenme alanlarında öğrencilere hangi konuların öğretileceği öğrenme çıktıları ve süreç bileşenleri çerçevesinde

belirtilmektedir. Programda yer alan "Ortak Mirasımız" öğrenme alanında oyun ve oyuncak tarihi ve ortak kültürel mirasımız, kültürel miras ögeleri ve UNESCO konularından bahsedilmektedir (MEB, 2024a). Bununla birlikte, pek çok öğrenme alanında kültürel özelliklere, bağlantılara ve gelecek nesillere aktarımına değinilmektedir. Bu nedenle, sosyal bilgiler dersi kapsamında sosyal, ekonomik, kültürel konuların pek çoğunda çocuk oyunlarına yer verilebileceği düşünülmektedir. Nitekim, oyun sadece hedef kazanıma ulaşmak için değil aynı zamanda bireyler arası iletişim ve etkileşimin sağlanması, sevgi, saygı, paylaşma, yardımlaşma gibi pek çok değerin öğretilmesi ve bilişsel, duyuşsal ve psikomotor becerilerin geliştirilmesinde de önemli görülmektedir (Savaş ve Gülüm, 2014). Bu açıdan, sosyal bilgiler dersinde geleneksel çocuk oyunlarının kullanımının öğrenciler üzerinde derse yönelik nasıl bir motivasyona, tutuma ve algıya sahip olduğunu anlamlandırmak önemli görülmektedir. Bu bağlamda, Sosyal Bilgilerde geleneksel çocuk oyunlarının kullanımının öğrencilerin sosyal bilgilerde dersine yönelik algı, motivasyon ve tutumlarını nasıl şekillendirdiği ve derse yönelik bakış açılarını nasıl değiştirdiği anlaşılmaya çalışılacaktır.

Alanyazın incelendiğinde, sosyal bilgiler eğitiminde geleneksel çocuk oyunlarının kullanımına ilişkin farklı çalışmalar olduğu; ancak bu çalışmaların oyunların değer ve beceri öğretimindeki yeri, sosyal bilgiler dersinde geleneksel oyun kullanımı üzerine öğretmen görüşleri gibi görüş, algı ve değerlendirmeleri içeren çalışmalar olduğu görülmektedir. (Akdeniz, 2023; Çelik, 2020; Kula, 2017; Küçükibiş, Özkurt, Sirkeci ve Öztürk, 2022; Saefullah, Pirdaus ve Ismail, 2024; Savaş ve Gülüm, 2014; Yıldız, 2023). Savaş ve Gülüm (2014), sosyal bilgiler dersinde geleneksel çocuk oyunlarının kullanımının başarı ve kalıcılığa etkisini incelediklerini araştırmalarında motivasyona da değinmiştir. Bu araştırma, yapılan yöntem, uygulanan oyunlar, derse yönelik algı ve tutumun belirlenmeye çalışılması bakımından söz konusu çalışma ile farklılık göstermektedir. Alanyazın incelendiğinde, sosyal bilgiler dersinde geleneksel çocuk oyunlarının kullanımının öğrencilerin derse olan algısı, motivasyonu ve tutumu üzerinde nasıl bir etkiye sahip olduğu konusunda yapılan bir araştırmaya rastlanmamıştır. Bu bakımdan, araştırma, sosyal bilgiler dersinde geleneksel çocuk oyunlarının kullanımının öğrencilerin derse yönelik bakış açısını, motivasyonunu ve tutumunu nasıl şekillendirdiğini ortaya koyması açısından önemli görülmekte ve alanyazına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

1.2 Araştırmanın Amacı

Bu araştırma, sosyal bilgiler dersinde geleneksel çocuk oyunlarının kullanımının, öğrencilerin sosyal bilgiler dersine yönelik algı, tutum ve motivasyonlarını nasıl şekillendirdiğinin anlaşılmasını amaçlamaktadır. Bu doğrultuda şu alt amaç sorularına cevap aranmaktadır:

1. Sosyal Bilgiler dersinde geleneksel çocuk oyunlarının kullanımı öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersine yönelik tutumlarını nasıl etkilemektedir?
2. Sosyal Bilgiler dersinde geleneksel çocuk oyunlarının kullanımı öğrenciler için Sosyal Bilgiler dersine yönelik motivasyonlarını nasıl etkilemektedir?
3. Sosyal Bilgiler dersinde geleneksel çocuk oyunlarının kullanımı öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersine yönelik algısını nasıl şekillendirmektedir?

1.3 Araştırmanın Önemi

Alanyazın incelendiğinde, geleneksel çocuk oyunları ile ilgili olarak öğretmen ve öğrenci görüşlerine yer veren çalışmaların bulunduğu görülmektedir (Altınbulak, Emir ve Avcı 2006; Bolat, Öztürk, Kaya ve Yayla, 2025; Çengelci 2012; Haçat ve Topal, 2021; Turan vd., 2020). Ancak, alanyazında sosyal bilgiler dersinde geleneksel çocuk oyunlarının kullanımının öğrencilerin algı, motivasyon ve tutumlarını nasıl şekillendirdiğine dair bir araştırmaya rastlanmamıştır. Bu bağlamda, araştırmanın alanyazında bir boşluğu dolduracağı düşünülmektedir. Sosyal bilgiler dersinde geleneksel çocuk oyunları kullanılarak gerçekleştirilen bu araştırma ile sosyal bilgiler dersinin öğrenciler için eğlenceli, etkili ve ilgi çekici bir derse dönüşebileceği düşünülmektedir. Bu açıdan, araştırmanın sosyal bilgiler öğretmenlerine derste geleneksel çocuk oyunlarının kullanımı açısından yol gösterici bir role sahip olabileceği de beklenmektedir.

1.4 Sınırlılıklar

- Bu araştırma, 2024-2025 eğitim-öğretim yılı güz dönemi ile sınırlıdır.
- Araştırma verileri, Orta Anadolu bölgesinde bulunan bir devlet ortaokulunda 5. sınıf seviyesinde öğrenim görmekte olan öğrenciler ve o sınıfın sosyal bilgiler öğretmeni ile sınırlıdır.
- Araştırmanın uygulama süreci, 2024-2025 eğitim-öğretim yılındaki güz döneminde “Birlikte Yaşamak” ve “Evimiz Dünya” öğrenme alanları ile sınırlıdır.

- Araştırmanın amacı, sosyal bilgiler dersinde geleneksel çocuk oyunlarının kullanımının öğrencilerin algı, motivasyon ve tutumlarını nasıl şekillendirdiği ile sınırlıdır.

1.5 Tanımlar

Oyun: Yetenek ve zekâyı geliştiren, belli kurallar dâhilinde olan, güzel zaman geçirmek amacıyla kullanılan eğlence aracıdır (TDK, 2025).

Sosyal bilgiler: Bireyin toplum içindeki varoluşunu gerçekleştirebilmesi için sosyal bilimler ve vatandaşlık konularını içeren, konuların bir tema ve ünite etrafında şekillendirilerek geçmiş, bugün ve gelecek bağlamında anlatıldığı, toplu öğretim anlayışıyla oluşturulmuş bir ilköğretim dersidir (MEB, 2005).

Geleneksel çocuk oyunu: Geçmişten bugüne toplumun sahip olduğu kültür içinde kendine bir yer edinen, içerisinde hiciv, zekâ ve hareketlilik barındıran etkinliklerin tümüdür (Oğuz ve Ersoy, 2005).

Motivasyon: İş gören kişiyi, yapılması beklenilen görevi yapması için etkileme anlamına gelmektedir (Ergül, 2005).

Tutum: bireylerin bir duruma gösterdikleri duygusal tepkilerin bütünüdür (Genç, 2020).

Algı: İnsanların çevredeki uyaranlara karşı anlamlandırma sürecidir (Bakan ve Kefe, 2012).

2 ALANYAZIN

Araştırmanın bu bölümünde, sosyal bilgiler kavramının kapsamı, sosyal bilgilerde farklı yöntem ve tekniklerin kullanımı, sosyal bilgilerde oyunun kullanımı, sosyal bilgilerde geleneksel çocuk oyunları ve ilgili araştırmalar ile ilgili bilgilere yer verilmiştir.

2.1 Kavramsal Çerçeve

2.1.1 Sosyal bilgilerin tanımı kapsamı

Ortak noktası birey olan sosyal bilimler, genel anlamda bireyin var oluşunu, diğer canlılarla etkileşimini, bireysel ve toplumsal davranışlarını incelemektedir. Tarih, coğrafya, antropoloji, ekonomi, uluslararası ilişkiler, filoloji, siyaset bilimi, psikoloji, sosyoloji, müzikoloji, hukuk gibi sosyal bilimlerin her birisi bireyi konu alsa da bireyi nasıl ele aldıkları bakımından ayrışmaktadırlar. Kapsamı gereği pek çok sosyal bilim alanının çalışma konularını içinde bulunduran sosyal bilgiler dersi ise bu bilim dallarının ilköğretim düzeyinde okutulduğu bir ders olarak tanımlanmaktadır (MEB, 2005).

Sosyal Bilgiler, 20. yüzyılın başlarında endüstrileşme ve farklı gelişmelerle beraber oluşan problemler için bir çözüm arayışı amacıyla Amerika Birleşik Devletleri'nde ortaya çıkmıştır. Göç sorunları, ekonomik sorunlar, ırk ayrımcılığı gibi toplumu kaosa sürükleyebilecek olayların çocuklar tarafından anlamlandırılmasına bu dersin yardımcı olacağı düşünülmüştür. 1960'lı yıllarda eleştiriler üzerine sosyal bilgiler dersine "Yeni Sosyal Bilgiler" anlayışı hakim olmuştur. 1970'lerde "Yeni Sosyal Bilgiler" anlayışının önemi, farklı sebepler nedeniyle gittikçe azalmıştır. 1980'lerde ise sosyal bilgiler öğretiminde geleneksel anlayış yaygınlaşmıştır (Sönmez, 1994). Sosyal bilgiler dersi, zaman içinde pek çok araştırmacı tarafından farklı şekilde tanımlanmış ve kapsamı düzenlenmiştir. Bu tanım tartışmalarına ve kapsam karmaşasına son vermek için Amerikan Ulusal Sosyal Bilgiler Konseyi (National Council for the Social Studies) **[**NCSS] tarafından 1992 yılında dersin tanımı, kapsamı ve içeriği belirlenmiş ve sosyal bilgiler "Öğrencileri yerel, ulusal ve küresel sivil hayata hazırlayan, bireyler, topluluklar, sistemler ve bunların zaman ve mekan içindeki etkileşimlerini inceleyen bir çalışma alanı" olarak tanımlamıştır (NCSS, 2025/http 1.) Bu tanım doğrultusunda NCSS, sosyal bilgilerin amacını ise şu şekilde açıklamaktadır:

> Sorgulama temelli bir yaklaşım kullanan sosyal bilgiler, öğrencilerin sorular oluşturarak, güvenilir kaynaklardan kanıtlar toplayıp analiz ederek, farklı bakış açılarını değerlendirerek

> ve sosyal bilgiler bilgisi ile disiplin becerilerini uygulayarak geniş insan deneyimlerini incelemelerine yardımcı olur. Geçmişi incelemek, günümüze katılmak ve geleceği şekillendirmeyi öğrenmek sonucunda, sosyal bilgiler öğrencileri topluluklarında ömür boyu sürecek sivil söylem ve sivil katılım uygulamalarına hazırlar. Sosyal bilgiler, öğrencilerin birlikte çalışarak yaşamak istedikleri adil bir dünya yaratabilmeleri için insan hakları ve yerel, ulusal ve küresel sorumluluklar konusundaki bilgileri merkeze alır (NCSS, 2025/http 1.).

NCSS'in belirlediği bu kapsam ve içerik, bugün sosyal bilgiler dersini eğitim sistemine dahil eden pek çok ülkede kabul edilmekte ve uygulanmaktadır.

Türkiye'de sosyal bilgilerin gelişimi incelendiğinde, eğitimde sosyal bilgiler kavramı kullanılmasa da sosyal bilgiler dersinin kapsamına giren konuların tarih boyunca öğretilmeye çalışıldığı söylenebilir. Saha önceleri, vatandaş yetiştirme anlayışı kapsamında ahlaklı bireyler yetiştirmek, Osmanlı tipi vatandaş yetiştirmek, iyi vatandaş yetiştirmek gibi farklı açılardan sosyal bilgiler dersi, tarih ve coğrafya gibi önemli sosyal bilim alanları ve vatandaşlık konularının altında okutulmuştur. Türkiye Cumhuriyeti tarihinde ise sosyal bilgiler dersi tarih, coğrafya ve vatandaşlık bilgisi biçiminde cumhuriyet döneminden beri program içerisinde bulunmaktadır (Kan, 2010). Derse, sosyal bilgiler adıyla ilk kez 1968 yılında uygulamada yer verilmiştir. Daha sonraki programlarda dersin içeriği genişletilerek Türkiye'de ve dünyada bulunduğu dönemin koşullarına uygun olacak biçimde güncellenmiştir. 2005 programında ele alınan yapılandırmacı yaklaşım anlayışıyla bireye merkeze alan bir öğretim tasarlanmıştır. (Kan, 2010). Bu programda hem yereli hem de küreseli benimseyen, kendi toplumu yanında dünyada olan olaylara karşı da duyarlı küresel vatandaşlar yetiştirilmesi hedeflenmiştir (MEB, 2005). 2005 Sosyal Bilgiler Öğretim Programı 2018 yılında güncellenmiştir. Bilim ve teknolojide dünyada gelinen nokta göz önünde bulundurularak küreselin yanında dijital vatandaşlar yetiştirmeye odaklanan yeni sosyal bilgiler programı bireyi hayata hazırlama amacına hizmet etmeye devam etmiştir. 2024 yılında Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli kapsamında bütün programlarda olduğu gibi sosyal bilgiler dersi öğretim programında da köklü değişiklikler meydana gelmiştir. Bilgi, beceri, eğilim ve değerlere sahip yetkin ve erdemli insan yetiştirmeyi amaç edinen yeni programda, millî bilince sahip şahsiyetlerden oluşan bir toplum oluşturabilmek, kültür unsurlarının nesilden nesile aktarılmasına öncülük etmek ve millî, manevi ve insani değerler kapsamında bir eğitim sürecini hayata geçirebilmek önemli unsurlar olarak vurgulanmıştır (MEB, 2024). Sosyal

bilgiler dersi ile bireylerin toplumsal sorunlara karşı duyarlı, sorumluluk bilincinde olan birer vatandaş olmaları amaçlanmıştır. Bunun yanı sıra sosyal bilgiler dersi bireyin iyi kararlar alabilmek, kendisi ile barışık ve çevresine ve çevresindeki sorunlara duyarlı olmak gibi becerilerini geliştirmelerini hedef olarak görmektedir (Şimşek, 2012). Bu dersin amaçlarını ve hedeflerini öğrencilere daha kalıcı şekilde aktarabilmek adına ders içerisinde çok fazla etken bulunmaktadır. Bu etkenlerden biri de farklı yöntem ve tekniklerin kullanılmasıdır.

2.1.2 Sosyal bilgilerde farklı yöntem ve tekniklerin kullanımı

Bilgi ve teknoloji çağı toplumun her alanında olduğu gibi eğitimde de değişimi kaçınılmaz hale getirmiştir. Bu durum, bireyin aktif olduğu, bilginin öğretmenden ziyade bireyin kendisi tarafından inşa edildiği bir yaklaşımı ortaya çıkarmıştır. Öğrencilerin kendi bilgilerini kendi kendilerine inşa etmesi gerektiğini vurgulayan yapılandırmacı yaklaşım, sosyal etkileşimin desteklendiği ve öğrencilerin farklı deneyimler yaşayabileceği eğitim ortamlarını oluşturmanın önemine dikkat çekmektedir (Bakar, Tüzün ve Çağıltay, 2008).

Sosyal bilgiler dersi, yapılandırmacı anlayışla oluşturulmuş, öğrenci merkezli, bireyin derste etkin, aktif ve yetkin olmasını amaç edinen bir derstir (MEB, 2005). Bu anlayış gereği, derste eğitim-öğretimin gerçekleştiği süreçte, öğrencilerin bilgiyi nasıl elde edecekleri noktasında izlenecek yolların belirlenmesi ve dersin amaçlarına uygun yöntem ve tekniklerin seçilmesi sosyal bilgiler dersi için önemli görülmektedir (Çelikkaya ve Kuş, 2009). Bu sayede, eğitim öğretim sürecinde hem öğretmenlerin hem de öğrencilerin işinin kolaylaşacağı söylenebilir.

Öğretmenin verimli bir öğretim gerçekleştirebilmesi için öğrencilere, konulara ve zamana en uygun olan yöntemi seçmesi önemlidir (Sözer, 1998). Sosyal bilgiler dersi içinde farklı yöntem ve tekniklerin işe koşulması dersin durağanlığını azaltmak ve öğrenciyi aktif kılmak için de önemli görülmektedir. Ayrıca, derste farklı yöntem ve tekniklerin kullanılması öğrencilerin derse olan dikkatini arttırarak öğrenmede kalıcılığın sağlanmasına da yardımcı olmaktadır (Demirel, 2006).

Sosyal bilgiler dersinde kullanılabilecek olan bir sürü farklı yöntem ve teknik bulunmaktadır. Soru-cevap, proje, tartışma, gösterip yaptırma, drama, problem çözme, rol oynama, istasyon, beyin fırtınası ve kaynak kişiden yararlanma bunlardan bazılarıdır

(Çelikkaya ve Kuş, 2009). Bu yöntem ve tekniklerin yanında çeşitli uyarlamalarla ortaya konmuş pek çok farklı yöntem ve teknikte sosyal bilgiler dersinde kullanılabilmektedir. Ayrıca, proje tabanlı öğretim, bireyselleştirilmiş öğretim, bağlam temelli öğretim, argümantasyon yoluyla öğretim gibi farklı öğretim yöntemlerini ele alan çalışmalar da sosyal bilgiler alanyazınında bulunmaktadır (Arıkan ve Çakmak, 2023; Öztürk ve Ada, 2006). Sosyal bilgiler dersinde bireyi aktif kılabilmek için kullanılan yöntemlerden biri de oyunla öğretimdir.

2.1.3 Sosyal bilgilerde oyunun kullanımı

Bireyin hayal gücünü geliştirerek topluma uyum sağlamasına yarayan bir eylem olan oyun, TDK (2025) tarafından "bireyin yeteneğini geliştiren, belirli kuralları olan, güzel vakit geçirmeye yarayan eğlence" şeklinde tanımlanmaktadır. Pek çok kuram tarafından, çocuk için hem bir öğrenme hem de bir dinlenme yolu olarak görülen oyun (Mindivanlı Akdoğan ve Bilgili, 2017), tarihsel süreçte uzun bir geçmişe sahiptir (Homer, Raffaele ve Henderson, 2019). Oyun bazı araştırmacılara göre bireye ait her şeyin başlangıcı olarak görülmekte ve alanyazında oyun oynayan insan anlamına gelen "homo ludens" terimi bulunmaktadır (Huizinga, 2006; Yeşiltaş ve Cantürk, 2022).

Birden fazla disiplini içerisinde barındıran ve çok boyutlu bir yapıya sahip olan oyun kavramının tanımlanmasında alanyazında bir birlik sağlanamadığı görülmektedir (Aytaş ve Uysal, 2017). Eğitim bilimlerinde oyun, bir hedef amaçlamayan, amacı kendi içinde bulunan etkinlik veya etkinlikler olarak açıklanırken, çocuk gelişiminde bir amacı olan ya da olmayan, kuralları olan ya da kuralsız olan, çocukların kendi istekleriyle bulunduğu, fiziksel, bilişsel ve duygusal gelişimin temeli olarak etkili bir öğrenme aracı olarak tanımlamaktadır (Yaşar Ekici, 2021).

Oyun, çocuğu sosyal, fiziksel, kültürel, zihinsel, dilsel ve psikolojik açıdan geliştirmektedir (Aksoy, 2024; Irmak, 2016). Oyun, çocukların kendileri ve çevreleriyle ilgili bilgi edinebilmelerini sağlamaktadır. Oyun sayesinde çocuklar, birlikte hareket edebilmeyi, rol yapabilmeyi ve oyun içinde liderini demokratik şekilde seçebilmeyi öğrenmektedir (Yıldız, 2023). Oyun, çocukta sadece bilginin kalıcı hale gelmesinde değil aynı zamanda öğrendiklerini eski ve yeni bilgilerle sentezleyerek üretkenliklerini ortaya çıkarmada da etkili olmaktadır (Çiner, 2022). Oyun aracılığıyla çocuklar; sosyal iletişim kurmayı, paylaşmayı, yardımlaşmayı, iş birliği yapmayı, sorumluluk alabilmeyi, kurallara uyulması gerektiğini ve başkalarının hakkına saygı göstermeyi öğrenmektedir.

Çocuğun iç dünyasını ve duygularını ortaya koyan oyun, çocuklar için iletişim yöntemidir. Çocuklar, oyun yolu ile isteklerini ve fikirlerini karşısındaki insanlar ile sosyal bağlar kurabilir (Töret ve Özdemir, 2021).

Çocuklar için bir gereksinim olan oyunla çocuklar, kendilerini daha kolay ifade edebilmektedir. Ayrıca, oyun oynarken öğrenilen her şey daha da kalıcı hale gelebilmektedir (Pehlivan ve Demirel, 2022). Çocuk, yaşam içerisinde gerekli olabilecek olan davranışları ve becerileri oyun içerisinde kendiliğinden öğrenebilmektedir (Savaş ve Gülüm, 2014). Önceleri, çocuklar için fazla olan enerjilerini harcayabildikleri, yaramazlık yapmalarını engelleyebilen ve taklit etme ihtiyaçlarını giderebilen bir araç olarak görülen oyun, son yıllarda uzmanlar tarafından "öğrenme sanatı" olarak görülmektedir. Bu nedenle, oyunun eğitimin bir parçası olarak derslerde kullanımının öğrenciler için önemli olduğu söylenebilmektedir (Savaş ve Gülüm, 2014).

Sürekli yenilenen bilgi çağında, eğitim içerisinde etkinliklerin başarılı olması adına yeni eğitim teknolojilerinin geliştirilmesine hızla devam edilmektedir (Engin, Seven ve Turhan, 2010). Ancak, gelişen teknolojinin özellikle okullarda aynı anda ve aynı koşullarda kullanılamaması eğitimde fırsat eşitsizliğini de ortaya çıkarmaktadır. Bu bağlamda, öğretmenlerin teknoloji desteği olmadan da öğrenciyi aktif edebilecek yöntemleri sınıflarında kullanması önemli görülmektedir. Öğrencilerin derse olan katılımlarını üst düzeylere getirebilen oyunların ideal birer pekiştirici unsur olduğu ortadadır. Bu noktada her branşta olduğu gibi sosyal bilgiler dersi içerisinde de oyunun yerinin bu nedenle oldukça önemli olduğu söylenebilir. Altınbulak, Emir ve Avcı (2006) da araştırmalarında, sosyal bilgiler dersinde ezber öğretim sisteminden kaçınmak, dersi öğrencilerin aktif katılım sağladığı ve ders işlenirken zevk aldığı bir hale getirebilmek amacıyla oyunlara daha fazla zaman ayrılmasının önemli olduğunu ifade etmiştir. Sosyal bilgiler dersinde bireyi aktif kılmak için eğitsel oyunlar, dijital oyunlar, fiziksel beceri oyunları vb. isimlerle farklı oyunlar oynatılmaktadır (Aytaş ile Uysal, 2017; Cengiz, 1998; Demir, 2024). Bu oyunlardan biri de geleneksel çocuk oyunlarıdır.

2.1.4 Sosyal bilgilerde geleneksel çocuk oyunları

Her toplum, geçmişten bugüne taşıdığı kültürünü ve değerlerini koruma, bu kültürü ve değerleri gelecekteki nesillere aktarma kaygısı ile uğraşmaktadır. Geleneksel çocuk oyunları kültür aktarıcı ve öğretici olarak önemli bir noktadadır (Sümbüllü ve Altınışık, 2016). Geleneksel çocuk oyunlarının hem kültürün bir ürünü olduğu hem de kültürü

içerisinde taşıdığı söylenebilir. Ait olduğu toplumun değerlerinden beslenmesi sebebiyle bu oyunların popüler kültürün öğelerinin karşısında daha iyi muhafaza edilmesi gerekmektedir.

Geçmişten bugüne bir toplumun kültürünü yansıtan geleneksel çocuk oyunları her ilde, her yörede farklı şekillerde oynanabilmektedir. Bununla birlikte, özellikle Milli Eğitim Bakanlığı'nın desteklediği ve eğitim öğretim sürecinde kullanılmasını vurguladığı belli başlı geleneksel çocuk oyunları bulunmaktadır. Bu oyunlar tablo 2.1 'de gösterilmiştir.

Tablo 2.1

Geleneksel Çocuk Oyunları

Altın Bilezik Oyunu	Balık Ağı Oyunu	Beştaş Oyunu	Bülbül Kafeste Oyunu	Meyve Sepeti Oyunu	Mangala Oyunu	Liderini Bul Oyunu
Ankara Pinokyosu Oyunu	Baş Oyunu	Bız Bız Oyunu	Duduhal Oyunu	Saklambaç Oyunu	Kutu Kutu Pense Oyunu	Kukalı Saklambaç Oyunu
Ay Dede Oyunu	Benim Bir Atım Var Oyunu	Bom Oyunu	Don Ateş Oyunu	Mergenci (Tavşan, Duvar, Avcı) Oyunu	Simit Oyunu	Şaşırtmacalar Oyunu
Körebe Oyunu	Çalı Oyunu	Burik Oyunu	Dokuztaş Oyunu	Tornet Yarışı Oyunu	Turşucular Oyunu	Tuzluk Oyunu
Deve Cüce Oyunu	Fırıldak Oyunu	Eski Minder Oyunu	Devridağ Oyunu	Topaç Çevirme Oyunu	Labirent Oyunu	Terlik Oyunu
Fasulye Torbası Atma Oyunu	Mendil Kapmaca Oyunu	Mendil Biriktirmece Oyunu	Çarşıya Gittim Oyunu	Kort Kort (Ceviz Atmaca) Oyunu	Köşe Kapmaca Oyunu	Zımba Oyunu
Düğüm Oyunu	Himan Oyunu	Dur Al Vur Oyunu	Ebelemece Oyunu	Üçgen Oyunu	Üçtaş Oyunu	Yakan Top Oyunu
İp Atlama (Tek İp-Çift İp) Oyunu	Esir Oyunu	İlkbahar Yaz Sonbahar Kış Oyunu	Hodak Oyunu	Yılan (Zirve, Bizim Köyün Yolları) Oyunu	Yumurta Taşıma Oyunu	Yüzük Saklama Oyunu
Gölge Kovalamaca Oyunu	Moza (Cız) Oyunu	İpten Geçmece Oyunu	İsim Şehir Oyunu	Yağ Satarım Bal Satarım Oyunu	Kaleden Kaleye Oyunu	İstasyon Oyunu
İpi Ele Geçirme Oyunu	Kabak Oyunu	Kabakçı Amca Oyunu	Kale Oyunu	Kaleli Yakan Top Oyunu	İstop Oyunu	Hımbıl Oyunu
Sek Sek Oyunu	Sıçratan Top Oyunu	Sandalye Kapmaca Oyunu	Oturan Top Oyunu	El Sık, Selam Ver, Koş Oyunu	Emen Oyunu	Koz (Ceviz) Oyunu
Çekirge Oyunu	Çatlak Patlak Oyunu	Çömlek Oyunu	Tünel Topu Oyunu	Uçak Oyunu	Çinçan Oyunu	Çember Çevirme Oyunu
Otuz Taş Oyunu	Peçiç Oyunu	Ayak Ayak Üstüne Oyunu	Çizgi Oyunu	Kurt Baba Oyunu	Kuleni Koru Oyunu	Tikoça Oyunu

Tablo 2.1 (Devam) *Geleneksel Çocuk Oyunları*

Çuval Yarışı Oyunu	Çömel Kurtul Oyunu	Davul Zurna 1, 2, 3 Oyunu	Çöh Oyunu	Yerden Yüksek Oyunu	Kartal Kartal Oyunu	Tombik Oyunu
Halat Çekme Oyunu	Yattı Kalktı Oyunu					

Geleneksel çocuk oyunları, açık alanlarda oynanabileceği gibi okullarda veya evlerde de oynanabilmektedir. Çocuklar, geleneksel çocuk oyunları sayesinde birlikte hareket edebilme becerisi kazanmayı ve kendi aralarında bir konuda tartışmayı öğrenirler (Erol vd., 2022). Geleneksel çocuk oyunları çoğunlukla birçok yönergeyi takip etmeyi beraberinde getirmektedir (Sallabaş, 2020). Bu nedenle, tıpkı diğer oyun türleri gibi geleneksel çocuk oyunları da çocukların hareketli olmalarına, tecrübeler kazanmasına, hayal dünyalarını ve duygularını geliştirmelerine fırsat vermektedir (Yıldız, 2023). Geleneksel çocuk oyunları sayesinde çocuklar toplumun kültürüne uyum sağlamak için gerekli olan sosyal ve kültürel ihtiyaçlarını karşılayabilirler.

Sosyal bilgiler dersi, değişmekte olan dünyanın koşullarına karşı uyum sağlayacak birey yetiştirmeyi amaçlamakla birlikte bireylerin içinde yaşadıkları toplumun kültürünü öğrenmesine ve bu kültürü nesilden nesile aktarmasına yardımcı olmak amacı da gütmektedir (Çengelci, 2012). Nesiller arası kültürel aktarımının sağlanmasında etkin rolü olan geleneksel çocuk oyunları, bu konuda sosyal bilgilerin yararlandığı yöntemlerden biri olarak görülmektedir (İneç, 2022; Töret ve Özdemir, 2021). Ayrıca, geleneksel çocuk oyunları sosyal bilgiler dersi içinde toplumun sosyal değerlerinin bir ögesi olarak geçmektedir.

