2ND INTERNATIONAL RUMELI CONGRESS OF SOCIAL AND EDUCATIONAL SCIENCES

April 27-29, 2024 Istanbul, TÜRKİYE

# PROCEEDINGS BOOK

EDITORS:
ASSOC.PROF.DR.GAZIZA JAMALIYEVA
INDIRA AKHMETOVA

2024

# 2nd INTERNATIONAL RUMELI CONGRESS OF SOCIAL AND EDUCATIONAL SCIENCES

**April 27-29, 2024 , Istanbul, TÜRKİYE**

# PROCEEDINGS BOOK


**EDITORS:**

Assoc. Prof. Dr. Gaziza Jamaliyeva

Indira AKHMETOVA



ISBN: 978-625-6997-31-8

by

**AKADEMİK PAYLAŞIM PLATFORMU PUBLISHING HOUSE®**



All rights of this book belong Akademik Paylaşım Platformu Publishing House

Authors are responsible both ethically and jurisdically

APP Publications – 2024©



Issued: 24.05.2024

# CONGRESS ID

## CONGRESS TITLE
2nd INTERNATIONAL RUMELI CONGRESS OF SOCIAL AND EDUCATIONAL SCIENCES

## DATE and PLACE
April 27-29, 2024 Istanbul, TÜRKİYE

## ORGANIZATION
UBS-Institute of International Scientific Research and Strategy Development Association, Türkiye
Karaganda E. A. Buketov University , Kazakhstan
Istanbul Rumeli University, TÜRKİYE

## CONGRESS CHAIRS
**Prof. Dr.Mustafa KARA**
İstanbul Gelisim University, Turkiye

## CONGRESS COORDINATOR
**Dr. Nadire Kantarcıoğlu**
*Yıldırım Beyazit* University*, Türkiye*

## PARTICIPANTS COUNTRY
Türkiye, Azerbaijan, Canada, India, Morocco, Kazakhstan, Romania, Pakistan, Nigeria, İran, Thailand, China, Malaysia, U.K, United States Of America, Cyprus, Qatar, Brazil, Czech, Canada,Morocco,Georgia, Indonesia, Nigeria, Oman, Hungary, Spain, Tunisia, Germany, Australia, South Sudan, Poland, Algeria, Albania, Philippines, Bulgaria.

## PRESENTATION
Oral presentation

## NUMBER OF PARTICIPANTS
*(Türkiye-120, Other Countries -136)*

## EVALUATION PROCESS
All applications have undergone a double-blind peer review process

# 12. SINIF T. C. İNKILAP TARİHİ VE ATATÜRKÇÜLÜK DERSİNDE KUTU OYUNLARININ BİR ÖĞRETİM METODU OLARAK KULLANILMASI*

USING BOARD GAMES AS A TEACHING METHOD IN 12TH GRADE T.R. REVOLUTION HISTORY AND ATATURKISM COURSE

**Senem Bayındır UZUN**
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi, Tarih Eğitimi ABD, Çanakkale
ORCID NO: 0009-0006-3766-3168

**Doç. Dr. Güneş ŞAHİN**
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi, Tarih Eğitimi ABD, Çanakkale
ORCID NO: 0000-0003-4245-9760

## ÖZET

Araştırmada 12. Sınıf Türkiye Cumhuriyeti İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük dersinde kutu oyunları kullanımının öğrenci başarısına ve öğrencilerin derse karşı tutumlarına etkisini ortaya koymak hedeflenmektedir. Tarih dersinde bulunan soyut kavramların, geçmişte meydana gelmiş olayların ve olguların öğrenciler tarafından kavranması ile ilgili kimi zaman güçlükler yaşanmaktadır. Bu nedenle Tarih dersi öğrenciler tarafından genellikle zor ve sıkıcı bir ders olarak nitelendirilebilir. Söz konusu çalışmada, öğrencilerin bu yargılarını kırmak amacıyla, derse daha aktif katılabilecekleri ve kendi öğrenmelerinden sorumlu olacakları bir yöntem olan oyuna odaklanılmaktadır. Metot olarak, 12. Sınıf T. C. İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük dersi konularını eğlenceli bir şekilde oyunla öğretmek ve pekiştirmek amacıyla temel tarihi kavramları, olayları ve olguları içeren ayrıca öğretim materyali olarak kullanılabilecek "Kurtuluşa Giden Yol" ve "Dört Renkte Cumhuriyet Tarihi" isimli eğitici tarih oyunları tasarlanmıştır. Kurtuluşa Giden Yol isimli oyunda, oyun kartları üzerinde bulunan tarihsel kavram verilen anahtar kelimeler kullanılarak anlatılmaya çalışılmaktadır. Dört Renkte Cumhuriyet Tarihi adlı oyunda ise dört farklı renk ve bu renkler uyarınca farklı yöntemlerle anlatılacak soru kartları bulunmaktadır. Bu yöntemler, bedensel, sözel, çizim ve soru-cevap yöntemlerdir.

