



Oyun Yöntemiyle Tarih Öğretiminin Öğrenci Erişisine ve Kalıcılığa Etkisi*

The Effect of History Teaching with Game Method on Students' Achievement and Retention Level

Gülin KARABAĞ**

Okan AYDOĞAN***

Özet: Bu araştırmada, geleneksel yöntem ile oyun yöntemi karşılaştırılarak tarih derslerinde oyun yöntemi kullanımının öğrencilerin erişimine ve öğrenmenin kalıcılığına etkisini ortaya koymak amaçlanmıştır. Araştırma 9. Sınıf "Tarih Bilimi", "Uygarlığın Doğuşu ve İlk Uygarlıklar" ve "İlk Türk Devletleri" üniteleri ile sınırlandırılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu Samsun iline bağlı Havza Anadolu Lisesinin 9. sınıfında (9/C ve 9/D) öğrenim gören toplam 57 öğrenci oluşturmaktadır. 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 erişimi ve kalıcılık düzeyinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Sonuç olarak, oyun yöntemiyle tarih öğretiminin geleneksel yöntemden sadece erişim düzeyini değil, kalıcılık düzeyini de artırmak açısından daha etkili olduğu değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Tarih Öğretimi, Geleneksel Yöntem, Oyun Yöntemi

Abstract: The aim of this study is to determine the effect of history teaching with game method on students' achievement and retention level in comparison with traditional method. This study is limited with units of "The science of History", "The Rise of Civilization and The First Civilizations" and "The First Turkish States" in 9th grade history curriculum. The research group of this study consists of 57 students who are attending 9th grade (9-C and 9-D) of Havza Anatolian High School in Samsun. In this research, quasi-experimental method was used by applying pre-test, post-test and retention test. During the teaching process, determined units are taught to the experimental group with educational games and to the

* Bu çalışma, araştırmacılar tarafında geliştirilen oyunların kullanıldığı Okan Aydoğan tarafından yapılan "Oyunla Desteklenmiş Tarih Öğretiminin Öğrenci Erişimine ve Kalıcılığa Etkisi" başlıklı Yüksek Lisans tezinin bulgularına dayanarak hazırlanmıştır.

** Yard. Doç. Dr., Gazi Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Ankara, Türkiye E-posta: gulinkarabag@gmail.com

*** M.E.B., Yahşihan Organize Sanayi Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi. Kırıkkale, Türkiye

control group with traditional method. According to the obtained findings, there is a significant difference between the points of achievement and retention level of the experimental group and the control group. As a result, it is evaluated that history teaching with game method is more effective than traditional method not only increasing the achievement level but also retention level of the students.

Keywords: History Teaching, Traditional Method, Game Method

Giriş

Ülkemiz eğitim sistemi içinde yer alan temel disiplinlerden biri tarih dersidir. Ulus bilincinin inşası, milli ve manevi değerlerin geliştirilerek toplumsal bütünlüğün korunması gibi hedeflerin yanı sıra daha evrensel bir düzlemde kültürel çeşitliliği kabul eden, hoşgörülü bir bakış açısına sahip bireyler yetiştirmek tarih eğitiminin temel işlevlerindedir (Safran, 2010, s.20).

Tarih dersi doğası itibari ile diğer bilimlerden farklı olarak soyut bilgi ve kavramların öğrenciye kazandırılması esasına dayanır. Soyut kavramların öğrenciye kavratılması, siyasi ya da sosyal gelişmeler hakkında öğrencilerin değerlendirme ve yorum yapması oldukça zordur (Bal, 2010, s.373). Bu durum geçmişe ait bu soyut bilgi birikimlerini öğrencilere kazandırmaya çalışılan tarih öğretmenin işini zorlaştırmaktadır.

Safran (2006)'ın yaptığı araştırmaya göre, "Tarih dersini seçme sebebiniz nedir?" sorusuna bu dersi seçmeli alan öğrencilerin %23'ü "dersi sevdiğim için" cevabını vermiştir. Dersi kendi istekleri doğrultusunda seçen öğrencilerin bile ancak dörtte bire yakını dersi severek seçtiklerini ifade etmiştir. Yıldız (2003)'ün de ifade ettiği gibi ülkemizde bir çok öğrenci tarih dersine karşı olumsuz bir tutum sergilemektedir. Nitekim, Bal (2010), Türkiye'de tarih öğretiminin sorunlarına ve çözüm yollarına dair öğretmen adayları ve öğretmenlerin görüşlerini karşılaştırdığı araştırmasında; Ata (2007) aday ve tecrübeli tarih öğretmenlerinin tarih dersine karşı olumsuz tutum takınan öğrencilere yönelik bakış açılarını incelediği araştırmasında ve Akdemir (2006) zümre öğretmen tutanaklarında yer alan konuları incelediği çalışmasında öğrencilerin bir çoğunun tarih dersine ilgisiz olduğu noktasında benzer sonuçlara ulaşmışlardır. Bal (2010), Ata (2007) ve Akdemir (2006)'ün çalışmaları dikkate alındığında, tarih dersine ilgisizliğin temel nedenlerinden birinin tarih derslerinde aktif yöntemler yerine geleneksel yöntemin tercih edilmesi olduğu söylenebilir.

Her ne kadar son yıllarda aktif öğretim metotları okullarda uygulanmaya başlamış olsa da, gelenekçi anlayış ile yetişmiş birçok tarih öğretmeni eski alışkanlarından kurtulamayıp tarih dersini geleneksel yöntemlerle sunmaya devam etmektedirler (Kırpık, 2009, s.74). Bu geleneksel anlayış daha çok tarihe dair temel bilgilerin ya da kavramların anlatım ya da soru cevap yöntemi ile tek taraflı olarak öğretmenler tarafından öğrencilere sunulmasına dayanmaktadır (Ocak ve Demirdelen, 2009, s.126-127). Ezber odaklı bir öğretim süresince pasif durumda kalan öğrenciler zamanla tarih dersine karşı olumsuz bir tutum geliştirmektedir (Yıldız, 2003, s.184). Oysa tarih temalı film ya da dizilerin yüksek izlenme oranları, tarihsel olayları konu olan romanların yüksek satış oranlarına ulaşması, popüler tarih dergilerinin yaygınlaşması tarihin bir disiplin alanı olarak toplumun önemli bir kesimi tarafından kabul gördüğünün ve ilgi çektiğinin önemli göstergeleridir. O halde problemin tarihin içeriğinden değil, sunumundan kaynaklandığı söylenebilir.

