



# İLKOKUL SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETİMİNDE OYUNLAŞTIRMA YÖNTEMİNİN AKADEMİK BAŞARIYA VE TUTUMLARA ETKİSİ<sup>1</sup>

## The Impact Of Gamification Method On Academic Achievement And Attitudes In Primary School Social Studies Teaching

Mehmet Akif İNESİ<sup>2</sup>, Adem SEZER<sup>3</sup>

### Özet

Bu araştırmada ilkokul dördüncü sınıf düzeyinde oyunlaştırma yöntemiyle işlenen sosyal bilgiler dersine ilişkin öğrencilerin akademik başarılarına ve tutumlarına olan etkisinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Çalışmada ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel desen kullanılmıştır. Araştırma katılımcıları uygun örnekleme yoluyla seçilmiştir. 2021-2022 eğitim öğretim yılında bir kamu ilkokulu 4/B ve 4/C sınıflarında öğrenim gören 83 (deney:42, kontrol:41) öğrenci katılmıştır. Nicel veri toplama aracı olarak "Akademik Başarı Testi" ve "İlkokul Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği" kullanılmıştır. Araştırmadan elde edilen nicel veriler; betimsel istatistik, parametrik testlerden tekrarlı ölçümler için tek yönlü ANOVA (One way ANOVA for repeated Measures) ve ilişkili örneklemler için T-testi (Paired Samples T-tests); non-parametrik testlerden Mann – Whitney U ve Wilcoxon ile analiz edilmiştir. Araştırmanın sonuçlarına göre oyunlaştırma ile işlenen sosyal bilgiler dersinin öğrencilerde akademik başarıyı artırdığı ve sosyal bilgiler dersine yönelik tutumlarını olumlu yönde etkilediği tespit edilmiştir.

**Anahtar kelimeler:** Oyunlaştırma, Sosyal bilgiler, Eğitim, Akademik başarı, Tutum

### Abstract

In this study, it was aimed to determine the effect of gamification on students' academic achievement and attitudes towards the social studies course taught with gamification method at the fourth grade level of primary school. A quasi-experimental design with pretest-posttest control group was used in the study. Research participants were selected through convenient sampling. In the 2021-2022 academic year, 83 (experimental: 42, control: 41) students studying in 4/B and 4/C classes of a public primary school participated. "Academic Achievement Test" and "Primary School Social Studies Course Attitude Scale" were used as quantitative data collection tools. The quantitative data obtained from the research were analysed with descriptive statistics, one way ANOVA for repeated measurements and Paired Samples T-tests from parametric tests, Mann- Whitney U and Wilcoxon from non-parametric tests. According to the results of the study, it was determined that the social studies course taught with gamification increased students' academic achievement and positively affected their attitudes towards social studies course.

**Keywords:** Gamification, Social studies, Education, Academic achievement, Attitudes

### GİRİŞ

Çocuklar bir toplumun geleceğidir. Okul bir toplumun geleceği üzerinde en etkili kurumdur. Okulun etkinliği uygulanan eğitim programlarının etkililiği ile doğru orantılıdır. Eğitim programı en basit anlamda dört boyuttan oluşur. Bu boyutlardan biri de öğretim süreçleridir. Öğretim süreçleri tanınan zaman diliminde içeriğin öğretilmesi için yapılabilecek her türlü etkinliği kapsar. Bunlardan biri de kullanılacak öğretim ilke ve yöntemidir (Küçükahmet, 2006).

Örgün eğitim sistemlerinde bir dersin öğretiminde kullanılan yöntem bir taraftan öğrencinin o dersin içeriğini daha iyi öğrenmesine katkı sunarken aynı zamanda öğrenilen bilginin ve öğrenme sürecindeki yaşantıların hayata uyarlanmasında yol göstericidir. Bu nedenle öğrencinin yaş grubuna, öğrenilecek dersin ya da konunun içeriğine göre farklı yöntemlerin geliştirilmesini amaçlayan pek çok çalışma yapılmakta ve yöntemler geliştirilmektedir. Fakat geliştirilen her yöntemin uygulandığı derste amaçlara ulaşmasına kesin katkı sağlanacağı söylenemez. Çünkü yöntemin etkililiğinde belirleyici rol oynayan öğrenci özelliklerinden konunun içeriğine kadar pek çok faktör vardır (Küçükahmet, 2006). Bu nedenle her bir

<sup>1</sup> Bu çalışma birinci yazarın "Sosyal bilgiler öğretiminde oyunlaştırmanın akademik başarıya, akademik risk alma eğilimine ve tutumlara etkisi" isimli doktora tezinden üretilmiştir.

<sup>2</sup> Sorumlu yazar, Dr, Milli Eğitim Bakanlığı, Turgutlu Bilim ve Sanat merkezi, 0000-0002-4305-7643, akifinesi@gmail.com

<sup>3</sup> Prof. Dr., Uşak Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, 0000-0002-6854-0252, adem.sezer@usak.edu.tr

yönteminin okul programlarında yer alan derslere ve derslerin konularına göre etkililiğinin belirlenmesine yönelik çalışmalar yapılmaktadır. Sosyal bilgiler dersine yönelik farklı yöntemlerin uygulanabilirliğini belirlemeyi amaçlayan çalışmalar mevcuttur. Bu çalışmaların bazılarında akademik başarı, bazılarında tutumlar ölçüt olarak belirlenirken bazılarında da öğrenci görüşleri ölçüt olarak alınmıştır (Bingöl, 2015; Erkan ve Kerimgil Çelik, 2023; Kuş ve Karatekin, 2009; Pan vd., 2023; Saraç, 2015; Ünal ve İnel, 2020).

Sosyal bilgiler dersi öğrencilerin sorumluluk sahibi ve iyi birey olmalarını amaçlayan, sosyal bilimler alanından seçilen bilgiler ile ilkökul 4. sınıf, ortaokul 5., 6. ve 7. sınıfta okutulan bir çalışma alanıdır. Sosyal bilgiler dersi sayesinde öğrencilere sosyal yaşamla ilgili müfredatta yer alan bilgi, beceri, tutum ve değerlerin kazandırılması amaçlanmaktadır (MEB, 2018). Türkiye’de uygulanan sosyal bilgiler dersi öğretim programı ile öğrencilere sosyal bilim disiplinlerin temel özellikleri kazandırılırken hem vatandaşlık bilinci hem de kültür aktarımı amaçlanmaktadır (Yalçın ve Akhan, 2019). İlk ve ortaokul eğitim programları içerisinde bu denli önemli bir işleve sahip olan sosyal bilgiler dersinin öğretim sürecinin nasıl olması gerektiği oldukça önemlidir. Çünkü bugünün çocukları gelecekte yetişkin olduklarında sahip olmalarını istediğimiz kültür ve vatandaşlık bilincinin temelini önemli bir kısmı sosyal bilgiler dersi ile atılmış olacaktır. Dolayısıyla sosyal bilgiler dersinin öğrenme süreçleri için daha özelden kullanılan yöntemler, çocukları günümüzle birlikte geleceğe hazırlayacak şekilde planlanmalı ve uygulanmalıdır. Yapılacak plan ve uygulamalarda da çocuğun en doğal halinde vazgeçilmezlerinden biri olan “oyun ve oyunlaştırma” dikkate alınmalıdır.

