

Subject Area
Social Studies Education

Year: 2022

Vol: 8 Issue: 105

PP: 4203-4218

Arrival

23 October 2022

Published

31 December 2022

Article ID Number

66540

Article Serial Number

14

Doi Number

<http://dx.doi.org/10.29228/8/sssj.66540>

8/sssj.66540

How to Cite This Article

Yeşilbursa, C. C. & Işıksal, B. (2022). "Beşinci Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Resfebe Kullanımı: Akademik Başarıya Etkisi ve Öğrenci Görüşleri" International Social Sciences Studies Journal, (e-ISSN:2587-1587) Vol:8, Issue:105; pp:4203-4218



Social Sciences Studies Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Beşinci Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Resfebe Kullanımı: Akademik Başarıya Etkisi ve Öğrenci Görüşleri ¹

Using Rebus in Fifth Grade Social Studies Course: Effect on Academic Success and Student Opinions

Cemil Cahit Yeşilbursa ¹ 

Büşra Işıksal ² 

¹ Prof. Dr., Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Sosyal Bilgiler Eğitimi Anabilim Dalı, Ankara, Türkiye

² Sosyal Bilgiler Öğretmeni., Nesibe Aydın Eğitim Kurumları, Ankara, Türkiye

ÖZET

Bu çalışmada beşinci sınıf sosyal bilgiler dersi "Etkin Vatandaşlık" öğrenme alanında resfebe kullanımının akademik başarıya etkisi ve uygulamaya yönelik öğrenci görüşlerini araştırmak amaçlanmıştır. Çalışma, karma yöntemlerden müdehale deseni ile gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın nicel kısmı, deneysel yöntemlerden öntest sontest kontrol gruplu yarı deneysel desende, nitel kısmı ise görüşme yoluyla gerçekleştirilmiştir. Çalışma grubunun belirlenmesinde kolay ulaşılabılır örneklem yöntemi kullanılmıştır. Çalışma grubundan hangisinin deney ve kontrol grubu olacağı ise kura yoluyla belirlenmiştir. Deney grubunda 20, kontrol grubunda 19 beşinci sınıf öğrencisi yer almıştır. Verilerin toplanmasında araştırmacılar tarafından geliştirilen akademik başarı testi ve öğrenci görüşme formu kullanılmıştır. Nicel veriler t-testi ile görüşme soruları ise içerik analizi çözümlenmiştir. Çalışmanın nicel bulgularına göre, deney grubunda uygulanan resfebe etkinliklerinin akademik başarıyı artırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Nitel bulgulara göre ise beşinci sınıf öğrencilerinin sosyal bilgiler dersinde resfebe kullanımını eğlenceli, keyifli ve zevkli, ilgi çekici, öğretici ve motive edici buldukları sonucuna ulaşılmıştır. Beşinci sınıf öğrencileri, resfebelerin öğrenmelerine olumlu katkı yaptığını, derse aktif katılmalarında etkili olduğunu, kalıcı öğrenme ve görsel öğrenmeyi sağladığını, anlamayı kolaylaştırdığını ve başarılarını olumlu etkilediğini ifade etmişlerdir.

Anahtar Kelimeler: Resfebe, Sosyal Bilgiler, Öğrenci, Beşinci Sınıf

ABSTRACT

This study explores the effect of using rebus on academic achievement in the "Active Citizenship" learning area of the fifth-grade social studies course and students' opinions. The study was carried out with an intervention design from mixed methods. The quantitative part of the study was carried out in a quasi-experimental design with a pretest posttest control group, and the qualitative part was carried out through interviews. Convenience sampling method was used to determine the study group. Experimental and control groups were determined by random sampling. There were 20 fifth grade students in the experimental group and 19 fifth grade students in the control group. The academic achievement test and student interview form developed by the researchers were used to collect the data. Quantitative data were analyzed by t-test and interview questions were analyzed by content analysis. According to the quantitative findings of the study, it was concluded that the rebus activities applied in the experimental group increased the academic achievement. According to the qualitative findings, it was concluded that the fifth-grade students found the use of rebus fun, enjoyable, interesting, instructive, and motivating in the social studies course. Fifth grade students stated that rebus contributed positively to their learning, were effective in their active participation in the lesson, provided permanent learning and visual learning, facilitated understanding, and positively affected their success.

Keywords: Rebus, Social Studies, Student, Fifth Grades

1. GİRİŞ

Öğrenme-öğretme sürecinde kullanılan öğretim araçlarından biri de oyundur. Koçyiğit, Tuğluk ve Kök (2007), oyunun geçmişinin insanlık tarihi kadar eski olduğunu vurgulayarak oyunu "belli bir amaca yönelik ya da amaçsız olarak kurallı veya kurlsız, çocuğun tüm gelişim alanlarına etki eden, çocuğun isteyerek ve hoşlanarak katıldığı, araçlı ya da araçsız olarak gerçekleştirilen doğal öğrenme aracı" olarak tanımlamaktadırlar (s.327). Oyun, çocukların kendi deneyimlerinden yararlanarak dünyayı anlamalarını sağlar ve gelişimlerinin, büyümelerinin ve öğrenmelerinin her evresini önemli şekilde etkiler (Aksoy & Dere Çiftçi, 2020, s.5). Günümüzde önemli bir öğretim aracı olarak görülen oyun, çocuklara kendi tecrübeleriyle öğrenme imkânı sağlarken aynı zamanda onların eğlenerek de öğrenmelerine olanak tanımaktadır (Baki, 2019, s.66). Bu bakımdan oyun, eğitsel oyun kavramıyla öğretim süreçlerinde yerini almıştır. Eğitsel oyun kavramının içinde ele alınan araçlardan biri de zekâ oyunlarıdır. Zekâ oyunları, esas olarak çeşitli problemlerin oyunlaştırılmış biçimidir. Zekâ oyunları, "bireylerin kendi potansiyellerinin farkına varabilmeleri, hızlı ve doğru karar verebilmeleri, problemler karşısında kendilerine özgü çözüm yolları üretebilmeleri ve en önemlisi de kendilerini sürekli yenileyebilmeleri için sunulan etkinlikler" olarak ifade edilebilir (Deveci & Karadağ, 2014, s.43). Zekâ oyunları, öğrencilerin analiz-sentez, neden-sonuç ilişkisi kurma, problem çözme, akıl yürütme, özgün düşünceler geliştirme, yaratıcılık ve muhakeme gibi üst düzey düşünme becerilerini geliştirmektedir (Bottino, Ferlino, Ott, & Tavella 2007; Ott & Pozzi, 2012; Deveci &

