

Sarıkamış Beyaz Kahramanlar Adlı Oyun ile Tarih Öğreniyorum

I Learn History with the Game "Sarıkamış White Heroes"

Gazi CANDAN

Sakarya Üniversitesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü, Sosyal Bilgiler Eğitimi
Doktora Öğrencisi, Türkiye

ORCID: 0000-0001-5097-3052

gazi.candan@ogr.sakarya.edu.tr

Abstract

The Sarıkamış Operation, one of the most significant events in Turkish history, took place in December 1914 as part of the Caucasus Front during World War I (1914–1918), where the Ottoman Empire fought against Russia. Aiming to raise awareness of this operation and to make historical learning more engaging and motivating, an educational game titled “Sarıkamış: White Heroes” was developed. The game seeks to convey knowledge about the Caucasus Front and the Sarıkamış Operation through gamification, while also integrating general cultural topics to stimulate students’ curiosity and motivation. A qualitative research design was employed, and purposive sampling was used to select participants. Data were collected from 38 gifted fifth-grade students attending a science and art center who volunteered to participate in the study. Semi-structured interview questions, developed based on expert opinion, were used to gather data, which were analyzed using content analysis. Observations during gameplay revealed students’ competitive attitudes and high levels of excitement. Post-game reflections indicated that students gained knowledge about historical and cultural topics. Most participants described the game as engaging and educational, expressed enjoyment, and stated they would recommend it to others.

Keywords: Sarıkamış, Caucasus Front, Educational Game, History Education, Gamification

Özet

Türk tarihindeki önemli olaylardan biri olan Sarıkamış Harekâtı 1914 ve 1918 yılları arasında yaşanan I. Dünya Savaşı içerisinde Ruslarla yapılan bir savaş olarak karşımıza çıkmaktadır. Kafkas Cephesinde 1914 yılı aralık ayında yaşanmıştır. I. Dünya Savaşı'nın Kafkas Cephesi'ndeki Sarıkamış Harekâtı üzerine farkındalık oluşturma hedefi ve tarihi öğrenirken ilgi çekici ve güdüleyici hale getirmek amacıyla "Sarıkamış Beyaz Kahramanlar" adlı oyun tasarlanmıştır. Bu oyun ile I. Dünya Savaşı, Kafkas Cephesi ve Sarıkamış Harekâtı yanında

genel kültür konularını da oyunlaştırarak öğretmek ve farkındalık oluşturmak böylece öğrencilerin meraklarını uyandırmak hedeflenmiştir. Nitel araştırma yöntemine göre çalışmalar yürütülerek amaçlı örneklem oluşturulmuş ve öğrenci söylemleri içerik analizi tekniği ile incelenmiştir. Oyunu oynayan bilim ve sanat merkezi öğrencisi özel yetenekli 38 gönüllü beşinci sınıf öğrencisine uzman görüşü alınarak hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme soruları yöneltilecek veriler toplanmıştır. Oyun içerisinde öğrencilerin rekabetçi tutumları ve heyecanları gözlemlenmiştir. Oyun sonunda öğrenciler tarih ve kültür konularında bilgi edindiklerini belirtmişlerdir. Öğrenciler oyunu büyük çoğunlukla ilgi çekici, öğretici bulmuşlar ve beğendiklerini belirterek başkalarına da önerebileceklerini söylemişlerdir.

Anahtar kelimeler: Sarıkamış, Kafkas Cephesi, Oyun, Oyunlaştırma, Tarih Öğretimi

Giriş

Sosyal bilimlerdeki tarih disiplini, toplumların geçmişlerini ve nasıl bir geleceğe gideceklerini açıklamayı sağlayan bilgi birikimi verirken, diğer bir yönden de sağlıklı bir yol çizmeyi sağlayacak bilinç kazandırır (Hali, 2014). Tarih konuları temel eğitimde tarih ve sosyal bilgiler dersi içeriklerinde yer alır. Ancak tarih öğretimi tarih konuları soyut olduğu ve öğrencilerin soyut kavrama düzeyleri farklı geliştiği için öğretimde zorluklar yaşatabilmektedir. Safran’a göre tarih dersi, doğasından kaynaklanan sorunlar içermektedir ve bunun yanında tarih öğretimi sorunları çok olan alanlardan biridir (Safran, 2009).

Tarih öğrenmeye ilgi çekmek için oyun etkili bir araç olabilir. Alan yazına bakıldığında “oyun” ile karıştırılan bir sözcük “oyunlaştırma”dır. Oyun eski dönemlere kadar giden bir sözcük iken oyunlaştırma sözcüğü 2010 yılından beri bilimsel araştırmalarda artış gösteren bir sözcüktür (Bahçeci ve Uşengül, 2018). Oyun sözcük anlamı “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence; baziçe.” şeklinde belirtilmiştir (TDK, 2024). Oyunlaştırma, oyunu araç olarak kullanmaktadır (Bahçeci ve Uşengül, 2018). Oyunlaştırma yapmak öğrenme amacına bağlı olarak oyun düşüncesi ve felsefesini uygulamaya çalışmaktır ancak oyun içerisine öğrenmeyi katan bir tasarım yapmak ise oyun tabanlı öğrenmedir (Sezgin ve Diğerleri, 2018). Ancak Sezgin (2023)’e göre keskin çizgilerle oyun tabanlı öğrenme ve oyunlaştırmayı ayırmaya çalışmak retorik bir tartışma olarak görülebilir. Oyunlaştırma Kapp’a (2012) göre oyun tabanlı işlemlerin insanları güdülemek, öğrenmeyi desteklemek ve problem çözmeyi sağlamak için kullanılmasıdır (Akt. Bahçeci ve Uşengül, 2018). Bunun yanında oyun tabanlı öğrenme bireyi merkeze almakta ve aktifleştirmektedir (Saygılı ve Ercan Yalman, 2021).

Özkan ve Samur (2017) yaptıkları araştırma ile oyun tabanlı öğrenmeyi içeren on yabancı çalışmayı inceledikleri bir yayın yapmışlardır. Bu çalışma sonuçlarından anlaşıldığına göre oyun tabanlı öğrenmenin öğrencilerin öğrenme ve motivasyonlarında olumlu etkileri olmaktadır ancak bu yöntemin sınırlılıkları olduğunu da belirtmektedirler. Oyun tabanlı öğrenme ile verilecek ödüllerin kısa süreli değil uzun süreç içinde kullanılan ödüller olmasının daha etkili olduğunu belirtmektedirler (Özkan ve Samur, 2017). Oyun sürecinde rozet veya madalya gibi kazançlar öğrencileri daha fazla teşvik etmekte ve motivasyonlarını arttırmaktadır (Sever ve Bical, 2018). Ancak ödüllendirme dengesini koruyacak bir oyunlaştırma tasarımı oluşturulmalıdır. Aksi durumda eğitim deneyimi yaşamaktan daha çok ödülleri alma çabasında olan öğrenciler oyunun amacından çıkmış olacaklardır (Şenocak ve Bozkurt, 2020).

Tunga ve İnceoğlu (2016), etkili oyunlaştırma uygulamaları için iyi tasarlama ve sistematik bir sürecin gerekli olduğunu belirtmişlerdir. Genellikle ödül, rozet ve puan gibi unsurlar kullanılmakta, ancak oyunlaştırmının planlı bir tasarım sürecine dayanması gerektiği vurgulanmaktadır. Araştırmacılar yaptıkları çalışmada, eğitsel etkinliklerde oyunlaştırma uygulamalarına rehberlik etmek amacıyla 6D modelini tanıtmış ve öneriler sunmuşlardır.