Kültürel miras ögesi olduğu söylenen geleneksel çocuk oyunları, bulunduğu toplumun yüzlerce yıllık birikimlerini yansıtmaktadır. Nitekim, Türk tarihinde Kaşgarlı Mahmud'un Divan-ı Lügat'it Türk adlı eseri ile Dede Korkut hikayelerinde de geleneksel çocuk oyunlarına ilişkin ögeler bulunmaktadır (İneç, 2022). Bu açıdan, sosyal bilgiler dersinde bir konu olarak geleneksel çocuk oyunlarının Türklerin sosyolojik açıdan izlerini yansıtan önemli bir öge olduğu söylenebilir.

Kültürel mirasın korunması ve gelecek kuşaklara aktarılması konusunda bireylerde erken yaşlarda kültürel miras bilinci oluşturmak da önemli görülmektedir. İlköğretim düzeyinde ise kültürel mirasın öğretimi konusunda sosyal bilgiler dersi önemli bir rol almaktadır. Öğrencilere kültürel değerlerin kazandırılması, kültürel değerlerle ilgili farkındalığın

oluşturulması için sosyal bilgiler dersinde somut ve somut olmayan kültürel miras ögelerine değinilmektedir. Geleneksel çocuk oyunları da bu somut olmayan kültürel miras ögelerinden biridir (Sağ ve Ünal, 2019).

Türkiye'de 2005 sosyal bilgiler öğretim programından bu yana kültürel konuların ele alındığı bir öğrenme alanı bulunmaktadır. 2005 ve 2018 öğretim programlarında "Kültür ve Miras" olarak adlandırılan öğrenme alanı 2024 sosyal bilgiler öğretim programında "Ortak Mirasımız" adını almıştır (MEB, 2024b). Geleneksel çocuk oyunları ise 2024 programında "Geçmişten günümüze çocuk oyun ve oyuncaklarının değişimini karşılaştırabilme" öğrenme çıktısı ile kültürel bir miras ögesi olarak oyun ve oyuncak tarihi şeklinde yer almaktadır. Ayrıca, farklı öğrenme alanlarında geleneksel çocuk oyunlarının kültür bağlamında bir yöntem, bir konu alanı veya etkinlik olarak kullanıldığı da görülmektedir. Bu nedenle, milli hedefler doğrultusunda kültürün öğrenilmesi, kültürün yaşatılması ve gelecek nesillere aktarılması amacıyla sosyal bilgiler dersinin hemen her konusunda geçmiş, bugün ve gelecek bağlamında kültürel unsurlara yer verildiği söylenebilir. Bu bakımdan, sosyal bilgiler dersinde hem bir kültür ögesi olarak hem de bir yöntem ya da teknik olarak geleneksel çocuk oyunlarının kullanımının, çocuklarda kültürel mirasa dikkat çekme ve farklı öğretim yöntem ve tekniklerini kullanma açısından önemli olduğu söylenebilir.

2.2 İlgili Araştırmalar

Alanyazın incelendiğinde, sosyal bilgiler eğitiminde geleneksel çocuk oyunlarının kullanımına ilişkin farklı çalışmalar olduğu; bu çalışmaların oyunların değer ve beceri öğretimindeki yeri, sosyal bilgiler dersinde geleneksel oyun kullanımı üzerine öğretmen görüşleri gibi konuları içeren çalışmalar olduğu görülmektedir.

2.2.1 Yurtiçi yapılan araştırmalar

Yıldız (2023), "Zekâ Oyunları ve Geleneksel Çocuk Oyunlarının Ortaokul Öğrencilerinde Dikkat ve Görsel Algıya Etkisi" başlıklı araştırmasında, zekâ oyunlarının ve geleneksel çocuk oyunlarının ortaokulda olan öğrencilerin dikkat ve görsel algısını nasıl etkilediğini incelemeyi amaçlamıştır. 80 kişilik çalışma grubunda deney ve kontrol gruplarıyla yarı deneysel modelde gerçekleştirilen araştırma sonucunda, geleneksel çocuk oyunları ve zekâ oyunlarının çocukların zihinsel becerilerini geliştirme noktasında eğitim aracı olarak kullanılabileceği tespit edilmiştir.

Erol, Akbakla ve Karabıçak (2022) "Sınıf Öğretmeni Adaylarına Göre Geleneksel Çocuk Oyunları" başlıklı araştırmalarında, geleneksel çocuk oyunları dersini alan sınıf öğretmeni adaylarının geleneksel çocuk oyunları hakkındaki görüşlerini belirlemeyi amaçlamıştır. 10 sınıf öğretmeni adayı ile yarı yapılandırılmış görüşme aracılığı ile gerçekleştirilen fenomenolojik araştırma sonucunda, sınıf öğretmeni adaylarının, geleneksel çocuk oyunlarının değer eğitimi, beceri gelişimi ve eğitsel işlevlerle somut olmayan kültürel mirasa katkıda bulunduğunu ve geleneksel çocuk oyunlarının eğitim ortamında kullanılmasının oldukça önemli olduğunu ifade ettikleri bulunmuştur.

İneç (2022), "Kültürü Sayısal Bir Ağa Dönüştürmek: Türkiye Geleneksel Çocuk Oyunları Dijital Atlası Örneği" başlıklı araştırmasında, okul öncesi öğretmen adaylarının araştırma becerilerini kullanarak Türkiye'deki geleneksel çocuk oyunlarını belirlemeleri ve okul öncesi ve sosyal bilgiler derslerinde kullanılmak üzere kültür aktarımı görevi yapabilecek ulusal çocuk oyunları dijital atlası oluşturmalarını amaçlamıştır. 58 öğretmen adayı ile gerçekleştirilen çalışmada, geleneksel çocuk oyunlarının sosyal ve duygusal gelişime katkı sağlayacak nitelikte olduğu, çoğunlukla arkadaş çevresinden ve Doğu Anadolu Bölgesinden derlendiği, genellikle doğal nesnelerle, gündüz ve açık alanlarda oynandığı tespit edilmiştir.

Çiner (2022), "Sosyal Bilgiler Eğitiminde Oyunların Kullanımına İlişkin öğretmen Adaylarının Görüşleri" başlıklı araştırmasında, öğretmen adaylarının sosyal bilgiler eğitiminde oyun kullanımı hakkında görüşlerini belirlemek amaçlanmıştır. Nitel araştırma yöntemi ile tasarlanan araştırmada, sosyal bilgiler öğretimi içerisinde oyun kullanımına ilişkin görüşlerin cinsiyete, alınan derslere, sınıf düzeyine ve bireysel özelliklere göre farklılık gösterdiği bulunmuştur.

Töret ve Özdemir (2021) "Pozantı Geleneksel Çocuk Oyunlarının İşlevleri Üzerine" başlıklı araştırmalarında, Adana ili Pozantı ilçesinde oynanmakta olan geleneksel çocuk oyunlarını belirlemeyi amaçlamışlardır. Tespit edilmiş oyunlar içerisinden 15 tanesi seçilmiş ve adları, içeriği, oynanış biçimi, nerede, ne zaman ve kaç kişiyle oynandığı hakkındaki bilgiler verilmiştir. Araştırma sonucunda, Pozantı'da, geçmişten bugüne zamanla azalsa da hala sokaklarda çocukların geleneksel çocuk oyunlarını oynadıkları belirlenmiştir.

Haçat ve Topal (2021) “Geleneksel Çocuk Oyunlarının Değerler Eğitimindeki Rolünün Sınıf Öğretmenlerinin Görüşleri Açısından Değerlendirilmesi” başlıklı araştırmalarında, geleneksel çocuk oyunlarının değerler eğitiminde üstlendiği rolün sınıf öğretmenlerinin görüşlerine dayanarak değerlendirilmesini amaçlamışlardır. 30 sınıf öğretmeni ile gerçekleştirilen araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışma modeli kullanılmıştır. Araştırma sonucunda, sınıf öğretmenlerinin, geleneksel çocuk oyunlarını değerler eğitimi içerisinde oldukça önemli gördüklerini belirlenmiştir.

Çelik (2020) “Sosyal Bilgiler Öğretim Programında Yer Alan Becerilerin Öğretiminde Kullanılabilecek Geleneksel Çocuk Oyunlarının İncelenmesi” başlıklı araştırmasında, sosyal bilgiler öğretim programındaki becerilerin öğretimi kısmında hangi geleneksel çocuk oyunlarının oynanabileceğini belirlemeyi amaçlamıştır. Araştırmada nitel araştırma desenlerinden doküman incelemesi kullanılmıştır. Araştırma sonucunda, sosyal bilgiler öğretim programında bulunmakta olan iletişim, işbirliği, karar verme, Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullanma ve problem çözme becerilerinin öğretim kısmında kullanılması için toplamda 56 tane oyun ortaya konmuştur.

Katı (2020) “Malatya Geleneksel Çocuk Oyunları ve Çocuk Gelişiminde Oyunun Rolü” başlıklı araştırmasında, Malatya ilinde oynanmakta olan geleneksel çocuk oyunlarını gelecek nesillere aktarmak ve oyunların yok olmasını engellemeyi amaçlamıştır. Araştırmada, saha araştırması, yazılı kaynaklardan yararlanma, gözlem, görüşme teknikleri kullanılarak derlemeler yapılmış ve Malatya ili merkezinde oynanan 67 tane geleneksel çocuk oyunu bulunmuştur. Araştırma sonucunda, geleneksel çocuk oyunlarının çocukların fiziksel, sosyal, kültürel, psikolojik, dil, zihin ve psiko-motor gelişimleri noktalarında oldukça önemli bir noktada olduğu bilgisine ulaşılmıştır.

Irmak (2016) “Bingöl Geleneksel Çocuk Oyunları” başlıklı araştırmasında, Bingöl yöresine ait geleneksel çocuk oyunlarının unutulmasını engellemek ve gelecek nesillere kültürel miras ögesi olarak aktarılabilmesi amacı ile geleneksel çocuk oyunlarıyla ilgili görselleri kullanarak Bingöl yöresine ait geleneksel çocuk oyunları hakkında ayrıntılı bilgi vermiştir.

Savaş ve Gülüm (2014) “Geleneksel Oyunlarla Öğretim Yöntemi Uygulamasının Başarı ve Kalıcılık Üzerine Etkisi” başlıklı araştırmalarında, geleneksel çocuk oyunlarının Sosyal Bilgiler dersi içerisinde kullanılmasının başarı, kalıcılık ve motivasyon üzerinde

ne gibi etkisinin olduğunu ortaya çıkarmayı amaçlamıştır. Deney-kontrol gruplarıyla deneysel olarak gerçekleştirilen araştırma sonucunda, oyunla öğretim yönteminin geleneksel yöntemin aksine olumlu sonuç verdiği tespit edilmiştir. Oyun ile öğretim sırasında öğrenci motivasyonlarının yüksek olduğu ve öğrencilerin sosyal bilgiler dersini daha eğlenceli bulduğu tespit edilmiştir.

Yurtiçinde yapılan araştırmalar incelendiğinde, araştırmaların genellikle geleneksel çocuk oyunlarını derleme ve tanıtma amacıyla yapıldığı, çocuk oyunları hakkında öğretmen ve öğretmen adaylarından görüşler alındığı anlaşılmaktadır.

2.2.2 Yurtdışı yapılan araştırmalar

Griffiths, Yel ve Yılmaz (2022), "Comparison of Children's Social Problem-Solving Skills Who Play Videogames and Traditional Games: A Cross-Cultural Study" başlıklı araştırmalarında sosyal problem çözme becerilerinin erken yaşlardan itibaren geliştirilmesine değinmişlerdir. Sosyal problem çözme becerisini geliştirmek içinse geleneksel çocuk oyunlarını tek bir oyun üzerinden inceleyen çalışmaların bazı sınırlılıkları olduğuna değinmişlerdir. Bundan dolayı yapılan çalışmada hem video oyunları hem de Türk ve İngiliz çocuk oyunları kullanılmıştır. Araştırmada, 255'i İngiltere'de ve 268'i Türkiye'de olmak üzere okul çağındaki 523 çocuk yer almıştır. Araştırma sonucunda İngiliz çocukların Türk çocuklardan fazla video oyunu oynadığı, Türk çocukların, İngiliz çocuklara kıyasla daha fazla geleneksel oyunları oynadığı görülmüştür. Geleneksel çocuk oyunları içinde ise İngiliz çocuklar genelde spor oyunları oynamayı tercih ederken Türk çocukların genellikle aksiyon oyunlarını tercih ettikleri belirlenmiştir.

Suhaebah (2019), "Traditional Game As A Social Studies Learning Method to Develop Student's Communication and Collaborative Skills" başlıklı çalışmasında eğitimin insan kalitesini oluşturma ve geliştirme için oldukça önemli bir role sahip olduğu noktasına değinmiştir. Araştırmada, iletişim ve işbirliği becerilerinin geliştirilmesine paralel olarak, Gobak Sodor geleneksel oyunu aracılığıyla sosyal bilgilerde alternatif bir öğrenme kaynağı keşfetmek amaçlanmıştır. Gobak Sodor oyunu doğası gereği oyuncuları sık sık birbirleriyle etkileşime girmeye zorladığından bu geleneksel oyunun öğrencilerin iletişim ve işbirliği becerilerini geliştirebileceği düşünülmüştür.

Nugraha, Handoyo, ve Sulistyorini (2018), “Traditional Game on The Social Skill of Students in The Social Science Learning of Elementary School” başlıklı çalışmalarında çalışmanın amacını, geleneksel oyun temelli öğrenmenin öğrencilerinin üzerinde ne gibi etkisi olduğunu belirlemek ve geleneksel oyun temelli öğrenme ile açıklayıcı öğrenme yöntemlerinin öğrenciler üzerinde ne gibi farklı etkileri olduğunu belirlemek olarak belirtmişlerdir. Araştırmada nicel yöntemle ön-test son-test kontrol gruplu desen kullanılmıştır. Araştırmanın örneklem grubu SDN Cieurih'in dördüncü sınıf öğrencilerinden 30 kişilik deney grubu ve SDN Cipicung'un 25 kişilik kontrol grubu oluşturmaktadır. Çalışmada veri toplama aracı olarak görüşme kılavuzları, gözlem kılavuzları ve dokümantasyon kullanılmıştır. Araştırma sonucunda, geleneksel oyun kullanımının öğrencilerin sosyal becerilerinde anlamlı bir etkisi olduğu görülmüştür. Öğrencilerin geleneksel oyun tabanlı öğrenme ile açıklayıcı öğrenme üzerindeki sosyal becerilerinde çok yüksek ortalama, yüksek, yeterli ve düşük ortalama farkı görülmüştür.

Trajkovik, Malinovski, Vasileva-Stojanovska ve Vasileva (2018), “Traditional Games İn Elementary School: Relationships Of Student’s Personality Traits, Motivation And Experience With Learning Outcomes” başlıklı çalışmalarında, geleneksel çocuk oyunlarının ilkokul programına entegrasyonu amacıyla yeni bir öğretim yaklaşımı sunmayı amaçlamıştır. Araştırma, Makedonya'da bulunan beş ilkokulda 102 öğrencinin katılmış olduğu altı öğrenme oturumu içerisinde uygulanmış olan altı geleneksel oyun ve bunların eğitimsel beklentilerini açıklamaktadır. Bu eğitim oturumlarıyla standart sınıflar arasında öğrenme başarılarının karşılaştırılması, öğrencilerin benzer konuların işlenmesi noktasında öğrenme performanslarının arttığını ortaya koymaktadır. Çalışmada her uygulama sonrası öğrencilere anket uygulanmış ve toplanan veri setini, öğrencinin kişilik özellikleri, motivasyonu ve deneyimi ile öğrenme çıktıları arasındaki ilişkileri inceleyen bir yapısal eşitlik modeli geliştirerek test edilmiştir. Araştırmanın bulguları, öğrencilerin başarılarının, içsel ve dışsal motivasyon faktörlerinin dışında algılanan deneyimlerden doğrudan etkilendiğini ortaya koymaktadır.

Ariesta (2019), “Traditional Games as an Effort of Implementing Multicultural Education for Primary School Student” başlıklı çalışmasının amacını, çok kültürlülüğün içselleştirilmesi konusunu incelemek olarak belirtmiştir. Bu araştırma, literatürü incelemeyi, çok kültürlü eğitimin değerlerini bütünleştirme girişimi ve içselleştirilmesinde oyunların olduğu konumu da ele almaktadır.

Yurt dışında yapılan araştırmalar incelendiğinde, araştırmaların genellikle geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin farklı becerilerini geliştirmedeki etkisi amacıyla yapıldığı ve derleme ve tanıtma amacıyla yapıldığı anlaşılmaktadır.

3 YÖNTEM

Araştırmanın bu bölümünde, araştırma modeli, çalışma grubu, araştırma ortamı, araştırmacının rolü, verilerin toplanması, veri toplama araçları, veri analizi, geçerlilik-güvenirlik ve inandırıcılık hakkında bilgi verilmiştir.

3.1 Araştırmanın Dayandığı Paradigma

Paradigma, belirli bir zaman diliminde birden fazla farklı kurama dayalı olarak ortaya çıkan dünya görüşü olarak kabul edilmektedir (Johnson, 2014). Paradigma, bir araştırmada, araştırmacıya rehberlik eden, yol gösteren ve araştırmasını şekillendirmesine yardımcı olan görüşler olarak değerlendirilmektedir (Glesne, 2020).

Glesne (2020), bir araştırmada pozitivizm, yorumlamacılık, eleştirel kuram ve postyapısalcılık olmak üzere dört farklı paradigmanın temele alınabileceğini ifade etmiştir. Bu araştırmada, geleneksel çocuk oyunlarının sosyal bilgiler dersinin öğretimindeki uygulanabilirliği ve bu uygulama öncesi ve sonrasında öğrencide oluşabilecek değişim ve deneyimlere odaklanıldığından araştırmanın yorumlamacı paradigmaya dayandığı söylenebilir.

3.2 Araştırmanın Dayandığı Kuram

Sosyal bilgiler dersinde geleneksel çocuk oyunlarının kullanımının, öğrencilerin sosyal bilgiler dersine yönelik algı, tutum ve motivasyonlarını nasıl şekillendirdiğinin incelendiği bu araştırma, oyunla öğretim kuramına dayalı olarak tasarlanmıştır. Donald Winnicott, Jean Piaget, Lev Vygotsky, Jérôme Bruner gibi pek çok bilim insanı tarafından farklı açılardan ele alınan oyunun, bireyin gelişimine büyük katkı sağladığı alanyazında vurgulanmaktadır. Öğrencilerin eğitim sürecinde gerçekleştirilen etkinliklere aktif olarak katılmalarını ve keyif alarak etkili öğrenmelerini amaçlayan oyunla öğretim yaklaşımı, eğitim öğretim sürecinde etkili ve kalıcı öğrenmenin gerçekleşmesine yardımcı olmaktadır (Güneş, 2015). Bu araştırmada da öğrencilerin sosyal bilgiler dersinde öğretilen konuların geleneksel çocuk oyunlarıyla birleştirilerek öğretilmesi amaçlandığından araştırma oyunla öğretim kuramına dayandırılmıştır.

3.3 Araştırmanın Modeli

Sosyal Bilgiler dersinde geleneksel çocuk oyunlarının kullanımının öğrencilerin sosyal bilgiler dersine yönelik algı, motivasyon ve tutumlarını nasıl etkilediğinin

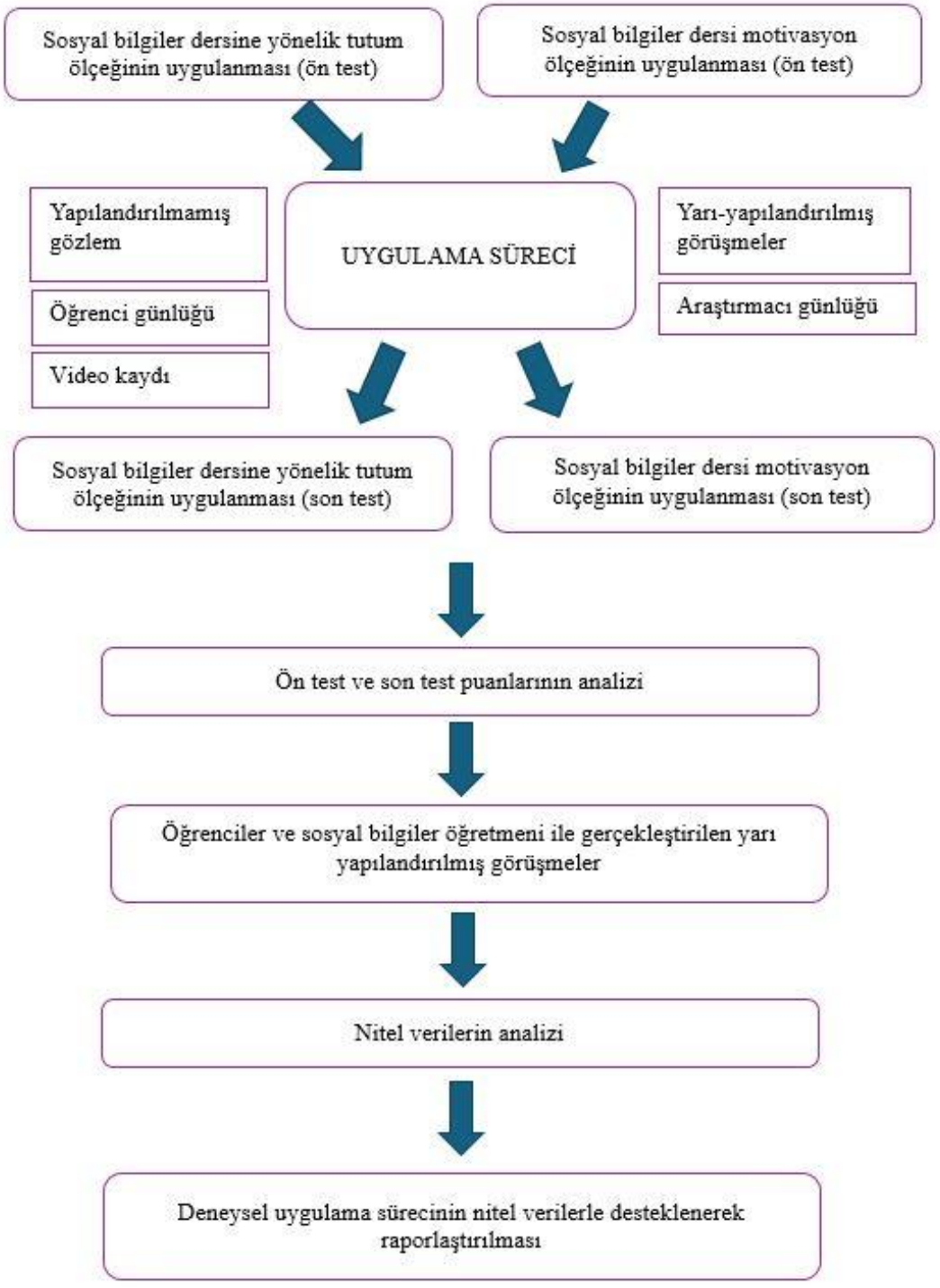
anlaşılabilmesini amaçlayan bu araştırmada karma yöntem kullanılmıştır. Hem nitel hem de nicel verilerin toplandığı karma yöntem araştırmaları, iki desenin de dezavantajlarını en aza indirerek, bir araştırmada derinlemesine veri elde edilmesini amaçlamaktadır (Alkan vd. 2019).

Son yıllarda kullanımı yaygınlaşan karma yöntem araştırmalarının alanyazında birbirinden farklı desenleri bulunmaktadır (Baki ve Gökçek, 2012). Bu desenlerden Creswell ve Plano Clark (2018)'ın derlediği, yakınsak (paralel) karma desen, açıklayıcı sıralı karma desen ve keşfedici sıralı karma desenin en çok bilinen desenler olduğu söylenebilir. Ayrıca, bu temel karma desenlerin yanında, pek çok araştırmada deneysel (müdahâle) karma yöntem, durum çalışması karma yöntem, katılımcı-sosyal adalet temelli karma yöntem ve değerlendirici karma yöntemden oluşan dört farklı alt araştırma deseni kullanılmaktadır (Creswell ve Plano Clark, 2018; Eryılmaz, 2019).

Bu araştırmada, araştırma deseni olarak, açıklayıcı sıralı (ardışık) karma desen temel alınarak geliştirilen deneysel (müdahâle) karma yöntem kullanılmıştır. Araştırmada, tek gruplu deneysel desenden elde edilen nicel analizler araştırmanın temel verileridir. Deneysel işlem öncesi ve sonrasında yapılan öntest-sontest sonuçlarını derinlemesine anlamak ve zenginleştirmek için nitel verilerle araştırma desteklenmiştir. Nitel veriler uygulama öncesinde, uygulama sırasında ve uygulama sonrasında toplanmış ve analiz edilmiştir. Bu nedenle, araştırmada deneysel (müdahâle) karma yöntem deseninin kullanımı araştırma amacına uygun bulunmuştur. Araştırma desenine ilişkin süreç Şekil 3.1'de gösterilmiştir.

Şekil 3.1

Deneysel (Müdahale) Karma Yöntem Deseninin Uygulanması



Şekil 3.1'de görüldüğü üzere, araştırmada öncelikle "İlköğretim 2. Kademe Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği" ve "4. ve 5. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Motivasyon Ölçeği" uygulanmış ve uygulama öncesi ön test veriler toplanmıştır. Daha sonra, uygulama sürecine geçilmiş ve uygulama sürecinde geleneksel

çocuk oyunları sosyal bilgiler dersi içerisinde konu ile birleştirilerek öğrencilere araştırmacı tarafından hazırlanan etkinlikler uygulanmıştır. Her etkinlik sonrası öğrencilerden öğrenci günlüğü yazmaları istenmiştir. Ayrıca, araştırmacı da uygulama öncesi ve sonrasında araştırmacı günlüğü tutmuştur. Etkinlik sırasında yaşanan uygulama sürecine dair veriler yapılandırılmamış olarak gözlemlenmiş ve video kaydı alınmıştır. Uygulanan her etkinlik sonrası öğrencilerle yarı-yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır. Uygulama bittikten sonra "İlköğretim 2. Kademe Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği" ve "4. ve 5. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Motivasyon Ölçeği" son test olarak tekrar uygulanmıştır. Bu uygulama sonrası ön test ve son test puanları karşılaştırılmıştır. Daha sonra hem öğrenciler hem de öğretmen ile uygulama sürecinin tamamını kapsayacak şekilde yarı-yapılandırılmış bireysel görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Nitel verilerin analizi gerçekleştikten sonra araştırmanın raporlaştırma sürecine geçilmiştir.

3.4 Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu, 2024-2025 eğitim-öğretim yılında Türkiye'nin Orta Anadolu bölgesinde bulunan bir devlet ortaokulunda öğrenim gören 23 sosyal bilgiler 5. sınıf öğrencisi ve o sınıfın sosyal bilgiler öğretmeni oluşturmuştur. Karma yöntem araştırmalarında örneklem seçiminde olasılıklı örnekleme, amaçlı örneklem, uygunluk örneklemi ve karma yöntem örneklemi (olasılıklı ve amaçlı örneklem) olmak üzere dört kategoriden oluşmaktadır (Teddlie ve Yu, 2007). Bu araştırmada, örneklem seçiminde uygunluk örneklemi dikkate alınmış (Baki ve Gökçek, 2012); 5. sınıf sosyal bilgiler öğrenme çıktıları içerisinde oyun ve oyuncak tarihi ve ortak kültürel mirasımız, kültürel miras ögeleri ve UNESCO konularına yer verildiği için bu sınıf seviyesinde araştırmanın gerçekleştirilmesi uygun bulunmuştur. Ayrıca, okul, öğretmen ve öğrenci seçiminde Milli Eğitim Müdürlüğü'nden alınan izin doğrultusunda çalışmaya gönüllü olarak katılımı kabul edecek sınıf ve öğretmen öncelikle değerlendirilmiş ve kolay ulaşılabilirlik göz önünde bulundurulmuştur.

Araştırmanın çalışma grubu Orta Anadolu bölgesinde bulunan bir devlet ortaokulunda öğrenim gören 23 sosyal bilgiler 5. sınıf öğrencisi ve o sınıfın sosyal bilgiler öğretmenidir. Katılımcılara yönelik genel bilgiler Tablo 3.1'de gösterilmiştir.

Tablo 3.1

Katılımcı Bilgileri

ÖĞRENCİ		
Cinsiyet	**Memleket**	**Yaş**
Kız	Eskişehir	10
Kız	Eskişehir	10
Kız	Adana	11
Kız	Eskişehir	11
Kız	Eskişehir	10
Kız	Eskişehir	10
Erkek	Afrika	11
Erkek	Eskişehir	10
Erkek	Eskişehir	10
Erkek	Ankara	11
Erkek	Eskişehir	10
Kız	Eskişehir	10
Erkek	Şanlıurfa	11
Kız	Eskişehir	10
Erkek	Eskişehir	11
Erkek	Eskişehir	11
Kız	Eskişehir	11
Erkek	Gaziantep	10
Erkek	Eskişehir	10
Erkek	Ankara	10
Erkek	Eskişehir	10
Kız	Ankara	10
Erkek	Eskişehir	10
ÖĞRETMEN		
Cinsiyet	**Memleket**	**Mesleki Kıdem**
Kadın	Ankara	28 yıl

Tablo 3.1'te görüldüğü üzere; uygulama sürecinde araştırmaya katılan öğrenci sayısı 23'tür. Araştırma öncesinde, okula gidilerek önce okul yönetimi, sosyal bilgiler öğretmeni ve öğrencilerle görüşülmüş; araştırma amacı, araştırmanın nasıl yürütülüp ne için kullanılacağının ilkeleri ve katılımcı hakları konusunda bilgi verilmiştir. Bu bilgilendirme okul yönetimine ayrı olarak, ders öğretmenine ise EK-4'te belirtilen Öğretmen Gönüllü Katılım Formu ile yapılmıştır. Tüm öğrencilere de sınıfta ön bilgilendirme yapılmış ve EK-2'te verilen Öğrenci Gönüllü Katılım Formu imzalatılmıştır. Öğrencilerin ailelerinden de izin alınmış ve EK-3'te verilen Veli İzin Formu öğrenciler ile gönderilerek ailelere imzalatılmıştır. Araştırmaya katılan öğrencilerin ve öğretmenin kimlikleri saklı tutulmuş ve araştırmada kod isimler kullanılmıştır.