¹ Bu çalışmanın bir bölümü, 10. Uluslararası Sosyal Bilgiler Eğitimi Sempozyumunda sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

Karadağ, 2014; Sadıkoğlu, 2017). Zekâ oyunları üst düzey düşünme becerilerini geliştirmenin yanında öğrencilerin okul başarılarının artmasında, derinlemesine öğrenmelerinde, ilgi, dikkat artırmada ve öğrenmeyi eğlenceli kılmada etkilidir (Baki, 2019; Ekici, Öztürk & Adalar, 2017). Sözel zekâ oyunlarından biri de resfebedir. Resfebe, öğrencilerin kendilerine karışık olarak verilen resim, harf ve rakamlardan bir sözcük, deyim veya atasözü oluşturmaya çalıştıkları bir bulmaca olarak ifade edilebilir (Çalış Zeğerek, 2019; Baki, 2019; Çalış Zeğerek, 2020). Başka bir ifadeyle resfebe, “harf, sayı ve resimlerin birlikte kullanılarak bir kelimenin bulunmasına dayanan bir zekâ oyunudur” (Sprinkle, 2008’den aktaran Özpinar, 2020, s.2). Resfebe, hayal gücü ve zekânın birleşme noktası olarak ifade edilmektedir (Çalış Zeğerek, 2019; Baki, 2019). Öğretim sürecinde resfebe kullanımının amacı zihnin farklı düşünme biçimlerini ortaya çıkarmak, yaratıcılığı geliştirmek, bilgi ve hafızayı buluşturmak ve bunun yanı sıra eğlenceli bulmacalar oluşturmak ve bunları çözmek olarak söylenebilir (Yurtoğlu, 2017’den aktaran Çalış Zeğerek, 2019, s. 32). Alan yazın incelendiğinde, resfebelerin öğretimde kullanımına dair çalışmaların oldukça sınırlı olduğu görülmektedir. Yurteri ve Mertol (2018)’un özel yetenekli öğrencilerle, Alkan, Mertol ve Mertol (2020) özel yetenekli öğrencilerle yaptıkları çalışma doğrudan ilgili araştırmalar olarak yer alırken dolaylı olarak zekâ oyunları ile ilgili yapılan araştırmalarda (Ekici, Öztürk & Adalar, 2017; Baki, 2019, Şentürk Akkoyun, 2022) yer verildiği tespit edilmiştir. Bunun yanında derleme çalışmalar ve yayınlar da bulunmaktadır (Çalış Zeğerek, 2019; Çalış Zeğerek, 2020; Saygın & Saygın, 2017). Yurtdışında ise Clark (1981) ve Sheehy (2002) gerçekleştirdikleri çalışmalar tespit edilmiştir. Bununla birlikte sosyal bilgiler öğretiminde resfebelerin kullanımına dair bir araştırmaya bu çalışma gerçekleştirildiği sırada rastlanmamıştır. Bu bakımdan çalışmanın sosyal bilgiler eğitimi alanına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Bu çalışmanın amacı beşinci sınıf sosyal bilgiler dersi “etkin vatandaşlık” öğrenme alanında kullanılan resfebe etkinliklerinin öğrencilerin akademik başarılarına etkisini ve uygulamaya dair öğrenci görüşlerini ortaya koymaktır. Bu temel amaç doğrultusunda aşağıdaki alt problemlere cevap aranmıştır:

1. Deney grubu öğrencilerinin akademik başarı düzeyleri ile ilgili öntest ve sontest toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
2. Kontrol grubu öğrencilerinin akademik başarı düzeyleri ile ilgili öntest ve sontest toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
3. Deney grubu ile kontrol grubunun akademik başarı düzeylerine ilişkin son test toplam puanlarının ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
4. Deney grubu öğrencilerinin sosyal bilgiler dersinde resfebe kullanımına dair görüşleri nelerdir?

2. YÖNTEM

Bu çalışma, karma yöntem kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Karma yöntem desenlerinden müdahale deseni kullanılmıştır. Müdahale deseninin amacı, “bir deney veya müdahale programı yürütülmesi yoluyla araştırma sürecine nitel veriyi ekleyerek bir araştırma problemini çalışmaktır” (Creswell, 2019, s.43). Bu kapsamda araştırmanın nicel kısmında deneysel desenlerden öntest-sontest kontrol gruplu yarı deneysel desen kullanılmıştır. Yarı-deneysel desen, “deneklerin gruplara rastgele atanmadığı araştırma desendir. Bu durum, araştırmacının deney için yapay olarak grup oluşturamadığı durumlarda gerçekleşir” (Creswell, 2008, s.313). “Sıklıkla eğitim araştırmalarında, deneklerin gruplara rastgele atanması ne pratiktir ne de elverişlidir. Böyle bir durum özellikle sınıfların sene başında oluşturulduğu okul temelli araştırmalarda gerçekleşir” (Ross & Morrison, 2011, s.1023). Araştırmanın nitel kısmı ise yarı yapılandırılmış görüşme tekniği ile gerçekleştirilmiştir.

