

## OYUNLA ÖĞRETİM YÖNTEMİNİN HAYAT BİLGİSİ DERSİ BAŞARISI VE TUTUMUNA ETKİSİ \*

Leyla HANBABA \*\*

Mustafa BEKTAŞ \*\*\*

### ÖZET

Bu araştırmanın amacı, ilköğretim 3. sınıf hayat bilgisi dersi öğretiminde oyunla öğretim yönteminin öğrencinin başarı ve tutumuna etkisini belirlemektir. Araştırma, gerçek deneysel modellerden ön test-son test kontrol gruplu desene uygun olarak yürütülmüştür. Araştırma, 2009-2010 eğitim-öğretim yılında Sakarya ili Hendek ilçesinde bulunan bir merkez ilköğretim okulundaki 3. sınıf öğrencileriyle yapılmıştır. Araştırmada deney grubunda 30 ve kontrol grubunda 29 olmak üzere toplam 59 öğrenci ile çalışılmıştır. Çalışma için “Dün, Bugün, Yarın” temasında yer alan “Değişim” ve “Teknoloji” konulu kazanımlar seçilmiştir. Deney grubunda oyunla öğretim yöntemiyle öğretim yapılmıştır. Kontrol grubunda ise programda belirtilen şekilde öğretim yapılmıştır. Uygulama 18 ders devam etmiştir. Veri toplamak için hayat bilgisi dersi başarı testi ve hayat bilgisine yönelik tutum ölçeği kullanılmıştır. Veri analizinde t-testi, tek yönlü ANCOVA, ITEMAN 3.50d Windows Version paket programı ve istatistiksel işlemler için SPSS 13.0 programı kullanılmıştır. Araştırma sonucunda başarı açısından deney grubunun kontrol grubundan anlamlı derecede yüksek olduğu belirlenmiştir. Tutum açısından ise anlamlı bir farkın olmadığı bulunmuştur.

*Anahtar sözcükler:* Hayat bilgisi dersi, oyunla öğretim yöntemi, tutum, başarı.

## THE EFFECTS OF THE TEACHING BY GAMES METHOD ON ACHIEVEMENT AND ATTITUDES IN THE SOCIAL STUDIES COURSE

### ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the effects of the teaching by games method on students' achievement and attitudes in elementary school 3rd grade social

---

\* Yazarın Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsünde Yrd. Doç. Dr. Mustafa Bektaş danışmanlığında 2011 yılında tamamladığı yüksek lisans tezinin verilerinden yararlanılarak hazırlanmıştır.

\*\* Sınıf Öğretmenliği Eğitimi Alan Uzmanı, leyla\_han88@hotmail.com

\*\*\* Yrd. Doç. Dr., Sakarya Üniversitesi, mbektas@sakarya.edu.tr

studies course. This research was conducted in accordance with the pre-test post-test with a control group design which is one of the true experimental designs. The study was carried out with 3rd grade students in an urban primary school in Hendek, Sakarya during the 2009-2010 academic year. A total of 59 students participated in the research, 30 of whom were in the experiment group and 29 in the control group. For the study, acquisitions based on "Change" and "Technology" in the theme of "Yesterday, Today, Tomorrow" were chosen to be analyzed. In the experimental group, instruction was carried out using the teaching by games method. In the control group, instruction was carried out in the way stated in the curriculum. The study continued for 18 lessons. A social studies course achievement test and an attitude scale for social studies were used for data collection. For data analysis, t-test, one way ANCOVA, ITEMAN 3.50d Windows Version package program and SPSS 13.0 statistics program were used. The results showed that there was a significant difference in the experiment group in terms of achievement. On the other hand, no significant difference was found between the groups in terms of attitude.

***Keywords:** Social studies course, teaching by games method, attitude, achievement.*

## 1. GİRİŞ

Oyun, çocukluk döneminin en önemli etkinliğidir. Doğası gereği çocuk oynamayı sever. Koçyiğit, Tuğluk ve Kök (2007), oyunun evrensel bir kavram olduğunu ve çocuğun bulunduğu her yerde oyununda var olduğunu belirtmişlerdir. Oyun değişik araştırmacılar tarafından farklı şekillerde tanımlanmıştır. Yavuzer (1987) oyunu çocuğa hiç kimsenin öğretemeyeceği konuları, kendi deneyimleriyle öğrenme olanağı sağlayan bir etkinlik olarak tanımlamıştır. Marsell'a (2009) göre oyun, çocuğu yetişkin hayatına hazırlayan en etkili yoldur. Poyraz ve Dere'ye (2003) göre oyun, çocuğun en doğal öğrenme ortamıdır. Ellialtıoğlu (2005) oyunu çocuk için vazgeçilmez bir yaşama biçimi ve en doğal öğrenme aracı olarak görür. Bu yönüyle oyun, çocuklar için, keşfetme, öğrenme, kendini ifade etme demektir. Ergün (1980) gerçek oyunun çocukluk döneminde oynana oyun olduğunu vurgulamaktadır. Lindon (2001) ise oyunu etkinliklerin sıralanmasıyla çocuğun kendi ilgi ve istekleri doğrultusunda tatmin olmasını sağlayan bir pratik olarak tanımlamaktadır. Oyunun kendiliğinden olması, büyük merak uyandırması ve çocuk bilincinde kaybedilmiş öğeleri geri getirmesi oyunu eğitsel bir değere sahip kılmaktadır (Mead, 2007). Çocuğun hayatında bu kadar önemli bir yere sahip olan oyuna eğitimde gerekli yerin verilmesi eğitimin amaçlarına ulaşmayı kolaylaştırır. Böylece daha kolay ve daha hızlı öğrenme gerçekleşebilir.

