



TÜRKİYE'DE SOSYAL BİLGİLER VE FEN BİLİMLERİ EĞİTİMİ ALANLARINDA EĞİTSEL OYUNLARA İLİŞKİN YAPILAN LİSANSÜSTÜ TEZLERİN İNCELENMESİ

Yeter ÜNLÜ*-Kübra KANDEMİR**-Emre YILDIZ***-Ümit ŞİMŞEK****-Selahattin KAYMAKCI*****

Öz

İlgili literatür incelendiğinde, sosyal bilgiler ve fen bilimleri alanlarında eğitsel oyunlarla ilgili yapılmış yüksek lisans ve doktora tezlerinde çalışılan konuların yönelimlerini belirleyen kapsamlı bir içerik analizi çalışmasının bulunmadığı görülmektedir. Bu doğrultuda çalışmada, Türkiye’de 2011-2021 yılları arasında sosyal bilgiler ve fen bilimleri alanlarında ve bu alanların öğretim programlarında eğitsel oyunlarla ilgili ulaşılabilen lisansüstü eğitim tezlerinin bir arada incelenmesi amaçlanmıştır. Doküman analizi yöntemi kullanılan çalışmanın evrenini, YÖK Yayın Dokümantasyon Daire Başkanlığı tarafından arşivlenen ve konu bölümü eğitsel oyunlar üzerine dizginlenen lisansüstü eğitim tezleri oluşturmaktadır. Çalışmanın örnekleme, toplam 70 lisansüstü tezinden oluşmaktadır. Bu çalışmalar lisansüstü tez dağılımı, amacı, araştırma yöntemi, örneklem grubu, veri toplama araçları ve ulaşılan sonuçlar kategorileri bazında incelenmiştir. İçerik analizine tabi tutulan bu veriler, kod, tema ve kategori olarak sınıflandırılmıştır. Araştırmanın sonucunda, çalışmaların büyük bir kısmının yüksek lisans tezlerinden oluştuğu, fen alanındaki çalışmaların büyük bir bölümünün eğitsel oyunların akademik başarı, bilgilerin kalıcılığı, tutum ve motivasyon değişkenleri üzerindeki etkisini belirlemeye yönelik olduğu, sosyal bilgiler alanında ise akademik başarı ve tutum değişkenleri üzerine odaklanıldığı, daha çok nicel yaklaşımın benimsendiği, her iki alanda da en çok öntest - sontest kontrol gruplu deneysel desenin tercih edildiği, örneklem grubu olarak en fazla ortaokul öğrencileriyle çalışıldığı, veri toplama aracı olarak en fazla akademik başarı testlerinin kullanıldığı, eğitsel oyunların daha çok akademik başarı ve tutum üzerinde olumlu etki bıraktığı ve eğitsel oyunlara yönelik olumlu görüşler ileri sürüldüğü tespit edilmiştir.

Anahtar sözcükler: Sosyal bilgiler, Fen bilimleri, Eğitsel oyun.

Examination Of Graduate Theses on Educational Games in The Fields of Social Studies and Science Education in Turkey

Abstract

When the relevant literature is examined, it is seen that there is no comprehensive content analysis study in the fields of social studies and science that determines the orientations of the subjects studied in the master's and doctoral dissertations related to educational games. In this direction, the aim of the study is to examine the available graduate education theses related to educational games in the fields of social studies and science and in the educational programs of these fields in Turkey between 2011 and 2021 in a combination of the fields of social studies and science. The sample of the study, which uses the document analysis method, is composed of graduate education theses archived by the OEH Publication Documentation Department and the subject section is reined in on educational games. The sample of the study consists of a total of 70 graduate theses. These studies

* Araş. Gör., Atatürk Üniversitesi, Matematik ve Fen Bilgisi Eğitimi Bölümü, Fen Bilgisi Eğitimi Anabilim Dalı, yeterunlu@atauni.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0003-4995-828X>

** Doktora Öğr. Kastamonu Üniversitesi, Sosyal Bilgiler Eğitimi Bölümü, kkandemir1071@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0001-7399-2969>

*** Doç. Dr., Atatürk Üniversitesi, Matematik ve Fen Bilgisi Eğitimi Bölümü, Fen Bilgisi Eğitimi Anabilim Dalı, emre.yildiz@atauni.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0001-6396-9183>

**** Prof. Dr., Atatürk Üniversitesi, Matematik ve Fen Bilgisi Eğitimi Bölümü, Fen Bilgisi Eğitimi Anabilim Dalı, simsekum@atauni.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0003-2010-9321>

***** Prof. Dr., Kastamonu Üniversitesi, Sosyal Bilgiler Eğitimi Bölümü, skaymakci37@yahoo.com, <https://orcid.org/0000-0001-5905-9902>

were examined on the basis of graduate thesis distribution, purpose, research method, sample group, data collection tools and achieved results categories. These data, which are subjected to content analysis, are classified into code, theme and category. As a result of the research, it has been found out that a large part of the master's thesis consists of studies where a large part of educational games in the field of science studies of academic success, persistence of information, attitude, and motivation variables to determine the impact of social variables on academic achievement and attitude in the field of science is in Focus, a more quantitative approach was adopted in both fields, most of the pretest-posttest control group experimental designs where it is preferred for the sample group working with middle school students as most, and that academic achievement tests are used the most as a data collection tool, educational games have a positive effect on academic achievement and attitude more, and positive opinions about educational games have been put forward.

Keywords: Social studies, Science education, Educational game.

1. Giriş

Sürekli değişen ve gelişen çağa ayak uydurmak için insan, kendisini geliştirmekle yükümlüdür. Bu çerçevede, bireyin; vasıflarını artırması, yeteneklerinden yararlanmasını bilmesi ve böylelikle gelecek yaşama hazırlanması için eğitim şarttır. Buna paralel olarak, ilk çağlardan beri değişmez bir kural olarak eğitim; insanların gelişim süreçlerini olumlu etkilemek, kontrol altına almak ve topluma daha faydalı bireyler olmalarını sağlamak içindir. Tarihi süreç içerisinde birçok eğitim kurumu açılmış ve eğitimci bireyler yetiştirilmiştir. Bireylerin eğitimleri için programlar, programların uygulaması için yöntemler, yöntemlerin uygulaması için de araçlar geliştirilmiş ve halen daha geliştirilmeye devam etmektedir (Altunay, 2004). Eğitim-öğretim sürecinin sürekli gelişmeye açık olması nedeniyle de her ders ve konu için geliştirilebilecek alternatif birçok yöntem, teknik ve etkinlik bulunmaktadır (Ülküdür, 2016). Oyunla öğretim de bu doğrultuda ele alınacak öğretim yöntemlerinden birisidir.

Oyun, öğrencileri pasif durumdan aktif duruma geçiren etkili bir öğretim yöntemidir (Kaytez & Durualp, 2014). Oyun, öğrencinin öğrenme ortamına seyerek ve isteyerek katıldığı, eğitsel değeri olan, öğretimin hedefleri doğrultusunda planlanan, kendine has kurallar taşıyan ve özel malzeme gerektiren bireysel ya da grupla gerçekleştirilen etkinliklerdir (Tural, 2005'dan akt: Usta vd., 2017). Oyun, günümüzde okul öncesi ve okul çağındaki çocukların boş zamanlarını değerlendirdiği faaliyetler olmaktan ziyade, öğrenmeyi öğrenme aşamasında eğitimciler için önem kazanan bir yöntemdir. Bu kapsamda oyunların eğitsel amaçlarla kullanılması, bir öğretim yöntemi olarak eğitsel oyun kavramını ortaya çıkarmaktadır (Coşkun, 2012).

Akandere (2004), eğitsel oyunu “Eğitici Oyun” biçiminde ifade etmiş ve çocuğun ruh ve beden sağlığı gelişimini destekleyen, iyi davranış ve alışkanlıklar kazandıran, oynayana haz ve neşe veren faaliyetler olarak tanımlamıştır. Eğitsel oyunlar, eğitim-öğretim faaliyetlerinde dersin kazanımlarına ulaşmayı amaçlayan, önceki öğrenilen bilgilerin pekiştirilerek tekrar edilmesine, yanlış öğrenmelerin ise düzeltilmesine olanak sağlayan bir plan ve amaç çerçevesinde oynanan oyunlardır (Çangır, 2008). Öğretim sürecinde kullanılan eğitsel oyunlar öğrenmeye motive etme veya öğrenme konusuna yönelik ön becerileri kazandırma amaçlı, öğrenme hedefini gerçekleştirme amaçlı ve değerlendirme ve pekiştirme amaçlı olarak planlanabilir. Eğitsel oyunlar iyi bir şekilde planlanıp uygulandığı zaman öğrenmeyi kolay ve eğlenceli hale getirdiği gibi, öğrencilerin bilişsel, duyuşsal, psiko-motor ve sosyal

becerilerini geliştirmeye de katkı sağlamaktadır (Bayat vd., 2014). Eğitsel oyun yöntemi öğrencilerin birden fazla duyu organına hitap ettiğinden dolayı hem somut işlemler evresinde hem de somut işlemler evresinden soyut işlemler evresine geçiş döneminde öğrencilerin derse etkin katılımlarını ve anlamlı öğrenmelerin oluşmasını sağlayacaktır (Akkoyunlu & Yılmaz, 2005; Yıldız vd., 2016).