Tarih dersine dair sözü edilen olumsuz bakış açısını aktif öğretim yöntemleri ile aşmak mümkündür. Nitekim tarih öğretiminde aktif yöntemlerin kullanılması ile ilgili yapılan pek çok araştırmada sorunun öğrenciyi merkeze alan aktif öğrenme yöntemleri ile çözülmesi önerilmiştir. Zira çağdaş toplumlar geleceğin inşasında bilgi yerine üst düzey düşünme becerilerinin öğretimini ve bunun için de öğrencilerin etkili yöntemlerle aktif olarak sürece katılmalarını önemsemektedirler. Artık öğrenci kendine sunulan bilgileri depolayan pasif alıcı değil, tarihsel düşünebilen, araştırma yapabilen hatta yazabilen kişidir (Yıldız, 2003, s.185-187). Yeni lise tarih dersi öğretim programları da öğrencilerin bilgi, tutum ya da becerilerini geliştirmeyi hedefleyen bir öğretim anlayışını öngörmektedir (Demircioğlu, 2009, s.20).

Tarih Öğretiminde Oyun Yöntemi

Öğrencinin aktif olarak öğretimde yer almasını sağlayan uygun yöntemlerden biri oyundur (Yıldız, 2003, s.185). Birden fazla duyu organına hitap eden oyun yöntemi ile tarihsel olaylar somutlaşacak, öğretim daha nitelikli hale gelecektir (Zin ve diğerleri, 2009, s. 324; Akkoyunlu ve Yılmaz, 2005, s.11). Aktekin ve Pata (2013)'ya göre de konuların öğrencilere sevdirecek eğlenceli bir şekilde ele alınması tarih dersine olan ilgiyi artıracaktır.

Oyunlar belli bir konu, süreç ve amacı içinde barındırır. Bu öğelerin iyi bir olay örüntüsü içinde birleşmesi oyunun niteliğini artırır. Bu nedenle oyun tasarımcıları ya dikkat çekici olay örüntüleri kurgularlar ya da genellikle tarihsel süreç içinde yer alan ilgi çekici tarihsel olayları temel alırlar. Nitekim büyük ilgi gören birçok bilgisayar oyununun tarihsel arka plan üzerine inşa edilmeleri bir anlamda bunun kanıtıdır. *Assassin's Creed, Age of Empires, Medal of Honor* ve *Call of Duty* gibi tarihsel olayları kullanan ve dünyada ilgi ile oynanan birçok bilgisayar oyunu bu duruma örnek olarak gösterilebilir. Tarihsel bilgiler, neden sonuç ilişkisi içinde devam eden tarihsel süreç, insanlığı etkileyen savaşlar ya da önemli kişi ve olaylar oyun kurgusu içinde öğrenciye kazandırılmaya hazır bir içerik oluşturmaktadır. Tarihin oyuna uygun bu yapısı eğitsel amaçlar ile birleştirildiğinde nitelikli bir tarih öğretimi sağlanabilir. Zihinsel ve fiziksel olarak hareketli bir sürecin içinde yer alan öğrenciler de oyun oynamaktan büyük keyif almaktadır.

Hayatın bir parçası olan oyunu uygun materyaller tasarlayarak sınıf ortamına taşımak mümkündür. Zira MEB'in 2007 yılında tarih programında yaptığı değişiklikler de bunu destekler niteliktedir (Aktekin ve Pata, 2013, s.22). Öğrenciyi merkeze alarak aktif kılan bu yeni programda MEB, aktif tarih öğretim programındaki kazanımlara sadık kalmak koşulu ile öğretmenlere kendi öğretim yöntem ve stratejilerini oluşturma ve uygulama serbestliğini tanımıştır. Buna göre öğretmenler hâlihazırdaki programda yer alan etkinlikleri olduğu gibi kullanabilir ya da isterse değişiklik yaparak yeni etkinlikler tasarlayabilir (Aktekin, 2009, s.36-37). Diğer bir ifade ile tarih öğretmenleri tarih eğitimine hizmet eden oyun örneklerini ya da tasarladıkları yeni oyun modellerini sınıf ortamında uygulayabilir, eğlence ve yarışma ile tarih öğretimini aynı ortamda birleştirebilir.

Araştırmanın Amacı

Türkiye'de Tarih eğitiminde oyun yönteminin kullanımına dair öğretmenlere rehberlik edecek çalışmalar yeterli düzeyde değildir (Birt ve Nichol (1975), Squire (2004), Kavaklı, Akça ve Thorne (2004), Pehlivan (1997), Karabacak (1996), Öztürk, Ünal ve Gürel (2009), Doğanay (2007). Squire (2004) ve Thorne, Akça ve Kavaklı (2004)'nın çalışmaları bilgisayar oyunları ile, Pehlivan (1997) ve Karabacak (1996)'ın çalışmaları ise ilköğretim sosyalbilgiler ile sınırlı kalmıştır. Ülkemizde Tarih öğretimi ile oyunu doğrudan ilişkilendiren en önemli çalışmalardan biri Doğanay (2007)'in

yüksek lisans çalışmasıdır. Ancak bu çalışma deneysel bir çalışma olmayıp sadece Birth ve Nichol'un oyun örneklerinin tercümesi ile sınırlı kalmış, uygulanabilir yeni oyun örnekleri sunmamıştır. Bu nedenle bir yöntem olarak oyun, tarih öğretiminde uygulama alanı bulamamıştır. Bu çalışma ile hem tarih öğretimine yönelik yeni oyunların tasarlanması hem de bunların deneysel anlamda öğrenci erişimine etkilerinin bilimsel olarak ortaya konulması amaçlanmaktadır.

Bu araştırmada iki temel probleme cevap aranmıştır:

- Tarih dersinde oyunla öğretim yöntemi kullanılan grubun erişim puanları ile geleneksel öğretim yöntemi kullanılan grubun erişim puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
- Tarih dersinde oyunla öğretim yöntemi kullanılan grubun kalıcılık puanları ile geleneksel öğretim yöntemi kullanılan grubun kalıcılık puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

Yöntem

Araştırmanın Modeli

Bu araştırmada “ön test-son test-kalıcılık testi kontrol gruplu model”li yarı deneysel desen kullanılmıştır. Yarı deneysel desen gerçek deneme desenlerin gerekli kıldığı kontrollerin sağlanamadığı durumlarda kullanılan bir yöntemdir (Karasar, 2014, s.99).

