

Sosyal Bilgiler Dersinde Oyunlar Anlamlı Öğrenme, Motivasyon ve Katılım, İş Birliği ve Sosyal Etkileşim: Mit Mi, Gerçek Mi?

Fatih Pala¹

Özet

Bu araştırmanın amacı, sosyal bilgiler dersinde oyun tabanlı öğrenmenin öğrencilerin öğrenme deneyimleri üzerindeki etkilerini incelemektir. Nitel araştırma yaklaşımı benimsenmiş ve çalışma fenomenolojik desen ile yürütülmüştür. Katılımcı grubunu, bir ortaokul düzeyinde öğrenim gören ve sosyal bilgiler dersinde oyun tabanlı etkinliklere katılan öğrenciler oluşturmaktadır. Veriler, öğrencilerin deneyimlerini çok boyutlu şekilde yansıtabilmek amacıyla yarı yapılandırılmış görüşmeler, odak grup tartışmaları, öğrenci günlükleri ve sınıf içi gözlemler aracılığıyla toplanmıştır. Bulgular dört ana tema altında toplanmıştır: (1) anlamlı öğrenme ve bilgi kalıcılığı, (2) motivasyon ve derse katılım, (3) iş birliği ve sosyal etkileşim, (4) oyun türlerinin etkisi. Araştırma sonuçları, oyun tabanlı etkinliklerin bilgiyi bağlamsallaştırarak kalıcı hâle getirdiğini, öğrencilerin motivasyon ve derse katılımını artırdığını, sosyal etkileşim ve iş birliğini geliştirdiğini göstermektedir. Ayrıca farklı oyun türlerinin öğrencilerin eleştirel düşünme, empati, problem çözme ve hızlı hatırlama gibi bilişsel becerilerini desteklediği ortaya konmuştur. Çalışmanın sınırlılıkları, örneklemin belirli bir öğrenci grubu ile sınırlı olması ve uygulamaların kısa süreli yürütülmesidir. Bu nedenle gelecekte farklı örneklerle, uzun vadeli ve karma yöntemli araştırmalar yapılması önerilmektedir.

1 Doç. Dr, Oltu Bilim ve Sanat Merkezi, e-r-z-u-r-u-m-25@hotmail.com, 0000-0003-1828-0461

1. Giriş

Günümüzde eğitimde teknolojik araçların kullanımı, öğrencilerin öğrenme süreçlerini daha etkileşimli ve anlamlı hâle getirme potansiyeli taşımaktadır. Özellikle sosyal bilgiler dersleri, öğrencilerin tarihsel, kültürel ve toplumsal olguları kavramasını hedeflediği için öğrenmenin derinlemesine gerçekleşmesi kritik bir öneme sahiptir (Erkan & Çelik, 2023). Ancak geleneksel öğretim yöntemleri, öğrencilerin derse ilgisini ve katılımını yeterince artırmada sınırlı kalabilmektedir (Bircan, 2024). Bu bağlamda, oyun tabanlı öğrenme stratejileri, öğrencilerin bilgiyi aktif olarak yapılandırmalarına ve anlamlı öğrenme deneyimleri yaşamalarına olanak tanıyabilir. Dijital ve masaüstü oyunlar, öğrencilere problem çözme, stratejik düşünme ve iş birliği gibi becerileri kazandırmanın yanı sıra ders içeriklerini somutlaştırma ve öğrenmeyi pekiştirme fırsatı sunar (Anastasiadis vd., 2018; Gee, 2003). Sosyal bilgiler bağlamında, oyunlar öğrencilerin tarih ve kültürel bilgiye aktif katılımını artırabilir, onları daha fazla araştırmaya ve sorgulamaya yönlendirebilir (Altun & Durmaz, 2024). Öte yandan, bazı araştırmalar, oyunların yalnızca eğlence aracı olarak kalabileceğini ve öğrenmeye etkisinin sınırlı olabileceğini öne sürmektedir (Spiel et vd, 2019). Bu durum, “oyun ile anlamlı öğrenme” arasındaki ilişkinin hâlen tartışmalı bir konu olduğunu göstermektedir.

Ausubel’in anlamlı öğrenme kuramına göre, öğrenme sürecinde yeni bilgiler, öğrencilerin ön bilgileriyle ilişkilendirilmediğinde kalıcı ve derin bir öğrenme gerçekleşmez (Ausubel, 1968). Sosyal bilgiler derslerinde oyunların kullanımı, öğrencilerin ön bilgilerini etkin bir şekilde aktive ederek, bilgiyi yapılandırmalarını ve kalıcı hâle getirmelerini destekleyebilir. Bu nedenle, oyun tabanlı etkinliklerin öğrencilerin anlamlı öğrenme deneyimleri üzerindeki etkisinin araştırılması, hem kuramsal hem de uygulamalı açıdan önemlidir. Literatürde sosyal bilgiler derslerinde oyun kullanımına dair çalışmalar sınırlıdır ve çoğu nicel yöntemlerle kısa süreli deneylere odaklanmıştır (Hamilton vd., 2021). Öğrencilerin oyun deneyimlerini derinlemesine anlamaya yönelik nitel çalışmalar, özellikle fenomenolojik yaklaşımla yapılan araştırmalar oldukça sınırlıdır. Bu durum, öğrencilerin oyun tabanlı öğrenme sürecini nasıl deneyimlediklerini ve bu süreçte anlamlı öğrenmeye nasıl ulaştıklarını anlamayı güçleştirmektedir.

Bu çalışma, sosyal bilgiler dersinde oyun tabanlı etkinliklerin öğrencilerin anlamlı öğrenme deneyimleri üzerindeki etkilerini fenomenolojik bir perspektifle incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırma, öğrencilerin deneyimlerini derinlemesine anlamak ve oyun ile öğrenme arasındaki ilişkiyi ortaya koymak için aşağıdaki sorulara yanıt aramaktadır:

1. Sosyal bilgiler dersinde oyun tabanlı öğrenme etkinlikleri, öğrencilerin bilgiyi anlamlandırma ve kalıcı öğrenme süreçlerini nasıl etkilemektedir?
2. Oyun tabanlı öğrenme uygulamaları, öğrencilerin derse yönelik motivasyon ve aktif katılım düzeylerinde nasıl bir değişim sağlamaktadır?
3. Sosyal bilgiler dersinde kullanılan oyun tabanlı etkinlikler, öğrenciler arasındaki iş birliği ve sosyal etkileşimi hangi yönlerden geliştirmektedir?
4. Farklı oyun türleri (rol yapma, simülasyon, strateji, quiz vb.) öğrencilerin anlamlı öğrenme, motivasyon ve sosyal etkileşim deneyimlerini nasıl çeşitlendirmektedir?

Bu çalışma, sosyal bilgiler öğretiminde oyun tabanlı öğrenmenin öğrencilerin anlamlı öğrenme süreçlerine katkısını öğrenci bakış açısıyla ortaya koymayı hedeflemektedir. Elde edilen bulgular, eğitimciler için oyun tasarımı, ders planlaması ve öğrenme stratejileri açısından önemli çıkarımlar sağlayacaktır.