Eğitsel oyunlar; eğitsel kart ve karton oyunları, fiziksel hareketler içeren eğitsel oyunlar, 3 boyutlu materyaller içeren eğitsel oyunlar, eğitsel bilgisayar oyunları, eğitsel mobil oyunlar vb. şeklinde türlere ayrılmaktadır (Cop & Kablan, 2018). Eğitsel oyunlar, belli kurallar dahilinde öğrencilere farklı öğrenme ortamları sunan, öğrencilerin yaparak yaşayarak öğrenmelerini sağlayan, belirlenen hedef ve davranışların geliştirilmesine yardımcı olan, öğrencilerin farklı biçimlerde düşünmelerine imkan tanıyan, öğrencilerin dikkatini çekerek öğrenilen bilgilerin daha uzun süre hatırdan kalmasına ve unutulmamasına etki eden, hatalı çalışma alışkanlıklarının düzeltilmesine yardımcı olan, daha önce öğrenilenlerin pekiştirilmesinin ve tekrar edilmesinin gerçekleştirilmesini sağlayan, öğrenme ortamını zevkli hale getirip eğlenerek öğrenmeye hizmet eden öğretim yöntemi ve tekniği olarak değerlendirilmektedir (Çamlıyer & Çamlıyer, 1997; Çangır, 2008; Üstündağ, 2017; Zengin, 2002). Eğitsel oyunlar, sınıf ortamını canlandırır, öğrencilerin eğlenmelerini sağlayarak, derse karşı ilgilerini canlı tutar ve motivasyonlarını artırır (Yıldız & Şimşek, 2021). Oyun tekniği ile birlikte yeni kelimelerin öğretilmesi, hatalı çalışma olasılığının düzeltilmesi, akılda tutma oranı ve süresi uzatılabilir ve bununla birlikte konular da daha ilgi çekici hale gelebilir (Bilen, 1986'den akt: Karabacak, 1996).

Eğitsel oyun yönteminin sağladığı yararların yanı sıra bazı sınırlılıkları da bulunmaktadır (Pehlivan, 2005). Bunlar;

- ✚ Bu yöntemin başarılı bir biçimde uygulanabilmesi dikkatli ve titiz bir hazırlık gerektirir.
- ✚ Oyunun başında oyunun kuralları anlaşılır bir biçimde açıklanmazsa sınıfta istenmedik durumlar ortaya çıkabilir.
- ✚ Oyunun öğrenciler tarafından anlaşılmaması, dikkat çekmemesi veya öğrenci düzeyine uygun olmaması istenen katılımı sağlayamayabilir.
- ✚ Oyunların hazırlanışı ve uygulanışı zaman alabilir.
- ✚ Kalabalık sınıflarda bazı oyunların uygulanması zor olabilir.
- ✚ Her konunun öğretimi oyun yöntemiyle işlenemeyebilir.
- ✚ Grup çalışması gerektiren oyunlarda bireysel değerlendirmeler güçleşebilir. Bütün öğrenciler aynı anda öğrenemeyebilir.
- ✚ Eğlence öğrenmeyi olumsuz etkileyebilir.
- ✚ Oyunda kullanılacak materyallerin hazırlanması ya da satın alınması pahalı olabilir (Demirel, 1999; Genç, 2016; Pehlivan, 2005).

Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunlar etkili bir yöntem olarak görülmektedir. Özellikle ilköğretim düzeyinde, derslerin ezbere öğretiminden kaçınmak, öğrencilerin derse etkin olarak katılımlarını ve

derslerden zevk almalarını sağlamak amacıyla eğitsel oyunlara yer verilmelidir (Altınbulak vd., 2006). Nitekim içerik olarak hem dışa yönelik hem de iletişim ve etkileşim esaslı bir yapısı olan sosyal bilgiler dersinin, eğitsel oyunların uygulanabilirliğini kolaylaştıran bir faktör olduğu söylenebilir. Kapsam açısından ise sosyal bilimleri içerisinde barındırarak geniş bir alanda işlevselliğinin olması da bu dersin konularının öğretiminde eğitsel oyunların kullanılmasına olanak sağlamaktadır (Er & Karadeniz, 2022). Bu bağlamda sosyal bilgiler dersinde dersin amaçları göz önünde bulundurularak dersin kazanımlarını gerçekleştirmede eğitsel oyunlardan yararlanılabilir. Ancak sosyal bilgiler dersinde her konu için oyun tasarlamak uygun olmasa da öğrenilen konuların pekiştirilmesinde ve yanlış öğrenmelerin düzeltilmesinde eğitsel oyunlar kullanılabilir (Yeşilkaya, 2013).

Fen bilimleri dersinde de öğrencilerin öğrenme sürecine etkin olarak katılması, dersle ilgili pozitif duygular geliştirmesi ve kalıcı öğrenmeler sağlaması amacıyla eğitsel oyunlar etkili bir yöntem olarak görülmektedir (Kavşut vd., 2011). Fen bilimleri konularının soyut ve karmaşık kavramları içermesi dolayısıyla öğrenciler bu kavramları anlamlandıramamakta ve derslerden uzaklaşmaktadırlar. Bu doğrultuda ise özellikle ilköğretim çağındaki öğrencilere eğitsel oyunlarla dersler işlenmektedir. Böylelikle eğitsel oyunların öğrencilerin derse karşı ilgisini çekerek motivasyonunu artırdığı, hayal gücü, yaratıcılık, sentez gibi farklı yeteneklerini geliştirmesinde olumlu tutum geliştirdiği ve kalıcı bilgiler sağladığı için tercih edilebilmektedir (Çavuş vd., 2011).

Fen bilimleri dersi sosyal bilgiler dersi gibi yaşamla doğrudan ilişkili bir derstir. Sosyal bilgiler dersinde olduğu gibi fen bilimleri dersinde de öğrencilerin yaşama dair becerileri kazanması ve bunları günlük yaşama uyarlaması önem taşımaktadır. Bu bağlamda fen bilimleri ve sosyal bilgiler derslerinin konularına da bakıldığında birbirleriyle yakın ilişki içinde oldukları görülmektedir (Samuk vd., 2021). Nitekim Kaymakcı'nın (2012) "*Sosyal Bilgiler Öğretim Programında İlişkilendirmeler*" adlı çalışmasında da 2005 Sosyal Bilgiler Öğretim Programı doğrultusunda her iki dersin disiplinlerarası ilişkilendirilme oranının 4, 5, 6 ve 7. sınıf düzeylerinde fazlaca olduğu tespit edilmiştir (Kaymakcı, 2012; Samuk vd., 2021).

İlgili literatür incelendiğinde, eğitsel oyunlarla ilgili tüm çalışmaları bir arada inceleyen ve yapılacak yeni çalışmalara yol gösterecek olan birtakım araştırmaların yapıldığı görülmektedir. Nitekim bu doğrultuda Türkiye'de yapılan iki çalışmaya rastlanmıştır. Cop ve Kablan (2018) Türkiye'de eğitsel oyunlarla ilgili yapılmış betimsel ve deneysel çalışmaların bir arada incelenmesini amaçlamışlardır. Karamustafaoğlu ve Kılıç (2020) ise eğitsel oyunlarla ilgili ulusal platformda yapılmış bilimsel araştırmaların incelenmesini amaçlamışlardır.

Sosyal bilgiler ve fen bilimleri alanlarındaki ulaşılabilen herhangi bir oyun türüne yer verilmiş lisansüstü çalışmaların ve bu alanların diğer alanlardaki öğretim programı konusu olan lisansüstü çalışmaların yöntem sınırlaması olmaksızın içerik analizine tabi tutulması bu çalışmayı diğer çalışmalardan farklı kılan özelliiktir.

Bu doğrultuda yürütülen çalışmaların; konuyla ilgili benzer çalışmaların tekrarlanmasından ziyade eksik yönlerinin giderilmesinde araştırma yöntemleri, diğer alanların öğretim programlarında bulunma durumu vb. özelliklerinin ortaya koyulması eğitsel oyunlarla ilgili araştırma yapacak olanlara fikir verebilecektir. Ayrıca Türkiye’deki çalışmalar doğrultusunda ele alınan bu çalışma, ülkemiz bağlamında bu alanlarda eğitsel oyunlarla ilgili araştırma yapacak olanlara bir durum tespiti sağlayabilecektir. Bu bağlamda yürütülen çalışmanın amacı Türkiye’de sosyal bilgiler ve fen bilimleri alanlarında eğitsel oyunlarla ilgili yapılmış ulaşılabilen lisansüstü tezlerin araştırılmasıdır. Bu amaç çerçevesinde aşağıdaki araştırma sorularına yanıt aranmaktadır;

Lisansüstü tezlerin;

- Yıllara göre dağılımı nasıldır?
- Amaçlarına göre dağılımı nasıldır?
- Araştırma yöntemlerine göre dağılımı nasıldır?
- Örneklem gruplarına göre dağılımı nasıldır?
- Veri toplama araçlarına göre dağılımı nasıldır?
- Ulaşılan sonuçlara göre dağılımı nasıldır?