Pedagojinin temel amacı, özgür vatandaşların olduğu bir toplum için en ikna edici ve etkin yaklaşımla öğrenmeyi sağlamaktır. Bu durumda oyun çocukların öğrenmesinde teşvik edici bir rol oynar (Krentz, 1998).

Özgür vatandaş için bireyin özgürlük kavramını oluşturması gerekir. Birey çocukluk döneminde oynadığı oyunlarda özgürdür. Özgürlük kavramını oyunlarında olgunlaştıran öğrenciler bireysel farklılıklarını daha iyi tanırlar ve ifade ederler. Bu yönü ile oyunlar hem öğrencilerin kendilerini ifade ettikleri hem de öğretmenlerin öğrencileri daha doğru tanıdıkları önemli yaşam alanlarıdır. Oyunun bu önemi birçok çalışma ile ispatlanmıştır. Ceglowski ve Howard'a göre çocuğun öğrenme ve oyun algılarının anlaşılması, oyun ile öğretimin başarılı bir şekilde uygulanmasını kolaylaştırmak için atılan ilk adım olarak görülmektedir (Akt. Howard, Jenvey ve Hill, 2006).

Eğitimciler oyunu öğretim için değişik yönleri ile ele almışlardır. Dewey'e (2004) göre, oyun oynayanlar sadece fiziksel hareketler sergilemekle kalmazlar. Belirli bir şeyi gerçekleştirmeye ya da etkilemeye çalışırlar. Tepkilerini daha ileriki hamlelere dönük öngörülerine göre belirler. Bununla birlikte öngörülen sonuç, objelerde belirgin bir değişiklik yaratmaktan çok etkinliğin akışının değiştirilmesine neden olur. Sonuç olarak oyun özgürce oynanır ve isteğe göre şekillendirilebilir. Psikolojik olarak oyunun belirleyici nitelikleri, eğlence ya da amaçsızlık değildir. Garvey'e (1990) göre oyun, tatmin edici, eğlenceli ve motive edicidir. Oyun, oynayanın aktif olmasını sağlar. McKinney'e (2009) göre ise oyun, çocuk için bazen sınımlanacak bir liman, bazen öğrendiklerini uygulayacağı bir deneme yanılma tahtası ve bazen de kendisini en rahat hissettiği gizemli dünyasıdır. İlköğretim birinci kademedeki çocukların sınıfta 40 dakika boyunca sabit oturmalarını beklemek onların gelişim özelliklerine ters düşmektedir (Aykaç, 2005). Bu yönüyle öğrencinin öğrenme için aktif rol oynayacağı oyunla öğretim büyük önem taşımaktadır. Yetişkin gözüyle bakıldığında oyun, çocuğun eğlenmesine, oyalanmasına yarayan amaçsız bir uğraştır. İşi olamayan, vakit geçirmek isteyen kişi oynar. Çocuk için oyun ciddi bir iştir. Oyun tecrübe kazanma, öğrenme ve yapma ortamları sağlar. Çevresini ve bilinmeyenleri öğrenir, kendisi için anlaşılır duruma getirir. Çocuk oyunda doktor veya şoför oluyorsa bundan yalnızca keyif almıyordur. Oyun sırasında doktoru veya şoförü yaşıyordur. Oyun, çocuğun özgürlüğüdür (Marsell, 2009). Oyun çocuğun en önemli mutluluk kaynaklarından biridir. Çocuğun sevdiği ve sevmediği şeyleri belirlemek için oyun önemli bir yaşam ortamıdır. Öğülmüş'e (2009) göre çocuk mutlu olmak için sevdiği şeyleri yapma ve sevdiği kişilerle birlikte olma eğilimi gösterirken sevmediği şeyleri yapmama ve sevmediği kişilerden uzak durma eğiliminde olacaktır. Bu anlamda oyun öğretmen tarafından öğrencilerin bireysel farklılıklarını belirlemek için de kullanılabilir. Çünkü bireysel farklılıkların bilinmesi öğrenmenin bireylere daha uygun ortamlarda gerçekleştirilmesinin ön şartıdır. Öğrenci bireysel farklılığına uygun ortamlardaki yaşantılarından edindiği izlenimleri kendi geçmiş yaşantıları ile birleştirerek yeni bilgilerini oluşturmaya çalışacaktır.

Oyun yaşama sevincinin dışı vurulmasıdır. Oyun oynamayan bir çocuk yaşamla bağımlı kesmiş sayılmalıdır. Çünkü oyunda yaşamın özü değişik biçimlerde canlanır ve anlam kazanır. Her oyunun çocuk için özel bir anlamı vardır (Çiftçi, 2005). Ayrıca

çocukla en iyi iletişim, oyun oynarken kurulabilir (Kirazoğlu, 2000). Oyun çocuğun zihnindeki duyguları, düşünceleri yansıtmının önemli yollarından biridir. Saban'a (2004) göre, bir bireyin öğrenmesi, kendisine sunulan bilginin ham biçimiyle değil, bu bilginin kendi zihninde yapılandığı biçimiyle gerçekleşmektedir. Bu durumda çocukların büyükler ile aralarındaki algılama farklılıkları öğretmen tarafından çok iyi bilinmelidir.

