

**4. SINIF SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE EĞİTSEL DİJİTAL
OYUNLARIN FİNANSAL OKURYAZARLIĞA ETKİSİ**

**Doktora Tezi
Sinan ÖZER
Eskişehir 2023**

**4. SINIF SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE EĞİTSEL DİJİTAL
OYUNLARIN FİNANSAL OKURYAZARLIĞA ETKİSİ**

Sinan ÖZER

DOKTORA TEZİ

Temel Eğitim Anabilim Dalı/ Sınıf Eğitimi Doktora Programı

Danışman: Prof. Dr. Ali ERSOY

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi

Eğitim Bilimleri Enstitüsü

Temmuz 2023

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAY

ÖZET

4. SINIF SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE EĞİTSEL DİJİTAL OYUNLARIN FİNANSAL OKURYAZARLIĞA ETKİSİ

Sinan ÖZER

Temel Eğitim Anabilim Dalı, Sınıf Eğitimi Doktora Programı
Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Temmuz 2023

Danışman: Prof. Dr. Ali ERSOY

Teknolojinin ilerlemesi ile birlikte dijitalleşen bir dünyada yaşamaya başlanması, her alanda olduğu gibi eğitim alanında da öğrencilere önemli fırsatlar sunmaktadır. Dijitalleşmenin öğretimde kullanılması ile ilgili olan bu çalışmanın amacı, Sosyal Bilgiler dersinde finansal okuryazarlık becerisinin kazandırılmasında eğitsel dijital oyunların etkililiğinin incelenmesidir. Araştırma karma araştırma yöntemlerinden nicel ve nitel yöntemlerin birlikte kullanıldığı içe içe gömülü deneysel desende gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu Adıyaman İli Kahta İlçesi'nde bir devlet okulunda 4. sınıfta okuyan ve ölçüt örnekleme yöntemine göre belirlenmiş 27'si deney, 27'si kontrol grubu olmak üzere 54 öğrenci oluşturmaktadır. 6 hafta süren uygulama sonucunda nicel veriler, İlkokullar İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ve Sosyal Bilgiler Dersi "Üretim, Dağıtım ve Tüketim" Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi, nitel veriler ise öğrenci günlükleri, saha notları, araştırmacı günlüğü ve yarı-yapılandırılmış görüşme formu yoluyla toplanmıştır. İlkokullar İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ve Sosyal Bilgiler Dersi "Üretim, Dağıtım ve Tüketim" Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi yoluyla toplanan nicel verilerin analizinde ilişkili ve ilişkisiz örneklemler t-testleri ve ANOVA testi kullanılmıştır. İlişkili örneklemler t-testinden elde edilen sonuçlar için etki büyüklüğü hesaplanmıştır. Nitel verilerin analizinde ise içerik analizi kullanılmıştır. Görüşme, gözlem, video kayıtları ve araştırmacı günlüğü yoluyla elde edilen nitel verilerin analizinde ise içerik analizi kullanılmıştır. Elde edilen bulgular sonucunda, eğitsel dijital oyunlar kullanılarak işlenen derslerde akademik başarı ve finansal okuryazarlık tutum ve akademik başarılarının deney grubu lehine anlamlı derecede arttığı sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca eğitsel dijital oyunlarla işlenen derslerde öğrencilerin çok eğlendiği ve mutlu olduğu, derslerin işlenişini daha çok beğendikleri görülmüştür. Yapılacak çalışmalarda tüm öğrencilerin aynı anda oyunları oynayabileceği ortam hazırlanarak uygulama yapılabilir.

Anahtar sözcükler: Sosyal bilgiler, Eğitsel dijital oyunlar, Dijital oyunlar, Derse yönelik tutum, Finansal okuryazarlık.

ABSTRACT

THE EFFECT OF EDUCATIONAL DIGITAL GAMES ON FINANCIAL LITERACY IN THE 4TH GRADE SOCIAL STUDIES COURSE

Sinan ÖZER

Department of Primary Education, Primary School Education Program
Anadolu University, Graduate School of Educational Sciences, July 2023

Advisor: Prof. Dr. Ali ERSOY

Beginning to live in a digitalized world with the advancement of technology offers important opportunities to students in the field of education as well as in every field. The aim of this study, which is related to the use of digitalization in teaching, is to examine the effectiveness of educational digital games in gaining financial literacy skills in Social Studies course. The research was carried out in an embedded experimental design in which quantitative and qualitative methods from mixed research methods were used together. The study group of the research consists of 54 students, 27 of whom are in the experimental group and 27 in the control group, who are studying in the 4th grade of a public school in Kahta District of Adıyaman and determined according to the criterion sampling method. As a result of the 6-week application, quantitative data were collected through the Financial Literacy Scale for Primary Schools and the Social Studies Lesson “Production, Distribution and Consumption” Learning Area Academic Achievement Test, and qualitative data were collected through student diaries, field notes, researcher diary and semi-structured interview form. Related and unrelated samples t-tests and ANOVA tests were used in the analysis of the quantitative data collected through the Financial Literacy Scale for Primary Schools and the Social Studies Lesson “Production, Distribution and Consumption” Learning Area Academic Achievement Test. The effect size was calculated for the results obtained from the related samples t-test. Content analysis was used in the analysis of qualitative data. Content analysis was used in the analysis of qualitative data obtained through interviews, observations, video recordings and researcher diary. As a result of the findings, it was concluded that academic achievement and financial literacy attitudes and academic achievements increased significantly in favor of the experimental group in the lessons taught using educational digital games. In addition, it was observed that the students had a lot of fun and were happy in the lessons taught with educational digital games, and they liked the lessons more. In the studies to be done, an application can be made by preparing an environment where all students can play the games at the same time.

Keywords: Social studies, Educational digital games, Digital games, Attitude towards course, Financial literacy.

TEŞEKKÜR

Uzun ve yorucu ama bir o kadar da keyifli bir doktora sürecinin tamamlanmasında ve bu çalışmanın meydana gelmesinde yanımda olan varlığından her zaman destek aldığım değerli hocam ve danışmanım Prof. Dr. Ali ERSOY'a sonsuz teşekkür ederim. Doktora ders aşamasında ve tez izleme komitesinde babacan tavırları ile sürekli motivasyon kaynağı olan güler yüzünü hiç eksik etmeyen her hareketinden ders çıkardığım değerli hocam Prof. Dr. Mehmet GÜLTEKİN'e, yine tez izleme komitesinde yer alan her soruma en kısa sürede dönüt veren örnek şahsiyet değerli hocam Prof. Dr. Oktay Cem ADIGÜZEL'e ve Prof. Dr. Adile AşkıM KURT hocama teşekkürlerimi sunarım. Tez jürisinde yer alarak değerli görüş ve katkılarını esirgemeyen Prof. Dr. Ahmet DOĞANAY ve Dr. Öğr. Üyesi Döndü ÖZDEMİR'e teşekkür ederim. Ayrıca doktora ders aşamasında ders aldığım samimiyeti ve sıcaklığı ile tecrübelerinden faydalandığım değerli hocam Prof. Dr. Şerife Dilek BOYACI'ya teşekkür ederim.

Doktora sürecini beraber geçirdiğimiz her aşamada desteklerini gördüğüm değerli doktora arkadaşlarım Dr. Durmuş BURAK, Dr. Mehmet ÜRÜNİBRAHİMOĞLU, Dr. Emrah KÖSEOĞLU, Gözde ÖZENÇ İRA, Kazım ŞAHİN ve bilhassa Veysel GÖÇER'e çok teşekkür ederim. Sizinle doktora süreci yürütmek çok keyifliydi. Ayrıca tez aşamasında desteklerini aldığım, değerli görüşleri ile tezime katkıda bulunan ve ismini burada yazamadığım emeği geçen tüm hocalarıma teşekkürü bir borç bilirim.

Doktora sürecimin başından sonuna kadar desteğini benden esirgemeyen, her zaman beni cesaretlendiren yeri geldiğinde benim sorumluluklarımı da üstlenerek kendisinden ve zamanından taviz veren sevgili eşim, can yoldaşım, hayatımı anlamlandıran güzel insan Elif ÖZER'e çok teşekkür ederim. Babası ile geçireceği zamandan taviz vermek zorunda bıraktığım bu zorlu süreçte zaman zaman ilgilenemediğim güzel oğlum Eymen ÖZER'e ve ailemizin en yeni üyesi Alperen ÖZER'e, beni büyüten, yetiştiren ve her zaman sevgilerini eksik etmeyen çok sevdiğim annem Ayşe Özer'e ve babam Salih Özer'e teşekkür ederim.

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

İmza

Sinan ÖZER

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
BAŞLIK SAYFASI.....	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAY	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
TEŞEKKÜR	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
TABLolar DİZİNİ.....	xi
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	xiv
GÖRSELLER DİZİNİ	xv
SİMGE VE KISALTMALAR DİZİNİ	xviii
1. GİRİŞ	1
1.1.Problem Durumu	1
1.2.Araştırmanın Amacı	6
1.3.Araştırmanın Önemi.....	7
1.4.Sınırlılıklar.....	9
1.5.Tanımlar	9
2. ALANYAZIN	11
2.1.Sosyal Bilgiler Dersi	11
2.2.Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı	12
2.3.Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında Yer Alan Beceriler.....	13
2.4.Finansal Okuryazarlık.....	16
2.4.1.Finansal okuryazarlığın önemi.....	18
2.4.2.Finansal okuryazarlık eğitimi.....	19
2.4.3.Sosyal Bilgiler dersi ve finansal okuryazarlık.....	21
2.6. Eğitsel Oyunlar	22
2.7. Dijital Oyunlar	23
2.8. Eğitsel Dijital Oyun.....	24
2.8.1. Eğitsel dijital oyunların özellikleri.....	26

2.8.2. Eğitsel dijital oyunların faydaları ve sınırlılıkları	27
2.9. İlgili Araştırmalar	28
2.9.1. Finansal okuryazarlık ile ilgili araştırmalar	28
2.9.2. Eğitsel dijital oyunla öğretim ile ilgili araştırmalar.....	34
3. YÖNTEM	41
3.1. Araştırmanın Modeli	41
3.2. Çalışma Grubu	43
3.3. Veri Toplama Araçları	48
3.3.1. Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım Ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi.....	49
3.3.2. İlkokullar İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği	52
3.3.3. Yarı-yapılandırılmış görüşme formu	52
3.3.4. Gözlemler.....	53
3.3.5. Öğrenci günlükleri	54
3.3.6. Araştırmacı günlüğü	54
3.4. Eğitsel Dijital Oyunların Geliştirilmesi.....	54
3.5. Verilerin Toplanması.....	56
3.5.1. Pilot uygulama.....	56
3.5.2. Deneysel uygulama süreci.....	57
3.6. Verilerin Analizi	72
3.6.1. Nicel verilerin analizi	72
3.6.2. Nitel verilerin analizi	73
3.7. Araştırmada Etik	73
3.8. Araştırmada Geçerlik ve Güvenirlik.....	74
4. BULGULAR.....	76
4.1. Deney ve Kontrol Gruplarının Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi Puanlarına İlişkin Bulgular	76
4.1.1. Deney ve kontrol grubu Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi son-test puanlarına ilişkin bulgular.....	78
4.1.2. Deney grubunun Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi ön-test ve son-test puanlarına ilişkin bulgular.....	78