2. Yöntem

Çalışma, nitel araştırma yöntemi ile tasarlanmış olup, çalışmada veri toplama tekniği olarak doküman incelemesi kullanılmıştır. Doküman inceleme, araştırma konusu ile ilgili olgu ya da olgular hakkında bilgi içeren yazılı belgelerin (kitap, dergi, günlük, gazete, makale, harita, vb.) ve sözlü materyallerin (film, video, fotoğraf, anı, röportaj, mesaj, vb.) sistematik bir şekilde ve özenle analiz edilmesidir (Aktaş, 2019; Cop & Kaplan, 2018; Kıral, 2020; Sak vd., 2021; Wach & Ward, 2013). Doküman inceleme, çalışmada araştırmanın konusu ile ilgili bilgi içeren materyallerin analizini kapsar (Cansız Aktaş, 2019). Bu çalışmada lisansüstü tezlerin incelenmesi asıl amaç olduğu için veri toplama tekniği olarak doküman incelemesi kullanılmıştır.

2.1. Veri Kaynağı ve Verilerin toplanması

Bu çalışmanın örneklemini seçerken amaçlı örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Amaçlı örnekleme, zengin bilgi kaynağı olarak nitelendirilen durumların detaylı bir şekilde irdelenmesi ya da önceden belirlenmiş veya araştırmacı tarafından belirlenen ölçütleri karşılayan tüm durumların incelenmesidir (Büyüköztürk vd., 2021; Yıldırım ve Şimşek, 2016). Bu nedenle Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı (YÖK) Ulusal Tez Merkezi veri tabanında yayınlanan doktora ve yüksek lisans tezlerinin araştırmanın amacına uygun şekilde zengin bilgi kaynakları oldukları düşünüldüğünden çalışmanın örneklemine bu veri tabanından ulaşılmıştır.

Bu araştırmanın örnekleminde ölçüt olarak, eğitsel oyunlarla ilgili olarak 2011-2021 yılları arasında yayımlanmış ulaşılabilen sosyal bilgiler ve fen bilimleri alanlarındaki ve bu alanların, diğer alanların öğretim programlarında yer alan tezler araştırmanın kapsamını oluşturmaktadır. Bu kapsamda belirtilen

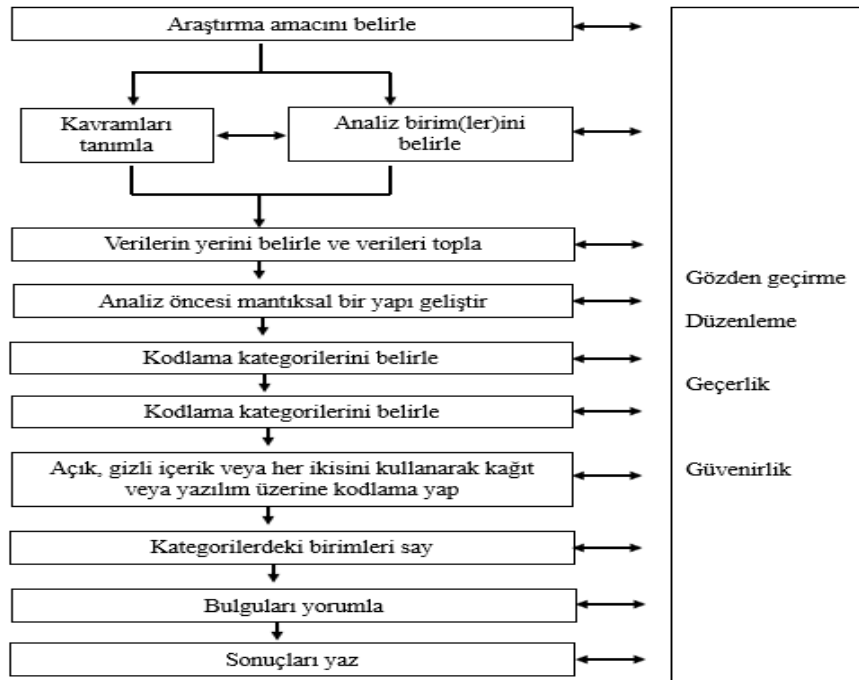
eğitsel oyunlarla ilgili yapılan bütün tezlere ulaşabilmek için “Eğitsel Oyun”, “Eğitsel Oyun Tasarımı”, “Eğitsel Bilgisayar Oyunu”, “Oyunlaştırma”, “Oyunla Öğretim”, “Oyun Yoluyla Öğretim”, “Oyun Tabanlı Öğrenme”, “Oyun Tabanlı Öğrenim Ortamı”, “Bilgisayar Destekli Eğitim” ve “Dijital Oyun” anahtar sözcükleri kullanılarak belirtilen veri tabanı taranmıştır. Yapılan taramalar sonucunda toplam 70 teze ulaşılmıştır.

Çalışmada veri toplama süreci iki aşamada gerçekleştirilmiştir:

Örneklem grubundaki veri kaynağı olan ulaşılabilir tezlere Yüksek Öğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi (YÖK) veri tabanı kullanılarak ulaşılmış ve bilgisayar ortamına kaydedilmiştir. Bu doğrultuda çalışmanın veri kaynağını oluşturan yüksek lisans ve doktora tezleri yıl, amaç, kullanılan yöntem, seçilen örneklem grubu, veri toplama araçları ve sonuçları doğrultusunda incelenerek içerik analizi yapılmış ve elde edilen bulgular yorumlanmaya çalışılmıştır.

2.2. Verilerin Analizi

Çalışmada elde edilen verileri çözümlemek amacıyla içerik analizi kullanılmıştır. İçerik analizi; araştırmacının bir konu hakkında açıklayıcı bilgi edinmek için, bir metindeki ya da araştırılmaya uygun verilerdeki belirli sözcük ya da kavramları sistematik bir hale getirerek nicelleştirdiği, kategorileştirdiği veya kodlama eylemini yaptığı bir teknik olarak tanımlanabilir (Büyüköztürk vd., 2021; Krippendorf, 2018; Yıldırım & Şimşek, 2016). İçerik analizi; en genel anlamda meta-analiz, meta sentez (tematik içerik analizi) ve betimsel içerik analizi olarak üç ana başlıkta toplanabilir (Çalık & Sözbilir, 2014). Büyüköztürk vd. (2021), içerik analizi yapılırken dikkat edilmesi gereken aşamaları Şekil 1’de belirtmişlerdir.



Şekil 1. İçerik analizi aşamalar

İçerik analizinde öncelikle tezlerden elde edilen bilgiler incelenmiş ve anlamlı kodlara ayrılmıştır. Ardından, belirlenen bu kodlar arasında ortak özellikler bulunarak kategoriler oluşturulmuştur. Son olarak çalışmada içerik analizinde elde edilmiş olan kodlar ve kategoriler sayesinde temalar oluşturulmuştur. Son olarak elde edilen bulgular yorumlanmıştır (Çepni, 2014).

2.3. Geçerlik Güvenirlik

Çalışmada geçerliği sağlamak için veri kaynağı detaylı bir şekilde açıklanmıştır ve konuya uygun tezler seçilmiştir. Çalışmanın tüm süreçleri ile ilgili bilgiler ayrıntılı olarak verilmiştir. Çalışmanın güvenilirliğini sağlamak için ise bulgular objektif bir şekilde değerlendirilmiştir. Creswell (2009), güvenilirlik için, araştırmacı veya başka birisinin kodlarının çapraz kontrol edilmesini ve kodlayıcılar arası anlaşma/uyuşma yapılmasını önermiştir. Verilerin toplanması, analizi ve yorumlanması aşamalarında birden fazla araştırmacının bulunması durumuna üçgenleme denir (Başkale, 2016). Bu çalışmada da tezler araştırmacılar tarafından incelenmiş ve çapraz kontrol yapılarak, hatalı kodlamalar giderilmeye çalışılmıştır. Miles ve Huberman (1994), nitel güvenilirlik için kodlayıcılar arası tutarlılığın %70'in üzerinde olmasının araştırma için güvenilir kabul edilebilir olduğunu belirtmiştir. Verilerin analizinde Miles ve Huberman (1994) güvenilirlik formülü (Güvenirlik = Görüş Birliği / (Görüş Birliği + Görüş Ayrılığı) kullanılmış olup, kodlayıcılar arasındaki uyum oranı % 85 olarak belirlenmiştir.

Verilerin açık, tutarlı ve doğrulanabilir olması da çalışmanın güvenilirliğine olumlu katkı sunmaktadır. Yapılan analiz sonucunda elde edilen verilerin frekans dağılımları tablolar halinde sunulmuştur. Çalışmada kullanılan veriler tezlerde ifade edildiği şekliyle doğrudan alınmıştır.

2.4. Araştırma Etiği

Yazarlar arasında çıkar çatışması bulunmadığını ve tüm araştırmacıların çalışmaya eşit oranda katkı sunduğunu beyan ederim. Makalenin yazarı olarak, bu makalede bilimsel ve etik kurallara uyulduğunu beyan ederim.

3. Bulgular

Sosyal bilgiler alanında yapılan tezlerin yıllara göre dağılımı Tablo 1'de verilmiştir.

Tablo 1. *Tezlerin Yıllara ve Sosyal Bilgiler Alanındaki Türlerine Göre Dağılımı*

Yıllar	Tür	
	Yüksek Lisans	Doktora
2011	1	-
2012	-	-
2013	1	-
2014	-	-
2015	-	-
2016	-	-
2017	1	-
2018	3	-
2019	4	-
2020	-	-
2021	5	-
Toplam	15	-

Tablo 1’de verilen analiz sonuçlarına göre sosyal bilgiler eğitiminde eğitsel oyunlara yönelik doktora tezi hiç yapılmazken yüksek lisans tezlerinde de eğitsel oyunların çok fazla tercih edilmediği söylenebilir.