2. Kuramsal Çerçeve

Fenomenolojik çalışmalarda kuramsal çerçeve, araştırmanın temel kavramlarını ve ilişkilerini netleştirir. Bu bağlamda, Ausubel'in anlamlı öğrenme kuramı, öğrencilerin sosyal bilgiler dersinde yeni bilgileri önceki bilgi ve deneyimleriyle ilişkilendirerek öğrenmelerini açıklamada kritik bir rol oynamaktadır (Ausubel, 1968). Anlamlı öğrenme, öğrencilerin bilgiyi sadece ezberlemek yerine, onu kavrayarak ve bağlam içerisinde kullanarak kalıcı hâle getirmesini sağlar. Sosyal bilgiler derslerinde tarih, kültür ve toplumsal kavramların anlaşılması, öğrencilerin ön bilgileriyle yeni bilgileri bütünleştirmesine bağlıdır; oyun tabanlı öğrenme bu süreci destekleyebilir (Pehlivan & Demirel, 2022).

Oyun tabanlı öğrenme (Game-Based Learning, GBL), öğrencilerin bilişsel ve duyuşsal katılımını artırarak öğrenmeyi daha etkileşimli hâle getirir. Gee (2003) ve All vd. (2016) oyunları, problem çözme, stratejik düşünme ve iş birliği becerilerini geliştiren etkin öğrenme araçları olarak tanımlamaktadır. Sosyal bilgiler bağlamında oyunlar, öğrencilerin tarihsel olayları, kültürel süreçleri ve toplumsal ilişkileri simülasyon ve rol yapma yoluyla deneyimlemelerini sağlar (Altun & Durmaz, 2024). Bu, öğrencilerin soyut kavramları somut bir bağlamda anlamlandırmalarına ve bilgiyi ders dışı yaşamla ilişkilendirmelerine imkân tanır.

Öğrenme sürecinde motivasyon ve katılım, anlamlı öğrenmenin temel belirleyicilerindendir. Self-Determination Theory (Deci & Ryan, 2000), öğrencilerin özerklik, yeterlilik ve ilişki ihtiyaçlarının karşılandığı ortamların motivasyonu artırdığını ve öğrenme sonuçlarını güçlendirdiğini öne sürmektedir. Oyun tabanlı etkinlikler, öğrencilere seçim özgürlüğü, geri bildirim ve iş birliği imkânı sunarak bu ihtiyaçları karşılar ve derse aktif katılımı destekler (Hamari et al., 2016). Bu bağlamda, sosyal bilgiler dersinde oyun kullanımı öğrencilerin öğrenme motivasyonunu ve derse katılımını artırabilir.

Oyun tabanlı öğrenme yalnızca dijital platformlarla sınırlı değildir; masaüstü ve rol yapma oyunları da öğrenmede etkili olabilir. Strateji oyunları, öğrencilerin eleştirel düşünme ve karar verme becerilerini geliştirmelerine yardımcı olurken, simülasyon oyunları tarihsel olayları ve toplumsal süreçleri deneyimlemeyi mümkün kılar (Hamilton vd., 2021). Bu oyun türlerinin karşılaştırmalı analizi, öğrencilerin farklı bağlamlarda nasıl anlamlı öğrenme deneyimleri yaşadığını ortaya koymak açısından önemlidir.

Bu çalışmada fenomenolojik yaklaşım, öğrencilerin oyun deneyimlerini derinlemesine anlamak ve Ausubel'in anlamlı öğrenme kuramı ile oyun tabanlı öğrenme literatürünü birleştirmek için kullanılmaktadır. Kuramsal çerçeve, öğrencilerin bireysel deneyimlerinin anlamlı öğrenme süreciyle nasıl ilişkilendiğini ortaya koyar ve bulguların yorumlanmasında rehberlik eder. Böylece, çalışma yalnızca oyunların eğlenceli olup olmadığını değil, öğrenciler için gerçekten anlamlı öğrenme sağlayıp sağlamadığını sorgular.

3. Yöntem

3.1. Araştırma Deseni

Bu çalışma, sosyal bilgiler dersinde oyun tabanlı öğrenme deneyimlerini derinlemesine anlamak amacıyla fenomenolojik araştırma deseni ile yürütülmüştür. Fenomenoloji, bireylerin belirli bir deneyimi nasıl yaşadıklarını, bu deneyimi nasıl anlamlandırdıklarını ortaya koymayı hedefleyen nitel bir araştırma yaklaşımıdır (Creswell & Poth, 2016). Bu bağlamda çalışmada amaç, öğrencilerin oyun tabanlı sosyal bilgiler öğrenme deneyimlerini öznel bakış açılarıyla keşfetmektir.

3.2. Katılımcılar

Bu çalışmada amaçlı örnekleme (purposive sampling) yöntemi kullanılarak, sosyal bilgiler dersinde oyun tabanlı etkinliklerde deneyimi olan öğrenciler seçilmiştir (Patton, 2014). Araştırmaya Türkiye'nin

farklı şehirlerinde yer alan üç ortaokuldan toplam 20 öğrenci katılmıştır. Katılımcılar 6., 7. ve 8. sınıf düzeylerinden olup, yaşları 11–14 arasındadır ve cinsiyet dağılımı dengeli olacak şekilde 10 kız ve 10 erkek öğrenciden oluşmaktadır. Akademik başarıları yüksek, orta ve düşük olmak üzere üç kategoride sınıflandırılan öğrencilerden her bir kategoride ortalama 7’şer öğrenci yer almaktadır. Ayrıca, dijital oyun deneyimleri yüksek (haftada 3–4 kez), orta (haftada 1–2 kez) ve düşük (ayda birkaç kez veya nadiren) olmak üzere üç gruba ayrılmıştır. Katılımcılar farklı sosyo-ekonomik ve kültürel arka planlara sahip olup, kent merkezindeki yüksek teknoloji imkânlarına sahip bir okul, orta gelir grubuna ait sınırlı dijital altyapıya sahip bir okul ve kırsal bölgede dijital oyun deneyimi ve altyapısı sınırlı bir okuldandır. Seçim kriterleri arasında, sosyal bilgiler dersinde en az bir dönem oyun tabanlı etkinliklere katılmış olmak, deneyimlerini sözlü ve yazılı olarak paylaşabilecek iletişim becerisine sahip olmak ve velilerden yazılı onam alınmış olmak yer almaktadır.

3.3. Veri Toplama Araçları

Bu çalışmada, sosyal bilgiler dersinde oyun tabanlı öğrenme deneyimlerini derinlemesine anlamak amacıyla çoklu veri toplama araçları kullanılmıştır. Fenomenolojik yaklaşım, bireylerin deneyimlerini öznel bakış açılarıyla keşfetmeyi hedeflediği için, veri toplama sürecinde öğrencilerin hem sözlü hem de yazılı ifadeleri ile gözlemlerden elde edilen veriler bir arada değerlendirilmiştir.

3.3.1. Derinlemesine Görüşmeler

Derinlemesine görüşmeler, öğrencilerin oyun tabanlı öğrenme deneyimlerini ve anlamlı öğrenme algılarını keşfetmek amacıyla gerçekleştirilmiştir. Her görüşme yaklaşık 30–60 dakika sürmüş ve yarı yapılandırılmış sorular kullanılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşmeler, öğrencilerin deneyimlerini derinlemesine açıklamalarına olanak sağladığı için nitel araştırmalarda sıklıkla tercih edilmektedir (Patton, 2014; Yıldırım & Şimşek, 2005). Sorular, öğrencilerin oyun sırasında yaşadıkları öğrenme deneyimlerini, motivasyonlarını, ders katılımını ve oyun etkinliğinden elde ettikleri kazanımları açıklamalarına imkân tanımıştır. Örnek sorular arasında şunlar yer almıştır:

- “Oyun oynarken öğrendiğiniz bilgileri dersle nasıl ilişkilendirdiniz?”
- “Oyun sırasında hangi anlar sizin için daha anlamlıydı?”
- “Bu oyun deneyimi ders dışında da öğrenmenize katkı sağladı mı?”