Tarih öğretiminde kullanılacak oyun tasarlamak için önemli tarihi olayları konu edinen oyunlar oluşturmak etkili bir yoldur. Tarihimize baktığımızda etkileyici ve destansı hakkında oyun tasarlanan birçok olay vardır. Oyun ile öğrenme elementleri, ödüller, oyuncu motivasyonları, belirli amaçlar doğrultusunda gerçekleştirildiği zaman etkili olduğu görülmektedir (Sezgin,

2016). Biyolojik olarak incelendiğinde oyun sırasında norepinefrin (norepinephrine), epinefrin (epinephrine) ve dopamin (dopamine) salgılanır ve bu hormonlar öğrenenlerin motivasyonu ve öğrenmenin çekiciliğini artırır (Sezgin ve Diğerleri, 2018).

Karataş (2014) yaptığı araştırmada oyun ve oyunlaştırmanın büyük oranda eğitim amaçlı yapıldığını ve oyunların %33 oranda bilişim teknolojileri alanında yapıldığını belirtmektedir. Bunun yanında oyunların bilgisayar ortamında yapılması, yazılım ve donanım gerektiği algısının yanlış olduğunu basit yöntemlerle de etkili oyunlar yapılabileceğini belirtmiştir. Poçan (2023) ise araştırmasında 2012-2020 yılları arasında matematik alanında dijital oyunların hızla arttığını belirtmiştir.

Tarih konuları öğrenciler için soyut kalabilmekte ve öğrenilmesi zorlaşabilmektedir (Safran, 2009). Tarihe öğrencilerin ilgisini çekmek için farklı yollar vardır. Bu yollardan biri de tarih konulu oyun tasarlamak olabilmektedir (Safran, 2009). Öğrencilerin ilgilerini çekecek bir oyun tasarlamak tarih konularının somutlaştırılmasını sağlayacaktır. Oyun içerisinde öğrencilere rozet, madalya ve ödül verilerek öğrencilerin motivasyonları artırılabilir.

Tarihimizdeki önemli olaylardan biri olan I. Dünya Savaşı 1914 ve 1918 yılları arasında yaşanmıştır. Bu dönemde yaşanan dikkat çekici bir olayda Kafkas Cephesinde yaşanan Sarıkamış Harekatı'dır. Bu hareketin baş rolünde ise Enver Paşa, Hafız Hakkı Paşa ve Hasan İzzet Paşa dikkat çekmektedir. Almanya, İtalya ve Avusturya-Macaristan İmparatorluğundan oluşan "üçlü ittifak" ve İngiltere, Fransa ve Rusya'nın oluşturduğu "üçlü itilaf" grupları arasındaki çekişme sonucu I. Dünya Savaşı ortaya çıkmıştır (Kanal, 2014). Osmanlı'nın ittifak grubuna katılmasıyla birlikte ilk büyük hareket Kafkas Cephesi'nde olmuştur (Aksun, 2005). Kafkas Cephesinde bulunan ordumuz için yiyecek, malzeme ve cephaneye yetecek işlevsellikte yol bağlantıları olmaması cephedeki en zorlayıcı durumlardan biridir (Aksun, 2005). Buna karşın Rus ordusu Kars ilimize kadar uzanan demiryolu ile destek alabiliyordu ve bölgedeki Ermeni ve Gürcü birlikler de destekte bulunuyorlardı (Aksun, 2005). Sarıkamış Harekatı öncesi Hasan İzzet Paşa yönetiminde III. Ordu'ya bağlı IX. ve XI. Kolordular bölgede bulunmaktaydı ve X. Kolorduda harekatı destekleyecekti (Aksun, 2005). Karadeniz'de Ruslar tarafından batırılan Mithat Paşa Vapuru bölgeye giyecek ve malzeme getirecekti. Bu durum ordunun soğuktan zarar görmesinde önemli bir etken olmuştur (Aksun, 2005).

Enver Paşa Sarıkamış Harekatının komutanı olarak karşımıza çıkmaktadır. Sarıkamış Harekatı başlaman önce Enver Paşa Erzurum'a gelmiş ve orduyu teftiş etmiştir (Kanal, 2014). O dönemde askerlerimizin ihtiyaçları elzem durumdadır fakat gereksinimleri karşılayacak lojistik destek sağlanamamıştır (Kanal, 2014).

Enver Paşanın komutasında Sarıkamış Harekatı başlamıştır. Rus kuvvetlerinin küçük olması Sarıkamış Harekatının yapılmasını mantıklı hale getirmiştir. Eğer hareket için bahar beklenirse hem askerleri barındırma ve besleme zorlukları yaşanacak hem de Rusları zayıf yakalama fırsatının kaçırılacağı belirtilmiştir (Aksun, 2005). Harekat sırasında X. Kolordu hedefinden uzaklaşarak Allahuekber Dağlarını aşmak zorunda kalmış ve soğuktan perişan olmuşlardır (Aksun, 2005). IX. Kolordu ise karda yürümekten çok yorulduğu için dinlenme arası vermiş fakat yürüyerek terleyen asker dinlenme sırasında donmalardan dolayı kayıplar vermiştir (Aksun, 2005). Türk resmi kayıtlarına göre bu harekat sonucu kayıplarımız esir ve yaralılar dahil elli bin olduğu belirtilmiştir. Ancak farklı kaynaklarda farklı sayılardan söz edilmektedir (Kanal, 2014).

Osmanlı Devleti I. Dünya Savaşı'nın başlangıcında Almanya ile yaptıkları plana göre Süveyş'te İngilizlerle, Kafkasya'da Ruslarla savaşarak ittifakların batı cephesindeki yüklerini azaltmıştır (Kanal, 2014). Fakat Osmanlı I. Dünya Savaşı sonunda ağır kayıplar yaşamış Mondros Ateşkes Anlaşması'nı sonra Sevr Antlaşması'nı imzalayarak işgale açık bir hale gelmiştir. Türkiye'de başlayan işgaller karşısında Mustafa Kemal Atatürk önderliğinde başlatılan milli mücadele ile Türkler bu işgali sona erdirip Türkiye Cumhuriyeti'ni çağdaş bir devlet olarak kurmuşlardır.

Bu konuyu içeren Sarıkamış Beyaz Kahramanlar oyunu (Bkz. Ek. 1) ile Kafkasya Cephesi ve Sarıkamış Harekatını oyunlaştırma ile öğretilmeye çalışılmıştır. Böylece öğrencilerde meraklandırma ve farkındalık oluşturma hedeflenmiştir. Bu oyun ile tarih öğretimini ilgi çekici, etkin ve kalıcı hale getirerek öğrencilerin tarih öğrenimine olumlu katkı sağlanmaya

alışılmıştır. Sarıkamış Beyaz Kahramanlar oyunu Trk tarihindeki nemli bir olayı konu alan bir eđitim aracı eksikliđini giderme amacı da gtmektedir. Bu bađlamda ařađıdaki problemlere mler sunulmaya alışılmıştır.

Birinci Dnya Savařı konusu ve Sarıkamış Harekatı olayları oyun yolu ile motive edici bir řekilde nasıl đretilebilir?

Bu oyunu oynayan đrencilerin đrenme deneyim ve dřnceleri nasıldır?