2.1. Çalışma Grubu

Çalışma grubunun belirlenmesinde kolay ulaşılabilir örnekleme (convenience sampling) kullanılmıştır. Kolay ulaşılabilir örneklem, çalışmaya hız ve pratiklik kazandırması bakımından (Yıldırım & Şimşek, 2013, s.141) tercih edilmiştir. Çalışma beşinci sınıf öğrencileri ile gerçekleştirilmiştir. Altı farklı 5. sınıf şubesi arasından deney ve kontrol grupları kura yoluyla belirlenmiştir. Veriler, normal dağılım gösterdiğinden dolayı deney ve kontrol gruplarının birbirlerine denk olup olmadıklarını belirlemek için akademik başarı testi öntest toplam puan ortalamaları karşılaştırılmıştır. İlişkisiz gruplar t-testi analiz sonuçları Tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1. Akademik başarı testi öntest toplam puan ortalamalarının grup değişkenine göre t-testi sonuçları

Gruplar	n	$\bar{X}$	S	Sd	t	p
Deney	20	11,20	3,48	37	.501	.619
Kontrol	19	10,63	3,59			

Tablo 1 incelendiğinde, deneklerin akademik başarı toplam puan ortalamalarının grup değişkenine göre (deney ve kontrol) istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermediği görülmektedir [t(37)=.501; p>.05]. Başka bir ifadeyle

deney ve kontrol gruplarının öntest akademik başarı toplam puan ortalamaları birbirine denktir. Bu bulguya göre, deney ve kontrol gruplarının başarı testi sonuçlarına göre deneysel işlemler öncesi birbirlerine denk olma koşulu yerine getirilmiştir.

2.2. Verilerin Toplanması

Çalışmanın verileri 2021-2022 eğitim-öğretim yılı bahar döneminde toplanmıştır. Veriler, araştırmacılar tarafından geliştirilen akademik başarı testi ve yarı yapılandırılmış görüşme formu ile toplanmıştır. Akademik başarı testi için sosyal bilgiler dersi öğretim programı “Etkin Vatandaşlık” öğrenme alanındaki kazanımlar kapsamında, kapsam geçerliği dikkate alınarak 24 sorudan oluşan madde havuzu oluşturulmuştur. Maddeler için bir sosyal bilgiler eğitimcisi, bir ölçme değerlendirme uzmanı ve bir sosyal bilgiler öğretmeninden görüş alınmıştır. Ayrıca maddeler, çalışma grubundan farklı 3 beşinci sınıf öğrencisine de okutularak anlaşılıp anlaşılmadığı kontrol edilmiştir. Son düzeltmelerin ve kontrollerin ardından 24 maddeden oluşan testin güvenilirlik çalışması için pilot uygulaması yapılmıştır.

Alan yazın incelendiğinde pilot uygulama için farklı örneklem büyüklükleri verilmektedir. Bu çalışmada madde sayısının 5 katı büyüklük esas alınmıştır. Bu doğrultuda, dört seçenekli ve tek doğru cevabı olan 24 maddeden oluşan testin pilot uygulaması çalışma grubundan farklı 123 beşinci sınıf öğrencisi ile gerçekleştirilmiştir. Analizler için SPSS 22 istatistik paket programı kullanılmıştır. Açıklayıcı faktör analizi neticesinde 7 madde testten çıkarılmış ve 17 maddeden oluşan Etkin Vatandaşlık öğrenme alanı için akademik başarı testinin güvenilirlik katsayısı .75 olarak bulunmuştur. Alanyazında güvenilirlik katsayısının .70 ve üzerinde olduğu durumlarda ölçeğin güvenilir olduğu belirtilmektedir (Büyüköztürk, 2007; Tavşancıl, 2002; Sipahi, Yurtkoru & Çinko, 2008).

Yarı yapılandırılmış görüşme formundaki sorular ilgili alanyazından yararlanılarak oluşturulmuştur. Yarı yapılandırılmış görüşme formunda 5 adet açık uçlu soru yer almıştır. Bu sorular için bir sosyal bilgiler eğitimcisi, bir eğitim bilimleri uzmanından ve bir sosyal bilgiler öğretmeninden uzman görüşü alınmıştır. Uzman görüşleri neticesinde sorulara son şekli verilmiştir.

2.3. Uygulama Süreci

Araştırmanın uygulama aşaması, ön-testlerin yapılması, deneysel işlemlerin yapılması ve son-testlerin yapılması şeklinde gerçekleşmiştir. Etkin Vatandaşlık öğrenme alanına geçilmeden bir hafta önce deney ve kontrol gruplarına ön-testler uygulanmış, analizler neticesinde grupların denk olduğu görülmüştür. Kontrol grubunda normal ders işleyişine müdahale edilmemiştir. Deney grubunda ise ilgili öğrenme alanındaki kazanımlara uygun resfebe etkinlikleri yapılmıştır. 5. Sınıf sosyal bilgiler dersi öğretim programında “Etkin Vatandaşlık” öğrenme alanında 4 kazanım bulunmaktadır ve bu 4 kazanıma 12 ders saati ayrılmıştır. Bu doğrultuda, deney grubunda toplamda 4 hafta resfebe etkinlikleri yapılmıştır. Öğrenme alanı sona erdiğinde, her iki gruba da son testler uygulanarak deneysel işlemler sona ermiştir. Ardından deney grubunda yer alan öğrencilerle yarı yapılandırılmış görüşme formu ile sosyal bilgiler dersinde resfebe kullanımına dair görüşleri yazılı olarak elde edilmiştir. Uygulama sürecinde deney grubunda gerçekleştirilen resfebe örnekleri aşağıda verilmiştir.