3.3.2. Odak Grup Görüşmeleri

Katılımcılar, 5–6 kişilik gruplar hâlinde odak grup görüşmelerine katılmıştır. Odak grup görüşmeleri, katılımcıların bireysel deneyimlerini paylaşımlarının yanı sıra grup etkileşimiyle yeni düşünceler üretmelerine de imkân tanır (Krueger, 2014; Morgan, 1997). Bu yöntem, farklı bakış açılarını, ortak deneyim örüntülerini ve grup dinamiklerinin öğrenme sürecine yansımalarını inceleme fırsatı sunmuştur (Stewart & Shamdasani, 2014).

3.3.3. Öğrenci Günlükleri / Refleksiyonlar

Her oyun etkinliğinin ardından öğrenciler kısa yazılı veya dijital refleksiyonlar tutmuştur. Günlükler, öğrencilerin yaşadıkları öğrenme sürecini kişisel bakış açılarıyla ortaya koymaları için etkili bir yöntemdir (Bogdan & Biklen, 2007; Creswell & Poth, 2016). Öğrenciler günlüklerinde oyun sırasında öğrendikleri bilgileri, karşılaştıkları zorlukları ve bu bilgileri ders ya da günlük yaşam bağlamında nasıl kullanabileceklerini kaydetmiştir. Bu yaklaşım, bireysel öğrenme süreçlerinin anlaşılması ve öğrencilerin öz-düşünme becerilerinin incelenmesi açısından önemlidir (Altrichter vd, 2005).

3.3.4. Gözlem ve Video Kayıtları

Oyun sırasında öğrencilerin davranışları, etkileşimleri ve zorlandıkları noktalar sistematik olarak gözlemlenmiş ve video ile kayıt altına alınmıştır. Nitel araştırmalarda gözlem, katılımcıların doğal ortamda sergiledikleri davranışların nesnel olarak incelenmesine imkân tanır (Angrosino, 2007; Tisdell vd., 2025). Video kayıtları ise araştırmacıya olayları tekrar analiz etme ve farklı açılardan değerlendirme fırsatı sunmuştur. Ayrıca, gözlem verileri, görüşme ve günlük verileriyle triangülasyon yapılarak bulguların güvenilirliği artırılmıştır (Cohen vd., 2002).

3.4. Verilerin Analizi

Bu çalışmada, sosyal bilgiler dersinde oyun tabanlı öğrenme deneyimlerinin anlamlı öğrenme üzerindeki etkilerini derinlemesine incelemek amacıyla tematik analiz yöntemi kullanılmıştır (Braun & Clarke, 2006). Fenomenolojik yaklaşım doğrultusunda, öğrencilerin öznel deneyimlerini anlamak için derinlemesine görüşmeler, odak grup görüşmeleri, öğrenci günlükleri ve gözlem notlarından elde edilen tüm veriler transkripte edilmiştir. Transkriptler, öğrencilerin ifadelerinin bütünlüğünü koruyacak şekilde sözcük sözcüğüne aktarılmış, gözlem ve video kayıtlarından elde

edilen veriler metin hâline getirilmiştir. Analiz süreci, önce açık kodlama ile öğrencilerin deneyimlerini ifade eden anlam birimlerinin belirlenmesini, ardından benzer kodların ortak özelliklerine göre kategorize edilmesini ve en sonunda alt temaların birleştirilerek ana temaların oluşturulmasını içermektedir. Oluşturulan temalar, öğrencilerin motivasyonu, derse katılımı, iş birliği süreçleri, öğrenme kalıcılığı ve oyun türlerinin etkisi gibi başlıklar altında değerlendirilmiş, her tema katılımcı alıntıları ile desteklenmiş ve farklı veri kaynaklarıyla triangüle edilerek güvenilirlik sağlanmıştır. Kodlama süreci iki araştırmacı tarafından bağımsız şekilde yürütülmüş ve uyum oranı %85'in üzerinde bulunmuş, ayrıca oluşturulan temalar katılımcılara sunularak doğrulukları teyit edilmiştir (member checking). Fenomenolojik yaklaşım gereği, öğrencilerin duygusal ve bilişsel deneyimleri, oyun oynama sırasında yaşadıkları etkileşimler ve anlamlı öğrenme süreçleri dikkatle analiz edilmiş, yüzeysel gözlemler yerine deneyimlerin özü ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır. Bu yöntemle, oyun tabanlı sosyal bilgiler etkinliklerinin öğrencilerin anlamlı öğrenme deneyimleri üzerindeki etkisi sistematik, güvenilir ve akademik olarak yorumlanabilir hâle getirilmiştir.

4. Bulgular

Fenomenolojik analiz sonucunda sosyal bilgiler dersinde oyun tabanlı öğrenme deneyimleri üzerine dört ana tema ortaya çıkmıştır: (1) Anlamlı Öğrenme ve Bilgi Kalıcılığı, (2) Motivasyon ve Derse Katılım, (3) İş Birliği ve Sosyal Etkileşim, (4) Oyun Türlerinin Etkisi. Bu temalar, öğrencilerin görüşleri, odak grup tartışmaları, günlükler ve gözlemler üzerinden triangüle edilmiştir.

Tablo 1. Anlamlı Öğrenme ve Bilgi Kalıcılığı

Öğrenci ID	Oyun Türü	Deneyim / Gözlem	Refleksiyon / Günlük Notu	Görüşme Alıntısı	Ana Tema / Kod
O1	GeoGuessr	Şehirleri bulma sırasında tarih bilgisini hatırlamakta kolaylık	“GeoGuessr oyununda şehirleri bulmaya çalışırken tarih bilgilerini daha kolay hatırladım.”	“Oyunu oynarken şehirleri tahmin ederken tarih bilgimi daha iyi hatırladım, ders kitabındaki bilgilerden daha akılda kaldı.”	Bilgi Kalıcılığı / Anlamlı Öğrenme
O2	Tarih Simülasyonu	Osmanlı dönemini simüle ederken olayları kronolojik sırayla anlamak	“Simülasyon oyunu sayesinde tarihi olayları adım adım kavrayabildim, ders kitabında aklımda kalmamıştı.”	“Oyunda karakterlerin aldıkları kararları görünce tarihi olayları daha iyi anladım ve aklımda tutabildim.”	Bilgi Kalıcılığı / Anlamlı Öğrenme
O3	Rol Yapma Oyunu	Tarihi karakterlerin rollerini oynarken kavramları pekiştirme	“Sultan rolünü oynarken kararlar alıp sonuçlarını gördüm, bu sayede bilgiyi unutmuyorum.”	“Rol yapma sırasında verdiğim kararların sonuçlarını görmek, öğrendiğim bilgilerin kafamda kalmasına yardımcı oldu.”	Bilgi Kalıcılığı / Anlamlı Öğrenme
O4	Strateji Oyunu	Kaynak ve şehir yönetimi sırasında tarihsel bağlamı düşünme	“Haritadaki şehirleri yönetirken tarihi olayları hatırlamak zorunda kaldım, bilgim tazelendi.”	“Oyun sırasında hangi adımları atacağımı planlamak için tarihi olayları düşünmek zorunda kaldım, bu bilgiyi pekiştirdi.”	Bilgi Kalıcılığı / Anlamlı Öğrenme
O5	GeoGuessr	Kültürel ipuçlarıyla yerleri tahmin ederek bilgi pekiştirme	“Binaları ve kültürel işaretleri görünce hangi şehir olduğunu tahmin ettim, bilgiler kafamda canlandı.”	“Kültürel işaretleri gözlemleyerek şehirleri tahmin etmek, öğrendiğim bilgileri somutlaştırdı ve akılda kalmasını sağladı.”	Bilgi Kalıcılığı / Anlamlı Öğrenme