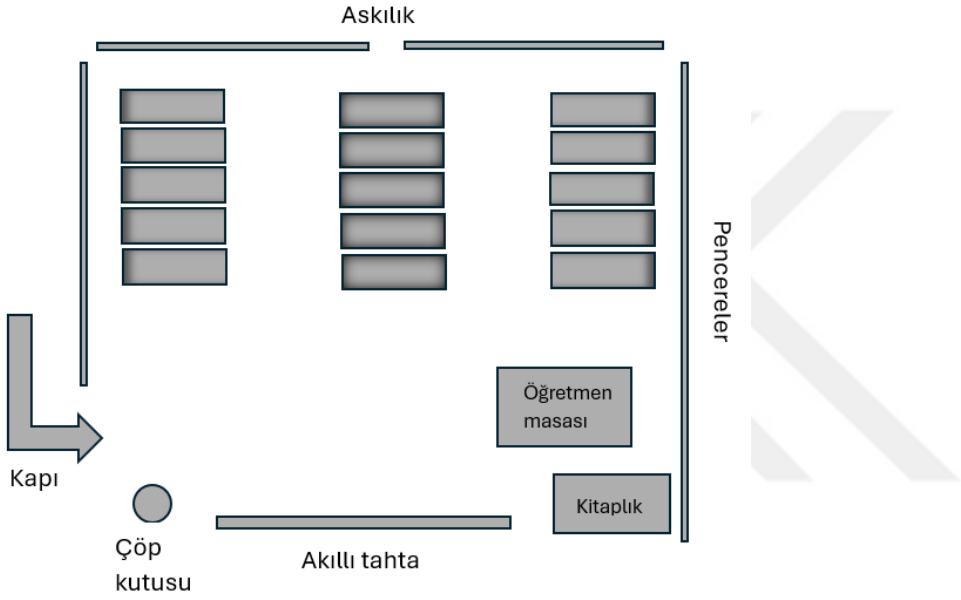
3.5 Araştırma Ortamı

Araştırma 2024-2025 eğitim-öğretim yılı güz döneminde Türkiye'nin Orta Anadolu bölgesinde bulunan bir ilde, Millî Eğitim Bakanlığı'na bağlı bir devlet okulunun 5. sınıfında gerçekleştirilmiştir. Uygulama okulu, birinde 5. ve 6. sınıf düzeyinde diğerinde

ise 7. ve 8. sınıf düzeyinde öğrenim gören öğrencilerin bulunduğu iki binaya sahiptir. Okulun tüm sınıflarında akıllı tahta ve kitap dolabı bulunmaktadır. Uygulama okulunda müdür odası, müdür yardımcısının odası, öğretmen odası, kütüphane, resim atölyesi ve spor salonu bulunmaktadır. Araştırmanın uygulama süresi boyunca öğrencilerin günlük ders yaptıkları sınıf kullanılmıştır. Uygulamanın yapılmış olduğu sınıfın fiziksel görünüşü Şekil 3.2'de gösterilmiştir.

Şekil 3.2

Sınıfın Fiziksel Düzeni



Sınıfta 15 adet ikili öğrenci sırası ve masası, bir öğretmen masası, bir kitaplık, bir akıllı tahta ve bir çöp kutusu bulunmaktadır. Öğretmen ve diğer öğrencilerle yapılan yarı-yapılandırılmış görüşmeler okul yönetiminden izin alınarak sınıfta ve kütüphanede gerçekleştirilmiştir.

3.6 Veri Toplama Araçları

Araştırmada nicel veriler, Çetinkaya ve Hatay Uçar (2019) tarafında geliştirilen "İlköğretim 2. Kademe Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği" ve Tahiroğlu ve Aktepe (2015) tarafından geliştirilen "4. ve 5. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Motivasyon Ölçeği" ile toplanmıştır.

İlköğretim 2. Kademe Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği: Çetinkaya ve Hatay Uçar (2019) tarafından ilköğretim 5. 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin sosyal bilgiler dersine yönelik tutumlarını belirlemek amacıyla geliştirilmiştir. 556'sı kız,

571'i erkek olmak üzere 1127 ortaokul öğrencisi ile gerçekleştirilmiş olan çalışmada, önce 63 maddeden oluşan bir havuz oluşturulmuştur. Yapılan pilot uygulama sonrası faktör analizi yapılmış ve madde sayısı 15 maddesi olumlu 14 maddesi olumsuz olmak üzere 29'a düşürülerek 5'li likert tipinde 4 boyutlu bir ölçek geliştirilmiştir. Ölçeğin güvenirliğinin sağlanması amacıyla cronbach alpha katsayısı 0,928 olarak bulunmuştur. Yapılmış olan analizler sonucu geçerli ve güvenilir bir ölçek geliştirilmiştir.

4. ve 5. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Motivasyon Ölçeği: Tahiroğlu ve Aktepe (2015) tarafından 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin sosyal bilgiler öğrenmeye yönelik motivasyonlarını ölçmek ve sosyal bilgiler öğretmenlerine ve araştırmacılarına katkı sağlamak amacıyla geliştirilmiştir. 211 tanesi ilkokul 4. sınıf, 183 tanesi ise ortaokul 5. sınıf öğrencisi olmak üzere toplam 394 katılımcı ile gerçekleştirilen araştırmada, 104 maddeden oluşan madde havuzu oluşturulmuş; yapılan analizler sonrası beş faktöre ve 29 maddeye sahip bir ölçek geliştirilmiştir. Ölçeğin tamamı iç tutarlılık ve güvenirlik olarak (Cronbach Alpha) 0,83 olarak hesaplanmış ve yeterli derecede geçerli ve güvenilir bir ölçek olarak kabul edilmiştir.

Araştırmada nitel veriler, video kaydı, yapılandırılmamış gözlem, araştırmacı günlüğü, öğrenci günlüğü ve öğretmen ve öğrencilerle gerçekleştirilen yarı-yapılandırılmış bireysel görüşmeler aracılığıyla toplanmıştır.

Yarı-yapılandırılmış bireysel görüşme: Araştırmada, öğrenciler ve öğretmen için ayrı olmak üzere iki farklı yarı-yapılandırılmış bireysel görüşme formu hazırlanmıştır. Belirlenen görüşme formu soruları ikisi sosyal bilgiler eğitimcisi (Doç. Dr.) biri ise araştırma yöntemleri konusunda uzman olan üç akademisyene (Dr.) gönderilmiş ve uzman görüşü alınmıştır. Uzmanların dönüşü sonrasında formlara son hali verilerek öğrenciler ve öğretmen için yarı-yapılandırılmış bireysel görüşme formları hazırlanmıştır. Öğrenciler için biri uygulama sürecinde her etkinlik sonrası sorulacak sorulardan oluşan, biri de genel süreci değerlendirmeye yönelik sorulardan oluşan olmak üzere 2 farklı görüşme formu oluşturulmuştur. Her etkinlik sonrası öğrencilere sorulmak üzere hazırlanan görüşme formu 7 adet sorudan, genel süreci değerlendirmeye yönelik hazırlanan görüşme formu ise 9 sorudan oluşmaktadır (Ek-6). Öğretmen görüşme formunda ise 11 soru bulunmaktadır (Ek-5). Görüşmeler ses kayıt cihazı aracılığıyla kayda alınmıştır.

Öğrenci günlükleri; Araştırmanın uygulama sürecinde öğrencilerin yaş aralıkları düşünülerek yarı-yapılandırılmış bireysel görüşmelerde kendini açıklamakta zorlanabileceği ya da konuşarak ifade edemeyeceği düşünceler olabileceği öngörüsünden hareketle öğrencilerden günlük tutmaları istenmiştir.

Araştırmacı günlüğü; Araştırmacı günlüğü, araştırmacının süreçle ilgili gözlemlerini, duygularını, düşüncelerini ve davranışlarını kaydetmek için kullandığı bir veri kaynağı olarak sayılmaktadır (Johnson, 2014). Araştırmacı, uygulama sürecinin her aşamasında uygulama öncesi ve sonrasına ilişkin araştırmacı günlüğü yazmıştır. Araştırmacı, tuttuğu günlüklere uygulama öncesinde, sırasında ve sonrasında yaşanan gelişmeleri kaydetmiştir. Araştırmacı günlüğünde yazılmış olan süreçler araştırmacıya bulgulara ulaşmada noktasında veri kaynağı oluşturmuştur.

Video kaydı; Araştırmada geleneksel çocuk oyunlarına dayalı gerçekleştirilen uygulamalar video yöntemiyle kayıt altına alınmıştır. Oyun esnasında öğrencilerin takım kurma, iş birliği yapma, strateji oluşturma süreçleri araştırmacı tarafından kayıt altına alınmış ve bu kısımlarda yer alan öğrenci diyalogları araştırmanın ilgili yerlerinde veri olarak kullanılmıştır.

Yapılandırılmamış gözlem; Araştırmada geleneksel çocuk oyunlarına dayalı gerçekleştirilmiş olunan etkinliklerle ilgili derinlemesine veri elde edebilmek amacı ile yapılandırılmamış gözlemler yapılmıştır. Araştırmacı, tuttuğu gözlem notlarına ilişkin bilgilerden raporlaştırma sürecinde yararlanmıştır.

Kontrol listesi; Araştırmada geleneksel çocuk oyunlarına ilişkin uygulamalar araştırmacı tarafından uygulanmış; araştırmacıyı gözlemlemesi ve sürecin inandırıcılığının arttırılması için öğretmenin de sınıfta kalması istenmiştir. Araştırmacının araştırmanın amacına uygun bir eğitim-öğretim süreci gerçekleştirip gerçekleştirmediği öğretmen tarafından kontrol listesi aracılığıyla değerlendirilmiştir. İki alan uzmanından görüş alınarak araştırmacı tarafından hazırlanan kontrol listesi ile Ek 8'de verilmiştir.

3.7 Verilerin Toplanması

Bu araştırma, 2024-2025 eğitim-öğretim yılı güz döneminde gerçekleşmiştir. Araştırmanın veri toplama süreci 11 hafta sürmüş; uygulama süreci 7 hafta devam etmiştir. Araştırma, Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'ne göre hazırlanan 5. Sınıf sosyal bilgiler öğretim programına göre tasarlanmış, "Birlikte Yaşamak" ve "Evimiz Dünya"

öğrenme alanlarında gerçekleştirilmiştir. Araştırma verileri; tutum ve motivasyon ölçeği, öğretmen ve öğrencilerle yapılmış olan yarı-yapılandırılmış görüşmeler, gözlem, araştırmacı günlüğü, öğrenci günlüğü ve uygulamaya dair video kayıtları aracılığı ile toplanmıştır.

Araştırmanın nicel verileri, Çetinkaya ve Hatay Uçar (2019) tarafında geliştirilen "İlköğretim 2. Kademe Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği" ve Tahiroğlu ve Aktepe (2015) tarafından geliştirilen "4. ve 5. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Motivasyon Ölçeği" aracılığıyla toplanmıştır. Uygulamaya başlamadan önce öğrencilere ilgili ölçekler ön test olarak uygulanmıştır. Ölçekler her öğrenciye dağıtılmış ve objektif şekilde doldurulması istenmiştir. Karşılaştırma yapılabilmesi için öğrencilerin ölçeklerin üzerine okul numaralarını yazmaları istenmiş ve ölçekleri toplarken tüm öğrencilerin doğru bilgi verdiğinden emin olunmuştur. Geleneksel çocuk oyunlarına ilişkin uygulama süreci bittiğinde aynı ölçekler son test olarak yine uygulanmış ve aynı bilgiler tekrar istenmiştir. Böylelikle uygulama yapmadan önceki ve uygulamalar sonundaki ölçek puanları SPSS programı yardımı ile ortaya konmuştur.

Araştırmada nitel veriler; yapılandırılmamış gözlem, araştırmacı günlüğü, öğrenci günlüğü ve öğretmen ve öğrencilerle gerçekleştirilen yarı-yapılandırılmış bireysel görüşmeler aracılığıyla toplanmıştır. Araştırmacı, uygulamaya başlamadan önce araştırmacı günlüğü tutmaya başlamıştır. Öğrencilerden elde edilen nicel veriler sonrasında uygulamaya aşamasına geçilmiş ve her etkinlik sonrasında öğrencilerden o gün yapılan etkinliğe ilişkin günlük yazmaları istenmiştir. Ayrıca, oynanan geleneksel çocuk oyununda aktif olan öğrencilerle her etkinlik sonrasında yarı-yapılandırılmış bireysel görüşme yapılmıştır. Her öğrenci ile uygulama sürecinde en az iki kez görüşme yapılmıştır. Bu süreçte oynanan oyunlar videoya alınmış ve öğrenci arasındaki etkileşim yapılandırılmamış gözlem aracılığıyla kaydedilmiştir. Uygulama süreci bittikten sonra son testler uygulanmış ve tüm öğrencilerle sürecin genel değerlendirilmesi üzerine tekrar yarı-yapılandırılmış bireysel görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Öğrencilerden sonra sosyal bilgiler öğretmeni ile de yarı-yapılandırılmış bireysel görüşme yapılmış ve süreç hakkındaki değerlendirmeleri ses kayıt cihazı aracılığıyla kayda alınmıştır. Uygulama sürecinde katılımcılarla gerçekleştirilen görüşmelere ilişkin bilgiler Tablo 3.2'de gösterilmiştir.

Tablo 3.2

Katılımcılarla Gerçekleştirilen Görüşmelere İlişkin Bilgiler

İsim	Görüşme tarihi	Süre	Yer	İsim	Görüşme tarihi	Süre	Yer
Begüm Kısa	07.10.2024 21.11.2024 11.12.2024	2'55" 3'03 3'29"	Boş sınıf	Can Gündüz	22.10.2024 13.12.2024	1'29" 1'17"	Boş sınıf
Özge Dağoğlu	07.10.2024 09.12.2024 11.12.2024	1'41" 1'30" 3'36"	Boş sınıf	Furkan Güçlü	22.10.2024 02.12.2024 11.12.2024	1'21" 1'02" 2'36"	Boş sınıf
Emre Can Canavar	07.10.2024 02.12.2024 11.12.2024	1'26" 1'42" 2'15"	Boş sınıf	Selim Marmara	18.11.2024 12.12.2024	1'56" 1'42"	Boş sınıf
Damla Tarçın	08.10.2024 21.11.2024 11.12.2024	1'37" 2'03" 2'30"	Boş sınıf	Ekrem Yüzsüz	18.11.2024 12.12.2024	1'27" 1'57"	Boş sınıf
Ece Türkçü	08.10.2024 09.12.2024 11.12.2024	1'35" 1'18" 2'05"	Boş sınıf	Güneş Aksakal	18.11.2024 12.12.2024	1'54" 2'04"	Boş sınıf
Kerem Bolcu	08.10.2024 29.11.2024 12.12.2024	1'22" 1'51" 2'04"	Boş sınıf	Emir Güçlü	05.12.2024 12.12.2024	1'34" 1'47"	Boş sınıf
Ahmet Canlı	08.10.2024 29.11.2024 11.12.2024	2'19" 2'40" 2'37"	Boş sınıf	Muhittin Ayçiçek	14.10.2024 13.12.2024	2'49" 2'19"	Boş sınıf
Bensu Mısırlı	10.10.2024 05.12.2024 12.12.2024	1'51" 1'30" 2'25"	Boş sınıf	Zehra Timur	14.10.2024 02.12.2024 12.12.2024	2'42" 1'33" 1'30"	Boş sınıf
Taha Muhtar	10.10.2024 13.12.2024	1'26" 2'02"	Boş sınıf	Gül Atlı	22.10.2024 02.12.2024 12.12.2024	2'37" 1'41" 2'14"	Boş sınıf
Ayşegül Türkoğlu	10.10.2024 11.12.2024	1'29" 2'18"	Boş sınıf	Cengiz Davulcu	22.10.2024 05.12.2024 11.12.2024	2'22" 1'39" 2'20"	Boş sınıf
Hatice Namlı	14.10.2024 21.11.2024 11.12.2024	2'04" 2'33" 2'48"	Boş sınıf	Fatma Ündüz	22.10.2024 29.11.2024 12.12.2024	2'25" 1'39" 1'40"	Boş sınıf
Atakan Gülmez	22.10.2024 05.12.2024 12.12.2024	1'44" 1'22" 1'37"	Boş sınıf	Öğretmen	16.12.2024	18'02"	Kütüphane

Tablo 3.2'de gösterildiği üzere; araştırmada 23'ü öğrenci biri öğretmen olmak üzere toplam 24 katılımcı ile yarı-yapılandırılmış bireysel görüşme yapılmıştır. Farklı tarihlerde yapılan görüşmelerde öğrencilerle toplam 122 dakika 21 saniye ve öğretmenle 18 dakika 2 saniye olmak üzere toplam 140 dakika 23 saniyelik görüşme kaydedilmiştir. Yapılan

görüşmeler ses kayıt cihazı aracılığıyla kaydedilmiş ve araştırma sonrası transkripsiyonu yapılmıştır. Transkripsiyonu tamamlanan veriler Microsoft Word Belgesi'ne aktarılarak analize hazır hale getirilmiştir.

3.7.1 Uygulama süreci

Araştırmada geleneksel çocuk oyunlarının sosyal bilgilerde kullanımına ilişkin 10 adet etkinlik planı geliştirilmiştir. Uygulama sürecinde kullanılmak üzere araştırmacı tarafından hazırlanan etkinlikler, biri geleneksel çocuk oyunları dersini yürüten akademisyen olmak üzere iki sosyal bilgiler alan uzmanı tarafından incelenmiş ve verilen dönütler sonrası etkinliklere son hali verilmiştir. Uygulama sürecinde oynanan geleneksel çocuk oyunlarına ilişkin etkinlik bilgileri Tablo 3.3'te gösterilmiştir.

Tablo 3.3

Uygulama Sürecinde Yapılan Etkinlikler

Hafta	Etkinlikler	Öğrenme Alanı	Konu	Değer	Beceri	Mekan
1.hafta	**1.Etkinlik:** Kukla oyunu **2. Etkinlik:** İsim, şehir ve hayvan oyunu **3.Etkinlik:** Kulaktan kulağa oyunu	Birlikte yaşamak	Kültürel zenginliklerin birlikte yaşamaya katkısı	Çalışkanlık, Duyarlılık, Sorumluluk, Yardımseverlik	Bilgi Okuryazarlığı, Kültürü Okuryazarlığı, Vatandaşlık Okuryazarlığı	Sınıf
2. hafta	**1.Etkinlik:** Halat çekme oyunu	Birlikte yaşamak	Yardımlaşma ve dayanışmada beraberiz	Çalışkanlık, Duyarlılık, Sorumluluk, Yardımseverlik	Bilgi Okuryazarlığı, Kültürü Okuryazarlığı, Vatandaşlık Okuryazarlığı	Sınıf
3. hafta	**1.Etkinlik:** Adam asmaca kelime oyunu	Birlikte yaşamak	Yardımlaşma ve dayanışmada beraberiz	Çalışkanlık, Duyarlılık, Sorumluluk, Yardımseverlik	Bilgi Okuryazarlığı, Kültürü Okuryazarlığı, Vatandaşlık Okuryazarlığı	Sınıf
4. hafta	**1.Etkinlik:** Nesi var oyunu **2.Etkinlik:** Şişe çevirmece oyunu	Evimiz dünya	İlimizin göreceli konumu Doğal ve beşeri çevremizdeki değişim	Duyarlılık, Estetik, Saygı, Temizlik, Vatanseverlik	Bilgi Okuryazarlığı, Dijital Okuryazarlık, Görsel Okuryazarlık	Sınıf
5. hafta	**1.Etkinlik:** Mendil kapmaca oyunu	Evimiz dünya	Doğal ve beşeri çevremizdeki değişim	Duyarlılık, Estetik, Saygı, Temizlik, Vatanseverlik	Bilgi Okuryazarlığı, Dijital Okuryazarlık, Görsel Okuryazarlık	Sınıf

Tablo 3.3 (Devam) *Uygulama Sürecinde Yapılan Etkinlikler*

6. hafta	**1.Etkinlik:** Rolümü tahmin et oyunu **2.Etkinlik:** Deve cüce oyunu	Evimiz dünya	İlimizde yaşanabilecek afetler ve etkileri	Duyarlılık, Estetik, Saygı, Temizlik, Vatanseverlik	Bilgi Okuryazarlığı, Dijital Okuryazarlık, Görsel Okuryazarlık	Sınıf
7. hafta	**1.Etkinlik:** Saklambaç oyunu	Evimiz dünya	Ülkemize komşu devletler	Duyarlılık, Estetik, Saygı, Temizlik, Vatanseverlik	Bilgi Okuryazarlığı, Dijital Okuryazarlık, Görsel Okuryazarlık	Sınıf

Tablo 3.3'te gösterildiği üzere araştırmanın uygulama süreci yedi hafta sürmüştür. 7. haftada iki öğrenme alanında yer alan altı konuda toplam 11 etkinlik yapılmıştır. Bu etkinliklerin hepsi sınıfta gerçekleştirilmiştir.

30 Eylül 2024 Pazartesi günü uygulamanın yapılacağı okula gidilmiş; öğretmen ve öğrenciler ile tanışılmış ve tutum ve motivasyon ölçekleri uygulanmıştır. 3 Ekim 2024 Perşembe günü ders yapılacak olan seminer sebebiyle iptal olduğu için uygulamaya başlanamamıştır. Ancak, bir sonraki hafta oynanacak kukla oyunu için öğrencilerden evde aileleri ile beraber kukla hazırlayıp gelmeleri istenmiştir. 7 Ekim 2024 Pazartesi günü 1. ve 2. etkinlikler uygulanmıştır (Tablo 3.4).

Tablo 3.4

1. Hafta 1. Ders Tablosu

DERS	Sosyal Bilgiler
SINIF	5. Sınıf
ÖĞRENME ALANI	Birlikte yaşamak
KONU	Kültürel zenginliklerin birlikte yaşamaya katkısı
SÜRE	40 + 40 dakika
Kazanımlar	SB.5.1.2. Kültürel özelliklere saygı duymanın birlikte yaşamaya etkisini yorumlayabilme
Değerler ve beceriler	• Sosyal farkındalık • İletişim • Kültürü okuryazarlığı • Vatandaşlık okuryazarlığı • Duyarlılık
Yöntem ve Teknikler	• Soru cevap • Düz anlatım • Kukla oyunu • İsim, şehir ve hayvan oyunu

Tablo 3.4 (Devam) *1. Hafta 1. Ders Tablosu*

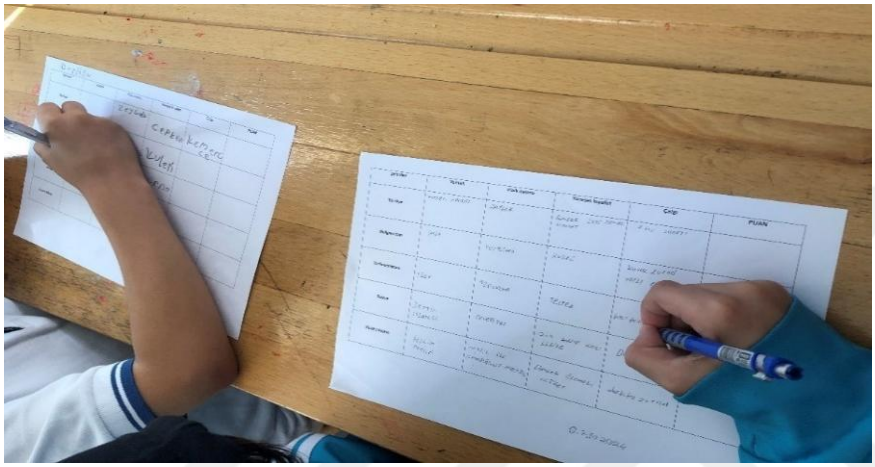
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	• Ders kitabı • Oynanacak oyun için hazırlanan kuklalar • İsim, şehir ve hayvan oyunu için hazırlanan şablon kağıtları
Öğretme-Öğrenme Etkinlikleri: ❖ Dikkati Çekme ❖ Güdüleme ❖ Derse Geçiş ❖ Bireysel Öğrenme Etkinlikleri (Ödev, deney, problem çözme vb.) ❖ Grupla Öğrenme Etkinlikleri (Proje, gezi, gözlem vb.) ❖ Özet	**1. Dikkati Çekme** • Derse kültürler arası farklılıklarla ilgili oyunlar oynanacağı söylenerek başlanır. **2. Güdüleme** • Öğrencilere ders içerisinde ve sonunda oynanacak olan isim şehir hayvan ve kukla oyunu anlatılır. **3. Derse Geçiş** • Öğrencilere soru-cevap yöntemiyle kültürel farklılıklar konusunda temel sorular sorulur: • Kültürel farklılık deyince aklınıza neler gelmektedir? • Peki bu kültürel farklılıklarla beraber nasıl yaşıyoruz? Soruların ardından hazırlanan oyunlara geçiş yapılır. **4. Gelişme** **Etkinlik 1:** Öğrencilere daha önce öğretmen tarafından hazırlanmış olan isim, şehir ve hayvan oyunu şablonun bulunduğu A4 kağıtları dağıtır. Daha önce ders kitabında sayfa 22, 23 ve 24'te yer alan okuma metinlerinde bu isim, şehir ve hayvan oyunundaki ülkelerle ilgili bilgilerin verildiği söylenir. Öğrencilere okuma metinlerinden akıllarında kalan bilgilere göre bu isim, şehir ve hayvan oyunu şablonlarını doldurmaları söylenir. Her doğru cevap 10 puan, boş bıraktıkları cevaplarda sıfır puan sayılır. Her satır için öğrencilere birer dakika verilir. Süre dolduğunda öğretmenle beraber öğrenciler söz hakkı alarak doğru cevaplar yanıtlanır ve her öğrencinin puanı hesaplanır. **Etkinlik 2:** Bir önceki hafta olan derste öğrencilere kitapta olan kukla senaryolarını okuyup bunlara uygun aileleri ile kuklalar hazırlayıp gelmeleri istenir. Her sıradan bir öğrenci seçilerek tahtaya kaldırılır ve öğrencilere kitapta yer alan ve onlara çalışmaları söylenen senaryoyla ilgili sorular sorulur. Sınıftaki diğer öğrencilerde tahtaya kalkan ve senaryoyu canlandıran arkadaşlarına istedikleri soruları sorabilecek fakat tahtadaki öğrenci kendisi gibi değil kuklasıyla senaryoya uygun şekilde bu soruları cevaplar.
Ölçme-Değerlendirme Bir sonraki derse kitaplarındaki 32. Sayfadaki bulmacayı yapıp gelmeleri öğrencilere söylenir.	

Kültürel zenginliklerin birlikte yaşamaya katkısı konusunda sosyal bilgiler ders kitabında yer alan kukla oyunu oynatılmıştır. Kuklalarını yapıp getiren öğrencilerden kitaptaki etkinlikte olan birkaç senaryo üzerine kuklalarını konuşturmaları istenmiştir. Tahtaya kalıp senaryo canlandırmayan öğrenciler, tahtadaki arkadaşlarına senaryo üzerinden sorular sormuştur. Bu şekilde, karşılıklı farklı kültürlerle ilgili bilgiler paylaşılmıştır. Aynı gün aynı konu üzerinden bir sonraki derste isim, şehir ve hayvan oyunu için araştırmacı tarafından hazırlanmış olan şablonlar tüm sınıfa dağıtılmıştır. Farklı ülkelerin farklı özellikleriyle ilgili sosyal bilgiler ders kitabında bulunan metinlerdeki bilgilerden yola çıkarak isim, şehir ve hayvan şablonlarını doldurmaları istenmiştir. Türkiye, Bulgaristan,

Türkmenistan, Rusya ve Kuzey Kıbrıs tablo verilen şehirlerdir. Diğer sütunlarda ise emekler, halk oyunları, yöresel kıyafetleri, çalgı ve puan başlıklarına yer verilmiştir. Her doğru cevap 10 puan, boş bıraktıkları yerler ise 0 puan olarak belirlenmiştir. Hep birlikte bu oyun sınıf ortamında oynanmış ve farklı kültürlere yönelik öğrenilen bilgiler tekrar edilmiştir. İsim, şehir, hayvan oyununa yönelik materyal Görsel 3.1'de gösterilmiştir.

Görsel 3.1

İsim, Şehir ve Hayvan Oyunundan Bir Görüntü



10 Ekim 2024 Perşembe günü 3. etkinlik gerçekleştirilmiştir. 3. Etkinliğe ilişkin ders planı Tablo 3.5'te gösterilmiştir.

Tablo 3.5

1. Hafta 2. Ders Tablosu

DERS	Sosyal Bilgiler
SINIF	5. Sınıf
ÖĞRENME ALANI	Birlikte yaşamak
KONU	Kültürel zenginliklerin birlikte yaşamaya katkısı
SÜRE	40 dakika
Kazanımlar	SB.5.1.2. Kültürel özelliklere saygı duymanın birlikte yaşamaya etkisini yorumlayabilme
Değerler ve beceriler	• Sosyal farkındalık • İletişim • Kültürü okuryazarlığı • Vatandaşlık okuryazarlığı • Duyarlılık
Yöntem ve Teknikler	• Soru cevap • Düz anlatım • Kulaktan kulağa oyunu

Tablo 3.5 (Devam) *1. Hafta 2. Ders Tablosu*

Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	• Kulaktan kulağa oyunu için hazırlanan cümlelerin yazılı olduğu kâğıt • Ders kitabı • Bulmaca etkinliğinin olduğu sunu • Akıllı tahta
Öğretme-Öğrenme Etkinlikleri: ❖ Dikkati Çekme ❖ Güdüleme ❖ Derse Geçiş ❖ Bireysel Öğrenme Etkinlikleri (Ödev, deney, problem çözme vb.) ❖ Grupla Öğrenme Etkinlikleri (Proje, gezi, gözlem vb.) ❖ Özet	**1. Dikkati Çekme** • Öğrencilere bugün derste bir oyun oynanacağı söylenir. **2. Güdüleme** • Öğrencilere ders içerisinde sayfa 32'deki bulmacayı bitirdikten sonra oynanacak olan kulaktan kulağa oyunu anlatılır. **3. Derse Geçiş** • Öğrencilere ders kitaplarından 32. Sayfayı açmaları söylenir. **4. Gelişme** **Etkinlik 1:** İlk olarak ders kitabındaki 32. Sayfada bulunan bulmaca öğrencilerle beraber çözülür. Daha sonra bulmaca içinde olan iki cümle ile oynanır. Kulaktan kulağa ilk tur en sağ sıranın ön kısmından ikinci tur ise en sol sıranın en ön kısmından başlanarak bu şekilde tüm sınıf kulaktan kulağa cümleleri söyleyerek oyunu oynanır. Oyun sonrası yardımlaşma ve dayanışma kavramlarının tanımları defterlere yazdırılır. Yardımlaşma ve dayanışma üzerine örnekler verilir.
Ölçme-Değerlendirme Öğrencilere defterlerine yardımlaşma ve dayanışma arasındaki farkları kendileri düşünüp yazmaları istenir. Ayrıca hem yardımlaşma hem de dayanışma kavramına 3'er örnek yazmaları istenir.	