2.3.1. HALKA HİZMET EDENLER

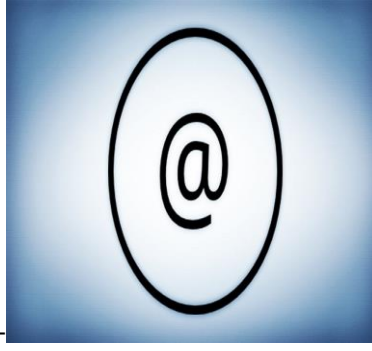
2.3.1.1. Sivil Toplum



2.3.1.2. Adalet



+L+



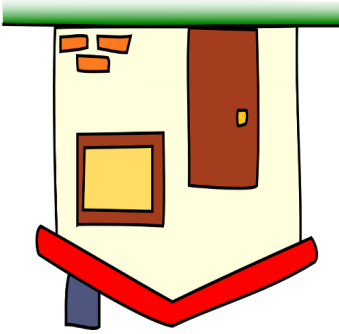
2.3.1.3. Çevre



Ç +

+RE

2.3.1.4. Vakıf

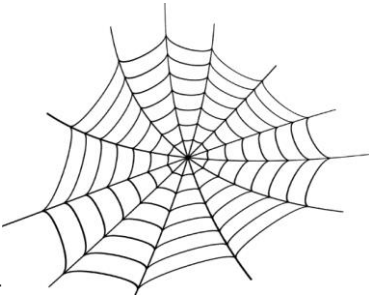


+



+F

2.3.1.5. Sağlık



S+

+LIK

2.3.1.6. Tarım



T+ +M

2.3.1.7. Ulaşım



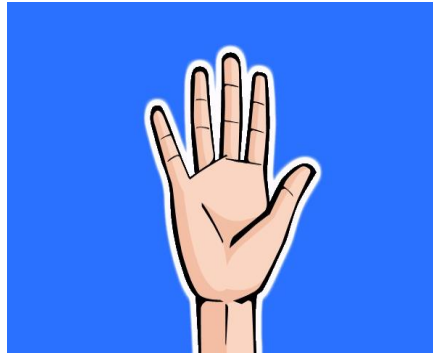
UL+ +M

2.3.2. YAŞADIĞIM YER VE YÖNETİM

2.3.2.1. Yerel Yönetim



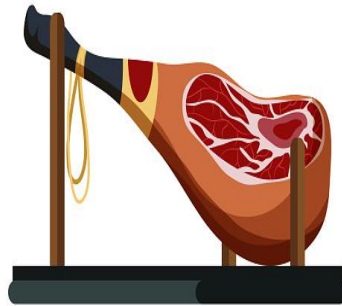
Ye +



+



+



+im

[illegible]

+ çe

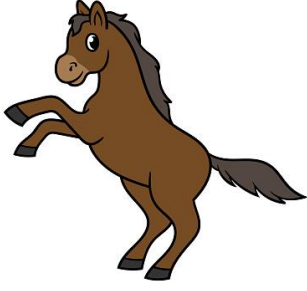
A cartoon illustration of a yellow house with a green roof, a red chimney, and a blue door. The house has a simple, friendly design with a brown window and a brown door. The roof is green, and the chimney is red. The door is blue. The house is set against a white background.

+

+ i

 $\mathbf{H}^+$

2.3.3.2. Katılım



K+

+ILIM

2.3.3.3. Oyun Hakkı



H+

+KI

2.3.3.4. Halkoylaması



+K



2.3.3.5. Anayasa



2.3.4. EGEMENLİK VE BAĞIMSIZLIK SEMBOLLERİ

2.3.4.1. Egemenlik

İNGİLİZCE OKUNUŞU

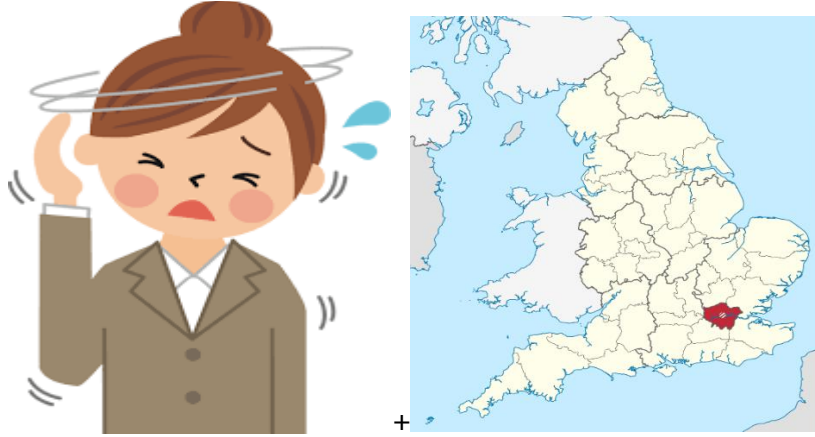


+LİK

2.3.4.2. Bayrak



2.3.4.3. Başkent



2.3.4.4. İstiklal



2.3.4.5. Ankara



AN+ +A+

2.4. Verilerin Analizi

Araştırmada deney ve kontrol gruplarının başarı testine göre öntest puan ortalamalarının ve sontest puan ortalamalarının karşılaştırılmasında ilişkisiz gruplar t-testi uygulanmıştır. Deney grubunun öntest ve sontest puan ortalamalarının karşılaştırılmasında ve kontrol grubunun öntest ve sontest puan ortalamalarının karşılaştırılmasında ilişkili gruplar t-testi uygulanmıştır. Araştırmanın alt problemlerinin analizi için .05 anlamlılık düzeyi göz önünde bulundurularak yorum yapılmıştır.

Görüşme sorularının analizinde ise içerik analizi kullanılmıştır. İçerik analizi, tümevarımsal bir analizdir. İçerik analizi belirli kurallara dayalı kodlamalarla bir metnin bazı sözcüklerinin daha küçük içerik kategorileri ile özetlendiği sistematik, yinelenebilir bir teknik olarak tanımlanır (Büyüköztürk, Kılıç Çakmak, Akgün, Karadeniz & Demirel, 2019, s. 259). İçerik analizinde temel amaç, toplanan verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaşmaktır (Yıldırım & Şimşek, 2013, s. 227).

3. BULGULAR

3.1. Birinci Alt Probleme Yönelik Bulgular

Araştırmanın birinci alt probleminin analizinde deney grubu öğrencilerinin akademik başarıları ile ilgili testi ön-test ile son-testten aldıkları toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olup olmadığı araştırılmıştır. Bu sorunun analizi için ilişkili gruplar t-testi yapılmış ve sonuçları Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2. Deney grubu öğrencilerinin akademik başarı testi ön-test ve son-test toplam ortalama puanlarının t-testi sonuçları

Deney Grubu	n	$\bar{X}$	S	Sd	t	p
Öntest	20	11,20	3,48	19	-4,951	.000*
Sontest	20	15,10	2,19			

*p<.05

Tablo 2 incelendiğinde, deney grubu öğrencilerinin akademik başarılarında anlamlı bir artış olduğu görülmektedir [$t_{(19)} = -4,951$, $p < .05$]. Deney grubu öğrencilerinin deneysel işlemler öncesi “Etkin Vatandaşlık” öğrenme alanına yönelik akademik başarı toplam puanlarının ortalaması ($\bar{X} = 11,20$) iken resfebe etkinlikleri ile yapılan öğretim sonrasında ($\bar{X} = 15,10$)’a çıkmıştır. Bu bulgu, resfebe etkinlikleri ile gerçekleştirilen öğretimin öğrencilerin akademik başarılarını artırmada etkili olduğu şeklinde yorumlanabilir.

