



Harita Okuryazarlık Becerisinin Geliştirilmesinde Dijital Oyun Kullanımının Etkisi: 24 Oğuz Boyu Örneği

Sümeyra TEMİZHAN^a, Alp KÖROĞLU^a, Çınar ÖZCAN^a,

^a* Yenimahalle Bilim ve Sanat Merkezi, Yenimahalle, 06370, Ankara, TÜRKİYE

MAKALE BİLGİSİ

Alınma: 04.06.2023
Kabul: 29.06.2023

Anahtar Kelimeler:

Harita bilgisi, Tamga,
Eğitsel oyun, Kültürel
miras, Dijital oyun

**Sorumlu Yazar*

smyrtmzhn@gmail.com

ÖZET

Araştırmada tarihi öğeleri kullanarak ortaokul öğrencilerinde harita okuryazarlığı becerisini ve eğitsel oyunlar aracılığıyla ortaokul öğrencilerinin yer- yön bulma becerilerini geliştirmesi amaçlanmıştır. Bu amaçlara hizmet eden iki adet eğitsel oyun tasarlanmıştır. Oyunlardan bir tanesi fiziksel oyundur diğeri ise dijital oyundur. Dijital oyun bir kodlama programında hazırlanmıştır. Araştırma 2022-2023 öğrenim yılında Ankara ilinde bulunan bir ortaokulda yapılmıştır. Katılımcılar 6. Sınıf düzeyindeki 12 gönüllü öğrencidir. Araştırma nitel araştırma desenlerinden durum çalışması temelinde yürütülmüştür. Veri toplama aracı yarı yapılandırılmış görüşme formudur. Veri toplama sürecinde katılımcılar bir hafta süreyle araştırmaya katılmışlardır. Yarı yapılandırılmış görüşme formları içerik analizi ile analiz edilmiş kategori, kod ve frekans değerleri verilmiştir. Araştırma sonucunda elde edilen bulgular ışığında öğrencilerin haritada yön bulma becerileri ve ara- ana yön bilgilerinde olumlu değişimler meydana geldiği sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca eğitsel oyunların eğitim - öğretim sürecinde kullanılması eğlenerek kalıcı öğrenmeyi sağlamaktadır. Yapararak yaşayarak öğrenme öğrencileri daha motive etmektedir. Harita ile öğretimde yer-yön bulma becerisi, ara ve ana yönleri bulma becerisinin güçlendiği görülmektedir. Araştırma verilerinin sonucuna bakarak hazırlanan eğitsel oyunların etkili öğrenmeyi sağladığı söylenebilir. Öğrenciler eğitsel oyunla öğretime ilgi gösterdiklerinden bu tarz etkinliklerin artırılması gerektiği önerilmektedir.

DOI: 10.59940/jismar.1309665

The Effect of Using Digital Game on the Development of Map Literacy Skills: Sample of 24 Oğuz Tribes

ARTICLE INFO

Received: 04.06.2023
Accepted: 29.06.2023

Keywords:

Map knowledge, Tamga,
Educational game,
Cultural Heritage,
Digital Game

**Corresponding Authors*

e-mail:
smyrtmzhn@gmail.com

ABSTRACT

The aim of the research is to develop map literacy skills in secondary school students by using historical elements and improve the place-finding skills of secondary school students through educational games. Two educational games were designed to serve these purposes. One of the games is a physical game and the other is a digital game. The digital game was prepared in a coding program. The research was carried out in a secondary school in Ankara in the 2022-2023 academic year. Participants are 12 volunteer students at the sixth grade. The research was conducted on the basis of case study, one of the qualitative research designs. The data collection tool is a semi-structured interview form. During the data collection process, the participants participated in the research for one week. Semi-structured interview forms were analyzed by content analysis, and category, code and frequency values were given. In the light of the findings obtained as a result of the research, it was concluded that there were positive changes in the students' ability to find directions on the map and their knowledge of the intermediate-main direction. In addition, the use of educational games in the education-teaching process provides permanent learning by having fun. Learning by doing motivates students more. It is seen that the ability to find place and direction, and the ability to find intermediate and main directions are strengthened in teaching with maps. It can be said that the educational games prepared by looking at the results of the research data provide effective learning. Since students show interest in teaching with educational games, it is suggested that such activities should be increased.

DOI: 10.59940/jismar.1309665

1. GİRİŞ (INTRODUCTION)

Oğuz Türklerinin Selçuklu Devletini kurmaları dünya tarihinin en önemli olaylarından birisi kabul edilmektedir. Bu devletin sınırlarının kısa zamanda genişlemesi büyük göç hareketlerinin yaşanmasına ve nüfus dalgalanmalarına neden olmuştur[1]. Boy ve beylikler Anadolu'yu zengin bir temele oturtan unsurlardır. Moğolların oluşturduğu baskı ortamından kaçmak ve kendi kültürünü oluşturmak isteyen Oğuz boyları, İran ve Türkistan'da bulunan Türklerin desteğiyle Malazgirt savaşının oluşturduğu yerleşme ortamından faydalanarak Anadolu topraklarında görünür olmaya başladılar. Anadolu'ya XI yüzyıldan itibaren başlayan göç hareketi bu bölgenin Türk yurdu olmasında etkili olmuştur. XIII. yüzyıldan itibaren Anadolu'da; hâkim unsur olarak Oğuzların dil özellikleri dikkat çekmektedir. Çünkü bu yüzyıl, siyasi gelişmelerin yanı sıra Oğuz Türkçesine dayalı yeni bir yazı tarihinin de başlangıcını oluşturur [2]. Malazgirt Zaferiyle birlikte Anadolu'nun kapıları Türklere açılmış, göçebe olarak yaşayan Türk boyları Anadolu'ya yerleşmeye ve buraları yurt edinmeye başlamışlardır. Bu boyların göç ederek geldikleri yerlerden birisi de günümüzdeki başkentimiz Ankara'dır. Ankara bölgesinde halen mahalle, köy vb. yerleşim yerlerinde bu boyların adlarına rastlanılmaktadır. Buda bu yerlerde bu boyların yerleşimi sağlayıp buraları yurt edindiklerini göstermektedir.