Fen bilimleri alanında yapılan tezlerin yıllara ve yüksek lisans ve doktora türlerine göre dağılımı Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2. *Tezlerin Yıllara ve Fen Bilimleri Alanındaki Türlerine Göre Dağılımı*

Yıllar	Türler	
	Yüksek Lisans	Doktora
2011	1	-
2012	1	1
2013	1	-
2014	1	-
2015	3	-
2016	3	1
2017	7	1
2018	7	1
2019	14	2
2020	4	-
2021	6	1
Toplam	48	7

Tablo 2’de verilen analiz sonuçları incelendiğinde yüksek lisans tezlerinin sayıca çok daha fazla olduğu, fen eğitimi alanında eğitsel oyunların özellikle yüksek lisans tezlerinde sıklıkla tercih edildiği görülmektedir. 2019 yılında fen alanında oyunlarla ilgili yapılan tez çalışmalarında büyük bir artış yaşanmıştır.

Tezlerde benimsenen amaçların neler olduğuna dair yapılan içerik analizi sonuçları Tablo 3’te verilmiştir.

Tablo 1. Tezlerde Benimsenen Amaçların İçerik Analizi Sonuçları

Tema	Kod	Fen f	Sosyal f
Bilişsel Gelişime Etkisinin İncelenmesi	Akademik Başarı	39	7
	Bilgilerin Kalıcılığı	11	2
	Farkındalık	2	
	Kavram Öğrenme	4	1
	Kavram Yanılgıları	1	
	Kavramsal Değişim	1	
	Öğrenme Problemleri	1	
	Bilişsel Gelişim	2	
Üst Düzey Düşünme Becerilerine Etkisinin İncelenmesi	Bilimsel Yaratıcılık	2	
	Yaratıcı Düşünme	1	
	Metaforik Algı	1	
	Küresel Vatandaşlık Algısı		1
	Eleştirel Düşünme	1	
Duyuşsal Gelişime Etkisinin İncelenmesi	Tutum	16	4
	Motivasyon	10	
	Kaygı	1	
	Kültür Aktarımı		1
Beceri Gelişimine Etkisinin İncelenmesi	Bilimsel Süreç Becerileri	3	
	Özyeterlik	1	
	Problem Çözme	2	
	Özgürlük Bilinci		1
	Farklılıklara Saygı		1
	Çevresel Farkındalık	1	
	Çevre Okuryazarlığı	1	
	Sorumluluk		1
Oyun Geliştirme ve Değerlendirme	Oyun Geliştirme	1	1
	Kullanışlılık	1	
	Program Tanıtımı	1	
Olumsuz Davranışlara Etkisinin İncelenmesi	Saldırganlık	1	
	Oyun Bağımlılığı		1
Toplam		105	21

Tablo 3'te verilen analiz sonuçlarına göre fen eğitiminde yapılan eğitsel oyun çalışmalarında sosyal bilgiler alanında yapılan çalışmalara göre çok daha fazla değişken incelenmiştir. Eğitsel oyun uygulamalarının bilişsel gelişime etkilerinin incelenmesine ağırlık verildiği ve akademik başarı ve bilgilerin kalıcılığı değişkenlerinin incelendiği görülmüştür. Duyuşsal özelliklerden de genellikle tutum ve motivasyon değişkenleri ele alınmıştır.

Gerçekleştirilen tezlerde kullanılan araştırma yöntemlerine ait içerik analizi sonuçları Tablo 4'te verilmiştir.

Tablo 4. Tez Çalışmalarında Kullanılan Yöntemlerin İçerik Analizi Sonuçları

Tema	Kod	Fen f	Sosyal f
Testler	Başarı Testi	42	8
	Farkındalık Testi	2	
	Eşleştirme	1	
	Çalışma Yaprağı	1	
	Kavram Yanılgısı	1	
	Bilimsel Yaratıcılık	2	
	Bilimsel Düşünme	1	
	Eleştirel Düşünme	1	
	İlgi ve Performans	1	
Ölçekler	Tutum	16	3
	Motivasyon	9	
	Kaygı	1	
	Bilimsel Süreç	3	
	Becerileri		
	Küresel Vatandaşlık		1
	Çevresel Farkındalık	1	
	Çevre Okuryazarlığı	1	
	Oyun Bağımlılığı	1	1
	Oyun Akış Motivasyonu	1	
	Problem Çözme	2	
	Sosyal Eğilimler		1
	Dijital Oyunlardan		
	Yararlanma		1
	Öz yeterlik	1	
	Saldırganlık	1	
Anketler/ Değerlendirme Rubrikleri	Oyun Değerlendirme	2	
	Öz değerlendirme		1
	Algı Anketi	1	
	Swot Analiz Formu	1	
	Metaforik Algı	1	
	Bilişsel Değerlendirme	1	
	Formu		
	Ekolojik Ayak İzi	1	
	Hesaplama		
	Ders Planı	1	
	Değerlendirme Formu		
	Teknik Yeterlilik		1
Nitel Veri Toplama Türleri	Bep Değerlendirme	1	
	Formu		
	Görüşme Formu	15	2
	Gözlem Günlüğü	2	1
	Gözlem	5	2
	Görüşme	15	3
	Günlük	3	1
Doküman	Öykü Günlüğü	1	
	Ürün Dosyası		1
	Dokümantasyon	2	1
Toplam		140	28

Tablo 4’te verilen analiz sonuçlarına göre yapılan tezlerde en çok nicel yaklaşım benimsenmiştir. Her iki alanda da en fazla öntest-sontest kontrol gruplu desen kullanılmıştır. Bunu fen alanında karma desen ve tek gruplu deneysel desen takip etmektedir ve nitel yaklaşımların çok tercih edilmediği görülmektedir. Sosyal bilgiler alanında nicel-nitel yaklaşım tercihleri daha dengeli dağılım

göstermektedir.

Tezlerde çalışılan örneklem gruplarına ait içerik analizi sonuçları Tablo 5’te verilmiştir.

Tablo 5. Tezlerde Seçilen Örneklem Gruplarına Ait İçerik Analizi Sonuçları

Tema	Kod	Fen f	Sosyal f
Okul Öncesi Dönem	Okul Öncesi	3	
İlkokul	3. Sınıf	1	
	4. Sınıf	5	3
Ortaokul	5. Sınıf	13	4
	6. Sınıf	14	3
	7. Sınıf	9	4
	8. Sınıf	3	1
Lise	9. Sınıf	2	
	10. Sınıf	1	
	11. Sınıf	1	
Öğretmen adayı	Fen Bilgisi	3	
	Fizik	1	
	Kimya	2	
Öğretmen	Sosyal Bilgiler		2
	Sınıf		2
	Fen Bilimleri	1	
Özel Eğitime İhtiyacı Olan Bireyler	Engelli Bireyler	2	
Toplam		61	19

Tablo 5’te verilen analiz sonuçları incelendiğinde her iki alanda da en çok ortaokul düzeyindeki bireylerle çalışıldığı görülmektedir. Fen bilimlerinde en çok altıncı ve beşinci sınıf öğrenciyle çalışılırken sosyal bilgilerde en çok beşinci ve yedinci sınıf öğrencileriyle çalışılmıştır.

Tezlerde kullanılan veri toplama türlerine ait içerik analizi sonuçları Tablo 6’da verilmiştir.

Tablo 6. Tezlerde Kullanılan Veri Toplama Araçlarına Ait İçerik Analizi Sonuçları

Tema	Kod	Fen f	Sosyal f
Testler	Başarı Testi	42	8
	Farkındalık Testi	2	
	Eşleştirme	1	
	Çalışma Yaprağı	1	
	Kavram Yanılgısı	1	
	Bilimsel Yaratıcılık	2	
	Bilimsel Düşünme	1	
	Eleştirel Düşünme	1	
	İlgi Ve Performans	1	
Ölçekler	Tutum	16	3
	Motivasyon	9	
	Kaygı	1	
	Bilimsel Süreç Becerileri	3	
	Küresel Vatandaşlık		1
	Çevresel Farkındalık	1	
	Çevre Okuryazarlığı	1	
	Oyun Bağımlılığı	1	1
	Oyun Akış Motivasyonu	1	
	Problem Çözme	2	
	Sosyal Eğilimler		1

	Dijital Oyunlardan Yararlanma		1
	Öz yeterlik	1	
	Saldırganlık	1	
	Oyun Değerlendirme	2	
	Öz değerlendirme		1
	Algı Anketi	1	
	Swot Analiz Formu	1	
	Metaforik Algı	1	
	Bilişsel Değerlendirme Formu	1	
	Ekolojik Ayak İzi Hesaplama	1	
	Ders Planı Değerlendirme Formu	1	
	Teknik Yeterlilik		1
	Bep Değerlendirme Formu	1	
	Görüşme Formu	15	2
	Gözlem Günlüğü	2	1
	Gözlem	5	2
	Görüşme	15	3
	Günlük	3	1
	Öykü Günlüğü	1	
	Ürün Dosyası		1
	Doküman	2	1
Toplam		140	28

Tablo 6’da verilen analiz sonuçlarından görüldüğü üzere her iki alanda da veri toplamada en çok akademik başarı testi kullanılmıştır. Fen alanında ölçeklerin özellikle de tutum ve motivasyon ölçeklerinin çok sık kullanıldığı, benzer şekilde sosyal bilgilerde de tutum ölçeklerinin yoğun kullanıldığı belirlenmiştir. Sosyal bilgiler alanında anket türlerinin çok tercih edilmediği ancak fen bilimleri alanında sosyal bilgiler göre daha fazla kullanıldığı belirlenmiştir. Yine nitel veri toplama araçlarının fen bilimleri alanında fazla tercih edildiği özellikle görüşme formlarının ve görüşmelerin sıklıkla kullanıldığı görülmektedir.