Her geçen gün hem bireysel hayat hem de toplum hayatı çok hızlı bir şekilde değişmektedir. Bu değişimde dikkati çeken en önemli özellik teknolojinin hayatın içindeki yerinin git gide artmasıdır. Endüstri 4.0 ile gelen otomatik sistemlerin bir ileri aşaması olan otonom sistemler bir başka ifadeyle akıllı dijital makinelerin bireyin yaşantısında yapmış olduğu etki neticesinde ortaya çıkan toplum 5.0 kavramının eğitime yansımaları dikkate alınması gerekmektedir. Toplum 5.0 da insan refahı ve konforu merkeze alınırken insansız akıllı teknolojiler insan hayatında da daha fazla yer alacaktır (URL1). Sosyal bilgiler dersinin hedef kitlesi olan çocuk, gelecekte daha yoğun bir şekilde hayatımızda olması gereken dijital teknolojiyle birlikte düşünüldüğünde çocuk için olmazsa olmaz olan oyun, gelecek için olmazsa olmaz olan dijital teknoloji ise öğretim sürecinde oyun ve dijital teknolojinin birlikte olmasının faydalı olacağı düşünülmelidir.

Günümüzde bilgisayar, tablet, akıllı telefon ve internet gibi dijital teknolojilerle beraber gelişen dijital oyunlar hayatımızda fazlaca yer almaktadır. Dijital oyunlarla büyüyen çocukların sayısı günden güne artmaktadır. Günümüzde öğrenciler bilgisayar, internet ve diğer teknolojik cihazlarla çok fazla zaman geçirmektedirler. Bu aktiviteleri yaparken de çoğu zaman oyunlaştırmayla tasarlanmış dijital oyunlar ve uygulamaları kullanılmaktadır. Oyunlaştırma bir davranışın kazandırılması ya da bir konunun öğretimi için sürece oyun elementlerini ekleyerek kullanıcılara sürecin oyun gibi olduğu hissini aktarılmasıdır (İnesi, 2022). Eğitimde oyunlaştırma öğrenmenin yerine geçmez aksine öğrenmede aktif katılımı destekler. Eğitimde oyunlaştırma puan, rozet, seviye ve deneyim puanı şeklinde tasarlanan yapının sınıf ortamında kullanılmasıdır (Yıldırım, 2016). Oyun oynamak ilkökul çağında olan çocukların temel ihtiyaçlarından birisidir. Bu yaş seviyesindeki öğrenciler için oyun hala vazgeçilmezdir. Bu nedenle sosyal bilgiler dersinde oyunlaştırma yönteminin kullanılması olumlu sonuçlar doğurabilir.

Bu araştırmada ilkökul dördüncü sınıf düzeyinde sosyal bilgiler dersinin “insanlar, yerler ve çevreler öğrenme alanının” öğretimi sürecinde kullanılan oyunlaştırma yönteminin öğrencilerin ilgili ders ve öğrenme alanında akademik başarılarına ve tutumlarına etkisinin olup olmadığının belirlenmesi amaçlanmıştır.

## YÖNTEM

Bu araştırma ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel desene göre tasarlanmıştır. Deneysel desenler, belirlenen bir değişkeni etki etmeye çalışan bir araştırma çeşidi olup, değişkenler arasındaki sebep-sonuç ilişkilerini incelemektedir (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2018). Yarı deneysel desenin deneysel desenden farkı, okul ortamında öğrencilerin sınıflara önceden yansız atamayla seçilememesidir. Bu durumda yapılması gereken daha önceden belirlenen grupların birinin kontrol grubu diğerinin deney grubu olmasına rastgele ya da kurayla karar verilmesidir. (Büyüköztürk vd., 2018). Bu sebepten dolayı bu araştırmada okuldaki grupların yansız atanmasına dayalı deneysel desen mümkün olmadığı için eşleştirilmiş yarı deneysel desen tercih edilmiştir. Araştırma için Uşak Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu’nun 06.05.2021 tarih ve 05 sayılı toplantısında 2021-100 numaralı kararı ile etik kurul izni alınmıştır.

## Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu, 2021-2022 eğitim öğretim yılında Turgutlu ilçe merkezindeki bir ilkökulda iki farklı şubede öğrenim gören 4. sınıf öğrencileri oluşturmuştur. Araştırmada çalışma grubu uygun örnekleme yoluyla belirlenmiştir. Bu öğrencilerden 4-B şubesinde yer alan 42 öğrenci oyunlaştırma ile tasarlanan sosyal bilgiler dersinin işleneceği deney grubunda, 4-C şubesinde yer alan 41 öğrenci ise mevcut 4. sınıf sosyal bilgiler öğretim programına göre derslerin

yürütüldüğü kontrol grubunda yer almaktadır. Grupların denkliklerinin belirlenmesinde, psiko-sosyal ve sosyo-ekonomik özellikler (Kişisel Bilgi Formu), akademik başarı (ABT) ve öğretmen görüşlerinden yararlanılmıştır. Araştırmanın başarı düzeyi açısından birbirine eşit gruplarda yürütülmesi için dört sınıfta (4/A, 4/B, 4/C, 4/D) kişisel bilgi formuyla birlikte ön test olarak akademik başarı testi uygulanmış, ortalama puan bağlamında birbirine en yakın olan 4B ve 4C sınıfları araştırmaya dahil edilmiştir. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin başarı seviyelerinin birbirine benzer olmasının yanında psiko-sosyal ve sosyo-ekonomik değişkenler açısından öğretmen görüşleri ve kişisel bilgi formu verileri sayesinde grupların birbirine denk olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Sonrasında sınıflar kura yoluyla atamayla deney ve kontrol grubu olarak tespit edilmiştir. Böylelikle kontrol grubu (4-C sınıfı) 41, deney grubu (4-B sınıfı) 42 öğrenciden oluşmaktadır.

### Veri Toplama Araçları

Araştırmada öğrencilerin akademik başarılarının belirlenmesinde Avcı (2019) tarafından hazırlanan İlkokul 4. Sınıf İnsanlar, Yerler ve Çevreler öğrenme alanı konularını kapsayan 21 maddeden oluşan 'Akademik Başarı Testi' bu çalışmaya uyarlanarak kullanılmıştır. Testteki maddelerin madde güçlük indeksleri 0.36 ile 0,88 arasında yer almakla birlikte madde güçlük indeksi ortalaması 0.65'tir. Madde ayırt ediciliği değerleri ise 0.31 ile 0,54 arasında olup madde ayırt edicilik indeksi ortalaması 0.43' tür. Madde analizinde KR-20 değeri hesaplanmış ve KR20 güvenirlik katsayısı 0.74 olarak bulunmuştur. Öğrencilerin sosyal bilgiler dersine yönelik tutumlarının belirlenmesinde Ulu Kalın ve Topkaya (2017) tarafından geliştirilen ve toplam 12 maddeden oluşan "İlkokul Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği" kullanılmıştır. Ölçeğin KMO katsayısı .87 olarak belirlenmiş, Barlett Sphericity testindeki değer ise anlamlı bulunmuştur ( $\chi^2_{(66)} = 726.99, p=.000$ ). Doğrulayıcı faktör analizi kullanılarak tek faktörlü model test edilmiş ve hazırlanan modelin kabul edilebilir düzeyde (Büyüköztürk, 2015) olduğuna ulaşılmıştır ( $\chi^2_{(51)} = 92.09, p<.001$ ;  $\chi^2 /sd = 1.80$ ; RMSEA = .06; CFI = .93; IFI = .93; GFI = .93; AGFI = .89; SRMR = .05). Ölçeğin güvenirliği Cronbach alfa katsayısı kullanılarak hesaplanmış, güvenirlik katsayısı .84 olarak bulunmuştur.