"12. Sınıf T. C. İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük dersinde kutu oyunları kullanımı öğrencilerin başarısını artırır mı?" ve "12. Sınıf T. C. İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük dersinin oyun yöntemi ile işlenmesi öğrencilerin derse karşı tutumunu nasıl etkiler?" sorularıyla yola çıkılan bu araştırmada, öğrencilerin oyun esnasındaki yüksek güdülenmişlik seviyesinin öğrenme yaşantılarına dönüştürülmesinde kutu oyunlarının verimli bir ders materyali olarak kullanılabilirliği test edilmesi planlanmaktadır. Araştırmada öğrencilerin oyun ile öğretim sonrası başarılarının test edilebilmesi için "ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel model" kullanılacaktır. Başarıyı ölçmek için 12. Sınıf T. C. İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük dersinin "20. Yüzyıl Başlarında Dünya ve Türkiye", "Milli Mücadele", "Atatürkçülük ve Türk İnkılabı" ünitelerine ait on yedi kazanımın her birinden bir soru içeren çoktan seçmeli test uygulanacaktır. Öğrencilerin derse karşı tutumlarını test edebilmek için ise hem deney hem de kontrol grubuna tutum ölçeği uygulanarak karşılaştırmalı analizler yapılması planlanmaktadır. Araştırmada 60 kişiden oluşan deney grubu ve 60 kişiden oluşan kontrol grubu üzerinden çalışma



*Senem BAYINDIR UZUN'un Doç. Dr. Güneş ŞAHİN danışmanlığında yürütmekte olduğu Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi, Tarih Eğitimi Anabilim Dalı'nda "12. Sınıf Türkiye Cumhuriyeti İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük Dersinde Kutu Oyunları Kullanımının Öğrenci Başarısına Etkisi" başlıklı yüksek lisans tez çalışmasından üretilmiştir.

yürütülecektir. Elde edilen veriler SPSS ile analiz edilecektir. Böylece, öğrenci merkezli ve öğrencinin derse katılımını aktifleştiren bir sistem geliştirilebilmek mümkün olacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Tarih Eğitimi, T. C. İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük, Kutu Oyunları, Akademik Başarı.

## ABSTRACT

In the research, it is aimed to reveal the effect of using board games in 12th grade T.R. Revolution History and Ataturkism course on student achievement and students' attitudes towards the course. There are sometimes difficulties in the comprehension of abstract concepts, events and phenomena that occurred in the past by students. For this reason, the History course can often be characterised as a difficult and boring course by students. In this study, in order to break these judgements of the students, the focus is on the game, a method in which they can participate more actively in the lesson and be responsible for their own learning. As a method, educational history games named "The Road to Independence" and "The History of the Republic in Four Colours", which contain basic historical concepts, events and facts and can be used as teaching materials, were designed in order to teach and reinforce the subjects of the 12th grade T.R. Revolution History and Ataturkism course in a fun way with games. In the game called "The Road to Independence", the historical concept on the game cards is tried to be explained by using the given keywords. In the game named "The History of the Republic in Four Colours", there are four different colours and question cards to be explained with different methods according to these colours. These methods are physical, verbal, drawing and question-answer methods.

In this research, which started with the questions "Does the use of board games in the 12th grade T.R. Revolution History and Ataturkism course increase the success of the students?" and "How does the teaching of the 12th grade T.R. Revolution History and Ataturkism course with the game method affect the attitude of the students towards the course?", it is planned to test the usability of board games as an efficient course material in transforming the high motivation level of the students during the game into learning experiences. In the research, "quasi-experimental model with pre-test-post-test control group" will be used to test students' achievement after teaching with games. In order to measure achievement, a multiple-choice test containing one question from each of the seventeen acquisitions belonging to the "World and Turkey at the Beginning of the 20th Century", "National Struggle", "Ataturkism and Turkish Revolution" units of the 12th grade T.R. Revolution History and Ataturkism course will be applied. In order to test students' attitudes towards the course, it is planned to make comparative analyses by applying attitude scale to both experimental and control groups. The study will be conducted on the experimental group consisting of 60 people and the control group consisting of 60 people. The data obtained will be analysed with SPSS. Thus, it will be possible to develop a student-centred system that activates student participation in the lesson.