Ders, planda anlatıldığı şekilde işlenmiştir. Kültürel zenginliklerin birlikte yaşamaya katkısı konusunda kulaktan kulağa oyunu oynatılmıştır. Derste ilk olarak sosyal bilgiler ders kitabında olan bulmaca etkinliği yapılmıştır. Daha sonra bu etkinlik içinde olan iki cümle ile kulaktan kulağa oynanmıştır. Bu şekilde, ders kitabında verilen etkinliklerle birleştirilerek bulmacadaki bilgilerin de pekiştirilmesi sağlanmıştır.

14 Ekim 2024 Pazartesi 2. haftanın ilk etkinliği gerçekleştirilmiştir. 2. hafta 1. etkinlik için ders planı Tablo 3.6'da gösterilmiştir.

Tablo 3.6

2. Hafta 1. Ders Tablosu

DERS	Sosyal Bilgiler
SINIF	5. Sınıf
ÖĞRENME ALANI	Birlikte yaşamak
KONU	Yardımlaşma ve dayanışmada beraberiz
SÜRE	40 dakika

Tablo 3.6 (Devam) *2. Hafta 1. Ders Tablosu*

Kazanımlar	SB.5.1.3. Toplumsal birliği sürdürmeye yönelik yardımlaşma ve dayanışma faaliyetlerine katkı sağlayabilme
Değerler ve beceriler	• Sosyal farkındalık • İletişim • Kültürü okuryazarlığı • Vatandaşlık okuryazarlığı • Duyarlılık
Yöntem ve Teknikler	• Soru cevap • Düz anlatım • Halat çekme oyunu
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	• Akıllı Tahta • Sunu • Hazırlanan sunum • Halat çekme oyunu için halat
Öğretme-Öğrenme Etkinlikleri: ❖ Dikkati Çekme ❖ Güdüleme ❖ Derse Geçiş ❖ Bireysel Öğrenme Etkinlikleri (Ödev, deney, problem çözme vb.) ❖ Grupla Öğrenme Etkinlikleri (Proje, gezi, gözlem vb.) ❖ Özet	**1. Dikkati Çekme** • Öğrencilere bugün dersle ilgili halat çekme oyunu oynanacağı söylenir. **2. Güdüleme** • Öğrencilere halat çekme oyununun detayları anlatılır. **3. Derse Geçiş** • Öğrencilere ders kitaplarından 34. sayfayı açmaları istenir. **4. Gelişme** **Etkinlik 1:** Yardımlaşma ve dayanışma konusuna daha önceki ders giriş yapılır. Bu derste konuya başlamadan önce sınıfta halat çekme oyunu oynatılır. Oyun için iki ayrı grup oluşturulur. Gruplar iki erkek iki kız dört öğrenci olacak şekilde seçilir. Öğrenciler rastgele gönüllü öğrenciler arasından güç dengesine de özen göstererek seçilir. Oyun sonunda öğrencilere bu oyunun yardımlaşma ve dayanışma ile bağlantısının ne olduğu sorulur. Öğrencilerin cevaplarına göre oyunun konu ile bağlantısı öğrencilere açıklanır. Daha sonra öğrencilerin halat çekme oyunundan da yola çıkarak yardımlaşma ve dayanışma ile ilgili bildiği atasözü-deyim var mı diye sorulup üstüne yorumlar yapılır.
Ölçme-Değerlendirme Öğrenciler yardımlaşma ve dayanışma konusunda diğer hafta olan derse kadar derste bahsetmediğimiz atasözü-deyimler bulup anlamları üzerine düşünüp bir A4e not alıp gelecekler.	

Ders, planda verildiği şekilde işlenmiştir. Yardımlaşma ve dayanışmada beraberiz konusunda halat çekme oyunu oynatılmıştır. Bahçede oynamak için planlanan oyun beden eğitimi derslerinin yoğunluğu sebebiyle sınıf ortamında önlemler alınarak gerçekleştirilmiştir. Yardımlaşma ve dayanışma konusu öncesinde iki erkek iki kız şeklinde iki grup oluşturulmuştur. Oturan öğrenciler oyunu oynayanlara taktikler vermişler ve birbirlerini desteklemişlerdir. Oyun bitiminde öğrencilere bu oyunun

yardımlaşma ve dayanışma ile bağlantısının ne olduğu sorulmuştur. Öğrenciler "gruptaki arkadaşlarının birbirlerine yardım ederek diğer arkadaşının yükünü azalttığını ve oturan öğrencilerin taktiklerinin oynayan öğrencilere destek niteliğinde olduğunu ve bunun bir dayanışma örneği olduğunu" söylemişlerdir (14 Ekim 2024, Gözlem Notu). Ayrıca, "oyunu oynayan öğrencilerin birbirlerine güvenmeleri ve bir grup şeklinde hareket etmelerinin yardımlaşma ve dayanışma örneği olduğunu" (14 Ekim 2024, Gözlem Notu) belirtmişlerdir. Halat Çekme oyununa ilişkin bir fotoğraf Görsel 3.2'de gösterilmiştir.

Görsel 3.2

Halat Çekmece Oyunundan Bir Görüntü



17 Ekim 2024 Perşembe günü dersin öğretmeni sınav öncesi konu tekrarı yapmak istediği için uygulama yapılmamıştır. 21 Ekim 2024 Pazartesi 3. Hafta 1. Etkinlik gerçekleştirilmiştir. 3. hafta 1. etkinlik için ders planı Tablo 3.7'de gösterilmiştir.

Tablo 3.7

2. Hafta 1. Ders Tablosu

DERS	Sosyal Bilgiler
SINIF	5. Sınıf
ÖĞRENME ALANI	Birlikte yaşamak
KONU	Yardımlaşma ve dayanışmada beraberiz
SÜRE	40 dakika
Kazanımlar	SB.5.1.1. Dahil olduğu gruplar ve bu gruplardaki rolleri arasındaki ilişkileri çözümleyebilme SB.5.1.2. Kültürel özelliklere saygı duymanın birlikte yaşamaya etkisini yorumlayabilme SB.5.1.3. Toplumsal birliği sürdürmeye yönelik yardımlaşma ve dayanışma faaliyetlerine katkı sağlayabilme
Değerler ve beceriler	• Sosyal farkındalık • İletişim • Kültürü okuryazarlığı • Vatandaşlık okuryazarlığı • Duyarlılık

Tablo 3.7 (Devam) *2. Hafta 1. Ders Tablosu*

Yöntem ve Teknikler	• Soru cevap • Düz anlatım • Adam asmaca oyunu
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	• Akıllı Tahta • Sunu • Ders kitabı • Hazırlanan sunum
Öğretme-Öğrenme Etkinlikleri: ❖ Dikkati Çekme ❖ Güdüleme ❖ Derse Geçiş ❖ Bireysel Öğrenme Etkinlikleri (Ödev, deney, problem çözme vb.) ❖ Grupla Öğrenme Etkinlikleri (Proje, gezi, gözlem vb.) ❖ Özet	**1. Dikkati Çekme** • Öğrencilere ünite sonu soruları üzerine bir oyun oynanacağı söylenir. **2. Güdüleme** • Öğrencilere adam asmaca oyunuyla beraber konunun tekrarı yapılacağı söylenir. **3. Derse Geçiş** • Öğrencilere ders kitaplarından 43. sayfayı açmaları istenir. **4. Gelişme** **Etkinlik 1:** Ünite sonu soruları ve etkinlikleri yaptırılırken 43. sayfada yer alan etkinlikteki kelimeler üzerine kelimenin harf sayısı kadar tahtaya çizgi çizilir ve kaç harf olduğunu yanına yazılır. Rastgele gönüllü öğrenciler seçilir ve soruyu okuyan öğrenci tahtaya çıkarak sessiz harf söylenir. Her öğrencinin başlangıçta 120 puanı olacak. Söylenen harf kelimenin içinde yoksa -10 puan öğrencinin hanesine yazılacak. Öğrenci tahmin etmek istediği zaman kelimeyi tahmin edebilecek tahmini doğru çıkmayan öğrenci ise hakkını kaybedecek ve yeni bir öğrenci tarafından söz alınır. Adam asmaca oyunu normalde böyle olmamasına rağmen öğrencilerin sınıf düzeyini de düşünerek dar ağacı çizilmeyecek. Adam asmaca oyunu sonrasında diğer etkinliklere normal şekilde devam edilecek ve ünite sonu soruları tamamlanır.
Ölçme-Değerlendirme Ders kitaplarındaki 46. ve 47. sayfadaki çoktan seçmeli sorular diğer derse kadar yapılıp derse getirilir.	

Bu derste yardımlaşma dayanışma konusunda adam asmaca oyunu oynatılmıştır. Konunun ünite sonu sorularında yer alan bir etkinlikteki kelimeler üzerine kelimenin harf sayısı kadar çizgi çizilmiş ve kaç harf olduğunu yanına yazılmıştır. Soruyu okuyan öğrenci tahtaya çıkmış ve sessiz harf tahmininde bulunmuştur. Her öğrenciye başlangıçta 120 puanı verilmiş; söylediği harf kelimenin içinde yoksa her yanlış harf için 10 puan kaybetmiştir. Kelimeyi tahmin etmiş; tahmini doğru çıkmayan öğrenci hakkını kaybetmiştir. Yeni bir öğrenciye söz hakkı verilmiştir. Adam asmaca oyunu oynatılırken öğrencilerin sınıf düzeyi de düşünülerek darağacı çizilmemiş; onun yerine puantaj sistemi kullanılmıştır.

28 Ekim 2024 Pazartesi günü okulların yarım gün tatil olması sebebiyle ders iptal edilmiştir. 4-7 Kasım 2024 Pazartesi günü derste yazılı sınav olunduğu için uygulama

yapılamamıştır. 11 Kasım 2024 Pazartesi-17 Kasım 2024 Pazar gününe kadar ara tatil olduğu için uygulama yapılamamıştır.

18 Kasım 2024 Pazartesi 4. hafta 1. etkinlik gerçekleştirilmiştir. 4. hafta 1. etkinlik için ders planı Tablo 3.8'de gösterilmiştir.

Tablo 3.8

4. Hafta 1. Ders Tablosu

DERS	Sosyal Bilgiler
SINIF	5. Sınıf
ÖĞRENME ALANI	Evimiz dünya
KONU	İlimizin göreceli konumu
SÜRE	40 dakika

Kazanımlar	SB.5.2.1. Yaşadığı ilin göreceli konum özelliklerini belirleyebilme
Değerler ve beceriler	• İletişim • İş birliği • Estetik • Vatan severlik • Bilgi okuryazarlığı • Görsel okuryazarlık • Dijital okuryazarlık
Yöntem ve Teknikler	• Düz anlatım • Soru cevap • Nesi var oyunu
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	• Akıllı Tahta • Sunu • Hazırlanan sunum
Öğretme-Öğrenme Etkinlikleri: ❖ Dikkati Çekme ❖ Güdüleme ❖ Derse Geçiş ❖ Bireysel Öğrenme Etkinlikleri (Ödev, deney, problem çözme vb.) ❖ Grupla Öğrenme Etkinlikleri (Proje, gezi, gözlem vb.) ❖ Özet	**1. Dikkati Çekme** • Bugün hep beraber bir oyun oynanacağı söylenir. **2. Güdüleme** • Öğrencilere ders içerisinde oynanacak olan nesi var oyunu anlatılır. **3. Derse Geçiş** • Oyun için defterlerin ve kitapların kapatılması fakat haritalarından yardım alabilecekleri öğrencilere söylenir. **4. Gelişme** **Etkinlik 1:** On tane farklı şehirden oluşan kâğıtlar öğretmen tarafından ders öncesinde hazırlanır. Her şehrin altında hem coğrafi konum özellikleri hem de şehirle ilgili meşhur olan bazı özelliklere yer verilir. Sınıfta rastgele gönüllü birer öğrenci seçilip şehirleri görmeden rastgele birer kâğıt seçmeleri istenir. Kâğıdı seçen öğrenci arkadaşlarının nesi var demesi ile beraber şehri söylemeden şehrin kâğıtta yazan bir özelliğini söylenir. En sonunda tahmini olan öğrenciler söz hakkı alarak tahminlerini söyleyebilir. Coğrafi özellik kısmında öğrencilerin haritalarından yardım almalarına izin verilebilir ve bu şekilde harita okuma becerisi de desteklenir. İkinci derste konu anlatımı yapılır.

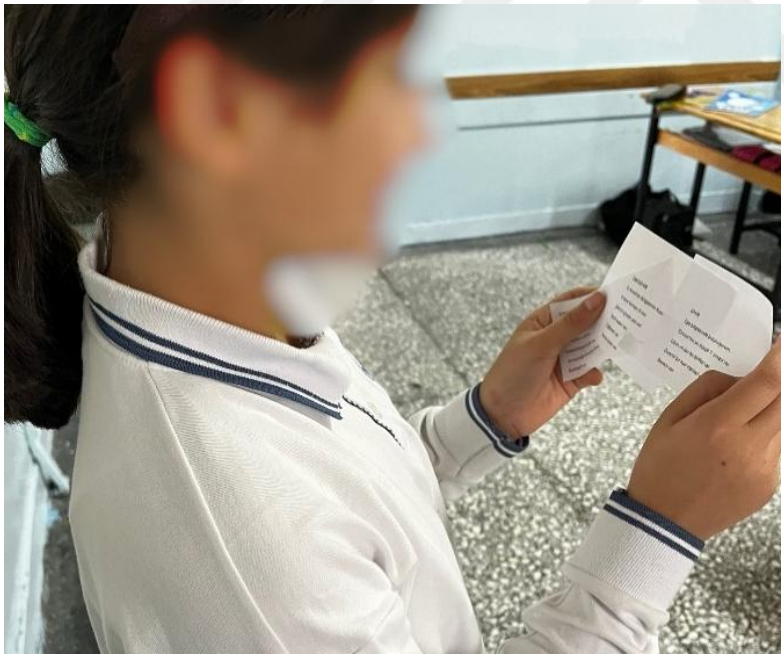
Tablo 3.8 (Devam) *4. Hafta 1. Ders Tablosu*

Ölçme-Değerlendirme
29 öğrencinin her birine bir şehir verilecek ve diğer hafta ilk derse kadar o şehrin hem konum olarak hem de meşhur olan özelliklerini bir kağıda yazıp gelmeleri sınıfta sesli şekilde arkadaşlarına tanıtmaları istenir.

Ders planda anlatıldığı şekliyle işlenmiştir. İlimizin göreceli konumu konusunda nesi var oyunu oynatılmıştır. 10 tane farklı şehirden oluşan bir kâğıtta her şehrin altında hem coğrafi konum özellikleri hem de şehirle ilgili meşhur olan bazı özelliklere yer verilmiştir. Sınıfta öğrencilerden şehirleri görmeden rastgele birer kâğıt seçmeleri istenmiştir. Kâğıdı seçen öğrenci şehri söylemeden arkadaşları nesi var? diye sormuştur. Her soru sonrası öğrenci şehirle ilgili bir özellik söylemiştir. Sonunda tahmini olan öğrenciler söz hakkı alarak tahminlerini söylemişlerdir. Coğrafi özellik kısmında öğrencilerin haritalarından yardım almalarına izin verilmiş ve bu şekilde harita okuma becerisi de desteklenmiştir. Nesi var? oyunundan bir görüntü Görsel 3.3'te gösterilmiştir.

Görsel 3.3

Nesi Var Oyunundan Bir Görüntü



21 Kasım 2024 Perşembe günü 4. haftanın 2. etkinliği uygulanmıştır. 4. hafta 2. etkinlik için ders planı Tablo 3.9'da gösterilmiştir.

Tablo 3.9

4. Hafta 2. Ders Tablosu

DERS	Sosyal Bilgiler
SINIF	5. Sınıf
ÖĞRENME ALANI	Evimiz dünya
KONU	Doğal ve beşerî çevremizdeki değişim
SÜRE	40 dakika
Kazanımlar	SB.5.2.2. Yaşadığı ilde doğal ve beşerî çevredeki değişimi neden ve sonuçlarıyla yorumlayabilme
Değerler ve beceriler	• İletişim • İş birliği • Estetik • Vatan severlik • Bilgi okuryazarlığı • Görsel okuryazarlık • Dijital okuryazarlık
Yöntem ve Teknikler	• Düz anlatım • Soru cevap • Şişe çevirmece oyunu
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	• Akıllı Tahta • Sunu • Hazırlanan sunum • Şişe çevirmece için hazırlanan taban • Şişe çevirmece için hazırlanan soru ve örnek kağıtlarının olduğu kutular • Şişe çevirmece için boş su şişesi
Öğretme-Öğrenme Etkinlikleri: ❖ Dikkati Çekme ❖ Güdüleme ❖ Derse Geçiş ❖ Bireysel Öğrenme Etkinlikleri (Ödev, deney, problem çözme vb.) ❖ Grupla Öğrenme Etkinlikleri (Proje, gezi, gözlem vb.) ❖ Özet	**1. Dikkati Çekme** • Bugün çok zevkli bir oyun oynanacağı öğrencilere söylenir. **2. Güdüleme** • Öğrencilere ders içerisinde beşerî ve doğal unsurlar konusunun daha iyi pekişmesi adına şişe çevirmece oynanacağı anlatılır. **3. Derse Geçiş** • Öğrenciler beşerî ve doğal unsur örneklerini karıştırıp karıştırmadıkları sorulur. Daha sonra da oyuna geçiş yapılır. **4. Gelişme** **Etkinlik 1:** Öğretmen tarafından bir dairenin yarısı turuncu el işi kâğıdı yarısı da mavi el işi kâğıdı olacak şekilde şişe çevirmece oyun tabanı hazırlanır. Mavi kısma soru çek yazılır turuncu kısma örnek çek yazılır. Soru tarafına bir kutuya doğal ve beşerî unsurlarla ilgili sorular yazıp koyulur. Örnek çek kısmındaki kutuya da mağara, okul, medrese, göl gibi örnekler yazılır. Ders günü öğrenciler şişeyi çevirdiğinde şişenin ucu ne tarafa gelirse o taraftaki kutudan soru ya da örnek çekip cevaplanır. Öğrencilerin kendileri cevaplayamazsa sınıftan başka bir öğrenciye söz hakkı verilir. Cevaplayamayan öğrencilere bunun bir yarış olmadığı sadece doğal ve beşerî unsur örneklerini pekiştirmek amacıyla yapılan bir etkinlik olduğu söylenir. Bu oyun sonrası öğrencilere bu oyunu sizce neden oynadık diye soru sorulur. Öğrencilere bizim işlediğimiz beşerî ve doğal unsurların oldukça önemli olduğunu ve örneklerin sıkça karıştırılabildiğini söylenir. Bu oyunu da dümdüz örnekleri ezberlemek yerineyse bu şekilde bir oyunla örneklerin akıllarında daha kalıcı hale gelmesi için oynadığımız söylenir.

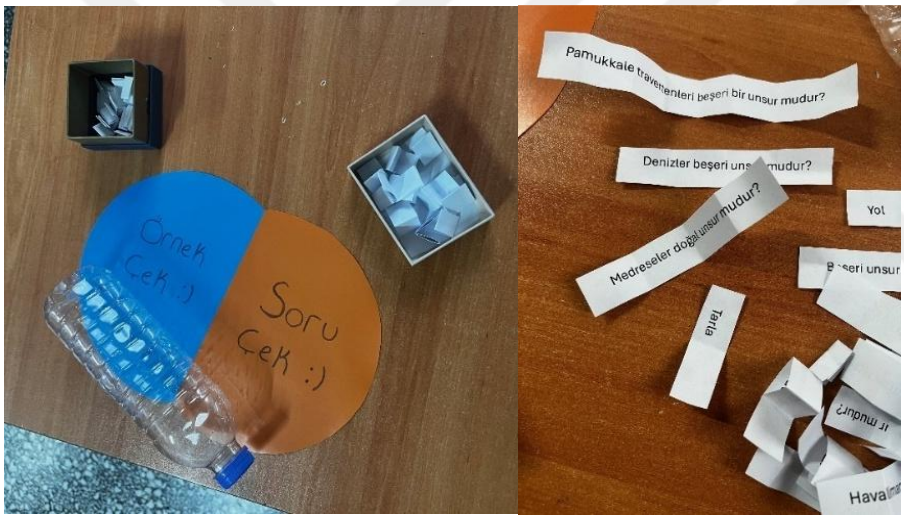
Tablo 3.9 (Devam) *4. Hafta 2. Ders Tablosu*

Ölçme-Değerlendirme
Öğrenciler akıllarında en çok kalan 5'er tane beşeri ve doğal unsuru bir dahaki haftaya defterlerine yazıp gelmeleri istenir.

Ders planda gösterildiği şekliyle işlenmiştir. Doğal ve beşerî çevremizdeki değişim konusunda şişe çevirmece oyunu oynatılmıştır. Soru tarafına bir kutuya doğal ve beşerî unsurlarla ilgili sorular yazılıp konmuştur. Örnek çek kısmındaki kutuya da mağara, okul, medrese, göl gibi örnekler yazılmıştır. Öğrenciler şişeyi çevirdiğinde şişenin ucu ne tarafa gelirse o taraftaki kutudan soru ya da örnek çekip cevaplamışlardır. Şişe çevirmece oyununa ilişkin bir görüntü Görsel 3.4'te yer almaktadır.

Görsel 3.4

Şişe Çevirmece Oyunundan Bir Görüntü



25 Kasım 2024 Pazartesi 5. hafta 1. etkinlik uygulanmıştır. 5. hafta 1. etkinlik için ders planı Tablo 3.10'da gösterilmiştir.

Tablo 3.10

5. Hafta 1. Ders Tablosu

DERS	Sosyal Bilgiler
SINIF	5. Sınıf
ÖĞRENME ALANI	Evimiz dünya
KONU	Doğal ve beşerî çevremizdeki değişim
SÜRE	40 dakika
Kazanımlar	SB.5.2.2. Yaşadığı ilde doğal ve beşerî çevredeki değişimi neden ve sonuçlarıyla yorumlayabilme

Tablo 3.10 (Devam) *5. Hafta 1. Ders Tablosu*

Değerler ve beceriler	• İletişim • İş birliği • Estetik • Vatan severlik • Bilgi okuryazarlığı • Görsel okuryazarlık • Dijital okuryazarlık
Yöntem ve Teknikler	• Düz anlatım • Soru cevap • Mendil kapmaca oyunu
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	• Akıllı Tahta • Sunu • Hazırlanan sunum • Mendil kapmaca için mendil
Öğretme-Öğrenme Etkinlikleri: ❖ Dikkati Çekme ❖ Güdüleme ❖ Derse Geçiş ❖ Bireysel Öğrenme Etkinlikleri (Ödev, deney, problem çözme vb.) ❖ Grupla Öğrenme Etkinlikleri (Proje, gezi, gözlem vb.) ❖ Özet	**1. Dikkati Çekme** • Öğrencilere bugün sınıf ortamı için uyarlanan bir oyun oynanacağı söylenir. **2. Güdüleme** • Öğrencilere ders sonunda oynanacak olan mendil kapmaca oyunu anlatılır. **3. Derse Geçiş** • Öğrencilere defterlerinin ve ders kitaplarının kapatılması istenecek ve oyuna geçiş yapılır. **4. Gelişme** **Etkinlik 1:** Sınıfa bir mendil ve doğal beşeri çevredeki değişimlerle ilgili 10 tane soru götürülür. Herkes sıralarında oturacak ilk öğrenci sınıf listesinden rastgele seçilir. Seçilen öğrenci önce soru kutusundan bir tane soru çeker ve soru cevaplanır. Daha sonra mendil kapmaca oyunundaki şarkıyı söyleyerek sıraların arasında gezilir ve istediği bir arkadaşının önüne mendil bırakılır. Bu sefer o öğrenci gelip bir soru çekecek ve onu cevaplayıp sonrasında aynı şekilde şarkıyı söyleyerek başka bir arkadaşının önüne mendili bırakılır. Bu şekilde oyun tüm sınıf soruları cevaplayan kadar devam edilir
Ölçme-Değerlendirme Ders kitabındaki 63. Sayfadaki etkinliğin bugün oynanan oyun içerisindeki sorularında düşünülerek cevaplandırılıp bir sonraki derse getirmeleri öğrencilere söylenir.	

Ders planda verildiği şekilde işlenmiştir. Doğal ve beşerî çevremizdeki değişim konusunda mendil kapmaca oyunu oynatılmıştır. Sınıfa bir mendil ve konu ile ilgili sorular götürülmüştür. Herkes sıralarında oturmuş ve ilk öğrenci sınıf listesinden rastgele seçilmiştir. Seçilen öğrenci önce bir tane soru çekmiş ve soruyu cevaplamıştır. Daha sonra mendil kapmacadaki gibi sıraların arasında gezinmiş ve istediği bir arkadaşının önüne mendili koymuştur. Bu sefer o öğrenci gelip bir soru çekti ve onu cevaplamıştır. Oyun bu şekilde devam etmiştir.

2 Aralık 2024 Pazartesi günü 6. hafta 1. etkinlik gerçekleştirilmiştir. 6. hafta 1. etkinlik için ders planı Tablo 3.11'de gösterilmiştir.

Tablo 3.11

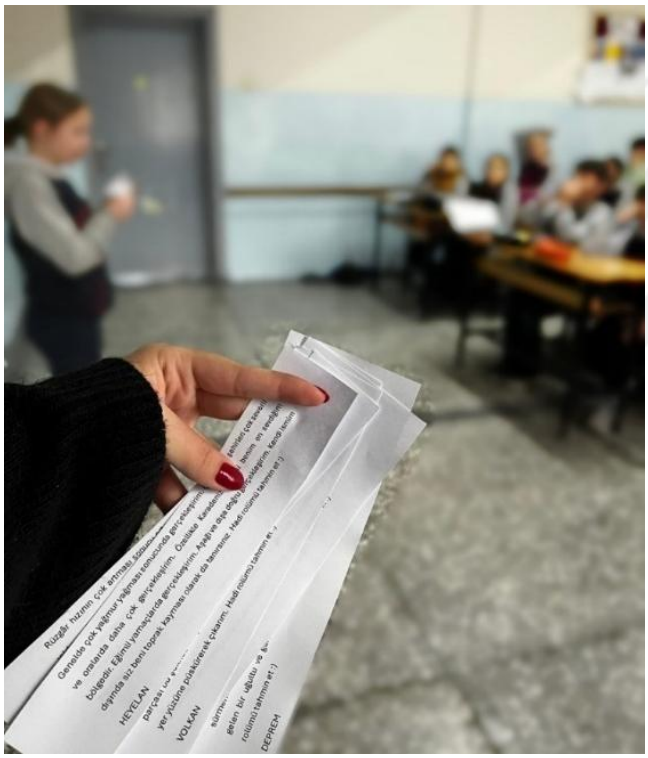
6. Hafta 1. Ders Tablosu

DERS	Sosyal Bilgiler
SINIF	5. Sınıf
ÖĞRENME ALANI	Evimiz dünya
KONU	İlimizde yaşanabilecek afetler ve etkileri
SÜRE	40 dakika
Kazanımlar	SB.5.2.3. Yaşadığı ilde meydana gelebilecek afetlerin etkilerini azaltmaya yönelik farkın dalık etkinlikleri düzenleyebilme
Değerler ve beceriler	• İletişim • İş birliği • Estetik • Vatan severlik • Bilgi okuryazarlığı • Görsel okuryazarlık • Dijital okuryazarlık
Yöntem ve Teknikler	• Düz anlatım • Soru cevap • Rolümü tahmin et oyunu
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	• Akıllı Tahta • Sunu • Hazırlanan sunum
Öğretme-Öğrenme Etkinlikleri: ❖ Dikkati Çekme ❖ Güdüleme ❖ Derse Geçiş ❖ Bireysel Öğrenme Etkinlikleri (Ödev, deney, problem çözme vb.) ❖ Grupla Öğrenme Etkinlikleri (Proje, gezi, gözlem vb.) ❖ Özet	**1. Dikkati Çekme** • Bugün derste bir oyun oynanacağı öğrencilere söylenir. **2. Güdüleme** • Öğrencilere işlenecek olan doğal afet konusuna rolümü tahmin et oyunuyla giriş yapılacağı söylenir. **3. Derse Geçiş** • Öğrencilerden ders kitaplarındaki 70. Sayfayı açmaları istenir. **4. Gelişme** **Etkinlik 1:** Hazırlanmış olan 8 tane doğal afet için sanki öğrenciler kendilerini anlatır gibi bir senaryo yazılır. Daha sonra sınıfta sınıf listesinden rastgele öğrenci seçilerek öğrencilerin doğal afetin ismini kullanmadan senaryoyu okuyarak canlandırmaları istenecek ve en son rolümü tahmin et diye sınıfta bağırılır. Daha sonra diğer öğrenciler parmak kaldırarak rolü tahmin etmeye çalışır. Oyun öğrenciler için doğal afetler konusuna giriş niteliğinde olacak. Ayrıca öğrencilerin doğal afetler konusunda ne kadar temelleri olup olmadığı da ortaya çıkmış olacak. Sonrasında defterlere doğal afetlerin tanımları yazdırılır.
Ölçme-Değerlendirme Öğrencilere diğer derse kadar bu zamana kadar yaşadıkları ya da çevrelerinden duydukları doğal afetler hakkında edindikleri bilgileri birer A4 kağıdına yazıp getirmeleri istenir.	