Tezlerde ulaşılan sonuçlara ait içerik analizi sonuçları Tablo 7’de verilmiştir.

Tablo 2. Tezlerde Ulaşılan Sonuçlara Ait İçerik Analizi Sonuçları

Tema	Kod	Fen f	Sosyal f
	Başarıyı Artırma	38	6
	Başarıyı Artırmama	2	2
	Farkındalığı Artırma	2	
	Kalıcılığı Artırma	11	2
	Kalıcılığı Artırmama		1
Oyun Kullanımının Bilişsel Gelişim Üzerindeki Etkileri	Kavram Gelişimini Sağlama	2	
	Kavram Yanılgılarını Giderme	1	
	Problem Çözme	1	
	Becerisini Geliştirme		
	Problem Çözme	1	
	Becerisini Geliştirmeme		

	Bilimsel Yaratıcılığı Geliştirme	2	
	Bilimsel Düşünmeyi Geliştirme	1	
	Eleştirel Düşünmeyi Geliştirme	1	
	Çevre Okuryazarlığını Artırma	1	
	Metaforik Algıyı Artırma	1	
Oyun Kullanımının Duyuşsal Gelişim Üzerindeki Etkileri	Olumlu Tutum Geliştirme	11	3
	Tutumu Geliştirmeme	5	
	Motivasyonu Artırma	10	
	Motivasyonu Artırmama	1	
	Kaygıyı Azaltma	1	
	Çevre Alışkanlıklarını Düzeltme	1	
	Ekolojik Ayak İzini Azaltma	1	
	Saldırganlığı Azaltma	1	
	Sosyal Eğilimlerde Etkili Olma		1
	Bağımlılığı Yükseltme		1
Oyun Kullanımının Beceri Gelişimindeki Etkileri	Bilimsel Süreç Becerilerini Geliştirme	3	
	Öz yeterliği Artırma	1	
	Kültür Aktarımında Etkili Olma		1
Oyun Kullanımının Değerler Eğitimine Etkileri	Özgürlük Bilincini Geliştirme		1
	Farklılıklara Saygıyı Artırma		1
	Sorumluluk Bilincini Geliştirme		1
	Akış Öncüllerini Sağlama	1	
Oyun Geliştirme ve Kullanımı	Teknik Gelişim	1	
	Dijital Oyun Kullanımı Deneyimsizliği		1
Oyun Kullanımına Yönelik Görüşler	Olumlu Görüş	23	5
	Olumsuz Görüş	1	
Toplam		125	26

Tablo 7’de verilen analiz sonuçlarına göre her iki alanda da genel olarak oyunların akademik başarıyı geliştirmede etkili olduğu belirlenmiştir. Her iki alanda da oyunlarla öğretimin derse yönelik olumlu tutum geliştirmede etkili olduğu belirlenirken fen eğitiminde tutum üzerinde etkili olmadığı sonucuna ulaşan çalışmalar da mevcuttur. Benzer şekilde fen alanında yapılan çalışmalarda oyunların motivasyon gelişiminde etkili olduğu sonucuna ulaşıldığı görülmektedir. Her iki alanda da oyunlarla ilgili öğretime yönelik görüşlerin olumlu olduğu ortaya çıkmıştır.

4. Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Bu çalışma kapsamında Türkiye’de sosyal bilgiler ve fen bilimleri alanlarında eğitsel oyunlarla ilgili 2011-2021 yılları arasında ilgili veri tabanında belirtilen anahtar kelimelerle gerçekleştirilen

tarama sonrası ulaşılabilen toplam 70 yüksek lisans ve doktora tezi içerik analizine tabi tutulmuştur. İncelenen çalışmalar, yıllara göre lisansüstü tez dağılımı, amacı, yöntemi, örneklem grubu, veri toplama aracı ve ulaşılan sonucu kategorilerinde ele alınmıştır.

Bulgulardan eğitsel oyunlarla ilgili yapılan çalışmaların büyük bir bölümünün yüksek lisans tezlerinin oluşturduğu sonucuna ulaşılmıştır. Buna karşın incelenen alanlar bağlamında yıllara göre yapılan eğitsel oyunlarla ilgili yüksek lisans ve özellikle de doktora tezlerinin alan gelişimleri bakımından yeterli sayıda olmadığı düşünülmektedir. Öte taraftan eğitsel oyunlarla öğretimin en çok fen alanında çalışıldığı görülmektedir. Bu durumun fen bilimleri derslerindeki çoğu soyut kavramların somutlaştırılarak öğretilmek istenmesi, konuların eğitsel oyunlarla öğretilmeye uygunluk göstermesi (Açıkgöz, 2014; MEB, 2018) gibi nedenlerden kaynaklandığı söylenebilir.

Eğitsel oyunlarla ilgili yapılmış çalışmalar incelendiğinde fen bilimleri alanında daha fazla değişkenin araştırılmasıyla birlikte çalışmaların büyük bir bölümünün eğitsel oyunların akademik başarı, bilgilerin kalıcılığı, tutum ve motivasyon üzerindeki etkisini belirlemeye yönelik olduğu, sosyal bilgiler alanında ise akademik başarı ve tutum üzerine odaklanıldığı görülmektedir. Nitekim bu durum eğitsel oyunlar üzerinde bu değişkenlerin olumlu etki bırakmasından kaynaklanabilir.

Yapılan çalışmalarda daha çok nicel yaklaşımın ön plana çıktığı görülmektedir. Nicel araştırmaların temel amacı pek çok değişkenden bağımsız bir şekilde doğrular elde etmek ve bu doğruları ise evrensel olarak genellemektir (Şen, 2010). Çalışmadaki bu durum da eğitsel oyunların birçok değişkene etkisini ortaya koymak, çalışma örneklemini geniş tutmak, elde edilen verileri evrene genellemek gibi sebeplerle açıklanabilir. Çalışma kapsamında desenler incelendiğinde ise, deneysel desenin ve özellikle her iki alanda da en çok öntest-sontest kontrol gruplu deneysel desenin tercih edildiği sonucuna ulaşılmıştır. Nitekim eğitsel oyunlara yönelik yapılan bu çalışmalarda daha çok öntest-sontest kontrol gruplu deneysel desenin tercih edilmesinin sebebinin, öğrenme ortamlarında eğitsel oyunların etkilerini belirlemek amacıyla deney gruplarıyla çalışmanın daha doğru bir seçim olması gösterilebilir (Karamustafaoğlu ve Kılıç, 2020)

Yapılan eğitsel oyun çalışmalarında örneklem grubu olarak her iki alanda da en fazla ortaokul öğrencileriyle çalışıldığı tespit edilmiştir. Eğitsel oyunların hem somut işlemler evresinde hem de somut işlemler evresinden soyut işlemler evresine geçiş dönemindeki öğrencilerin eğitimlerinde kullanılması anlamlı öğrenmeler gerçekleştirilmesine yardımcı olmaktadır (Yıldız, Şimşek ve Araz, 2016). Ortaokul düzeyindeki öğrencilerin de somut işlemler evresinden soyut işlemler evresine geçiş döneminde olmaları sebebiyle çalışmalarda ortaokul öğrencilerinin tercih edildiği söylenebilir.

Eğitsel oyunlarla ilgili yapılan çalışmalarda veri toplama aracı olarak en fazla akademik başarı testlerinin kullanıldığı görülmektedir. Bireylerin bilişsel özelliklerinin tespit edilmesinde ve bilgi seviyelerinin ölçülmesinde kullanılan testlerin (Frechtling, 2002; Özmen ve Karamustafaoğlu, 2019) ve özellikle de akademik başarı testlerinin her iki alanda da en fazla tercih edilmesinin nedeni olarak, eğitsel

oyunlarla öğretilen konuların öğrenme üzerindeki etkilerini belirlemeye yönelik olduğu söylenebilir. Çalışmaların büyük bir kısmının ise ölçek (tutum ve motivasyon) ve nitel veri toplama araçlarıyla (görüşme formu ve görüşme) yürütüldüğü tespit edilmiştir. Bu durum, genel olarak çalışmalarda öğrenci tutumu ve motivasyonu ile öğrenci ve öğretmen görüşünün daha çok belirlenmek istenmesinden kaynaklanabileceğini düşündürmektedir.