Tablo 1’de yer alan bulgular, öğrencilerin oyun tabanlı etkinlikler sırasında edindikleri bilgilerin geleneksel öğretim yöntemlerine kıyasla daha kalıcı ve anlamlı olduğunu göstermektedir. Özellikle görüşme alıntıları, öğrencilerin

deneyimlerini doğrudan yansıtarak, öğrenmenin öznel boyutunu ortaya koymaktadır. Örneğin, O1 ve O5 kodlu öğrenciler, GeoGuessr oyununda şehirleri ve kültürel ipuçlarını tahmin ederken tarihsel ve coğrafi bilgilerini aktif olarak kullanmış; öğrencilerin ifadeleri, oyunun bilgiyi somut bağlamda pekiştirdiğini doğrulamaktadır: *“Oyunu oynarken şehirleri tahmin ederken tarih bilgimi daha iyi hatırladım, ders kitabındaki bilgilerden daha akılda kaldı.”*

Rol yapma ve tarih simülasyonu oyunları da öğrencilerin bilgiyi aktif olarak yapılandırmalarını sağlamıştır (O2, O3). Öğrenciler, karakterlerin kararlarını alıp sonuçlarını gözlemleyerek veya strateji oyunlarında şehir ve kaynak yönetimi sırasında tarihsel bağlamı düşünerek bilgilerini pekiştirmişlerdir. Bu durum, öğrencilerin yalnızca pasif bilgi alıcıları olmadığını, öğrenilen bilgiyi deneyimleyerek ve kendi eylemleriyle ilişkilendirerek yapılandırdıklarını göstermektedir.

Günlük ve gözlem verileri, öğrencilerin oyun sırasında bilgiyi hatırlama, kavrama ve uygulama süreçlerini bilinçli bir şekilde yönlendirdiklerini ortaya koymuştur. Bu bulgular, fenomenolojik yaklaşımın gerektirdiği şekilde öznel deneyimler ile gözlemlenebilir davranışların bir arada analiz edilmesinin, anlamlı öğrenme ve bilgi kalıcılığı üzerindeki etkileri daha güvenilir bir biçimde ortaya koyduğunu göstermektedir.

Sonuç olarak, tablo ve görüşme bulguları, oyun tabanlı etkinliklerin sosyal bilgiler dersinde bilgiyi anlamlı hâle getirme ve kalıcılığını artırma potansiyelini açık bir şekilde ortaya koymaktadır. Ayrıca, farklı oyun türlerinin öğrencilerin bilişsel süreçlerini çeşitlendirdiği ve bilgiyi farklı yollarla yapılandırmalarına imkân tanıdığı görülmektedir.

Tablo 2. Motivasyon ve Derse Katılım

Öğrenci ID	Oyun Türü	Deneyim / Gözlem	Refleksiyon / Günlük Notu	Görüşme Alıntısı	Ana Tema / Kod
O6	Quiz Oyunu	Oyunda soruları doğru yanıtlamak için dikkatini artırma	“Oyun sırasında hangi soruyu seçeceğime karar vererek daha dikkatli çalıştım.”	“Oyun sırasında ne yapacağımı kendim seçebildim, bu yüzden derse daha çok odaklandım.”	Motivasyon / Derse Katılım
O7	Strateji Oyunu	Takım olarak görevleri yerine getirme sırasında dikkat ve çaba artışı	“Takım arkadaşlarım için doğru hamleyi yapmak istedim, bu yüzden daha çok odaklandım.”	“Arkadaşlarımızla yarışmak, oyunu daha heyecanlı ve ilgi çekici yaptı, daha fazla katıldım.”	Motivasyon / Derse Katılım
O8	Rol Yapma Oyunu	Karakter seçimleri ve görev tamamlama motivasyonu	“Karakterim için doğru kararlar almak istedim, bu da beni motive etti.”	“Oyun sırasında ödül kazanmak ve ilerlemek, derse ilgimi artırdı.”	Motivasyon / Derse Katılım
O9	Simülasyon Oyunu	Görevleri tamamlamak için strateji geliştirme	“Her adımı planlamam gerekiyordu, bu da oyuna daha fazla odaklanmamı sağladı.”	“Simülasyon oyununda ilerlemek ve başarı elde etmek için dikkatimi topladım.”	Motivasyon / Derse Katılım
O10	Quiz ve Rol Oyunu Kombinasyonu	Rekabet ve ilerleme hissi ile derse katılım	“Oyun boyunca doğru hamle yapmak ve ilerlemek için dikkatimi kaybetmedim.”	“Ödüller ve skor tablosu, derse katılımımı artırdı ve motivasyonumu yükseltti.”	Motivasyon / Derse Katılım

Tablo 2’de görüldüğü üzere, oyun tabanlı etkinlikler öğrencilerin derse olan ilgisini ve motivasyonunu belirgin biçimde artırmıştır. Görüşme alıntıları, öğrencilerin motivasyon süreçlerini doğrudan ifade etmelerini sağlamaktadır. Örneğin, O6 öğrencisi, *“Oyun sırasında ne yapacağımı kendim seçebildim, bu yüzden derse daha çok odaklandım”* diyerek, oyun mekanizmalarının öğrenciyi derse katılım göstermeye teşvik ettiğini belirtmiştir.

Strateji ve rol yapma oyunları, öğrencilerin hem bireysel hem de takım temelli görevlerde dikkat ve çabalarını artırmıştır (O7, O8). Odak grup görüşmeleri, öğrencilerin birbirlerini motive ettiklerini ve oyun sırasında daha fazla çaba gösterdiklerini ortaya koymuştur. Öğrenciler, ödül, rekabet ve ilerleme mekanizmalarının motivasyonlarını artırdığını ve öğrenme sürecine aktif katılım sağladığını ifade etmiştir (O9, O10).

Günlükler ve gözlemler, öğrencilerin oyun sırasında dikkati sürdürme, strateji geliştirme ve görevleri başarıyla tamamlama davranışlarını destekleyici kanıt olarak ortaya koymaktadır. Bu bulgular, oyun tabanlı öğrenmenin öğrencilerin motivasyonunu yükselttiğini ve ders katılımını artırdığını, farklı oyun türlerinin ise bu süreci çeşitlendirdiğini göstermektedir. Fenomenolojik perspektif, öğrencilerin öznel deneyimlerini doğrudan yansıtmaları bakımından, bulguların güvenilirliğini ve geçerliliğini güçlendirmektedir.