Ders planda verildiği şekilde işlenmiştir. İlimizde yaşanabilecek afetler ve etkileri konusunda rolümü tahmin et oyunu oynatılmıştır. Doğal afetler konusunda 8 afete yönelik farklı senaryolar yazılmıştır. Daha sonra sınıfta sınıf listesinden rastgele öğrenciler seçilerek öğrencilerin doğal afetin ismini kullanmadan senaryoyu okuyarak canlandırmaları istenmiştir. Oturan öğrenciler parmak kaldırarak diğer öğrencilerin rolünü tahmin etmeye çalışmışlardır. Rolümü tahmin et oyununa ilişkin bir görüntüye Görsel 3.5'te yer verilmiştir.

Görsel 3.5

Rolümü Tahmin Et Oyunundan Bir Görüntü



5 Aralık 2024 Perşembe 6. hafta 2. etkinlik gerçekleştirilmiştir. 6. hafta 2. etkinlik için ders planı Tablo 3.12'de gösterilmiştir.

Tablo 3.12

6. Hafta 2. Ders Tablosu

DERS	Sosyal Bilgiler
SINIF	5. Sınıf
ÖĞRENME ALANI	Evimiz dünya
KONU	İlimizde yaşanabilecek afetler ve etkileri
SÜRE	40 dakika

Tablo 3.12 (Devam) *6. Hafta 2. Ders Tablosu*

Kazanımlar	SB.5.2.3. Yaşadığı ilde meydana gelebilecek afetlerin etkilerini azaltmaya yönelik farkın dalık etkinlikleri düzenleyebilme
Değerler ve beceriler	• İletişim • İş birliği • Estetik • Vatan severlik • Bilgi okuryazarlığı • Görsel okuryazarlık • Dijital okuryazarlık
Yöntem ve Teknikler	• Düz anlatım • Soru cevap • Deve cüce oyunu
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	• Akıllı Tahta • Sunu • Hazırlanan sunum
Öğretme-Öğrenme Etkinlikleri: ❖ Dikkati Çekme ❖ Güdüleme ❖ Derse Geçiş ❖ Bireysel Öğrenme Etkinlikleri (Ödev, deney, problem çözme vb.) ❖ Grupla Öğrenme Etkinlikleri (Proje, gezi, gözlem vb.) ❖ Özet	**1. Dikkati Çekme** • Bugün çok eğlenceli bir oyun oynanacağı söylenir. **2. Güdüleme** • Öğrencilere dersin başında oynanacak olan deve cüce oyunun kuralları anlatılır. **3. Derse Geçiş** • Öğrencilerden kitaplarını kapamaları istenilir. **4. Gelişme** **Etkinlik 1:** Bir önceki derste ödev verilmiş olan ders kitabındaki 76. Sayfada afet öncesinde ve sonrasında yapılması gerekenler listesi var. Öğrencilerden perşembe gününe bu listeleri çalışıp gelmesi istenir. Hem kısa bir sınav olarak hem de kim ne kadar çalışmış onu görmek için bu etkinlik yapılır. Öğretmen karışık şekilde afet öncesinden ve afet sonrasından yapılacaklardan cümleler söylenir. Bu cümlelerdeki eylemler eğer afet öncesindeyse öğrenciler cüce, afet sonrasındaysa deve olunur. Her cümle sonrası öğrenciler yönergelere uygun ya deve ya da cüce olacak. Yanlış yapan öğrenci tahtaya çıkacak ve en sona kalan öğrenci birinci olacak. Oyun sonrası biraz da konuyu işlenir.
Ölçme-Değerlendirme Bu cümlelerin her birini kitapta gösterildiği şekilde bir sonraki derse kadar defterlerine yazıp gelmeleri söylenir.	

Ders planda verildiği şekilde işlenmiştir. İlimizde yaşanabilecek afetler ve etkileri konusunda deve cüce oyunu oynatılmıştır. Sosyal Bilgiler ders kitabında 76. sayfada afet öncesinde ve sonrasında yapılması gerekenler listesi vardır. Öğrencilere bu listeyi çalışmaları bir önceki dersten söylenmiştir. Ölçme-değerlendirme olarak bu etkinlik planlanmıştır. Öğrencilere karışık şekilde afet öncesinde ve afet sonrasında yapılacaklara ilişkin cümleler söylenmiştir. Bu cümlelerdeki eylemler eğer afet öncesindeyse öğrenciler cüce (oturma), afet sonrasındaysa deve (atakta durma) olmuşlardır. Sona kalan öğrenci birinci olmuştur.

9 Aralık 2024 Pazartesi günü 7. hafta 1. etkinlik gerçekleştirilmiştir. 7. hafta 1. etkinlik için ders planı Tablo 3.13'te gösterilmiştir.

Tablo 3.13

7. Hafta 1. Ders Tablosu

DERS	Sosyal Bilgiler
SINIF	5. Sınıf
ÖĞRENME ALANI	Evimiz dünya
KONU	Ülkemize komşu devletler
SÜRE	40 dakika
Kazanımlar	SB.5.2.4. Ülkemize komşu devletler hakkında bilgi toplayabilme
Değerler ve beceriler	• İletişim • İş birliği • Estetik • Vatan severlik • Bilgi okuryazarlığı • Görsel okuryazarlık • Dijital okuryazarlık
Yöntem ve Teknikler	• Düz anlatım • Soru cevap • Saklambaç oyunu
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	• Akıllı Tahta • Sunu • Hazırlanan sunum
Öğretme-Öğrenme Etkinlikleri: ❖ Dikkati Çekme ❖ Güdüleme ❖ Derse Geçiş ❖ Bireysel Öğrenme Etkinlikleri (Ödev, deney, problem çözme vb.) ❖ Grupla Öğrenme Etkinlikleri (Proje, gezi, gözlem vb.) ❖ Özet	**1. Dikkati Çekme** • Bugün derste herkesin çok sevdiği bir oyun oynanacağı söylenir. **2. Güdüleme** • Kitapta yapılması gereken etkinliği oyunla yapacağımız öğrencilere söylenir. **3. Derse Geçiş** • Ders kitaplarında 84. sayfayı açmaları söylenir. **4. Gelişme** **Etkinlik 1:** Kitap sayfa 84 ve 85'te olan komşu devletlerimizle ilgili bir etkinlik var. Bu etkinlikte harita üzerinde 8 tane ülke sorulur. Sınıf 28 kişilik ve sınıf 7 gruba ayrılır. Her gruba birer tane not kağıdı dağıtılıp bir dakika içinde kendi gruplarına isim bulmaları istenir. Bu grup isimleri toplanıp minik zarfların içine konulur. Bu sırada öğrencilere 10 dakika verilecek ve her grup kendi arasında kitaptaki etkinliği haritalarından yardım alarak tamamlayacak. Sonra sınıf listesinden rastgele bir öğrenci seçilip ebe olacak. Ebe duvara dönüp gözlerini kapayacak ve 30'a kadar sayacak bu sırada zarflar sınıfın farklı yerlerine saklanır. Ebenin ilk bulduğu zarftaki grup etkinlikteki ilk soruyu cevaplandırır. Daha sonra ebe değiştirerek tüm gruplar soruları cevaplandırmış olunur.

Tablo 3.13 (Devam) *7. Hafta 1. Ders Tablosu*

Ölçme-Değerlendirme
Bir sonraki derse yaptığımız etkinlikteki ülkelerin sayfa 86 ve 87'deki bilgilerini doldurup gelmeleri istenir.

Ders, planda verildiği şekliyle işlenmiştir. Ülkemize komşu devletler konusunda saklambaç oyunu oynatılmıştır. Sosyal bilgiler ders kitabında komşu devletlerimizle ilgili bir etkinlikte harita üzerinde yedi tane ülke sorulmuştur. Sınıf 28 kişi olduğu için sınıf yedi gruba ayrılmıştır. Her gruptan bir dakika içinde kendi gruplarına isim bulmaları istenmiştir. Daha sonra grup isimleri tek tek ayrı minik not kağıtlarına yazılıp minik zarfların içine konmuştur. Bu sırada öğrencilere 10 dakika verilmiş ve her grup kendi arasında etkinliği tamamlamıştır. Sonra sınıf listesinden rastgele bir öğrenci ebe seçilmiş ve 30'a kadar sayması istenmiştir. Bu sırada zarflar sınıfa saklanmıştır. Ebenin ilk bulduğu zarftaki grup ilk soruyu cevaplamıştır. Daha sonra ebe değiştirerek tüm gruplar soruları cevaplamıştır.

Etkinlik süreci yedi hafta sonunda bitirilmiş, bir sonraki hafta ölçeklerin son-testleri ve yarı-yapılandırılmış bireysel görüşmeler için araştırma süreci okulda devam ettirilmiştir.

3.8 Verilerin Analizi

Araştırmada veri toplama sürecinin hemen sonrasında verilerin analiz sürecine başlanmıştır. Araştırmada elde edilen verileri analiz etmek amacıyla nicel ve nitel veri analizi yöntemleri kullanılmıştır.

Yapılan uygulama sonrasında ilk olarak nicel veriler için öğrenciler tarafından doldurulan ölçeklerin analize uygun olup olmadıkları kontrol edilmiştir. Tüm verilerin uygunluğu kontrol edildikten sonra bilgisayar ortamında SPSS paket programına veri girişi yapılmıştır. Nicel verilerin analizinde SPSS 24 istatistik programından yararlanılmıştır. Araştırmada, öncelikle, ön-testlerin geçerlik ve güvenirlik testleri yapılmış ve Cronbach Alfa katsayıları hesaplanmıştır. Verilerin normal dağılıp dağılmadığının belirlenmesi amacıyla alanyazında örneklem sayısı 30'dan yüksek olduğunda Kolmogorov-Smirnov örneklem sayısı 30'dan küçük olduğunda ise Shapiro-Wilk testi kullanılmaktadır (Field, 2018). Bu araştırmada, örneklem sayısı 30'dan küçük olduğu için Shapiro-Wilk testi kullanılmıştır (Tablo 3.14)

Tablo 3.14

Tutum Ölçeği ve Motivasyon Ölçeğine Ait Çarpıklık ve Basıklık Değerleri

Ölçek				Çarpıklık		Basıklık		Shapiro -Wilk
			N	Değer	Std. Hata	Değer	Std. Hata	Sig.
4. ve 5. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Motivasyon Ölçeği	Ön-test ortalama	Erkek	13	-1,30	0,61	0,66	1,19	,001
		Kız	10	-2,09	0,68	4,39	1,33	
	Son-test ortalama	Erkek	13	-1,09	0,61	0,10	1,19	,001
		Kız	10	-2,25	0,68	5,81	1,33	
İlköğretim 2. Kademe Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği	Ön-test ortalama	Erkek	13	-0,08	0,61	-0,82	1,19	,199
		Kız	10	-1,8	0,68	3,66	1,33	
	Son-test ortalama	Erkek	13	-0,84	0,61	-0,42	1,19	,006
		Kız	10	-0,60	0,68	0,89	1,33	

Tablo 3.14 incelendiğinde, tutum ve motivasyon ölçeklerinin ön test ve son test verilerinin normal dağılım göstermediği sonucuna ulaşılmıştır. Veriler normal dağılmadığı için ön test-son test puan karşılaştırmalarında nonparametrik testlerden Mann-Whitney U Testi ve Wilcoxcon İşaretli Sıralar Testi kullanılmıştır.

İlköğretim 2. Kademe Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği ve 4. ve 5. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Motivasyon Ölçeği'nin betimsel değerlendirilmesinde frekans, yüzde, ortalama ve standart sapma değerleri kullanılmıştır. Tutum ve motivasyon ölçeklerine ilişkin betimsel istatistikler Tablo 3.15'te gösterilmiştir.

Tablo 3.15

Tutum ve Motivasyon Ölçeklerine İlişkin Betimsel İstatistikler

Ölçek			N	Mini	Maxi	X̄	Ss
İlköğretim 2. Kademe Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği	Ön-test ortalama	Erkek	13	2,69	4,83	3,82	0,65
		Kız	10	2,72	4,72	4,17	0,59
	Son-test ortalama	Erkek	13	2,00	4,86	3,80	0,98
		Kız	10	3,34	5,00	4,30	0,47
4. ve 5. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Motivasyon Ölçeği	Ön-test ortalama	Erkek	13	2,31	4,69	4,01	0,79
		Kız	10	2,93	4,79	4,38	0,58
	Son-test ortalama	Erkek	13	2,28	4,93	4,00	0,81
		Kız	10	2,69	5,00	4,36	0,64

Tablo 3.15 incelendiğinde, öğrencilerin tutum ölçeğinin ön test puanının erkeklerde minimum 2,69; maksimum 4,83; ortalamasının 3,82; standart sapmasının 0,65 olduğu; kızlarda ise ön test puanının minimum 2,72; maksimum 4,72; ortalamasının 4,17; standart

sapmasının 0,59 olduğu görülmüştür. Öğrencilerin tutum ölçeğinin son test puanının erkeklerde minimum 2,00; maksimum 4,86; ortalamasının 3,80; standart sapmasının 0,98 olduğu; kızlarda ise son test puanının minimum 3,34; maksimum 5,00; ortalamasının 4,30; standart sapmasının 0,47 olduğu görülmüştür.

Öğrencilerin motivasyon ölçeğinin ön test puanının erkeklerde minimum 2,31; maksimum 4,69; ortalamasının 4,01; standart sapmasının 0,79 olduğu; kızlarda ise ön test puanının minimum 2,93; maksimum 4,79; ortalamasının 4,38; standart sapmasının 0,58 olduğu görülmüştür. Öğrencilerin motivasyon ölçeğinin son test puanının erkeklerde minimum 2,28; maksimum 4,93; ortalamasının 4,00; standart sapmasının 0,81 olduğu; kızlarda ise son test puanının minimum 2,69; maksimum 5,00; ortalamasının 4,36; standart sapmasının 0,64 olduğu görülmüştür.

Araştırmanın nitel verileri Nvivo 15 programı ile analiz edilmiştir. Nitel verilerin analiz sürecinde öncelikle öğrencilerin günlükleri, video kayıtları, yapılan görüşmeler, gözlem notları ve araştırmacı günlüğü notları doküman haline getirilmiştir. Elde edilen veriler tümevarımsal analiz yaklaşımı ile satır satır kodlanmış (line by line coding) (Creswell, 2008; Glesne, 2020) önce kodlara sonra ise temalara ulaşılmıştır. Elde edilen verilerin tümevarımsal analizi sonucunda 437 kod elde edilmiştir. Bu kodlar daha sonrasında temalaştırılarak 61 alt temada birleştirilmiştir. Temaların yeniden gözden geçirilmesi ve benzer kategorilerin aynı tema altında birleştirilmesi tema sayısı 11'e düşürülmüştür. 11 alt tema araştırma amaçlarıyla uygun olacak şekilde düzenlenmiş ve 2 ana tema altında birleştirilmiştir. Bu temalara "Öğrencilerin geleneksel çocuk oyunları ile işlenen sosyal bilgiler dersine yönelik algısı" ve "Öğretmen ve öğrencilerin geleneksel çocuk oyunlarıyla sosyal bilgiler öğretimine yönelik değerlendirmeleri" başlıkları altında bulgular kısmında yer verilmiştir.

3.9 Araştırmacının Rolü

Araştırmacı, lisans eğitimini sosyal bilgiler öğretmenliği bölümünde tamamlamıştır. Sosyal bilgiler eğitimi alanında yüksek lisans yapmaktadır. Yüksek lisans eğitimi ders dönemlerinde nitel ve nicel araştırma yöntemleri ve nitel ve nicel veri analizine ilişkin dersler almış ve aldığı dersler kapsamında da nicel ve nitel yöntemlere yönelik analiz, görüşme, gözlem ve doküman incelemesi yapmıştır. Araştırmacı ilk önce Anadolu Üniversitesi Etik Kurul Komisyonu'ndan ve araştırmanın yapılacağı İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden araştırmanın yapılabilmesi adına belirtilmiş olan izinleri almıştır.

Araştırmacı, bu araştırmada hem araştırmacı hem de uygulayıcı rolünde yer almıştır. Araştırma sürecinde, uygulayıcı rolüne bağlı kalarak öğretmenin izin verdiği ölçüde ders anlatımı gerçekleştirmiş ve geleneksel çocuk oyunlarını sosyal bilgiler dersi çerçevesinde öğrencilere oynatmıştır. Ayrıca, uygulama öncesi, uygulama esnası ve uygulama sonrasında verilerin toplanması ve sonrasında veri analizi sürecini danışman gözetiminde tek başına gerçekleştirmiş ve araştırmacı rolünü kullanmıştır. Araştırmacı, süreçte etik davranmaya özen göstermiş; elde edilen verilerin analiz edilmesi ve bulguların yazılması süreci içerisinde sürece dair yaşanan her şeyi katılımcıların doğrudan görüşlerine yer vererek yazıya dökmüştür.

3.10 Geçerlilik-Güvenilirlik ve İnandırıcılık

3.10.1 Geçerlik-güvenirlik

Nicel araştırmalarda, araştırmanın geçerlik ve güvenirliğinin sağlanması önemli görülmektedir. Nicel verilerin toplanmasında kullanılan "İlköğretim 2. Kademe Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği"nin tutarlılığını tespit etmek için Cronbach Alpha katsayısı hesaplanmış ve ölçek sahibi tarafından 0,928 bulunmuştur. Bununla birlikte, araştırmada, tutum ölçeğinin ön-test ve son-test için güvenirlik katsayıları hesaplanmıştır. İlköğretim 2. Kademe Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği'ne ilişkin güvenirlik katsayıları Tablo 3.16'da gösterilmiştir.

Tablo 3.16

İlköğretim 2. Kademe Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği'ne İlişkin Güvenirlik Katsayıları

Ölçek	Madde Sayısı	Cronbach Alpha
Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği-ön-test	29	0.922
Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği-son-test	29	0.946

Tablo 3.16 incelendiğinde, araştırmada nicel verilerin toplanması amacıyla kullanılan İlköğretim 2. Kademe Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği ön test için hesaplanan Cronbach Alfa katsayısı 0,922 ve İlköğretim 2. Kademe Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği son test için hesaplanan Cronbach Alfa katsayısı 0,946'dır. Bu değerler doğrultusunda, İlköğretim 2. Kademe

Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği'nin ön-test ve son-test için tutarlılığa bağlı güvenirliğinin yüksek düzeyde olduğunu söylenebilir.

Araştırmada, nicel verilerin toplanmasında kullanılan bir diğer ölçme aracı, Tahiroğlu ve Aktepe (2015) tarafından geliştirilen "4. ve 5. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Motivasyon Ölçeği"dir. Bu ölçeğin güvenirliğini ölçmek amacıyla ölçek sahibi tarafından Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı hesaplanmıştır. Beş faktöre ve 29 maddeye sahip ölçeğin Cronbach Alpha katsayısı 0,83 olarak hesaplanmıştır. Bununla birlikte, araştırmada, motivasyon ölçeğinin ön-test ve son-test için güvenirlik katsayıları hesaplanmıştır. 4. ve 5. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Motivasyon Ölçeği'ne ilişkin güvenirlik katsayıları Tablo 3.17'de gösterilmiştir.

Tablo 3.17

4. Ve 5. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Motivasyon Ölçeği'ne İlişkin Güvenirlik Katsayıları

Ölçek	Madde Sayısı	Cronbach Alpha
4. ve 5. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Motivasyon Ölçeği – ön-test	29	0.910
4. ve 5. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Motivasyon Ölçeği – son-test	29	0.898

Tablo 3.17 incelendiğinde, araştırmada nicel verilerin toplanması amacıyla kullanılan 4. ve 5. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Motivasyon Ölçeği'nin ön-test için hesaplanan Cronbach Alfa katsayısı 0,910 ve 4. ve 5. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Motivasyon Ölçeği'nin son-test için hesaplanan Cronbach Alfa katsayısı 0,898'dır. Bu değerler doğrultusunda, 4. ve 5. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Motivasyon Ölçeği'nin ön test ve son test için tutarlılığa bağlı güvenirliğinin yüksek düzeyde olduğunu söylenebilir.

Bu sonuçlara bakıldığında araştırmada kullanılan ölçeklerin yüksek düzeyde geçerli ve güvenilir olduğu kabul edilmektedir.

3.10.2 İnandırıcılık

Nitel araştırmalarda, ölçülebilir verilerin aksine kişinin deneyimlerini ve kendi algısını ortaya koyduğu bir süreç olduğundan bazen araştırmacıların araştırmayı kendi algısına göre şekillendirebileceği görüşü nitel araştırmaların dezavantajı olarak görülmektedir (Merriam, 2013; Patton, 2014). Bu dezavantajı ortadan kaldırmak için araştırmacılar veri çeşitlemesi (triangulation), verilerin başka bir araştırmacı tarafından kodlanması, katılımcı teyidi ve uzman görüşü gibi bazı inandırıcılık (trustworthiness) stratejileri kullanmaktadır (Glesne, 2020; Merriam, 2013; Mertler, 2014). Araştırmada, nitel veri

toplama araçlarının oluşturulması, verilerin toplanması, verilerin analizi süreçlerinde uzman görüşüne başvurulmuştur. Araştırmanın kodlamasında araştırma verilerinin bir kısmı başka bir araştırmacı tarafından kodlanmıştır. Araştırmada nitel veriler toplanırken araştırmacı günlüğü, öğrenci günlüğü, ses kaydı, yarı yapılandırılmış görüşme gibi nitel veri toplama teknikleri kullanılmış; böylece derinlemesine veri elde edebilmek için veri çeşitlemesi yapılmıştır. Görüşme sonrası yapılan dökümlerde verilerin katılımcıların söylemleriyle birebir uyuştuğunu destekleyebilmek için katılımcılardan sözlü olarak katılımcı teyidi alınmıştır.

4 BULGULAR

Bu bölümde, araştırmanın amacını, alt amaçlarını ve uygulama sürecini esas alarak yapılan veri analizinin sonuçları doğrultusunda ortaya çıkan bulgulara yer verilmiştir.

4.1 Sosyal Bilgiler Dersinde Geleneksel Çocuk Oyunlarının Kullanımının Öğrencilerin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutumlarına Etkisi

Araştırmada, sosyal bilgiler dersinde geleneksel çocuk oyunlarının kullanımının öğrencilerin sosyal bilgiler dersine yönelik tutumlarını etkileyip etkilemediğini ortaya çıkarmak amacıyla araştırmada uygulanan "İlköğretim 2. Kademe Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği"nin ön test ve son test puanları karşılaştırılmıştır. Tutum ölçeğinin ön test ve son test puan karşılaştırmaları Tablo 4.1.'de gösterilmiştir.

Tablo 4.1

Tutum Ölçeği Puanlarının Cinsiyete Göre Karşılaştırılması (Ön Test ve Son Test)

		Mann- Whitney U test				
		N	**SO**	**ST**	**U**	**P**
Ön-test	Kız	10	14,30	143,00	42	,154
	Erkek	13	10,23	133,00		
Son-test	Kız	10	13,60	136,00	49	,321
	Erkek	13	10,77	140,00		

Tablo 4.1'de görüldüğü üzere, tutum ölçeği puanlarının cinsiyete göre karşılaştırılması incelendiğinde, ön test p(0,154)>0,05 ve son test p(0,321)>0,05 olduğu için anlamlı bir fark bulunamamıştır.

Öğrencilerin ön test ve son test tutum düzeylerinin anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğine ilişkin Wilcoxon işaretli sıralar testi sonuçları Tablo 4.2'de gösterilmiştir.

Tablo 4.2

Tutum Ölçeği Ön Test – Son Test Puanlarının Karşılaştırılması (Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi)

Ön test Son test	**N**	**SO**	**ST**	**Z**	**P**
Negatif sıra	7	12,86	90,00	-1,186[b]	,236
Pozitif sıra	15	10,87	163,00		
Ties	1				

Tablo 4.2 incelendiğinde, Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi sonuçlarına göre öğrencilerin ön test ve son test tutum puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır (Z = -1,186, p = 0,236).

4.2 Sosyal Bilgiler Dersinde Geleneksel Çocuk Oyunlarının Kullanımının Öğrencilerin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Motivasyonlarına Etkisi

Araştırmada, sosyal bilgiler dersinde geleneksel çocuk oyunlarının kullanımının öğrencilerin sosyal bilgiler dersine yönelik motivasyonlarını etkileyip etkilemediğini ortaya çıkarmak amacıyla araştırmada uygulanan "4. ve 5. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Motivasyon Ölçeği"nin ön test ve son test puanları karşılaştırılmıştır. Motivasyon ölçeğinin ön test ve son test puan karşılaştırmaları Tablo 4.3.'te gösterilmiştir.

Tablo 4.3

Motivasyon Ölçeği Puanlarının Cinsiyete Göre Karşılaştırılması (Ön Test ve Son Test)

Mann- Whitney U test						
		N	**SO**	**ST**	**U**	**P**
Ön-test	Kız	10	14,85	148,50	36,5	0,76
	Erkek	13	9,81	127,50		
Son-test	Kız	10	14,40	144,00	41	0,136
	Erkek	13	10,15	132,00		

Tablo 4.3'te görüldüğü üzere, motivasyon ölçeği puanlarının cinsiyete göre karşılaştırılması incelendiğinde, ön test p(0,76)>0,05 ve son test p(0,136)>0,05 olduğu için anlamlı bir fark bulunamamıştır.

Öğrencilerin ön test ve son test motivasyon düzeylerinin anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğine ilişkin Wilcoxon işaretli sıralar testi sonuçları Tablo 4.4'te gösterilmiştir.

Tablo 4.4

Motivasyon Ölçeği Ön Test – Son Test Puanlarının Karşılaştırılması (Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi)

Ön test Son test	**N**	**SO**	**ST**	**Z**	**P**
Negatif sıra	11	10,55	116,00	-,017b	,986
Pozitif sıra	10	11,50	115,00		
Eşit	2				

Tablo 4.4 incelendiğinde, Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi sonuçları incelendiğinde, öğrencilerin ön test ve son test motivasyon puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmadığı görülmektedir (Z = -0,017, p = 0,986).

4.3 Öğrencilerin Sosyal Bilgiler Dersinde Geleneksel Çocuk Oyunlarının Kullanımına İlişkin Algısı

Araştırmada, öğrencilerin tutum ve motivasyonlarında farklılık bulunmasa da bireysel görüşmeler ve uygulama sırasında sosyal bilgiler dersine yönelik algılarında değişimlerin olduğu anlaşılmıştır. Bu algı "Öğrencilerin geleneksel çocuk oyunları ile işlenen sosyal

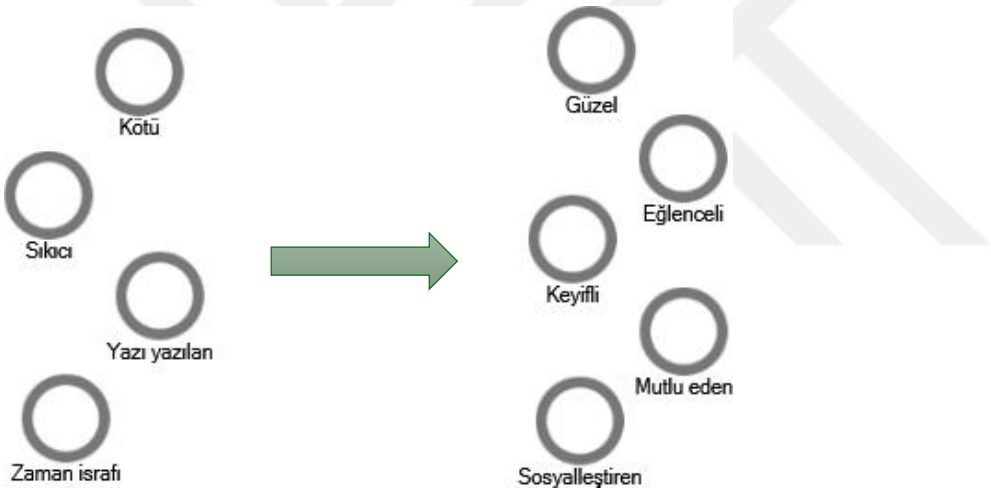
bilgiler dersine yönelik algısı" ve "Öğretmen ve öğrencilerin geleneksel çocuk oyunlarıyla sosyal bilgiler öğretimine yönelik değerlendirmeleri" olmak üzere iki ana temada açıklanmıştır.

4.3.1 Öğrencilerin geleneksel çocuk oyunları ile işlenen sosyal bilgiler dersine yönelik algısı

Araştırmada, öğrencilerden çoğunluğunun sosyal bilgiler dersine karşı olumsuz bir düşünceye sahipken sosyal bilgiler dersinde geleneksel çocuk oyunlarının kullanımı sonrasında sosyal bilgiler dersine karşı daha ılımlı bir düşünceye sahip oldukları anlaşılmıştır. Öğrencilerin sosyal bilgiler dersine yönelik algısına ilişkin değişim Şekil 4.1'te gösterilmiştir.

Şekil 4.1

Öğrencilerin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik



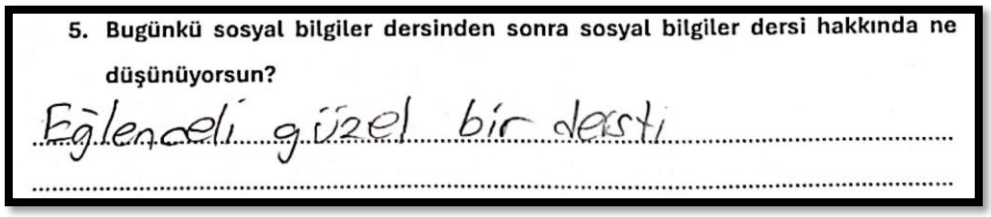
Şekil 4.1'te görüldüğü üzere, öğrencilere sosyal bilgiler dersine yönelik düşünceleri sorulduğunda; dersi kötü, sıkıcı, genellikle yazı yazılan ve zaman israfı gibi kavramlarla açıkladıkları anlaşılmıştır. Sosyal bilgiler dersinde geleneksel çocuk oyunlarının kullanımı sonrasında ise öğrencilerin sosyal bilgiler dersini eğlenceli, keyifli, güzel, mutlu eden ve sosyalleştiren kavramları ile açıkladıkları, dersi sevmeye başladıkları ve derse yönelik daha ılımlı bir algıya sahip oldukları anlaşılmıştır.