Yntem

Bu arařtırmada nitel arařtırma metotları kullanılmıştır. Nitel arařtırma metotları eđitim amalı oyunun etkililiđini daha derinlemesine ve ayrıntılı bir řekilde anlamak iin olduka uygun bir yaklařım olarak benimsenmiştir. Bu yntemle, đrencilerin oyunla ilgili deneyimlerini, algılarını ve oyunun đrenme zerindeki etkileri daha kapsamlı bir řekilde ortaya konulabilir. Bu bađlamda alışmayı amacına ulařtırmak iin nitel arařtırma metotları arasında bulunan olgubilim (fenomenoloji) deseni kullanılmıştır. Gnlk hayatımızda karřımıza ıktıđı iin tanışmış olabileceđimiz ancak tam olarak kavrayamadıđımız olguları arařtırmak amacıyla olgubilim (fenomenoloji) uygun bir desen olmaktadır (Yıldırım ve řimřek, 2021). Bu alışmada olgu olarak, “Sarıkamış Beyaz Kahramanlar” oyununu deneyimleyen đrenciler ele alınmaktadır.

Katılımcılar belirlenirken amalı rneklem kullanılmıştır. Oyun uygulamamızın nasıl bir deneyim yařattıđını belirlemek iin katılımcı đrencilere ynelik yarı yapılandırılmış grřme formu hazırlanmıştır (Bkz. Ek. 2). Bu grřme soruları uzman grř alınarak dzenlenmiştir. Bu grřme formu derinlemesine bilgi edinmek iin sonda sorular sorma řansı vermektedir. Yarı yapılandırılmış grřme soruları sorulurken zamana dikkat edilmelidir, sre iyi hesaplanıp sorular nem sıralamasına gre sorulmalıdır (Polat, 2022). Bylece cevaplanması istenilen sorulara geniř zaman ayırılabilir. Bu nedenle đrencilerin oyunu oynaması ve đrencilerle grřme iin 40+40 dakika iki derslik bir zaman dilimi ayrılması uygun grlmřtr.

Katılımcı Grubun Belirlenmesi

Katılımcı grup belirlenirken amalı rneklem yntemi kullanılmıştır. Bu yntemde grřme yapılacak bireylerin seiminde, evreni temsil etme glerinden ok arařtırma konusuyla dođrudan ilgili olup olmadıklarına bakılır (Yıldırım ve řimřek, 2021). Amalı rneklem zengin bilgiye sahip olduđu dřnlen durumların derinlemesine alışılmasına olanak sađlar (Yıldırım ve řimřek, 2021). Bir bilim ve sanat merkezindeki zel yetenekli beřinci sınıf đrencileri rneklemimizi oluřtırmaktadır. đrencilerin oyun etkinliđimize katılımları gnll olmaları ve veli izinleri alınması kořulları tamamlanarak sađlanmıştır. Grřme yapılan đrenci () sayımız otuz sekiz (38) ve bunların on sekizi (18) erkek, yirmisi (20) kız đrencilerden oluřmaktadır.

Veri Toplama Araları

Arařtırmada ncelikle đrencilere yneltecek yarı yapılandırılmış sorular hazırlanmış ve uzman grřleriyle dzenlenmiştir (Bkz. Ek 2). đrencilere yneltilecek yarı yapılandırılmış grřme formu Mill Eđitim Bakanlığı arařtırma izinleri genel ađ adresinde bařvuru numarası MEB.TT.2024.010349 olan izin onayı belgesi alınarak uygulamaya geilmiştir. đrencilerden Sarıkamış Beyaz Kahramanlar oyununu gnll olarak oynamaları istenmiş ve grřme yapılmıştır. Grřme yapılan tm đrencilerden veli onam formu imzalı olarak alınmıştır ve muhafaza edilmektedir. Sonrasında grřme analiz edilmiştir. Bu etkinlik sonucunda đrencilerin grřlerinden yola ıkılarak bulgular oluřturulmuřtur.

Oyun Tasarımı

Tarih konulu bir oyun yapmak için daha önce hiçbir oyuna konu edilmemiş Sarıkamış Harekâtı seçilmiştir. Sarıkamış Harekâtı'nı konu edinen ders dışı bir etkinlik olarak literatür araştırmalarında rastlanmamıştır.

Şekil 1. Sarıkamış Beyaz Kahramanlar Oyunu



I. Dünya Savaşı'nın Kafkas Cephesindeki Sarıkamış Harekâtı'nda kar fırtınası yaşayan askerlerimizin yaşadıkları soğukla mücadeleleri bu oyunda işlenilmeye çalışılmıştır (Bkz. Şekil 1). Oyun içerisinde esir düşüp bir tur bekleme, silah kaybedip cephaneye üç adım geri dönme, Allahuekber Dağlarına çıkıp iki adım geri dönme şeklinde zorlayıcı durumlar olduğu gibi madalya kazanma, üç adım ileri gitme ve oyunu bitirme ödülleri gibi motive edici durumlarda vardır. Öğrencilere yöneltilecek tarih ve genel kültür soruları hazırlanmıştır. Hazırlanan soruların tamamı çoktan seçmeli ve dört seçeneklidir. Soruların hazırlanmasında Eğitim Bilişim Ağı (EBA) genel ağı üzerinde paylaşılan tarih alanındaki sorular incelenmiş ve örnek alınarak soru havuzu oluşturulmuştur.

Verilerin Analizi

Bu çalışmada toplanan verilerin analizinde temaların ve boyutların ortaya çıkarılmasına olanak tanıyan içerik analizi yöntemi kullanılmıştır (Şimşek ve Yıldırım, 2021). İçerik analizinde, toplanan verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaşabilmek amacıyla veriler önce kavramsallaştırılmalı, daha sonra bu kavramlar mantıklı bir biçimde düzenlenerek veriyi açıklayan temalar ortaya çıkarılmalıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2021). İçerik analizi veri işleme, verilerin kodlanması, tema oluşturma, verileri görsel hale getirme ve yorumlama aşamalarıyla gerçekleştirilmiştir.

Veri işleme. Bu işlem yapılırken görüşme yapılan öğrenciler (Ö1, Ö2... Ö38) şeklinde numaralandırılarak verdikleri bilgiler bilgisayar ortamına aktarılmıştır ve kodlamaya hazırlamak için defalarca gözden geçirilmiştir.

Verilerin kodlanması. Her bir soru kendi içeriğine uygun bir şekilde öğrencilerle yapılan görüşmelerin kodlanması ve temalar oluşturulması yapılmıştır.

Görsel hale getirme ve yorumlama. Bu aşamada da elde edilen kodlar ve temalar şemaya dönüştürülmüş veya tablolaştırılmıştır. Böylece yorumlamaya hazır hale getirilmiş ve öğrencilerin söylemlerinden alıntılar yapılarak yorumlanmıştır.

Araştırmanın Geçerlilik ve Güvenilirliği

Bu araştırmada katılımcı öğrencilerin söylemleri tüm araştırmacılarla birlikte değerlendirilmesi yapılarak kodlar oluşturulmaya çalışılmıştır. Sarıkamış Beyaz Kahramanlar oyununu oynayan öğrencilere yönelik yarı yapılandırılmış görüşme formu son haline getirilirken güvenilirliği sağlamak amacıyla uzman görüşleri ile düzeltmeler yapılarak oluşturulmuştur. Gönüllü katılımcıların söylemlerinden alıntılar yapılarak aktarılabilirlik sağlanmıştır. Bilim ve sanat merkezinde öğrenci olan özel yetenekli öğrencilerin seçilmesi ile ölçüt örnekleme yolu uygulanmıştır. Görüşme sonucunda öğrencilerin kazanımlarının neler olduğu öğrencilere konu ile ilgili uzmanların görüşü alınarak belirlenen sorular sorularak belirlenmeye çalışılmıştır.