**Keywords:** History Education, T. R. Revolution History and Ataturkism, Board Games, Academic Achievement.

## GİRİŞ

Ülkemizdeki eğitim sistemi içerisinde hemen her aşama eğitim kurumlarında tarih disiplini yer almaktadır. İlköğretimde Hayat Bilgisi ve Sosyal Bilgiler dersleri içerisinde tarih disiplini ile ilgili üniteler yer alırken, Ortaöğretim de ise Tarih 9, Tarih 10, Tarih 11 ve T.C. İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük dersleri zorunlu ders olarak okutulmaktadır.

Tarih dersi doğası gereği soyut kavramların, geçmişte meydana gelmiş olayların ve olguların öğrencilere aktarılması esasına dayanmaktadır. Soyut kavramların öğrenciye kavratılması, siyasi ya da sosyal gelişmeler hakkında öğrencilerin değerlendirme ve yorum yapması oldukça

zordur (Bal, 2010: 373). Bu nedenle Tarih dersi öğrenciler tarafından genellikle zor, sıkıcı ve ezber gerektiren bir ders olarak görülmektedir. Öğrenciler tarihi kavramlara ve kendilerine yabancı gelen sözcüklere ön yargılı bakabilmektedir. Safran (2009: 10), tarih öğretimini, eğitim sistemimizdeki en sorunlu alanlardan biri olarak tarif etmektedir.

Tarih derslerinde eğitici oyunların kullanımı diğer disiplinlerde olduğu kadar yaygın değildir. Bu durum geçmişe ait soyut bilgi birikimlerini öğrencilere kazandırmaya çalışan tarih öğretmeninin işini zorlaştırmaktadır (Karabağ ve Aydoğan, 2015: 68). Tarih dersine ilgisizliğin temel nedenlerinden biri de derslerde geleneksel yöntemlerin kullanılmasıdır. Ancak bu olumsuz bakış açısını aktif öğretim yöntemleri ile aşmak mümkündür. Öğrencinin aktif olarak öğretimde yer almasını sağlayan uygun yöntemlerden biri de oyundur.

Bu araştırma 12. sınıf Türkiye Cumhuriyeti İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük dersinde kutu oyunları kullanımının öğrenci başarısına ve öğrencilerin derse karşı tutumlarına etkisini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu amaç doğrultusunda Tarih dersinde öğretim materyali olarak kutu oyunlarının kullanılmasının etkinliğinin ortaya koyulması, öğrenciler tarafından soyut ve sıkıcı görülen Tarih dersi konularının somutlaştırılması, dersin eğlenceli ve kalıcı bir şekilde öğretilerek pekiştirilmesi ve sevdirilmesi hedeflenmektedir.

Buna ek olarak zaman ve kronolojiyi anlayarak farklı dönemlerdeki tarihsel olaylar ve değişimler arasında ilişki ve bağlantı kurma; tarihsel süreci anlayabilmek için temel kavramların önemini anlama; tarihsel olay, figür ve gelişmeleri hikaye etme, betimleme ve açıklama bu çerçevede sebep, sonuç, benzerlik, farklılık, süreklilik ve kanıt gibi kavramları öğrenmenin etkinliğinin arttırılması da hedeflenmektedir.

Birden fazla duyu organına hitap eden oyun yöntemi ile tarihsel olayların somutlaştırılarak öğretimin daha nitelikli hale geleceği düşünülmektedir. Ayrıca konuların öğrencilere sevdirilerek eğlenceli bir şekilde ele alınmasının tarih dersine olan ilgiyi artıracağı öngörülmektedir. Öğrencilerin derse olan sevgisinin, ilgisinin artmasını ve derse verdikleri önemin artmasını sağlayabilecek bir yöntem geliştirebilmek araştırmanın önemine işaret etmektedir.



Araştırma kapsamında, “Kurtuluşa Giden Yol” ve “Dört Renkte Cumhuriyet Tarihi” isimli eğitici tarih oyunları tasarlanmıştır. Kurtuluşa Giden Yol isimli oyunda oyun kartları üzerinde bulunan tarihsel kavram, verilen anahtar kelimeler kullanılarak anlatılmaya çalışılmaktadır. Dört Renkte Cumhuriyet Tarihi adlı oyunda ise dört farklı renk ve bu renkler uyarınca farklı yöntemlerle anlatılacak soru kartları bulunmaktadır. Bu yöntemler, bedensel, sözel, çizim ve soru-cevap yöntemlerdir.

## YÖNTEM

### Araştırmanın Soruları

S1: 12. Sınıf T. C. İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük dersinde kutu oyunları kullanımı öğrencilerin başarısını artırır mı?