Katılımcılardan Gül "*Derse daha sıcakkanlı olmaya başladım."* diyerek dersi sevmeye başladığını ifade etmiştir. Ayşegül *"İlkokuldayken bu dersi sevmiyordum. Oyunlarla birlikte ders daha eğlenceli geliyor."* demiştir. Benzer şekilde, Ahmet de dersin keyifli ve eğlenceli hale geldiğini şu sözlerle ifade etmiştir:

> Önceden derslerde çok eğlenip gülmezdim. Yani sosyal bilgiler dersinde sıkılıp uyurdum. Ama şimdi oyun oynayarak daha eğlenceli ve keyifli. Artık gülüp eğleniyorum. İsim, şehir ve hayvan oyunundan sonra sevmeye başladım. İnsanları öğrenmek hoşuma gidiyor. Ben sosyal bir insan değildim. Ama sosyal bilgilerin hayatıma katkısının daha çok olabileceğini anladım.

***Görsel* 4.1**

Öğrenci Günlüğü



Atakan *"Önceden hep yazı yazıyorduk. Ders uzun sürüyordu. Şimdi oyun oynuyoruz, dersler daha iyi geçiyor."* demiştir. Muhittin "Önceden daha az mutluydum. Şimdi daha mutlu oluyorum." demiştir. Kerem ise "*Önceden bu dersle ilgili hiçbir şey düşünmüyordum. Şimdi iyi bir ders olduğunu düşünüyorum*." demiştir. Hatice de düşüncelerini *"Derse ilk geldiğimde kötü hissediyordum. Siz gelince ders yapacağımızı sandım. Oyun oynadık ama dersle ilgiliydi. Çok eğlendim. Şimdi iyi geliyor."* şeklinde ifade etmiştir. Cengiz de arkadaşlarının düşüncelerini destekler nitelikte konuşmuş ve *"Önceden sıkıcı olduğunu düşünüyordum ama oyun oynamaya başladığımızdan beri çok eğlenceli olduğunu düşünüyorum. Siz gelmeden önce dersin kötü olduğunu ve zaman israfı olduğunu düşünüyordum. Şimdiyse çok güzel bir ders olduğunu düşünmeye başladım."* diyerek derse yönelik düşüncelerinin olumlu yönde değiştiğini ifade etmiştir. Begüm de mutlu olduğunu günlüğüne yazmıştır (Görsel 4.2).

Görsel 4.2

Öğrenci Günlüğü

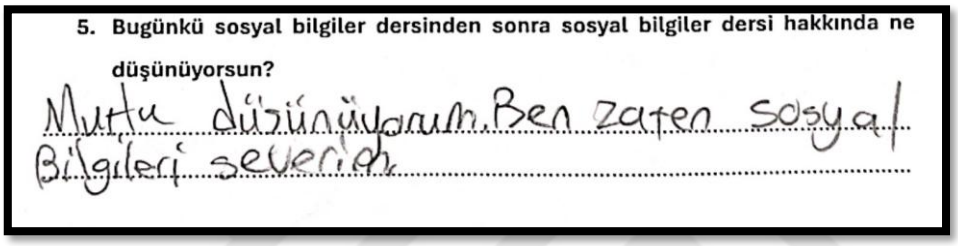


Öğrencilerden bazıları ise dersi daha önce de sevdiklerini ancak oyunla bu sevgilerinin biraz daha arttığını ifade etmişlerdir. Begüm *"Ben dersi zaten seviyordum. Oyun oynayarak daha çok sevmeye başladım. Normalde de eğleniyordum ama kukla*

oyunundan sonra daha çok sevdim." diye belirtmiştir. Emre Can *"Dersi biraz seviyordum. Şimdi çok seviyorum."* diyerek dersle ilgili fikrindeki değişimleri belirtmiştir. Özge *"İlk önce güzel saklambaç falan düşünüyordum. Ondan daha güzel aktiviteler oldu. Daha çok mutlu oldum. Artık arkadaşlarımla da oynayabilirim yeni oyunlar öğrendim."* şeklinde kendini ifade etmiştir. Damla da *"Önceden de güzel düşünüyordum. Sonra daha güzel olduğunu düşünmeye başladım."* demiştir. Selim de 07.10.2024 tarihli günlüğünde sosyal bilgiler dersini sevdiğini şöyle anlatmıştır (Görsel 4.3).

Görsel 4.3

Öğrenci Günlüğü



Katılımcıların söylediklerine ek olarak araştırmacı da 21.10.2024 tarihli araştırmacı günlüğünde "*Öğrenciler adam asmaca oyununu oynarken çok eğlendiler. Normalde ünite sonu sorularını bu kadar hevesli çözüyorlar mıydı bilmiyorum ama bugün tüm sınıf derse katılarak soruları çözdüler."* sözleriyle öğrencilerin derse yönelik ilgilerinin dikkat çektiğini ifade etmiştir. Ayrıca, 09.12.2024 tarihinde yaptığı son uygulama sonrası araştırmacı günlüğünde de "*Bunca haftadır oldukça güzel dersler işleyip oyunlar oynadık onlarla. Oynadığımız oyunların onların derse bakış açılarını değiştirdiğini görebiliyorum ve bu durum benim için çok değerli."* sözleriyle öğrencilerdeki değişimin fark edilebilir olduğunu ifade etmiştir.

4.3.2 Öğretmen ve öğrencilerin geleneksel çocuk oyunlarıyla sosyal bilgiler öğretimine yönelik değerlendirmeleri

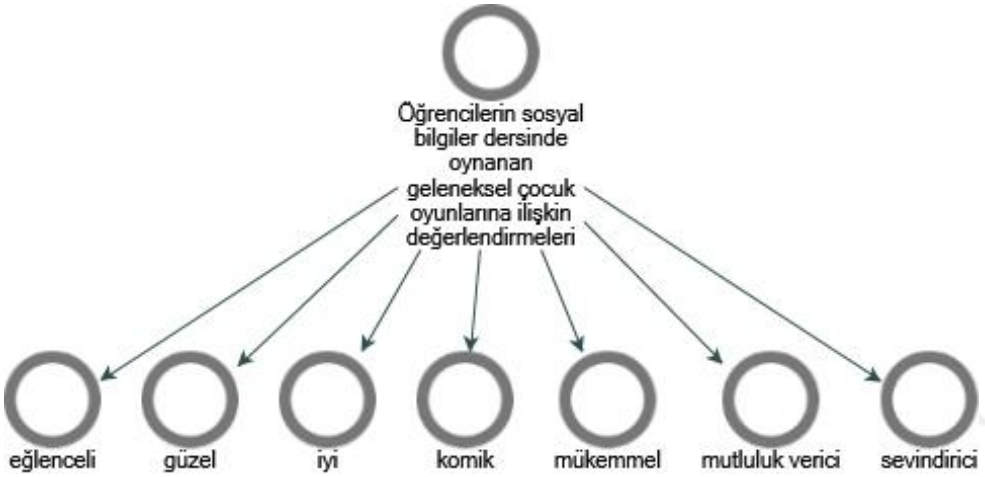
Araştırmada, öğrencilerin sosyal bilgiler dersinde oynanan geleneksel çocuk oyunlarını eğlenceli, güzel, iyi, komik, mükemmel, mutluluk ve sevindirici oyunlar olarak tanımladıkları; oyunlar içerisinde en çok en çok akıllarında kalan ve beğendikleri oyunlar olarak; adam asmaca, ben kimim?, deve cüce, halat çekmece, isim, şehir ve hayvan, kukla, kulaktan kulağa, mendil kapmaca, nesi var?, rolümü tahmin et, saklambaç ve şişe çevirmece oyunlarını saydıkları; oyunları sosyal bilgiler dersi ile ilişkili buldukları ve

geleneksel çocuk oyunlarıyla ders işlemenin sosyal bilgiler dersine güzel hale getirme, dersi sistematik hale getirme, konu alan bilgisi sağlama, pekiştirmeyi sağlama ve sosyal becerileri geliştirme anlamında katkı sağladığını ifade ettikleri anlaşılmıştır.

Araştırmada, öğrencilerin sosyal bilgiler dersinde oynanan geleneksel çocuk oyunlarını eğlenceli, güzel, iyi, komik, mükemmel, mutluluk ve sevindirici oyunlar olarak değerlendirdikleri bulunmuştur. Öğrencilerin sosyal bilgiler dersinde oynanan geleneksel çocuk oyunlarına ilişkin değerlendirmeleri şekil 4.2'de gösterilmiştir.

Şekil 4.2

Öğrencilerin Sosyal Bilgiler Dersinde Oynanan Geleneksel Çocuk Oyunlarına İlişkin Değerlendirmeleri



Katılımcılardan bazıları oyunları "güzel" olarak değerlendirmiştir. Güneş *"Oyunlar çok eğlenceliydi ve güzel oyunlardı. Daha önce oynamıştım ama böyle eğlenmemiştim."* demiştir. Hatice *"Güzel geçti çok eğlenceli geçti. Tahtaya çıktığımda mutlu oldum."* diyerek fikrini dile getirmiştir.

Geleneksel çocuk oyunlarını "iyi" bulan katılımcılardan Ece *"Yani öğrenmek iyi hissettiriyor."* demiştir. Hatice de *"Şişe çevirmece oyunu iyi hissettirdi."* şeklinde oyunla ilgili de fikrini dile getirmiştir.

Geleneksel çocuk oyunlarını "mükemmel" bulan tek katılımcı olan Selim *"Çok mükemmeldi. Seçilmediğim zamanlar biraz üzülmüştüm onun dışında çok güzeldi."* şeklinde fikrini söylemiştir.

Geleneksel çocuk oyunlarını "komik" bulan katılımcılardan Taha *"Bazı kelimeleri yanlış anlıyorlar ve ortaya komik bir şey çıkıyor."* demiştir. Bir diğer katılımcı olan Ayşegül *"Bazen arkadaşlarım kelimeleri değiştirdiği için komik oldu."* fikrini belirtmiştir.

Geleneksel çocuk oyunlarını "sevindirici" bulan katılımcılardan Ekrem *"Evet şehirleri bilmem sevindirdi."* şeklinde fikir beyan etmiştir. Fatma da *"Arkadaşlarıma soru sormak sevindirdi."* demiştir.

Geleneksel çocuk oyunlarını "mutluluk verici" bulan katılımcılardan Damla *"Şişe çevirmece oynamamız mutlu etti."* demiştir. Ahmet *"Türkiye ile ilgili çorbadan mutlu oldum. O çorbadan bahsedilmesi beni mutlu etti."* şeklinde fikrini söylemiştir. Katılımcılardan Begüm ise *"Çünkü kuklamla ilgili şeyler anlatabildim. Bu da beni mutlu etti."* şeklinde konuşmuştur. Gül de *"Oyunları oynarken arkadaşlarımla vakit geçirdiğim için mutlu oldum."* demiştir.

Öğretmen de öğrencileri destekler nitelikte uygulama sürecinde oynanan geleneksel çocuk oyunlarına ilişkin "eğlenceli, güzel, hoş, mutluluk verici ve zevkli" değerlendirmelerinde bulunmuştur. Öğretmen *"Geleneksel çocuk oyunları çocukların gerçekten hoşuna gitti. Çok eğlendiler, eğlenerek öğrendiler. Benim de hoşuma gitti. Sürekli bana bugün oyun oynayacak mıyız dedikleri için. Her ders için oyun onlar için zevkli geliyor."* demiştir. Araştırmacı da 07.10.2024 tarihli araştırmacı günlüğünde "*Bugün iki ders saatinin ilk saatinde kukla oyununu oynadık. Öğrenciler çok güzel kuklalar getirmiş ve neredeyse sınıfın büyük çoğunluğu getirmişti. Şaşırdım, çünkü çoğu öğrenci getirmez zannediyordum. Kukla oyunundan oldukça fazla mutlu oldular ve isteklilerdi.*" sözleriyle öğrencilerin geleneksel çocuk oyunu ile işlenen sosyal bilgiler dersinde istekli ve mutlu olduklarını ifade etmiştir.

Araştırmada öğrencilerin, oynanan geleneksel çocuk oyunlarını sosyal bilgiler dersi ile ilişkili buldukları; oyunlar içerisinde en çok akılda kalan ve beğendikleri oyunların adam asmaca, ben kimim?, deve cüce, halat çekmece, isim, şehir ve hayvan, kukla, kulaktan kulağa, mendil kapmaca, nesi var?, rolümü tahmin et, saklambaç ve şişe çevirmece oyunları olduğunu ifade ettikleri; sosyal bilgiler dersinde geleneksel çocuk oyunlarının kullanımını faydalı gördükleri ve bu oyunlar haricinde sosyal bilgiler dersinde oynanabilecek oyunlar arasında futbol, hırsız polis, kelime oyunu, kelimeli hımbıl, koşu yarışması, körebe, yakalama oyunu ve yakan top gibi oyunları saydıkları anlaşılmıştır. Öğrencilere göre sosyal bilgiler dersinde oynanan ve en çok akılda kalan oyunlar Tablo 4.5'te gösterilmiştir.

Tablo 4.5

Öğrencilere Göre Sosyal Bilgiler Dersinde Oynanan ve En Çok Akılda Kalan Oyunlar

Oyun adı	Öğrenci sayısı
Adam asmaca	1
Ben kimim?	6
Deve cüce	1
Halat çekmece	5
İsim, şehir ve hayvan	4
Kukla oyunu	1
Kulaktan kulağa	2
Mendil kapmaca	1
Nesi var?	2
Rolümü tahmin et	3
Saklambaç	11
Şişe çevirmece	6

Tablo 4.5'te görüldüğü üzere öğrencilere oyunlar içerisinde en çok akılda kalan ve beğendikleri oyunlar sorulduğunda; en çok akılda kalan oyun olarak saklambaç oyununu söyledikleri, bu oyunu ben kimim?, şişe çevirmece ve halat çekme oyunlarının takip ettiği ve her oyunun en az bir öğrencinin aklında kaldığı anlaşılmıştır.

Geleneksel çocuk oyunları içerisinden ben kimim oyununu en çok akılda kalan ve beğenilen oyunlar arasında söyleyen katılımcılardan Damla *"Ben kimim oyununu beğendim, hem doğal afetlerin etkilerini öğrendik."* demiştir. Ayşegül *"Ben kimim oyunu, afetleri tahmin etmek daha eğlenceli geliyor."* demiştir. Emre Can da aynı konu hakkında *"Ben kimim oyununu beğendim. Doğal afetlerle ilgili şeyler söyledik."* diyerek fikrini belirtmiştir.

Geleneksel çocuk oyunları içerisinden halat çekmece oyununu en çok akılda kalan ve beğenilen oyunlar arasında söyleyen katılımcılardan olan Fatma *"Halat çekmeceyi çok beğendim. O zaman onda çok eğlenmiştik."* demiştir. Bir diğer katılımcı olan Kerem ise *"Halat çekme. Çünkü arkadaşlarıma destek vermek vardı."* şeklinde fikir beyan etmiştir.

Geleneksel çocuk oyunları içerisinden isim, şehir ve hayvan oyununu en çok akılda kalan ve beğenilen oyunlar arasında söyleyen Özge *"İsim, şehir ve hayvanı beğendim. Çünkü hem şehirleri, hem illerin yöresel yemeklerini, dağları, ovaları onlarla ilgiliydi. Daha çok onu beğendim. Hala aklımda kalanlar var"* demiştir. Gül *"İsim, şehir oyunu dikkat çekiciydi."* diye belirtmiştir. Araştırmacı da 07.10.2024 tarihli araştırmacı günlüğünde "*İsim, şehir ve hayvan oyununu da oldukça sevdiler çünkü onların oynadığı klasik isim, şehir ve hayvan oyunu gibi değildi o yüzden ilgilerini çekti. Ders sonunda isim şehir ve hayvan kağıtlarını ben topladım. Hepsi oldukça güzel doldurmuştu kâğıdı*." Demiş ve bu oyunun ilgi çektiğini belirtmiştir.

Geleneksel çocuk oyunları içerisinden kukla oyununu en çok akılda kalan ve beğenilen oyunlar arasında söyleyen katılımcılardan Begüm *"Kukla oyununu çok beğendim. Kukla yaptık ve oyunda eğlenceliydi."* diyerek fikrini belirtmiştir.

Geleneksel çocuk oyunları içerisinden Nesi var? oyununu en çok akılda kalan ve beğenilen oyunlar arasında söyleyen Selim ise *"Nesi var? Oyununu beğendim. Çünkü ülkelerle ilgili araştırmaları seviyorum."* diyerek fikrini söylemiştir. Araştırmacı da 18.11.2024 tarihli araştırmacı günlüğünde "Bugün ders çok güzel geçti […] Nesi var oynayacağız dediğimde birçoğu bu oyunu bilmiyordu. Ama oynadıktan sonra hepsi çok beğendi ve oyunu bitirmemize rağmen oynamaya devam etmek istediler." Sözleriyle öğrencilerin oynanan geleneksel çocuk oyununu beğendiklerini belirtmiştir.

Geleneksel çocuk oyunları içerisinden rolümü tahmin et oyununu en çok akılda kalan ve beğenilen oyunlar arasında söyleyen Fatma *"Rolümü tahmin et oyununu çok beğendim. Çünkü bildiklerimizi pekiştirdi."* demiştir.

Geleneksel çocuk oyunları içerisinden saklambaç oyununu en çok akılda kalan ve beğenilen oyunlar arasında söyleyen katılımcılardan Gül *"Saklambaç oyununu çok beğendim. O oyun daha öğreticiydi benim için."* demiştir. Güneş da benzer şekilde, *"Saklambaç konuyla alakalı daha eğlenceliydi."* diye belirtmiştir. Ahmet ise *"Saklambaç oyununu beğendim. Hem ebe oldum hem de bulması çok eğlenceli oluyor."* şeklinde fikrini söylemiştir. Ece de *"Saklambaç oyunu. Çünkü ülkeleri tanımaya çalıştığım için çok iyi oldu."* demiştir. Emre Can oyunla ilgili *"Saklambaç kelimeleri gizlediğimiz için kelimeler aklımda kaldı."* şeklinde ifade etmiştir.

Geleneksel çocuk oyunları içerisinden şişe çevirmece oyununu en çok akılda kalan ve beğenilen oyunlar arasında söyleyen Bensu *"Şişe çevirmeceyi beğendim. Sorular çok güzeldi bayıldım."* diyerek fikrini söylemiştir. Taha ise *"Şişe çevirmece. Sorular vardı cevaplamıştık o yüzden."* demiştir. Begüm ise oyunla ilgili düşüncelerini *"Şişe çevirmece. O konu daha çok aklımda kalmış."* şeklinde ifade etmiştir. Araştırmacı da 21.11.2024 tarihli araştırmacı günlüğünde şişe çevirmece oyununun öğrenciler tarafından beğenildiğini şu sözlerle ifade etmiştir:

> Bugün dersimizi yaptık. Şişe çevirmece oyunumuzu sorunsuz oynadık. Tüm sınıf oldukça ilgiliydi ve herkes çok eğlendi. Onlara bu oyunu oynadıktan sonra "Sizce neden böyle bir oyun oynadık?" diye sordum. Onlar da konuyla ilgili olduğunu söylediler. Onlara işlediğimiz beşeri ve doğal unsurların oldukça önemli olduğunu ve örneklerin sıkça karıştırılabildiğini

> söyledim. Bu oyunu da örnekleri ezberlemek yerine bu şekilde bir oyunla örneklerin akıllarında daha kalıcı hale gelebileceğini belirttim ve hepsinin oyunda oldukça başarılı olduğunu söyledim. Onlar da çok mutlu oldular.

Araştırmada katılımcıların sosyal bilgiler dersinde geleneksel çocuk oyunlarının kullanımını destekledikleri ve faydalı olacağını ifade ettikleri anlaşılmıştır. Ayşegül *"oyunların oynanmasını isterim. Çünkü alıştırmaları oyunla yapmak dersi daha iyi anlamamı sağlıyor."* diyerek fikrini belirtmiştir. Ece *"İsterim. Ders daha öğretici oluyor ve daha eğlenceli bir derse dönüşüyor."* demiştir. Damla düşüncelerini *"Evet isterim. Dersi sevmeyen öğrenci dersi sevmeye başlayabilir."* şeklinde söylemiştir. Muhittin ise *"Evet isterim. Oyunlar çok güzel. Hem bilgi öğrenip hem oyun oynuyoruz."* demiştir. Fatma de arkadaşlarıyla benzer şekilde *"Evet isterim. Dersi daha güzel işlememize sebep oluyor."* şeklinde düşüncelerini ifade etmiştir. Öğretmen de uygulama sonrası oyuna derslerinde daha çok yer vermeyi düşündüğünü şu şekilde dile getirmiştir:

> Her zaman olmasa da oyunun sosyal bilgiler dersi içerisinde bir yeri olmalı. Zaman zaman kullanıyoruzdur. Ama çocuklar oyunu sevdikleri için haritada ne bileyim işte isim, şehir, hayvan ya da bulmaca gibi oyunlar oynayarak ya da senin yaptığın gibi nesi var gibi oyunlar oynatabiliriz. [Oynatılan] oyunlar uygulanabilirdi. Hatta ara ara soruyor çocuklar oynayacak mıyız? diye. Ben de oyun oynatmaya çalışacağım. Bundan sonra oyuna daha çok yer vermeye çalışacağım."

Araştırmada, öğrenciler sosyal bilgiler dersinde hangi oyunların oynanabileceğine ilişkin de fikir belirtmişlerdir. Öğrenciler; futbol, hırsız polis, kelime oyunu, kelimeli hımbıl, koşu yarışması, körebe, yakalama oyunu ve yakan top oyunlarının sosyal bilgiler dersinde oynanabileceğini ifade etmişlerdir. Katılımcılardan Furkan *"Hırsız polis. Birisine doğal afet kâğıdı vereceğiz kimde olduğunu tahmin edeceğiz."* demiştir. Ahmet fikrini *"Körebe oynayabilirdik. Sesten birinin nerde olduğunu bulmak insanların hoşuna gidebilirdi."* şeklinde açıklamıştır. Güneş ise *"Yakalamaca oynayabilirdik dışarıda. Çok eğlenceli bir oyun çünkü."* demiştir. Atakan "*Futbol.*" demiştir. Cengiz "*Polis katil*." diyerek fikrini söylemiştir. Ayşegül "*Bilmiyorum kelime oyunu olabilir*." demiştir. Emre Can "*Kelimeli hımbıl çünkü hem akıl ve strateji hem de öğrenirdik.*" şeklinde fikirlerini söylemiştir. Katılımcılardan Kerem fikirlerini "*Ben oyun oynamayı pek sevmiyorum ama koşu yarışmasını severim*." şeklinde belirtmiştir. Begüm "*Körebe çünkü arkadaşlarımla böyle oyunlar oynamayı seviyorum.*" demiştir. Özge "*Körebe olabilir çünkü hem bulurken eğleniyorum*." diyerek fikrini söylemiştir. Emir "*Dışarıya çıkıp yakalamaç*." demiştir.

Taha "*Yakalamaç*." şeklinde kısaca fikir sunmuştur. Fatma "*Yakalamaç olabilirdi*." demiştir. Hatice "*Yakan top oyunu. Arkadaşlarımla vakit geçirip derslerimizi işlemiş oluruz*." şeklinde kendi fikirlerini dile getirmiştir. Bensu fikrini "*Yakan top güzel bir oyun*." şeklinde söylemiştir.

Araştırmada, öğrencilerin oynanan geleneksel çocuk oyunlarını sosyal bilgiler dersi ile ilişkili bulduklarını ifade ettikleri de anlaşılmıştır. Öğrenciler, özellikle doğal ve beşeri unsurlar konusunda şişe çevirmece oyunu, doğal afetler konusunda rolümü tahmin et oyunu ve yardımlaşma konusunda halat çekme oyunu üzerinde durmuştur. Gül *"Oyun [şişe çevirmece] ilk olarak sosyal bilgiler dersindeki konuyu daha iyi öğrenmemizi sağlayan bir oyundu."* diyerek düşüncelerini söylemiştir. Hatice *"Rolümü tahmin et oyunu çalışmama ve tekrar etmeme yardım etti. Güzel bir oyundu."* demiştir. Muhittin düşüncelerini *"Halat çekme oyunu yardımlaşma konusu ile ilgiliydi. Dayanışma, topluluk ve birlikten kuvvet doğar denebilir"* diyerek belirtmiştir. Fatma da benzer şekilde halat çekme oyununu *"Dayanışma ve yardımlaşma ile alakalı."* şeklinde açıklamıştır. Damla ise *"Öğrendiklerimizi tekrar ettik."* demiştir. Öğretmen de sosyal bilgiler dersi ve geleneksel çocuk oyunlarının birbiriyle ilişkisine dikkat çekmiş ve halat çekme oyunu üzerinden örnek vererek "*Gruplara ayrıldılar. Bir grup olmayınca mesela bir tanesi arkadaşını öne aldı. Daha kuvvetli olan arkadaşlarını. O halatı çekerken birbirlerine destek vermeleri gayet güzeldi ve fark etmeseler de yardımlaşmayı öğrenmiş oldular."* şeklinde fikrini belirtmiştir. Araştırmacı da 14.10.2024 tarihli araştırmacı günlüğünde halat çekme oyunu ile ilgili şu ifadeleri kullanmıştır:

> Derse girişte öğrencilere sınıfta halat çekme oyunu oynattım. Normalde bahçede oynayacaktık fakat beş sınıfın beden dersi olduğu ve alan kısıtlı olduğu için bahçede oynayamadık. Sınıfta iki kız iki erkek bir grup dört kişi olacak şekilde iki grup yaptım ve o şekilde halat çekme oyununu oynadık. Oturan öğrencilerde oynayan arkadaşlarına taktik ve destek verdiler. Daha sonra oyun bitimi oyunun yardımlaşma ve dayanışmayla ilgisini öğrencilere sordum. Bir sürü farklı ve güzel cevaplar aldık. Öğrenciler oyunu çok sevdiler ve direkt konu ile bağdaştırdılar.

Araştırmada, öğrencilerin geleneksel çocuk oyunlarıyla ders işlemenin sosyal bilgiler dersine; dersi güzel hale getirme, dersi sistematik hale getirme, konu alan bilgisi sağlama, pekiştirmeyi sağlama ve sosyal becerileri geliştirme anlamında katkı sağladığını ifade ettikleri bulunmuştur. Öğrencilerin, geleneksel çocuk oyunlarının sosyal bilgiler dersine yönelik sağladığı katkıya ilişkin düşünceleri Şekil 4.3'te gösterilmiştir.

Şekil 4.3

Öğrencilerin Geleneksel Çocuk Oyunlarının Sosyal Bilgiler Dersine Katkısına Yönelik Algısı

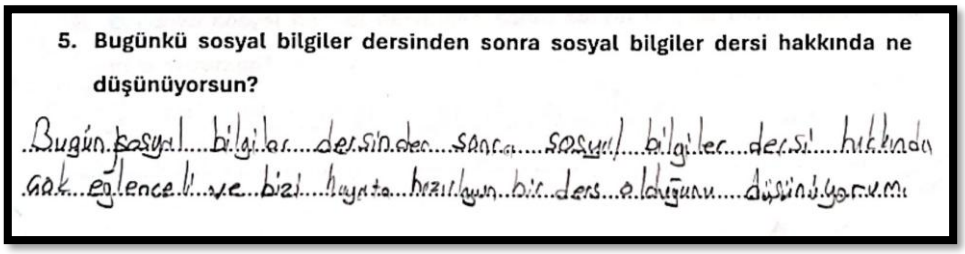


Şekil 4.3'te görüldüğü üzere, öğrenciler geleneksel çocuk oyunlarının sosyal bilgiler dersine yönelik katkısını dersi güzel hale getirme, dersi sistematik hale getirme, konu alan bilgisi sağlama, pekiştirmeyi sağlama ve sosyal becerileri geliştirme olmak üzere beş alt temada açıkladıkları anlaşılmıştır.

Öğrencilerden bazıları sosyal bilgiler dersinde geleneksel çocuk oyunlarının kullanımının dersi "daha güzel hale getirdiğini" ifade etmişlerdir. Katılımcılardan Begüm *"Oyunlar bence derse katkı sağlıyor ve ders daha güzel hale geliyor."* demiştir. Emir "*Normalde hiçbir derste oyun oynamıyorduk. Bu derste oynadık ve çok güzel oldu. Deve cüce oyununda en sona kaldım ve başardığımı hissettim."* diyerek dersin oyunla daha güzel hale geldiğini ve başarı duygusunu hissettiğini ifade etmiştir. Fatma da "*Halat çekme oyunu oynadık. Çok güzeldi. Derslere eğlence katıyor bence*." demiştir. Ahmet ise "*Hep oynasak daha çok eğlenirdim. Sosyal bilgiler dersini en çok oynayarak öğrendim*" demiştir. Begüm de *"Bize çok oyunlar oynattınız onlarda çok eğlendim, derslerde çok mutlu oldum. Dersleri iyi anladım. Sizinle ve sosyal bilgiler öğretmenimizle geçirdiğimiz her zaman çok güzeldi."* diyerek derslerin eğlenceli geçtiği üstüne fikir beyan etmiştir. Ayşegül de derse yönelik görüşünü 07.10.2024 tarihli günlüğünde Görsel 9'deki gibi belirtmiştir.