4.1.3. Kontrol grubunun Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi ön-test ve son-test puanlarına ilişkin bulgular.....	79
4.1.4. Deney ve kontrol grubunun Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi kalıcılık testi puanlarına ilişkin bulgular	80
4.1.5. Deney grubu Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi son-test ve kalıcılık testi karşılaştırılmasına ilişkin bulgular	81
4.1.6. Kontrol grubu Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi son-test ve kalıcılık testi puanları karşılaştırılmasına ilişkin bulgular	82
4.2. Deney ve Kontrol Gruplarının İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği Ölçek Geneli ve Alt Boyutları Puanlarına İlişkin Bulgular	83
4.2.1. Deney ve kontrol grubu İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ve alt boyutlarından aldığı son-test puanlarının karşılaştırılmasına ilişkin bulgular	85
4.2.2. Deney grubu İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ve alt boyutları ön-test ve son-test puanlarının karşılaştırılmasına ilişkin bulgular	86
4.2.3. Kontrol grubu İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ve alt boyutları ön-test ve son-test puanlarının karşılaştırılmasına ilişkin bulgular	87
4.3. Öğrencilerin Finansal Okuryazarlık Becerisinin Kazandırılmasında Eğitsel Dijital Oyun Destekli Öğretim Etkinliğinin Kullanılması Hakkında Görüşlerine İlişkin Bulgular.....	88
4.3.1. Eğitsel dijital oyun destekli öğretim etkinliğinin derste kullanılmasına yönelik bulgular	88
4.3.2. Finansal okuryazarlık farkındalığının kazandırılmasına yönelik bulgular.....	107
5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER.....	129
5.1. Sonuç	129

Sayfa

5.1.1. Eğitsel dijital oyun destekli öğretim etkinliğinin öğrencilerin finansal okuryazarlığa yönelik akademik başarılarına ilişkin sonuçlar	129
5.1.2. Öğrencilerin finansal okuryazarlık tutum ve davranışlarına ilişkin sonuçlar.....	130
5.1.3. Öğrencilerin finansal okuryazarlık ve eğitsel dijital oyun destekli öğretim etkinliklerinin derste kullanılması hakkındaki görüşlerine ilişkin sonuçlar.....	131
5.1.3.1. Öğrencilerin eğitsel dijital oyun destekli öğretim etkinliği ile ders işlenmesine yönelik görüşlerine ilişkin sonuçlar	131
5.1.3.2. Öğrencilerin finansal okuryazarlık hakkında ne öğrendiklerine yönelik görüşlerine ilişkin sonuçlar	131
5.2. Tartışma	132
5.3. Öneriler	138
5.3.1. Uygulayıcılara yönelik öneriler	138
5.3.2. Yapılacak araştırmalara yönelik öneriler.....	138
KAYNAKÇA.....	140
EKLER	
ÖZGEÇMİŞ	

TABLolar DİZİNİ

Sayfa

Tablo 2. 1. 2005 ve 2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programlarının beceriler yönünden karşılaştırılması.....	14
Tablo 2. 2. 2005 ve 2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programlarının değerler yönünden karşılaştırılması.....	15
Tablo 3. 1. Deney ve kontrol grubunu belirlemek için yapılan Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi Shapiro-Wilk normallik testi ve çarpıklık/basıklık testi sonuçları ön-test sonuçları	45
Tablo 3. 2. Deney ve kontrol grubunu belirlemek için yapılan İlkokullar İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği Shapiro-Wilk normallik testi ve çarpıklık/basıklık testi sonuçları ön test sonuçları.....	45
Tablo 3. 3. Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi ANOVA testi ön-test sonuçları.....	46
Tablo 3. 4. İlkokullar İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ANOVA testi ön test sonuçları	46
Tablo 3. 5. Deney ve kontrol grubu Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı testi ön-test puanlarına ilişkin bağımsız örneklem t testi analizi sonuçları.....	47
Tablo 3. 6. Deney ve kontrol grubu İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ve alt boyutları ön-test puanlarına ilişkin bağımsız örneklem t testi analizi sonuçları	48
Tablo 3. 7. Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testinin madde analizi bulguları	51
Tablo 3. 8. Uygulamada verilen kazanımlar ve takvimi	58
Tablo 4. 1. Deney ve kontrol grubunun Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi ön-test ve son-test puanlarına ilişkin betimleyici istatistikler.....	77
Tablo 4. 2. Deney ve kontrol grubu Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi son-test puanlarına ilişkin bağımsız örneklem t testi analizi sonuçları.....	78

Tablo 4. 3. Deney grubu Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi ön-test ve son-test puanlarına ilişkin bağımlı örneklem t testi analizi sonuçları.....	79
Tablo 4. 4. Kontrol grubu Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi ön-test ve son-test puanlarına ilişkin bağımlı örneklem t testi analizi sonuçları.....	79
Tablo 4. 5. Deney ve kontrol grubunun Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi kalıcılık test puanlarına ilişkin betimleyici istatistikler	80
Tablo 4. 6. Deney ve kontrol grubu Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi kalıcılık test puanlarına ilişkin bağımsız örneklem t testi analizi sonuçları.....	81
Tablo 4. 7. Deney grubu Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi son-test ve kalıcılık testi puanlarına ilişkin bağımlı örneklem t testi analizi sonuçları.....	81
Tablo 4. 8. Kontrol grubunun Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi son-test ve kalıcılık testi puanlarına ilişkin bağımlı örneklem t testi analizi sonuçları.....	82
Tablo 4. 9. Deney ve kontrol grubunun İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ve alt boyutları ön-test puanlarına ilişkin betimleyici istatistikler	83
Tablo 4. 10. Deney ve kontrol grubunun İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ve alt boyutları son-test puanlarına ilişkin betimleyici istatistikler	84
Tablo 4. 11. Deney ve kontrol grubu İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ve alt boyutları son-test puanlarına ilişkin bağımsız örneklem t testi analizi sonuçları.....	85
Tablo 4. 12. Deney grubu İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ve alt boyutların ön- test ve son-test puanlarına ilişkin bağımlı örneklem t testi analizi sonuçları.....	86

Tablo 4. 13. Kontrol grubu İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ve alt boyutların ön-test ve son-test puanlarına ilişkin bağımlı örneklem t testi analizi sonuçları 87

ŞEKİLLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Şekil 3. 1. Karma yöntem araştırma süreci.....	42
Şekil 4. 1. Öğrenci görüşlerine göre eğitsel dijital oyunların derste kullanılmasına ilişkin öne çıkan kavramlar	89
Şekil 4. 2. Finansal okuryazarlığın farkındalığı tema ve alt temalar	108

GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 3. 1. Öğrencilerin bilgisayarlara oturma düzenleri	59
Görsel 3. 2. İstek, ihtiyaç ve sosyal ihtiyaç oyunu	60
Görsel 3. 3. Finans çocuk doğruları buluyor oyunu	60
Görsel 3. 4. İhtiyaçlarımı alıyorum oyunu	61
Görsel 3. 5. İstek ve ihtiyaçları bulma oyunu	62
Görsel 3. 6. İstek ve ihtiyaç ayrımı oyunu	62
Görsel 3. 7. Ürün ham madde oyunu etkinliği	63
Görsel 3. 8. Ürün mü Ham Madde mi oyununu oynayan öğrenciler	64
Görsel 3. 9. Meslekler oyunu	65
Görsel 3. 10. Ürünü Tanıyorum oyununu oynayan öğrenciler	66
Görsel 3. 11. Bilinçli Tüketici oyunu ve oynayan öğrenciler	67
Görsel 3. 12. Gelir ve Gider oyununu oynayan öğrenciler	68
Görsel 3. 13. Anagram oyunu ve oynayan öğrenciler.....	69
Görsel 3. 14. İsrar oyunu.....	70
Görsel 3. 15. Geri Dönüşüm oyunu ve oynayan öğrenciler	71
Görsel 4. 1. Yaren kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel.....	90
Görsel 4. 2. Ela kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel	90
Görsel 4. 3. Tarık kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel.....	90
Görsel 4. 4. Yaren kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel.....	92
Görsel 4. 5. Ela kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel	93
Görsel 4. 6. Ömer kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel	93
Görsel 4. 7. Ömer kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel	95
Görsel 4. 8. Zehra kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel	95
Görsel 4. 9. Nagihan kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel.....	95
Görsel 4. 10. Nida kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel.....	96
Görsel 4. 11. İdil kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel.....	97
Görsel 4. 12. Tarık kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel.....	98
Görsel 4. 13. Ela kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel	98
Görsel 4. 14. Yaren kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel.....	98

Görsel 4. 15. Esra kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel	99
Görsel 4. 16. Nida kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel.....	100
Görsel 4. 17. Esin kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel	100
Görsel 4. 18. Mustafa kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel	100
Görsel 4. 19. Mustafa kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel	102
Görsel 4. 20. Murat kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel.....	102
Görsel 4. 21. Tarık kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel.....	102
Görsel 4. 22. Nida kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel.....	102
Görsel 4. 23. Zehra kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel	104
Görsel 4. 24. Mehmet kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel	104
Görsel 4. 25. Ela kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel	104
Görsel 4. 26. Murat kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel.....	105
Görsel 4. 27. Esra kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel	106
Görsel 4. 28. Ersin kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel.....	106
Görsel 4. 29. Ela kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel	106
Görsel 4. 30. Ömer kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel	107
Görsel 4. 31. Yaren kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel.....	108
Görsel 4. 32. Tarık kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel.....	109
Görsel 4. 33. Ersin kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel.....	109
Görsel 4. 34. Nida kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel.....	110
Görsel 4. 35. Nagihan kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel.....	110
Görsel 4. 36. Gökçe kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel.....	112
Görsel 4. 37. Yaren kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel.....	112
Görsel 4. 38. Semih kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel	113
Görsel 4. 39. Ömer kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel	114
Görsel 4. 40. Zehra kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel	114
Görsel 4. 41. Ela kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel	115
Görsel 4. 42. Esra kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel	116
Görsel 4. 43. Murat kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel.....	117
Görsel 4. 44. Yaren kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel.....	117
Görsel 4. 45. Esin kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel	119
Görsel 4. 46. Yaren kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel.....	119

Görsel 4. 47. Ömer kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel	120
Görsel 4. 48. Nida kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel.....	121
Görsel 4. 49. Ela kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel	121
Görsel 4. 50. Hakan kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel	121
Görsel 4. 51. İdil kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel.....	122
Görsel 4. 52. Tarık kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel.....	123
Görsel 4. 53. Nagihan kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel.....	123
Görsel 4. 54. Kevser kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel	124
Görsel 4. 55. Gökçe kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel.....	125
Görsel 4. 56. Ahmet kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel	125
Görsel 4. 57. Esin kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel	126
Görsel 4. 58. Yaren kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel.....	127
Görsel 4. 59. Zehra kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel	127

SİMGE VE KISALTMALAR DİZİNİ

OECD	: Ekonomik Kalkınma ve İşbirliği Örgütü
TDK	: Türk Dil Kurumu
MEB	: Milli Eğitim Bakanlığı
ABD	: Amerika Birleşik Devletleri
TEDMEM	: Türk Eğitim Derneği Düşünce Kuruluşu
EBA	: Eğitim Bilişim Ağı
TAP	: Test Analiz Programı
SPSS	: Statistical Package for the Social Sciences
p	: Anlamlılık Değeri
Sd	: Standart Sapma
\bar{X}	: Aritmetik Ortalama

1. GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın problem durumu, amacı, önemi, sınırlılıkları, tanımları, kuramsal ve kavramsal çerçevesi ve araştırmayla ilgili alanyazın sunulmuştur.