### Verilerin Toplanması

Araştırmada deney grubunda gerçekleştirilecek olan oyunlaştırma yöntemine ilişkin tasarlama modeli olarak Werbach ve Hunter (2012)'in piramitsel oyunlaştırma yapısı kullanılmıştır. Bu doğrultuda ilkokul sosyal bilgiler 4. sınıf ders kitabında yer alan "insanlar, yerler ve çevreler" öğrenme alanı içerisinde kazanımlara dair yapılması gereken görevler ve etkinlikler incelenmiştir. Bu öğrenme alanında kazandırılacak olan altı kazanım için toplamda 21 görev belirlenmiştir. Altı kazanım için toplamda 11 etkinlik planlanmıştır. Etkinliklerin yanı sıra seviyeler, rozetler, avatarlar, ödül, puan, geri bildirim ve hikayeleştirme öğeleri tasarıma dahil edilmiştir. Bu tasarım deney grubunda toplam altı hafta sürecek şekilde uygulanmıştır. Kontrol grubu öğrencileri ise öğretim programı ve ders kitaplarındaki işleyişe göre derslere devam etmiştir. Araştırmada deney ve kontrol gruplarında işlem başlamadan önce ve altı hafta süren uygulama işlemi sonunda Akademik Başarı Testi ve İlkokul Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği öğrencilere uygulanarak veriler toplanmıştır.

### Verilerin Analizi

Araştırmada elde edilen verilerin analizinde normallik testi için çarpıklık-basıklık değerlerine bakılmıştır. Çarpıklık ve basıklık değerleri Tablo 1'de verilmiştir.

**Tablo 1.** Çarpıklık ve Basıklık Değerleri

Veri Toplama Aracı	Gruplar	Test	Çarpıklık	Basıklık
Akademik Başarı Testi (ABT)	Deney	Ön test	-.664	-.623
		Son Test	-1.23	1.86
	Kontrol	Ön test	-.949	1.94
		Son Test	-.797	.322
Tutum	Deney	Ön test	-.848	-.469
		Son Test	-1.30	1.50
	Kontrol	Ön test	-1.4	2.00
		Son Test	-1.12	1.08

Tablo 1'e göre veri toplama araçlarının çarpıklık ve basıklık değerlerinin -1.5 ile +1.5 arasında olması normal dağılım göstermesine işaret etmektedir (George ve Mallery, 2010; Tabachnick ve Fidell, 2012). Bu sebepten dolayı normal dağılım gösteren ölçümlere parametrik diğerlerine ise non-parametrik testler uygulanmıştır. Bundan dolayı ilişkili örneklem için T-testi, tekrarlı ölçümler için tek yönlü ANOVA, Man Whitney U, Wilcoxon analizleri yapılmıştır.

## Araştırmanın Geçerlik ve Güvenirliği

Bu çalışmada öğrencilerin akademik başarı ve tutumlarının ölçümünde geçerlik ve güvenilirliği istatistiksel yöntemlerle kanıtlanan ölçme araçları kullanılmıştır. Deturo problemi olarak da bilinen ikilem problemi, öğrencilerin çoğunlukla bilinçli olmadan yaptıkları iyi denek olma durumu, araştırmacının ve öğretmenin onayını almak istemesi gibi nedenlerle daha fazla çaba sarf ederek bu durumu performansına ve davranışlarına yansıtması şeklinde ortaya çıkmaktadır (Kocakaya, 2012). Bu çalışmada öğrencilere, araştırma sürecinin herhangi bir ders notu olmadığı ve onların ders notlarını etkilemeyeceği vurgusu yapılmıştır. Ayrıca deneysel uygulama süreci esnasında planlanan tasarımın dışında ödül, vb. gibi pekiştiriciler kullanılmayarak, öğrencileri deneysel uygulamanın doğal işleyişi dışındaki etkilere maruz bırakmadan bu durum kontrol altına alınmıştır.

## BULGULAR

Araştırmanın amacında belirtildiği şekliyle oyunlaştırmanın etkisinin belirlenebilmesi için yapılan deneysel işlem sürecinde ön test ve son test olarak uygulanan akademik başarı ve tutum ölçeklerin uygulanması ile toplanan verilerin analizi neticesinde ulaşılan bulgulara aşağıda yer verilmiştir. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin deneysel işlem öncesi akademik başarılarına ilişkin bulgular non-parametrik testlerden Mann-Whitney U testi uygulanarak analiz edilmiş ve Tablo 2’de verilmiştir.

**Tablo 2.** Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Uygulama Öncesi Akademik Başarı Ön Test Puanlarının Mann Whitney U Testi Sonucu

Grup	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	z	p
Deney	42	42.63	1790	834	-.243	.808
Kontrol	41	41.35	1695			

Analiz sonuçları, araştırmaya katılan deney ve kontrol grubu öğrencilerinin uygulama öncesi akademik başarı puanları arasında anlamlı bir fark olmadığını göstermektedir ( $U=834$ ,  $z=-.243$ ,  $p>.05$ ). Bu durumda deney ve kontrol grubu öğrencilerinin uygulama öncesi akademik başarılarının benzer olduğunu ve uygulama sonrasında ortaya çıkacak farkın dersin işlenmesi sürecinden kaynaklandığını göstermesi açısından önemlidir.

Deney grubu öğrencilerinin deneysel işlem öncesi ve sonrası sosyal bilgiler dersi akademik başarıları arasında fark olup olmadığını belirlemek için non-parametrik testlerden Wilcoxon işaretli sıralar testi uygulanarak analiz edilmiştir. Analiz sonucu Tablo 3’te verilmiştir.

**Tablo 3.** Deney Grubu Öğrencilerinin Uygulama Öncesi ve Sonrası Sosyal Bilgiler Dersi Akademik Başarı Puanlarının Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi Sonuçları

Sontest- Öntest	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	z	p
Negatif Sıra	5	6.30	31.50	4.83*	.000
Pozitif Sıra	32	20.98	671.50		
Eşit	5				

\*Negatif sıralar temeline dayalı

Analiz sonuçları, araştırmaya katılan deney grubu öğrencilerinin uygulama öncesi ve sonrası puanları arasında anlamlı bir fark olduğunu göstermektedir ( $z=4.83$ ,  $p<.05$ ). Fark puanlarının sıra ortalaması ve toplamı dikkate alındığında, bulunan bu farkın pozitif sıralar, yani son test puanı lehine olduğunu göstermektedir. Bu bulgulara göre deney grubunda yer alan öğrencilerin oyunlaştırma yöntemi kullanılarak işlenen derslerin sonunda akademik başarılarının hem rakamsal hem de istatistiksel olarak yükseldiğini göstermesi açısından önemli bulunmuştur.

Kontrol grubu öğrencilerinin deneysel işlem öncesi ve sonrası sosyal bilgiler dersi akademik başarıları arasında fark olup olmadığını belirlemek için toplanan veriler non-parametrik testlerden Wilcoxon işaretli sıralar testi uygulanarak analiz edilmiştir. Analiz sonucu Tablo 4’te verilmiştir.