Görsel 4.4

Öğrenci Günlüğü

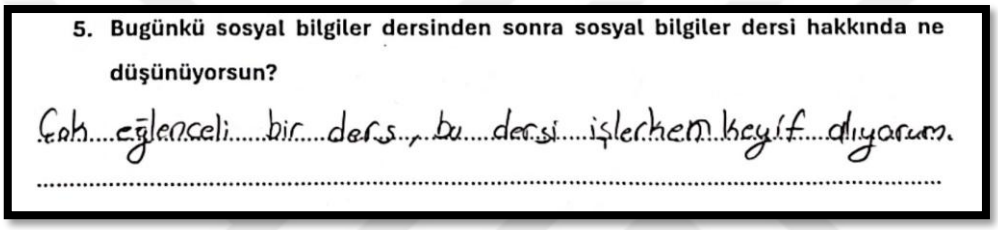

5. Bugünkü sosyal bilgiler dersinden sonra sosyal bilgiler dersi hakkında ne düşünüyorsun?

Bugün sosyal bilgiler dersinden sonra sosyal bilgiler dersi hakkında çok eğlenceli ve bizi hayata hazırlayan bir ders olduğunu düşünüyorum.

Sıla da dersten keyif aldığını günlüğünde şu şekilde belirtmiştir (Görsel 4.4)

Görsel 4.5

Öğrenci Günlüğü


5. Bugünkü sosyal bilgiler dersinden sonra sosyal bilgiler dersi hakkında ne düşünüyorsun?

Çok eğlenceli bir ders, bu dersi işlerken keyif alıyorum.

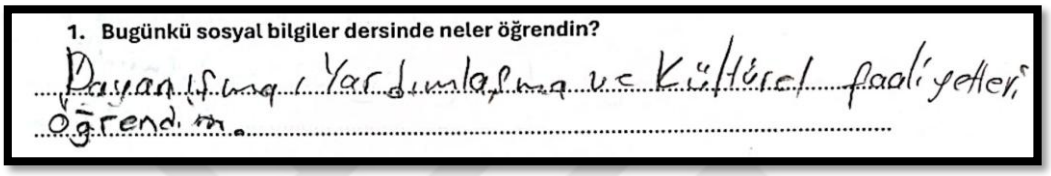
Bazı öğrenciler de sosyal bilgiler dersinde geleneksel çocuk oyunlarının kullanımının dersi daha sistematik hale getirdiğini belirtmiştir. Emre Can *"Dersi düzgün hale getirmiş oldu, dersi düzene soktu ve bize bilgiler öğretti."* demiştir. Gül *"Siz geldikten sonra dersler eğlenceli olmaya başladı ve daha çok da eğitici oldu."* şeklinde konuşmuştur. Dersi sistematik hale getirme konusunda öğretmen de *"Oyunla en önemlisi daha çok derse katılıyorlar. Derse katılmaları da bilginin daha hızlı öğrenilmesini sağlıyor."* demiştir.

Öğrencilerden bazıları da sosyal bilgiler dersinde geleneksel çocuk oyunlarının kullanımının konu alanı bilgisi sağlama konusunda kendilerine katkı sağladığını belirtmişlerdir. Selim *"Nesi var oyunu oynadık. Başka illerle ilgili bilgi veriyorlar ve biz bilmeye çalışıyoruz. İlleri ve özelliklerini öğrenmemi sağladı."* diyerek oyunun konu alan bilgisi sağlama konusunda faydalı olduğunu ifade etmiştir. Ahmet de *"Ülkemizin fiziki haritasında hangi şehirler ve oyunlar meşhur onu öğrendim. Mesela farklı kültürde insanları öğrenmek hoşuma gidiyor ve bunu değerlendirmek güzel bir duygu. Başka insanların eline geçmeyebilir bu."* demiştir. Damla ise *"isim-şehir- hayvan oyunu oynarken Türk olarak yemeklerimizden bahsettik. Yeni şeyler öğrendim. Güzel ve eğlenceliydi"* şeklinde düşüncelerini ifade etmiştir. Muhittin *"Halat çekme oynadık. […]*

Derste dediğimiz gibi bize dayanışma, topluluk ve birlikten kuvvet doğarı öğretti." demiştir. Ayşegül de fikirlerini *"Ders daha eğlenceli oldu. Alıştırmalarla beraber dersi daha iyi anladım."* şeklinde belirtmiştir. Emre Can da *"Güzel bir ders. Bize kıtalarla ilgili şeyleri öğretiyor."* demiştir. Öğretmen de konu alan bilgisi sağlama noktasında *"Kültür deyince her şeyi bilemiyor ama oyun sayesinde bilmedikleri kelimeleri kavramları öğrenmiş oldular. Şunu fark ettim ki soruyu soran öğrenci de bir nevi öğreniyor. Çünkü ne soracağını öğreniyor. Yani sorarken kendisi de öğreniyor aslında."* demiştir. Furkan da 10.10.2024 tarihli öğrenci günlüğüne Görsel 4.6'daki notu yazmıştır.

Görsel 4.6

Öğrenci Günlüğü



Öğrencilerden Begüm de *"Doğal ve beşerî unsurları tekrar etmiş olduk. Oyunla daha da güzelleştirdik."* diyerek pekiştirme sağlama anlamında yardımcı olduğunu ifade etmiştir. Fatma da bu konuda *"Oyunların güzel olduğunu ve bilgilerimizi pekiştirdiğini söylerdim."* diyerek fikrini söylemiştir. Damla da *"Güzeldi hem ders hakkında öğrendiklerimizi tekrar ettik."* diyerek fikirlerini söylemiştir. Öğretmen de geleneksel çocuk oyunlarının konuyu pekiştirmeye yardımcı olduğunu şu sözlerle desteklemiştir:

> Bilginin üzerine oyun oynanınca çok daha iyi oluyor. Hiç bilinmeyen bir konuyu direkt oyunla öğretmeye çalışınca acaba diyebiliyorlar. Dolayısıyla, oyunla birlikte öğrenmek daha etkili. Mesela bulundukları yerin ya da herhangi bir yerin göreceli konumunu söylemeleri oyun esnasında konuyu pekiştirdi. Dolayısıyla temeli olan konuları oynarken çok daha rahat oynuyorlar ve sıkılmıyorlar. Oyunun da her ders her ders değil ama genelde konu bitimlerinde yapmanın daha kalıcı olacağını düşünüyorum.

Öğrencilerin çoğunluğu ise sosyal bilgiler dersinde geleneksel çocuk oyunlarının kullanımının sosyal becerileri geliştirme konusunda derse katkı sağladığını dile getirmişlerdir. Muhittin *"Halat çekme oynadık. Arkadaşlarımı destekledim. Oynayanlara destek ve taktik verdik. Güzel bir oyundu. Derste dediğimiz gibi bize dayanışma, topluluk ve birlikten kuvvet doğarı öğretti.*" şeklinde sosyal becerileri geliştirme konusunda fikrini dile getirmiştir. Özge "*Saklambaç oynadık. Arkadaşlarımla vakit geçirmek, oynamak çok güzeldi*." demiş ve birlikteliğe vurgu yapmıştır. Fatma da "*Arkadaşlarımın yenmesi beni*

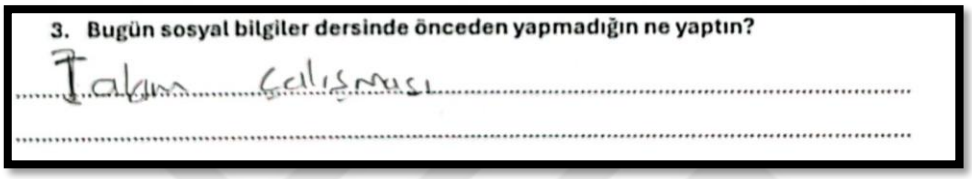
sevindirdi" demiştir. Ahmet de oyunların ders içinde sosyalleşmeyi de arttırabileceğine şu sözlerle dikkat çekmiştir:

> Mendil kapmaca oyununda birlik ve beraberlik hissettim. İnsanların birbirine ne kadar güvendiği de olabilir. Mendili veren kişi ve verdiği kişi yakın arkadaşlık kurabilir ve sosyalleşebilir. […] Halat çekme oyununda takımlaşma, yardımlaşma, diğerinin yaptığını kabul etmeyi öğrendim. Çoğu kişinin gülmesi eğlenmesi hoşuma gitti.

Ahmet, ayrıca, 07.10.2024 tarihli günlüğünde takım çalışmasına Görsel 4.7'deki şekliyle vurgu yapmıştır.

Görsel 4.7

Öğrenci Günlüğü



Hatice bunu destekleyecek şekilde *"Çok güzeldi. Önce oyunumuzu oynadık sonra derse geçtik. Kaybettiğimiz için biraz üzüldüm. Ama kaybetsek de diğer takımı kutladım."* diyerek derste oynanan oyunlarla arkadaşlık ilişkilerine de dikkat çekmiştir. Öğretmen de öğrencileri destekler nitelikte konuşmuş ve bireysel becerileri açığa çıkarmak konusunda *"Özellikle el becerilerini orada görmüş olduk. Sadece konuyu öğrenme değil, çocuğun yeteneklerini de orada görmüş oluyorsunuz."* şeklinde görüşlerini dile getirmiştir.

5 SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

5.1 Sonuç ve Tartışma

Araştırmanın bu bölümünde, ortaya çıkan bulgulardan yola çıkarak elde edilmiş olan sonuçlara ve araştırma sonuçları dikkate alınarak geliştirilmiş önerilere yer verilmiştir.

Araştırmada, sosyal bilgiler dersinde geleneksel çocuk oyunlarının kullanımı sonrasında öğrencilerin sosyal bilgiler dersine yönelik tutumlarında anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuç, cinsiyet değişkenine göre incelendiğinde de aynı tespit edilmiştir. Tutum ölçeğine ilişkin Mann–Whitney U testi sonuçları incelendiğinde, öğrencilerin sosyal bilgiler dersine yönelik tutum puanlarının hem ön testte hem de son testte cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermediği tespit edilmiştir ($p>0,05$). Bu sonuç, kız ve erkek öğrencilerin derse yönelik tutumlarının uygulama öncesinde ve sonrasında benzer düzeylerde olduğunu göstermektedir. Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi sonuçlarına göre ise öğrencilerin ön test ve son test tutum puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır ($Z = -1,186$, $p = 0,236$). Negatif ve pozitif sıraların dağılımının birbirine yakın olması, uygulama sürecinde bazı öğrencilerin tutumlarında artış, bazılarında ise azalma olduğunu; ancak bu değişimin grup genelinde anlamlı bir düzeye ulaşmadığını göstermektedir. Bu durum, geleneksel çocuk oyunlarının kısa süreli uygulamalarının öğrencilerin tutumlarını köklü biçimde değiştirmek için yeterli olmayabileceği şeklinde yorumlanabilir. Ayrıca, örneklem büyüklüğünün sınırlı olmasının da ($N=23$), istatistiksel testlerin farklarını ortaya koyma gücünü azaltmış olabileceği söylenebilir.

Araştırmanın bir diğer sonucu, sosyal bilgiler dersinde geleneksel çocuk oyunlarının kullanımı sonrasında öğrencilerin sosyal bilgiler dersine yönelik motivasyonlarında anlamlı bir farklılık olmadığıdır. Öğrencilerin motivasyonları cinsiyet değişkenine göre incelendiğinde de anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Motivasyon ölçeğine ilişkin Mann–Whitney U testi sonuçları, öğrencilerin ön test ve son test motivasyon puanlarının cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermediğini ortaya koymuştur ($p>0,05$). Bu sonuç, motivasyon düzeylerinin kız ve erkek öğrenciler arasında benzer olduğunu göstermektedir. Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi sonuçları incelendiğinde, öğrencilerin ön test ve son test motivasyon puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmadığı görülmektedir ($Z = -0,017$, $p = 0,986$). Negatif ve pozitif sıraların neredeyse eşit olması, uygulamanın bazı öğrenciler üzerinde motivasyonu artırırken bazı öğrenciler

üzerinde sınırlı ya da ters yönde etki oluşturduğunu göstermektedir. Negatif ve pozitif sıraların dağılımı incelendiğinde ise, son test puanları ön test puanlarına göre artış gösteren öğrencilerin sayısının azalma gösterenlerden fazla olduğu görülmekle birlikte, bu farkın istatistiksel açıdan anlamlı bir düzeye ulaşmadığı anlaşılmaktadır. Bu durum, uygulamanın bazı öğrenciler üzerinde olumlu etkiler oluşturduğunu; ancak bu etkinin grup genelinde güçlü ve yaygın bir değişim yaratmadığını göstermektedir. Bu sonuçlar, geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin motivasyonunu kısa vadede artırabilecek bir potansiyele sahip olmakla birlikte, bu etkinin istatistiksel olarak anlamlı düzeyde ortaya çıkması için daha uzun süreli ve sistematik uygulamalara ihtiyaç duyulabileceğini düşündürmektedir. Ayrıca, çalışma grubunun sınırlı sayıda olması, elde edilen farkların istatistiksel olarak anlamlı çıkmamasında etkili olmuş olabileceği de söylenebilir.

Bu araştırmada anlamlı fark bulunmaması, uygulamanın etkisiz olduğu anlamına gelmemektedir. Sonuçlar, geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin tutum ve motivasyonları üzerinde bireysel düzeyde farklı etkiler oluşturduğunu; ancak bu etkinin küçük örneklem nedeniyle istatistiksel olarak ortaya konamadığını göstermektedir. Bu durum, duyuşsal özelliklerin değişiminin bilişsel kazanımlara kıyasla daha uzun zaman gerektirdiğini de açıklayabilir. Benzer şekilde, Yıldız (2023), yapmış olduğu araştırmada da zekâ ve geleneksel çocuk oyunlarının oynatıldığı grupta öntest-sontest sonuçlarına bakıldığında hem dikkat hem de görsel algı düzeylerinde anlamlı bir farklılığın olmadığını tespit etmiştir. Kacar (2020) de, araştırmasında müdahale ve kontrol grubunda internet kullanım süreleri, sosyal beceri ve stres düzeyleri arasında anlamlı fark olmadığı ($p> 0,05$) sonucunu elde etmiştir.

Araştırmada, geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerde ortaya çıkardığı değişimlerin gözlemlenmesine olanak sağlayan sonuçlar, nitel veri analizi sonuçları olmuştur. Öğrencilerin tutum ve motivasyonlarında farklılık bulunmasa da bireysel görüşmeler ve uygulama sırasında sosyal bilgiler dersine yönelik algılarında değişimlerin olduğu anlaşılmıştır. Diğer bir deyişle, nicel bulgular grup düzeyinde istatistiksel anlamlılık göstermemekle birlikte, nitel bulgular uygulamanın öğrenci deneyimi ve derse katılım açısından anlamlı değişimler yarattığını ortaya koymaktadır. Pehlivan ve Demirel (2022) de araştırmalarında, oyunun geleneksel yollarla öğretimden daha fazla etkisinin olduğunu ortaya çıkarmışlardır. Koyuncu ve Bulut (2022) da geleneksel çocuk oyunlarının öğrenciler için kültürel miras konusu hakkında farkındalık yarattığı, meraklandırdığı,

konuyu eğlenceli hale getirdiği; öğrenciler için saygı, yardımlaşma, arkadaşlık kurabilme, kurallara uyma gibi noktalarda gelişimleri açısından oldukça etkili ve olumlu olduğu sonucuna varmışlardır.

Araştırmada, öğrencilerden çoğunluğunun sosyal bilgiler dersine karşı olumsuz bir düşünceye sahipken sosyal bilgiler dersinde geleneksel çocuk oyunlarının kullanımı sonrasında sosyal bilgiler dersine karşı daha ılımlı bir düşünceye sahip oldukları sonucuna ulaşılmıştır. Öğrenciler, uygulama öncesi sosyal bilgiler dersine yönelik düşünceleri sorulduğunda; dersi kötü, sıkıcı, genellikle yazı yazılan ve zaman israfı gibi kavramlarla açıklarken uygulama sonrasında öğrencilerin sosyal bilgiler dersini eğlenceli, keyifli, güzel, mutlu eden ve sosyalleştiren kavramları ile anlatmışlardır. Bu durumun, öğrencilerin dersi sevmeye başladıklarını ve derse yönelik daha ılımlı bir algıya sahip olduklarını açıkladığı söylenebilir. Lestari vd., (2025) de araştırmalarında oyunların dersin hedefleri doğrultusunda ders içeriği ile birleştirilmesinin çocukların fiziksel olarak gelişimlerinde, karakterlerinin oluşumu sırasında ve davranışlarında istendik değişimleri oluşturulabileceği sonucunu elde etmişlerdir.

Araştırmada, öğrencilerin sosyal bilgiler dersinde oynanan geleneksel çocuk oyunlarını eğlenceli, güzel, iyi, komik, mükemmel, mutluluk verici ve sevindirici oyunlar olarak tanımladıkları sonucuna ulaşılmıştır. Savaş ve Gülüm (2014) çalışmalarında oyunla öğretim yönteminin geleneksel yöntemin aksine olumlu sonuç verdiğini ve oyun ile öğretim sırasında öğrenci motivasyonlarının yüksek olduğu ve öğrencilerin sosyal bilgiler dersini daha eğlenceli bulduğunu tespit etmiştir. Ayrıca öğrenciler, oyunlar içerisinde en çok en çok akıllarında kalan ve beğendikleri oyunlar olarak; adam asmaca, ben kimim?, deve cüce, halat çekmece, isim, şehir ve hayvan, kukla, kulaktan kulağa, mendil kapmaca, nesi var?, rolümü tahmin et, saklambaç ve şişe çevirmece oyunlarını saymışlardır.

Araştırmada öğrencilerin, oyunlar içerisinde en çok akılda kalan ve beğendikleri oyunların adam asmaca, ben kimim?, deve cüce, halat çekmece, isim, şehir ve hayvan, kukla, kulaktan kulağa, mendil kapmaca, nesi var?, rolümü tahmin et, saklambaç ve şişe çevirmece oyunları olduğunu ifade ettikleri; sosyal bilgiler dersinde geleneksel çocuk oyunlarının kullanımını faydalı gördükleri ve bu oyunlar haricinde sosyal bilgiler dersinde oynanabilecek oyunlar arasında futbol, hırsız polis, kelime oyunu, kelimeli hımbıl, koşu yarışması, körebe, yakalama oyunu ve yakan top gibi oyunları saydıkları anlaşılmıştır. Griffiths, Yel ve Yılmaz (2022) de araştırmalarında, geleneksel çocuk

oyunları içinde İngiliz çocukların genellikle spor oyunları oynamayı tercih ettiğini; Türk çocukların ise genellikle aksiyon oyunlarını tercih ettiklerini bulmuştur.

Araştırmada, öğrencilerin sosyal bilgiler dersinde hangi oyunların oynanabileceğine ilişkin de fikir belirttikleri ve özellikle, futbol, hırsız polis, kelime oyunu, kelimeli hımbıl, koşu yarışması, körebe, yakalama oyunu ve yakan top oyunlarının sosyal bilgiler dersinde oynanabileceğini ifade ettikleri anlaşılmıştır.

Araştırmada, öğrencilerin oynanan geleneksel çocuk oyunlarını sosyal bilgiler dersi ile ilişkili bulduklarını ifade ettikleri de anlaşılmıştır. Öğrenciler, özellikle doğal ve beşeri unsurlar konusunda şişe çevirmece oyunu, doğal afetler konusunda rolümü tahmin et oyunu ve yardımlaşma konusunda halat çekme oyunu üzerinde durmuştur.

Araştırmada, öğrencilerin geleneksel çocuk oyunlarıyla ders işlemenin sosyal bilgiler dersine; dersi güzel hale getirme, dersi sistematik hale getirme, konu alan bilgisi sağlama, pekiştirmeyi sağlama ve sosyal becerileri geliştirme anlamında katkı sağladığını ifade ettikleri bulunmuştur. Suhaebah (2019) çalışmasında, bir geleneksel oyun olan Gobak Sodor oyununun doğası gereği oyuncuları sık sık birbirleriyle etkileşime girmeye zorladığını ve bu geleneksel oyunun öğrencilerin iletişim ve işbirliği becerilerini geliştirdiğini ifade etmiştir. Benzer şekilde, Nugraha, Handoyo, ve Sulistyorini (2018) yaptıkları araştırmada, geleneksel oyun kullanımının öğrencilerin sosyal becerilerinde anlamlı bir etkisi olduğunu tespit etmiştir. Erol, Akbakla ve Karabıçak (2022) da araştırmalarında, öğretmen adaylarının geleneksel çocuk oyunlarının değer eğitimi, beceri gelişimi ve eğitsel işlevlerle somut olmayan kültürel mirasa katkıda bulunduğunu ve geleneksel çocuk oyunlarının eğitim ortamında kullanılmasının oldukça önemli olduğunu ifade ettiklerini tespit etmiştir. Katı (2020) de araştırmasında, geleneksel çocuk oyunlarının çocukların fiziksel, sosyal, kültürel, psikolojik, dil, zihin ve psiko-motor gelişimleri noktalarında oldukça önemli bir noktada olduğunu vurgulamıştır.

Araştırmanın genel sonuçları dikkate alındığında, nicel verilerden elde edilen sonuçlarla, öğrencilerin tutum ve motivasyon puanlarında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmadığı tespit edilmiştir. Ancak nitel sonuçlar incelendiğinde, öğrencilerin derse daha istekli katıldıkları, ders sürecinde daha aktif rol aldıkları ve sosyal etkileşimlerinin arttığı yönünde görüş bildirdikleri anlaşılmaktadır. Öğrenci görüşleri ve gözlem sonuçları, geleneksel çocuk oyunlarına dayalı öğretim uygulamalarının öğrenme sürecini

daha eğlenceli ve katılımcı hâle getirdiğini ortaya koymaktadır. Bu durumun, nicel sonuçlarla desteklenemeyen bazı değişimlerin nitel veriler aracılığıyla daha görünür hâle geldiğini de gösterdiği söylenebilir. Sonuç olarak, araştırmanın, nicel ve nitel yöntemlerin birlikte kullanıldığı karma desenli bir çalışma olduğu, nicel bulgular istatistiksel anlamlılık göstermese de nitel bulguların uygulamanın öğrenme sürecine katkı sağladığını ortaya koyduğu söylenebilir. Bu bağlamda, nicel sonuçlar etki düzeyinin sınırlı olduğunu gösterirken, nitel bulgular uygulamanın öğrenme ortamını zenginleştirdiğini göstermektedir.

5.2 Öneriler

Elde edilen sonuçlardan yola çıkarak aşağıdaki gibi öneriler sunulabilir:

- ✓ Geleneksel çocuk oyunlarına dayalı öğretim uygulamaları daha uzun süreli ve düzenli biçimde uygulanabilir.
- ✓ Benzer çalışmalar daha geniş örneklem gruplarıyla tekrarlanabilir.
- ✓ Farklı sınıf düzeyleri ve farklı derslerde geleneksel çocuk oyunlarının etkisi araştırılabilir.
- ✓ Tutum ve motivasyon gibi duyuşsal değişkenlerin yanı sıra akademik başarı gibi bilişsel değişkenler de incelenebilir.
- ✓ Farklı geleneksel oyunlarla sosyal bilgiler dersi zenginleştirilebilir.

KAYNAKÇA

Akdeniz, Ö. (2023). *Geleneksel oyunlar ve eğitsel oyunların 4. Sınıf öğrencilerinde adalet, yardımlaşma ve dürüstlük tutumuna olan etkisinin incelenmesi* (Yayın Numarası: 824900) [Yüksek lisans tezi, Manisa Celal Bayar Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

Akkuş, Z. (Ed.) (2023). *Kuramdan uygulamaya geleneksel çocuk oyunları ile sosyal bilgiler öğretimi.* Pegem Akademi.

Aksoy, A. B., & Dere Çiftçi, H. (2014). *Erken çocukluk döneminde oyun.* Pegem Akademi.

Aksoy, Ş. (2024). *Okul öncesi eğitimi.* Serüven Yayınevi.

Alkan, V., Şimşek, S., & Armağan Erbil, B. (2019). Karma yöntem deseni: Öyküleyici alanyazın incelemesi. *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi, 7*(2), 559-582.

Altınbulak, D., Emir, S., & Avcı, C. (2006). Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunların erişiye ve kalıcılığa etkisi. *HAYEF Journal of Education*, *3*(2), 35-51.

Ariesta, F. W. (2019). Traditional games as an effort of ımplementing multicultural education for primary school student. In *Proceeding the 4th International Seminar on Social Studies and History Education I* (pp. 463-474).

Arıkan, İ., & Çakmak, Z. (2023). Sosyal bilgiler dersinde bağlam temelli öğrenme yaklaşımının öğrencilerin akademik başarısına, finansal okuryazarlık becerilerine ve öğrenmenin kalıcılığına etkisi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (59), 153-183.

Aytaş, G., & Uysal, B. (2017). Oyun kavramı ve sınıflandırılmasına yönelik bir değerlendirme. *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 15*(1), 675-690.

Bakan, İ., & Kefe, İ. (2012). Kurumsal açıdan algı ve algı yönetimi. *Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, *2*(1), 19-34.

Bakar, A., Tüzün, H., & Çağıltay, K. (2008). Öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunu kullanımına ilişkin görüşleri: Sosyal bilgiler dersi örneği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 35*(35), 27-37.

Baki, A. ve Gökçek, T. (2012). Karma yöntem araştırmalarına genel bir bakış. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 11*(42), 1-21.

Bekmezcİ, H., & Özkan, H. (2015). Oyun ve oyuncağın çocuk sağlığına etkisi. *İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hastalıkları Dergisi*, *5*(2), 81-87.

Bolat, Y., Öztürk, E. S., Kaya, M. N., & Yayla, Ş. N. (2025). Yeniden tasarlanan geleneksel çocuk oyunlarına yönelik öğrenci ve öğretmen görüşlerinin incelenmesi. *Electronic Journal of Social Sciences, 24*(2).

Bozkurt, A., & Genç-Kumtepe, E. (2014, 5-7 Şubat). *Oyunlaştırma, oyun felsefesi ve eğitim: Gamification* (Sözlü bildiri). XVI. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri, Mersin, Türkiye.

Cengiz, S. (1998). Çocuk oyunlarının sınıflandırılması. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi, 38*(1-2), 287-300.

Creswell, J. W. (2008). Educational research: planning, conducting, evaluating, quantitative and qualitative research. *New Jersey: Pearson.*

Creswell, J. W. & Plano Clark, V. L. (2018). Designing and conducting mixed methods research (3rd Edition). *California: Sage Publications.*

Çelik, A. (2020). Sosyal bilgiler öğretim programında yer alan becerilerin öğretiminde kullanılabilecek geleneksel çocuk oyunlarının incelenmesi. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim (TEKE) Dergisi*, *9*(1), 413-424.

Çelikkaya, T. (2019). *Sosyal bilgiler öğretimi I.* Pegem Akademi.

Çelikkaya, T., & Kuş, Z. (2009). Sosyal bilgiler öğretmenlerinin kullandıkları yöntem ve teknikler. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 22*(2), 741-758.

Çengelci, T. (2012). Sosyal bilgiler öğretim programında somut olmayan kültürel mirasın yeri. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 25*(1), 185-203.

Kan, Ç. (2010). ABD ve Türkiye de sosyal bilgilerin tarihsel gelişimi. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, *30*(2), 663-672.

Çiner, D. (2022). *Sosyal bilgiler eğitiminde oyunların kullanımına ilişkin öğretmen adaylarının görüşleri* (Yayın Numarası: 754568) [Yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

Çetinkaya, S., & Hatay Uçar, F. (2019). İlköğretim 2. kademe öğrencilerinin sosyal bilgiler dersine yönelik tutumlarının incelenmesi: Bir ölçek geliştirme çalışması. *Kastamonu Education Journal, 27*(1), 25-35. https://doi.org/10.24106/kefdergi.2236

DEMİR, E. (2024). Oyunun sınıflandırması ve özellikleri. İçinde M. Kaya (Ed.). Çocuk gelişiminde beden eğitimi, spor ve oyun (1. Basım, ss. 23-52). Efe Akademi Yayınları. https://doi.org/10.59617/efepub2024126

Demirel, Ö. (2006). *Öğretimde Planlama ve Değerlendirme Öğretme Sanatı*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.

Doğanay, A. (2008). Çağdaş sosyal bilgiler anlayışı ışığında yeni sosyal bilgiler programının değerlendirilmesi. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, *17*(2), 77-96.

Egemen, A., Yılmaz, Ö., & Akil, İ. (2004). Oyun, oyuncak ve çocuk. *ADÜ Tıp Fakültesi Dergisi*, *5*(2), 39-42.

Engin, A. O., Seven, M. A., & Turhan, V. N. (2010). Oyunların öğrenmedeki yeri ve önemi. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 4*(2).

Erdoğdu, E. (2010). *Sosyal bilgiler öğretmenlerinin kullandıkları yöntem/teknikler ve karşılaştıkları kullanım güçlükleri* [Yüksek lisans tezi], Kütahya Dumlupınar Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

Ergül, H. F. (2005). Motivasyon ve motivasyon teknikleri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, *4*(14), 67-79.

Erol, M., Akbakla, M. U., & Karabıçak, N. (2022). Sınıf öğretmeni adaylarına göre geleneksel çocuk oyunları. Değerler Eğitimi Dergisi*, 20*(44), 491-517.

Eryılmaz, Ö. (2019). *Ortaokul sosyal bilgiler dersinde uygulanan çocuktan çocuğa öğretim yaklaşımının öğrencilerin sosyal sorumluluk düzeyine etkisi* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Anadolu Üniversitesi.

Field, A. (2018). Discovering statistics using IBM SPSS statistics (5. baskı). *Sage Publications.*

Genç, M. (2020). Sosyobilimsel konular ile bilim-tutum ilişkisi. İçinde M. Genç (Ed.). *Kuramdan uygulamaya sosyobilimsel konular* (1. Basım, ss. 1-14). Nobel Akademik Yayıncılık.

Glesne, C. (2020). *Nitel araştırmaya giriş.* (A. Ersoy ve P. Yalçınoğlu, Çev; 6. Basım). Anı Yayıncılık. (Orijinal yayın tarihi 2011)

GÜNEŞ, F. (2015). Oyunla Öğrenme Yaklaşımı. *Electronic Turkish Studies, 10*(11), http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.8499

Güven, İ. (2005). Sosyal bilgiler öğretmenlerinin meslekî gelişim ve yeterlikleri. *Bilim ve Aklın Aydınlığında Eğitim Dergisi, 58*, 40-45.