Bulgular

Öğrencilerin oyun sonrası görüşleri yarı yapılandırılmış görüşme soruları yöneltilerek toplanmıştır. Öğrencilerin vermiş oldukları cevaplar yazıya geçirilip analiz edilerek değerlendirilmiştir. Bu değerlendirmeler sonucu aşağıdaki bulgular oluşturulmuştur.

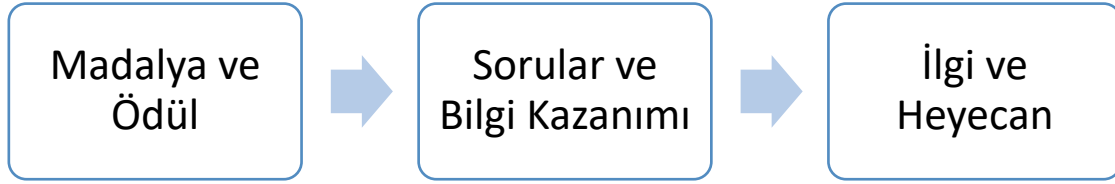
Oyunu bitiren öğrencilere ilk olarak “Sarıkamış Beyaz Kahramanlar oyunu süresince öğrendiklerinizden bahseder misiniz?” sorusu yöneltilmiştir. Öğrencilerden alınan yanıtlar göre sık geçen konular belirlenmiş ve kodlar oluşturulmuştur. Sarıkamış'ta şehit olan askerlerden öğrenciler (Ö2, Ö3, Ö5, Ö11, Ö12, Ö13, Ö20, Ö23, Ö38) bahsetmiştir. Tarihi şahsiyetler olarak Barış Manço (Ö1, Ö6, Ö19, Ö21), Halime Çavuş (Ö22), Piri Reis (Ö14, Ö18), Sabiha Gökçen (Ö18), Tomris Hatun (Ö31) öğrenci yanıtlarında söz edilmiştir. Tarihi ve kültürel bilgiler olarak Nevruz Bayramı (Ö26, Ö29, Ö31, Ö34), Çin Seddi (Ö30, Ö31, Ö32, Ö37), Çanakkale Boğazı (Ö28, Ö31, Ö37), İpek Yolu (Ö25, Ö28), Kavimler Göçü (Ö28) görülmektedir. Genel öğrenmeye katkısı olarak strateji geliştirme (Ö15), sorularla öğrenme (Ö8, Ö10, Ö24), oyunun bilgi kazandırması (Ö4, Ö16, Ö17, Ö18, Ö27, Ö29, Ö35) şeklinde belirtilmiştir. Bir tabloda belirtmek amacıyla kodlar birleştirilerek genel temalar oluşturulmuştur (Bkz. Şekil 2).

Şekil 2 Öğrenmeye Katkı Teması

Kafkas Cephesi	• Sarıkamış şehitleri, askerlerin fedakarlıkları ve kahramanlıkları
Tarihi ve Kültürel Değerler	• Barış Manço, Halime Çavuş, Piri Reis gibi şahsiyetler • Nevruz Bayramı, Çin Seddi, İpek Yolu gibi kültürel bilgiler
Öğrenmeye Katkı	• Genel olarak oyun sayesinde öğrenilen yeni bilgiler • Stratejik düşünme.

Öğrenciler *"Askerlerimizin Allahuekber dağında donarak şehit olduğunu öğrendim."* (Ö38), *"Sarıkamış kahramanları çok önemlidir."* (Ö20) söylemleriyle Sarıkamış'ta askerlerin donarak şehit olduğunu ve bu fedakarlıkların önemini vurgulamışlardır. Bunun yanında *"Barış Manço'nun büyük bir ozan olduğunu öğrendim."* (Ö6) ve *"Çin Seddi'nin Türklerden korunma amacıyla yapıldığını öğrendim."* (Ö30) şeklindeki söylemleri oyun sayesinde önemli şahsiyetler ve olaylar hakkında bilgi edindiklerini göstermektedir. Genel öğrenmeye katkı olarak *"Oyunda 1914'te neler olduğunu, geçmişimizi öğrendik."* (Ö27) ve *"Sorularla birçok şey öğrendik."* (Ö10) söylemleri örnek olarak gösterilebilir.

“Sarıkamış Beyaz Kahramanlar oyununun hangi kısımları sizin için ilgi çekiciydi? Neden?” sorusuna verilen öğrenci yanıtlarından sık geçen sözcükler tespit edilerek kodlar oluşturulmuştur. Madalya kazanmanın motivasyon ve ilgi çekici bulunması (Ö1, Ö5, Ö7, Ö9, Ö10, Ö12, Ö15, Ö16, Ö17, Ö18, Ö19, Ö20, Ö22, Ö27, Ö29, Ö30, Ö36), soruların heyecanlı, ilgi çekici ve zorlu bulunması (Ö6, Ö8, Ö24, Ö28, Ö31, Ö33, Ö34), bilgi kazanımının ilgi çekici bulunması (Ö23, Ö3, Ö13), Allahuekber Dağları ve şehitlerin hikayesi (Ö2, Ö3, Ö11, Ö26), cephe bölümleri (Ö18, Ö32, Ö35, Ö38), görsellerin etkisi (Ö24, Ö25) ve oyunun genel olarak eğlenceli ve heyecanlı bulunması (Ö4, Ö21, Ö32, Ö37) öğrencilerin söylemlerinde yer almaktadır.



Oyun süreci şekil 3’de görüldüğü gibi *madalya ve ödül*, *sorular ve bilgi kazanımı*, *ilgi ve heyecan* şeklinde üç başlığa ayrılmıştır. Madalya kazanma, oyunun en dikkat çekici unsuru olarak öne çıkmıştır. Öğrenciler bu bölümde motivasyon sağlandığını ve oyun içi ödüllerin heyecan kattığını belirtmiştir. Bu durum araştırmacılar tarafından da gözlemlenmiştir. Öğrenci söylemlerinde *"Madalya kazanmak çünkü ödüllendirilmeyi herkes sever."* (Ö17) ve *"Madalya kazandın karesi çünkü ekstradan madalya kazanmak iyidir."* (Ö19) bu durum görülmektedir. Öğrencilerin *"Sorular çok zordu yani benim için iyiydi."* (Ö6), *"En çok önemli insanlarla ilgili olan sorular benim ilgimi çekti."* (Ö31), *"Allahuekber Dağları çünkü adı değişik."* (Ö2) ve *"Bence oyunun içindeki görseller oldukça ilgi çekiciydi."* (Ö25) şeklindeki öğrenci söylemleri soruların zorluk seviyesi ve bilgi kazandırma potansiyeli, öğrenciler tarafından özellikle ilgi çekici bulunduğunu göstermektedir. Öğrenciler oyunun genel yapısını eğlenceli ve heyecanlı olarak değerlendirmiştir. Bu durum, oyunun ilgi çekici olmasında önemli bir faktör olarak öne çıkmaktadır. Öğrencilerin *"Her kısmı çok ilgi çekici bir oyun."* (Ö4) ve *"Rakipleşme, oyunda heyecan çok iyiydi."* (Ö21) söylemleri bunu göstermektedir.