S2: 12. Sınıf T. C. İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük dersinin oyun yöntemi ile işlenmesi öğrencilerin derse karşı tutumunu nasıl etkiler?

### Evren ve Örneklem

Araştırmanın evreni 12. Sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır. Örneklem olarak Ayvacık Mehmet Akif Ersoy Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi ile Ayvacık Anadolu Lisesi 12. Sınıf öğrencileri belirlenmiştir. Araştırma kapsamında 60 öğrenci deney ve 60 öğrenci kontrol grubu için belirlenmiştir.

### Veri Toplama Araçları

Araştırmada öğrencilerin oyun ile öğretim sonrası başarılarının test edilebilmesi için "ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel model" kullanılması planlanmaktadır. Öğrenci başarısını ölçmek için, 12. sınıf T.C. İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük dersinin "20. Yüzyıl Başlarında Dünya ve Türkiye", "Milli Mücadele", "Atatürkçülük ve Türk İnkılabı" ünitelerine ait 17 kazanımın her birinden 1 soru içeren çoktan seçmeli test uygulanacaktır. Araştırmanın amacı öğrencilerin ders başarılarını ölçmektir. Bu nedenle başarı testinde Milli Eğitim Bakanlığı Ölçme ve Değerlendirme Merkezi tarafından oluşturulan "Kazanım Kavrama Testleri" kullanılacaktır. Başarı testinde bulunan her bir soru, MEB Ölçme Değerlendirme Merkezi tarafından oluşturulmuş ve yayınlanmış soru havuzundan, kazanımların her birini ölçmek amacıyla seçilmiştir. Soruların seçiminde tez danışmanı ve araştırmacı dahil olmak üzere Milli Eğitim Bakanlığı'nda görevli üç tarih öğretmeni görev almıştır.

Öğrencilerin derse karşı tutumlarını test edebilmek için ise Yeşiltaş ve Yılmazer (2015) tarafından geliştirilen 23 soruluk tutum ölçeğinin hem deney hem de kontrol grubuna uygulanması ve karşılaştırmalı analizler yapılması planlanmaktadır.

### Veri Toplama Araçlarının Uygulanması

Öncelikle alanyazın taranacaktır. Ardından başarıyı ölçmek için 17 sorudan oluşan çoktan seçmeli başarı testleri hazırlanacaktır. İlgili ünitelerle ilgili kutu oyunu tasarlanacaktır. Kutu oyunu ile eğitim verildikten sonra deney ve kontrol grubuna başarı ve tutum testleri yapılacak karşılaştırmalı analizler gerçekleştirilecektir. Buna ek olarak T.C. İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük Dersine Yönelik Tutum Ölçeği uygulanacak ve veriler analiz edilecektir.

### Verilerin Analizi

Araştırmanın analizinde deney ve kontrol grubu olarak ayrılan gruplar üzerinde öncelikle betimsel frekanslar ortaya konulacaktır. Bundan sonraki aşamada normallik analizi ve güvenirlik analizi yapılacaktır. Araştırmanın ilerleyen kısımlarında deney ve kontrol grubuna yönelik akademik başarı testlerine dair fark analizleri yapılacaktır.



## TARTIŞMA VE SONUÇ

Araştırmanın problemi "12. sınıf Türkiye Cumhuriyeti İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük dersinde kutu oyunları kullanımı öğrencilerin başarısını artırır mı?" ve "Öğrencilerin 12. sınıf Türkiye Cumhuriyeti İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük dersine karşı tutumları nasıldır?" sorularından oluşmaktadır. Araştırmanın amacı, hedefleri ve problemi doğrultusunda ilgili alanyazında yer alan bazı çalışmalara aşağıda yer verilmiştir.

Erdem (2019) tarafından yapılan çalışmada bazı dijital oyunların tarihsel düşünme becerilerini ne seviyede etkileyebileceği incelenmiştir. Uygulama sürecinde oyuncuların davranışları gözlemlenmiş ve oyunculara belli aralıklarla çalışma yaprakları verilerek öğrenme çıktıları elde edilmeye çalışılmıştır. Uygulama sonunda ise mülakatlarla oyuncuların oyuna dair eylemleri ve bu eylemlerinin arkasında yatan sebepler irdelenmiştir. Bu değerlendirmeler tarihsel düşünme becerileri odağında yapılmıştır. Elde edilen verileri, betimsel ve içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiştir. Bu bağlamda, araştırma sonunda çalışma kapsamında uygulanan oyunun tarihsel düşünme becerilerini destekleyen tarafları olduğu tespit edilmiştir.