**Tablo 4.** Kontrol Grubu Öğrencilerinin Uygulama Öncesi ve Sonrası Sosyal Bilgiler Dersi Akademik Başarı Puanlarının Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi Sonuçları

Sontest- Öntest	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	z	p
Negatif Sıra	18	19.08	343.50	.651*	.515
Pozitif Sıra	21	20.79	436.50		
Eşit	2				

\*Negatif sıralar temeline dayalı

Tablo 4 incelendiğinde, araştırmaya katılan kontrol grubu öğrencilerinin uygulama öncesi ve sonrası puanları arasında matematiksel olarak anlamlı bir fark olsa da bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığını ( $z=-.651, p>.05$ ) görülmektedir. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin deneysel işlem sonrası akademik başarılarını belirlemek için toplanan veriler non-parametrik testlerden Mann-Whitney U testi uygulanarak analiz edilmiştir. Analiz sonucu elde edilen bulgular Tablo 5'te verilmiştir.

**Tablo 5.** Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Uygulama Sonrası Akademik Başarı Son Test Puanlarının Mann Whitney U Testi Sonucu

Grup	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	z	p
Deney	42	53.89	2263	361	-4.59	.000
Kontrol	41	23.82	1222			

Tablo 5'te verilen analiz sonuçları incelendiğinde, araştırmaya katılan deney ve kontrol grubu öğrencilerinin uygulama sonrası akademik başarı puanları arasında anlamlı bir fark olduğunu görülmektedir ( $U=361, z=-4.59, p<.05$ ). Sıra ortalamalarına bakıldığında deney grubu öğrencilerinin puanlarının, kontrol grubu öğrencilerinin puanlarına nazaran daha yüksek olduğu görülmektedir (deney=53.89, kontrol=23.82). Bu bulgu, ilkökul düzeyinde oyunlaştırma ile sosyal bilgiler öğretiminin akademik başarıyı arttırmada etkili olduğu şeklinde yorumlanabilir.

Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin deneysel işlem öncesi sosyal bilgiler dersine yönelik tutumlarını belirlemek için toplanan veriler non-parametrik testlerden Mann-Whitney U testi uygulanarak analiz edilmiştir. Analiz sonucu Tablo 6'da verilmiştir.

**Tablo 6.** Deney ve Kontrol Gruplarının Tutum Ön Testlerinin Mann Whitney U Testi Sonucu

Grup	N	Sıra ortalaması	Sıra Toplamı	U	z	p
Deney	42	43.11	1810	814	-.428	.668
Kontrol	41	40.87	1675			

Analiz sonuçları, araştırmaya katılan deney ve kontrol grubu öğrencilerinin uygulama öncesi tutum puanları arasında anlamlı bir fark olmadığını göstermektedir ( $U=814, z=-.428, p>.05$ ). Bu durumda deney ve kontrol grubu öğrencilerinin uygulama öncesi sosyal bilgiler dersine yönelik tutumlarının benzer olduğu yorumu yapılabilir.

Deney grubu öğrencilerinin sosyal bilgiler dersine yönelik deneysel işlem öncesi ve sonrası tutum puanları arasında fark olup olmadığını belirlemek için toplanan veriler parametrik testlerden tekrarlı ölçümler için tek yönlü ANOVA uygulanarak analiz edilmiştir. Analiz sonucu Tablo 7'de verilmiştir.

**Tablo 7.** Deney Grubu Öğrencilerinin Uygulama Öncesi ve Sonrası Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Puanlarının Tekrarlı Ölçümler için ANOVA Sonuçları

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	Serbestlik Derecesi	Kareler Ortalaması	f	p
Denekler Arası	334.95	41	8.17	.256	.616
Ölçüm	2.33	1	2.33		
Hata	373.66	41	9.11		

Analiz sonuçları, araştırmaya katılan deney grubu öğrencilerinin uygulama öncesi ve sonrası puanları arasında anlamlı bir fark olmadığını göstermektedir ( $f^{(1, 41)}=.256, p>.05$ ). Bu bulgulara göre deney grubu öğrencilerinin uygulama öncesi ve sonrası tutumlarında istatistiksel olarak anlamlı bir değişiklik olmadığı söylenebilir.

Kontrol grubu öğrencilerinin deneysel işlem öncesi ve sonrası sosyal bilgiler dersine yönelik tutum puanları arasında fark olup olmadığını belirlemek için toplanan veriler non-parametrik testlerden Wilcoxon işaretli sıralar testi uygulanarak analiz edilmiştir. Analiz sonucu Tablo 8'de verilmiştir.

**Tablo 8.** Kontrol Grubu Öğrencilerinin Uygulama Öncesi ve Sonrası Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Puanlarının Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi Sonuçları

Son test- Ön test	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	z	p
Negatif Sıra	22	17.18	378	2.134*	.033
Pozitif Sıra	10	15.00	150		
Eşit	9				

\*Negatif sıralar temeline dayalı

Analiz sonuçları, araştırmaya katılan kontrol grubu öğrencilerinin uygulama öncesi ve sonrası puanları arasında anlamlı bir fark olduğunu göstermektedir ( $z=2.134, p<.05$ ). Fark puanlarının sıra ortalaması ve toplamı dikkate alındığında, bulunan bu farkın negatif sıralar, yani ön test puanı lehine olduğunu göstermektedir. Elde edilen bu bulguya göre kontrol grubu öğrencilerinin ders müfredatındaki yöntem ve etkinliklerle yapılan sosyal bilgiler öğretiminin, öğrencilerin

tutumlarını geliştirmede önemli bir etkisinin olmasından ziyade süreçte sosyal bilgiler dersine ilişkin tutumlarını negatif yönde etkilediği söylenebilir.

Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin deneysel işlem sonrası sosyal bilgiler dersine yönelik tutumlarını belirlemek için toplanan veriler parametrik testlerden ilişkili örneklem için T-testi uygulanarak analiz edilmiştir. Analiz sonucu Tablo 9'da verilmiştir.

**Tablo 9.** Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Uygulama Sonrası Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Puanlarının T-Testi Sonuçları

Ölçüm	N	$\bar{X}$	Standart Sapma	sd	t	p
Deney	42	45.29	3.10	40	4.41	.000
Kontrol	41	41.76	5.00			

Analiz sonuçları, araştırmaya katılan deney ve kontrol grubu öğrencilerinin uygulama sonrası puanları arasında anlamlı bir fark olduğunu göstermektedir ( $t^{(40)}=4.41, p<.05$ ). Bu farkın hangi gruba ait olduğunu anlamak için ortalama puanlara bakıldığında deney grubunun 45.29 puan ( $\bar{X}^{\text{deney}}=45.29$ ), kontrol grubunun 41.76 ( $\bar{X}^{\text{kontrol}}=41.76$ ) puan aldığı görülmektedir. Bu bulgulara göre uygulama sonrası tutumlarda, deney grubu öğrencilerinin kontrol grubu öğrencilerine göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Yani deney grubuna uygulanan Oyunlaştırma ile sosyal bilgiler öğretiminin MEB müfredatına göre uygulanan programa göre öğrencilerin tutumlarını arttırdığı sonucuna ulaşılabılır.