Tarih öncesi çağlardan günümüze kadar Türk kültüründe tamga kendini göstermektedir.. Türk boylarında damgalar (tamga) taş, kaya, ağaç, zırh, giyim-kuşam, silah, mezar taşları, halı, kilim, hayvanlar, süs eşyaları, kap-kacak, nazarlık, mimari yapılar vs. gibi çok geniş kullanım alanı olan simgesel işaretlerdir. 21.yüzyılda kullanılan amblem, logo, arma ve marka gibi tanımlayıcı simgesel anlatımın en eski biçimleri olarak Damgalar düşünülebilir. Damgalar, etnik grupların, boy ve kabile adlarının tespiti ve eski kültürlerin öğrenilmesinde, önemli kaynaklardan biri sayılmaktadır [3].

Anadolu'ya gelerek yerleşen Oğuz Türkleri Türk boylarının en soylularındandır. Anadolu'ya yerleşen bugünkü Türklerin atalarını teşkil eden Oğuzların Boz-oklar ve Üç-oklar olmak üzere 24 boya ayrıldıkları, Boz- Ok Boylarının: Kayı, Bayat, Alka evli, Kara evli, Yazdır, Dodurga, Döğer, Yaparlu, Avşar, Beğdili, Kızık, Kargın. Üç-Ok boylarının Bayındır, Peçenek, Çepni, Salur, Eymür, AlaYuntlu, Yüreğir, İğdir, Büğdüz, Yuva, Kınık olduğu bilinmektedir. Bu Oğuz boylarının adlarına Kızılcahamam ilçesinde ve çevre ilçelerde çok sık rastlamak mümkündür [4]. Ayaş ve civarında Bayat, Avşar, Peçenek, İlhan, Kayı ve Kargı gibi Oğuz

Boylarına ait isimleri taşıyan yerleşim yerleri vardır [5]. Ankara'nın ilçelerinin kaymakamlık internet sitelerinin açıklamalarında ya da ilçelerin tarihinde yukarıdaki açıklamalara benzer açıklamalar ile karşılaşmak mümkündür. Bu sonuçlar coğrafya bilgisinin tarih bilgisi ile iç içe olduğunu ve kültürel miras temelinde harita bilgisi vermenin mümkün olabileceğini göstermektedir.

Sosyal bilimlerde coğrafya araştırmalarının temelini insanlar ve doğal çevre arasındaki ilişkiler oluşturmaktadır. Bu ilişki de anlamlı ve kalıcı öğrenmeyi sağlayabilmek için haritalardan faydalanılmaktadır. Haritalar bir mekân bilimi olan coğrafyada sıkça kullanılmaktadır. Çünkü mekâna ait bilgileri aktarırken kullanılacak iletişim aracıdır. Harita okuryazarlık becerisi bu açıdan önemlidir. Harita ile öğrenme sadece coğrafya öğretimini kapsamamaktadır. Öğretimin her alan ve kademesinde, öğrencilerin seviyelerine uygun materyallerle, harita okuma becerisi geliştirilip, haritalarla öğrenme gerçekleştirilebilir. Öğrencinin harita ile karşılaşmasını, harita kullanmasını, yorumlama becerisini geliştirmek için günlük yaşam ile uyumlu etkinlikler faydalı olabilmektedir. Bunun için gündelik alışkanlıklarla ve kullanılan mekânlarla ilişkilendirme yapılabilir. [6]. Harita ile gündelik yaşam içerisinde ilişki kuran öğrencinin harita okuryazarlık becerisini geliştirerek yorumlama ile eğitim ve iş hayatında farkındalık kazanması muhtemeldir [7].

Eğitimde sıkça kullanılan eğitsel oyunların kazanımlara ulaşırken eğlenerek anlamlı öğrenme ile soyut bilgilerin somutlaştırılmasında ve öğrencinin bedensel, ruhsal, bilişsel gelişmelerine katkı sağlayarak istendik davranışlara ulaşılmasında etkili olduğu söylenebilir [8]. Eğitsel oyun ile öğrenci yaparak yaşayarak öğrenme yoluyla aktif olarak sürece dâhil olabilmektedir. Kazanımları eğitsel oyunlar yoluyla edinen öğrenciler öğrenmede kalıcılığı ve başarıyı yakalayabilir [9]. Öğretim sürecinde bir motivasyon aracı olan eğitsel oyunlarla öğrencilerin, eğlenerek öğrenmeleri, sınıf ortamına ve arkadaş ortamına alışmaları, yeni materyaller keşfetmeleri ve yaratmaları mümkün olabilir. [10]. Yıldırım (2015) tarafından yapılan araştırmada eğitsel oyunlarla gerçekleştirilen öğretimin, mevcut öğretim programına göre öğrenme düzeyini geliştirmede ve kalıcılığın sağlanmasında daha olumlu etki yaptığı sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca Ke ve Grabowski (2007), Kebritchi, Hirumi ve Bai (2010), Gömleksiz ve Cüro (2011), ile Papastergiou (2009) tarafından yapılan çalışmalarda da eğitsel oyunların öğrencilerin derse yönelik olumlu tutum geliştirmelerini sağladığı sonucuna ulaşılmıştır [8]. Eğitsel oyunlarla harita bilgisi verilmesi de öğretimde bir yöntem olarak kullanılabilir. Eğitsel oyunla harita bilgisi verilmesi de öğrenciye araştırma da eğitsel oyuna yer

verilmiştir.