Tablo 3. İş Birliği ve Sosyal Etkileşim

Öğrenci ID	Oyun Türü	Deneyim / Gözlem	Refleksiyon / Günlük Notu	Görüşme Alıntısı	Ana Tema / Kod
O11	Strateji Oyunu	Takım görevlerinde strateji geliştirme ve iş birliği	“Takım için en iyi hamleyi bulmak istedim, bu yüzden arkadaşlarımla fikir alışverişinde bulundum.”	“Takım arkadaşım olmadan oyunu bitiremezdim, birlikte çalışmak hem eğlenceliydi hem de öğrendiklerimi pekiştirdi.”	İş Birliği / Sosyal Etkileşim
O12	Rol Yapma Oyunu	Karakter görevlerini tamamlamak için birlikte hareket etme	“Görevleri bitirmek için arkadaşlarımla iş birliği yapmak zorundaydım, bu çok keyifliydi.”	“Herkesin katkısı önemliydi, fikir alışverişi yaparken yeni şeyler öğrendim.”	İş Birliği / Sosyal Etkileşim
O13	Simülasyon Oyunu	Görev paylaşımı ve ortak planlama	“Şehir yönetimi görevlerini birlikte planladık, fikirlerimizi tartışmak faydalı oldu.”	“Ortak strateji geliştirmek, bilgiyi pekiştirmemi sağladı ve birlikte başarmak çok motive ediciydi.”	İş Birliği / Sosyal Etkileşim
O14	Quiz Oyunu (Takım)	Takım olarak soruları çözme	“Soruları birlikte çözmek hem eğlenceliydi hem de daha hızlı ilerledik.”	“Takım çalışması sayesinde zor soruları daha kolay çözebildik.”	İş Birliği / Sosyal Etkileşim
O15	Karma Oyun (Rol + Strateji)	Görevleri paylaşma ve karar verme	“Hangi stratejiyi uygulayacağımıza birlikte karar verdik, herkesin fikri önemliydi.”	“Birlikte düşünmek ve karar vermek, oyunu daha eğlenceli ve öğretici yaptı.”	İş Birliği / Sosyal Etkileşim

Tablo 3, oyun tabanlı etkinliklerin öğrenciler arasındaki iş birliği ve sosyal etkileşimi belirgin biçimde artırdığını göstermektedir. Görüşme alıntıları, öğrencilerin iş birliği sürecindeki öznel deneyimlerini doğrudan yansıtmaktadır. Örneğin, O11 kodlu öğrenci, “*Takım arkadaşım olmadan*

oyunu bitiremezdim, birlikte çalışmak hem eğlenceliydi hem de öğrendiklerimi pekiştirdi” ifadesiyle, takım çalışmasının hem öğrenmeyi desteklediğini hem de sosyal etkileşimi artırdığını belirtmiştir.

Rol yapma, simülasyon ve strateji oyunları, öğrencilerin görev paylaşımı yapmasını, ortak karar almasını ve fikir alışverişinde bulunmasını sağlamıştır (O12, O13). Gözlemler, öğrencilerin oyun sırasında birbirlerini aktif olarak desteklediklerini ve takım üyelerinin katkılarını dikkate aldıklarını göstermektedir. Bu bulgular, öğrencilerin sosyal öğrenme süreçlerini oyun tabanlı etkinlikler aracılığıyla deneyimlediğini ve öğrenme sürecini hem bireysel hem de kolektif boyutta zenginleştirdiğini ortaya koymaktadır.

Fenomenolojik perspektif, öğrencilerin öznel deneyimlerini doğrudan yansıtmaları bakımından, bulguların güvenilirliğini güçlendirmekte ve oyun tabanlı etkinliklerin sosyal etkileşim üzerindeki etkisini derinlemesine anlamayı mümkün kılmaktadır.

Tablo 4. Oyun Türlerinin Etkisi

Öğrenci ID	Oyun Türü	Deneyim / Gözlem	Refleksiyon / Günlük Notu	Görüşme Alıntısı	Ana Tema / Kod
O16	Strateji Oyunu	Kaynak ve şehir yönetimi sırasında planlama ve eleştirel düşünme	“Haritayı yönetirken hangi adımı atacağımı planladım, bu süreç bana eleştirel düşünme kazandırdı.”	“Strateji oyunları, karar verirken daha dikkatli olmamı ve bilgiyi analiz etmemi sağladı.”	Oyun Türü / Bilişsel Katkı
O17	Rol Yapma Oyunu	Tarihi karakterleri canlandırma ve olayları deneyimleme	“Karakterin kararlarını alırken olayların nedenlerini düşündüm ve anlamaya çalıştım.”	“Rol yapma sayesinde tarihi olayları yaşar gibi öğrendim, bilgiler kafamda daha iyi yer etti.”	Oyun Türü / Bilişsel Katkı
O18	Simülasyon Oyunu	Tarih ve kültürel bağlamda görev tamamlama	“Simülasyon oyununda şehirleri yönetmek, tarih bilgisini uygulamaya fırsatı verdi.”	“Gerçekçi simülasyonlar, bilgiyi pratiğe dökmemi sağladı ve öğrenme sürecimi derinleştirdi.”	Oyun Türü / Bilişsel Katkı
O19	Quiz Oyunu	Hızlı düşünme ve bilgiyi hatırlama	“Soruları hızlı cevaplamak için ders notlarını ve bilgileri hatırlamam gerekti.”	“Quiz oyunları, bilgiyi hızlı hatırlamama ve eksik olduğum noktaları görmeme yardımcı oldu.”	Oyun Türü / Bilişsel Katkı

Öğrenci ID	Oyun Türü	Deneyim / Gözlem	Refleksiyon / Günlük Notu	Görüşme Alıntısı	Ana Tema / Kod
O20	Karma (Strateji + Rol)	Eleştirel düşünme, planlama ve deneyimleme	“Hem strateji hem de rol yapma oyunu, bilgiyi farklı açılardan değerlendirmemi sağladı.”	“Farklı türdeki oyunlar, öğrenmeyi eğlenceli hale getirirken bilgiye yaklaşımımı da çeşitlendirdi.”	Oyun Türü / Bilişsel Katkı

Tablo 4, farklı oyun türlerinin öğrencilerin öğrenme süreçleri üzerinde çeşitli bilişsel katkılar sağladığını göstermektedir. Strateji oyunları, öğrencilerin eleştirel düşünme ve planlama becerilerini geliştirirken (O16), rol yapma oyunları öğrencilerin tarihi olayları ve kavramları somut deneyimlerle anlamalarını sağlamıştır (O17). Simülasyon oyunları, öğrencilerin tarih ve kültürel bilgiyi pratiğe dökmelerine imkân tanırken (O18), quiz türü oyunlar hızlı hatırlama ve bilgiyi organize etme becerilerini desteklemiştir (O19).

Karma oyun türleri, farklı öğrenme stratejilerini birleştirerek öğrencilerin bilgiyi çeşitli açılardan değerlendirmelerini sağlamış ve öğrenmeyi hem eğlenceli hem de derinlemesine hâle getirmiştir (O20). Görüşme alıntıları, öğrencilerin öznel deneyimlerini doğrudan yansıtarak her oyun türünün farklı bilişsel katkılarını doğrulamaktadır. Örneğin, bir öğrenci, *“Farklı türdeki oyunlar, öğrenmeyi eğlenceli hale getirirken bilgiye yaklaşımımı da çeşitlendirdi”* diyerek, oyun çeşitliliğinin öğrenme sürecine olan etkisini ifade etmiştir.