## SONUÇ VE TARTIŞMA

Bu araştırmada oyunlaştırma yöntemi ile işlenen sosyal bilgiler dersinin, öğrencilerin akademik başarılarına ve tutumlarına etkisinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Deney ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin "Akademik Başarı Testi" ön test puan ortalamaları (deney: 15,17; kontrol:15,29) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farkın olmadığı bulunmuştur. Ulaşılan bulgu işlem öncesi her iki grubun oyunlaştırmayla işlenecek konuya ilişkin bilişsel hazır bulunuşlukları arasında fark olmadığını göstermektedir. Bu durum aynı zamanda işlem sonrası gruplar arasında oluşabilecek muhtemel farkın öğrencilerin daha önceden sahip oldukları bilgilerden kaynaklanmayacağını göstermesi açısından önemlidir. Bir diğer açıdan bu tür deneysel çalışmalarda gruplar arası giriş davranışlarının eşit olması gruplar arasında denkliliği gösteren önemli kanıtlardan biri olarak kabul edilmektedir. Alan yazında da bu denkliliğin sağlanmış olmasına dikkat çekilmektedir (Büyüköztürk, 2015).

Araştırmada sosyal bilgiler öğretiminde oyunlaştırmının öğrencilerin akademik başarılarında etkili olup olmadığını görebilmek için akademik başarı testi işlem sonrasında her iki gruba da son test olarak uygulanmıştır. Son test verileri analiz edildiğinde deney ve kontrol grubu öğrencilerinin puan ortalamaları (deney:19,34; kontrol: 15,59) arasında deney grubu lehine anlamlı bir farklılığın olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Elde edilen bulgu oyunlaştırmının kullanıldığı 6 haftalık işlem sürecinde işlenen konuya ilişkin deney grubu öğrencilerinin akademik başarılarının, programda ön görüldüğü şekliyle derslerin işlendiği kontrol grubu öğrencilerinin akademik başarılarına göre yüksek gerçekleştiğini göstermektedir. Her iki grup kendi içerisinde ön test ve son test puanları olarak karşılaştırıldığında deney grubu öğrencilerinin ön test ve son test puan ortalamaları arasında son test puanları lehine anlamlı bir fark görülürken, kontrol grubunda fark oluşmamıştır. Nitekim bütün olarak ele alındığında, oyunlaştırmının sosyal bilgiler dersinde öğrencilerin akademik başarılarını artırdığı sonucuna ulaşılmıştır.

Alanyazına bakıldığında oyunlaştırma yönteminin öğrencilerin akademik başarılarına etkisi üzerine yapılan çalışmalar yer almaktadır. Çalışma grupları bu araştırmanın çalışma grubundan farklı olsa da yapılan bu çalışmaların önemli bir kısmında (Alcivar ve Abad, 2016; Ar, 2016; Araya vd., 2019; Ares vd., 2018; Bayram, 2019; Bolat, Şimşek ve Ülker, 2017; Chen vd., 2018; Dominguez vd., 2013; Fan, Xiao ve Su, 2015; Hüner, 2018; Kalkan, 2016; Karatekin, 2017; Kim vd., 2018; Mert, 2017; Meşe, 2016; Rouse, 2013; Şahin, 2015; Türkmen ve Soybaş, 2019) elde edilen bulgular ile bu araştırmanın bulguları örtüşmektedir. Ancak az da olsa oyunlaştırma yönteminin öğrencilerin akademik başarılarına etkisi olmadığına ilişkin sonuçlar da mevcuttur (Hanus ve Fox, 2015; Rachels, 2016; Sümer, 2017 ve Yıldırım, 2018).

Deney ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin "İlkokul Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği" ön test puan ortalamaları (deney: 45.05; kontrol: 44,20) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farkın olmadığı görülmüştür. Bu sonuç, işlem öncesi her iki grubun oyunlaştırmayla işlenecek konuya ilişkin tutumları arasında fark olmadığını göstermektedir. Aynı zamanda işlem sonrası gruplar arasında oluşabilecek muhtemel farkın öğrencilerin daha önceden sahip oldukları tutumlarından kaynaklanmayacağını göstermesi açısından önemlidir.

Araştırma da sosyal bilgiler öğretiminde oyunlaştırmının öğrencilerin sosyal bilgiler dersine yönelik tutumlarına etkili olup olmadığını görebilmek için "İlkokul Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği" işlem sonrasında her iki gruba da son test olarak uygulanmıştır. Son test verileri analiz edildiğinde deney ve kontrol grubu öğrencilerinin puan ortalamaları (deney:45.29; kontrol: 41,76) arasında deney grubu lehine anlamlı bir farklılığın olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Farkın oluşmasındaki sebep kontrol grubu öğrencilerinin sosyal bilgiler dersi tutum ölçeği son test puanlarının düşmesinden kaynaklanmaktadır. Kontrol grubu öğrencilerinin tutum ölçeği ön test ve son test puanları arasında ön test puanları lehine bir farklılık bulunmuştur. Fakat deney grubu öğrencilerinin ön-test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılaşma yoktur. Bu durum Türk (2017)' ün ilkökul 4. sınıf sosyal bilgiler dersinde öğrencilerin tutumlarını belirlemek için yaptığı

çalışmasıyla benzerlik göstermektedir. Türk (2017)'ün çalışmasında da ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin işlem öncesi süreçteki sosyal bilgiler dersine yönelik tutumları da yüksek puanlı çıkmaktadır. Yani öğrencilerin 4. sınıf sosyal bilgiler dersine yönelik tutumlarının oldukça yüksek olduğu görülmektedir. Deney grubundaki işlem sürecinin başındaki tutum düzeyi, altı haftalık işlem sürecinin sonunda ortalama puan olarak artarken kontrol grubunda puan olarak düşmüş olması nedeniyle anlamlıdır. İlkokul 4. sınıfta uygulanan müfredat ve programdaki yöntem ve teknikler öğrencilerin öğrenme alanı başındaki tutumlarını aynı tutmaya etki etmemiştir. Dolayısıyla bu çalışmada yapılan deneysel işlem yani oyunlaştırma ile sosyal bilgiler öğretimi öğrencilerin yüksek olumlu tutumlarının korunmasına imkan sağlamıştır. Çünkü bu araştırma 4. Sınıfın birinci döneminin ortalarında başlayıp birinci dönem sonunda tamamlanmıştır. Öğrencilerin 4. sınıfın başlarında tutumları yüksekken süreç ilerledikçe tutumlarında düşmeler meydana gelebilir. Tutumda meydana gelen bu olumsuz yöndeki değişimler ilkokul 4. sınıftaki programın sarmal bir yapıda olmasından ve konu içeriklerinin giderek yoğunlaşmasından kaynaklanıyor olabilir. Deney grubundaki öğrencilerin zaman ilerlese de tutumlarının (yüksek olumlu) aynı kalması oyunlaştırmanın bu tür olumsuzlukları ortadan kaldırmış olduğunu göstermesi açısından önemlidir. Nitekim bütün olarak bakıldığında oyunlaştırmanın sosyal bilgiler dersinde öğrencilerin derse yönelik tutumlarının olumlu yönde kalmasında etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Alanyazına bakıldığında oyunlaştırma yönteminin derse yönelik tutumu olumlu yönde etkilediğini gösteren çalışmalar yer almaktadır (Bayram, 2019; Bolat, Şimşek ve Ülker, 2017; Fiş Erümit, 2016; Gelen ve Özer, 2010; Kalkan, 2016; Landers ve Armstrong, 2017; Lee ve Hammer, 2011; Polat, 2014; Topal, 2020; Yıldırım 2016). Bahsi geçen araştırmalardan Bayram (2019) ortaokul sosyal bilgiler dersindeki tutumları, Bolat, Şimşek ve Ülker (2017), Fiş Erümit (2016) ve Topal (2020) lisans dersindeki tutumu, Gelen ve Özer ortaokul matematik dersindeki tutumu, Polat (2014) lisans düzeyinde yabancı dil öğretimindeki tutumu ve Yıldırım (2016) lisans dönemindeki öğretim ilke ve yöntemleri dersindeki tutumu incelemişlerdir. Fakat Türkmen ve Soybaş'ın (2019) 5. sınıf matematik dersinde yaptığı çalışmalarında oyunlaştırma yöntemi öğrencilerin tutumlarında anlamlı farklılık oluşturmamıştır. Ancak tutum puanları deney grubu lehine artış göstermiştir. Bu çalışmada oyunlaştırma yönteminin ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin sosyal bilgiler dersine yönelik tutumlarını olumlu yönde değiştirdiği ve bu sonucun alan yazında benzer çalışmalardan elde edilen sonuçlar ile benzerlik gösterdiği söylenebilir. Sonuç olarak ilkokul sosyal bilgiler öğretiminde oyunlaştırma yöntemi öğrencilerin akademik başarılarını arttırmış ve sosyal bilgiler dersine ilişkin tutumlarını olumlu yönde etkilemiştir.