Teknolojinin ilerlemesi ile eğitsel oyunlar dijital platformlara aktarılmaya başlanmıştır. Dijital oyunların sınıf ortamında kullanılmasının sebeplerinden bazıları dikkat çekme, motivasyon ve derse olan ilginin sürdürülmesi, zengin görsel içeriğe sahip olmaları, öğrenme süresini kısaltması, anlamlı öğrenmeyi desteklemesi, eğlenceli öğrenmeyi sağlaması şeklinde sayılabilir [11]. Dijital oyun temelli öğrenmenin temelini eğitsel dijital oyunlar oluşturmaktadır ve her yaşta bireye herhangi bir konuyu rahatlıkla öğretebilme imkânı sunması, dikkat sürelerinin bu ortamlarda daha uzun olması, bu ortamların hayat boyu öğrenmeyi destekleyecek nitelikte olması ile dijital oyun temelli öğrenme eğitimcilerin işini kolaylaştıracak özelliktedir [12]. Teknolojinin eğitim alanında kullanımıyla birlikte dijital oyunlar, son dönemlerde yükselen bir eğilime sahiptir. Bu sebepten bu araştırmada dijital oyun kullanımı tercih edilmiştir.

Giriş bölümünde; Oğuzlar, Tamga, harita bilgisi, eğitsel oyun ve dijital oyun kavramlarına dair bilgiler verilmiştir. Araştırmamız neticesinde 24 Oğuz boyu ve yerleştikleri yerler hakkında çok fazla çalışma ile karşılaşmıştır. Ancak tarihi öğeler kullanılarak harita bilgisini harita üzerinde veren eğitsel oyun-dijital oyun ile yapılmış bir çalışmaya rastlanılmamıştır. Bu sebepten coğrafi yerleri, harita bilgisini tarihi öğeler ile karıştırarak bir eğitsel oyunun hazırlanması gerekli görülmüştür.

Araştırma amacı, tarihi öğeleri kullanarak ortaokul öğrencilerinde harita okuryazarlığı becerisini geliştirmektir. Eğitsel oyunlar aracılığıyla ortaokul öğrencilerinin yer- yön bulma becerilerini geliştirmektir. Araştırma problemi, öğrenciler ihtiyaç duyduklarında harita bilgilerini kullanarak yön bulabiliyorlar mı? Eğitsel oyunlar yer - yön bulma becerisinin geliştirilmesinde etkili midir? Araştırma hipotezi, eğitimde tarihi öğeler kullanılırsa harita okuryazarlığı becerisi gelişir.

2.YÖNTEM (METHOD)

2.1.Yöntem(Method)

Araştırma nitel araştırma desenlerinden durum çalışması temelinde yürütülmüştür. Durum çalışması, araştırmacılara çalışılan durumu derinlemesine irdeleme, araştırma yapma, fikir sahibi olma olanağı tanır [13].

2.2.Katılımcılar(Participants)

Araştırma 2022-2023 öğrenim yılında Ankara ilinde bulunan bir ortaokulda yapılmıştır. Katılımcılar 6. Sınıf düzeyindeki 12 gönüllü öğrencidir. Araştırmada katılımcılarının belirlenmesinde araştırmaya hız ve pratiklik kazandırması amacıyla amaçlı örnekleme yöntemlerinden kolay ulaşılabilir durum örnekleme kullanılarak kendi okulumuz tercih edilmiştir. Kolay ulaşılabilir durum örnekleme çoğu zaman diğer örnekleme yöntemlerinin kullanılmasının olanaklı

olmadığı durumlarda kullanılır [14]. Kolay ulaşılabilir örneklemede araştırmacı, hali hazırda var olan öğeler içerisinde kolay ulaşabileceği ve yeterli sayıda öğeyi örnekleme olarak belirler. Bu yüzden bu örnekleme şans eseri, tesadüfi, kazara örnekleme olarak da ifade edilmektedir [15].

2.3.Veri Toplama Aracı (Data collection tool)

Ön ve son yarı yapılandırılmış görüşme formudur. Süreçte ölçme değerlendirme uzmanı bir akademisyen yönetiminde sorular hazırlanmış ve beş uzmandan görüş alınmıştır. üç akademisyen ve iki Dr. Unvanına sahip öğretmenlerden alınan görüşler ile üzerinde olumlu görüş belirtilen sorular hazırlanmıştır.

2.4.Veri Toplama Süreci (Data collection process)

Katılımcılar bir hafta süreyle araştırmaya katılmışlardır.

2.5.Çözümleme(Analysis)

Yarı yapılandırılmış görüşme formları içerik analizi ile analiz edilmiş kategori, kod ve frekans değerleri verilmiştir. İçerik analizi yapılırken 1 farklı alan uzmanı, 1 alan uzmanı, 1 ölçme değerlendirme uzmanından destek alınmıştır.