3.2. İkinci Alt Probleme Yönelik Bulgular

Araştırmanın ikinci alt probleminin analizinde kontrol grubu öğrencilerinin akademik başarıları testi, ön-test ile son-testten aldıkları toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olup olmadığı araştırılmıştır. Bu sorunun analizi için ilişkili gruplar t-testi yapılmış ve sonuçları Tablo 3’te verilmiştir.

Tablo 3. Kontrol grubu öğrencilerinin akademik başarı testi ön-test ve son-test toplam ortalama puanlarının t-testi sonuçları

Kontrol Grubu	n	$\bar{X}$	S	Sd	t	p
Öntest	19	10,63	3,59	18	-0,39	.970
Sontest	19	10,68	4,21			

Tablo 3 incelendiğinde, kontrol grubu öğrencilerinin “Etkin Vatandaşlık” öğrenme alanına yönelik akademik başarılarında istatistiksel olarak anlamlı bir artış olmadığı görülmektedir [$t_{(18)} = -0,39$, $p > .05$]. Kontrol grubu öğrencilerinin uygulama öncesi akademik başarı toplam puan ortalaması ($\bar{X} = 10,63$) iken uygulama sonrasında puan ortalamaları ($\bar{X} = 10,68$) olmuştur.

3.3. Üçüncü Alt Probleme Yönelik Bulgular

Araştırmanın üçüncü alt probleminde deney grubu ile kontrol grubunun akademik başarı düzeylerine ilişkin son-test toplam puanlarının ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olup olmadığı araştırılmıştır. Bu sorunun analizi için ilişkisiz gruplar t-testi yapılmış ve sonuçları Tablo 4’te verilmiştir.

Tablo 4. Deney ve kontrol grubu akademik başarı testi son-test toplam ortalama puanlarının t-testi sonuçları

Gruplar	n	$\bar{X}$	S	Sd	t	p
Deney	20	15,10	2,19	37	4,131	.000*
Kontrol	19	10,68	4,21			

*p<.05

Tablo 4 incelendiğinde, deney ve kontrol grubu öğrencilerinin akademik başarıları son-test toplam ortalama puanlarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark göstermektedir [$t_{(37)} = 4,131$, $p < .05$]. Deney grubu öğrencilerinin akademik başarıları ($\bar{X} = 15,10$), kontrol grubu öğrencilerine ($\bar{X} = 10,68$) göre daha yüksektir. Bu bulgu, etkin vatandaşlık öğrenme alanında resfebe etkinlikleri ile gerçekleştirilen öğretimin akademik başarıyı artırmada etkili olduğu şeklinde yorumlanabilir.

3.4. Dördüncü Alt Probleme Yönelik Bulgular

Bu alt problem kapsamında deney gurubu öğrencilerine beş soru sorulmuştur. Görüşme sorularının analizinden elde edilen bulgular Tablo 5, Tablo 6, Tablo 7, Tablo 8 ve 9’da verilmiştir.

Tablo 5. “Sosyal bilgiler dersinde resfelerin kullanımı hakkında duyguların neler, eğlenceli, zevkli, keyifli, sıkıcı? Açıklar mısın?” sorusunun analizi

Tema	Kategori	Kodlar	Katılımcılar
Olumlu Duygu	Eğlenceli	-	K12, K4, K6, K1, K7, K8, K9, K10, K11, K12, K13, K16, K18, K19, K20
		Oyun	K10
		Aktif	K6, K11, K17
		Yeni Bilgi	K11
		Öğretici	K1
		Renkli	K14
		Dikkat Çekici	K7
	Keyifli		K4, K7, K8, K9, K10, K11, K12, K13, K14, K16, K18, K19, K20
		Bulmaca	K1
		Etkinlik	K17
	Zevkli	-	K4, K8, K9, K10, K12, K13, K19, K20
		Kalıcı	K18
		Bulmaca	K2, K13,
		Resim	K6
		Oyun	K7, K11, K17
İlgi çekici		K16	
Semboller		K21	
Yarışma		K22	
Olumsuz Duygu	Sıkıcı	-	K3, K15
		Derse Katılamadım	K5

Tablo 5 incelendiğinde, katılımcı ifadelerinin çoğunlukla olumlu olduğu ve eğlenceli, keyifli ve zevkli kategorilerinde kümelendiği görülmektedir. Bu katılımcıların, bulmaca, resim, oyun, renkli, dikkat çekici, öğretici, kalıcı, ilgi çekici ve aktif gibi kodlar ürettikleri görülmektedir. Sadece üç katılımcı ise dersi resfebe ile işlemeyi sıkıcı bulduğunu ifade etmiştir.

Öğrenci yanıtları;

‘Zevkliydi çünkü bulmaca gibiydi.’

‘Eğlenceliydi görsel anlatım vardı.’

‘Normal dersten daha keyifliydi çünkü dersi resimlerle işledik.’

‘Ders zevkliydi oyun oynadık, keyif alınmayacak gibi değildi. Renkli ve dikkat çekici buldum’

‘Derste hiç sıkılmadım. Eğlenceli ve çok zevkliydi.’

‘Oyun gibi olduğu için eğlenceliydi.’

‘Eğlenceliydi ders boyunca aktiftim.’

‘Zevkli bir dersti. İlgimi çekti.’

‘Eğlenceliydi dersi daha iyi anlamamı sağladı.’

‘Ders hem zevkli hem keyifli hem de eğlenceliydi. Çünkü resfebedeki kelimeleri anlamak ya da anlamaya çalışmak derste sıkılmama sebep oldu.’

‘Ders zevkliydi. Çünkü hem sembolleri kullanmak hem de kelime oluşturmak bana çok zevkli geliyor.’

‘Ders zevkliydi. Çünkü bir yarışma ortamı vardı.’