## ÖNERİLER

İlkokul sosyal bilgiler öğretiminde oyunlaştırma yöntemi ile işlenen derslerin akademik başarıyı arttırmasından ve tutumlarına da olumlu yönde etki etmesinden dolayı diğer disiplinlerde bu yöntemin uygulanması önerilmektedir. Yapılan çalışma ilkokul öğrencileriyle sınırlıdır. Oyunlaştırma yöntemiyle yapılan çalışmalara farklı eğitim kademelerindeki öğrenciler dahil edilebilir.

## EXTENDED SUMMARY

### THE IMPACT OF GAMIFICATION METHOD ON ACADEMIC ACHIEVEMENT AND ATTITUDES IN PRIMARY SCHOOL SOCIAL STUDIES TEACHING

#### INTRODUCTION

Children are the future of a society. School is the most effective institution on the future of a society. The effectiveness of the school is directly proportional to the effectiveness of the education programmes implemented. In the simplest sense, education programme consists of four dimensions. One of these dimensions is teaching processes. Teaching processes include all kinds of activities that can be done to teach the content in the allocated time period. One of these is the teaching principles and methods to be used (Küçükahmet, 2006). There are studies aiming to determine the applicability of different methods for social studies course. In some of these studies, academic achievement, attitudes in some others, and student opinions in others were taken as criteria (Bingöl, 2015; Erkan & Kerimgil Çelik, 2023; Kuş & Karatekin, 2009; Pan et al., 2023; Saraç, 2015; Ünal & İnel, 2020). The social studies course aims to provide students with the knowledge, skills, attitudes and values in the curriculum related to social life (MoNE, 2018). The social studies course curriculum implemented in Turkey aims to provide students with the basic features of social science disciplines, as well as citizenship awareness and culture transfer (Yalçın & Akhan, 2019). Therefore, the methods used more specifically for the learning processes of the social studies course should be planned and implemented in a way to prepare children for the future together with the present. In the plans and applications to be made, "play and gamification", which is one of the indispensable elements in the most natural state of the child, should be taken into consideration. Gamification is the transfer of the feeling that the process is like a game to the users by adding game elements to the process for gaining a behaviour or teaching a subject (İnesi, 2022). Gamification in education does not replace learning, on the contrary, it supports active participation in learning. Gamification in education is the use of the structure designed as points, badges, levels and experience points in the classroom environment (Yıldırım, 2016). Playing games is one of the basic needs of primary school children. Play is still indispensable for students at this age level. For this reason, the use of gamification

method in social studies course can have positive results. In this study, it was aimed to determine whether the gamification method used in the process of teaching the "people, places and environments learning area" of the social studies course at the fourth grade level of primary school has an effect on students' academic achievement and attitudes in the related course and learning area.

## METHOD

This study was designed according to a quasi-experimental design with pretest-posttest control group. Experimental designs are a type of research that tries to affect a determined variable and examines the cause-and-effect relationships between variables (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz, & Demirel, 2018). Ethics committee permission was obtained for the research with the decision numbered 2021-100 at the meeting of Uşak University Social and Human Sciences Scientific Research and Publication Ethics Committee dated 06.05.2021 and numbered 05. The study group of the research consisted of 4th grade students studying in two different branches in a primary school in Turgutlu district centre in the 2021-2022 academic year. In the study, Werbach and Hunter's (2012) pyramidal gamification structure was used as the design model for the gamification method to be carried out in the experimental group. In this direction, the tasks and activities to be carried out in the learning area of "people, places and environments" in the 4th grade primary school social studies textbook were examined. A total of 21 tasks were determined for the six acquisitions to be gained in this learning area. A total of 11 activities were planned for six learning outcomes. In addition to the activities, levels, badges, avatars, rewards, points, feedback and storytelling elements were included in the design. This design was implemented in the experimental group for a total of six weeks. The control group students continued the lessons according to the curriculum and textbooks. In the study, data were collected by applying the Academic Achievement Test and the Primary School Social Studies Course Attitude Scale to the students before and at the end of the six-week implementation process in the experimental and control groups. In the analysis of the data obtained in the study, skewness and kurtosis values were examined for normality test. Parametric and non-parametric tests were applied to the measurements showing normal distribution. Therefore, T-test for related samples, one-way ANOVA for repeated measures, Man Whitney U, Wilcoxon analyses were performed.

## FINDINGS

The results of the analyses showed that there was no significant difference between the academic achievement scores of the experimental and control group students before the application ( $U=834$ ,  $z=-.243$ ,  $p>.05$ ); there was a significant difference between the scores of the experimental group students before and after the application ( $z=4.83$ ,  $p<.05$ ); although there was a mathematically significant difference between the pre- and post-application scores of the control group students, this difference was not statistically significant ( $z=-.651$ ,  $p>.05$ ); there was a significant difference between the post-application academic achievement scores of the experimental and control group students ( $U=361$ ,  $z=-4.59$ ,  $p<.05$ ); there was no significant difference between the attitude scores of the experimental and control group students before the application ( $U=814$ ,  $z=-.428$ ,  $p>.05$ ); there was no significant difference between the scores of the experimental group students before and after the application ( $f(1, 41)=.256$ ,  $p>.05$ ); there was a significant difference between the pre and post-application scores of the control group students ( $z=2.134$ ,  $p<.05$ ); there was a significant difference between the post-application scores of the experimental and control group students ( $t(40)=4.41$ ,  $p<.05$ ).

## RESULTS

In this study, it was aimed to determine the effect of the social studies course taught with gamification method on students' academic achievement and attitudes. It was found that there was no statistically significant difference between the "Academic Achievement Test" pre-test mean scores of the students in the experimental and control groups (experimental: 15,17; control: 15,29). In such experimental studies, equal entry behaviours between the groups are accepted as one of the important evidences showing equivalence between the groups. In the literature, it is also emphasised that this equivalence has been achieved (Büyüköztürk, 2015). In the study, in order to see whether gamification in social studies teaching is effective in students' academic achievement, the academic achievement test was applied to both groups as a post-test after the process. When the post-test data were analysed, it was found that there was a significant difference between the mean scores of the experimental and control group students (experiment: 19,34; control: 15,59) in favour of the experimental group. The finding obtained shows that the academic achievement of the experimental group students regarding the subject taught in the 6-week process in which gamification was used was higher than the academic achievement of the control group students in which the lessons were taught as prescribed in the programme. When both groups were compared in terms of pre-test and post-test scores, there was a significant difference between the pre-test and post-test mean scores of the experimental group students in favour of the post-test scores, while there was no difference in the control group. As a matter of fact, when considered as a whole, it was concluded that gamification increased students' academic achievement in social studies course. In the research, in order to see whether gamification in social studies teaching is effective on students' attitudes towards social studies course,



"Primary School Social Studies Course Attitude Scale" was applied to both groups as a post-test after the process. When the post-test data were analysed, it was concluded that there was a significant difference between the mean scores of the experimental and control group students (experiment: 45.29; control: 41.76) in favour of the experimental group. The reason for the difference was the decrease in the post-test scores of the control group students in the Social Studies course attitude scale. A difference was found between the pre-test and post-test scores of the control group students in favour of the pre-test scores. However, there was no significant difference between the pre-test and post-test scores of the experimental group students. As a result, the gamification method in primary school social studies teaching increased students' academic achievement and positively affected their attitudes towards social studies course.