Araştırmanın bağımsız değişkenleri oyun yöntemi ile geleneksel yöntem, bağımlı değişkenleri ise erişim ve kalıcılık olarak ele alınmıştır.

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu 2012 – 2013 öğretim yılında Samsun ilinde Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı Havza Anadolu Lisesinin 9/C (29 kişi) – 9/D (28 kişi) sınıflarında öğrenim gören 30'ü erkek 27'si kız olmak üzere toplam 57 öğrenci oluşturmuştur. Kontrol ve deney gruplarındaki öğrencilerin cinsiyetlerine göre dağılımları Tablo 1'de verilmiştir.

Tablo 1

Deney ve Kontrol Gruplarının Kız – Erkek Dağılımı

Sınıf	Gruplar	Kız (N)	Erkek (N)	Toplam (N)
9.Sınıflar	Kontrol Grubu	14	15	29
9.Sınıflar	Deney Grubu	13	15	28

Veri Toplama Araçları

Başarı testleri: Bu araştırmada ölçme aracı olarak çoktan seçmeli başarı testleri kullanılmıştır.

Milli Eğitim Bakanlığı'nın 2007 yılından itibaren yürürlüğe koyduğu tarih dersi öğretim programında yer alan 9. sınıf Tarih Bilimi (9), Uygarlığın Doğuşu (8) ve İlk Türk Devletleri (6) ünitelerine ait toplam 23 kazanım dikkate alınarak, her ünite için bir belirtke tablosu hazırlanmıştır. Belirtke tablosunda ölçülmek istenen bilgi ve beceriler belirlenerek oyunlar ve değerlendirme araçları geliştirilmiştir. Bu çalışmalar sonucunda her bir bilgi ya da beceriyi ölçecek nitelikte her bir ünite için 40 sorudan oluşan çoktan seçmeli ölçme araçları elde edilmiştir.

Araştırmacı tarafından her bir ünite için 40 sorudan oluşan çoktan seçmeli ölçme araçları hazırlanarak 150 öğrenciye uygulanmış ve madde analizleri ITEMAN 3.5 programı kullanılarak yapılmıştır. Yapılan değerlendirme sonucu güvenilirliği düşüren, madde ayırt edicilik ve madde güçlük değerleri düşük olan maddeler ölçme araçlarından çıkarılarak, her bir ünite için 20'şer sorudan oluşan bir ölçme aracı elde edilmiştir. Bu ölçme aracına ait madde analizlerine göre bütün ünitelerin güvenilirlik değerleri 0,690'nın üzerindedir. Bu sonuçlar dikkate alındığında, testlere ait ölçüm güvenilirliğinin veri toplamaya uygun olduğu söylenebilir.

Tablo 2

Ölçme Araçlarının Güvenirlik (ALPHA) Değerleri

1.Ünite Tarih Bilimi	2.Ünite Uygarlığın Doğuşu ve İlk Uygarlıklar	3. Ünite İlk Türk Devletleri
0,691	0,710	0,707

İşlem Basamakları

Hazırlık: Öğretim materyali olarak 9. sınıf “Tarih Bilimi”, “Uygarlığın Doğuşu ve İlk Uygarlıklar” ve “İlk Türk Devletleri” ünitelerine ait kazanımlara uygun olarak araştırmacılar tarafından oyunlar tasarlanarak, bu oyunlar önceden uygulanıp işlevsellikleri test edilmiştir. Öğretim sırasında da bu oyunlar kullanılmıştır.

Tablo 3

Araştırmada Kullanılan Oyunların Cailous'un (2006) Sınıflamasına Uygun Olarak Sınıflandırılması

Şans oyunları (Alea)	Gösteri, Rol ve Taklit Oyunları (Mimicr)	Mücadele ve Yarışma Oyunları (Agon)
1. Tombala 2. Labirent	1. Tarih Dedektifi Oyunu 2. “Ben Bir Arkeoloğum” Kazı Oyunu	1. İlkçağ Uygarlıkları Yap – Boz Oyunu 2. Tarih Küpü Oyunu 3. Var mısın? Yok musun? 4. Araba Oyunu 5. Anadolu Uygarlıkları Daması Oyunu 6. İlkçağ Uygarlıkları Kelime Oyunu 7. Kavimlerin Hareketi Oyunu

Ön ölçüm: Belirlenen ünitelerin öğretiminden önce deney ve kontrol gruplarına ön test uygulanmıştır. Tablo 2’de görüldüğü üzere “Tarih Bilimi” ünitesinde deney grubunun ön test puan ortalaması 6,86, kontrol grubunun ön test puan ortalaması 6,32’dir. “Uygarlığın Doğuşu ve İlk Uygarlıklar” ünitesinde deney grubunun ön test puan ortalaması 8,34, kontrol grubunun ön test ortalaması 8,71 ve “İlk Türk Devletleri” ünitesinde ise deney grubunun ön test puan ortalaması 6,93, kontrol grubunun ön test ortalaması 6,96’dir. İki grubun ön test puan ortalamaları arasında anlamlı bir farkın olup olmadığını ortaya koymak için yapılan “t” testi sonuçlarına göre “Tarih Bilimi” ünitesinin “t” değeri 1,08 , “*p” değeri 0,284, “Uygarlığın Doğuşu ve İlk Uygarlıklar” ünitesinin “t” değeri 0,583, “*p” değeri 0,562, “İlk Türk Devletleri” ünitesinin “t” değeri 0,049, “*p” değeri ise 0,961’dir. Bu veriler dikkate alındığında deney ve kontrol gruplarının ön test puanları yönünden aralarına anlamlı bir farkın olmadığı ve uygulama başlamadan önce grupların bilgi düzeylerinin birbirine eşit durumda olduğu söylenebilir.

Tablo 4

Deney ve Kontrol Gruplarının Ön Test Puanlarına İlişkin “Bağımsız Gruplar t-Testi” Sonuçları

	Üniteler	Grup	N	X	SS	Sd	t	p
ÖN TEST	Tarih Bilimi	Deney	29	6,86	1,68	55	1,08	,284
		Kontrol	28	6,32	2,07			
	Uygarlığın Doğuşu ve ilk Uygarıklar	Deney	29	8,34	2,15	55	0,583	0,562
		Kontrol	28	8,71	2,60			
	İlk Türk Devletleri	Deney	29	6,93	2,49	55	0,049	,961
		Kontrol	28	6,96	2,63			

Denel İşlemler: 9. Sınıf “Tarih Bilimi”, “Uygarlığın Doğuşu ve İlk Uygarıklar” ve “İlk Türk Devletleri” üniteleri deney grubunda daha önceden araştırmacılar tarafından tasarlanan oyunlar kullanılarak oyun yöntemi ile kontrol grubunda ise geleneksel yöntemlerle işlenmiştir.