Tablo 6. “Sosyal bilgiler dersinde resfebelerin kullanımı konuları öğrenmeni nasıl etkiledi? Daha mı kolay öğrendin? Yoksa konuları bu şekilde öğrenmek daha mı zordu? Açıklar mısın?” sorusunun analizi

Tema	Kategori	Kodlar	Katılımcılar
Olumlu Etki	Kolay öğrendim	-	K4, K10, K11, K15, K16, K17
		Resim	K6, K13, K19
		İlgi çekici	K7,
		Eğlenceli	K7, K8, K12, K20
		Akılda kalıcı	K7, K9, K14, K18, K19
Olumsuz Etki	Zor öğrendim	Bulmaca	K1
		-	K3
Nötr	Bir şey değişmedi	Kavramları bulmak zordu	K5
		-	K2

Tablo 6 incelendiğinde, katılımcıların büyük çoğunluğunun sosyal bilgiler dersinde resfebe kullanımının konuyu öğrenmede olumlu etki yaptığı görüşünde oldukları görülmektedir. Bu katılımcılar, resfebe etkinlikleri ile konuyu daha kolay öğrendiklerini ifade ederek resim, ilgi çekici, eğlenceli, akılda kalıcı ve bulmaca kodlarını üretmişlerdir. Katılımcılardan iki öğrenci zor öğrendiğini ve bir öğrenci ise bir şeyin değişmediğini ifade etmiştir.

Öğrenci yanıtları;

‘Resfebe kullanımı konuları öğrenmemi geliştirdi. Daha kolay öğrendim. Zor olan kavramlar bile görsel hafızamda kaldı.’

‘Daha iyi anladım ve aklıma çok kolay bir şekilde kaydettim.’

‘Daha pratikti ve eğlenceliydi yani daha kolay’

‘Tabi ki kolay öğrendim. Çünkü resfebedeki görseller kavramları aklımda tutmama yardımcı oldu.’

‘Hafızamda kavramlar kalıcıydı.’

‘Dersi daha iyi öğrendim.’

‘Görsel olarak kavramları gördüğüm için daha iyi öğrendim.’

‘Daha kolaydı, eğlenceli geçtiği için daha rahat öğrendim.’

‘Eğlenceli olduğu için kolay anladım. Ders hızlı geçti.’

‘Benim derse olan ilgin alakam arttı. Dersten daha çok zevk aldım. Bu şekilde öğrenmek daha kolaydı. Çünkü eğlenceliydi ve aklıma daha çabuk yattı.’

‘Resimlerle öğrenmek daha kolaydı.’

Tablo 7. “Diğer konularda resfebelerin kullanılmasını ister misin? Neden?” sorusunun analizi

Tema	Kategori	Kodlar	Katılımcılar
Resfebe Kullanımını İstene	Evet	Eğlenceli	K1, K5, K7, K6, K10, K11, K12, K13, K14, K15, K17, K20
		Kolay öğrendim	K14, K19, K20
		Oyun	K2
		Aktif	K6, K20
		Motive edici	K4, K8
		Görsel	K5
	-	-	K8, K9, K16
Hayır	Sıkıcı	-	K3

Tablo 7 incelendiğinde, katılımcıların neredeyse tamamının sosyal bilgiler dersinde diğer konuların öğretiminde de resfebe kanılmasını istedikleri görülmektedir. Bu katılımcılar, eğlenceli, kolay öğrenmeyi sağladığı, oyun olduğu, aktif olmayı sağladığı, motive edici olduğu ve görsel öğrenmeyi sağladığı için başka konularda da resfebe kullanımını istediklerini ifade etmişlerdir. Sadece bir katılımcı ise resfebe etkinliklerini sıkıcı bulduğunu belirtmiştir.

‘İsterim çünkü eğlenceli’

‘Oyun gibi geliyor.’

‘İsterim diğer derslerde de Matematik dersinde de yapabiliriz.’

‘İsterim. Görsel anlatım bana daha çok eğlenceli geliyor.’

‘Kesinlikle isterim. Hem daha eğlenceli hem daha aktif, güzel ve diğer derslere göre daha çok kişi derse katıldı. Diğer derslerde Matematik, Türkçe, Fen bilimlerinde kullanılmasını tercih ederim.’

‘İsterim. Matematik ve Türkçe derslerinde de kullanılсын çünkü çok sıkıcılar.’

‘İsterim. Sosyal bilgilerin diğer konularında da kullanılсын.’

‘İsterim. Daha kolay öğrendim.’

‘İsterim. Türkçe dersinde de kullanılсын.’

‘Bu şekilde birçok terim barındıran konularda resfebe kullanmanın bana daha çok yarayacağını düşünüyorum.’

‘Evet isterim. Çünkü derste daha aktif oluyorum. Daha eğlenceli, daha pratik, daha kolay.’

‘Evet, çünkü daha kolay bir şekilde motivasyonum arttı.’

Tablo 8. “Sosyal bilgiler dersinde resfebe kullanımı dersi ilgi çekici kıldı mı? Açıklar mısın?” sorusunun analizi

Tema	Kategori	Kodlar	Katılımcılar
İlgi Çekmek	Evet	-	K1, K9, K11, K12, K18
		Eğlenceli	K2, K4, K5, K8, K20
		Aktif	K2, K10, K16
		Kalıcı öğrenme	K6
		Anlamayı kolaylaştırma	K7
		Resim	K13, K17, K19
		Sınav notunu olumlu etkiledi	K14
		Bulmaca	K15
	Hayır	-	K3

Tablo 8 incelendiğinde, katılımcıların neredeyse tamamı sosyal bilgiler dersinde resfebe etkinliklerinin dersi ilgi çekici kıldığını ifade ettikleri görülmektedir. Bu katılımcılar, eğlenceli, aktif, kalıcı öğrenme, anlamayı kolaylaştırma, resim, sınav notunu olumlu etkileme ve bulmaca gibi kodlar üretmişlerdir. Katılımcılardan sadece biri derste resfebe kullanımını ilgi çekici olarak bulmadığını ifade etmiştir.

Öğrenci yanıtları;

‘Evet, çünkü renkli ve eğlenceliydi.’

‘Evet, ilgi çekici resimler üzerinde çok farklı ve belki akıl edilemeyecek kelimeler çıkması beni şaşırttı.’

‘İlgi çekiciydi. Sıradan derslere çok alıştığımı hissettim.’