## DISCUSSION

In the literature, there are studies on the effect of gamification method on students' academic achievement. Although the study groups are different from the study group of this research, in a significant number of these studies (Alcivar & Abad, 2016; Ar, 2016; Araya et al., 2019; Ares et al., 2018; Bayram, 2019; Bolat, Şimşek, & Ülker, 2017; Chen et al, 2018; Dominguez et al., 2013; Fan, Xiao, & Su, 2015; Hüner, 2018; Kalkan, 2016; Karatekin, 2017; Kim et al., 2018; Mert, 2017; Meşe, 2016; Rouse, 2013; Şahin, 2015; Türkmen & Soybaş, 2019) overlap with the findings of this study. However, there are also results that gamification method has no effect on students' academic achievement (Hanus & Fox, 2015; Rachels, 2016; Sümer, 2017 and Yıldırım, 2018). Looking at the literature, there are studies showing that the gamification method positively affects the attitude towards the course (Bayram, 2019; Bolat, Şimşek, & Ülker, 2017; Fiş Erümit, 2016; Gelen & Özer, 2010; Kalkan, 2016; Landers & Armstrong, 2017; Lee & Hammer, 2011; Polat, 2014; Topal, 2020; Yıldırım 2016). Among the aforementioned studies, Bayram (2019) examined attitudes in secondary school social studies course, Bolat, Şimşek and Ülker (2017), Fiş Erümit (2016) and Topal (2020) examined attitudes in undergraduate course, Gelen and Özer examined attitudes in secondary school mathematics course, Polat (2014) examined attitudes in undergraduate foreign language teaching, and Yıldırım (2016) examined attitudes in undergraduate teaching principles and methods course. However, in the study of Türkmen and Soybaş (2019) in the 5th grade mathematics course, the gamification method did not create a significant difference in students' attitudes. However, attitude scores increased in favour of the experimental group. In this study, it can be said that the gamification method positively changed the attitudes of primary school 4th grade students towards the social studies course and this result is similar to the results obtained from similar studies in the literature.

## ÇIKAR ÇATIŞMASI BEYANI

Yazarlar aralarında çıkar çatışması olmadığını beyan ederler.

## KAYNAKÇA

- Ak, M. M. ve Oruç, Ş. (2022). Sosyal Bilgiler Derslerinde Oyunlaştırma. *Uluslararası Ders Kitapları ve Eğitim Materyalleri Dergisi*, 5 (1), 22-37. DOI: 10.53046/ijotem.1112220
- Avcı, G. (2019). *Sınıf Dışı Eğitimin İlkokul Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum, Başarı ve Hatırd Tutma Düzeyine Etkisi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir
- Bayram, Y. T. (2019). *Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlikler ile İşlenen Sosyal Bilgiler Derslerinin Öğrenci Ürün ve Görüşlerine Göre İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya Üniversitesi. Sakarya
- Bayram, Y. T., & Çalışkan, H. (2019). Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlikler: Bir Eylem Araştırması. *Journal of Individual Differences in Education*, 1(1), 30-49.
- Bingöl, K.T. (2015). İlköğretim 4. sınıf sosyal bilgiler dersinin drama tekniğiyle işlenmesinin akademik başarı, tutum ve kalıcılığa etkisi (Yüksek lisans Tezi). Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü
- Bolat, Y. İ., Şimşek, Ö., ve Ülker, Ü. (2017). Oyunlaştırılmış çevrimiçi sınıf yanıtlama sisteminin akademik başarıya etkisi ve sisteme yönelik görüşler. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 7(2),45-66 [doi.org/10.17240/aibuefd.2017.17.32772-363964](https://doi.org/10.17240/aibuefd.2017.17.32772-363964)
- Büyüköztürk, Ş. (2015). *Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı*. (21. Baskı). Pegem Akademi.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2018). *Eğitimde Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Chen, C. C., Huang, C., Gribbins, M., and Swan, K. (2018). Gamify Online Courses with Tools Built into Your Learning Management System (LMS) to Enhance Self-Determined and Active Learning. *Online Learning*, 22(3), 41-54 doi:10.24059/olj.v22i3.1466
- Creswell, W. J. (2017). *Karma Yöntem Araştırmalarına Giriş* (1. baskı). (Çev. M. Sözbilir). Pegem Akademi
- Çokluk, Ö., Yılmaz, K., ve Oğuz, E. (2011). Nitel Bir Görüşme Yöntemi: Odak Grup Görüşmesi. *Kuramsal Eğitimbilim*, 4(1), 95-107.
- Dominguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C. and Martínez-Herráiz, J.-J. (2013). Gamifying Learning Experiences: Practical Implications And Outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>