Son Ölçüm: İşlenen ünitelerin ardından deney ve kontrol grubuna son test yapılmıştır.

Kalıcılık ölçümü: Derslerin işlenişinden üç ay sonra ise iki gruba kalıcılık testi yapılmıştır.

Veri analizi

Verilerin analizinde SPSS 15 paket programı kullanılmıştır. Grupların ön test, son test ve kalıcılık puan ortalamalarının birbirinden farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için bağımsız gruplar t-testi yapılmıştır. Grupların ön test ortalama puanları ile son test ortalama puanları, son test puan ortalamaları ile kalıcılık son test ortalama puanları arasında farklılaşma olup olmadığını belirlemek için ise eşleştirilmiş t-testi uygulanmıştır. Sonuçların yorumlanmasında 0,05 anlamlılık düzeyi kabul edilmiştir.

Bulgular ve Yorum

Bu bölümde elde edilen bulgular, araştırmanın alt problemleri doğrultusunda yorumlanmıştır.

Deney Grubunun Ön Test Puan Ortalamaları ile Son Test Puan Ortalamaları Arasındaki Farklılığa Dair Bulgular

Tablo 5’de görüldüğü üzere deney grubu “Tarih Bilimi” ünitesinde 6,86 olan ön test puan ortalaması, uygulanan son testin ardından 15,24’e yükselmiştir. Deney grubunda oyun yöntemi ile işlenen dersler sayesinde 8,36 puanlık % 122 oranında bir erişimi sağlamıştır. “Uygarlığın Doğuşu ve İlk Uygarlıklar” ünitesinde deney grubunun 8,34 olan ön test puan ortalaması, son test sonucunda 16,034’e yükselmiş, 7,69 puanlık % 92 oranında bir erişimi sağlamıştır. “İlk Türk Devletleri” ünitesinde ise deney grubunun 6,93 olan ön test ortalaması, son test sonucunda 15,03’e yükselmiş, 8,1 puanlık % 116 oranında bir erişimi sağlanmıştır. Deney grubunun ön test ile son test puan ortalamaları arasında anlamlı bir farkın olup olmadığını ortaya koymak için yapılan “t” testi sonuçlarına göre “Tarih Bilimi” ünitesinin “t” değeri 20,71 , “*p” değeri ise 0,000’dır. “Uygarlığın Doğuşu ve İlk Uygarlıklar” ünitesinin “t” değeri 18,50 , “*p” değeri ise 0,00’dır. “İlk Türk Devletleri” ünitesinin “t” değeri 11,10 , “*p” değeri ise 0,00’dır. Üç ünitenin de “*p” değeri 0,05’den küçüktür (*p<0,05). Bu veriler deney grubunun “Tarih Bilimi”, “Uygarlığın Doğuşu ve İlk Uygarlıklar” ve “İlk Türk Devletleri” ünitelerinin ön test ile son test sonuçları arasında anlamlı bir fark olduğunu göstermektedir. Bu veriler ışığında oyun yöntemi ile ders işlendikten sonra deney grubundaki öğrencilerin erişim düzeylerinin arttığı söylenebilir.

Tablo 5

Deney Grubunun Ön Test Puan Ortalamaları ile Son Test Puan Ortalamalarına İlişkin “Eşleştirilmiş t-Testi” Sonuçları

	Üniteler	Grup	N	X	SS	Sd	t	p
DENEY GRUBU	Tarih Bilimi	Ön Test	29	6,86	1,68			
		Son Test	29	15,24	2,06	28	20,71	,000
	Uygarlığın Doğuşu ve ilk Uygarlıklar	Ön Test	29	8,34	2,15			
		Son Test	29	16,034	2,42	28	18.50	,000
	İlk Türk Devletleri	Ön Test	29	6,93	2,49			
		Son Test	29	15,03	2,82	28	11,10	,000

Kontrol Grubunun Ön Test Puan Ortalamaları ile Son Test Puan Ortalamaları Arasındaki Farklılığa Dair Bulgular

Tablo 6’da görüldüğü üzere kontrol grubu “Tarih Bilimi” ünitesinde 6,32 olan ön test puan ortalaması yapılan son test sonucunda 12,78’e yükselmiş, 6,46 puanlık % 102 oranında bir erişimi sağlamıştır. “Uygarlığın Doğuşu ve İlk Uygarlıklar” ünitesinde kontrol grubunun 8,71 olan ön test ortalaması ile son test sonucunda 13,85’e yükselmiş, 5,14 puanlık % 59 oranında bir erişimi sağlanmıştır. “İlk Türk Devletleri” ünitesinde ise kontrol grubunun 6,96 olan ön test ortalaması, son test sonucunda 11,75’e yükselmiş, 4,79 puanlık % 68 oranında bir erişimi sağlanmıştır. Kontrol grubunun ön test ile son test puan ortalamaları arasında anlamlı bir farkın olup olmadığını ortaya koymak için yapılan “t” testi sonuçlarına göre “Tarih Bilimi” ünitesinin “t” değeri 10,52 , “*p” değeri ise 0,000’dır. “Uygarlığın Doğuşu ve İlk Uygarlıklar” ünitesinin “t” değeri 10,49 , “*p” değeri ise 0,00’dır. “İlk Türk Devletleri” ünitesinin “t” değeri 7,61 , “*p” değeri ise 0,00’dır. Üç ünitenin de “*p” değeri 0,05’den küçüktür (*p<0,05). Bu kontrol grubunun “Tarih Bilimi”, “Uygarlığın Doğuşu ve İlk Uygarlıklar” ve “İlk Türk Devletleri” ünitelerinin ön test ile son test sonuçları arasında anlamlı bir fark olduğunu göstermektedir. Ancak bu değerler deney grubunun ön test-son test değerleri ile karşılaştırıldığında, deney grubundaki erişim düzeyinin kontrol grubunun erişim düzeyine göre daha fazla olduğu gözlemlenmiştir. Dolayısıyla oyun yönteminin kazanımların öğretilmesinde daha etkili olduğu söylenebilir.