Yapılan çalışmaların sonuçlarına bakıldığında, her iki alanda da eğitsel oyunların daha çok akademik başarı ve tutum değişkenleri üzerinde olumlu yönde etki bıraktığı, eğitsel oyunlara yönelik olumlu görüşler ileri sürüldüğü, eğitsel oyunların bilgilerin kalıcılığı değişkeni üzerinde olumlu etkilerinin fen bilimleri alanında daha çok görüldüğü, motivasyon değişkeni üzerinde olumlu etkilerinin ise benzer şekilde fen bilimleri alanında görüldüğü tespit edilmiştir. Bu durum eğitsel oyunların yaparak yaşayarak öğretim ortamı oluşturmamasından ve etkili bir öğretim yöntemi olmasından kaynaklanabilir.

ÖNERİLER

- Öğrencilerin özellikle farklı derslerinde de sosyal bilgiler ve fen bilimlerini kullanabilmeleri oldukça önemlidir. Bu bağlamda disiplinler arası çalışmalarda eğitsel oyun çalışmalarına da yer verilebilir.
- Sosyal bilgiler-eğitsel oyun ve fen bilimleri-eğitsel oyun ilişkisini açıklayan çalışmaların yeterli sayıda olmadığı düşünülmektedir. Oysa çocuğun yaşamında bu kadar önemli olan oyunun sosyal bilgiler ve fen bilimlerindeki öğrenme ortamlarına çekilmesi, bu disiplinlerin alan gelişimlerine katkı sağlayabileceği için önerilebilir.
- Eğitsel oyunlarla ilgili yapılmış olan çalışmalardaki nicel yaklaşımların yanında yapılacak olan yeni çalışmalarda nitel yaklaşım tercih edilebilir.
- Özel eğitime ihtiyacı olan bireylerle yapılan çalışmaların az olmasından dolayı araştırmacılar, bu örneklem grubuna yönlendirilebilir.
- Çalışmalarda genel olarak bilinen eğitsel oyunlara konuların uyarlandığı görülmektedir. Bunun yanı sıra öğretmenlerin kendilerinin tasarladığı orijinal eğitsel oyunların uygulanması önerilebilir.

5. Kaynakça

- Açıkgöz, K. Ü. (2014). *Aktif öğrenme* (13. Basım). Biliş Yayıncılık.
- Ağırgöl, M. (2020). *Fen bilgisi öğretiminde eğitsel dijital oyun kullanımının öğrenci akademik başarısına, bilgi kalıcılığına ve tutumuna etkisi* (Tez No. 639945)[Yüksek lisans tezi, Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Akandere, M. (2004). *Eğitici okul oyunları* (2. Baskı). Nobel Yayın Dağıtım.
- Akbabaoğlu, G. (2019). *Bilim içerikli oyunlar yoluyla fen eğitiminin okul öncesi dönemi çocukları üzerindeki etkileri* (Tez No. 555318) [Yüksek lisans tezi, Trakya Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.

- Akkoyunlu, B. ve Yılmaz, M. (2005). Türetimci çoklu ortam öğrenme kuramı. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28, 9-18
- Aktaş, M. C. (2019). Eğitimde araştırma yöntemleri. İçinde H. Özmen & O. Karamustafaoğlu (Eds.), *Nitel veri toplama teknikleri* (2. Baskı, ss. 114-136). Pegem Akademi.
- Alıcı, D. (2016). *Fen ve teknoloji dersinde eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarısına ve bilginin kalıcılığına etkisinin incelenmesi* (Tez No. 446690) [Yüksek lisans tezi, Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Altınbulak, D., Emir, S. & Avcı, C. (2006). Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunların erişiyeye ve kalıcılığa etkisi. *İstanbul Üniversitesi Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3, 35-51.
- Altun, A. (2021). *Sosyal bilgiler dersinde dijital oyunlardan yararlanmaya ilişkin öğretmen tutum ve görüşleri üzerine bir inceleme* (Tez No. 659155)[Yüksek lisans tezi, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Altunay, D. (2004). *Oyunla desteklenmiş matematik öğretiminin öğrenci erişisine ve kalıcılığa etkisi* (Tez No. 190383) [Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi
- Arslan, A. (2021). *Eğitsel oyun içerikli fen ev ödevlerinin ortaokul öğrencilerinin akademik başarısına etkisi ve öğrencilerin eğitsel oyun içerikli ev ödevlerine yönelik görüşleri* (Tez No. 695012) [Yüksek lisans tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Atay, T. (2018). *Eğitsel oyunlarla desteklenen öğretimin öğrencilerin akademik başarılarına, fen bilimleri dersine yönelik tutumlarına ve bilgilerin kalıcılığına etkisi* (Tez No. 530701)[Yüksek lisans tezi, Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Aygün, H. A. (2019). *Fen öğretiminde eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarısına ve kavram yanlışlarının giderilmesine etkisi* (Tez No. 591139)[Yüksek lisans tezi, Adıyaman Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Aymen Peker, E. (2018). *5.sınıf “canlılar dünyasını gezelim tanıyalım” ünitesinin klasik eğitsel oyunlar ve teknoloji destekli eğitsel oyunlarla öğretiminin değerlendirilmesi* (Tez No. 492301)[Doktora tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Başkale, H. (2016). Nitel araştırmalarda geçerlik, güvenirlik ve örneklem büyüklüğünün belirlenmesi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Hemşirelik Fakültesi Elektronik Dergisi*, 9 (1), 23-28.
- Bayat, S., Kılıçaslan, H. ve Şentürk, Ş. (2014). Fen ve teknoloji dersinde eğitsel oyunların yedinci sınıf öğrencilerinin akademik başarısına etkisinin incelenmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14 (2), 204-216. <https://doi.org/10.17240/aibuefd.2014.14.2-5000091535>
- Beker Baş, M. (2021). *Bilimsel öyküler içeren eğitsel oyunlar ile fen öğretimine yönelik öğretmen ve öğrenci görüşleri* (Tez No. 696137)[Yüksek lisans tezi, Amasya Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Bilgin, G. (2021). *Ortaokul beşinci sınıf öğrencilerinin, fen bilimleri dersinde eğitsel bilgisayar oyunu kullanımına ilişkin görüşlerinin, yapılandırmacı gömülü (grounded) teoriye göre değerlendirilmesi* (Tez No. 681875) [Doktora tezi, Gazi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Biter, M. (2019). *Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunlarla değerler eğitimi: bir eylem araştırması* (Tez No. 648043) [Yüksek lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Boyras, A. (2019). *İlköğretim yedinci sınıf öğrencilerinin maddenin yapısı ve özellikleri ünitesindeki başarılarına legolarla zenginleştirilmiş işbirlikli öğrenme yönteminin etkisi* (Tez No. 582336) [Yüksek lisans tezi, Erciyes Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.

- Boyras, C. (2015). *Oyun ve fiziki etkinliklere dayalı fen eğitimi: disiplinlerarası öğretim uygulaması* (Tez No. 395179) [Yüksek lisans tezi, Anadolu Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Büyükoztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. & Demirel, F. (2021). *Eğitimde bilimsel araştırma yöntemleri* (30. Baskı). Pegem Akademi.
- Can, S. (2017). *Fen bilimleri dersi maddenin değişimi ünitesinde eğitsel oyunların kullanılmasının 5.sınıf öğrencilerinin akademik başarı ve derse karşı tutumuna etkisi* (Tez No. 469644) [Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Cansız Aktaş, M. (2019). Eğitimde araştırma yöntemleri. İçinde Özmen, H. & Karamustafaoğlu, O. (Eds.), *Nitel veri toplama teknikleri* (2. Baskı, ss. 26-135). Pegem Akademi.
- Cop, M. R. ve Kablan, Z. (2018). Türkiye’de eğitsel oyunlarla ilgili yapılmış çalışmaların analizi. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 1 (1), 52-71. [http://dx.doi.org/ 10.33400/kuje.422759](http://dx.doi.org/10.33400/kuje.422759).
- Coşkun, H. (2012). *Bilimsel öyküler içeren eğitsel oyunlar ile fen öğretiminin öğrencilerin akademik başarısına etkisi* (Tez No. 313062) [Yüksek lisans tezi, Erciyes Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Creswell, J. W. (2009). *Research designs: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. California: Sage.
- Çakır Elbir, B. (2020). *Zihinsel yetersizliği olan öğrencilere eğitsel oyuncak ve oyun yöntemi ile 18 elementin sembolleriyle öğretimi* (Tez No. 644583)[Yüksek lisans tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Çalık, M. ve Sözbilir, M. (2014). İçerik analizinin parametreleri. *Eğitim ve Bilim*, 39 (174), 33-38. DOI: 10.15390/EB.2014.3412
- Çamlıyer, H., & Çamlıyer, H. (1997). *Eğitimin bütünlüğü içinde çocuk hareket eğitimi ve oyun*. Emek Yayıncılık.
- Çangır, M. (2008). *İlköğretim din kültürü ve ahlak bilgisi derslerinde eğitsel oyun yönteminin uygulanma durumu (Tuzla örneği)* (Tez No. 220551) [Yüksek lisans tezi, Yeditepe Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Çavuş, R., Kulak, B., Berk, H. & Öztuna Kaplan, A. (Ocak, 2011). *Fen ve teknoloji öğretiminde oyun ve etkinlikleri ve günlük hayattaki oyunların derse uyarlanması*. İstanbul Gönüllü Eğitimciler Derneği (İGEDER), Fen ve Teknoloji Öğretmenleri Zirvesi, İstanbul.
- Çeker, E. (2017). *Eğitsel şarkı ve oyunlarla işlenen fen bilimleri dersinin akademik başarı ve kalıcılık üzerine etkisi* (Tez No. 485398)[Yüksek lisans tezi, Bayburt Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Çelik, O. (2017). *Canlıları tanıyalım konusu için tasarlanan eğitsel oyunların 5.sınıf öğrencilerinin akademik başarılarına ve tutumlarına etkisi* (Tez No. 478340)[Yüksek lisans tezi, Erzincan Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Çepni S. (Ed.) (2014). *Kuramdan uygulamaya fen ve teknoloji öğretimi* (14. Baskı). Pegem Akademi.
- Çetin, S. (2021). *Fen bilgisi öğretmen adaylarında anorganik bileşiklerin adlandırılması konusunda eğitsel oyunlarla farkındalık oluşturulması* (Tez No. 686588)[Yüksek lisans tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Çetinbaş Gazeteci, D. (2014). *İlköğretim 8.sınıf fen ve teknoloji dersinde oyun temelli öğrenmenin öğrencilerin akademik başarı ve eleştirel düşünme becerileri üzerine etkisi* (Tez No. 372711)[Yüksek lisans tezi, Kocaeli Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Dadaylı, G. (2020). *Fen bilimleri dersinde eğitsel oyun tekniğinin kullanılmasının 5.sınıf öğrencilerinin akademik başarılarına ve bilimsel yaratıcılıklarına etkisi* (Tez No. 657570)[Yüksek lisans tezi, Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.