2.6.Çalışma Alanı (Study Field)

Çalışma alanı Ankara iline yerleşmiş olan 24 Oğuz boyu ile sınırlandırılmıştır. Boyların yerleştikleri coğrafi yerler çalışmanın sınırlarını oluşturmaktadır. Ankara'ya göç eden Oğuz boyları belirlenmiştir. Bu boyların Ankara ilinde hangi yerleri yurt edindikleri yerleşim yerleri isimlerine dayanarak tespit edilmiştir. Günümüzde bu boyların adları ile anılan yerler Ankara il haritası üzerinde tespit edilmiştir. Araştırma köy adları ile sınırlandırılmıştır. Çünkü Türkiye'nin yüzölçümü bakımından büyük bir şehri olan Ankara'da merkez ilçelerde sokak ve mahalle adları çalışmayı karmaşık hale getirecekti. Bu karışıklığı önlemek için köyler ele alınmıştır. Elde edilen veriler sonucunda 32 adet eşleşme bulunmuştur. Bunların hangi ilçe de oldukları tespit edilerek ve boyların adlarına göre sınıflandırılmıştır. Fiziksel ve dijital olmak üzere iki adet eğitsel oyun tasarlanmıştır.

2.7.Uygulama(Implementation)

12 katılımcıya öncelikle Oğuzlar, tamgalar, eğitsel oyun, dijital oyun, yer adları, Ankara ilçeleri hakkında bilgilendirmeler yapılmıştır. Ön yarı yapılandırılmış forma ait sorular verilmiştir. Fiziksel oyun ve dijital oyun istedikleri sıraya göre oynatılmıştır. Son yarı yapılandırılmış görüşme formu sorularını cevaplamaları istenmiştir.

2.8. Fiziksel Oyunun Yapılış Aşamaları (Stages of the Physical Game)

Oyun için Harita Genel Komutanlığı Ulusal Haritacılık Birimi'nden Ankara İl haritası alınmıştır. Bu haritanın arka kısmına yuvarlak hale getirilebilir Eva kartonu yapıştırılmıştır. Oğuz boylarının tamgaları belirlenip çıktı alınmıştır. Bu tamgalar minik boyutlarda kesilmiştir ve plastik, ağzı kapaklı piyonların üzerine yapıştırılmıştır. Bu piyonların içerisinde üzerindeki tamganın adı ve bulunduğu ilçe ara ve ana yönler kullanılarak yazılan ipucu kâğıtları yerleştirilmiştir. Minik renkli boncuklar ve bunlara ait boncuk tablaları temin edilmiştir. Her boya ait olan tamga model alınarak tablolara bu motifler boncuklarla dizilmiştir. Bu boncukların üzerine yağlı kâğıt konularak ütü ile sabitlenmiştir.

2.9. Oyunun Oynanışı ve Kuralları (Playing Game and its rules)

Oyun iki kişi ya da iki grup tarafından oynanabilir. Öncelikle Ankara il haritası ortaya konur. Oyuna kura ile başlanır ve yüksek sayılı taraf başlar. Sonra kutudan üzerinde Ankara'ya yerleşen Oğuz boylarının tamgalarının olduğu küçük piyonlardan biri seçilir. Bu piyonun üzerindeki tamga simgesi 24 Oğuz boyu tamgaları arasından bulunur ve adı söylenir. Bu piyonların içerisinde tamganın hangi boya ait olduğu yazılıdır. Açılır ve doğru olduğu teyit edilir. Yanlış ise oyun karşı tarafa geçer. Piyonların içinde o boyun hangi ilçede yer aldığına dair ipuçları vardır.

Örnek 1: “Peçenek: Kuzeyimde Kızılcahamam Güneyimde Sincan ve Yenimahalle ilçeleri bulunur. 15 Temmuz Destanında gösterdiğim başarıdan ötürü ismimin önüne bir sıfat eklenmiştir.”

Örnek 2: “Beydili: Ankara ilinin en Batıdaki ilçesiyimdir. Doğu sınırında Beypazarı ilçesi, Kuzeyimde Bolu il sınırı Güneyimde ise Eskişehir il sınırı vardır.”

Örnek 3: “Bayındır: Kuzeybatı ve Batı sınırım Bolu iline komşudur. Doğu ve Güneydoğu sınırım boyunca Kızılcahamam ilçesi beni çevrelemektedir. Güneyimde Güdül, Güneybatı sınırım ise Beypazarı ilçeleri vardır.”

İpucudan yola çıkarak öncelikle ara ve ana yönleri kullanarak ilçeyi bulur. İkinci ipucuyla da teyit eder. Sonra ilçe sınırları içerisinde “Peçenek”- “Beydili”- “Bayındır” isimli yerleşim birimini arar. Piyonun içindeki ipucunu açtığı andan itibaren kum saati işlemeye başlar. Eğer verilen süre içerisinde ilçeyi ve yerleşim yerini bulamaz ise sıra karşı tarafa geçer. Piyonda belirtilen tamganın ilçesini ve yerleşim yerini bulursa o bölgenin üzerine piyonu koyar. Eğer bilirse üzerinde boylara ait olan tamgaların işlenmiş olduğu boncuklardan yapılmış ödülü alır. 32 piyon tamamlanana kadar oyun devam eder. Oyun sonunda harita üzerinde tüm boyların yerleşmiş olduğu coğrafi alanlar piyonlar aracılığıyla görülmektedir. Hangi tarafın elinde boncuklardan yapılmış tamga

kartı fazla ise o taraf oyunu kazanır.