Çocukların zihinsel yapıları yetişkinlerden farklıdır. Onlar yetişkinlerin minyatürü değildir. Çocukların dünyayı görme ve gerçeklere karar vermede kendine özgü yolları vardır. Bu yollardan en doğal olanı da oyunla öğretim yöntemidir. Çocuklar en iyi kendi somut tecrübelerinden öğrenirler. Bilgi çocuklara verilmez. O, öğrencinin faaliyetleriyle keşfedilmeli ve yapılandırılmalıdır (Charles, 2000). Ören ve Avcı (2004) çalışmalarında oyunla öğretimin geleneksel öğretime göre fen bilgisi öğretiminde akademik başarıyı arttırmada daha etkili olduğu sonucunu elde etmişlerdir. Oyunla öğretim yöntemi hem çocuklar için eğlenceli bir öğrenmeyi sağlaması hem de akademik başarıyı artırması yönünden önemlidir. Adler (1997) ve Stanley'e (2009) göre oyunla öğrenme en etkili yöntemlerden biridir. Oyunla öğrenme çocukların temel bilimsel kavramları öğrenmelerine de yardımcı olur (Şahin, 2001). Ülkemizde değişik derslerde oyunla öğretimin öğrenmeye olan etkisini belirlemeye yönelik çalışmalar yapılmıştır. Ülkemizde oyunla öğretim çalışmaları ilk okuma ve yazma öğretimi (Özenç, 2007), matematik (Altunay, 2004; Kılıç, 2007; Tural, 2005; Yiğit, 2007), bilgisayar (Yağız, 2007), okulöncesi dönemde oyunun çocuk gelişimine etkisi (Aytekin, 2001) vb. alanlarda yapılmıştır. Ancak oyunla öğretim çalışmaları arasında hayat bilgisi dersine yönelik çalışmalar bulunmamaktadır. Hayat bilgisi derslerinin okutulduğu yaş grubu dikkate alındığında oyunla öğretimin hayat bilgisi dersi için ne kadar önemli olduğu anlaşılır.

Bu araştırma, oyunla öğretim yönteminin ilköğretim 3. sınıf öğrencilerinin hayat bilgisi dersi başarısı ve tutumuna etkisini belirlemek amacıyla yapılmıştır.

## **2. YÖNTEM**

Yöntem bölümünde sırasıyla çalışmanın modeli, çalışma grubu, veri toplama araçları ve uygulama ile ilgili bilgiler sunulmaktadır.

### **2.1. Çalışmanın Modeli**

Araştırma, gerçek deneysel modellerden öntest-sontest kontrol gruplu seçkisiz modele uygun olarak yürütülmüştür. Gruplardan biri deney, diğeri kontrol grubu olarak seçkisiz bir şekilde belirlenir. Daha sonra iki grupta yer alan deneklerin, uygulama öncesinde bağımlı değişkenle ilgili ölçümleri alınır. Uygulama sürecinde ise etkisi test edilen deneysel işlem deney grubuna verilirken kontrol grubuna verilmez. Son olarak gruplardaki deneklerin bağımlı değişkene ait ölçümleri aynı araç ya da eş formu kulla-

## OYUNLA ÖĞRETİM YÖNTEMİNİN HAYAT BİLGİSİ DERSİ BAŞARISI VE ....

nılarak tekrar elde edilir (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2008). Bu çalışmada deney grubundaki öğrencilere oyunla öğretim yöntemi, kontrol grubundaki öğrencilere ise geleneksel öğretim uygulanmıştır. Araştırma modeli Tablo 1’de yer almaktadır.

**Tablo 1**  
*Araştırmanın Deneysel Modeli*

GRUPLAR	ÖNTEST	DENEYSEL İŞLEM	SONTEST
<b>Kontrol Grubu</b>	O <sub>1.1</sub>	-	O <sub>1.2</sub>
<b>Deney Grubu</b>	O <sub>2.1</sub>	Oyunla Öğretim Yöntemi	O <sub>2.2</sub>

O<sub>1.1</sub>, O<sub>2.1</sub>: Sırasıyla kontrol ve deney grubuna uygulanan öntestler

O<sub>1.2</sub>, O<sub>2.2</sub>: Sırasıyla kontrol ve deney grubuna uygulanan sontestler

Bu çalışmada yer alan bağımlı değişkenler; öğrencilerin hayat bilgisi dersindeki başarılarını gösteren ön-son test başarı ve tutum puanlarıdır. Bağımsız değişken ise geleneksel öğretim yöntemi ve oyunla öğretim yöntemidir. Kontrol grubundaki öğrencilerle ilköğretim 3. sınıf hayat bilgisi dersi öğretmen kılavuz kitabı doğrultusunda hayat bilgisi dersleri sınıf öğretmeni tarafından yürütülmüştür. Deney grubundaki öğrencilerle ise hayat bilgisi dersleri oyunla öğretim yöntemiyle sınıf öğretmeni tarafından yürütülmüştür.