1.1. Problem Durumu

Türkiye’de 2005 yılında öğretim programlarında yapılan güncellemeler ile birlikte beceriler programlarda önemli bir yere sahip olmuştur. Özellikle toplumsal, ekonomik, siyasal ve teknolojik gelişmeler eğitimcilerin gündeminde daha fazla yer almaya başlamıştır. Becerilerin eğitim ve öğretim etkinliklerinde önemli hale gelmesinde hayatın giderek karmaşık hale gelmesi ve eğitilmiş insanların sayısının artması, beceri yönü daha gelişmiş kişilere olan gereksinimleri artırmıştır (Mutluer, 2013, s.356).

Ekonomik Kalkınma ve İşbirliği Örgütü [OECD], Evrensel Beceriler Raporu’na (2015) göre dünya çapında okullaşma oranının büyük ölçüde arttığı görülmekte; ancak ülkelerin ekonomik olarak toplumlarından bekledikleri gelişmelerin ortaya çıkmadığı ifade edilmektedir. Yayımlanan bu rapor, becerilerin önemini ortaya çıkararak becerilerden eksik olarak verilen eğitimin amacına ulaşamadığını göstermektedir. Bu nedenle beceri eğitimine öncelik verilmesi, toplum hayatında etkin bir biçimde yer alan ve temel beceriler ile donatılmış bireylerin yetiştirilmesi için çok önemlidir (Öztürk ve Mutlu, 2017, s.552-553).

Beceri kavramı, “kişinin yatkınlık ve öğrenime bağlı olarak bir işi başarma ve bir işlemi amaca uygun olarak sonuçlandırma yeteneği, maharet.” (Türk Dil Kurumu [TDK], 2019) olarak tanımlanabilir. Ehrenberg (1991) beceriyi zihinsel işlemlerin kurgulanması veya fiziksel bir hareket yapma ustalığı veya gösterme hızı olarak tanımlarken; Smith (2002) beceriyi herhangi bir şeyi veya verilmiş olan bir görevi en iyi biçimde yerine getirebilmek için deneyim ve çalışma aracılığıyla elde edilen bir kapasite olarak tanımlamaktadır. Becerilere yönelik bu tanımlarda ortak olan vurgunun, yeteneğin geliştirilmesi ve yaşama aktarılması olduğu anlaşılmaktadır.

Eğitim sisteminin ilk ve önemli basamağı olan ilkokulun temel amacı, toplumda var olan tüm vatandaşlara temel bilgi, beceri ve alışkanlıklar kazandırmaktır. İlkokulun bu amacını gerçekleştirmede yararlandığı derslerin başında da Sosyal Bilgiler dersi gelmektedir. Sosyal Bilgiler dersinde öğrencilere hem temel bilgi ve beceriler, hem de alana özgü bilgi ve beceriler kazandırılmaktadır. Bu anlamda ilkokulda öğrencileri

hayata hazırlayacak becerilerin kazandırılması ve geliştirmesinde en önemli derslerin başında Sosyal Bilgiler dersi gelmektedir.

2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı incelendiğinde bireyi temel alan ve bilginin oluşturulmasında ve oluşturulan bilgilerin hayata aktarılma sürecinde bireyin ön plana çıkarıldığı görülmektedir (Uygun, Arıbaş ve Karalı, 2018, s.1900-1901). Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nda yer alan beceriler, ilişkili öğrenim alanları ile birlikte verilmiştir. Ayrıca bu beceriler hayat boyu öğrenme kapsamında da diğer öğrenme alanları ile de ilişkilendirilerek verilmesi önemlidir. 2005 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nda 15 tane beceri yer almaktaydı (MEB, 2005). Yenilenen 2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nda beceri sayısı 27'ye çıkarılmıştır (MEB, 2018). Bu bağlamda, 2018 yılında güncellenen Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nda programa eklenen becerilerden biri olan finansal okuryazarlık becerisidir. Finansal okuryazarlık finansal problemlerin hızla arttığı dünyada bireylerin finansal açıdan işlevsel ve doğru kararları verebilmeleri için gerekli olan ve son yıllarda önemi daha vurgulanan bir beceridir.

Alanyazında farklı finansal okuryazarlık tanımlamalarının yapıldığı görülmektedir. Finansal okuryazarlık, bireylerin ekonomi ile ilgili konularla iç içe olmaları, finansal refahlarını iyileştirmelerine katkı sağlayacak etkin kararlar alabilmeleri için gerekli finansal kavramları ve riskleri bilmesi ve bu bilgileri uygulamaya dönüştürme beceri, motivasyon ve özgüvenine sahip olmasıdır (OECD, 2013). Başka bir tanımda Boz (2019) finansal okuryazarlığı bireylerin para kullanımı ve paralarını yönetmeleri hakkında bilgi sahibi olarak değerlendirme yapabilmesi ve finans ile ilgili konularda doğru karar verme yeteneği biçiminde tanımlamaktadır.

Dünyada ve Türkiye'de yaşanan ekonomik krizler, finansal okuryazarlık eğitiminin önemini daha da artırmıştır. Türkiye'de de finansal okuryazarlık eğitiminin öneminin anlaşılmaya başlamasıyla 2005 yılında ilköğretim programlarındaki Hayat Bilgisi dersinde Okul Heyecanım, Benim Eşsiz Yuvam öğrenme alanlarında ve Sosyal Bilgiler dersinde Üretim, Dağıtım ve Tüketim öğrenme alanlarında öğrencilerin finansal okuryazarlığını geliştirici kazanımlar konulmuştur (Adalar, 2019). Türkiye'de 2005 yılında uygulamaya başlanan öğretim programlarıyla birlikte, özellikle Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nda ekonomi ve finansal eğitimin belirgin bir ivme kazandığı söylenebilir. Öyle ki, 2005 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nda ekonomi konuları 4, 5, 6 ve 7. sınıflarda "Üretim, Dağıtım, Tüketim" başlığı altında ayrı bir

öğrenme alanı içerisinde verilmiştir. 2005 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nda her ne kadar finansal okuryazarlık bir kavram ya da bir beceri olarak yer almamış olsa da program incelendiğinde doğrudan finansal okuryazarlık eğitimiyle ilişkilendirilebilecek çok sayıda kazanıma yer verildiği görülmektedir (Adalar, 2019).

Türkiye'de finansal okuryazarlık eğitimi konusunda 2017'de öğretim programlarında yapılan güncellemeler önemli bir dönüm noktasını oluşturmuştur. 2017'den önce hazırlanan öğretim programlarında finansal okuryazarlıkla ilgili kazanımlara yer verilmiş; ancak finansal okuryazarlık becerisi öğretim programlarında açıkça tanımlanmış beceriler arasında yer almamıştır. 2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nda yapılan güncellemeler ile "finansal okuryazarlık becerisi" Sosyal Bilgiler dersine özgü temel beceriler arasına dâhil edilmiştir. Finansal okuryazarlık becerisi öğretim programında "Üretim, Dağıtım ve Tüketim" öğrenme alanı ile doğrudan ilişkilendirilmiştir. Finansal okuryazarlık becerisi özellikle 4. sınıf Sosyal Bilgiler ders kitaplarının "Üretim, Dağıtım ve Tüketim" öğrenme alanında yer almıştır. Ayrıca bu öğrenme alanı işlenirken kazanımların ele alınması sırasında sorumluluk ve tasarruf gibi değerlerin de öğrenciler tarafından edinilmesi hedeflenmiştir (MEB, 2018). 2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nda yer alan finansal okuryazarlık becerisi, ilkökul 4. sınıf düzeyinde erken yaşlarda kazandırılması gereken önemli beceriler arasında yer almıştır.

Finansal okuryazarlık becerisini kazandırmada ders kitapları ve öğretim kılavuzları kullanılabileceği gibi çeşitli materyaller, teknolojik araçlar, web portalları, etkinlik yaprakları vb. materyallerden faydalanılabilir (Opletalová, 2014). Benzer biçimde James ve Lan (tarihsiz. akt; Yıldırım, 2018) bilgisayar simülasyonları, video oyunları, sanal geziler, görselleşme uygulamalarının finansal okuryazarlık eğitimi için kullanılabileceğini belirtmektedir. Teknoloji hayatın her alanında olduğu gibi eğitim alanında da etkin kullanılarak eğitim sistemini etkilemiştir. Bunun sonucunda öğretme-öğrenme etkinlikleri ve yöntemleri hızla değişerek daha kolay kalıcı davranış oluşturmada etkili olamaya başlamıştır. Diğer becerilerde olduğu gibi finansal okuryazarlık becerilerinin kazandırılmasında teknoloji kullanımı temel oluşturabilmektedir (İşman, 2011).

Yenilikçi bir anlayışa sahip Sosyal Bilgiler öğretimi için yapılandırmacı yaklaşım teknolojinin yardımı ile uygulanmalıdır. Teknolojinin yapılandırmacı yaklaşımı sağlamadaki başlıca önemi edilgen ve öğretmen merkezli bir yaklaşım yerine eleştirel

ve kavramsal düşünme becerisini kazanan etkin ve öğrenci merkezli bir öğrenme yaklaşımı sağlamasıdır (Crocco, 2001; akt. Baloğlu Uğurlu, 2012). Teknolojinin eğitimde kullanılması ile hayatımıza giren bilgisayar tabanlı öğretim öğretmenlerin sıklıkla başvurmaya başladığı bir öğretim yöntemi haline gelmeye başlamıştır.

Bilgisayar tabanlı öğretim için tasarlanmış bilgisayar yazılımları, eğitimin hemen her alanında kullanılabilir. Bu yazılımlar “alıştırma ve uygulama”, “özel ders”, “benzetim” ve “eğitsel oyun” yazılımları olarak gruplandırılmaktadır (Demirel ve Altun, 2014; Seferoğlu, 2014). Dijital eğitici oyun yazılımı, öğrencilerin bir oyun biçimi kullanarak ders konularını öğrenmelerini ve problem çözme becerilerini geliştirmelerini sağlayan yazılımlardır (Seferoğlu, 2014). Eğitsel dijital oyunların hem öğrencilerin keyifli zaman geçirmeleri hem de eğlenerek öğrenmeleri açısından önemli bir eğitim aracı olması, eğitimcilerin eğitsel dijital oyunları tercih etmelerine neden olmaktadır.