2.10. Dijital oyunun hazırlanması (Preparing the digital game)

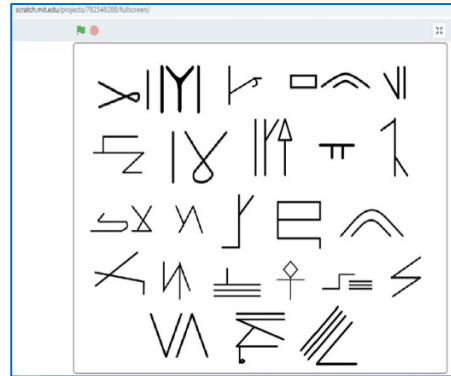
Bir kodlama programında programlama dilinde bir yazılım geliştirilerek eğitsel oyun içeriği geliştirilmiştir. Bunun için kodlama sistemi kullanılmıştır. Kodlama programına Ankara İl haritası yüklenerek yazılım kodları oluşturulmuştur. 24 Oğuz boyuna ait tamgaların görselleri yüklenerek yazılım kodları oluşturulmuştur. 32 adet yer eşleştirmesinde yer alan boyların tamga görselleri ve çoktan seçmeli ipucu soruları sorularak kodlaması yapılmıştır. Doğru bilindiğinde ilerleme sağlanacak yanlış yapıldığında oyun hakkı karşı gruba geçecek şekilde yazılımı yönlendirilmiştir. Tamga'nın hangi boya ait olduğu sorusu sorularak sonraki kodlama da ipucu sorusu kodlanmıştır. İpucu sorusunu doğru bilince hangi ilçe de yer alıyorsa yer adı o ilçenin üzerine tıklanınca ilçe haritası açılacak şekilde yazılım geliştirilmiştir. Açılan ilçe haritasında boy ismi hangi köy adı ile eşleşiyorsa o köyün üzerine tıklayınca katılımcılara olumlu dönüt verecek şekilde programlanmıştır. Doğru eşleştirme sağlanınca katılımcı grup bir tamga kazanmaktadır. Oyun sonunda en çok tamgayı alan grup oyunu kazanmış olacak şekilde bir yazılımsal kodlama dijital oyunu hazırlanmıştır.

Dijital oyunun linki :

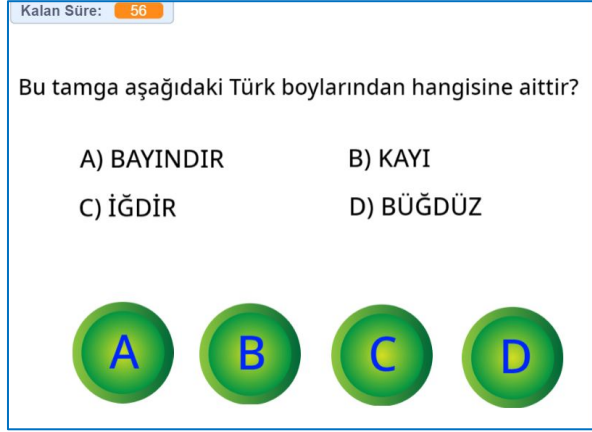
<https://scratch.mit.edu/projects/782348288/>

Oyunu açtığımızda gelen yeşil bayrağa tıklayınız. Ekranda çıkan tamgaların siyah kısımlarına sıra ile tıklayınız. Gelen soruda Tamganın hangi boya ait olduğunu işaretleyiniz. Doğru bilerseniz boya ait ipucu sorusu gelecektir. İpucu sorusunda yer - yön bilgisi kullanılarak boyun hangi ilçede olduğunu bulmanız gerekmektedir. İlçeyi doğru bilerseniz ilçenin üzerine tıklayacaksınız. İlçe haritası açılacaktır. Açılan haritada boy adının yer aldığı köyü bulunuz ve üzerine tıklayınız. Doğru eşleştirme yaparsanız bir adet tamga kazanacaksınız. Oyunun sonunda en çok tamga sahibi kişi- grup oyunu kazanmış olacaktır. İyi eğlenceler.

2.11. Dijital oyun oynanış aşamaları (Digital game gameplay stages)



Şekil 1. Tamga görsellerinin siyah kısımlarına tıklanır (Click on the black parts of Tamga images)



Şekil 2. Soru cevaplanır (Faz düzleminde kaotik davranış)



Şekil 5. Doğru eşleştirme yapılıncı boy adına ait kazanılan tamga (When the correct match is made, the tamga of the tribe name is earned.)



Şekil 3. İpucu sorusuna uygun olan ilçe üzerine tıklanır. (Click on the district that corresponds to the clue question)



Şekil 4. İlçe üzerinde boyun ait olduğu köy bulunur tıklanır (The village to which the neck belongs is found on the district, clicked)

3.BULGULAR (FINDINGS)

Yarı yapılandırılmış formların içerik analizinden elde edilen tablo aşağıdadır. Tablolar katılımcıların verdikleri bilgiler açısından tablolaştırılmıştır.

Araştırmamıza katılan öğrencilere oyun oynatılmadan önce sorulan sorular;

1. Coğrafya eğitimi almamız neden önemlidir? Açıklayınız.
2. Yaparak- yaşayarak edindiğiniz bir coğrafya eğitimi size ne sağlar. Açıklayınız.
3. Harita ile öğretimin avantajları var mıdır? Nelerdir?

Katılımcılara eğitsel oyunlar oynatıldıktan sonra ilk 3 soru yeniden yöneltilirken aşağıdaki sorular da yöneltilmiştir.