“Sarıkamış Beyaz Kahramanlar oyununun size tarihi olayları veya kişileri tanıtımı nasıldı?” sorusuna öğrenciler büyük çoğunlukla olumlu yanıt vermiştir. 26 öğrenci beğendiğini söylerken, 9 öğrenci ilgi çekici olarak belirtmiştir. 3 öğrenci ise eksik ve olumsuz olarak yanıtlamıştır. Ö21’in söylemi *“Çok güzeldi, çeşit çeşit farklı farklı bilgiler öğrendim kahramanlarımızı tanıdım.”* bu durumu ortaya koyan bir örnek olmuştur. Genel olarak, "Sarıkamış Beyaz Kahramanlar" oyunu öğrencilere tarihsel olayları ve kişileri tanıtmaya açısından etkili ve beğenilen bir araç olmuştur.

“Sarıkamış Beyaz Kahramanlar oyununu daha etkili hale gelmesi için neler önerirdiniz?” sorusuna çoğu öğrenci oyunun daha uzun sürmesini istemiştir. Bu, öğrencilerin oyundan keyif aldığını ve sürenin daha uzun olmasını istediğini göstermektedir. Öğrencilerin verdiği diğer bir öneri oyuna yeni görevler ve cephanelik eklenmesidir. Bu öneri, oyunun daha zengin içeriklerle çeşitlendirilmesinin istenildiği olarak yorumlanabilir. Bazı öğrenciler ise daha zor soruların eklenmesini istemiştir, öğrencilerin oyunun zihinsel olarak daha fazla meydan okumasını istediği anlamında yorumlanabilir. Bunların yanında öğrenciler yazı tipi, yol tasarımı ve oyun kareleri gibi detaylar üzerinde de önerilerde bulunmuşlardır.

“Tarih öğrenmek için bu tarz oyunları kullanmaya devam eder misiniz?” şeklinde yönelttiğimiz soruya öğrenciler büyük çoğunlukla evet yanıtı verirken üç öğrenci bu tarz tarih oyunlarını oynamak istemediklerini belirtmiştir. Bazı öğrenciler ise ilgi çekici ve öğretici olması koşuluyla bu tarz oyunları oynaya devam edeceğini belirtmiştir. Öğrencilerin büyük çoğunluğunun olumlu yanıt vermesi eğitsel oyunların özellikle eğlenceli ve bilgi verici içeriklerle, öğrenci ilgisini artırmaya yönelik güçlü bir araç olduğunu gösterdiği söylenebilir.

Öğrencilerin "Sarıkamış Beyaz Kahramanlar oyununu oynamak size geçmişle bağ kurma konusunda nasıl yardımcı oldu?" sorusuna verdikleri yanıtlara baktığımızda Sarıkamış'ta şehit olan askerlerin hatırlanması ve fedakarlıklarının vurgulanması (Ö1, Ö3, Ö9, Ö19, Ö20, Ö23, Ö24, Ö25, Ö26, Ö27, Ö28, Ö30, Ö31, Ö38), Sarıkamış'ta yaşanan acıları ve mehmetçiklerin

fedakarlıklarını hissetme (Ö1, Ö3, Ö12, Ö19, Ö28, Ö31), geçmişte yaşanan olayları ve mekanı anlamaya yönelik bilgi edinme ve öğrenme (Ö6, Ö11, Ö13, Ö15, Ö17, Ö21, Ö29, Ö36, Ö37) ve Türk tarihine duyulan gururun pekişmesi (Ö30, Ö31) başlıklarında görüşler toplandığı görülmektedir.

Şekil 4 Tarihle Bağ Kurma



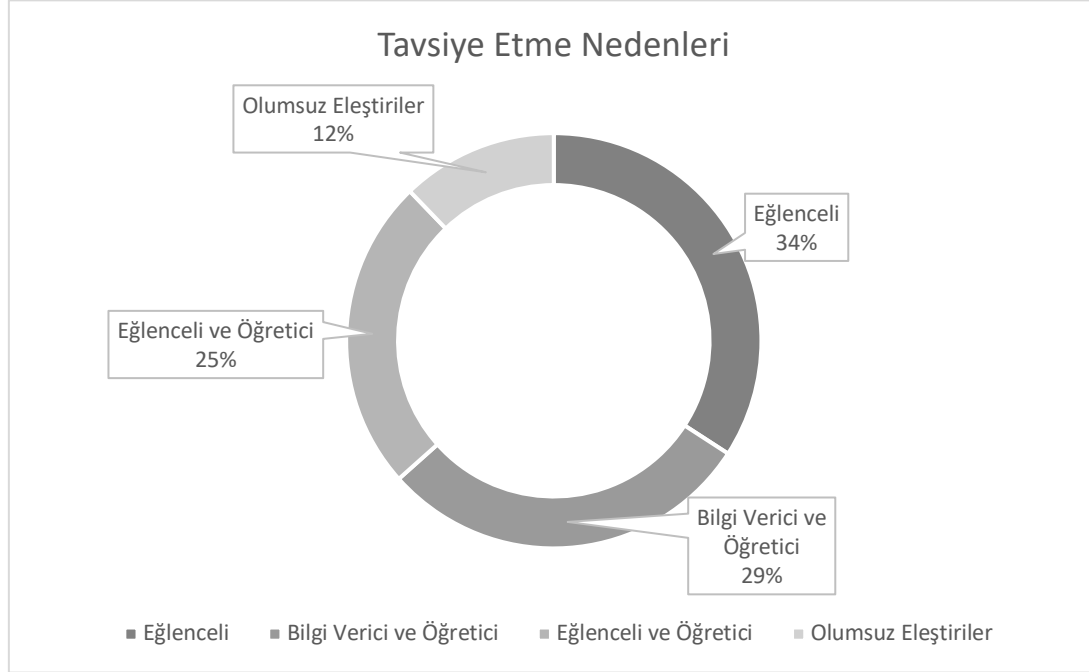
Öğrencilerin bağ kurdukları başlıklar şekil 4’de görüldüğü gibi görselleştirilmiştir. Öğrenciler, Sarıkamış’ta şehit olan askerlerin fedakarlıklarını hatırladıklarını ve empati kurduklarını *"Sarıkamış’ta ölen askerlerin hissettiği acıyı hissettim."* (Ö1), *"Sarıkamış’taki şehitlerle bağ kurdum."* (Ö9), *"Sarıkamış’ta donanları acıyla tekrar hatırladım."* (Ö28) ve *"Şehitlerimizle empati kurmamızı sağladı."* (Ö12) söylemleriyle belirtmişlerdir. Oyunun, geçmişte yaşanan olayları anlamalarına ve öğrenmelerine yardımcı olduğu *"Geçmişteki bilmediğim bazı olayları öğrendim."* (Ö11), *"Yardımcı oldu ve geçmişte yaşayan, savaşan insanları öğrendim."* (Ö17) ve *"Sarıkamış’ta şehit olanları hatırladım, birçok yeni bilgi öğrendim."* (Ö21) söylemlerinden anlaşılmaktadır. Allahuekber Dağları gibi mekân unsurlarının oyunda *"Allahuekber Dağlarını öğrendim."* (Ö23) söylemiyle dikkat çektiği görülmektedir. Türk tarihine duyulan gururun *"Sarıkamış’ta şehit olan askerlerimizi hatırladım ve yeniden Türk olmaktan gurur duydum."* (Ö30) ve *"Donarak ölmelerinin hüznünü yaşadım, hatırladığımda çok gurur duydum."* (Ö31) şeklindeki öğrenci söylemlerinde oyunun etkisiyle pekiştğini göstermektedir.