Gözlem ve günlük verileri, öğrencilerin farklı oyun türlerini oynarken sergiledikleri stratejik düşünme, planlama ve deneyimleme davranışlarını desteklemektedir. Bu bulgular, oyun türlerinin sosyal bilgiler dersinde öğrenmeyi çeşitlendirdiğini, öğrencilerin bilişsel ve deneyimsel becerilerini artırdığını ve öğrenme sürecini daha etkili hâle getirdiğini göstermektedir.

5. Sonuç

Bu araştırmanın fenomenolojik analizi, sosyal bilgiler dersinde oyun tabanlı öğrenme deneyimlerinin öğrenciler üzerinde çok boyutlu etkiler yarattığını ortaya koymuştur. Bulgular, dört ana tema etrafında toplanmıştır: (1) Anlamli öğrenme ve bilgi kalıcılığı, (2) Motivasyon ve derse katılım, (3) İş birliği ve sosyal etkileşim, (4) Oyun türlerinin etkisi. Bu temalar üzerinden ulaşılan sonuçlar şu şekilde özetlenebilir:

Oyun tabanlı öğrenme, öğrencilerin sosyal bilgiler dersinde bilgiye yalnızca pasif biçimde maruz kalmalarını değil, bilgiyi deneyimleyerek anlamlandırmalarını sağlamıştır. Öğrenciler, özellikle GeoGuessr, tarih simülasyonları, rol yapma ve strateji oyunları aracılığıyla tarihsel olayları bağlamsallaştırabilmiş, kavramları günlük yaşamla ilişkilendirmiş ve bu

sayede öğrenilen bilgilerin kalıcılığı artmıştır. Bu durum, oyunların bilişsel süreçleri destekleyen özgün bir öğrenme ortamı sunduğunu göstermektedir.

Araştırma bulguları, oyun tabanlı etkinliklerin öğrencilerin derse yönelik motivasyonlarını belirgin biçimde yükselttiğini ortaya koymaktadır. Rekabet, ödül mekanizmaları, ilerleme hissi ve karakter seçimi gibi oyun unsurları, öğrencilerin derse katılımını artırmış; dikkatlerini toplama, çaba gösterme ve öğrenme sürecine aktif biçimde dâhil olma davranışlarını güçlendirmiştir. Bu sonuç, oyunların yalnızca eğlenceli bir etkinlik değil, aynı zamanda öğrenme sürecinde güçlü bir motivasyon kaynağı olduğunu ortaya koymaktadır.

Oyun tabanlı öğrenme, öğrencilerin yalnızca bireysel değil, aynı zamanda kolektif öğrenme deneyimlerini de desteklemiştir. Özellikle takım temelli strateji, rol yapma ve simülasyon oyunlarında, öğrenciler görev paylaşımı yapmış, ortak kararlar almış ve fikir alışverişinde bulunmuştur. Bu süreç, öğrencilerin sosyal öğrenme becerilerini geliştirmiş, iş birliği kültürünü güçlendirmiş ve öğrenmeyi daha etkileşimli hâle getirmiştir. Böylece oyun tabanlı etkinliklerin, sosyal bilgiler dersinde akademik öğrenmenin yanı sıra sosyal becerilerin gelişimine de katkı sunduğu anlaşılmaktadır.

Farklı oyun türleri, öğrencilerin bilişsel ve duyuşsal öğrenme süreçlerine çeşitli açılardan katkı sağlamıştır. Strateji oyunları eleştirel düşünme, planlama ve problem çözme becerilerini; rol yapma oyunları tarihsel olayları deneyimleme ve empati kurma becerisini; simülasyon oyunları bilgiyi uygulamaya dökme ve tarihsel bağlamı somutlaştırma becerisini; quiz oyunları bilgiyi hızlı hatırlama ve eksikleri fark etme becerisini; karma türdeki oyunlar ise bilgiyi farklı perspektiflerden değerlendirme ve öğrenmeyi çeşitlendirme becerisini desteklemiştir. Dolayısıyla oyun türleri, öğrenme deneyimini tek boyutlu olmaktan çıkarak öğrencilerin çok yönlü bilişsel, duyuşsal ve sosyal becerilerini geliştirmiştir.

Araştırma sonuçları, sosyal bilgiler dersinde oyun tabanlı öğrenme yaklaşımının anlamlı öğrenme, bilgi kalıcılığı, motivasyon, sosyal etkileşim ve bilişsel beceri gelişimi açısından güçlü bir potansiyele sahip olduğunu göstermektedir. Oyunların çeşitlendirilmesi ve pedagojik amaçlarla uyarlanması, dersin hem akademik çıktılarının hem de öğrencilerin sosyal-duyuşsal gelişimlerinin desteklenmesine katkı sunmaktadır. Bununla birlikte, oyunların eğitim ortamına entegre edilmesinde öğretmenlerin rehberliği, etkinliklerin öğrenme hedefleriyle uyumluluğu ve öğrencilerin bireysel farklılıklarının dikkate alınması önemli görülmektedir. Bu bulgular, oyun tabanlı öğrenmenin sosyal bilgiler dersinde yenilikçi ve etkili bir pedagojik araç olarak kullanılabileceğini ortaya koymakta ve gelecekte yapılacak araştırmalara ışık tutmaktadır.

6. Tartışma

Bu araştırmada elde edilen bulgular, oyun tabanlı öğrenmenin sosyal bilgiler dersinde hem bilişsel hem de duyuşsal çıktılar üzerinde olumlu etkiler yarattığını göstermektedir. Çalışmada ortaya çıkan dört ana tema – anlamlı öğrenme ve bilgi kalıcılığı, motivasyon ve derse katılım, iş birliği ve sosyal etkileşim, oyun türlerinin etkisi – güncel literatürdeki araştırmalarla büyük ölçüde örtüşmektedir.

Araştırma sonuçları, oyun tabanlı etkinliklerin öğrencilerin tarihsel bilgileri hatırlama, anlamlandırma ve kalıcı hâle getirmede etkili olduğunu göstermiştir. Bu bulgu, Gee (2003)’nin oyunların öğrenmeyi bağlamsallaştırarak bilgiyi soyut olmaktan çıkarıp somut deneyimlerle ilişkilendirdiğine dair vurgusuyla paralellik göstermektedir. Ayrıca Plass vd. (2015) de dijital oyunların bilişsel yükü azalttığını ve öğrenilen bilgilerin uzun süreli bellekte daha kolay yapılandırıldığını belirtmektedir. Sosyal bilgiler dersinde rol yapma ve simülasyon oyunlarının öğrencilerin tarihsel olayları kronolojik olarak anlamalarını desteklemesi, literatürde “experiential learning” yaklaşımının oyun ortamlarında somutlaştığını gösteren çalışmalarla uyumludur (Squire, 2013).

Bulgular, oyunların rekabet, ödül, ilerleme ve seçim özgürlüğü gibi mekanizmalarla öğrencilerin motivasyonlarını yükselttiğini ortaya koymuştur. Benzer şekilde Ryan ve Deci’nin (2000) Öz-Belirleme Kuramı, oyunların öğrencilere özerklik, yeterlik ve ilişkisellik sunduğunda içsel motivasyonu artırdığını açıklamaktadır. Hamari ve Koivisto (2015) ise dijital oyunların eğitsel bağlamda öğrencilerin öğrenmeye yönelik istekliliklerini güçlendirdiğini ortaya koymuştur. Sosyal bilgiler dersinde özellikle quiz ve strateji tabanlı oyunların öğrencilerin dikkatini yoğunlaştırması, literatürde “gamification” uygulamalarının derse katılımı artırdığına dair bulgularla örtüşmektedir (Deterding vd., 2011).