Eğitsel dijital oyun öğretilmek istenen hedef ve kazanımları oyun ile bütünleştirerek bireyin öğrenmesini, uygulama yapmasını ya da beceri kazanmasını sağlamaktadır (Samur, 2016, s.4). Prensky (2001a; akt. Kukul, 2013, s.29) eğitimde dijital oyunun kullanılmasını gerektiren beş nedeni şöyle belirtmektedir:

- *Dijital oyunlarda etkileşim vardır:* Dijital oyunlarda hem bilgisayarla etkileşim vardır hem de sosyal gruplarla etkileşim vardır.
- *Dijital oyunlarda geri bildirim vardır:* Dijital oyunlar kullanıcıya geri bildirim vererek kullanıcıyla etkileşime geçer. Aynı zamanda kişinin doğru yapıp yapmadığını görmesini sağlar. Doğru yapması kişiyi duygusal ve ego-memnuniyeti açısından etkiler.
- *Dijital oyunlarda problem çözme vardır:* Dijital oyunlar içerisinde bir problemi barındırır ve o kişi o problemi çözmek için oyun oynar. Problem durumunun çözülmesi kişinin yaratıcılığını artırır ve bir daha problem durumuyla karşılaşması halinde problemle nasıl karşılaşacağını bilir.
- *Dijital oyunlarda amaç vardır:* Dijital oyunlar içerisinde amaç barındırır ve kullanıcı oyuna başlarken bu amacı bilir ve ona göre hareket eder.
- *Dijital oyunda eğlence ve yarışma vardır:* Eğlence kullanıcıya memnuniyet kazandırır ve eğlendiği ortamda tekrar bulunmak ister.

Whitton (2010), dijital oyunların iyi öğrenme etkinliklerinin doğası gereği meydan okuyucu olduğunu; ancak başarılabilir olduğunu ve zorluk seviyelerini yavaş

yavaş artırma aracılığıyla öğrencilerin katılımını sağladığını belirterek öğrenim ve öğretim süreçlerine katkı sunabileceğini ifade etmektedir. Ayrıca öğrenciler sınıflarda kendi dijital oyunlarını da tasarlayabilirler. Öğrencilerin tasarladığı öğrenme ortamı, öğrencilerin işbirliğine dayalı ortamda derse aktif katılımlarını sağlamak ve yaratıcı düşünme becerilerini geliştirici egzersizler yapabilmelerine imkân sunabilir (Papert, 1998). Çünkü kişi, tasarlarken eğlenir ve kendi hayal dünyası içinde öğrenir (Gee, 2003). Whelan'e (2005) göre çocukların oyunlara karşı ilgileri ve oyunların öğrenme ortamlarındaki etkileri düşünüldüğünde oyun tasarımı ile öğrenme ortamlarının oluşturulması kaçınılmaz olarak görülmektedir.

Sabırlı'ya (2018, s.10-11) göre öğrenciler eğitsel dijital oyunların yardımı ile öğrendiği soyut kavramları somutlaştırarak daha uzun süre zihninde tutar ve kavramlar ile olgular arasında bağlantı kurarak zihinsel becerilerini geliştirir, öğrencilerde bilişsel yapı basamakları gelişir ve üst düzey becerilerin kazandırılmasında yardımcı olur. Bu bağlamda eğitsel dijital oyunların öğrencilerin akademik başarılarının artmasını sağlaması ve öğrenmeyi daha eğlenceli hale getirmesi soyut düşünme becerisini geliştirmesi gibi faydalarının olabileceğinden bahsedilebilir. Özellikle finansal okuryazarlık becerisi ile ilgili kazanımlarda bulunan soyut kavramların (gelir, gider, bütçe, denge vb.) kazandırılmasında eğitsel dijital oyunların etkililiğinin ortaya çıkarılması bu noktada önem taşıması beklenmektedir.

Eğitimcilerin, öğretmenlerin, konu alanı uzmanlarının ve oyun tasarımcıların bir araya gelerek eşgüdümlü bir biçimde çalışması sonucu oluşan eğitsel dijital oyunlar, öğretimi radikal olarak değiştirebilmekte, bu sayede milyonlarca öğrencinin öğretimle ilgili davranış değişikliğini oluşturmak mümkün olabilmektedir (Çetin, 2013, s.11). Bu bağlamda yapılacak çalışmada eğitsel dijital oyunların 4. sınıf öğrencilerinin finansal okuryazarlık becerilerinin kazandırılmasında kullanılmasının temel dayanaklarından birini oluşturmaktadır.

Alanyazında eğitsel dijital oyunların Fen Bilgisi (Barab ve Dede, 2007), Matematik (Kula ve Erdem, 2005) ve Teknoloji (Bayırtepe ve Tüzün, 2007) temel konu alanları bağlamında kullanımı incelenmiş olmasına rağmen Sosyal Bilgiler konu alanındaki çalışmaların yetersizliği dikkat çekicidir. Kimi araştırmalarda öğretmen adaylarının bilgisayar oyunlarının eğitimde kullanılmasına olumlu yaklaştığı ve mesleki yaşamlarında bilgisayar oyunlarını eğitim için kullanmayı planladığı (Can ve Cagiltay, 2006, s.309) belirtilmektedir. Ek olarak öğrencilerin erken çocukluk döneminden

itibaren bilişsel, sosyal duygusal ve fiziksel açıdan etkisi (Hazar ve Hazar, 2017) göz önüne alındığında araştırmanın bu temel alan için de yürütülmesinin gerekliliğini ortaya çıkarmaktadır.

Dijital oyunlar 2-14 yaş arasındaki çocuklar arasında en popüler dijital etkinliktir. Bir çocuğun ortalama 6 yaşında bilgisayardan, 10 yaşında ise telefonda oyun oynamaya başladığı belirtilmektedir (Shuler, 2009, s.4). Türkiye’de 10 yaşında olan bir öğrencinin ilkokul 4. sınıfta eğitim gördüğü göz önünde bulundurulduğunda, çalışmada 4. sınıf öğrencilerinin tercih edilmesinin dijital oyunlarına yönelik hazırbulunuşluklarının yüksek olması öngörüsüdür.

Finansal okuryazarlık becerisinin yapılacak araştırma kapsamında kazandırılmaya çalışılmasında eğitsel dijital oyunlar tercih edilmiştir. Teknolojik gelişmelerin, dijital oyunların, öğretim süreçlerinde öğrencilere kazandırılması öngörülen bilgi ve becerilerin kazandırmasındaki rolünün ne olduğunun belirlenmesi bu araştırmanın gerekçesini oluşturmaktadır.

1.2. Araştırmanın Amacı

Araştırmanın temel amacı, Sosyal Bilgiler dersinde finansal okuryazarlık becerisinin kazandırılmasında eğitsel dijital oyunların etkililiğinin incelenmesidir. Bu temel amaç doğrultusunda araştırmada şu sorulara yanıt aranmıştır:

1. Eğitsel dijital oyun destekli öğretim etkinliklerinin öğrencilerin finansal okuryazarlığa yönelik akademik başarılarına etkisi nedir?
 - Deney ve kontrol grubunun Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi son-test puanları arasında istatistiki olarak anlamlı bir fark var mıdır?
 - Deney grubunun Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi ön-test ve son-test puanları arasında istatistiki olarak anlamlı bir fark var mıdır?
 - Kontrol grubunun Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi ön-test ve son-test puanları arasında istatistiki olarak anlamlı bir fark var mıdır?

- Deney ve kontrol grubunun Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi kalıcılık puanları arasında istatistiki olarak anlamlı bir fark var mıdır?
 - Deney grubunun Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi son-test ve kalıcılık puanları arasında istatistiki olarak anlamlı bir fark var mıdır?
 - Kontrol grubunun Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi son-test ve kalıcılık puanları arasında istatistiki olarak anlamlı bir fark var mıdır?
2. Eğitsel dijital oyun destekli öğretim etkinliklerinin öğrencilerin finansal okuryazarlık tutum ve davranışlarına etkisi nedir?
- Deney ve kontrol grubunun İlkokullar İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği’nden almış oldukları ön-test puanları arasında istatistiki olarak anlamlı bir fark var mıdır?
 - Deney ve kontrol grubunun İlkokullar İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği’nden almış oldukları son test puanları arasında istatistiki olarak anlamlı bir fark var mıdır?
 - Deney grubunun İlkokullar İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği’nden almış oldukları ön-test ve son-test puanları arasında istatistiki olarak anlamlı bir fark var mıdır?
 - Kontrol grubunun İlkokullar İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği’nden almış oldukları ön-test ve son-test puanları arasında istatistiki olarak anlamlı bir fark var mıdır?
3. Eğitsel dijital oyun destekli öğretim etkinliklerinin finansal okuryazarlık farkındalığının kazandırılması konusunda öğrenci görüşleri nelerdir?

1.3. Araştırmanın Önemi

Sosyal Bilgiler dersi hayatın içinden yaşantılar sunan ve öğrencilerin her anlamda yaşamak için gerek duyacağı bilgi, beceri ve değerlerin kazandırıldığı derslerin başında gelir. Teknolojinin her alanda hızlı gelişmesi ile beraber toplumlar da teknolojiye uyum sağlamaya çalışmaktadır. Bu nedenle Sosyal Bilgiler öğretiminin temel amaç ve işlevi nedeniyle öğrencilerin yaşadıkları zamanın gerçekliğine göre gereken becerileri

öğrenmeleri ve günlük hayattaki ortamları deneyimleyebilecekleri yaklaşımları içermesi beklenmektedir. Eğitsel dijital oyun destekli öğretim etkinlikleri Sosyal Bilgiler dersinde teknolojiyi kullanarak bu becerileri kazandırmasını sağlaması yönüyle öğretmenlere kolaylık sağlamaktadır. Ayrıca öğretmenlere sınıf yönetimi ve kontrolü sağlamada da yardımcı olduğu (Canbay, 2012, s.14) bilinen eğitsel oyunlar, öğrencileri öğretim sürecine dâhil etmesiyle birlikte edilgen öğrencilere etkinliğe katılma fırsatı, hareketli öğrencilere ise enerjilerini harcama olanağı sağlayabilmektedir (Yavuzer, 2012, s.181). Öğrencilerin eğitsel oyunlar aracılığıyla sınıf iklimini bozmadan eğlenerek öğrenme fırsatını yakalayacakları öngörülmektedir.

Oyun, çocuğun fiziksel ve zihinsel yapısını geliştirmekle kalmayıp aynı zamanda nesnelere dünyası ile ilişki kurmasına, özgürlük ve bireysellik kazanmasına ve ardından sosyalleşmesine yardımcı olan çok önemli bir etkinliktir (Uluğ, 1999). Oyun sırasında çocuğun gerçek veya hayali sahneler oluşturması, birçok farklı olayı ve sorunu ortaya çıkarmasına ve oyun içinde karar vermesine olanak tanır. Bu durum, çocuğun bilişsel yeteneklerini sorulara cevap bulmak için kullanmasını sağlar ve yeni durumlar ve sorular için bilişsel gelişim düzeyini artırır. Oyunların çoğu hayal gücüne dayalı olduğundan ve yaratıcı gücü teşvik ettiğinden, çocuğun yaratıcı yeteneklerinin gelişimine de olumlu katkıda bulunur (Çoban ve Nacar, 2006).