‘Evet derse daha çok katıldım.’

‘Evet, bu etkinlik sayesinde sınavdan daha yüksek not aldım.’

‘İlgimi çekti çünkü zevkliydi.’

‘Evet, herkes oyun oynamak istedi.’

‘Resfebe kullanımı bence dersi daha çekici kıldı.’

‘Evet, çünkü ders hızlı geçti.’

‘Evet, dersi daha iyi anladım. Renkli görseller beni etkiledi.’

‘Evet, hafızamda daha kolay yerleşti. Sınavda bu kavramları daha iyi hatırladım.’

‘Evet, bizim gibi beşinci sınıf çocukları eğlenceli şeyleri daha çok ilgi gösterdiği için ilgi çekici geldi.’

‘Evet, çünkü hayatımda böyle bir şey yapamamıştım ve gerçekten eğlenceliydi.’

‘Evet, çünkü herkes konuya ilgi gösterdi.’

Tablo 9. “Sosyal bilgiler dersinde resfebelerin kullanımı konuları öğrenimde motive edici oldu mu?” sorusunun analizi

Tema	Kategori	Kodlar	Katılımcılar
Motivasyon	Evet	-	K1, K4, K5, K10, K12, K14, K16, K17, K18
		Oyun	K2
		Aktif	K6, K7, K19, K20
		Kalıcı öğrenme	K8

	Öğrenmeye istekli olma	K9
	Başarımı olumlu etkiledi	K11
	Eğlenceli	K13
	Renkli	K19
Hayır	-	K3, K15

Tablo 9 incelendiğinde, katılımcıların neredeyse tamamı sosyal bilgiler dersinde resfebe kullanımının ders konularını öğrenmede motive edici olduğunu belirtmişlerdir. Bu katılımcılar, oyun, aktif öğrenme, kalıcı öğrenme, öğrenmeye istekli olma, başarıyı olumlu etkileme, eğlenceli ve renkli kodlarını üretmişlerdir. Katılımcılardan ikisi ise derste resfebe kullanımının motivasyonlarını artırmada etkili olmadığını ifade etmişlerdir.

‘Evet, bir oyun gibi geldi.’

‘Diğer dersler daha yorucuydu bu derste motive oldum.’

‘Evet, derse katılım arttı.’

‘Evet, herkes oyun oynamak istedi.’

‘Eğlenceli olduğu için çok motive edici oldu.’

‘Evet, buldum ve resfebenin başka derslerde de kullanmayı isterim.’

‘Oldu çünkü hem derse katılımım arttı hem de renkli bir ders işlemek beni motive etti.’

‘Oldu, öğrenme ve çalışma isteğimizi yerine getirdi.’

‘Motive edici oldu. Çünkü bu sayede dersi daha iyi anladım.’

‘Evet, motive edici oldu. Çünkü notlarım biraz olsa da yükseldi.’

4. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Bu çalışmada beşinci sınıf sosyal bilgiler dersinde etkin vatandaşlık öğrenme alanında resfebe kullanımının akademik başarıya etkisi ve resfebe etkinlikleri hakkında öğrenci görüşleri araştırılmıştır. Çalışmanın birinci alt problemi ile ilgili olarak, deney grubu öğrencilerinin öntest ve sontest puan ortalamaları karşılaştırıldığında akademik başarı puanlarında anlamlı bir artış olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Buna göre, resfebe etkinlikleri ile gerçekleştirilen öğretimin akademik başarıyı artırmada etkili olduğu söylenebilir. Çalışmanın ikinci alt problemi ile ilgili olarak, kontrol grubu öğrencilerinin akademik başarı testi öntest ve sontest toplam ortalama puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Buna göre, etkin vatandaşlık öğrenme alanında öğrencilerin akademik başarılarında değişiklik olmamıştır. Çalışmanın üçüncü alt problemi ile ilgili olarak, deney ve kontrol grubu öğrencileri akademik başarı testi sontest toplam puan ortalamalarına göre karşılaştırıldığında deney grubunun istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Buna göre, resfebe etkinlikleri ile gerçekleştirilen öğretimin etkin vatandaşlık öğrenme alanında öğrencilerin akademik başarılarını artırmada etkili olduğu söylenebilir. Alanyazında öğretim sürecinde resfebe kullanımının akademik başarıyı artırıp artırmadığı ile ilgili doğrudan bir çalışmaya bu çalışma gerçekleştirildiği sırada rastlanmamıştır. Bununla birlikte, öğretim sürecinde resfebe kullanımının dersleri daha zevkli ve eğlenceli hale getirdiği, etkili ve kalıcı öğrenme sağladığı, yaratıcı düşünmeyi ve iraksak düşünmeyi ve hayal gücünü geliştirdiği belirtilmektedir (Saygın & Saygın, 2017; Yurteri & Mertol, 2018; Çalış Zeğerek, 2019; Alkan, Mertol & Mertol, 2020). Nitekim deney grubundaki öğrencilerle yapılan görüşmelerin analizinden elde edilen bulgular bu yargıları destekler niteliktedir. Deney grubundaki öğrencilere resfebe ile ilgili farklı sorular sorulmuş ve bu farklı sorulara verilen cevapların tekrar eden kategori ve kodlarda kümelendiği görülmüştür. Bulgulardan hareketle öğrencilerin sosyal bilgiler dersinde resfebe kullanımını eğlenceli, keyifli ve zevkli, ilgi çekici, öğretici ve motive edici buldukları sonucuna ulaşılmıştır. Öğrenciler, resfebelerin konuları öğrenmede olumlu etki yaptığını, konuları daha kolay öğrendiklerini ve derste aktif olmalarını sağladığını belirterek resfebelerin kalıcı öğrenme ve görsel öğrenmeyi sağladığını, anlamayı kolaylaştırdığını ve başarıyı olumlu etkilediğini ifade etmişlerdir. Öğrenciler, resfebeleri bulmaca ve oyuna benzeteren renkli ve resimsel olmalarına vurgu yapmışlardır. Bu sonuçların, Yurteri ve Mertol (2018)’un çalışmalarındaki “öğrencilerin dersi daha zevkli buldukları”, “öğrenmeyi aktif kılma” ve “sembol, resim, şekillerle görebilmeyi sağlama” sonucuyla; Alkan, Mertol ve Mertol (2020)’un çalışmalarındaki “derste resfebe kullanımının görselliği artırdığı” ve “derslerin daha etkili ve kalıcı hale geldiği” sonucuyla benzerlik gösterdiği söylenebilir. Ayrıca Saygın ve Saygın (2017)’in “resfebeler dikkat ve konsantrasyonu artırır, aktif düşünme süreçlerini hızlandırır, bilgi ve kavram gelişimini destekler”, Çalış Zeğerek (2019)’in “resfebeler eğitici ve eğlendiricidir” ve Alkan, Mertol ve Mertol (2020)’un “öğrencilerin merak ederek ve keşfederek elde ettikleri bilgileri daha kalıcı kılmak için resfebeler oldukça etkilidir” ifadelerinin bu çalışmanın sonuçları ile benzerlik gösterdiği söylenebilir. Bununla birlikte, Şentürk Akkoyun (2022) ortaokul öğrencileri ile gerçekleştirdiği proje