Tablo 6

Kontrol Grubunun Ön Test Puan Ortalamaları ile Son Test Puan Ortalamalarına İlişkin “Eşleştirilmiş t-Testi” Sonuçları

	Üniteler	Grup	N	X	SS	Sd	t	p
KONTROL GRUBU	Tarih Bilimi	Ön Test	28	6,32	2,07			
		Son Test	28	12,78	2,40	27	10,52	,000
	Uygarlığın Doğuşu ve ilk Uygarlıklar	Ön Test	28	8,71	2,60			
		Son Test	28	13,85	2,17	27	10,49	,000
	İlk Türk Devletleri	Ön Test	28	6,96	2,63			
		Son Test	28	11,75	2,68	27	7,61	,000

Deney Grubunun Son Test Puan Ortalamaları ile Kontrol Grubunun Son Test Puan Ortalamaları Arasındaki Farklılığa Dair Bulgular

Tablo 7’de görüldüğü üzere “Tarih Bilimi” ünitesinde deney grubunun son test puan ortalaması 15,24 iken kontrol grubunun son test ortalaması ise 12,78’dir. İki grubun ortalama puanları arasında deney grubunun lehine 2,46 fark vardır. “Uygarlığın Doğuşu ve İlk Uygarlıklar” ünitesinde deney grubunun son test puan ortalaması 16,03 iken kontrol grubunun son test ortalaması ise 13,85’dir. İki grubun ortalama puanları arasında deney grubunun lehine 2,18 fark vardır. “İlk Türk Devletleri” ünitesinde deney grubunun son test puan ortalaması 15,03 iken kontrol grubunun son test ortalaması ise 11,75’dir. İki grubun ortalama puanları arasında deney grubunun lehine 3,28 fark vardır. İki grubun son test puan ortalamaları arasında anlamlı bir farkın olup olmadığını ortaya koymak için yapılan “t” testi sonuçlarına göre “Tarih Bilimi” ünitesinin “t” değeri 4,13 , “*p” değeri ise 0,000’dir. “Uygarlığın Doğuşu ve İlk Uygarlıklar” ünitesinin “t” değeri 3,564 , “*p” değeri ise 0,001’dir. “İlk Türk Devletleri” ünitesinin “t” değeri 4,49 , “*p” değeri ise 0,00’dir. Üç ünitenin de “*p” değeri 0,05’den küçüktür (*p<0,05). Bu sonuçlar iki grubun “Tarih Bilimi”, “Uygarlığın Doğuşu ve İlk Uygarlıklar” ve “İlk Türk Devletleri” üniteleri son test sonuçları arasında oyun yönteminin uygulandığı deney grubunun lehine anlamlı bir fark olduğunu göstermektedir. Bu durum oyun yönteminin tarih derslerinde uygulanmasının geleneksel yöntemlere göre daha etkili olduğunu göstermektedir.

Bu bulgular, tarih eğitiminde, Öztürk ve diğerlerinin (2009) sanal oyunların tarih eğitiminin niteliğini artırdığı sonucu, Kavaklı ve diğerlerinin (2004) ve Squire (2004)’in bilgisayar oyunlarının tarih eğitime pozitif etki yaptığı sonucu, sosyal bilgiler alanında Karabacak (1996), Pehlivan (1997), Koç (1999), Özdemir (2006) ve Altınbulak ve diğerlerinin (2006) oyun yönteminin sosyal bilgiler eğitimini olumlu etkilediği bulgusu ile paralellik göstermektedir.

Tablo 7

Deney ve Kontrol Gruplarının Son Test Puanlarına İlişkin “Bağımsız Gruplar t-Testi” Sonuçları

	Üniteler	Grup	N	X	SS	Sd	t	p
SON TEST	Tarih Bilimi	Deney	29	15,24	2,06	55	4,13	,000
		Kontrol	28	12,78	2,40			
	Uygarlığın Doğuşu ve ilk Uygarlıklar	Deney	29	16,03	2,42	55	3,564	0,001
		Kontrol	28	13,85	2,17			
	İlk Türk Devletleri	Deney	29	15,03	2,82	55	4,49	,000
		Kontrol	28	11,75	2,68			

Deney Grubunun Son Test Puan Ortalamaları ile Kalıcılık Testi Puan ortalamaları Arasındaki Farklılığa Dair Bulgular

Tablo 8’de görüldüğü üzere deney grubu “Tarih Bilimi” ünitesinde 15,24 olan son test ortalaması kalıcılık testi sonucunda 14,89’a düşmüş, 0,35 puanlık % 2 oranında bir erişim kaybı yaşanmıştır. “Uygarlığın Doğuşu ve İlk Uygarlıklar” ünitesinde deney grubunun 16,03 olan son test ortalaması kalıcılık testi sonucunda 14,68’ye düşmüş, 1,34 puanlık % 8 oranında bir erişim kaybı yaşanmıştır. “İlk Türk Devletleri” ünitesinde ise kontrol grubunun 15,03 olan son test ortalaması, kalıcılık testi sonucunda 13,37’e düşmüş, 1,66 puanlık %11 oranında bir erişim kaybı yaşanmıştır. Deney grubunun son testi ile kalıcılık puan ortalamaları arasında anlamlı bir farkın olup olmadığını ortaya koymak için yapılan “t” testi sonuçlarına göre “Tarih Bilimi” ünitesinin “t” değeri 0,75 , “*p” değeri ise 0,458’dir. “*p” değeri 0,05’den büyüktür(*p>0,05). Bu “Tarih Bilimi” ünitesinde anlamlı bir erişim kaybı olmadığını göstergesidir. “Uygarlığın Doğuşu ve İlk Uygarlıklar” ünitesinin “t” değeri 5,87 , “*p” değeri ise 0,00’dır. “İlk Türk Devletleri” ünitesinin “t” değeri 2,10 , “*p” değeri ise 0,044’dür. “Uygarlığın Doğuşu ve İlk Uygarlıklar” ile “İlk Türk Devletleri” ünitelerinin “*p” değeri 0,05’den küçüktür (*p<0,05). Bu “Uygarlığın Doğuşu ve İlk Uygarlıklar” ve “İlk Türk Devletleri” üniteleri bilgi düzeylerinde anlamlı bir erişim kaybı olduğunun göstergesidir. Ancak geleneksel yöntemlerin kullandığı kontrol grubuna göre öğrenilen bilgilerin kalıcılık düzeyindeki erişim kaybı daha düşüktür. Bu durum oyun yöntemi ile kazanılan bilgilerin kalıcılık düzeylerinin daha yüksek olduğunun göstergesidir. Elde edilen bu bulgu Altunay’ın (2004) ve Bilen’in (2006) oyun yöntemi

ile elde edilen bilgilerin matematik öğretiminde daha kalıcı olduğu sonucu ile benzerlik göstermektedir.