Piaget bilişsel gelişim dönemleri içerisinde 11 yaş ve üzerinin soyut kavramların öğrenmede uygun olduğu belirtmiştir. Bu açıdan bakıldığında bu yaş aralığında yer alan ilkököl 4. sınıf öğrencilerine soyut kavram ve konuların öğretilmesinde eğitsel dijital oyunlardan faydalanılabilir. Özdemir (2017, s.433), dijital teknolojinin eğitim ortamlarında kullanımının eğitim-öğretim ortamına olumlu katkı sağlayacağını belirtmektedir. Dijital ortamlar öğrenciye bilgiyi; görüntülü ve sesli olarak çoklu öğrenme ortamlarında sunmaktadır (Ertem, 2016). Bilgisayar, tablet vb. araçlarla oynanan eğitsel dijital oyunların Sosyal Bilgiler dersinde finansal okuryazarlık becerisinin kazandırılmasında kullanılması, 4. sınıf öğrencilerine “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” öğrenme alanı içerisinde yer alan finansal okuryazarlık ile ilgili becerilerini daha etkili bir biçimde öğretme fırsatı sağlayacağı ön görülmektedir.

Finansal okuryazarlık ile ilgili alanyazın incelendiğinde ortaokul öğrencileri ile yapılmış (Ertoğrul, 2020; Karaaslan, 2020; Mammadova, 2020) lise öğrencileri ile yapılmış (Erkılıç, 2019; Fidancı, 2021; Mandell ve Klein, 2009), üniversite öğrencileri ile yapılmış (Alkaya ve Yağlı, 2015; Ansong ve Gyensare, 2012; Bayram, 2010; Kılıç,

Ata ve Seyrek, 2015; Louw, Fouche ve Oberholzer, 2013), öğretmenlerle yapılmış (Akhan, 2010), yetişkinlerle yapılmış (Jorgensen ve Savla, 2010), öğretim programları bağlamında yapılmış (Güvenç, 2017) çalışmaların olduğu görülmektedir. Ama ilkokul 4. sınıf Sosyal Bilgiler dersi kapsamında finansal okuryazarlık becerisinin kazandırılmasına yönelik çalışmalara ihtiyaç olduğu görülmektedir. Bu nedenle, yapılacak olan çalışma ilkokul 4. sınıf Sosyal Bilgiler dersinde finansal okuryazarlık becerisinin kazandırılmasında eğitsel dijital oyunların kullanılması açısından özgünlük taşımaktadır. Alanyazında farklı çalışmalarda eğitsel dijital oyun destekli öğretim etkinliklerinin etkililiği ve öğretim ortamına etkisi araştırılmış; ancak Sosyal Bilgiler Dersinde finansal okuryazarlık becerisi bağlamında araştırmalar yapılması gereksinimi olduğu anlaşılmıştır. Bu bağlamda yapılacak olan çalışmanın alanyazındaki önemli bir eksikliği gidereceği söylenebilir.

Öte yandan, yapılacak olan çalışma ile sınırlı kaynakların olduğu dünyada, ilkokuldan başlayarak öğrencilere üretim ve tüketim ile ilgili olarak finansal okuryazarlık becerisi kazandırılabilir. Bu sayede istek ve ihtiyaçlarını ayırt ederek ikisi arasında bilinçli seçimler yapan, ailesi ve yakın çevresindeki başlıca ekonomik faaliyetleri tanıyan, sorumluluk sahibi bireyler yetişebilir. Çalışma sonucunda bilinçli tüketici davranışları sergileyen, kendine ait örnek bir bütçe oluşturabilen, çevresindeki kaynakları israf etmeden kullanan bireylerin ilkokuldan başlayarak yetiştirilmesine katkı sağlanması beklenmektedir.

1.4. Sınırlılıklar

- Bu çalışma, 2021-2022 eğitim öğretim yılı bahar döneminde Adıyaman İli Kâhta İlçe merkezinde bulunan bir devlet okulunda 4. sınıfta öğrenim gören 27 deney, 27 kontrol grubu olmak üzere 54 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir.
- Bu çalışma, ilkokul 4. sınıf Sosyal Bilgiler dersinde Üretim, Dağıtım ve Tüketim öğrenme alanında yer alan kazanımlarla sınırlıdır.

1.5. Tanımlar

Finansal Okuryazarlık: Bireylerin bilgi temelli kararlar alarak finansal durumlarını yönetebilme becerileri (Alkaya ve Yağlı, 2015, s.586).

Dijital Oyun: Dijital oyunlar oyun konsollarında, telefon ve tablet gibi mobil cihazlarda, bilgisayarlarda çevrimiçi ya da çevrimdışı oynanan oyunlar (Johnson, 2011, s.17).

Eğitsel Dijital Oyun: Eğitsel dijital oyunlar teknolojik araçlar ile tasarlanan ve oyuncuların bilişsel, sosyal veya duygusal boyutlarına hitap ederek istenilen hedeflerin kazandırılmasını sağlayan oyunlar (Çetin, 2013, s.2).

2. ALANYAZIN

2.1. Sosyal Bilgiler Dersi

Alanyazın incelendiğinde Sosyal Bilgiler öğretiminin ne zaman başladığını gösteren kesin bir bilgi yoktur ve öğretimin nasıl başladığı ya da nerede kimler tarafından başlatıldığı bilinmemektedir. Ama insan var olduğundan beri hem sosyal hem de fen bilimlerinin var olduğu söylenebilir. İnsan, toplumun çekirdeği ve doğa ile iç içe olduğundan kendisini ve çevresini anlamak, kendi sınırlarının ne olduğunu bilmek için çabalarken diğer taraftan da diyalog kurduğu insanlarla güzel bir yaşam geçirmenin yollarını aramak için sürekli çaba sarf etmiştir. Bu çabalar hem sosyal hem de fen bilimlerin ortaya çıkmasını sağlamıştır (Safran, 2015, s.10). İlerleyen zamanlarda Sosyal Bilgiler geçmişten günümüze bireylerin, özellikle de çocukların en yakın yaşam alanlarından evrene kadar uzayan ilişkileri kavramasını ve bireylerin yaşadığı alanların kendi sosyal gelişimini açıklamaya çalışan konu alanı olarak karşımıza çıkmaktadır (Meydan, 2015).

Sosyal Bilgiler, 1916 yılında Amerika Birleşik Devletlerinde toplumu oluşturan ve oluşturduğu bu toplumun bir parçası olan insana ait bilgiler olarak tanımlanmıştır (Bilgili, 2019). 1992 yılında Sosyal Bilgiler eğitimcilerinin içinde yer aldığı Amerika'daki Sosyal Bilgiler Ulusal Konseyi [NCSS] Sosyal Bilgiler ile ilgili açıklamaları tek bir tanımda birleştirmek için şu tanımları yapmışlardır: “Sosyal Bilgiler, sosyal ve beşeri bilimleri vatandaşlık yeterliliklerini geliştirmek amacıyla kaynaştıran bir çalışma alanıdır. Sosyal Bilgilerin öncelikli amacı, karşılıklı olarak birbirine bağlı bir dünyada, kültürel farklılıkları olan demokratik bir toplumda, genç insanlara bilgiye dayalı ve mantıklı karar alabilme yeteneklerini geliştirmede yardımcı olmaktadır.” (Savage ve Armstrong, 1996; akt. Öztürk, 2009, s.4). Parker (2018, s.3) Sosyal Bilgiler dersini “Çocukların tarihsel olarak akıl yürütebildiği, toplumsal sorunları çözme becerisine sahip olduğu, çeşitliliği kucaklayabildiği, hoşgörüsüzlük ve bağınazlıkla mücadele edebildiği, çevreyi koruyabilen ve derinlemesine bir anlayışla bütün insanların umutları, hayalleri ve mücadeleleri ile empati kurmayı öğrendiği bir ders” olarak tanımlamaktadır.

Türkiye’de Sosyal Bilgiler dersi 1968 yılına kadar Yurttaşlık Bilgisi, Tarih, Coğrafya, Vatandaşlık Bilgisi adı altında okutulmuş, Sosyal Bilgiler dersi ismiyle ilk olarak 1968 yılında ilkokullarda okutulmaya başlanmış, 1970 yılında ortaokullarda pilot

uygulama olarak okutulmuş, 1975 yılından itibaren ise her yıl okutulmaya devam edilmiştir. 1985 yılından itibaren ortaokullarda ismi değişen Sosyal Bilgiler dersi; Milli Tarih, Milli Coğrafya ve Vatandaşlık dersleri olarak 1997 yılına kadar okutulmuştur. 1997 yılından itibaren tekrar ilköğretim okullarında Sosyal Bilgiler dersi adı ile okutulmuştur (Safran, 2015, s.13). Sosyal Bilgiler dersi toplumun gelişmesi ve toplumda huzur ve refah ortamının sağlanması için her açıdan kendini geliştirmiş bireyler yetiştirmeyi amaçlar. Sosyal Bilgiler dersi ayrıca bireylerin ekonomik kalkınmayı sağlayacak tasarruflar, yatırımlar gibi finansal planlamalar yapması, bu amaçla çevresindekilerle iletişim kurması ekonomik araçları etkili bir biçimde kullanabilen finansal okuryazar bireyler yetiştirmesi açısından önemli role sahiptir (Hablemitoğlu ve Özmete, 2012).

2.2. Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı

Türkiye’de 2005 yılına kadar uygulanan Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programları’nda öğretmen merkezli bir eğitim anlayışı benimsenmiştir. 2005 yılında hazırlanan Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı’nda yapılandırmacılık anlayışı programın temelini oluşturmuş ve bu yönüyle daha önce hazırlanan Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programları’ndan farklılaştığı ve daha çok öğrenci merkezli bir eğitim anlayışı benimsendiği söylenebilir (Tay, 2017). 2005 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı bilginin ve bireysel deneyimlerin değerini dikkate almaktadır. Aynı zamanda hayata etkin katılmayı, doğru kararlar vermeyi ve problem çözmeyi desteklemekte ve geliştirmektedir. Öğrenci merkezli olan bu program, beceri ve bilgiyi dengeler. Bireysel farklılıkları ve geçmiş deneyimleri de dikkate alarak öğrencilerin çevreleriyle etkileşime girmelerini sağlamaya çalışmaktadır (MEB, 2005).

2005 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı 2017 yılına kadar kimi değişikliklerle uygulanmaya devam etmiştir. 2017 yılında içinde bulunan zamanın şartlarına uygun daha güncel taslak bir program hazırlanmış, 2018 yılında da uygulanmaya başlanmıştır. 2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı’nda 2005 yılı programına göre çok büyük olmasa da kimi değişiklikler yapılmıştır. 2018 programına eklenen değişikliklerden kimileri aşağıda verilmiştir (Pala, 2019):

- Türkiye Yeterlilikler Çerçevesinde belirlenen 8 adet anahtar yetkinlik (Anadilde iletişim, Yabancı dillerde iletişim, Matematiksel yetkinlik ve bilim/teknolojide

temel yetkinlikler, Dijital yetkinlik, Öğrenmeyi öğrenme, Sosyal ve vatandaşlıkla ilgili yetkinlikler, İnisiyatif alma ve girişimcilik, Kültürel farkındalık ve ifade) programa dâhil edilmiştir.