- Erkan, A., & Kerimgil Çelik, S. (2023). İlkokul sosyal bilgiler dersinde oyunun öğrencilerin akademik başarı ve tutumlarına etkisi. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 21(2), 668-685. <https://doi.org/10.37217/tebd.1174432>
- Fan, K. K., Xiao, P. W. ve Su, C. H. (2015). The Effects of Learning Styles and Meaningful Learning on the Learning Achievement of Gamification Health Education Curriculum. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, 11(5), 1211-1229. doi: 10.12973/eurasia.2015.1413a
- Fiş Erümit, S. (2016). *Oyunlaştırma Yaklaşımlarının Eğitimde Kullanımı: Tasarım Tabanlı Bir Araştırma*. Yayımlanmamış doktora tezi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Gelen, İ., ve Özer, B. (2010). Oyunlaştırmanın Beşinci Sınıf Matematik Dersinde Problem Çözme Becerisi ve Derse Karşı Tutum Üzerindeki Etkisi. *E-Journal of New World Sciences Academy*. 5(1), 71-87.
- George, D. & Mallery, M. (2010). *SPSS For Windows Step By Step: A Simple Guide and Reference*. (10. baskı) Boston: Pearson
- Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). Assessing The Effects Of Gamification In The Classroom: A Longitudinal Study On Intrinsic Motivation, Social Comparison, Satisfaction, Effort, And Academic Performance. *Computers & Education*, 80, 152–161. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019>
- Hong, G. Y. ve Masood, M. (2014). Effects Of Gamification On Lower Secondary School Students" Motivation And Engagement. *International Journal of Social, Education, Economics and Management Engineering*, 8(12), 3483-3490.
- Hüner, O. (2018). *Effects Of Gamification On Academic Achievement And Motivation In Second Language Learning*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- İkiz, F. E., Totan, T., & Karaca, R. (2013). Sorumluluk İnançlarını Arttıran Faktörleri Belirleme Ölçeğinin Uyarlanması. *In New Symposium Journal*. 51(2), 105-114.
- Kalkan, A. (2016). *3B Sanal Dünyalarda Oyunlaştırmanın Ortaokul 5. Sınıf Öğrencilerinin Basarı, Akış ve Tutumlarına Etkisinin Araştırılması*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum
- Karabacak, Ö. (2018). *Examining The Effect Of A Gamified Environment On Students' Academic Motivation And Self-Efficacy For English*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul
- Kalkan, A. (2016). *3B Sanal Dünyalarda Oyunlaştırmanın Ortaokul 5. Sınıf Öğrencilerinin Basarı, Akış ve Tutumlarına Etkisinin Araştırılması*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum
- Karatekin, İ. (2017). *The Use Of Gamification In Teaching Foreign Language Vocabulary For Beginners*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çağ Üniversitesi, Mersin.
- Kayımbaşıoğlu, D., Öktekin, B., ve Hacı, H. (2016). Integration Of Gamification Technology In Education. *Procedia Computer Science*, 102, 668-676. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2016.09.460>
- Kim, E., Rothrock, L. and Freivalds, A. (2018). An Empirical Study On The Impact Of Lab Gamification On Engineering Students' Satisfaction And Learning. *International Journal of Engineering Education*, 34(1), 201-216. Erişim adresi: <https://pennstate.pure.elsevier.com/en/publications/an-empirical-study-on-the-impact-of-lab-gamification-on-engineering>
- Kocakaya, S. (2012). Deneysel Çalışmalar Ne Kadar Güvenilir?. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 1(2), 225-231.
- Kuş, Z. ve Karatekin, K. (2009). İş birliğine dayalı öğrenmenin sosyal bilgiler dersinde akademik başarı üzerine etkisi. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 22(2), 589 - 604.
- Küçükahmet, L. (2006). *Öğretim İlke ve Yöntemleri* (19. Basım). Ankara. Nobel yayın dağıtım.
- Landers, R. N., and Armstrong, M. B. (2017). Enhancing Instructional Outcomes With Gamification: An Empirical Test Of The Technology-Enhanced Training Effectiveness Model. *Computers In Human Behavior*, 71, 499-507. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.031>
- Lee, J. J., and Hammer, J. (2011). Gamification In Education: What, How, Why Bother?. *Academic Exchange Quarterly*. 15(2). 146.
- Mert, Y. (2017). *Oyunlaştırma Uygulamasında Kullanılan Oyun Elementlerine Yönelik Öğrencilerin Öğretmenlerin ve Velilerin Görüşleri: İçsel Motivasyon ve Teknoloji Kabul Çalışması*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bahçeşehir Üniversitesi, İstanbul
- Meşe, C. (2016). *Harmanlanmış Öğrenme Ortamlarında Oyunlaştırma Bileşenlerinin Etkililiği*. Yayımlanmamış doktora tezi. Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Milli Eğitim Bakanlığı [MEB]. (2018). Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı. Ankara 01.10.2023 tarihinde <https://mufredat.meb.gov.tr/ProgramDetay.aspx?PID=354> adresinden erişim sağlanmıştır.
- Özkan, M. (2016). *Motivating and Engaging EFL Learners in e-Learning With Game Elements*. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çukurova Üniversitesi, Adana.
- Pan, A. J., Lai, C. F., & Kuo, H. C. (2023). Investigating the impact of a possibility-thinking integrated project-based learning history course on high school students' creativity, learning motivation, and history knowledge. *Thinking Skills and Creativity*, 47, 101214. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101214> Get rights and content
- Polat, Y. (2014). *Bir Vaka İncelemesi: Oyunlaştırma Yöntemi ve İngilizce Öğrencilerinin Motivasyonu Üzerine Etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çağ Üniversitesi, Mersin.
- Rachels, J. R. (2016). *The Effect Of Gamification On Elementary Students' Spanish Language Achievement And Academic Self-efficacy*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. Liberty University. Virginia

- Rouse, K. E. (2013). *Gamification in Science Education: The Relationship of Educational Games*
- Saraç, A. (2015). Sosyal Bilgiler dersinde drama yöntemi kullanılımasının tutum, başarı ve kalıcılığa etkisi (yüksek Lisans Tezi). Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Sümer, M. (2017). *Açık ve Uzaktan Öğrenme Programlarında Oyunlaştırma Kullanımı*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Tabachnick, B. G. & Fidell, L. S. (2012). *Using Multivariate Statistics*. (6 Edition). Pearson.
- Topal, M. (2020). *Oyunlaştırma ile Zenginleştirilmiş Çevrimiçi Öğrenmenin Başarı, Çevrimiçi Bağıllık ve Öğrenme Motivasyonu Üzerindeki Etkisi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Sakarya
- Türk, N. (2017). *İlkokul 4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Yansıtıcı Düşünme Uygulamalarının Öğrencilerin Sosyal Bilgiler Dersine ve Çevreye Yönelik Tutumlarına Etkisi*. Yayınlanmamış doktora tezi. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Türkmen G. P. (2017). *Oyunlaştırma Yöntemiyle Öğrenmenin Öğrencilerin Matematik Başarılarına ve Derse Yönelik Tutumlarına Etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Erciyes Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Kayseri
- Ulu Kalın, Ö. ve Topkaya, Y. (2017). İlkokul 4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeğinin Geçerlilik ve Güvenirlik Çalışması. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 14 (37).
- Unutkan, Ö. P. (2005). Okul Öncesi Dönemde Sorumluluk Eğitimi. A. Oktay ve Ö. P. Unutkan (Der.). *Okul Öncesi Eğitimde Güncel Konular* (ss.189-196). İstanbul: Morpa Yayıncılık
- Ünal, A. İ., & İnel, Y., (2020). Kuantum Öğrenme Modelinin Ortaokul 7. Sınıf Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersi Başarılarına, Kaygılarına ve Üst Bilişsel Farkındalıklarına Etkisi. *Öğretmen Eğitiminde Yenilikçi Araştırmalar Dergisi*, vol.1, no.1. DOI:[10.29329/jirte.2020.321.6](https://doi.org/10.29329/jirte.2020.321.6)
- Werbach, K. ve Hunter, D. (2012). *For the Win. How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Philadelphia: Wharton Digital Press.
- Yalçın, A., & Akhan, N. E. (2019). Cumhuriyetten Günümüze Sosyal Bilgiler Programlarının Sosyal Bilgiler Öğretim Yaklaşımlarına Göre İncelenmesi. *Journal of Theoretical Educational Science*, 12(3), 842-873. <https://doi.org/10.30831/akukeg.414578>
- Yıldırım, D. (2018). Oyunlaştırmanın 5. Sınıf öğrencilerinin sosyal bilgiler dersi öğrenme başarıları üzerindeki etkisinin oyunlaştırılmış testlerle sınanması (Yüksek Lisans Tezi). Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü
- Yıldırım, İ. (2016). *Oyunlaştırma Temelli "Öğretim İlke ve Yöntemleri" Dersi Öğretim Programının Geliştirilmesi, Uygulanması ve Değerlendirilmesi*. Yayınlanmamış doktora tezi, Gaziantep Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Gaziantep.
- URL1. Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu Sektörel Araştırma ve Strateji Geliştirme Dairesi. Toplum 5.0, <https://www.btk.gov.tr/uploads/pages/arastirma-raporlari/toplum-5-0-arastirma-raporu.pdf> (erişim: 26.01.2024)