### 2.2. Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu 2009-2010 Eğitim-Öğretim Yılı'nın II. yarısında Sakarya ili Hendek ilçesindeki bir merkez ilköğretim okulunda okuyan 3. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Bu okulda 3. sınıf düzeyinde 3-A ve 3-B olmak üzere iki şube bulunmaktadır. Bu iki şubeden kura ile biri deney diğeri kontrol grubu olarak atanmıştır. 31 deney grubunda, 31 kontrol grubunda olmak üzere toplam 62 öğrenci ile çalışmaya başlanmıştır. Çalışma sürecinde derslere devam eden 30 deney grubunda, 29 kontrol grubunda olmak üzere 59 öğrenci ile analizler yapılmıştır.

### 2.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplamak için hayat bilgisi dersi başarı testi ve hayat bilgisine yönelik tutum ölçeği öntest ve sontest olarak kullanılmıştır.

Deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin başarısını ölçmek için öntest ve sontest olarak kullanılacak hayat bilgisi dersi başarı testi araştırmacı tarafından geliştirilmiştir. Madde analizinden sonra oluşan 10 soruluk başarı testinin ortalama zorluk

indeksi .547 ve ortalama ayırt edicilik düzeyi .527 olarak bulunmuştur. Başarı testi Özgüven'in (2003) sınıflamasına göre iyi bir testtir. Teste yönelik elde edilen KR20 güvenirlik katsayısı ise .821 olarak bulunmuştur. Bu değer, hayat bilgisi dersi başarı testi için yeterli olduğu düşünülmektedir.

Deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin tutumlarını ölçmek için Bektaş (2007) tarafından geliştirilen “Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Tutum Ölçeği” kullanılmıştır. Ölçeğin geçerlik çalışması sonucunda toplam 10 madde 3 faktörden oluşan ve faktörlerin açıkladıkları toplam varyansın %51 olduğu bulunmuştur. “ Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Tutum Ölçeği” iç tutarlılık testi sonuçları incelendiğinde ölçeği oluşturan boyutların sırasıyla .61, .54 ve .36 iç tutarlılık katsayısına sahip olduğu ve bunun yanında ölçeğin toplam güvenirlik katsayısının ise .63 olduğu bulunmuştur. 10 maddelik üçlü likert tipi bu ölçekten öğrenciler en az 10, en çok 30 puan alabilirler.

#### 2.4. Uygulama

Kontrol grubundaki hayat bilgisi dersleri ilköğretim 3. sınıf hayat bilgisi dersi öğretmen kılavuz kitabı doğrultusunda sınıf öğretmeni tarafından yürütülmüştür. Deney grubundaki öğrencilerle ise hayat bilgisi dersleri oyunla öğretim yöntemiyle sınıf öğretmeni tarafından yürütülmüştür.

Araştırmanın ilk aşamasında araştırmacı tarafından 3. sınıf hayat bilgisi dersinin “Dün, Bugün, Yarın” temasında yer alan “Değişim” ve “Teknoloji” konularının yer aldığı kazanımlara uygun oyunlar tasarlanmıştır. Ders için kazanımlara uygun materyaller ve günlük planlar hazırlanmıştır. Hazırlıklar yapıldıktan sonra, araştırmanın yapılması için İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü ile gerekli izin yazışmaları yapılarak çalışmanın yapılacağı ilköğretim okulu merkez ilköğretim okulları arasından rastgele seçilmiştir. Hendek merkezinde bulunan ilköğretim okulunun iki 3. sınıf şubesinden rastgele biri deney grubu diğeri kontrol grubu olarak belirlenmiştir. Çalışma sürecinde hayat bilgisi dersleri her şubenin kendi dersliğinde ve kendi sınıf öğretmenleri tarafından yapılmıştır. Deney grubundaki öğrencilere ve şube öğretmenine oyunla öğretim yöntemi ile ilgili bilgilendirme amaçlı 3 saatlik bir eğitim verilmiştir. Kontrol grubuna hiçbir şekilde müdahale edilmemiştir.

Araştırmanın ilk aşaması olarak ilk ders saatinde hem deney grubuna hem kontrol grubuna araştırmacı tarafından ön testler uygulanmıştır.

Uygulama süresince günlük ders planları ve hazırlanan etkinlik sayfaları sınıf öğretmeni tarafından deney grubunda uygulanarak ders işlenmiştir. Kontrol grubundaki ders işlenişini sınıfın kendi öğretmeni öğretim programındaki günlük ders planları ile gerçekleştirmiştir. Çalışma esnasında yapılan etkinlikler araştırmacı tarafından fotoğraf çekilerek kayıt altına alınmıştır. Çalışmanın son gününde deney ve kontrol grubuna son testler uygulanmıştır.

Deney grubunda yer alan öğrencilerle; birinci hafta “Sessiz sinema”, “Senaryo yazma”, “Sevinçli-üzgün” oyunları, ikinci hafta “Değiştir bakalım”, “Çarkıfelek” oyunları ve üçüncü hafta ise “Mektup oyunu”, “Nesi var?” ,“Spiker anlatıyor”, “ Adam asmaca” gibi oyunlar oynanarak belirlenen kazanımlar gerçekleştirilmeye çalışılmıştır.

### 3. BULGULAR

Bu bölümde araştırmadan elde edilen veriler doğrultusunda araştırmanın alt problemlerine ilişkin bulgular yer almaktadır.

Araştırmada yer alan alt problemlerden “Kontrol ve deney grubunda yer alan öğrencilerin öntest puan ortalamaları arasında fark var mıdır?” sorusuna cevap aranmıştır. Kontrol ve deney grubundaki öğrencilerin hayat bilgisi dersi öntest başarı puanları arasındaki farkın anlamlı olup olmadığını ortaya koymak için ilişkisiz örneklem için t-testi kullanılmış ve sonuçlar Tablo 2’de sunulmuştur.