Haçat, S. O., & Topal, M. (2021). Geleneksel çocuk oyunlarının değerler eğitimindeki rolünün sınıf öğretmenlerinin görüşleri açısından değerlendirilmesi. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi, 12*(2), 558-575.

Homer, B. D., Raffaele, C. & Henderson, H. (2019). Games as playful learning: Implications of developmental theory for game-based learning. J. L. Plass, R. E. Mayer and B. D. Homer (Eds.). In Handbook of Game-Based Learning (s.25-52). The MIT Press Cambridge.

Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (M. A. Kılıçbay, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

Irmak, Y. (2016). Bingöl geleneksel çocuk oyunları. *Bingöl Araştırmaları Dergisi, 3*(1), 67-86.

İnan, S. (2014). *Sosyal bilgiler eğitimine giriş.* Ankara: Anı Yayıncılık.

İneç, Z. F. (2022). Kültürü sayısal bir ağa dönüştürmek: Türkiye geleneksel çocuk oyunları dijital atlası örneği. *Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi,* (30), 252-269.

Johnson, Andrew P. (2014). *Eylem araştırması el kitabı.* (Uzuner Y, Anay M, Çev.). Anı Yayıncılık.

Kacar, D. (2020). *Geleneksel çocuk oyunlarının internet bağımlılığı, sosyal beceri ve stres düzeyine etkisi* (Yayın Numarası: 618343) [Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

Katı, Y. (2020). Malatya geleneksel çocuk oyunları ve çocuk gelişiminde oyunun rolü. *Akra Kültür Sanat ve Edebiyat Dergisi, 8*(22), 309-338.

Katıtaş, S. (2022). Karma yöntem araştırmalarına bütüncül bir bakış. *Socıal Scıences Studıes Journal (SSSJournal), 5*(49), 6250-6260.

Korcu, H. (2019). *Sosyal bilgiler dersi tarih konularının öğretiminde oyunla öğretim uygulamaları (deneysel bir çalışma)* (Yayın Numarası: 581434) [Yüksek lisans tezi, Balıkesir Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

Koyuncu, F., & Bulut, G. G. (2022). Geleneksel çocuk oyunlarının kültürlerarası etkileşimi. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, (12), 499-519. https:// doi.org/10.21733/ibad.1083497

Kula, F. (2017). *Kültür Aktarımı ve Kültürel Kimliğin Geliştirilmesi Konusunda Yöneticilerin, Öğretmenlerin, Öğrencilerin ve Velilerin Beklentileri, Görüşleri ve Önerileri* (Yayın Numarası: 454874) [Yüksek lisans tezi, Akdeniz Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

Küçükibiş, H. F., Özkurt, B., Sirkeci, H., & Öztürk, O. (2022). Geleneksel oyun ve geleneksel çocuk oyunlarının eğitim-öğretim programlarındaki yeri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, *21*(83), 1422-1436.

Lestari W. D., Maulana H., Nuryananda P. F., Wahyuningtyas D., Nisa D. A. ve Via Y. V. (2025). Kampung dolanan Taman Jajar Gumregah: The existence of traditional and movement games to support children's growth and development. *Journal of Community Service and Empowerment, 6*(3), 628-637. https://doi.org/10.22219/jcse.v6i3.38854

Melianasari, H. ve Suparno, S. (2018, Kasım). *Çocukların kişilerarası becerilerini geliştirmek için geleneksel oyunların önemi.* 4. Uluslararası Erken Çocukluk Eğitimi Konferansı. Semarang Erken Çocukluk Araştırmaları ve Eğitim Konuşmaları (SECRET 2018) (s. 181-186). Atlantis Press.

Merriam, S. B. (2013). *Qualitative research: A guide to design and ımplementation.* (S. Turan, Çev.). Nobel.

Mertler, C. A. (2014). Action research: Improving schools and empowering educators. London: Sage Publication.

Millî Eğitim Bakanlığı (2024). *Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Öğretim Programları Ortak Metni.* https://mufredat.meb.gov.tr/ProgramDetay.aspx?PID=1945

Millî Eğitim Bakanlığı (2024). *Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı (4, 5, 6 ve 7. Sınıflar).* https://mufredat.meb.gov.tr/ProgramDetay.aspx?PID=1264

Mindivanlı-Akdoğan, E., & Bilgili, A. S. (2017). Eğitsel oyunlarla sosyal bilgiler öğretimi. R. Sever, M. Aydın ve E. Koçoğlu. *Alternatif Yaklaşımlarla Sosyal Bilgiler Eğitimi* içinde (s. 163-184). Pegem Akademi.

Mildivanlı Akdoğan, E. Ve Öner, Ü. (2021). Sosyal bilgiler dersi için örnek oyun uygulamaları. E. Ildız ve Ü. Şimşek (Ed.). Ortaokullar için eğitsel oyun uygulamaları kuramdan uygulamaya içinde (ss. 267-314). Nobel

Nugraha, Y. A., Handoyo, E., & Sulistyorini, S. (2018). Traditional game on the social skill of students in the social science learning of elementary school. *Journal of Primary Education*, *7*(2).

Oğuz, M. Ö., & Ersoy, P. (2005). Türkiye'de 2004 yılında yaşayan geleneksel çocuk oyunları. *Ankara: Gazi Üniversitesi Türk Halkbilimi Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, 4.*

Orak, S., Çilek, A., & Yilmaz, FG (2020). Geleneksel Çocuk Oyunlarının Sosyal Bilgiler Dersine Uyarlanması: Öğretmenler İçin STEM Ders Tasarımı. *Kıbrıs Eğitim Bilimleri Dergisi, 15*(6), 1422-1438.

Özdemir, M. Z. D. (2005). *Türkiye'de kültürel mirasın korunmasına kısa bir bakış. Planlama, 31*, 20-25.

Öztürk, E., & Ada, Ş. (2006). Sosyal bilgiler eğitiminde proje tabanlı öğrenme ve portfolyo değerlendirme yaklaşımlarının eğitim ve sınama durumlarına yansıması. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (13), 93-103.

Patton, M. Q. (2014). *Nitel araştırma ve değerlendirme yöntemleri.* (M. Bütün ve S.B. Demir, Çev.; 1. Basım). Pegem Akademi Yayınları. (Orijinal yayın tarihi 2002)

Pehlivan, H., & Demirel, Ö. (2022). Örnek olay ve oyun yoluyla öğretimin sosyal bilgiler dersinde öğrenme düzeyine etkisi. *Trakya Eğitim Dergisi, 12*(3), 1923-1932.

Saefullah, R., Pirdaus, D. I., & Ismail, M. I. A. B. (2024). Exploring the Impact of Traditional Games on Children's Motor Skills Development: A Literature Review. *International Journal of Ethno-Sciences and Education Research*, *4*(2), 39-42.

Sağ, Ç., & Ünal, F. (2019). İlkokul sosyal bilgiler dersinde somut olmayan kültürel miras eğitimine yönelik etkinlik temelli bir eylem araştırması. *Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (19), 425-468.

Sallabaş, M. (2020). Halk biliminin işlevleri bağlamında geleneksel çocuk oyunları: RTÜK çocuk oyunları. *Millî Folklor*, *16*(126), 99-109.

Sarıtepeci, M., & Çakır, H. (2014). Harmanlanmış öğrenmenin öğrencilerinin sosyal bilgiler dersine karşı motivasyon ve tutumlarına etkisinin incelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, *35*(35), 115-129.

Savaş, E., & Gülüm, K. (2014). Geleneksel oyunlarla öğretim yöntemi uygulamasının başarı ve kalıcılık üzerine etkisi. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 16*(1), 183-202.

Schunk, D. H., & Pajares, F. (2009). Self-Effi cacy Th eory. In *Handbook of motivation at school* (pp. 49-68). Routledge.

https://doi.org/10.4324/9780203879498

Sönmez, V. (1994). *Sosyal bilgiler öğretimi.* Pegem Yayıncılık.

Sözer, E. (1998). Sosyal bilgiler programının amaçları, ilkeleri ve temel özellikleri. *G. Can,Ş.Yaşar ve E.Sözer (Ed.), Sosyal bilgiler öğretimi içinde (15-39). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları*

Sözer, E. (1998). Sosyal bilgiler öğretiminde ilke, strateji, yöntem ve teknikler. *G. Can,Ş.Yaşar ve E.Sözer (Ed.), Sosyal bilgiler öğretimi içinde (73-88). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları*

Suhaebah, S. I. T. I. (2019). Traditional game as a social studies learning method to develop student's communication and collaborative skills. *Postgraduate School UPI*, 340-350.

Sümbüllü, Y. Z., & Altınışık, M. E. (2016). Geleneksel çocuk oyunlarının değerler eğitimi açısından önemi. *Erzurum Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, *1*(2), 73-85.

Şimşek, A. (2012). *Sosyal bilgiler öğretimi.* Ankara: Pegem A Yayıncılık.

Tahiroğlu, M., & Aktepe, V. (2015). 4. Ve 5. Sınıf sosyal bilgiler dersi motivasyon ölçeği formunun geçerlilik ve güvenilirlik çalışması. *Electronic Turkish Studies*, *10*(3).
http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.7944

Teddlie, C. and Yu, F. (2007). Mixed methods sampling: A typology with examples. *Journal of Mixed Methods Research, 1*(1), 77-100. https://doi.org/10.1177/1558689806292430

Temel, A., Kangalgil, M., & Oğuzhan, Ç. ALI (2024). Öğretmenlerin geleneksel çocuk oyunlarının eğitimdeki rolüne ilişkin görüşleri. *Eğitim ve Rekreasyon Desenleri Dergisi, 5*(1), 52-65.

Toraman, S. (2021). Karma Yöntemler Araştırması: Kısa Tarihi, Tanımı, Bakış Açıları ve Temel Kavramlar/ Mixed Methods Research: A Brief History, Definitions, Perspectives, and Key Elements. *Nitel Sosyal Bilimler Dergisi, 3*(1), 1-29. https://doi.org/10.47105/nsb.847688

Töret, A. B., & Özdemir, B. (2021). Pozantı geleneksel çocuk oyunlarının işlevleri üzerine. *Avrasya Uluslararası Araştırmalar Dergisi, 9*(29), 394-407.

Trajkovik, V., Malinovski, T., Vasileva-Stojanovska, T., & Vasileva, M. (2018). Traditional games in elementary school: Relationships of student's personality traits, motivation and experience with learning outcomes. *PloS one*, *13*(8).

https://doi.org/10.1371/journal.pone.0202172

Turan, B. N., Gözler, A., Turan, M., İncetürkmen, M., & Meydani, A. (2020). Geleneksel çocuk oyunlarına yönelik öğretmen görüşleri. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, *5*(3), 231-241.

Turan, R., & Ulusoy, K. (2010). *Sosyal bilgilerin temelleri* (1.baskı) Maya Akademi

Türk Dil kurumu [TDK] (2025). *Türk Dil Kurumu Güncel Sözlüğü.* https://sozluk.gov.tr/

Yaşar Ekici, F. (2021). Oyunun tanımı ve önemi (D. Yalman Polatlar (Ed.) Erken çocuklukta oyun gelişimi ve eğitimi içinde (1-15). Pegem Akademi.

Yeşiltaş, E., & Cantürk, A. (2022). Sosyal Bilgiler Eğitiminde Oyunların Kullanımına İlişkin Araştırmaların Eğilimleri: 1971 – 2021. *Journal of History School, 61*, 4434-4466.

Yılmaz, E., Yel, S., & Griffiths, M. D. (2022). Comparison of children's social problem-solving skills who play videogames and traditional games: A cross-cultural study. *Computers & Education*, *187*, 104548. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104548

Yıldız, R. (2023). *Zekâ oyunları ve geleneksel çocuk oyunlarının ortaokul öğrencilerinde dikkat ve görsel algıya etkisi* (Yayın Numarası: 808811) [Doktora tezi, Aksaray Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

https://www.socialstudies.org/about/definition-social-studies

EKLER

EK-1. Eskişehir İl Milli Eğitim Müdürlüğü Araştırma İzni

T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
ARAŞTIRMA UYGULAMA İZNİ BELGESİ

EĞİTİMİN YÜZYILI

Başvuru No: MEB.TT.2024.001367.01

T.C. Kimlik No: 30*******58

Adı Soyadı: ÖZGE DERİNDAĞ

Araştırmanın Adı: Sosyal Bilgiler Dersinde Geleneksel Çocuk Oyunlarının Kullanımının Öğrencilerin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik İlgi ve Tutumlarına Etkisi

Araştırmanın Niteliği: Yüksek Lisans Tezi

Araştırmanın Örneklem / Çalışma Grubu: Öğrenci

Veri Toplama Aracının Başlığı: Öğrenci ve Öğretmen Görüşme Formu, Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği

Araştırma Uygulama İzninin Kabul Tarihi: 23.09.2024

Araştırma Uygulama İzninin Bitiş Tarihi: 23.09.2025

Yukarıda kimliği yazılı araştırmacı "Araştırma Uygulama İzinleri Yönergesine" göre belirtilen kapsamda araştırmasını yapmayı taahhüt etmiştir. Araştırmacının bilgi ve belgelerinin uygunluğu kontrol edilmiş olup aşağıda ifade edilen bilgiler kapsamında araştırma uygulama izni Millî Eğitim Bakanlığı ilgili birimleri tarafından onaylanmıştır.

EK-2. Öğrenci Gönüllü Katılım Formu

ÖĞRENCİ GÖNÜLLÜ KATILIM FORMU

Bu çalışma, "Sosyal Bilgiler Eğitiminde Geleneksel Çocuk Oyunlarının Kullanımına İlişkin Bir Karma Yöntem Araştırması" başlıklı bir araştırma çalışması olup "Sosyal Bilgiler dersinde geleneksel çocuk oyunlarının kullanımının öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersine yönelik ilgi ve tutumlarını nasıl etkilediğini anlamlandırma" amacını taşımaktadır. Çalışma, Doç. Dr. Ayşegül PEHLİVAN YILMAZ ve Özge DERİNDAĞ tarafından yürütülmektedir. Bu araştırma, geleneksel çocuk oyunlarının Sosyal Bilgiler dersi içerisinde kullanımı ile öğrencilerin derse karşı olan ilgisini ve tutumlarını değiştirmesine katkı sağlanacaktır.

- Bu çalışmaya katılımınız gönüllülük esasına dayanmaktadır.
- Çalışmanın amacı doğrultusunda, yüz yüze yarı-yapılandırılmış görüşmeler, sınıf içi uygulamalar, ders içi katılımcı günlükleri ve ölçek uygulanarak sizden veriler toplanacaktır.
- İsminizi yazmak ya da kimliğinizi açığa çıkaracak bir bilgi vermek zorunda değilsiniz. Araştırmada katılımcıların isimleri gizli tutulacaktır.
- Araştırma kapsamında toplanan veriler, sadece bilimsel amaçlar doğrultusunda kullanılacak, araştırmanın amacı dışında ya da bir başka araştırmada kullanılmayacak ve gerekmesi halinde, sizin (yazılı) izniniz olmadan başkalarıyla paylaşılmayacaktır.
- İstemeniz halinde sizden toplanan verileri inceleme hakkınız bulunmaktadır.
- Sizden toplanan veriler dosyalama yöntemi ile korunacak ve araştırma bitiminde arşivlenecek veya imha edilecektir.
- Veri toplama sürecinde size rahatsızlık verebilecek herhangi bir soru ya da talep olmayacaktır. Yine de katılımınız sırasında herhangi bir sebepten rahatsızlık hissederseniz çalışmadan istediğiniz zamanda ayrılabileceksiniz. Çalışmadan ayrılmanız durumunda sizden toplanan veriler çalışmadan çıkarılacak ve imha edilecektir.

Gönüllü katılım formunu okumak ve değerlendirmek üzere ayırdığınız zaman için teşekkür ederim. Çalışma hakkındaki sorularınızı araştırmacı Özge DERİNDAĞ'a yöneltebilirsiniz.

Araştırmacı Adı: Özge DERİNDAĞ

Adres:

Cep Tel:

Bu çalışmaya tamamen kendi rızamla, istediğim takdirde çalışmadan ayrılabileceğimi bilerek verdiğim bilgilerin bilimsel amaçlarla kullanılmasını kabul ediyorum.

Katılımcı Ad ve Soyadı:

İmza:

Tarih:

EK-3. Veli İzin Formu

VELİ İZİN FORMU

Bu çalışma, "Sosyal Bilgiler Eğitiminde Geleneksel Çocuk Oyunlarının Kullanımına İlişkin Bir Karma Yöntem Araştırması" başlıklı bir araştırma çalışması olup "Sosyal Bilgiler dersinde geleneksel çocuk oyunlarının kullanımının öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersine yönelik ilgi ve tutumlarını nasıl etkilediğini anlamlandırma" amacını taşımaktadır. Çalışma, Doç. Dr. Ayşegül PEHLİVAN YILMAZ ve Özge DERİNDAĞ tarafından yürütülmektedir. Bu araştırma, geleneksel çocuk oyunlarının Sosyal Bilgiler dersi içerisinde kullanımı ile öğrencilerin derse karşı olan ilgisini ve tutumlarını değiştirmesine katkı sağlanacaktır.

• Bu çalışmaya katılımınız gönüllülük esasına dayanmaktadır.

• Çalışmanın amacı doğrultusunda, yüz yüze yarı-yapılandırılmış görüşmeler, sınıf içi uygulamalar, ders içi katılımcı günlükleri ve ölçek uygulanarak çocuğunuzdan veriler toplanacaktır.

• Sizin ve çocuğunuzun kimliğinizi açığa çıkaracak bir bilgi vermek zorunda değilsiniz. Araştırmada katılımcıların isimleri gizli tutulacaktır.

• Araştırma kapsamında toplanan veriler, sadece bilimsel amaçlar doğrultusunda kullanılacak, araştırmanın amacı dışında ya da bir başka araştırmada kullanılmayacak ve gerekmesi halinde, sizin (yazılı) izniniz olmadan başkalarıyla paylaşılmayacaktır.

• İstemeniz halinde çocuğunuzdan toplanan verileri inceleme hakkınız bulunmaktadır.

• Sizden toplanan veriler dosyalama yöntemi ile korunacak ve araştırma bitiminde arşivlenecek veya imha edilecektir.

• Veri toplama sürecinde size rahatsızlık verebilecek herhangi bir soru ya da talep olmayacaktır. Yine de katılımınız sırasında herhangi bir sebepten rahatsızlık hissederseniz çocuğunuz çalışmadan istediğiniz zamanda ayrılabilecektir. Çalışmadan ayrılması durumunda çocuğunuzdan toplanan veriler çalışmadan çıkarılacak ve imha edilecektir.

Gönüllü katılım formunu okumak ve değerlendirmek üzere ayırdığınız zaman için teşekkür ederim. Çalışma hakkındaki sorularınızı araştımacı Özge DERİNDAĞ'a yöneltebilirsiniz.

Araştırmacı Adı: Özge DERİNDAĞ

Adres:

Cep Tel:

Veli Ad ve Soyadı:

İmza:

Tarih:

EK-4. Öğretmen Gönüllü Katılım Formu

ÖĞRETMEN GÖNÜLLÜ KATILIM FORMU

Bu çalışma, "Sosyal Bilgiler Eğitiminde Geleneksel Çocuk Oyunlarının Kullanımına İlişkin Bir Karma Yöntem Araştırması" başlıklı bir araştırma çalışması olup "Sosyal Bilgiler dersinde geleneksel çocuk oyunlarının kullanımının öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersine yönelik ilgi ve tutumlarını nasıl etkilediğini anlamlandırma" amacını taşımaktadır. Çalışma, Doç. Dr. Ayşegül PEHLİVAN YILMAZ ve Özge DERİNDAĞ tarafından yürütülmektedir. Bu araştırma, geleneksel çocuk oyunlarının Sosyal Bilgiler dersi içerisinde kullanımı ile öğrencilerin derse karşı olan ilgisini ve tutumlarını değiştirmesine katkı sağlanacaktır.

- Bu çalışmaya katılımınız gönüllülük esasına dayanmaktadır.
- Çalışmanın amacı doğrultusunda, yüz yüze yarı-yapılandırılmış görüşmeler, sınıf içi uygulamalar, ders içi katılımcı günlükleri ve ölçek uygulanarak sizden veriler toplanacaktır.
- İsminizi yazmak ya da kimliğinizi açığa çıkaracak bir bilgi vermek zorunda değilsiniz. Araştırmada katılımcıların isimleri gizli tutulacaktır.
- Araştırma kapsamında toplanan veriler, sadece bilimsel amaçlar doğrultusunda kullanılacak, araştırmanın amacı dışında ya da bir başka araştırmada kullanılmayacak ve gerekmesi halinde, sizin (yazılı) izniniz olmadan başkalarıyla paylaşılmayacaktır.
- İstemeniz halinde sizden toplanan verileri inceleme hakkınız bulunmaktadır.
- Sizden toplanan veriler dosyalama yöntemi ile korunacak ve araştırma bitiminde arşivlenecek veya imha edilecektir.
- Veri toplama sürecinde size rahatsızlık verebilecek herhangi bir soru ya da talep olmayacaktır. Yine de katılımınız sırasında herhangi bir sebepten rahatsızlık hissederseniz çalışmadan istediğiniz zamanda ayrılabileceksiniz. Çalışmadan ayrılmanız durumunda sizden toplanan veriler çalışmadan çıkarılacak ve imha edilecektir.

Gönüllü katılım formunu okumak ve değerlendirmek üzere ayırdığınız zaman için teşekkür ederim. Çalışma hakkındaki sorularınızı araştırmacı Özge DERİNDAĞ'a yöneltebilirsiniz.

Araştırmacı Adı: Özge DERİNDAĞ

Adres:

Cep Tel:

Bu çalışmaya tamamen kendi rızamla, istediğim takdirde çalışmadan ayrılabileceğimi bilerek verdiğim bilgilerin bilimsel amaçlarla kullanılmasını kabul ediyorum.

Katılımcı Ad ve Soyadı:

İmza:

Tarih:

EK-5. Öğretmen Görüşme Soruları

ÖĞRETMEN GÖRÜŞME SORULARI (ÖRNEK)

İLK KISIM

1. Kendinizden bahseder misiniz? (Yaş, memleket, vb.)
2. Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimde kullanımı hakkında ne düşünüyorsunuz?
3. Geleneksel çocuk oyunlarını ders içerisinde hiç kullandınız mı? Örnek verir misiniz?
4. 5. sınıf ders kitabı ve öğretim programını geleneksel çocuk oyunlarının sosyal bilgilerde kullanımı açısından değerlendirir misiniz? Örnek verir misiniz?

İKİNCİ KISIM

Ders içerisinde yapılan etkinlikleri düşündüğünüzde;

1. Yardımlaşma ve dayanışma konusunda oynadığımız halat çekme oyununu değerlendirir misiniz?
2. Kültürel zenginliklerin birlikte yaşamaya katkısı konusunda oynadığımız isim, şehir, hayvan oyununu değerlendirir misiniz?
3. Doğal ve beşeri çevremizdeki değişim konusunda oynadığımız mendil kapmaca oyununu değerlendirir misiniz?
4. İlimizin göreceli konumu konusunda nesi var oyununu oyununu değerlendirir misiniz?
5. İlimizde yaşanabilecek afetler ve etkileri konusunda rolümü tahmin et oyununu oyununu değerlendirir misiniz?
6. Tüm süreci değerlendirdiğinizde çocuk oyunları kullanılarak işlenen sosyal bilgiler dersini nasıl değerlendiriyorsunuz? Örnek verir misiniz?
7. Süreçle ilgili başka söylemek istediğiniz bir şey var mı?

EK-6. Öğrenci Görüşme Soruları

ÖĞRENCİ GÖRÜŞME SORULARI (ÖRNEK)

Etkinlik sonrası görüşme soruları

1. Kendinden bahseder misin? (Yaş, memleket, vb.)
2. Sosyal bilgiler dersi hakkında ne düşünüyorsun? Açıklar mısın?
3. Oynadığımız kukla oyununu daha önce oynamış mıydın?
4. Sosyal bilgiler dersinde kukla oyunu oynamak sana ne hissettirdi?
5. Kukla oyunu sırasında seni üzen bir şey oldu mu? Örnek verir misin?
6. Kukla oyunu sırasında seni sevindiren bir şey oldu mu? Örnek verir misin?
7. Sosyal bilgiler dersinde oynanan kukla oyununu değerlendirir misin?

Tüm sürece yönelik görüşme soruları

Sosyal bilgiler dersinde geleneksel çocuk oyunlarının kullanımını düşündüğünde;

1. Bu süreç senin için nasıl geçti? Neler yaşadın? Örnek verir misin?
2. Sosyal bilgiler dersini oyunlarla işlediğinizde ne hissettin? Örnek verir misin?
3. Oyun oynamak sosyal bilgiler dersinde senin için bir değişikliğe sebep oldu mu? Örnek verir misin?
4. En çok aklında kalan oyun hangisi? Neden?
5. En çok hangi oyunu beğendin? Neden?
6. Sosyal bilgilerde böyle oyunların kullanılmasını ister misin? Neden?
7. Daha önce hiç sosyal bilgiler dersinde çocuk oyunu oynamış mıydın?
8. Başka hangi oyunu oynamak isterdin derste? Neden?
9. Son olarak bana oyunlarla ilgili bir şey söylemek istesen ne söylerdin?

EK-7. Öğrenci Günlüğü Formu



ÖĞRENCİ GÜNLÜĞÜ FORMU

Ad-Soyad:..... **Tarih:**.....

Sevgili çocuklar;

Günlüğümüzü doldururken ders boyunca yaptığımız etkinlikler içinde **eksik olarak gördüğünüz** ya da **hoşunuza giden** çalışmaları ve davranışları da göz önünde bulundurunuz.

Sevgiler...

1. **Bugünkü sosyal bilgiler dersinde neler öğrendin?**

.....

.....

2. **Bugünkü sosyal bilgiler dersinde seni eğlendiren ya da üzen davranışlar nelerdi?**

.....

.....

3. **Bugün sosyal bilgiler dersinde önceden yapmadığın ne yaptın?**

.....

.....

4. **Bugün sosyal bilgiler dersinde hangi arkadaşlarınla iletişim kurdun?**

.....

.....

5. **Bugünkü sosyal bilgiler dersinden sonra sosyal bilgiler dersi hakkında ne düşünüyorsun?**

.....

.....

EK-8. Öğretmen Gözlem Formu

SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETİMİNDE GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARININ KULLANIMININ ETKİSİNE İLİŞKİN GÖZLEM FORMU

Etkinlik Adı:

Aşağıdaki etkinliklerin gerçekleşme düzeyini belirlemek için ilgili sözcüğün altına (X) işareti koyarak belirtiniz.

Gözlenen Etkinlikler	İyi	Orta	Zayıf
1.Öğretmenin dersin konusuna uygun olarak geleneksel çocuk oyunu seçmesi.			
2.Öğretmenin dersin amacına uygun olarak geleneksel çocuk oyunu seçmesi.			
3. Öğrencilerin geleneksel çocuk oyunlarını takip etmesini sağlamada öğretmenin model olması			
4.Öğrencilerin geleneksel çocuk oyunlarına etkin katılımını sağlaması.			
5.Öğrencilerin geleneksel çocuk oyunlarının ders için önemini anlamasını sağlaması.			
6.Öğrencilerin geleneksel çocuk oyununun ve dersin amacını bağdaştırabilmesini sağlaması.			
7.Öğretmenin geleneksel çocuk oyunlarıyla işlenen dersin öğretiminde farklı yöntem ve teknikleri de kullanması.			
8.Öğrencilerin uygulanan geleneksel çocuk oyunlarında kendilerini doğru biçimde ifade etmelerini sağlaması.			
9.Öğrencilerin oynanan geleneksel çocuk oyunlarını değerlendirmesini sağlaması.			
10. Öğrencilerin dayanışma ve yardımlaşma içinde bulunmalarını sağlaması			
11. Öğrencilerin oyun kurallarına dikkat etmesini sağlaması			
12. Öğrencilerin geleneksel oyunlarda arkadaşları ile iş birliği içinde hareket etmelerinin sağlanması.			
13. Öğrencilerin arkadaşlarının fikirlerini sabırlı bir şekilde dinlemesinin sağlanması.			
14.Öğrencilerin oyun içi canlandırmalarda etkin rol almalarını sağlaması			
15. Öğrencilerin geleneksel çocuk oyunları oynarken oyunu kültürle bağdaştırmalarını sağlaması			
16. Öğrencilerin geleneksel çocuk oyunları oynarken sosyal bilgiler dersine yönelik motivasyonunun sağlaması			

EK-9. Etik Kurul Belgesi Beyannamesi

ANADOLU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERÎ BİLİMLER BİLİMSEL ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİĞİ KURULU
KARAR BELGESİ

Evrak Kayıt Tarihi: 10.06.2024
Protokol No: 744615

KARAR: Doç. Dr. Ayşegül PEHLİVAN YILMAZ'ın danışmanlığını ve Özge DERİNDAĞ'ın yazarlığını yaptığı **"Sosyal Bilgiler Eğitiminde Geleneksel Çocuk Oyunlarının Kullanımına İlişkin Bir Karma Yöntem Araştırması (A mixed-methods study on the use of traditional children's games in social studies education)"** başlıklı yüksek lisans tez çalışması incelenmiş olup etik açıdan uygun olduğuna, oy birliği ile karar verilmiştir.

Prof. Dr. Erkan ERDEMİR
Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırma ve
Yayın Etiği Kurulu Başkanı

Anadolu Üniversitesi Rektörlüğü Yunus Emre Kampüsü 26470 ESKİŞEHİR
Tel +90 222 335 05 80-4412, **Faks** +90 222 335 36 16, **E-Posta** etik@anadolu.edu.tr,
Web http://www.anadolu.edu.tr/kurullar/etik.aspx

ÖZ GEÇMİŞ

Adı Soyadı **:** Özge DERİNDAĞ

Yabancı Dil **:** İngilizce

Doğum Yeri / Yılı **:**

Eğitim Bilgileri:

2023-2026 Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı**,** Sosyal Bilgiler Eğitimi Yüksek Lisans Programı

2018-2022 Anadolu Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü, Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Lisans Programı