Tablo 8

Deney Grubunun Kalıcılık Testi Puan Ortalamaları ile Son Test Puan Ortalamalarına İlişkin “Eşleştirilmiş t-Testi” Sonuçları

DENEY GRUBU	Üniteler	Test	N	X	SS	Sd	t	p
		Tarih Bilimi	Son Test	29	15,24	2,06	28	0,75
Kalıcılık			29	14,89	2,14			
Uygarlığın Doğuşu ve İlk Uygarlıklar		Son Test	29	16,03	2,42	28	5,87	0,000
		Kalıcılık	29	14,68	2,46			
İlk Türk Devletleri		Son Test	29	15,03	2,82	28	2,10	0,044
		Kalıcılık	29	13,37	3,50			

Kontrol Grubunun Son Test Puan Ortalamaları ile Kalıcılık Testi Puan Ortalamaları Arasındaki Farklılığa Dair Bulgular

Tablo 9’da görüldüğü üzere kontrol grubu “Tarih Bilimi” ünitesinde 12,78 olan son test ortalaması kalıcılık testi sonucunda 11,64’e düşmüş, 1,14 puanlık % 9 oranında bir erişim kaybı yaşanmıştır. “Uygarlığın Doğuşu ve İlk Uygarlıklar” ünitesinde kontrol grubunun 13,85 olan son test ortalaması kalıcılık testi sonucunda 12,17’ye düşmüş, 1,68 puanlık % 12 oranında bir erişim kaybı yaşanmıştır. “İlk Türk Devletleri” ünitesinde ise kontrol grubunun 11,75 olan son test ortalaması, kalıcılık testi sonucunda 10,03’e düşmüş, 1,72 puanlık % 14 oranında bir erişim kaybı yaşanmıştır. Kontrol grubunun son testi ile kalıcılık puan ortalamaları arasında anlamlı bir farkın olup olmadığını ortaya koymak için yapılan “t” testi sonuçlarına göre “Tarih Bilimi” ünitesinin “t” değeri 2,29 , “*p” değeri ise 0,030’dur. “Uygarlığın Doğuşu ve İlk Uygarlıklar” ünitesinin “t” değeri 9,4 , “*p” değeri ise 0,00’dır. “İlk Türk Devletleri” ünitesinin “t” değeri 4,06 , “p” değeri ise 0,00’dır. Üç ünitenin de “*p” değeri 0,05’den küçüktür (*p<0,05). Bu sonuçlar kontrol grubunun “Tarih Bilimi”, “Uygarlığın Doğuşu ve İlk Uygarlıklar” ve “İlk Türk Devletleri” ünitelerinde son test puan ortalamaları ile kalıcılık testi puan ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık olduğunun göstergesidir. Bu farklılık değerleri deney grubunun son test-kalıcılık değerleri ile karşılaştırıldığında, deney grubundaki bilgilerin kalıcılık düzeyinin kontrol grubundaki bilgilerin kalıcılık düzeyine göre daha fazla olduğu gözlemlenmiştir.

Tablo 9

Kontrol Grubunun Kalıcılık Testi Puan Ortalamaları ile Son Test Puan Ortalamalarına İlişkin “Eşleştirilmiş t-Testi” Sonuçları

	Üniteler	Grup	N	X	SS	Sd	t	p
KONTROL GRUBU	Tarih Bilimi	Son Test	28	12,78	2,40			
		Kalıcılık	28	11,64	2,39	27	2,29	,030
	Uygarlığın Doğuşu ve İlk Uygarlıklar	Son Test	28	13,85	2,17			
		Kalıcılık	28	12,17	2,34	27	9,4	,000
	İlk Türk Devletleri	Son Test	28	11,75	2,68			
		Kalıcılık	28	10,03	2,13	27	4,06	,000

Deney Grubunun Kalıcılık Testi Puan Ortalamaları ile Kontrol Grubu Kalıcılık testi Puan Ortalamaları Arasındaki Farklılığa Dair Bulgular

Tablo 10’da görüldüğü üzere “Tarih Bilimi” ünitesinde deney grubunun kalıcılık testi ortalaması 14,89 iken kontrol grubunun kalıcılık testi ortalaması ise 11,64’dür. İki grubun ortalama puanları arasında deney grubunun lehine 3,25 fark vardır. “Uygarlığın Doğuşu ve İlk Uygarlıklar” ünitesinde deney grubunun kalıcılık testi ortalaması 14,68 iken kontrol grubunun kalıcılık testi ortalaması ise 12,17’dür. İki grubun ortalama puanları arasında deney grubunun lehine 2,31 fark vardır. “İlk Türk Devletleri” ünitesinde deney grubunun kalıcılık testi ortalaması 13,37 iken kontrol grubunun kalıcılık testi ortalaması ise 10,03’dür. İki grubun ortalama puanları arasında deney grubunun lehine 3,34 fark vardır. İki grubun kalıcılık testi ortalamaları arasında anlamlı bir farkın olup olmadığını ortaya koymak için yapılan “t” testi sonuçlarına göre “Tarih Bilimi” ünitesi “t” değeri 5,41 , “*p” değeri ise 0,000’dür. “Uygarlığın Doğuşu ve İlk Uygarlıklar” ünitesi “t” değeri 3,975, “*p” değeri ise 0,000’dür. “İlk Türk Devletleri” ünitesi “t” değeri 3,940 , “*p” değeri ise 0,000’dür. Üç ünitenin de “*p” değeri 0,05’den küçüktür (*p<0,05). Bu sonuçlar iki grubun “Tarih Bilimi”, “Uygarlığın Doğuşu ve İlk Uygarlıklar” ve “İlk Türk Devletleri” üniteleri kalıcılık testi sonuçları arasında oyun yönteminin uygulandığı deney grubunun lehine anlamlı bir fark olduğunu göstermektedir. Bir diğer ifade ile deney grubunda uygulanan oyun yöntemi kontrol grubunda uygulanan geleneksel yöntemle göre öğrenilenlerin kalıcılığında anlamlı bir farklılık oluşturmuştur. Bu bulgu Altunay’ın (2004) ve Bilen’in (2006) oyun yolu ile ilgi çekici hale getirilen konuların akılda kalma süresinin de daha uzun olduğu tespiti ile örtüşmektedir.