**Tablo 2**  
*Kontrol ve Deney Grubundaki Öğrencilerin Hayat Bilgisi Dersi Öntest Başarı Puanları*

Grup	N	$\bar{x}$	S	Sd	t	P
Deney	30	69.33	15.63	57	-1.382	.172
Kontrol	29	75.17	16.81			

Tablo 2 incelendiğinde kontrol ve deney grubunda yer alan öğrencilerin hayat bilgisi dersi ön test başarı puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür ( $t_{(57)} = -1.38, p > .05$ ). Kontrol ve deney gruplarının ön test ortalamaları başarı puanlarındaki altı puanlık fark istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık oluşturmamıştır.

Araştırmada yer alan alt problemlerden “Kontrol ve deney grubunda yer alan öğrencilerin ön test ile son test puan ortalamaları arasında fark var mıdır?” sorusuna cevap aranmıştır.

Kontrol ve deney gruplarının öntest başarı puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamasına rağmen grupların ortalama başarı puanları arasında fark olması ve Büyüköztürk ve diğer.’inin (2008) öntest sontest kontrol gruplu bir desende, araştırmacı deneysel işlemin etkili olup olmadığına odaklanmışsa, en uygun istatistiksel işlemlerden birinin tek faktörlü ANCOVA olacağı ifadesinden yola çıkılarak tek faktörlü ANCOVA analizi yapılmıştır.

Analiz sonucunda elde edilen öntest puanlarına göre düzeltilmiş sontest ortalama başarı puanları ve sontest ortalama başarı puanları Tablo 3’te verilmiştir.

**Tablo 3**

*Kontrol ve Deney Grubundaki Öğrencilerin Düzeltilmiş Sontest Ortalama Başarı Puanları*

<b>Grup</b>	<b>N</b>	$\bar{x}$	<b>Düzeltilmiş Ortalama</b>
<b>Deney</b>	30	91.90	92.70
<b>Kontrol</b>	29	79.90	78.20

Tablo 3 incelendiğinde deney grubunda yer alan öğrencilerin sontest başarı puan ortalaması 91.90; kontrol grubunda yer alan öğrencilerin sontest başarı puan ortalaması 79.90'dır. Grupların öntest başarı puanları incelendiğinde sontest başarı puanlarında değişimler olduğu görülmektedir. Sontest düzeltilmiş ortalama başarı puanları deney grubu için 92.70; kontrol grubu için 78.20'dir. Grupların düzeltilmiş sontest ortalama başarı puanları arasında görülen farkın anlamlı olup olmadığına ilişkin yapılan ANCOVA sonuçları Tablo 4'te verilmiştir.

**Tablo 4**

*Grupların Düzeltilmiş Sontest Başarı Testi Ortalama Puanları*

<b>Varyansın kaynağı</b>	<b>Kareler Toplamı</b>	<b>Sd</b>	<b>Kareler Ortalaması</b>	<b>F</b>	<b>P</b>
<b>Öntest</b>	5260,918	1	5260,918	40,324	,000
<b>Grup</b>	<b>2996,544</b>	<b>1</b>	<b>2996,544</b>	<b>22,968</b>	<b>,000</b>
<b>Hata</b>	7306,048	56	130,465		
<b>Toplam</b>	14362,407	58			

Tablo 4 incelendiğinde kontrol ve deney grubunda yer alan öğrencilerin öntest başarı puanlarına göre düzeltilmiş sontest ortalama başarı puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farkın olduğu bulunmuştur ( $F=22.968$ ,  $p<.05$ ). Bu yönüyle deneysel işlemler sonunda kontrol ve deney grubunda yer alan öğrencilerin hayat bilgisi dersi başarılarının birbirinden farklı olduğu anlaşılmıştır.

Bu bulgular ışığında grupların düzeltilmiş sontest başarı puanlarına göre deney grubundaki öğrencilerin ortalama hayat bilgisi dersi başarı puanları ( $\bar{x}=92.70$ ), kontrol grubunda yer alan öğrencilerin ortalama hayat bilgisi dersi başarı puanlarından ( $\bar{x}=79.90$ ) anlamlı derecede yüksektir. Bu bulgu deney grubunda yer alan öğrencilerin kontrol grubunda yer alan öğrencilere göre daha başarılı bir öğrenme gerçekleştirdiğini göstermektedir. Bu bulgu deney grubunda yapılan oyunla öğretimin başarılı olduğunu göstermektedir. Araştırmada yer alan alt problemlerden “Kontrol ve deney grubunun ön ve son tutumları arasında fark var mıdır?” sorusuna cevap aranmıştır. Kontrol ve deney grubunun ön tutum puanları arasında fark olup olmadığına dair ilişkisiz örneklemeler için t-testi analizi uygulanmıştır. Analiz sonuçları Tablo 5'te sunulmuştur.