- Damlı, V. (2019). *Deneyimsel oyun modeli temel alınarak geliştirilen dijital oyunun manyetizma konusundaki başarıya etkisi* (Tez No. 574221)[Doktora tezi, Gazi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Demirel, Ö. (1999). *Planlamadan değerlendirmeye öğretme sanatı*. Pegem A Yayınları.
- Doğan, E. (2017). *Sosyal bilgiler dersinde deprem konusunun dijital oyunlarla öğretiminin akademik başarıya etkisi* (Tez No. 462324)[Yüksek lisans tezi, Cumhuriyet Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Dumlu-Güler, T. (2011). *6.sınıf fen ve teknoloji dersindeki “hücre ve organelleri” konusunun eğitsel oyun yöntemiyle öğretilmesinin öğrencilerin akademik başarısına etkisi* (Tez No. 299762) [Yüksek lisans tezi, Atatürk Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Edeş, O. (2019). *7.sınıf sosyal bilgiler dersinde işbirliğine dayalı öğretim yöntemi takım-oyun-turnuva tekniğinin öğrenci başarısına olan etkisi* (Tez No. 546914)[Yüksek lisans tezi, Kafkas Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Eltem, Ö. (2018). *Fen bilimlerinde maddenin yapısı ve özellikleri ünitesinin öğretiminde eğitsel oyunların kullanılması* (Tez No. 506865)[Yüksek lisans tezi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Er, H. & Karadeniz, O. (2022). Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyun kullanımı. İçinde O. Karadeniz & H. Er (Eds.), *Eğitsel oyunlarla sosyal bilgiler öğretimi* (2. Baskı, ss. 1-32). Pegem Akademi.
- Erkan, A. (2019). *İlkokul 4.sınıf sosyal bilgiler dersinde kullanılan eğitsel oyun ve dijital oyun öğretiminin öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisi* (Tez No. 567523)[Yüksek lisans tezi, Fırat Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Frechtling, J. (2002). The 2002 user-friendly handbook for project evaluation. Erişim adresi: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ed468812.pdf>.
- Gençer, S. (2016). *Eğitsel oyunlarla hazırlanmış ortaokul 7.sınıf “yaşamımızdaki elektrik” ünitesinin öğretiminin öğrenci başarısına etkisi* (Tez No. 456123)[Yüksek lisans tezi, Amasya Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Güner, C. (2018). *Oyun temelli öğrenme yönteminin öğrencilerin fen bilimleri dersi akademik başarılarına etkisi* (Tez No. 523948)[Yüksek lisans tezi, Bahçeşehir Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Gürbüz, Ö. (2019). *Eğitsel oyun etkinliklerinin fen eğitiminde akademik başarı, tutum ve motivasyon üzerine etkisi* (Tez No. 558240) [Yüksek lisans tezi, Trakya Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Gürpınar, C. (2017). *Fen bilimleri öğretiminde eğitsel oyun destekli öğretim uygulamalarının öğrenme ürünlerine etkisi* (Tez No. 476575)[Yüksek lisans tezi, Kırıkkale Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- İnce, N. (2021). *Maddenin tanecikli yapısı konusunda 7.sınıf öğrencilerinde eğitsel oyunlarla farkındalık oluşturulması* (Tez No. 686592)[Yüksek lisans tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- İşçi, T. G. (2018). *Sosyal bilgiler öğretiminde dijital oyun geliştirme yazılımı kullanımı ve sosyal bilgiler öğretmen adaylarının buna ilişkin görüşleri* (Tez No. 501914)[Yüksek lisans tezi, Cumhuriyet Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Karabacak, N. (1996). *Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların öğrencilerin erişim düzeyine etkisi* (Tez No. 52769) [Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Karamustafaoğlu, O. ve Kılıç, M. F. (2020). Eğitsel oyunlar üzerine yapılan ulusal bilimsel araştırmaların incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 40, 1-25. <https://doi.org/10.33418/ataunikkefd.730393>

- Karataş, H. (2021). *Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyun kullanımına ilişkin öğretmen görüşleri* (Tez No. 686134)[Yüksek lisans tezi, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Karayılan Tunç, M. (2019). *Oyunlaştırma unsurlarının fen başarısına ve kalıcılığına etkisi: “bitki ve hayvanlarda üreme, büyüme ve gelişme” ünitesi* (Tez No. 546936)[Yüksek lisans tezi, Dicle Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Karayılan, G. (2017). *Oyun temelli ekolojik ayak izi etkinliklerinin dört ve beşinci sınıf öğrencilerinin çevre okuryazarlığına etkisi* (Tez No. 469620)[Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Kavşut, G., Çavuş, R. & Akpınarlı, N. (Mayıs, 2011). *Fen'in çemberi*. Eğitimde değişim hareketi, Yeni Nesil Eğitim Konferansı, İstanbul.
- Kaymakcı, S. (2012). Sosyal bilgiler öğretim programında ilişkilendirmeler. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12 (2) 273-304.
- Kaytez, N. & Durualp, E. (2014). Türkiye’de okul öncesinde oyun ile ilgili yapılan lisansüstü tezlerin incelenmesi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2 (2), 110-122.
- Kılıçaslan, H. (2021). *İlkokul 4.sınıf sosyal bilgiler dersinde oyunla kavram öğretimine yönelik bir eylem araştırması* (Tez No. 680960)[Yüksek lisans tezi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Kıral, B. (2020). Nitel bir veri analizi yöntemi olarak doküman analizi. *Siirt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 8 (15), 170-189.
- Koca, B. (2019). *Fen eğitiminde oyun temelli öğrenmenin öğrencilerin akademik başarı ve derse yönelik tutumuna etkisi: bir meta-analiz çalışması* (Tez No. 553077)[Yüksek lisans tezi, Sivas Cumhuriyet Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Koç, E. (2019). *5.sınıf elektrik ünitesinde kullanılan eğitsel oyunların öğrenci başarısına ve kalıcılığa etkisi* (Tez No. 583745)[Yüksek lisans tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Koka, V. (2018). *Sosyal bilgiler dersinde kullanılan bilgisayar destekli eğitsel oyunların öğrencilerin ders başarısına olan etkisi* (Tez No. 505026)[Yüksek lisans tezi, İnönü Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Korcu, H. (2019). *Sosyal bilgiler dersi tarih konularının öğretiminde oyunla öğretim uygulamaları (deneysel bir çalışma)* (Tez No. 581434)[Yüksek lisans tezi, Balıkesir Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Korkmaz, S. (2018). *Eğitsel oyun geliştirilerek desteklenen fen bilimleri öğretiminin öğrenci tutum ve başarısına etkisi* (Tez No. 502718)[Yüksek lisans tezi, Bartın Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Korkusuz, M. E. (2012). *Elektrogame eğitsel oyununun tasarlanıp geliştirilerek basit elektrik devreleri konusunda bilişsel ve duyuşsal değişkenlere etkisinin incelenmesi* (Tez No. 312960)[Doktora tezi, Balıkesir Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Krippendorff, K. (2018). *Content analysis: An introduction to its methodology*. Sage publications.
- Kunduz, N. (2013). *Animasyonlarla öğretimin ve eğitsel oyunların “çöktürme titrimetrisi” konusunda akademik başarı üzerine etkisi* (Tez No. 334739)[Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- MEB (2018). *Fen bilimleri dersi öğretim programı (ilkokul ve ortaokul 3.4.5.6.7. ve 8. sınıflar)*. Milli Eğitim Bakanlığı.
- Miles, M. B. & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis*. Sage Publications.