Tablo 10

Deney ve Kontrol Gruplarının Kalıcılık Test Puanlarına İlişkin “Bağımsız Gruplar t-Testi” Sonuçları

KALICILIK TESTİ	Üniteler	Grup	N	X	SS	Sd	t	p
	Tarih Bilimi	Deney		29	14,89	2,14	55	5,41
Kontrol			28	11,64	2,39			
Uygarlığın Doğuşu ve ilk Uygarlıklar	Deney		29	14,68	2,46	55	3,975	0,000
	Kontrol		28	12,17	2,34			
İlk Türk Devletleri	Deney		29	13,37	3,50	55	3,940	0,000
	Kontrol		28	10,03	2,13			

Özet olarak öğrencilerin eğlenceli bir ortamda bilgileri kavramasını ve içselleştirmesini sağlayan oyun yöntemi, geleneksel yöntemle göre öğrencilerin erişim ve kalıcılık düzeyleri üzerinde daha fazla etkilidir.

Sonuç ve Öneriler

Tarih derslerinde oyun yöntemi ile geleneksel yöntem arasındaki farkı belirleyerek oyun yönteminin tarih öğretiminin öğrencilerin erişim düzeyine ve öğrenmenin kalıcılığa etkisini ortaya koymayı amaçlayan bu araştırmada, oyun yönteminin uygulandığı deney grubu ile geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubunun “Tarih Bilimi”, “Uygarlığın Doğuşu ve İlk Uygarlıklar” ve “İlk Türk Devletleri” ünitelerine ait öntest – sontest ve kalıcılık testi puanları karşılaştırılmıştır. Buna göre, grupların başlangıçta bilgi düzeylerinin birbirine denk olduğu tespit edilmiştir. Uygulama sürecinin ardından yapılan son testler karşılaştırıldığında ise derslerin oyun yöntemi ile işlendiği deney grubu lehine anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Derslerin işlenişinden 3 ay sonra İki gruba da uygulanan kalıcılık testi karşılaştırılmış yine deney grubu lehine anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Bu hem erişim düzeyini artırmada hemde bilgilerin kalıcılığını sağlamada oyun yönteminin geleneksel yöntemle göre daha etkili olduğunu göstermektedir.

Araştırmada elde edilen sonuçlar dikkate alınarak yapılabilecek öneriler şunlardır:

1. Tarih öğretmenlerinin sınıf ortamlarında tarih eğitimine uygun eğitsel oyunlar yok denecek kadar azdır. Oyun yönteminin öğretmenler tarafından

öğretim süreçlerinde yeteri kadar kullanılmamasının önemli nedenlerinden biri de budur. Bu nedenle öğretim materyalleri üreten başta MEB'in Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü olmak üzere çeşitli ticari firma ve özel yayınevleri lise tarih müfredatına uygun oyunlar tasarlanmasında aktif rol almalıdır.

2. Tarih ders kitapları içindeki etkinlikler bulmacalar ile sınırlı kalmamalı öğrencileri çeşitli oyunlara yönlendirecek şekilde tasarlanmalıdır.
3. Gerek ulusal gerekse uluslararası düzlemde tarih eğitimi ile oyun yöntemini ilişkilendiren çalışmalar oldukça azdır. Ülkemizde eğitim ile oyunu ilişkilendiren çalışmalar genellikle okul öncesi dönem ile sınırlı kalmıştır. Bu araştırma 9. Sınıf "Tarih Bilimi", "Uygarlığın Doğuşu ve İlk Uygarlıklar" ve "İlk Türk Devletleri" ünitelerinde uygulanmıştır. Başka araştırmacılar tarafından farklı sınıf düzeylerine ve tarih ünitelerine oyun yönteminin uyarlandığı çalışmalar yapılabilir.
4. MEB'in "Fatih Projesi" kapsamında sınıflara akıllı tahtalar yerleştirilmiş, öğrencilere de tablet bilgisayar dağıtılmaya başlanmıştır. Bu teknolojik aygıtların giderek öğrencilerin hayatının bir parçası haline gelmektedir. Bu tür araçlarda kullanabilecek oyunlar ilgili yeni araştırmalar yapılabilir.

Kaynakça

- Akdemir, S. (2006). *Zümre öğretmenler kurulu toplantı tutanaklarına göre lise tarih derslerinde yaşanan sorunlar ve çözüm önerileri (2001-2005)*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Akkoyunlu, B. ve Yılmaz, M. (2005). Tüketimci Çoklu Ortam Öğrenme Kuramı. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28, ss.9-18.
- Aktekin, S.(2009). Türkiye’de tarih eğitimi. S. Aktekin ve Diğerleri (Der). *Çok Kültürlü Bir Avrupa İçin Tarih ve Sosyal Bilgiler Eğitimi*, Ankara: Harf, 27-44.
- Aktekin, S. ve Pata, A. (2013). Ortaöğretim öğrencilerinin boş zamanlarında tarih öğrenmeye yönelik eğilimleri (Trabzon Örneği). *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD)*,14(2), 20-37.
- Altınbulak, A. (2006). Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunların erişiyeye ve kalıcılığa etkisi, *İstanbul Üniversitesi Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(2), ss.35-51.
- Altunay, D. (2004). *Oyunla desteklenmiş matematik öğretiminin öğrenci erişimine ve kalıcılığa etkisi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara
- Ata, B. (2007). Kıdemli ve aday tarih öğretmenlerinin tarih dersini sevmeyen lise öğrencisine yönelik yaklaşımları. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 11(2), ss.29-42.
- 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, ss.371-378
- Bilen, M. (2006). *Plandan uygulamaya eğitim*. (7.Baskı). Ankara: Anı.
- Birt, D. & Nichol, J. (1975). *Games and simulations in history*. Longman Group.
- Caillois, R. (2006). *The definition of play, The Classification of Games*. London: The MIT.
- Demircioğlu, İ.H. (2009). Tarih ders kitabı yazımında yeni yaklaşımlar. *Karadeniz Teknik Üniversitesi Karadeniz Araştırmaları Dergisi*, 38, ss.119-133.