**Tablo 5**  
*Kontrol ve Deney Grubu Ön Tutum Puan Ortalamaları*

Grup	N	$\bar{x}$	S	sd	t	P
Deney	30	23.50	2.92	57	-5.83	.000
Kontrol	29	27.33	2.03			

Tablo 5’te kontrol ve deney gruplarının ön tutum puanlarına bakıldığında kontrol grubu lehine anlamlı bir farkın olduğu görülmektedir ( $t=-5.83$ ,  $p<.05$ ). Yani araştırmaya katılan öğrencilerden kontrol grubunda yer alan öğrencilerin hayat bilgisi dersine yönelik tutumları daha olumlu çıkmıştır. Öğrencilerin ön tutum ve son tutum puanlarının deneysel işlemlere katıldıktan sonra değişip değişmediğine ANCOVA analizi ile bakılmıştır. Analiz sonucunda elde edilen, öğrencilerin ön tutum puanlarına göre düzeltilmiş son tutum puan ortalamaları Tablo 6’da verilmiştir.

**Tablo 6**  
*Düzeltilmiş Son Tutum Puan Ortalamaları*

Grup	N	$\bar{x}$	Düzeltilmiş Ortalama
Deney	30	25.70	25.95
Kontrol	29	26.47	26.21

Tablo 6 incelendiğinde deney grubunda yer alan öğrencilerin son tutum puan ortalaması 25.70; kontrol grubunda yer alan öğrencilerin son tutum puan ortalaması ise 26.47 olarak görülmektedir.

Grupların ön tutum puanları kontrol edildiğinde son tutum puanlarında değişimler olduğu görülmektedir. Düzeltilmiş son tutum puanları deney grubunda yer alan öğrenciler için 25.95, kontrol grubunda yer alan öğrenciler için 26.21’dir. Grupların düzeltilmiş son tutum puan ortalamaları arasında gözlenen farkın anlamlı olup olmadığına ilişkin yapılan ANCOVA sonuçları Tablo 7’de verilmiştir.

**Tablo 7**  
*Grupların Düzeltilmiş Son Tutum Puan Ortalamaları*

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	P
Öntutum	6.641	1	6.641	2.034	.159
Grup	.622	1	.622	.191	.664
Hata	182.854	56	3.265		
Toplam	198.416	58			

Tablo 7’de yer alan ANCOVA sonuçları incelendiğinde kontrol ve deney grubunda öğrenen öğrencilerin “Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Tutum” ölçümünde aldıkları ön tutum puanlarına göre düzeltilmiş son tutum puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılığın olmadığı görülmüştür [ $F_{(1,56)}=0.19, p>.05$ ]. Bu yönüyle deneysel işlemler sonunda kontrol ve deney grubunda yer alan öğrencilerin hayat bilgisi dersine yönelik tutumlarının birbirinden farklı olmadığı anlaşılmıştır. Yani oyunla öğretim yöntemi hayat bilgisi dersine yönelik tutumun değişmesinde etkili değildir.

Araştırma sonunda hayat bilgisi dersleri oyunla öğretim yöntemi ile yürütülen deney grubundaki öğrencilerin başarı puanları, ilköğretim 3. sınıf hayat bilgisi dersi öğretmen kılavuz kitabı doğrultusunda yürütülen kontrol grubundaki öğrencilerin başarı puanlarından anlamlı derecede yüksek olduğu görülmüştür. Bunun yanında öğrencilerin hayat bilgisi dersine yönelik tutumları arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir. Oyunla öğretim yöntemi ile yürütülen hayat bilgisi dersinde başarı anlamlı derecede artarken tutum değişim göstermemiştir.

#### 4. TARTIŞMA

Araştırmanın birinci alt problemi, “Kontrol ve deney grubunda yer alan öğrencilerin öntest başarı puan ortalamaları arasında fark var mıdır?” şeklindedir. Verilerin analizi sonucunda deney ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin öntest başarı puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak fark olmadığı bulunmuştur. Bu bulgu; deney ve kontrol grubu öğrencilerinin hazır bulunuşluk düzeylerinin farklı olmadığını ve birbirine benzer gruplar olduklarını göstermektedir.

Araştırmanın ikinci alt problemi, “Kontrol ve deney grubunda yer alan öğrencilerin öntest başarı puan ortalamaları kontrol edildiğinde sontest başarı puan ortalamaları arasında fark var mıdır?” şeklindedir. İstatistiksel analiz sonucu olarak oyunla öğretim yöntemiyle öğretim yapılan deney grubu öğrencileri ile geleneksel öğretim yapılan kontrol grubu öğrencileri arasında, son test puanları açısından deney grubu lehine anlamlı bir fark bulunmuştur. Araştırmanın bu sonucu Altunay’ın çalışmasının (2004) oyunla desteklenmiş matematik öğretiminin öğrencilerin öğrenmesini olumlu yönde etkilemesi sonucu ile tutarlıdır. Benzer şekilde sonuç, Tural’ın (2005) çalışmasındaki oyun ve etkinliklerle öğretimin matematik dersinde öğrencilerin erişti düzeyleri arasında deney grubu lehine anlamlı fark bulunması sonucu ile de tutarlılık göstermektedir. Kılıç’ın (2007) çalışmasında ilköğretim 1. sınıf matematik dersinin oyunla öğretiminin öğrencilerin matematik başarı düzeylerini arttırmada oldukça etkili olduğu sonucuyla da bu araştırmanın sonucu arasında tutarlılık görülmektedir. Ayrıca Işık’ın (2007) proje tabanlı öğrenmeye dayalı hayat bilgisi öğretiminin öğrencilerin akademik başarısı, kalıcılık, hayat bilgisi dersine karşı tutum ve yaratıcılık düzeylerine etkisini incelediği çalışmanın sonucunda da bu çalışmanın sonucuna paralel olarak proje tabanlı öğrenmeye dayalı öğretimin akademik başarı yönünden deney grubu lehine anlamlı bir fark