Özdemir (2018) tarih derslerinin oyun ve yarışma tekniği ile işlenmesi ile ilgili öğrenci görüşlerini ortaya koymayı amaçladığı çalışmasında Tombala oyununu temel alarak geliştirdiği ve "Cevabı Bende" adını verdiği oyunu uygulamıştır. Uygulama sonrasında veri toplama aracı olarak nitel araştırma yöntemlerinden yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır. Nitel

araştırma yaklaşımı doğrultusunda tasarlanan bu araştırmada "içerik analizi" yapılarak, kod ve tema şeklinde çözümlenmiştir. Görüşme tekniğiyle elde edilen veriler sayısallaştırılarak frekans ve yüzde olarak ifade edilmiştir. Sonuç olarak öğrenciler Tarih dersini oyun ve yarışma tekniği ile işlemenin daha eğlenceli olduğunu bu şekilde bilgilerin daha kalıcı olduğunu, pekiştirmeye ve tekrar etmeye yardımcı olduğunu, sınıfın tamamının katıldığını ifade etmişlerdir. Katılımcılar derslerin daha çok ilgilerini çektiğini, başarılarının artacağını sorumluluk ve risk alma yeteneklerinin geliştiğini, motive edici olduğunu, hatalarını telafi ederek doğrusunu öğrenmeye çalıştıklarını belirtmişlerdir. Öğretmenin uygulama sırasında öğrencilere kızmasını, bir süre sonra öğrencinin dersi dinlememeye başladığı ve derse katılımın olumsuz etkileneceği yönündeki cevaplar ise olumsuz görüşler olarak belirlenmiştir.

Karabağ ve Erdoğan (2015) tarafından yapılan çalışmada geleneksel yöntem ile oyun yöntemi karşılaştırılarak tarih derslerinde oyun yöntemi kullanımının öğrencilerin erişişine ve öğrenmenin kalıcılığına etkisini ortaya koymak amaçlanmıştır. Araştırmada yarı deneysel yöntem kullanılmış, "ön test-son test-kalıcılık testi kontrol gruplu model" uygulanmıştır. Öğretim süreci boyunca belirlenen üniteler kontrol grubunda geleneksel yöntemle deney grubunda ise oyun yöntemi kullanılarak işlenmiştir. Elde edilen bulgulara göre deney grubunda oyun yöntemi ile kazanılan bilgilerin kontrol grubunda geleneksel yöntemlerle kazanılan bilgilere göre erişi ve kalıcılık düzeyinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Sonuç olarak, oyun yöntemiyle tarih öğretiminin geleneksel yöntemden sadece erişi düzeyini değil, kalıcılık düzeyini de artırmak açısından daha etkili olduğu değerlendirilmiştir.

## KAYNAKLAR

Bal, M.S. (2010). "Türkiye'de tarih öğretimin sorunları ve çözüm yolları konusunda öğretmen adayı ve öğretmen görüşlerinin karşılaştırılması". *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 8 (1), 371-378.

Erdem, S. (2019). Tarih eğitiminde dijital oyunların kullanılması: civılization VI örneği. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Karabağ, G. ve Aydoğan, O. (2015). "Oyun Yöntemiyle Öğretimin Öğrenci Erişisine ve Kalıcılığa Etkisi". *Türk Tarih Eğitimi Dergisi*, 4 (1), 67-88.

Köçer, M. ve Demir S.B. (2009). "Atatürk İlke ve İnkılaplarına Yönelik Olarak Geliştirilen Tutum Ölçeğinin Geçerlik ve Güvenirliği". *Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 29 (3), 877-887.

Oxford Leaner's Dictionaries (2022). https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/ (Erişim Tarihi: 18.10.2022).

Özdemir, K. (2018). "Tarih Derslerinin Oyun ve Yarışma Tekniği ile İşlenmesi ile İlgili Öğrenci Görüşleri "Cevabı Bende Oyunu Örneği"". *Çağdaş Yönetim Bilimleri Dergisi*, 5 (2), 128-140.

Safran, M. (2009). *Türkiyede Tarih Öğretimi ve Meseleleri*. (Ed: Demirel, M. ve Turan, İ.). *Tarih Öğretim Yöntemleri*, Nobel Yayınları: Ankara.

TDK (2022). https://sozluk.gov.tr/ (Erişim Tarihi: 18.10.2022).

Yeşiltaş, E. ve Yılmazer, A. (2015). "T.C. İnkılap Tarihi Ve Atatürkçülük Dersine Yönelik Tutum Ölçeği; Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması". Journal of World of Turks, 7 (3), 233-254.