4. Harita ile yaparak yaşayarak coğrafya öğrenmeniz akademik olarak size neler sağladı. Açıklayınız.
5. Harita ile yaparak yaşayarak coğrafya öğrenmeniz tutum olarak size neler sağladı. Açıklayınız.
6. Oynadığınız fiziksel eğitsel oyunu ve dijital eğitsel oyunu değerlendiriniz

Tablo 1. Yarı yapılandırılmış görüşme formu ön form sonuçları (Semi-structured interview form preform results)

KATEGORİLER	KOD	f
Coğrafya Eğitimi	Eleştirel düşünme	2
	Motivasyon	3
	Anlamli öğrenme	7
	Bilgiyi günlük yaşama aktarma	5
	Meslek seçimi	2
Yaparak Yaşayarak Coğrafya Eğitimi	Kalıcı öğrenme	9
	Eğlenerek öğrenme	3
	Kolay öğrenme	2
	Anlamli öğrenme	5
	Motivasyon	2
Harita Bilgisi	Bilgiyi günlük yaşama aktarma	6
	Kalıcı öğrenme	5
	Anlamli öğrenme	4
	Kolay öğrenme	5
	Motivasyon	2
	Eğlenerek öğrenme	3

Coğrafya eğitimi kategorisinde eleştirel düşünme iki (2) , motivasyon üç (3), anlamli öğrenme yedi(7), günlük yaşam becerileri beş (5) , meslek seçimi iki (2) için önemlidir bulgusuna ulaşılmıştır.

Yaparak yaşayarak coğrafya eğitimi kategorisi; kalıcı öğrenme dokuz (9), eğlenerek öğrenme üç (3), kolay öğrenme iki (2), Anlamli öğrenme beş (5), Motivasyon iki (2) şeklindedir.

Harita bilgisi kategorisi; bilgiyi günlük yaşama aktarma altı (6), Kalıcı öğrenme beş (5), Anlamli öğrenme dört (4), Kolay öğrenme beş (5), Motivasyon iki (2), Eğlenerek öğrenme üç (3) şeklindedir.

Tablo 2. Yarı yapılandırılmış görüşme formu son form sonuçları (Semi-structured interview form final form results)

KATEGORİLER	KOD	f
Coğrafya Eğitimi	Anlamli öğrenme	12
	Öğrenileni günlük yaşama aktarma	12
	Kültürel miras	9
	Yaşamın devamı için gereklilik	6
Yaparak Yaşayarak Coğrafya Eğitimi	Öğrenileni günlük yaşama aktarma	9
	Kalıcı öğrenme	7
	Kolay öğrenme	5
	Derse olumlu tutum geliştirme	4
Harita Bilgisi	Anlamli öğrenme	8
	Öğrenileni günlük yaşama aktarma	5
	Kalıcı öğrenme	4
	Eğlenerek öğrenme	3
	Kolay öğrenme	2
	Motivasyon	2

results)

Coğrafya eğitimi kategorisinde, anlamli öğrenme on iki (12), kültürel miras dokuz (9), yaşamın devamı için gereklilik altı (6), öğrenileni günlük yaşama aktarma on iki (12) şeklindedir.

Yaparak yaşayarak coğrafya eğitimi kategorisinde kalıcı öğrenme yedi (7), derse olumlu tutum geliştirme dört (4), kolay öğrenme beş (beş), öğrenileni günlük yaşama aktarma dokuz (9) şeklindedir.

Harita bilgisi kategorisinde; anlamli öğrenme sekiz (8), öğrenileni günlük yaşama aktarma beş (beş), kalıcı öğrenme dört (4), eğlenerek öğrenme ü (3), kolay öğrenme iki (2), Motivasyon iki (2) şeklindedir.

Tablo 3. Yarı yapılandırılmış görüşme formu sonuçları (Semi-structured interview form results)

KATEGORİLER	KOD	f
Harita ile Yaparak Yaşayarak Öğrenmenin Akademik Çıktıları	Yer öğrenme	10
	Ana ve ara yönleri öğrenme	12
	24 oğuz boyunun adlarını- Tamgalarını öğrenme	11
	24 oğuz boyunun Ankara coğrafyasında yerleştikleri yerleri öğrenme	12
	Ankara'nın ilçelerini-köylerini öğrenme	12
	Ankara'nın çevre illerini öğrenme	12
	Harita okuma becerisi	12
Tutum Çıktıları	Eğlenerek öğrenme	12
	Mutlu olma	12
	Merak duygusunun artması	11
	Motivasyon	11
Fiziksel eğitsel oyun ve dijital eğitsel oyun değerlendirilmesi	Harita okuryazarlığı becerisi (2 Oyun)	12
	Dijital içerik memnuniyeti	10
	Fiziksel oyunun motive ediciliği	10
	Anlayarak hızlı okuma becerisi	10
	Ödülün teşvik ediciliği	9
	Dijital oyunun motive ediciliği	8
	Başka çalışma yapmaya teşvik	8
	Grup çalışması motivasyonu	8
	Daha uzun süreli çalışmalar	2

Harita ile yaparak yaşayarak öğrenme akademik çıktıları kategorisinde; ana ve ara yönleri öğrenme on iki (12), Harita okuma becerisi on iki (12), Ankara'nın çevre illerini öğrenme on iki (12), 24 oğuz boyunun Ankara coğrafyasında yerleştikleri yerleri öğrenme on iki (12), Ankara'nın ilçelerini-köylerini öğrenme on iki (12), 4 oğuz boyunun adlarını- Tamgalarını öğrenme on bir (11), yer öğrenme on (10) şeklindedir.

Tutum çıktıları kategorisinde; eğlenerek öğrenme on iki (12), mutlu olma on iki (12), merak duygusunun artması on bir (11), motivasyon on bir (11) şeklindedir.