çalışmasında öğrenciler resfebe etkinliklerini “oyun” olarak görmemiş ve sosyal bilgiler dersi ile de ilişkilendirmemişlerdir. Bu çalışmanın sonuçlarından hareketle, sosyal bilgiler dersi farklı sınıf düzeylerinde, sosyal bilgiler dersi farklı öğrenme alanları ve konularında, farklı örneklemelerle nicel ve nitel gelenekte çalışmaların yapılması, sosyal bilgiler öğretmen ve öğretmen adayları ile çalışmaların yapılması ve sosyal bilgiler derslerinde resfebe kullanımının farklı becerilerin geliştirmesine etkisini inceleyen araştırmaların yapılması önerilmektedir.

KAYNAKÇA

1. Aksoy, A. B. & Dere Çiftçi, H. (2020). Erken çocukluk döneminde oyun. Pegem Akademi.
2. Alkan, A., Mertol, H. & Mertol, G. (2020). Özel yetenekli öğrencilerin bilişim teknolojileri derslerinde bir farklılaştırma örneği olarak resfebenin kullanımı. *Avrasya Uluslararası Araştırmalar Dergisi*, 8(21), 1-11. DOI: 10.33692/avrasyad.702886
3. Baki, Y. (2019). Türkçe dersi ortaokul kitaplarındaki zekâ oyunlarına ilişkin bir değerlendirme. Karadeniz İkinci Sosyal Bilimler Kongresi Tam Metin Bildiri Kitabı (ss.82). https://www.karadenizkongresi.org/_files/ugd/7cf5ba_9269c7dbf865485298aad05988206096.pdf
4. Bottino, R. M., Ferlino, L., Ott, M., & Tavella, M. (2007). Developing strategic and reasoning abilities with computer games at primary school level. *Computers & Education*, 49(4), 1272-1286. DOI: 10.1016/j.compedu.2006.02.003
5. Büyüköztürk, Ş. (2007). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı*. PegemA.
6. Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş. & Demirel, F. (2019). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Pegem Yayınları.
7. Clark, C. R. (1981), Learning words using traditional orthography and the symbols of Rebus, Bliss, and Carrier. *Journal of Speech and Hearing Disorders*, 46(2), 191-196.
8. Creswell, J.W. (2008). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. Pearson.
9. Creswell, J. W. (2019). *Karma yöntem araştırmalarına giriş*. Çev. Ed. M. Sözbilir. Pegem Akademi.
10. Çalış Zeğerek, E. (2019). Tarihsel süreçte rebus ve kullanım alanları. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, (22), 31-40. DOI: 10.17484/yedi.532802
11. Çalış Zeğerek, E. (2020). Grafik tasarımda bir anlatım dili: Rebus tasarımı. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*. (24), 127-139. DOI: 10.17484/yedi.730685
12. Devecioğlu, Y., ve Karadağ, Z. (2016). Amaç, beklenti ve öneriler bağlamında zekâ oyunları dersinin değerlendirilmesi. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(1), 41-61.
13. Ekiçi M., Öztürk, F. & Adalar, H. (2017). Sosyal bilgiler öğretmen adaylarının zekâ oyunlarına ilişkin görüşleri, *Researcher*, 5(4), 489-502.
14. Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N. & Kök, M. (2010). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (16), 324-342.
15. Ott, M., & Pozzi, F. (2012). Digital games as creativity enablers for children. *Behaviour & Information Technology*, 3(10), 1011-1019.
16. Özpınar, M. (2020). *Resfebe hücre başarı testinin geliştirilmesi ve fen bilimleri öğretmen adaylarının test hakkındaki görüşleri*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
17. Ross, S.M. and Morrison, G.R. (2011). Experimental research methods. In D.H. Jonassen (Ed.), *Handbook of research for educational communications and technology* (pp. 1021-1043). The Association for Educational Communications and Technology.
18. Sadıkoğlu, A. (2017). *Zekâ ve akıl oyunları dersinin değerler eğitimindeki rolünün öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
19. Saygın O. & Saygın, E. (2017). *Resfebe resimli kelime oyunları*. Hayat Yayıncılık.

20. Sheehy, K. (2002). The effective use of symbols in teaching word recognition to children with severe learning difficulties: A comparison of word alone, integrated picture cueing and the handle technique. *International Journal of Disability, Development and Education*, 49(1), 47- 59.
21. Sipahi, B., Yurtkoru, E.S. & Çinko, M. (2008). *Sosyal bilimlerde SPSS’le veri analizi*. Beta Yayınları.
22. Şentürk Akkoyun, G. (2022). STEM yaklaşımının e-twinning projelerine etkileri. H. Özcan (Ed.). 2. *Uluslararası STEM Öğretmenler Konferansı Tam Metin Bildirileri Kitabı (ss.56-66)*. Pusula.
23. Tavşancıl, E. (2002). Tutumların ölçülmesi ve spss ile veri analizi. Nobel.
24. Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.
25. Yurteri, E. & Mertol, H. (2018). Özel yetenekli öğrencilerin coğrafya derslerinde bir farklılaştırma örneği olarak resfebenin kullanımı. *Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 2(1), 46-57.