Çalışmanın dikkat çeken bulgularından biri de oyun tabanlı öğrenmenin öğrenciler arasında iş birliği ve sosyal etkileşimi güçlendirmesidir. Bu sonuç, Vygotsky’nin sosyal yapılandırmacı öğrenme kuramı ile uyumlu olarak, öğrenmenin sosyal etkileşim yoluyla inşa edildiğini göstermektedir. Nitekim Kafai ve Burke (2024), oyunların iş birliği ve topluluk temelli öğrenme süreçlerini desteklediğini; Ferguson vd. (2020) ise takım tabanlı dijital oyunların öğrencilerin iletişim becerilerini ve grup içi sorumluluk paylaşımını geliştirdiğini belirtmektedir. Sosyal bilgiler dersinde öğrencilerin oyun sürecinde birbirlerinin öğrenmesine katkı sunması, sosyal öğrenme süreçlerinin oyun yoluyla güçlendiğini göstermektedir.

Araştırma sonuçları, farklı oyun türlerinin öğrenme süreçlerine farklı bilişsel katkılar sunduğunu ortaya koymuştur. Strateji oyunlarının eleştirel düşünmeyi, rol yapma oyunlarının empati ve tarihsel perspektif geliştirmeyi, simülasyonların bilgiyi uygulamaya aktarmayı ve quiz oyunlarının bilgiyi hızlı hatırlamayı desteklemesi literatürle uyumludur. Clark vd. (2016) tarafından yapılan meta-analiz çalışması, oyun türlerinin öğrenme çıktılarında farklılaşma yarattığını ve hibrit oyun tasarımlarının daha kapsamlı beceriler geliştirebildiğini ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, sosyal bilgiler öğretiminde karma oyun türlerinin öğrencilerin çok yönlü becerilerini geliştirmede önemli bir araç olduğu söylenebilir.

Genel olarak bu çalışma, oyun tabanlı öğrenmenin sosyal bilgiler dersinde sadece bilişsel kazanımlar (bilgi kalıcılığı, eleştirel düşünme) değil; aynı zamanda duyuşsal ve sosyal kazanımlar (motivasyon, iş birliği, empati) sağladığını göstermektedir. Bu bulgular, Gee (2017) ve Qian & Clark (2016) gibi güncel çalışmalarda vurgulanan, oyunların çok boyutlu öğrenme ortamları sunduğu yönündeki görüşlerle uyumludur. Ayrıca, elde edilen sonuçlar, oyunların yalnızca “eğlence” değil, pedagojik amaçlarla tasarlandığında güçlü bir öğrenme aracı olabileceğini ortaya koymaktadır.

7. Öneriler

Bu araştırmadan elde edilen bulgular, oyun tabanlı öğrenmenin sosyal bilgiler dersinde hem bilişsel hem de duyuşsal kazanımlar sağladığını göstermektedir. Ancak bu potansiyelin etkili biçimde eğitim ortamlarına yansıyabilmesi için bazı önerilerde bulunulabilir. Öncelikle, öğretmenlerin farklı oyun türlerini (rol yapma, strateji, simülasyon, quiz vb.) dersin amaç ve kazanımlarıyla uyumlu şekilde kullanmaları önemlidir. Böylece öğrencilerin yalnızca bilgi edinmeleri değil, aynı zamanda eleştirel düşünme, empati ve iş birliği gibi üst düzey beceriler geliştirmeleri de mümkün olacaktır. Oyunların sadece eğlenceli bir ödül aracı olarak değil, öğrenmeyi anlamlı ve kalıcı hâle getiren pedagojik araçlar olarak görülmesi gerekmektedir. Bunun yanında, öğrencilerin bireysel farklılıkları dikkate alınmalı ve gerekirse farklılaştırılmış öğretim stratejileri uygulanmalıdır. Öğretmenlerin bu süreçte oyun tabanlı öğrenmeye yönelik hizmet içi eğitimlerle desteklenmesi, uygulamaların niteliğini artıracaktır.

Eğitim programı geliştiriciler ve politika yapıcılar açısından bakıldığında, sosyal bilgiler öğretim programlarına oyun tabanlı öğrenme yaklaşımlarının entegre edilmesi ve bu yöntemlerin ders kazanımlarıyla ilişkilendirilmesi büyük önem taşımaktadır. Bu noktada Milli Eğitim Bakanlığı'nın, oyun tabanlı öğrenmeyi destekleyecek dijital platformlar, içerikler ve öğretim

materyalleri geliřtirmesi gerekmektedir. Ayrıca eęitim politikalarında, özellikle 21. yüzyıl becerilerinin kazandırılmasında oyun tabanlı öğrenmenin rolü vurgulanmalı ve bu yönde yapısal teşvikler sağlanmalıdır.

Gelecek arařtırmalar için de çeřitli öneriler sunulabilir. Bu çalışmanın fenomenolojik desenle yürütölmüş olması önemli bir derinlik sağlamış olsa da, deneysel ve karma yöntemli arařtırmalarla oyun tabanlı öğrenmenin nedensel etkilerinin daha güçlü biçimde ortaya konması mümkündür. Ayrıca farklı sosyoekonomik düzeylerden, farklı bölgelerden ve yař gruplarından örneklemlerle yapılacak arařtırmalar, bulguların genellenebilirliğini güçlendirecektir. Oyun tabanlı öğrenmenin uzun vadeli etkilerini ortaya koyabilmek için boylamsal çalışmalar yürütölmesi de önerilmektedir. Bununla birlikte, oyunların öğrenciler üzerinde yalnızca bilişsel çıktılar üretmedięi; empati, hoşgörü, çok kültürlölük ve vatandaşlık bilinci gibi sosyal bilgiler dersinin temel değerlerine katkı sunduęu da göz önünde bulundurulmalıdır.

Son olarak, uygulama ortamları açısından bakıldığında, oyun tabanlı öğrenmenin etkili olabilmesi için teknolojik altyapının güçlendirilmesi ve öğrencilerin yalnızca ekran karşısında pasif kalmalarını engelleyecek yöntemlerin benimsenmesi gerekmektedir. Bu bağlamda oyun tabanlı etkinlikler, sınıf içi tartışmalar, grup çalışmaları ve yansıtıcı etkinliklerle desteklenmelidir. Ayrıca karma (hibrit) oyun türlerinin kullanılması, öğrencilerin öğrenme süreçlerine bilişsel, duyuşsal ve sosyal boyutlarda daha zengin bir biçimde katılımını mümkün kılacaktır.

8. Sınırlılıklar

Bu arařtırmanın bulguları, sosyal bilgiler dersinde oyun tabanlı öğrenmenin öğrenciler üzerindeki etkilerine ışık tutsa da, çalışma bazı sınırlılıklara sahiptir. Öncelikle arařtırma, fenomenolojik desenle ve sınırlı bir öğrenci grubuyla gerçekleştirilmiştir. Bu nedenle ulařılan bulgular, geniş öğrenci kitlelerine doğrudan genellenemez. Özellikle farklı yař grupları, sosyoekonomik düzeyler ve bölgesel farklılıklar dikkate alındığında, benzer çalışmaların daha çeřitli örneklemlerle yürütölmesi gerekmektedir.