oluşturduğu tespit edilmiştir. Bu sonuç hayat bilgisi dersinde farklı öğretim yöntemlerinin kullanılmasının akademik başarıda anlamlı bir farklılık oluşturduğunu göstermektedir. Buna göre hayat bilgisi dersinde de oyunla öğretim yöntemiyle öğretim öğrenciler için öğrenmeyi kolaylaştırdığından dolayı derse yönelik başarıda geleneksel öğretime göre olumlu yönde anlamlı bir farklılık oluşturmuştur.

Araştırmanın üçüncü alt problemi, “Kontrol ve deney grubunda yer alan öğrencilerin ön tutumları arasında fark var mıdır?” şeklindedir. Verilerin analizi sonucunda hayat bilgisi dersine yönelik tutum açısından deney ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin ön tutumları arasında kontrol grubu lehine bir fark bulunmuştur. Ancak bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir.

Araştırmanın dördüncü alt problemi, “Kontrol ve deney grubunda yer alan öğrencilerin ön tutumları kontrol edildiğinde son tutumları arasında fark var mıdır?” şeklindedir. Kontrol ve deney grubunda yer alan öğrencilerin son tutumları ön tutumları kontrol edilip incelendiğinde anlamlı bir farklılığın olmadığı görülmüştür. Bu sonuç, Bektaş’ın (2007) hayat bilgisi dersinde ailelerin çoklu zekâ kuramı hakkında bilgilendirilme biçimlerinin ve öğrencilerin farklı baskın zekâ gruplarında yer almalarının proje başarıları ve tutumlarına etkisini incelediğinde elde ettiği ön tutumlara göre düzeltilmiş son tutumları arasında anlamlı bir farkın olmadığı sonucuyla tutarlılık göstermektedir. Ancak çalışmanın bu sonucu, Dündar’ın (2007) çalışmasında elde etmiş olduğu hayat bilgisi dersinde kavram açıklama stratejisine göre eğitim gören öğrencilerin hayat bilgisi tutum puanlarındaki değişim, kontrol grubunda yer alan öğrencilerin hayat bilgisi tutum puanlarındaki değişimden anlamlı düzeyde farklılık bulunması sonucuyla çelişmektedir. Sonuç olarak hayat bilgisi dersine yönelik tutumun değişmesi kısa süreli çalışmalarda gerçekleşmemektedir. Bu nedenle tutuma yönelik değişim daha uzun süreli çalışmalarda gözlemlenebilir.

### 5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde araştırmada elde edilen bulgulara dayalı sonuç ve önerilere yer verilmektedir. Sonuç ve öneriler bulguların ele alındığı sıra ile verilmiştir.

Hayat bilgisi dersinde oyunla öğretim yönteminin uygulanması başarıyı deney grubu lehine arttırmıştır. Yani oyunla öğretim yöntemi öğrencilerin daha başarılı olmasına katkı sağlamıştır. Bu nedenle öncelikli olarak Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı bu doğrultuda ele alınıp gerekli eklemeler ve düzenlemeler yapılmalı ve öğretmenlerin hayat bilgisi dersinde oyunla öğretim yapmaları teşvik edilebilir. Bu düzenlemeye bağlı olarak hayat bilgisi ders kitaplarında oyunla öğretim yapılmasını destekleyecek değişiklikler yapılabilir. Yapılan bu değişikliklerin uygulamadaki etkililiğini arttırmak için oyunla öğretim yöntemiyle yapılan öğretimin değerlendirilmesine yönelik ölçme değerlendirme araçları geliştirilebilir.

Hayat bilgisi dersinde oyunla öğretim yönteminin uygulanması öğrencilerin hayat bilgisi dersine yönelik tutumunda anlamlı derecede bir değişiklik oluşturmamasına rağmen deney grubu lehine bir artış gözlenmiştir. Yani oyunla öğretim yönteminin kullanılması öğrencilerin hayat bilgisi dersine yönelik tutumunda kısmen olumlu bir etkiye sahiptir. Bu araştırma “Dün, Bugün, Yarın” temasında yer alan bazı kazanımlar seçilerek yapılmıştır. Bundan sonraki araştırmalar diğer temaları da kapsayacak kazanımlar seçilerek yapılabilir ve sonuçları karşılaştırılabilir. Ayrıca benzer çalışmalar “Dün, Bugün, Yarın” temasının yer aldığı 1. ve 2. sınıflarda da yapıp sonuçları karşılaştırılabilir.