- Demirel, Ö. (2009). *Öğretme sanatı öğretim ilke ve yöntemleri*.(14. Baskı). Ankara: PegemA.
- Doğanay, G. (2007). *Tarih öğretiminde oyun* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Karabacak, N. (1996). *Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların öğrencilerin erişim düzeyine etkisi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Karasar, N. (2014). *Bilimsel araştırma yöntemi*. (26. Baskı). Ankara: Nobel.
- Kavaklı, M., Akça, B. ve Thorne, J. (2004). The role of computer games in the education of history, *Muğla Üniversitesi Sosyal Bilimler Eğitimi Dergisi*,13, ss.41-53.
- Kırpık, C. (2009). Tarih ve sosyal bilgilerde aktif öğrenme, S. Aktekin ve Diğerleri (Der). *Çok Kültürlü Bir Avrupa İçin Tarih ve Sosyal Bilgiler Eğitimi*, Ankara: Harf, ss.65-80.
- Koç, F. (1999). *Yaratıcı dramının sosyal bilgiler dersinde bir yöntem olarak öğrenmeye etkisi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Ocak, G. ve Demirdelen, C. (2009). Ortaöğretim 9. ve 10. sınıf öğrencilerinin tarih dersine bakış açıları ve başarıları arasındaki ilişkiler, *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(2), ss.107-132.
- Özdemir, A. (2006). *Sosyal bilgiler öğretiminde oyun* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Öztürk, İ. , Ünal, Ç. ve Gürel, A. (2009). Tarih öğretiminde bilgi ve iletişim teknolojilerinin kullanılması konusunda bilimsel çalışmalar ve yaklaşımlar, IV. Sosyal Bilimler Eğitimi Kongresi, 7-9 Ekim 2009, İstanbul.
- Pehlivan, H. (1997). *Örnek olay ve oyun yoluyla öğretimin sosyal bilgiler dersinde öğrenme düzeyine etkisi* (Yayınlanmış Doktora Tezi). Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

- Safran. M. (2006). Değişik öğrenim basamaklarında tarih dersine ilişkin tutumlar üzerine bir araştırma. M. Safran (Der.), *Tarih Eğitimi Makaleler ve Bildiriler*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Safran, M. (2009). Türkiye’de tarih öğretimi ve meseleleri. (Ed: M. Demirel, & İ. Turan), *Tarih Öğretim Yöntemleri*. Ankara: Nobel.
- Safran M. (Ed.). (2010). *Tarih nasıl öğretilir?* (1.Baskı). İstanbul: Yeni İnsan.
- Squire, K. D. (2004). *Replaying history: learning world history through playing civilization III (Unpublished PhD Thesis)* Instructional Systems Technology Department Indiana University.
- Turhal, A. (2013). *Tarihi canlandırmak: minyatür figürler ve savaş oyunları ile tarihin yeniden canlandırılmasının tarih öğretiminde kullanılması*, K. Şakul(Ed.), İstanbul: Tarih Vakfı Yurt.
- Yıldız, Ö. (2003). Türkiye’de tarih öğretiminin soruları ve çağdaş çözüm önerileri. *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 15(2), ss.181-190.
- Zin, A.M, Jaafar, A. ve Yue W.S. (2009). Digital game-based learning (dgb) model and development methodology for teaching history. *Wseas Transactions on Computers*, 8(2), ss.322-333.

Extended Summary

Purpose

Although active teaching methods in recent years have begun to be implemented in schools, a vast majority of history teachers trained by traditionalist approach continue to deliver the old familiar methods. During this passive memorization-oriented education process, students develop a negative attitude towards history lesson over time.

It is possible to overcome with the negative look on history lesson by using active teaching methods because in modern societies, students are seen as the active participants of the process, the users of historical thinking skills and even as history researchers rather than the passive recipients of the historical knowledge. Also, the recent high school history curricula emphasize a new educational approach which is aimed to improve students' historical knowledge, skills and values. One of the appropriate methods to activate the student is game method.

The studies on using game method in history teaching in Turkey are not sufficient to guide history teachers. The only research that related directly with using game method in history teaching is Doğanay (2007)'s MA dissertation. However, her research is confined to the translation of game samples from Birth and Nichol's book without doing any experimental work. This study differs from Doğanay's research in terms of both designing and implementing new games for 9th grade history curriculum.

The aim of this study is to determine the effect of history teaching with game method on students' achievement and retention level in comparison with traditional method.

Method

The research group of this study consists of 57 students who are attending 9th grade (9-C and 9-D) of Havza Anatolian High School in Samsun. In this research, quasi-experimental method was used by applying pre-test, post-test and retention test. During the teaching process, determined units are taught to the experimental group with educational games and to the control group with traditional method. This study is limited to the units of "The Science of History", "The Birth of Civilization and

The First Civilizations” and “The First Turkish States” in 9th grade students. During this experiment containing first term of 2012-2013 educational year, pre-test, post-test and retention test were applied to experimental and control groups and the results were analyzed by SPSS 15.

Conclusion, Discussion and Recommendation

The findings indicate that there is a significant difference in the points of achievement and retention level between the experimental group and the control group. In other words, it has been seen that the game method which enables the students to receive and internalize the information in an enjoyable environment is more effective on students' success and the permanence of learned information than traditional technique which deactivates the students. As a result, it is evaluated that history teaching with game method is more effective than traditional method due to not only increasing the achievement level but also retention level of the students. These findings are consistent with the studies of Ozturk et al. (2009), Kavaklı et al. (2004), and Squire (2004) in history education and the studies of Karabacak (1996), Pehlivan (1997), Koç (1999), Özdemir (2006) and Altınbulak et al. (2006) in social studies.

Recommendations considering the results obtained in the study are:

1. There is not sufficient number of appropriate history games for Turkish high school history curriculum. The major reason seems that history teachers do not use game method in their lessons. Therefore, firstly the Ministry of Education and then the private educational publishers must take an active role in producing history based games which are suitable for high school history curriculum.
2. History textbooks should be designed to include a variety of historical games to attract the attention of the students.
3. Studies can be conducted by other researchers for different grades or units of history curricula using the game method.
4. With recently released "Fatih Project" by the Ministry of Education, smart boards have been placed in classes and tablets have been distributed to students for learning. Regarding these technological devices are increasingly

becoming a part of students' lives, historical games can be designed for these tablets.