- 2005 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nda 8 öğrenme alanı bulunurken 2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nda 7 öğrenme alanı bulunmaktadır. Bu öğrenme alanlarından 6 tanesi aynı isimle 2005 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nda yer alırken 2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nda "Etkin Vatandaşlık" adında yeni bir öğrenme alanının programa eklendiği görülmüştür. 2005 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nda 4. sınıf ve 5. sınıf öğrenme alanlarında toplam 93 kazanım bulunmaktadır. 2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nda ise kazanım sayısı 66 ya düşürülmüştür. 2005 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nda yer alan çoğu kazanım çıkarılarak 2018 yılında daha sade bir program hazırlanmış ve kazanımların altına özellik, içerik ve kullanılacak materyallerin tanımı gibi açıklamalar yapılmıştır.
- 2018 programını beceri ve değerlerin verilmesi açısından 2005 programına göre daha esnek hazırlanmıştır ve 2005 programında olmayan kimi beceriler (Tablo 2.1) ve değerler (Tablo 2.2) eklenmiştir. Öğretmen kılavuz kitabı ile öğrenci çalışma kitapları da yeni programda kaldırılmıştır.

Yapılan bu değişiklik ve yenilikler ile MEB, sarmal bir yapı içerisinde, gerçek hayat ile bağlantılı, kişisel özelliklere uygun, yetkinlik ve değerlerin bireylere kazandırılmasını sağlayan, yaşamın her alanı ile ve çeşitli bilim alanları ile değer, beceri ve kazanımlar sayesinde ilişki kuran bir program hazırlamıştır (MEB, 2018).

2.3. Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nda Yer Alan Beceriler

Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nın özelliklerinin başında beceri kazanımı gelmektedir (Şimşek ve Öztürk, 2019, s.83). Sosyal Bilgiler dersinde öğrencilere kazandırılacak beceriler, onları toplumsal yaşama ve üst sınıflardaki öğrenime hazırlamaya yönelik olduğundan çok önemli bir yere sahiptir. Bilhassa ilkokulda kazandırılacak beceriler, 2000'li yılların başından itibaren programlarda daha çok yer almaya başlamıştır (Mutluer, 2013).

2018 yılında Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı güncellenmiştir. Güncellenen bu programda öğrencilere kazandırılması amaçlanan 27 beceri yer

almaktadır. Bu beceriler belirlenirken Türkiye Yeterlikler Çerçevesi (TYÇ) kazandırılması amaçlanan anahtar yetkinlikler ile uyumlu şekilde hazırlanmasına özen gösterilmiştir. 2005 ve 2018 programlarında yer alan beceriler Tablo 2.1’de verilmiştir (MEB 2005; MEB 2018):

Tablo 2. 1. 2005 ve 2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programları’nın beceriler yönünden karşılaştırılması

2005 Öğretim programında yer alan beceriler	2018 Öğretim programında yer alan beceriler
1. Eleştirel Düşünme	1. Araştırma
2. Yaratıcı Düşünme	2. Çevre Okuryazarlığı
3. İletişim	3. Değişim ve Sürekliliği Algılama
4. Araştırma	4. Dijital Okuryazarlık
5. Problem Çözme	5. Eleştirel Düşünme
6. Karar Verme	6. Empati
7. Bilgi Teknolojilerini Kullanma	7. Finansal Okuryazarlık
8. Girişimcilik	8. Girişimcilik
9. Türkçeyi Doğru, Güzel ve Etkili Kullanma	9. Gözlem
10. Gözlem	10. Harita Okuryazarlığı
11. Mekânı Algılama	11. Hukuk Okuryazarlığı
12. Zaman ve Kronolojiyi Algılama	12. İletişim
13. Değişim ve Sürekliliği Algılama	13. İş Birliği
14. Sosyal Katılım	14. Kalıp Yargı Ve Önyargıyı Fark Etme
15. Empati Becerisi	15. Kanıt Kullanma
	16. Karar Verme
	17. Konum Analizi
	18. Medya Okuryazarlığı
	19. Mekânı Algılama
	20. Öz Denetim
	21. Politik Okuryazarlık
	22. Problem Çözme
	23. Sosyal Katılım
	24. Tablo, Grafik Ve Diyagram Çizme Ve Yorumlama
	25. Türkçeyi Doğru, Güzel Ve Etkili Kullanma
	26. Yenilikçi Düşünme
	27. Zaman Ve Kronolojiyi Algılama

2005 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı’nda yer alan toplam 15 becerinin 13’ü 2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı’nda da yer almaktadır. 2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı’nda 27 becerinin olduğu, “Yaratıcı Düşünme” ve “Bilgi Teknolojilerini Kullanma” becerilerinin programda yer almadığı; bunun yerine 14 yeni becerinin programa eklendiği görülmüştür.

2005 ve 2018 programlarında yer alan değerler Tablo 2.2’de verilmiştir (MEB, 2005; 2018):

Tablo 2. 2. 2005 ve 2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programları'nın değerler yönünden karşılaştırılması

2005 Öğretim programında yer alan değerler	2018 Öğretim programında yer alan değerler
1. Adil olma	1. Adalet
2. Aile birliğine önem verme	2. Aile birliğine önem verme
3. Bağımsızlık	3. Bağımsızlık
4. Barış	4. Barış
5. Bilimsellik	5. Bilimsellik
6. Çalışkanlık	6. Çalışkanlık
7. Dayanışma	7. Dayanışma
8. Duyarlılık	8. Duyarlılık
9. Dürüstlük	9. Dürüstlük
10. Estetik	10. Estetik
11. Hoşgörü	11. Eşitlik
12. Misafirperverlik	12. Özgürlük
13. Özgürlük	13. Saygı
14. Sağlıklı olmaya önem verme	14. Sevgi
15. Saygı	15. Sorumluluk
16. Sevgi	16. Tasarruf
17. Sorumluluk	17. Vatansverlik
18. Temizlik	18. Yardımseverlik
19. Vatansverlik	
20. Yardımseverlik	

2005 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nda yer alan 20 değerden 16'sının 2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nda olduğu gibi yer aldığı, 4 değer kaldırıldığı, 2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nda toplam 18 değer olduğu, yeni olarak "Tasarruf" ve "Eşitlik" değerlerinin programa eklendiği görülmüştür.

Programda yer alan yukarıdaki beceriler Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nın geliştirilmesi sürecinde kimi öğrenme alanları ve ilgili kazanımlarla birebir ilişkilendirilerek verilmiştir. Örneğin Birey ve Toplum öğrenme alanında kanıt kullanma ile empati kurma becerileri, Kültür ve Miras öğrenme alanında zaman ve kronolojiyi algılama ile değişim ve sürekliliği algılama becerileri, Üretim, Dağıtım ve Tüketim öğrenme alanı ile ilişkili olarak verilen finansal okuryazarlık becerisi doğrudan verilecek beceriler olarak ilişkilendirilmiştir. Bununla birlikte bu beceriler uygun olan farklı öğrenme alanları ve kazanımlar ile de ilişkilendirilerek verilebilir (MEB, 2018). 2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nda yer alan beceriler arasında olan ve Üretim, Dağıtım ve Tüketim öğrenme alanı ile ilişkili olarak doğrudan verilen finansal okuryazarlık becerisi araştırmanın amaçları doğrultusunda çalışılmıştır.

2.4. Finansal Okuryazarlık

Okuryazarlık en basit tanımı ile “okuryazar olma durumu” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2022). Whited (2007) okuryazarlığı bireyin bir toplumda yardım almadan rahat bir biçimde çalışmasını ve topluma daha faydalı bir birey olmasını sağlayan yeti olarak tanımlamaktadır. Araştırmacılar son yıllarda okuryazarlık kavramını çok geniş bir yelpazede değerlendirmektedirler. Okuryazarlık öğrencilerin eğitim hayatına başlamadan önce karşılaştığı bir kavram olmanın yanında topluma uyum sağlamanın en önemli etmenlerinden biridir (Çetin, 2019). 21. yüzyılda ekonomik, sosyal ve teknolojik gelişmeler okuryazarlık kavramının da farklı olarak tanımlanmasına sebep olmuştur. Zaman içinde okuma yazma, dinleme, öğrenme biçimlerinde meydana gelen değişiklikler yeni okuryazarlık kavramlarının da ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır (Tüzel, 2012). Bu kavramlardan biri de son yıllarda önemi hızla artan finansal okuryazarlık kavramıdır.

Finansal okuryazarlık içinde bulunduğumuz dünyada bireylerin karşılaştıkları ve hızla daha karmaşık bir hal alan finansal konularda doğru kararlar alması için gereken becerileri ifade eden ve son yıllarda hızla önemi artan ve okuryazarlık türleri içerisinde dünyada kabul gören bir okuryazarlık türüdür (Adalar, 2019; OECD, 2020). Türk Dil Kurumu’nun (TDK, 2022) sözlüğünde finans ve okuryazarlık kelimelerin anlamlarına bakıldığında finans kelimesi “fon ve sermaye sağlamaya yönelik ticari etkinlik; iktisadın, para ve diğer varlıkların yönetimi konusunu inceleyen bir alt dalı; para, kredi, bankacılık ve yatırımların yönetimi” olarak tanımlanırken; okuryazarlık ise, “okuryazar olma durumu ve okuması yazması olan, öğrenim görmüş.” olarak tanımlanmıştır. Okuryazarlık tek taraflı bir beceriye sahip olmanın ötesinde hayata aktarılabilir bir işlevsellik ve toplumun kalkınmasını sağlamada bir gereklilik olarak karşımıza çıkmaktadır (Akyıldız, 2020). Finansal okuryazarlık çerçevesinde yapılmış birçok araştırma ve çalışma karşımıza çıkmaktadır. Bu çalışma ve araştırmalarda yapılan finansal okuryazarlık tanımlarının birbirinden farklı olması bize tek bir finansal okuryazarlık tanımının olmadığını göstermektedir. Yapılan tanımlarda “para yönetimi, gelecek için birikim, bütçe ve planlama, doğru yatırım kararları, borç yönetimi, finansal karar verme, finansal refah, finansal erişim ve tüketicinin korunması” gibi ortak kimi

kavramlar yer almaktadır (Adalar, 2019). Alanyazını incelediğimizde finansal okuryazarlık ile ilgili yapılmış kimi tanımlar karşımıza çıkmaktadır.

Golemac ve Lončar (2016) finansal okuryazarlık ile ilgili yapılan tanımları kavramsal ve işlevsel olarak iki grupta incelemiştir. İçeriğin analizini ön planda tutan tanımlara kavramsal tanımlar; yatırım, tasarruf, bütçeleme gibi ölçülebilir tanımlara ise işlevsel tanımlar demiştir. Kavramsal tanıma Remund'un (2010, s.284) yaptığı: "Bireyin ekonomik şartlarda ve yaşamsal koşullardaki değişimleri dikkate alarak temel finansal kavramları algılama ve açıklama, kısa vadede etkin kararlar alabilme, uzun vadede finansal planlamalar yapabilme yoluyla şahsi finansal durumunu yönetebilme becerisidir." tanımı verilebilir. İşlevsel tanım için ise, Atkinson ve Messy'in (2012, s.14) "Doğru finansal kararlar almak ve bireysel refaha ulaşabilmek için gerekli olan farkındalık, bilgi, beceri, tutum ve davranışların bileşimidir." tanımını örnek verebiliriz. Yapılan araştırmalardan ve tanımlardan da anlaşıldığı üzere finansal okuryazarlık çok geniş bir biçimde incelenip tanımlanan bir kavram olarak görülmektedir (Çelikten, Doğan ve Dişli Çelikten, 2022).