#### KAYNAKLAR

- Adler, A. (1997). *İnsanı tanıma sanatı (6. Baskı)*. Çev. K. Şipal. İstanbul: Say Yayıncılık.
- Altunay, D. (2004). *Oyunla desteklenmiş matematik öğretiminin öğrenci erişimine ve kalıcılığa etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Aykaç, N. (2005). *Öğretme ve öğrenme sürecinde aktif öğretim yöntemleri (1. Baskı)*. Ankara: Naturel Yayınları.
- Aytekin, H. (2001). *Okulöncesi eğitim programları içinde oyunun çocuğun gelişimine olan etkileri*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dumlupınar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.
- Bektaş, M. (2007). *Hayat bilgisi dersinde ailelerin çoklu zekâ kuramı hakkında bilgilendirilme biçimlerinin ve öğrencilerin farklı baskın zekâ gruplarında yer almalarının proje başarıları ve tutumlarına etkisi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E., Akgün, Ö., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2008). *Bilimsel araştırma yöntemleri (Genişletilmiş 2. Baskı)*. Ankara: PegemA Yayıncılık.
- Charles, C. M. (2000). *Öğretmenler için piaget ilkeleri (3. Baskı)*. Çev. G. Ülgen. Ankara: PegemA Yayıncılık.
- Çiftçi, F. (2005). *İlköğretim 4. sınıf matematik dersi için oyunla öğretim yöntemiyle düzenlenen öğrenme ortamının altı basamaklı doğal sayılarda dört işlem kazanımına etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Dewey, J. (2004). *Demokrasi ve eğitimi (1. Baskı)*. Çev. T. Göbekçin. Ankara: Yeryüzü Yayınları.
- Dündar, H. (2007). *Kavram analizi stratejisinin öğrencilerin kavram öğrenme başarısı ve hayat bilgisi dersine ilişkin tutumlarına etkisi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

- Ellialtıoğlu, F. M. (2005). *Okul öncesi dönemde oyun ve oyun örnekleri (1. Baskı)*. İstanbul: YA-PA Yayınları.
- Ergün, M. (1980). Oyun ve oyuncak üzerine. *Milli Eğitim*, 1(1), 102-119.
- Garvey, C. (1990). *Play*. The United States of America: Harvard University Press.
- Howard, J., Jenvey, V., & Hill, C. (2006). Children's categorisation of play and learning based on social context. *Early Child Development and Care*, 176 (3), 379-393.
- Işık, D. E. (2007). *Hayat bilgisi öğretiminde proje tabanlı öğrenmenin akademik başarı, yaratıcı düşünme, kalıcılık, hayat bilgisi dersine karşı tutum düzeylerine etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Kılıç, M. (2007). *İlköğretim 1. sınıf matematik dersinde oyunla öğretimde kullanılan ödüllerin matematik başarısına etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kirazoğlu, Z. (2000). *Eğitim fakülteleri, okul öncesi ve sınıf öğretmenleri için ünitelere göre hazırlanmış oyunlar (1. Baskı)*. Bursa: Ezgi Kitabevi Yayınları.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N. ve Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitimsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16, 324-342.
- Krentz, A. A. (1998). *Philosophy of education, play and education in plato's republic*. 20 Ocak 2010 tarihinde <http://www.bu.edu/wcp/Papers/Educ/EducKren.htm> sitesinden alınmıştır.
- Lindon, J. (2001). *Understanding children's play*. Cheltenham: Nelson Thornes.
- Marsell, M. (2009). *Çocuk ve zihin terapisi (1. Baskı)*. İstanbul: Ekinoks Yayıncılık.
- Mckinney, S. S. (2009). *Yanlı çocuk. Çocuk yetiştirmede yapılan yanlışlar (1. Baskı)*. İstanbul: Ekinoks Yayıncılık.
- Mead, G. H. (2007). *The relation of play to education*. 20.01.2010 tarihinde [http://www.brocku.ca/MeadProject/Mead/pubs/Mead\\_1896.html](http://www.brocku.ca/MeadProject/Mead/pubs/Mead_1896.html) sitesinden alınmıştır.
- Öğülmüş, S. (Ed.) (2009). *İlköğretim hayat bilgisi öğretimi ve öğretmen el kitabı (1. Baskı)*. Ankara: PegemA Yayıncılık.
- Ören, F. Ş. ve Avcı, D. E. (2004). Eğitimsel oyunla öğretimin fen bilgisi dersi “Güneş sistemi ve gezegenler” konusunda akademik başarı üzerine etkisi. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18, 67-76.
- Özenç, E. G. (2007). *İlk okuma ve yazma öğretiminde oyunla öğretim yöntemine ilişkin öğretmen görüşlerinin incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

- Özgüven, İ. E. (2000). *Psikolojik Testler (4. Baskı)*. Ankara: PDREM Yayınları.
- Poyraz, H. ve Dere, H. (2003). *Okul öncesi eğitiminin ilke ve yöntemleri (2. Baskı)*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Saban, A. (2004). *Öğrenme öğretme süreci yeni teori ve yaklaşımlar (3. Baskı)*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Stanley, M. (2009). *Çocuk ve beceri (1. Baskı)*. İstanbul: Ekinoks Yayıncılık.
- Şahin, F. (2001). İlköğretim fen öğretiminde oyunların yeri ve önemi. *Yeni Bin yılın Başında Türkiye'de Fen Bilimleri Eğitimi Sempozyumu Bildiriler Kitabı* (ss. 22-26). İstanbul: Marmara Üniversitesi.
- Tural, H. (2005). *İlköğretim matematik öğretiminde oyun ve etkinliklerle öğretimin erişi ve tutuma etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Yağız, E. (2007). *Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz-yeterlik algıları üzerine etkileri*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Yavuzer, H. (1987). *Çocuk psikolojisi (1. Baskı)*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yiğit, A. (2007). *İlköğretim 2. sınıf seviyesinde bilgisayar destekli eğitici matematik oyunlarının başarıya ve kalıcılığa etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.