"Oyun sırasında zorlandığınız ya da anlamakta güçlük çektiğiniz yerler oldu mu?" sorusuna verilen öğrenci yanıtlarını incelediğimizde oyunda herhangi bir zorluk yaşamadığını belirtenler (Ö1, Ö3, Ö4, Ö7, Ö10, Ö11, Ö12, Ö14, Ö16, Ö17, Ö18, Ö20, Ö22, Ö24, Ö26, Ö29, Ö31, Ö33, Ö35, Ö37, Ö38), soruların zorlayıcı olduğunu belirtenler (Ö2, Ö6, Ö8, Ö9, Ö21, Ö23, Ö27, Ö28, Ö30, Ö32, Ö34) ve oyun ile ilgili eleştiriler (Ö13, Ö15) olduğu görülmüştür. Çoğu öğrenci, oyunda herhangi bir zorluk yaşamadıklarını *"Hayır, olmadı çünkü oyun çok basitti."* (Ö4), *"Olmadı, oyun ve sorular gayet açıktı."* (Ö26) ve *"Hayır, güçlük çekmedim gayet güzel anlaşılıyordu."* (Ö38) şeklinde söylemleriyle belirtmişlerdir. Bazı öğrenciler soruların zorlayıcı olduğunu *"Sorular bence bize uygun değildi."* (Ö9), *"Zorlandığım yer sorular."* (Ö27) ve *"Evet, çünkü bazı sorular bilmediğimiz sorulardı."* (Ö28) söylemleriyle belirtmişlerdir. *"Cephaneye geri dönmek benim oyunumu zorlaştırdı."* (Ö15) söyleminde ise bazı öğrencilerin oyunun tasarımı konusunda yaşadıkları zorlukları ön plana çıkardıkları anlaşılmaktadır.

"Bu oyunu arkadaşlarına tavsiye eder misiniz? Neden?" sorusuna verilen yanıtlar

incelendiğinde öğrencilerin bazıları oyundaki yarışma ve ödül heyecanının *eğlenceli* olduğunu bunun yanında birçok öğrenci *öğretici* ve *bilgi verici* olduğunu, bir kısmı ise *hem eğlenceli hem öğretici* olduğunu belirterek tavsiye etmişlerdir. Bazı öğrenciler ise oyun dinamiklerini veya genel yapısını beğenmediklerini dolayısıyla öneremeyeceklerini belirtmişlerdir. Bu durum öğrencilerin yüzdelik oranları şekil 5’de gösterilmiştir.

Şekil 5 Tavsiye Etme Nedenleri



Örneğin Ö21 söyleminde "*Ederdim, özellikle de tarih bağımlısı bir arkadaşım var, ona önermek istiyorum.*" diyerek tarihe meraklı kişilerin ilgisini çekeceğini düşündüğünü söyleyebiliriz. "*Hayır, kolay sorulara fazla puan veriyorlar, zor sorulara az.*" Ö37 bu söylemde soruların kazandırdığı adım değerini adil bulmadığını belirtmiştir. "*.....'Cephaneye Geri Dön' cezaları çok fazla denk geliyor.*" Ö17 bu söyleminde cephaneye tekrar tekrar geri dönmeyi yanlış bulduğu eleştirisinde bulunmuştur.

Öğrencilerin %88'i (34 Öğrenci) oyunun eğlenceli yapısını ve öğretici yönünü öne çıkararak tavsiye edebileceğini belirtmiştir. Bu, oyunun dikkat çekici, öğretici ve tarih ve kültür konularına ilgi duyan öğrenciler için eğitsel bir araç olarak oyunun kullanılabilirliğini desteklemektedir. Soruların adım değerlerinin adil olmaması, soruların zor olması ve keyif almadığı olumsuz eleştirileri toplam dört öğrenci (%12) tarafından belirtilmiştir. Sarıkamış Beyaz Kahramanlar tarih oyunu olarak öğrencilerin ilgisini çekmiş eğlenceli ve öğretici bulunmuştur. Oyun bu yönüyle oyun tabanlı öğrenmenin güçlü bir yönünü yansıtmaktadır.

Sonuç ve Tartışma

Sarıkamış Beyaz Kahramanlar oyunu, öğrenciler için eğlenceli, öğretici ve motive edici bir deneyim sunmuştur. İçelli Güneş ve diğerleri (2024) yaptıkları araştırmada oyunlaştırmanın öğrencilerin motivasyonlarında anlamlı katkılar sağladığını belirtmişlerdir. Bunu destekler şekilde bu oyundaki madalya kazanma ve ödül sistemi oyunun motivasyonu artıran oyunlaştırma kısmı olmuştur. Varinlioğlu ve diğerleri (2019) oyunların akademik başarıya katkısı olduğunu belirtmişlerdir. Benzer şekilde bu oyunda da sorular ve ön bilgiler öğrencilere bilgi kazandırma yönünden katkı sağlarken, tarihi unsurlar ve görseller öğrencilerin tarih ve kültür konularına ilgi ve farkındalığını arttırmıştır.

Toroman ve diğerkleri (2018) ise yaptıkları arařtırmada oyun tabanlı öğrenme yönteminin akademik başarı açısından diğerk yöntemlere göre anlamlı bir farklılığının olmadığını belirtmişlerdir. Ancak Sarıkamış Beyaz Kahramanlar oyunu sadece bir öğretim aracı değil öğrencilerin büyük çoğunluğu için geçmişle bağ kurmalarını sağlayan bir araç olmuştur. En çok vurgulanan noktalar: Sarıkamış şehitlerinin hatırlanması ve fedakarlıklarının hissettirilmesi, geçmişte yaşanan olaylara ilişkin bilgi edinme, Türk kimliği ve tarihine duyulan gururun pekiştirilmesi olarak öne çıkmaktadır.

Oyunların artıları olduğu kadar eksi yönleri de bulunabilir (Akın ve Atıcı, 2015). Bu açıdan bakıldığında bazı öğrencilerin hazırlanan oyun dinamikleri hakkında belirttikleri sorunlar doğal görölmüştür. Ancak oyun tabanlı öğrenme öğrencilerin çoğunlukla ilgisini çekip beğenisini kazanmaktadır (Büyük ve Diğerkleri, 2018). Bu durum yapılan bu oyun uygulamasında da benzer durumdadır.

Oyun ortamının diğerk yöntemlere göre öğrencilerin ilgisini daha çok çektiği ve derse karşı motivasyonlarını yükselttiği görölmektedir (Bakar ve Diğerkleri, 2008). Bu durum tasarlanan bu oyunda da görölmüştür. Kara (2021) yaptığı arařtırmada oyun sırasında hızlı dönüt verilmesinin öğrenci ilgisini yukarıda tuttuğunu belirtmiştir. Benzer olarak oyun sırasında arařtırmacıların sordukları sorulara öğrencilerin verdikleri yanıtların doğru veya yanlış olduğunun hızlıca söylenmesi ve oyunda ilerleme durumlarının takibi ilgiyi yukarıda tutmuştur.