Lusardi (2008) finansal okuryazarlığı temel ve gelişmiş finansal okuryazarlık olmak üzere iki kısımda tanımlamaktadır. Gelişmiş finansal okuryazarlık biraz daha karmaşık finansal konular olan hisse senedi piyasası, fonlar, bono fiyatları ve faiz oranları ile ilgili hesaplamaları yapabilme ve değerlendirebilmeyi kapsamaktadır. Temel finansal okuryazarlık bu finansal konular hakkında yorum yapabilme, enflasyonun artış ve düşüşünün etkisini algılayabilme ve yorumlayabilme düzeyi olarak tanımlanabilir. Hogarth (2002) finansal okuryazar olan bireyleri; para ve yönetimi, bankacılık işlem ve uygulamaları, yatırım, tasarruf, birikim, kredi kullanma, sigorta yaptırma ve vergi hesaplama konularında bilgili ve eğitilmiş olan finans konusunda para yönetimi gibi temel kavramları anlayan ve finansal planlar yaparken bu özelliklerini iyi kullanan bireyler olarak tanımlamaktadır. Kindle (2013, s.398) ise finansal okuryazarlığı paranın kullanımı ve yönetilmesi ile ilgili değerlendirmeler yapma ve bu değerlendirmeler sonucunda doğru kararlar alma ve bu kararları etkili bir biçimde uygulama becerisi olarak tanımlamıştır. Gökmen (2012, s.20) finansal okuryazarlığı "kişisel finansal sağlığı sağlamak ve korumak için gereken finansal bilgi, beceri, tutum ve davranışlardan oluşan bileşen" olarak tanımlamaktadır. Sarıgül'e (2019, s.1) göre finansal okuryazarlık, "bir kişinin parasal konularda geliştirilmesi gereken tutum, davranış, bilgi ve beceri yetkinlikleri" ifade edilmektedir.

2.4.1. Finansal okuryazarlığın önemi

Finansal okuryazarlık hem bireylerin hem de toplumların refah içinde yaşaması için gerekli temel yaşam becerilerinden biridir. Finansal okuryazarlık, insanların günlük yaşamları ve emeklilikleri için kazanması gereken bir beceridir. Finansal okuryazarlık seviyesi yüksek olan bireyler para hesabı yapma, faturaları inceleme, kredi kartı kullanma, para transferi yapma, bütçe oluşturma, tasarruf yapma, emeklilik dönemi için birikim yapma gibi finansal konularda daha doğru kararlar vermektedir. Bu yüzden bireylerin finansal okuryazarlık seviyelerinin yükselmesi hem kendileri hem de içinde yaşadığı toplumların gelişmesi açısından çok önemli bir yere sahiptir (Fidancı, 2021). Teknolojide hızla artan gelişmeler finansal hizmet alanlarında da önemli değişimlere sebep olmuştur. Bu gelişmeler bireylerin finansal ürün ve hizmetlere ulaşmasını kolaylaştırmakta ve onlara finansal ürün ve hizmet çeşitliliği sunmaktadır. Bireyler bu finansal hizmet ve ürünleri kullanırken bir çok yarar görmekte ama kimi risklerle de karşılaşabilmektedirler. Karşılaştığı bu risklere karşı verdiği kararlarda şaşkınlık içine düşme olasılıkları artmaktadır (Ağırman ve Akyol, 2019). OECD'nin raporunda da bu sıkıntılar yer almış ayrıca bireylerin yaşam beklentilerinin artması ve uzun süren emeklilik dönemlerinden dolayı finansal okuryazarlığın kazandırılmasının zorunlu olması gerektiği ifade edilmiştir (OECD, 2006).

Finansal okuryazarlık özellikle gençler için günlük ve gelecekteki yaşamını planlaması için önemlidir. Çünkü gençler internet bankacılığını kullanmak, kredi kartı kullanmak, sağlık sigortası yaptırmak, eğitim esnasında kimi eğitim kredileri kullanmak gibi kimi finansal ürünleri sıkça kullanmaktadır. Gençlerin ileride finansal açıdan başarılı olabilmesi, refah içinde yaşaması finansal okuryazarlıkların geliştirilmesi ile doğrudan ilgilidir (Temizel ve Bayram, 2011). Finansal sorunlar yaşayan bireyler içine kapanık ve toplumsal hayattan uzak bir yaşam sürmeye başlayabilmekte ve depresyona girerek benlik saygısını yitirebilmekteler. Bu durum aile içi sorunlara, evliliklerin sonlanmasına neden olabilmektedir. Gelecekte iş hayatının temel yapı taşı olacak gençlerin finansal okuryazarlık seviyelerinin düşük olması karşılaşacakları, finansal sorunlarla baş etmelerini zorlaştıracaktır (Sarigül, 2019). Finansal okuryazarlık seviyesinin düşük olması sadece bireyler için değil toplumun finansal geleceği açısından da çok önemlidir. Bireylerin verdiği finansal kararlar bireyleri doğrudan

etkilediği gibi toplumun hatta dünyanın ekonomisini de dolaylı yoldan etkilemektedir (Barış, 2016). Finansal okuryazarlık seviyesi yüksek olan bireylerin kaynakları daha etkin kullanmaları ve gerekli tasarrufları yapmaları ülke ekonomisinin büyümesine katkı sağlayacaktır. Bu katkı finansal sistemlerin hacminin artmasına, reel sektörün gelişmesine ve işsizliğin en aza inmesine olanak sağlayacaktır (Gökmen, 2012, s.48). Finansal okuryazarlığın bu kadar önemli olmasından dolayı hem birey, hem toplum hem de dünyamızın ekonomik olarak refah içinde olmasının ön koşullarından biri bireylerin finansal okuryazar olarak eğitilmesi ile olacaktır.

2.4.2. Finansal okuryazarlık eğitimi

Finansal okuryazarlık toplumların ekonomik olarak refah içinde yaşaması için önemli bir beceri olarak ifade edilmektedir. Bireylerin yaşam kalitesini arttırmada önemli derecede etkisi olan finansal okuryazarlığın eğitim yolu ile kazandırılması geçtiğimiz on yıl boyunca birçok ülkenin ana hedefi haline gelmiştir. Bireylerin finansal konularda bilinçlenmesi, finansal sektörler içinde doğru ve etkin kararlar alması, finansal araçları en etkin bir biçimde kullanması, finansal risklere ve yanlış finansal davranışlara karşı korunması, finansal refaha ulaşmaları gibi mikro amaçlar takip edilmekle birlikte bireysel tasarrufların artırılması yoluyla devletlerin ekonomik olarak büyümesi ve uzun dönemli finansal istikrara ulaşması gibi makro düzeyde amaçlar ortaya konulmaktadır (Adalar, 2019).

Finansal okuryazarlık eğitim süreci oldukça uzun bir süreçtir. Bu eğitimin okulların ilk kademesinden başlayarak öğretim programlarının içinde yer alması öğrencilerin erken yaşlardan itibaren eğitimlerinin her aşamasında sorumlu finansal davranışlar oluşturma bilgi ve becerilerini edinmeleri açısından oldukça önemlidir (OECD, 2012). Yapılan kimi araştırmalar incelendiğinde, finansal okuryazarlık eğitiminin okul öncesi ve ilkökul seviyesindeki öğrencilerin bireysel finans ile ilgili çoğu konuyu öğrenebilecek bilgi birikimine sahip oldukları ifade edilmektedir (Huang ve Nam, 2013; Scheinholtz, Holden ve Kalish, 2011; Sherraden, Johnson, Guo ve Elliott, 2011). Finansal okuryazarlığın önemini kavramış gelişmiş ülkeler bu eğitime anaokulundan başlamaktadır (Turan İçke, 2017). Finansal okuryazarlık eğitimi ilk olarak ailede başlayan bir süreç olmasına rağmen bu eğitimin tam olarak alınmasında okullarda verilecek finansal okuryazarlık eğitimi çok önemlidir. Bu eğitime önem veren

ülkelerden biri olan Amerika Birleşik Devletlerinde Tüketici Finansal Koruma Bürosunun 2013 yılında yayımladığı raporda ABD'nin her yıl bir okulun finansal okuryazarlık eğitimine 500 ila 1500 dolar ayırdığı ve bu tutarında tüm okullar genelinde 7 ila 21 milyon dolar arasında olduğu ifade edilmektedir (Heath, 2016).

Finansal eğitimin planlanması ve yürütülmesinin doğru bir strateji ile yürütülmesi gereklidir. Gerektiği gibi planlanamayan ve yürütülemeyen finansal okuryazarlık eğitimin sonucu da istendik olmayabilir. PISA (2012) değerlendirmesinde finansal okuryazarlık performansı en yüksek ülke Çin olmuştur. Fransa, İtalya, Slovenya, Hırvatistan gibi matematik alanında yüksek başarı gösteren ülkelerin öğrencilerinin finansal okuryazarlık puanlarının düştüğü görülmüştür. Bunun sebebi olarak bu ülkelerin finansal okuryazarlık eğitiminde doğru bir strateji ve planlama yürütmediği söylenebilir. Diğer yandan Estonya gibi küçük bir ülke finansal eğitim konusunda puan olarak 3. sırada yer almıştır. Estonya'nın bu başarısının en önemli sebebi finansal okuryazarlık eğitiminde doğru bir planlama ve yürütülebilir bir strateji geliştiren sınırlı sayıda ülkelerden biri olmasından kaynaklanmaktadır (Aydın, 2018).

Okullarda verilecek olan finansal okuryazarlık eğitiminde en önemli konuların başında eğitimin verileceği dersler ve kullanılacak materyaller gelmektedir. Öğretmenlerin finansal okuryazarlık eğitimini vereceği derslerde kullanacağı öğretim yöntem ve teknikleri, derslerde kullanılacak materyal seçimi dersi etkileşimli bir biçimde işlemesine yardımcı olacaktır. Kimi ülkelerin finansal okuryazarlık eğitimleri bu konuda örnek gösterilebilir. Bunlardan birisi olan Danimarka'da finansal okuryazarlık eğitiminde kullanılmak üzere "Funny Money" olarak bilinen eğlenceli para adıyla bir öğretim materyali hazırlanmıştır. Bu materyal 13-15 yaş arasındaki Danimarkalı öğrencilerin bütçelerini yönetmeleri, birikim yapmaları ve yatırım becerilerini geliştirmek için kullanılmaktadır. Uygulamada öğrencilere çeşitli finansal problemlerin yer aldığı kısa filmler izletilerek burada yer alan problemlerin öğrenciler tarafından çözülmesi amaçlanmaktadır. İrlanda'da ise geliştirilen "Money Matters" olarak bilinen para meseleleri adındaki öğretim materyali ile öğrencilerin finansal okuryazarlık eğitimi kapsamında sorumluluk duygusunu arttırmada yararlanılmaktadır. Estonya'da ise wep portalı üzerinden finansal eğitim ile alakalı devlet ve özel kurumların hazırladığı materyaller öğrencilerin kullanımına sunulmuştur. Hollanda, İspanya ve Portekiz'de buna benzer materyaller web üzerinden öğretmenlere rehberlik etmesi için yayımlanmaktadır. ABD'de hazırlanan bu eğitim materyallerin ulusal eğitim

programları ile uyumluluğunu belirlemek için "Quality Mark" olarak bilinen kalite simgesi adıyla bir standart oluşturulmuştur (Türkiye Eğitim Derneği Düşünce Kuruluşu [TEDMEM], 2016).