- Nur, G. Y. (2019). *Madde ve ısı ünitesinin öğretiminde eğitsel oyunları kullanmanın öğrencilerin akademik başarısı üzerine etkisi ve sürece yönelik öğrenci görüşleri* (Tez No. 587561)[Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Özdemir Sarıalioğlu, R. (2021). *Hafif düzey zihinsel yetersizliğe sahip öğrencilerin madde ve ısı konusunu anlamalarına yönelik bir dijital oyun geliştirilmesi ve uygulanması* (Tez No. 697983)[Yüksek lisans tezi, Trabzon Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Özdemir, M. (2021). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve sosyal eğilimleri* (Tez No. 674303)[Yüksek lisans tezi, Mersin Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Özer, F. (2017). *Ciddi oyunların ilkökul 4.sınıf öğrencilerinin fen bilimleri dersi akademik başarılarına, derse yönelik motivasyonlarına ve problem çözme becerilerine etkisi* (Tez No. 463463)[Yüksek lisans tezi, Anadolu Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Özmen, H. & Karamustafaoğlu, O. (2019). *Eğitimde araştırma yöntemleri*. Pegem Akademi.
- Öztürk Çoşan, A. (2018). *Canlı alemleri ünitesinin öğretiminde kullanılan eğitsel oyunların öğrenci başarısına ve başarının kalıcılığına etkisi* (Tez No. 528696)[Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Öztürk, G. (2019). *Fen metinleri destekli dijital oyun ile fen öğretiminin öğrencilerin akademik başarı ve bilgisayar kullanmaya yönelik tutumuna etkisi* (Tez No. 599585)[Yüksek lisans tezi, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Pehlivan, H. (2005). *Oyun ve öğrenme*. Anı Yayıncılık.
- Sak, R., Sak, İ. T. Ş., Şendal, Ç. Ö. ve Nas E. (2021). Bir araştırma yöntemi olarak doküman analizi. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 4 (1), 227-256. <https://doi.org/10.33400/kuje.843306>
- Samuk, S., Yeşilbursa, C. C. ve Hamarat, E. (2021). Sosyal bilgiler ve fen bilimleri derslerinin disiplinlerarası yaklaşımla okul dışında işlenmesine ilişkin öğrenci görüşleri. *Journal of Individual Differences in Education*, 3 (2), 113-127. <https://doi.org/10.47157/jietp.954814>
- Sarıçam, U. (2019). *Dijital oyun tabanlı stem uygulamalarının öğrencilerin stem alanlarına ilgileri ve bilimsel yaratıcılığı üzerine etkisi: minecraft örneği*. (Tez No. 569080) [Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Say, F. S. (2016). *Yedinci sınıftan bilimleri dersine yönelik tasarlanan bilgisayar oyununun öğrencilerin fene yönelik öz-yeterliklerine, motivasyonlarına ve saldırganlıklarına etkisi*. (Tez No. 433695) [Doktora tezi, Pamukkale Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Saygılı, P. (2019). *Okul öncesi dönemde oyun tabanlı öğrenme yönteminin bilimsel süreç becerilerine etkisinin incelenmesi*. (Tez No. 610731) [Yüksek lisans tezi, Mersin Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Serdaroğlu, C. (2019). *6.sınıf bitki ve hayvanlarda üreme, büyüme ve gelişme ünitesinin öğretiminde oyun temelli öğrenmenin akademik başarı ve tutum üzerine etkisi*. (Tez No. 553148) [Yüksek lisans tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Şahin, M. (2015). *Oyunlaştırılmış oyun temelli öğrenmenin öğrencilerin fen bilimleri dersi başarılarına ve derse yönelik tutumlarına etkisi*. (Tez No. 414602) [Yüksek lisans tezi, Bahçeşehir Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Şen, Ü. (2010). Sanat eğitiminde bilimsel araştırma yöntemlerinin kullanılması. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5 (1), 343-360.
- Şimşek, A. (2021). *Geleneksel çocuk oyunlarının kültürel mirasa katkısı ve eğitsel yönünün öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi (Mersin ili örneği)*. (Tez No. 680989) [Yüksek lisans tezi, Mersin Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.

- Tayfur, A. (2019). *Oyun destekli değerlendirme sürecinin vücudumuzdaki sistemler ünitesinin öğretimine uygulanması*. (Tez No. 573842) [Yüksek lisans tezi, Trabzon Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Toğru, H. (2020). *Kimya öğretmen adaylarının alkanlar konusundaki akademik başarılarına eğitsel oyunların etkisi*. (Tez No. 624553) [Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Tokgöz, E. Ö. (2017). *Oyun temelli öğrenmenin beşinci sınıf öğrencilerinin fen akademik başarıları, fene karşı tutumları ve bilgi kalıcılığı üzerine etkisinin araştırılması*. (Tez No. 486014) [Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Torun, F. (2011). *Çocuk hakları öğretiminde oyun yönteminin başarıya, kalıcılığa ve tutuma etkisi*. (Tez No. 294093) [Yüksek lisans tezi, Adıyaman Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Tut, E. (2018). *4.sınıf fen bilimleri dersinde oyun temelli öğrenme uygulamalarının öğrencilerin akademik başarılarına ve yaratıcı düşünme becerilerine etkisi*. (Tez No. 517292) [Yüksek lisans tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Uluay, G. (2017). *Fen öğretiminde dijital oyun tasarımı uygulamalarının ortaokul öğrencilerinin akademik başarılarına, problem çözme becerilerine ve motivasyonlarına etkisi*. (Tez No. 485868) [Doktora tezi, Gazi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Ulus, G. (2021). *Madde ve değişim ünitesi için oyunlaştırma kullanımının öğrencilerin akademik başarı ve motivasyonlarına etkisi. Proje tabanlı öğrenme etkinlikleri ile oyun tabanlı öğrenme etkinliklerinin akademik* (Tez No. 696872) [Yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Usta, N., Işık, A. D., Şahan, G., Genç, S., Taş, F., Gülay, G., Diril, F., Demir, Ö. ve Küçük K. (2017). Öğretmen adaylarının matematik öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili görüşleri. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 3 (1), 328-344.
- Ülküdür, M. A. (2016). *Proje tabanlı öğrenme etkinlikleri ile oyun tabanlı öğrenme etkinliklerinin akademik başarı, tutum ve motivasyona etkisi*. (Tez No. 456122) [Yüksek lisans tezi, Amasya Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Üstündağ, S. (2017). *Eğitsel oyunların ortaokullarda öğrenim gören kaynaştırma öğrencilerinin öz kavram düzeyleri üzerine etkisi*. (Tez No. 477049) [Yüksek lisans tezi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Wach, E. ve Ward, R. (2013). Learning about qualitative document analysis. *IDS Practice Paper In Brief*, 13, 1-10.
- Yaşar, Ş. (2019). *Oyunlarla desteklenmiş tga (tahmin et-gözle-açıkla) yöntemine dayalı etkinliklerin 10.sınıf öğrencilerinin fizik (basınç ve kaldırma kuvveti ünitesi) başarısına ve fiziğe yönelik metaforik algılarına etkisi*. (Tez No. 584173) [Yüksek lisans tezi, Dicle Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Yavuzıılmaz, M. (2018). *Eğitsel oyun destekli takım-oyun-turnuva yöntemini 5.sınıf öğrencilerinin “elektrik” konusundaki akademik başarılarına ve motivasyonlarına etkisi*. (Tez No. 526744) [Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Yeşilkaya, İ. (2013). *7.sınıf sosyal bilgiler dersi “zaman içinde bilim” ünitesinin eğitsel oyun yöntemi ile öğretimi*. (Tez No. 326663) [Yüksek lisans tezi, İnönü Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

- Yıldırım, B. (2015). *Eğitsel oyun ve dönüt-düzeltilmenin öğrenme düzeyi ve kalıcılığa etkisi*. (Tez No. 407553) [Yüksek lisans tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Yıldırım, D. (2018). *Oyunlaştırmanın 5.sınıf öğrencilerinin sosyal bilgiler dersi öğrenme başarıları üzerindeki etkisinin oyunlaştırılmış testlerle sınanması*. (Tez No. 527569) [Yüksek lisans tezi, Bahçeşehir Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Yıldız, E. (2019). *5,6,7.sınıf fen bilimleri dersinde yaşanan öğrenme problemlerinin giderilmesinde eğitsel oyun, okuma-yazma-oyun ve okuma-yazma-uygulama yöntemlerinin etkisinin incelenmesi*. (Tez No. 606574) [Doktora tezi, Atatürk Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Yıldız, E. ve Şimşek, Ü. (2021). Eğitsel oyun yöntemi. E. Yıldız ve Ü. Şimşek. (Eds.). *Ortaokullar için eğitsel oyun uygulamaları*. Ankara: Nobel Yayıncılık, s. 1-15.
- Yıldız, E., Şimşek, Ü. ve Araz, H. (2016). Dolaşım sistemi konusunda eğitsel oyun yönteminin kullanılmasının öğrencilerin akademik başarı ve fen öğrenimi motivasyonu üzerine etkisi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 13 (36), 20-32.
- Yıldız, S. (2019). *Dijital ve sınıf içi eğitsel oyunlarla gerçekleştirilen fen eğitiminin okul öncesi öğrencilerinin bilimsel süreç becerilerine ve bilişsel gelişim düzeylerine etkisi*. (Tez No. 551048) [Yüksek lisans tezi, Fırat Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Zengin, H. K. (2002). *Eğitsel oyunlar ve ilköğretim din kültürü ve ahlak bilgisi dersinde kullanımı*. (Tez No. 122328) [Yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Zing, Y. (2019). *Eğitsel oyunlara dayalı sosyal bilgiler öğretiminde ilkokul öğrencilerinin küresel vatandaşlığa ilişkin algı ve görüşleri*. (Tez No. 589662) [Yüksek lisans tezi, Anadolu Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.