Bayırtepe ve Tüzün (2007) yatıkları çalışmada oyun tabanlı öğrenme ortamının öğrencilerin ilgilerini çektiği ve motivasyonlarını olumlu etkilediğini belirtmişlerdir. Oyun ortamında öğrencilerin başarıları üzerinde anlamlı bir etki olmasa da bilgiyi anlamlandırma üzerine olumlu katkıları olduğunu belirtmişlerdir. Bu bağlamda Sarıkamış Beyaz Kahramanlar oyununu oynayan öğrencilerin harekate katılan askerler ile empati kurmaları ve kahramanlıklarından ötürü gurur yaşamaları öğrencilerin bilgiyi anlamlandırma noktasında anlamlı katkılar sağladığını göstermektedir.

Oyunlar sosyal etkileşimi artırabilmekte grup içinde ikna etme, tartışma ve çıkarım yapma gibi etkileşimler sağlayabilmektedir (Koparan, 2021). Bu durum oyun uygulama sürecinde de arařtırmacılar tarafından gözlemlenmiştir. Mert Yıldırım (2019) arařtırmasında oyunların eğitimi rekabetçi, verimli ve faydalı hale getirdiğini belirtmektedir. Bu durum da öğrenci grupları arasında oyun sırasında arařtırmacılar tarafından gözlemlenmiştir.

Oyun tabanlı öğrenmenin öğrencilere problem çözme, iletişim becerileri, ilgilerinin artırılması, anlık yanıtlamaların yapılması, içeriğin eğlenceli ve tekrarlanabilir olması, derse aktif katılım olması ve sürenin zamanın verimli kullanılması konularında yararlı olduğu söylenmektedir (Tılıç, 2020). Bunu destekler şekilde arařtırmacılar tarafından oyun süresince öğrenci gruplarında diyalog kurma çabaları, soru üzerinde tartışmalar yapma, ilgi, heyecan ve öğrencilerin aktif katılımı gözlemlenmiştir.

Öneriler

Tarih konulu bir oyun tasarımı yaparken önemli tarihi kişilerin veya olayların kullanılması olumlu katkı sağlayabilir. Görselleştirme tarih konularının somutlaştırılması için önemli olduğu gibi öğrenci ilgisini çekme konusunda da etkili olabilir. Öğrenci ilgisini ve motivasyonunu canlı tutmak için rozet, madalya gibi ödülleri etkili olabilmektedir. Ders dışı bir etkinlik olarak tasarlanabileceği gibi ders içi bir etkinlik olarak da oyunlar tasarlanabilir. Tarih oyunlarını öğrenciler arası iletişimi arttırmak için grup olma ve birlikte karar alma koşulları oluşturarak tasarlamak daha etkili olabilir.

Kaynaklar

Akın, F. A. ve Atıcı, B. (2015). Oyun Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Öğrenci Başarısına ve Görüşlerine Etkisi. *Turkish Journal of Educational Studies*, 2(2), 75-102.

Aksun, Z. N. (2005). Enver Paşa ve Sarıkamış Harekâtı, İstanbul: Ötüken Yayıncılık.

Bahçeci, F. ve Uşengül, L. (2018). Eğitim ve Öğretim Uygulamalarında Yeni Bir Yaklaşım: Oyunlaştırma. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 8(4), 703-720. <https://doi.org/10.24315/trkefd.380624>

Bakar, A., Tüzün, H., ve Çağıltay, K. (2008). Öğrencilerin Eğitsel Bilgisayar Oyunu Kullanımına İlişkin Görüşleri: Sosyal Bilgiler Dersi Örneği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35(35), 27-37.

Bayırtepe, E. ve Tüzün, H. (2007). Oyun-Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Öğrencilerin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz-Yeterlik Algıları Üzerine Etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33(33), 41-54.

Büyük, K., Uğur, S., Saykılı, A. ve Şahin, V. (2018). Açık ve uzaktan öğrenmede oyunlaştırma unsurları içeren oyun kullanımı: Soruküp uygulaması örneği. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, 4(2), 211-234.

Hali, S. (2014). Teaching History and Textbooks. *International Journal of Turkish Education Sciences*, 2014(3), 158-166.

İçelli Güneş, M., Balkışlı, B. Ç. ve Özçınar, H. (2024). Oyun Tabanlı Öğrenmenin Öğrenci Bağlılığı ve Motivasyonu Üzerindeki Etkisinin Kontrol Odağına Göre İncelenmesi. *Yükseköğretim Ve Bilim Dergisi*, 14(3), 420-427. <https://doi.org/10.5961/higheredusci.1445089>

Kanal, H. (2014). Sarıkamış Harekâtı Esnasında Cephe Yaşananlar Ve Anadolu'ya Etkileri. *Ankara Üniversitesi Dil Ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 54(2), 5-32.

Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer.

Kara, N. (2021). Eğitsel Mobil Matematik Oyunu ile Sınıf İçi Oyunlaştırma: Bir Durum Çalışması Örneği. *Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 8(1), 85-101. <https://doi.org/10.21666/muefd.764044>

Karataş, E. (2014). Eğitimde Oyunlaştırma: Araştırma Eğilimleri. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(2), 315-333.

Koparan, T. (2021). Yükseköğretimde Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme Ortamından Yansımaların İncelenmesi. *Yükseköğretim Ve Bilim Dergisi*, 11(3), 503-515. <https://doi.org/10.5961/higheredusci.919370>

Mert Yıldırım, Y. (2019). Oyunlaştırma Uygulamasında Kullanılan Oyun Elementlerine Yönelik Öğretmen ve Öğrencilere Uygulanan Motivasyon ve Teknoloji Kabul Çalışması. *Türkiye Eğitim Dergisi*, 4(2), 104-126.

Özkan, Z. ve Samur, Y. (2017). Oyunlaştırma Yönteminin Öğrencilerin Motivasyonları Üzerine Etkisi. *Ege Eğitim Dergisi*, 18(2), 857-886. <https://doi.org/10.12984/egcefd.314801>

Poan, S. (2023). Matematik Eđitiminde Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme Üzerine Bibliyometrik Analiz. İnönü Üniversitesi Eğitim Fakóltesi Dergisi, 24(1), 648-669. <https://doi.org/10.17679/inuefd.1215903>

Polat, A. (2022). Nitel arařtırmalarda yarı-yapılandırılmış görüşme soruları: Soru form ve türleri, nitelikler ve sıralama. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 22(Özel Sayı 2), 161-182.

Safran, M. (2009). Türkiye’de Tarih Öğretimi ve Meseleleri, Tarih Öğretim Yöntemleri. Ankara: Nobel Yayınları.

Saygılı, P. ve Ercan Yalman, F. (2021). Okul Öncesi Dönemde Oyun Tabanlı Öğrenme Yönteminin Bilimsel Süreç Becerisine Etkisinin İncelenmesi. Milli Eğitim Dergisi, 50(231), 7-26. <https://doi.org/10.37669/milliegitim.755100>

Sever, S. ve Bical, A. (2018). Oyunlařtırmada Oyun Elemanlarının Kullanımı: Adıdas Micoach, Khan Academy, Superbetter ve Swarm Uygulamalarının Örnek Olay Yöntemi İle İncelenmesi. Erciyes İletişim Dergisi, 5(3), 216-236. <https://doi.org/10.17680/erciyesakademia.349970>

Sezgin, B. (2023). Oyun, Oyunlařtırma ve Yaratıcı Dramadaki Oyunsal Öğelerin Karşılařtırmalı Eleřtirel İncelenmesi. Yaratıcı Drama Dergisi, 18(1), 41-52.