İkinci olarak, arařtırmada elde edilen veriler öğrencilerin öznel deneyimlerini yansıtan görüşme, günlük ve gözlem notlarına dayalıdır. Bu durum, öğrencilerin kendi algılarını ön plana çıkarırken nesnellięin kısmen sınırlandırılmasına neden olabilir. Ayrıca, öğrencilerin oyun tabanlı etkinlikler sırasında öğretmene veya arařtırmacıya yönelik olumlu geri bildirim verme eęiliminde olmaları, sosyal istenirlik yanlışlığı riskini beraberinde getirmektedir.

Üçüncü olarak, araştırma kısa süreli oyun tabanlı uygulamalarla sınırlı tutulmuştur. Dolayısıyla oyunların öğrenciler üzerindeki uzun vadeli etkileri (bilgi kalıcılığı, tutum değişiklikleri, sosyal beceri gelişimi vb.) bu çalışmada kapsamlı biçimde ele alınamamıştır. Gelecek araştırmalarda boylamsal desenler kullanılarak oyun tabanlı öğrenmenin uzun dönemli katkıları daha ayrıntılı biçimde incelenebilir.

Son olarak, çalışmada yalnızca belirli oyun türleri (rol yapma, strateji, simülasyon, quiz) kullanılmıştır. Diğer oyun türlerinin ya da farklı dijital platformların etkileri araştırmaya dahil edilmemiştir. Bu durum, elde edilen sonuçların yalnızca incelenen oyun türleri bağlamında değerlendirilmesini gerektirmektedir.

Kaynakça

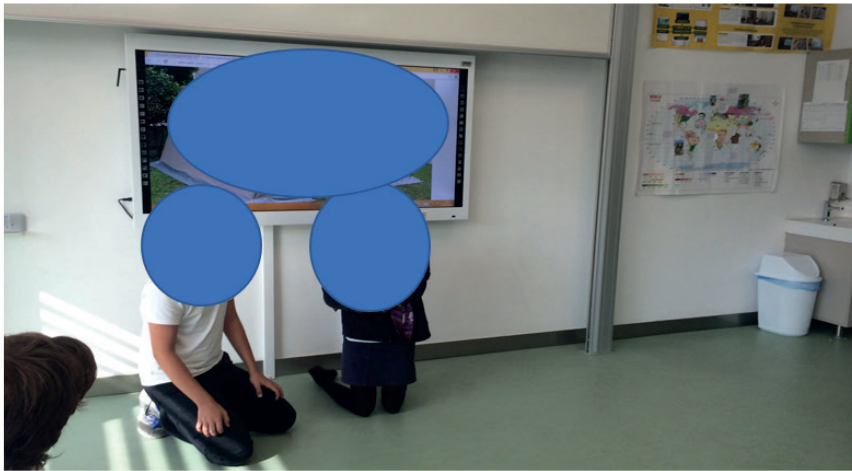
- All, A., Castellar, E. P. N., & Van Looy, J. (2016). Assessing the effectiveness of digital game-based learning: Best practices. *Computers & Education*, 92, 90-103.
- Altricher, H., Feldman, A., Posch, P., & Somekh, B. (2005). *Teachers investigate their work: An introduction to action research across the professions*. Routledge.
- Altun, A., & Durmaz, A. (2024). *Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunların öğrenci başarısına etkisi* (Master's thesis, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi).
- Anastasiadis, T., Lampropoulos, G., & Siakas, K. (2018). Digital game-based learning and serious games in education. *International Journal of Advances in Scientific Research and Engineering*, 4(12), 139-144.
- Angrosino, M. (2007). *Doing ethnographic and observational research*. Sage.
- Ausubel, D. P. (1968). A Cognitive view. *Educational psychology*.
- Bircan, T. Ş. (2024). Sosyal Bilgiler ve Tarih Öğretiminde Adaptif Öğrenme Üzerine Ne Yapıldı?. *International Journal of Social and Humanities Sciences Research (JSHSR)*, 11(109), 1337-1344.
- Bogdan, R., & Biklen, S. K. (1997). *Qualitative research for education* (Vol. 368). Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative research in psychology*, 3(2), 77-101.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2002). *Research methods in education*. Routledge.
- Clark, D. B., Tanner-Smith, E. E., & Killingsworth, S. S. (2016). Digital games, design, and learning: A systematic review and meta-analysis. *Review of educational research*, 86(1), 79-122.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage publications.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being*. *American Psychologist*, 55(1), 68-78.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, September). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (pp. 9-15).
- Erkan, A., & Çelik, S. K. (2023). İlkokul Sosyal Bilgiler Dersinde Oyunun Öğrencilerin Akademik Başarı ve Tutumlarına Etkisi. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 21(2), 668-685.

- Ferguson, C., Van den Broek, E. L., & Van Oostendorp, H. (2020). On the role of interaction mode and story structure in virtual reality serious games. *Computers & Education*, 143, 103671.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in entertainment (CIE)*, 1(1), 20-20.
- Gee, J. P. (2017). *Teaching, learning, literacy in our high-risk high-tech world: A framework for becoming human*. Teachers College Press.
- Hamari, J., & Koivisto, J. (2015). Why do people use gamification services?. *International journal of information management*, 35(4), 419-431.
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Collier, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in human behavior*, 54, 170-179.
- Hamilton, D., McKechnie, J., Edgerton, E., & Wilson, C. (2021). Immersive virtual reality as a pedagogical tool in education: a systematic literature review of quantitative learning outcomes and experimental design. *Journal of Computers in Education*, 8(1), 1-32.
- Kafai, Y. B., & Burke, Q. (2024). *Connected gaming: What making video games can teach us about learning and literacy*. Mit Press.
- Krueger, R. A. (2014). *Focus groups: A practical guide for applied research*. Sage publications.
- Morgan, D. L. (1997). *Focus groups as qualitative research* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Patton, M. Q. (2014). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice*. Sage publications.
- Pehlivan, H., & Demirel, Ö. (2022). Örnek olay ve oyun yoluyla öğretimin sosyal bilgiler dersinde öğrenme düzeyine etkisi. *Trakya Eğitim Dergisi*, 12(3), 1923-1932.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational psychologist*, 50(4), 258-283.
- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in human behavior*, 63, 50-58.
- Spiel, K., Frauenberger, C., Keyes, O., & Fitzpatrick, G. (2019). Agency of autistic children in technology research—A critical literature review. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI)*, 26(6), 1-40.
- Squire, K. (2013). Video games and learning: Teaching and participatory culture in the digital age. *Alberta Journal of Educational Research*, 59(1), 129-132.
- Stewart, D. W., & Shamdasani, P. N. (2014). *Focus groups: Theory and practice*. Sage publications.

- Tisdell, E. J., Merriam, S. B., & Stuckey-Peyrot, H. L. (2025). *Qualitative research: A guide to design and implementation*. John Wiley & Sons.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2005). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.



Şekil 1. Orta Çağ Tarihi Simülasyon Oyunu



Şekil 2. Göçebe Yaşama Drama Oyunu



Şekil 3. Geoguessr Ülkelerin Kültürel ve Coğrafi Özelliklerini Tanıma Dijital Oyunu



Şekil 4. Osmanlı Tarihi Quiz Oyunu