Fiziksel eğitsel oyun ve dijital eğitsel oyun değerlendirilmesi kategorisinde harita okuryazarlığı becerisi on iki (12), dijital içerik memnuniyeti on (10), Fiziksel oyunun motive ediciliği on (10), anlayarak hızlı okuma becerisi on (10), ödülün teşvik ediciliği dokuz (9), dijital oyunun motive ediciliği sekiz (8), başka çalışma yapmaya teşvik sekiz (8), grup çalışması motivasyonu sekiz (8) daha uzun süreli çalışmalar iki (2) şeklindedir.

4.SONUÇ, TARTIŞMA ve ÖNERİLER (CONCLUSION, DISCUSSION AND SUGGESTIONS)

Sosyal bilimler bir bütündür Tarih bilmeden coğrafya, coğrafya bilmeden tarih eksik kalmaktadır. Coğrafya bilgisinin tarih ile iç içe olduğunu ve kültürel miras temelinde coğrafya bilgisi vermenin mümkün olabileceği görülmektedir. Uygulanan eğitsel oyunlar ile yaptığımız araştırma bulgularının sonuçları da bunu göstermektedir. Bulgularımızda anlaşıldığı üzere harita bilmenin avantajı, bir şeyleri yaşayarak öğrenmenin önemi ve kalıcılığını bilhassa coğrafya eğitiminin önemi görülmektedir. Harita okuma becerisinin günlük yaşamda en gerekli ihtiyaçlardan biri olduğu görülmektedir. Sürecin tutum çıktılarında eğlenmek, mutlu olmak, merak etmek, motivasyon, iş birliği gibi tutumlarında ortaya çıkmış olduğunu görülmektedir.

Bu araştırma sonuçları eğitimde eğitsel oyunların oynatılmasının öğrenmenin kalıcı olmasını sağladığını göstermektedir. Ön yarı yapılandırılmış form sonuçları ile aynı soruları yönelttiğimiz son form arasında kuvvetli bir değişiklik söz konusudur. Örneğin coğrafya eğitiminde anlamlı öğrenme 7, öğrenileni günlük yaşama aktarma 5 iken son form sonuçlarında bu kodlarda her katılımcının yer verdiği görülmekte ve frekans değerleri 12 ye çıkmaktadır. Eğitsel oyunların amacına hizmet ettiğini son form sonuçları tablosu göstermektedir. En önemli öğrenmelerin harita okuryazarlığı, yer bulma, Ankara haritasını ve çevresini tanıma, ana ve ara yönleri öğrenme şeklinde katılımcıların tamamının verdiği cevaplardan anlaşılmaktadır. Katılımcılara ön bilgilendirme yapılmasına rağmen eğitsel oyunları oynarken gözlemediğimiz kadarıyla da “böyle bir ilçe mi varmış” diyenler çok oldu. Katılımcılardan birisi Kızılcahamam'ın Afşar köyündenmiş ve kendi köyünün Oğuzlardan geldiğini yeni öğrendiğini söyledi. Araştırmanın farkındalık kazandırmış olduğunun da göstergesidir. Katılımcıların söylediği başka bir şey ise bu boy adlarının çoğunun soyadı olarak kullanılmasıydı. Hazırlanan eğitsel oyunlarda hem tarihi öğeleri hem de Ankara ilçeleri, köyleri, çevre illeri öğretilerek farkındalık seviyeleri de yükseltilmiştir. Ayrıca kuzey, güney, doğu, batı, kuzeydoğu, güneydoğu, kuzeybatı, güneybatı yönlerinin de haritada nasıl bulunduğu öğrenildiğini ya da uygulanmasının nasıl olduğunu öğrenildiği görülmektedir. Katılımcıların oyunun başında yukarı- aşağı gibi ifadeler yerine oyunun sonuna doğru kuzey ve güney gibi ifadeleri söylemeye dikkat etmeye başladıkları görülmüştür. Öğrenciler harita bilgisi ve yön bulma becerilerini tarih konuları ile ilişkilendirerek kullanabilmektedirler hipotezimizin doğrulandığını söylebilir. Fiziksel oyun ve dijital oyun karşılaştırmasına bakıldığında harita ve yer adlarının fiziksel oyunda daha ilgi çekici olduğunu belirtmişlerdir. Dijital oyunda ise hızlı hareket etme ve efektlerin ilgi çekici olması tercih edilme nedeni olarak belirtilmiştir. Fiziksel haritada yakınlaştırma işlemi yokken dijital oyunda yakınlaştırma işleminin olması harita kullanımında daha ilgi çekici olmuştur.

Teknoloji çağında yetişen 11- 12 yaş grubunda bulunan katılımcıların dijital ve fiziksel oyun karşılaştırmasında etkileşim ve iş birliğinin daha çok olmasından kaynaklı fiziksel oyunu tercih ettikleri ama pratiklik, yakınlaştırma, efektler, sürenin ölçümü gibi sebeplerden dolayı da dijital oyunu tercih ettikleri söylenebilir.

Eğitsel etkinlik çalışmalarında ses, animasyon ve görüntü teknikleri ile desteklenen geleneksel yaklaşım ile teknoloji bir araya getirilerek öğrenimin kalıcı olması amaçlanmaktadır [16]. Teknolojik gelişmelerle birlikte hemen hemen her alanda önemli ölçüde veri artışı gözlemlendiği görülmektedir eğitim alanı ise bu alanların başında gelmektedir. Eğitimin teknoloji ile birleşimi sonucunda kazanım hedeflerine ulaşma da verimli sonuçlar alınabilmektedir[17]. Araştırmada ulaşılan sonuçlar bu durumu destekleyici niteliktedir.