Sezgin, S. (2016). Öğrenme ve Öğretimin Oyunlařtırılması: Çalışma ve Eğitim İçin Oyun Tabanlı Yöntem ve Stratejiler. Açıköğretim Uygulamaları ve Arařtırmaları Dergisi, 2(1), 187-197.

Sezgin, S., Bozkurt, A., Yılmaz, E. A. ve Van Der Linden, N. (2018). Oyunlařtırma, Eğitim ve Kuramsal Yaklaşımlar: Öğrenme Süreçlerinde Motivasyon, Adanmışlık ve Sürdürebilirlik. Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakóltesi Dergisi (45), 169-189. <https://doi.org/10.21764/maeuefd.339909>

Şenocak, D. ve Bozkurt, A. (2020). Oyunlařtırma, oyuncu türleri ve oyunlařtırma tasarım çerçeveleri. Açıköğretim Uygulamaları ve Arařtırmaları Dergisi, 6(1), 78-96.

TDK, (2024). 13.12.2024 tarihinde <http://www.tdk.gov.tr>. Sitesinde “oyun” kelimesine verilen 1. sıradaki yanıttan alınmıştır.

Tılı, G. (2020). Eğitimde Dijitalleşme Kapsamında Oyunlařtırma Kavramı. Sanat ve Tasarım Dergisi (26), 671-695.

Toraman, ., elik, Ö. C. ve akmak, M. (2018). Oyun-Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Akademik Başarıya Etkisi: Bir Meta-Analiz Çalışması. Kastamonu Education Journal, 26(6), 1803-1811. <https://doi.org/10.24106/kefdergi.2074>

Tunga, Y. ve İnceođlu, M. M. (2016). Oyunlařtırma tasarımı. 3. Uluslararası Eğitimde Yeni Yönelimler Konferansı, 267, 279.

Varinliođlu, G., Alankuş, G. ve Aslankan, A. (2019). Oyun Tabanlı Öğrenme İle Dijital Mirasın Yaygınlařtırılması. ODTÜ Mimarlık Fakóltesi Dergisi, 36(1), 23-40.

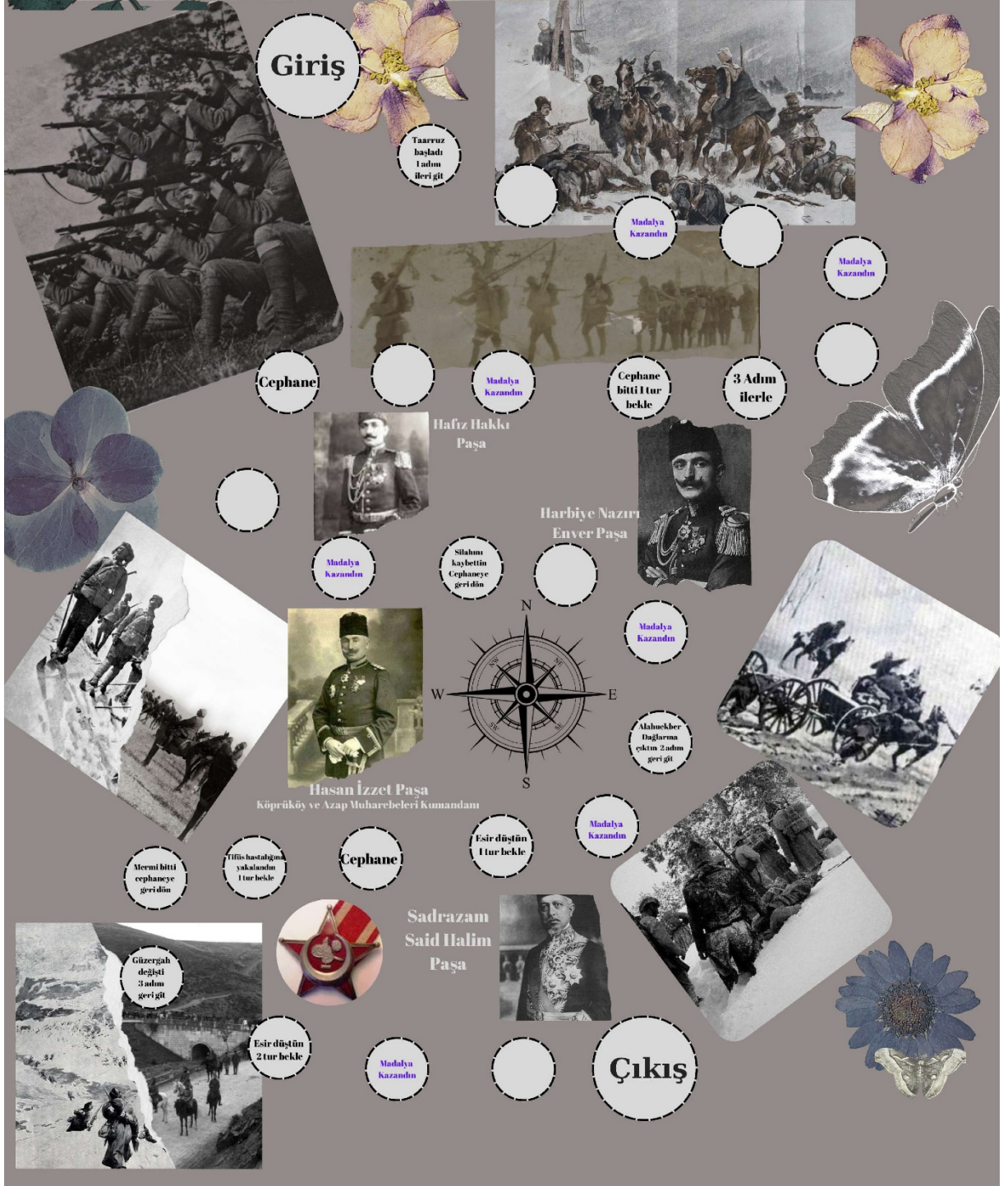
Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2021). Sosyal Bilimlerde Nitel Arařtırma Yöntemleri. Ankara:

Seçkin Yayıncılık.

Ekler

Ek 1 Sarıkamış Beyaz Kahramanlar Oyunu

SARIKAMIŞ BEYAZ KAHRAMANLAR 1914



Ek 2 Yarı Yapılandırılmış Görüşme Soruları

Bu görüşme soruları “Sarıkamış Beyaz Kahramanlar” oyununu oynayan öğrencilere

yönelik hazırlanmıştır.

Yarı Yapılandırılmış Görüşme Soruları

1. Sarıkamış Beyaz Kahramanlar oyunu süresince öğrendiklerinizden bahsedermisiniz?

2. Sarıkamış Beyaz Kahramanlar oyununun hangi kısımları sizin için ilgi çekiciydi? Neden?

3. Sarıkamış Beyaz Kahramanlar oyununun size tarihi olayları veya kişileri tanıtımını nasıldı?

4. Sarıkamış Beyaz Kahramanlar oyununu daha etkili hale gelmesi için neler önerirdiniz?

5. Tarih öğrenmek için bu tarz oyunları kullanmaya devam eder misiniz?

6. Sarıkamış Beyaz Kahramanlar oyununu oynamak size geçmişle bağ kurma konusunda nasıl yardımcı oldu?

7. Oyun sırasında zorlandığınız ya da anlamakta güçlük çektiğiniz yerler oldu mu?

8. Bu oyunu arkadaşlarına tavsiye eder miydin? Neden?