Araştırmada elde edilen bulguların sonuçları, alanda yapılan araştırmalarda eğitsel oyunların ortaokul öğrencilerinin başarılarını artırmada ve anlamlı öğrenmelerini sağlamada etkili olduğunu belirten diğer araştırma sonuçları ile uyumludur [18]. Eğitsel oyunlarımızın harita okuma becerisi geliştirdiği sonucunu “Basitten karmaşığa doğru geliştirilecek uygulamalarla öğrencilerin harita dilini öğrenmeleri, harita okuyazarı olmalarını sağlayacağı gibi; atlas, küre ve harita kullanım becerilerini de kazanmalarını sağlayacaktır” Demiralp (2009) ile örtüşmektedir. Aynı araştırma sonucunda yer verilen “..ezberden uzak, öğrenci merkezli, kalıcı izli, uygulamaya imkân veren, motivasyonu yüksek, heyecan verici öğrenmeler gerçekleştirilecektir” ifadesi de bulgularımızda yer alan motivasyon, anlamlı öğrenme, kalıcı öğrenme, kolay öğrenme ve günlük yaşama aktarma kodlarını destekleyici niteliktedir [6].

Eğitsel oyun kullanımı kalıcı ve etkili öğrenmeyi sağladığından her kademede kullanımı artırılmalıdır. Coğrafya bilgisi öğretiminde tarihi öğelerle bağlantı kurulacak etkinlikler artırılmalı ve farklı kademelere de uygulanır. Farklı dijital içerikler harita bilgisi alanında geliştirilebilir.

KAYNAKLAR (REFERENCES)

- [1] Çınar Hüseyin. (2015). ‘Kınıklar ve Kınık Yerleşmeleri’ *V. Uluslararası Türkiyat Araştırmaları Sempozyumu*. Hacettepe üniversitesi. (301-310). Ankara.
- [2] Eratalay Sevda. (2011), Kınık boyunun Alaşehir Ağızlarına Etkileri. *International Periodical For The Languages, terature and History of Turkish or Turkic* Volume 6/1 Winter 2011, p. 1039-1056.
- [3] Güllüdağ N. (2015). Türklerde Damga Geleneği ve Nogay Türkleri’nin Damgaları Üzerine Bir İnceleme, *AVRASYA Uluslararası Araştırmalar*

Dergisi Cilt:3, Sayı:6, Ocak 2015.

- [4] T.C. Kızılcahamam Kaymakamlığı. Kızılcahamam Tarihçesi. Erişim Tarihi: 13.11.2021. <http://www.kizilcahamam.gov.tr/ilcemizin-tarihi>
- [5] T.C. Ayaş Kaymakamlığı. Ayaş Tarihçesi. Erişim Tarihi: 14.11.2021. <http://www.ayas.gov.tr/ayas-tarihcesi>
- [6] Demiralp, N. (2009). Haritalarla Öğrenme. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 7 (4) , 955-973. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tebd/issue/26109/275087>.
- [7]Abbak, A. (2021). Harita Okuma ve Yorumlama Becerisinin İncelenmesi. *Journal of Social Sciences And Education*, 4 (1) , 158-180. DOI: 10.53047/josse.829665
- [8]Bolat, H. (2018). Değerlerimle Değerleniyorum Eğitsel Oyununun Metaforik Açından İncelenmesi. *Journal of Continuous Vocational Education and Training*, 1 (1) , 29-39. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/jcvet/issue/42201/489776>
- [9] Varan, S. & Sulak, S. E. (2018). İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin zihinsel sözlüğünü geliştirmede eğitsel oyunların etkisi, *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(67), 1109-1119.
- [10]Altunay, D. (2004). Oyunla desteklenmiş matematik öğretiminin öğrenci erişisine ve kalıcılığa etkisi. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- [11]Doğusoy, B., & İnal, Y. (Eylül, 2006). Çok kullanıcı bilgisayar oyunları ile öğrenme. VII. Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi (UFBMEK-7) içinde (s. 7-9), Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Ankara: Palme Yayıncılık.
- [12]Ülker, Ü. & Bülbül, H. İ. (2018). Dijital Oyunların Eğitim Seviyelerine Göre Kullanılma Durumları. *Tubav Bilim Dergisi*, 11 (2) , 10-19. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tubav/issue/38182/430197>
- [13]Merriam, S. B. (2013). Nitel araştırma: Desen ve uygulama için bir rehber (3. Baskıdan Çeviri, Çeviri Editörü: S. Turan). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- {14}Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2018). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri (11. baskı).Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- [15]Singleton, R. A. ve Straits, B. C. (2005). *Approaches to social research* (4th ed.). New York: Oxford University Press.

[16] Uzun, Y. , Ergün, H. & Şeker, E. (2022). Hikayeler İçin Artırılmış Gerçeklik Yaklaşımı . Necmettin Erbakan Üniversitesi Fen ve Mühendislik Bilimleri Dergisi , 4 (2) , 1-7 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/neufmbd/issue/74887/1171596>

[17] Eğitim Kurumları için Bilgi Yönetim Sisteminin Tasarımı ve Geliştirilmesi (2021) CALP MUHAMMED HANEFİ, BÜTÜNER RESUL, UZUN YUSUF European Journal of Science and Technology, 1304 - 1308, 2148-2683.

[18] Yıldız, E. & Şimşek, Ü. (2020). Eğitsel Oyun, Okuma-Yazma-Oyun Ve Okuma-Yazma-Uygulama Yöntemlerinin Öğrenme Problemlerini Gidermedeki Etkisi. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33 (3) , 715-748. DOI: 10.19171/uefad.659040.