Türkiye’de ilkököl ve ortaokullarda finansal okuryazarlık eğitiminin doğrudan verildiği bir ders bulunmamakla beraber Matematik, Sosyal Bilgiler, Hayat Bilgisi, Fen Bilgisi [Fen Bilimleri], Türkçe gibi dersler aracılığı ile kimi finansal okuryazarlık kazanımlarının verildiği görülmektedir (Güvenç, 2015). 2018 yılında güncellenen Sosyal Bilgiler Öğretim Programı’nda finansal okuryazarlık becerisi doğrudan bir öğrenme alanı ile ilişkili olarak verilmiştir (MEB, 2018). İlkokul 4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” öğrenme alanında finansal okuryazarlık becerisinin doğrudan verilecek olan beceriler arasında yer alması finansal okuryazarlık becerisi ve Sosyal Bilgiler Dersi ilişkisinin diğer derslere göre daha fazla olduğunu göstermektedir.

2.4.3. Sosyal bilgiler dersi ve finansal okuryazarlık

Sosyal Bilgiler öğrencilere yaşadığı dünyayı tanıma ve anlamalarına olanak veren, yaşamak için gerekli olan becerileri kazandıran bir derstir. Ekonomi eğitiminin Sosyal Bilgiler Dersi çerçevesinde sunulması, öğrencilerin finansal kararları ile yüzleşmelerinde, tasarrufu öğrenmelerinde ve finansal açıdan doğru karar verebilmelerinde ihtiyaç duyacakları bilgi ve becerileri kazanmaları açısından son derece önemlidir (Akhan, 2009). Birçok ülkedeki finansal okuryazarlık eğitimleri incelendiğinde bu eğitimin Sosyal Bilgiler eğitiminin temelini oluşturan vatandaşlık eğitimi, ahlak eğitimi, temel yaşam becerileri eğitimi ve çevre, toplum eğitimleri gibi alanlarda Sosyal Bilgiler, Vatandaşlık gibi dersler ile ilişkilendirilerek verildiği görülmektedir. OECD, finansal okuryazarlık eğitiminin tüm okullarda bağımsız bir ders olarak verilmesi gerektiğini ya da matematik, Sosyal Bilgiler gibi derslerin öğretim programı ile ilişkilendirilerek verilmesinin etkili bir öğretim fırsatı sunacağını ifade etmektedir (OECD, 2012).

Türkiye’de 2005 yılında öğretim programlarında bir değişikliğe gidilmiştir. Özellikle Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı’nda yapılan değişiklik ile ekonomi ve finans eğitiminde dikkat çeken bir ivme kazanılmıştır (Adalar, 2019). 2005 öğretim programlarındaki zorunlu dersler içinde finansal okuryazarlık ile ilgili en fazla öğrenme

çıkışının Sosyal Bilgiler dersi kapsamında olduğu görülmektedir. Matematik dersinde de öğrencilere paralarının tanıtılması, paralarımız ile ilgili problemler çözdürülmesi finansal okuryazarlık eğitiminin ilkokulda öğrencilere verilmesi açısından önemli olduğu söylenebilir (Güvenç, 2017). 2017 yılı finansal okuryazarlık eğitimi açısından Türkiye’de çok önemli bir yere sahiptir. Daha önceki programlarda finansal okuryazarlık ile ilgili kazanımlar yer alsa da finansal okuryazarlık bir beceri olarak programlarda yer almamıştır. Fakat 2017 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı’nda “finansal okuryazarlık becerisi” açık bir biçimde tanımlanarak bir beceri olarak programda yer almıştır. Finansal okuryazarlık becerisi karar verme ve öz denetim becerileri ile beraber Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı’nda 4. sınıf öğrenme alanları arasında “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” öğrenme alanında verilmesi gereken beceriler olarak yer almıştır (MEB, 2018).

3. sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı’nda finansal okuryazarlığa yönelik konuların yer aldığı “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” öğrenme alanına ilişkin kazanımlar “İstek ve ihtiyaçlarını ayırt ederek ikisi arasında bilinçli seçimler yapar”, “Ailesi ve yakın çevresindeki başlıca ekonomik faaliyetleri tanır.”, “Sorumluluk sahibi bir birey olarak bilinçli tüketici davranışları sergiler.”, “Kendine ait örnek bir bütçe oluşturur.”, “Çevresindeki kaynakları israf etmeden kullanır.” olarak belirlenmiş beş kazanımdan oluşmaktadır (MEB, 2018). 4. sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı’nda yer alan finansal okuryazarlıkla ilgili kazanımların öğrencilere kazandırılması ile bir üst öğrenime hazırlanmaları ve günlük yaşamdaki finansal etkinliklerini daha bilinçli yapmaları sağlanabilir. Bunun sağlanabilmesi için de öğrenme-öğretme sürecinde uygun yaklaşım ve yöntemlerin kullanılması gerekmektedir. Bu kapsamda yararlanılabilecek yöntemlerden eğitsel dijital oyunlardır. Araştırma kapsamında finansal okuryazarlık becerilerinin kazandırılmasında eğitsel dijital oyun destekli öğretim etkinliğinden yararlanılmıştır.

2.6. Eğitsel Oyunlar

Eğitsel oyunlar öğrencilerin birçok yönden gelişerek istedik davranış ve alışkanlıklar kazanmasını sağlayan etkinliklerdir. Bu etkinlikler sayesinde çocuk mutlu olmakta ve hoşça zaman geçirmektedir. Belli bir kazanım çerçevesinde planlanan ve oynatılan eğitsel oyunlar bu yönüyle diğer oyunlardan ayrılmaktadır (Akandere, 2013;

Avcı, 2006). Eğitsel oyunlar sayesinde çocuklar oyun içerisinde aldıkları rollerle gerçek yaşamdaki rolleri deneyimleme fırsatı bulmakta ve gerçek yaşamda karşılaşacağı durumlar karşısında deneyim kazanmaktadırlar (Kaynar, 2020).

İlkokulda eğitim gören çocuklar yaşları itibariyle genellikle oyun oynamayı çok severler ve bu yaştaki çocuklar bilgiyi elde ederken düşünmekten çok deneyimlemeyi tercih etme eğilimindedirler (Yeşilkaya, 2013 s.29). Somut işlemler döneminde olan ilkokul çocukları için oyun vazgeçilmez bir ihtiyaçtır (Gençoğlu, 2010). İlkokul çağındaki öğrencilerin dikkatleri düşüktür ve hemen dağılabilmektedir. Bilgiyi kendi kendilerine deneyimleyerek öğrenmeye çalışan bu yaş grubu çocukları için eğitimcilerin farklı yöntem ve teknikler kullanarak bilgiyi sunması gerekmektedir. Bu yüzden özellikle ilkokul öğretmenlerinin eğitsel oyunu kullanma nedeni bundandır. Eğitsel oyunlar ile yapılan eğitim sayesinde çocuklar bilgiyi olduğu gibi değil deneyimleyerek ve yapılandırarak öğrenebilir (Saracaloğlu ve Karademir, 2009, s.1099). Teknolojinin ilerlemesiyle bu eğitsel oyunlar artık dijital ortamda dijital oyunlar olarak çocukların karşısına çıkarılmaktadır.

2.7. Dijital Oyunlar

Teknolojideki gelişmeler her geçen gün hızla arttığından dolayı günlük yaşamda kullandığımız birçok araca dijital yollarla ulaşılmaktadır (Özkan ve Samur, 2017). Dijital ortamlara ulaşmanın kolaylaşması ile birlikte oyunlarda dijital ortama aktarılmaya başlamıştır. Böylece eskiden bireyler arasında oynanan oyunların artık dijital ortamda tanımadığımız kişiler arasında da oynanmaya başladığı görülmektedir (Özhan, 2011). Eskiden parklar, bahçeler, evlerin önleri gibi açık alanlarda oynanan oyunlar teknolojinin gelişmesi, dijital ortamlara ulaşmanın kolaylığı, ebeveynlerin çocuklarına zaman ayıramaması ve onların teknolojik araç kullanarak vakit geçirmelerine ortam sağlaması sayesinde oyunlar, yerini dijital oyunlara bırakmaya başlamıştır (Doğan, 2016; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018).

Dijital oyunlar oyun konsollarında, telefon ve tablet gibi mobil cihazlarda, bilgisayarlarda çevrimiçi ya da çevrimdışı oynanan oyunlar olarak tanımlanmaktadır (Johnson, 2011, s.17). Kaynar (2020) ise dijital oyunları, “Bilgisayar, cep telefonu gibi teknolojik araçlarla oynanan oyunlar” olarak tanımlamıştır. Bilgisayar teknolojilerinde yaşanan hızlı gelişmeler ile birlikte dijital oyunlar günümüzde eğlence sektöründe çok önemli bir yere gelmiştir. İlk olarak 1960’lı yıllarda ortaya çıkan dijital oyunlar 1970’li

yıllardan sonra ticari anlamda çok değer kazanmaya ve yaygınlaşmaya başlamıştır (Şahin, 2017, s.178). Dijital oyunların ürün pazarında önemli bir yere sahip olmasıyla birlikte birçok dijital oyun çeşidi ortaya çıkmıştır. Samur (2016) dijital oyunları aşağıda verilen başlıklarda gruplandırmıştır:

- Spor Oyunları
- Yarış Oyunları
- Aksiyon ve Macera Oyunları
- Strateji Oyunları
- Platform Oyunları
- Simülasyon Oyunları
- Dövüş ve Nişan Alma Oyunları
- Puzzle, Tahta ve Kart Oyunları
- Dans, Müzik Oyunları
- Rol Yapma Oyunları
- Online Oyunlar

Bu oyunların tümü eğitsel dijital oyun olarak hazırlanıp eğitimde uygulanabilir olmakla birlikte simülasyon oyunları açık ara en popüler öğrenme oyun türü olarak kabul edilmektedir (Klit, Pedersen ve Stege, 2018). Dijital oyunların günlük hayatta fazlasıyla kullanılması dijital oyunlarda çeşitliliğin artmasına sebep olmuştur. Dijital oyunların çok fazla kullanılması ve çeşitliliğinin artması araştırmacılar tarafından (eğitim, ekonomi, pazarlama, halkla ilişkiler vb. alanlarda) yapılan araştırma sayısını hızla arttırmaktadır (Bozkurt, 2014a). Bu oyunların hangi amaçla ve nasıl kullanıldığı özellikle eğitim alanı için önem taşımaktadır. Nitekim dijital oyunların eğitim amaçlı kullanılmasıyla birlikte eğitsel dijital oyun kavramı ön plana çıkmaktadır.

2.8. Eğitsel Dijital Oyun

Hazırlanan dijital oyunların birçoğu eğitimsel konuları da içinde barındıracak biçimde tasarlanmaktadır (Ocak, 2013, s.56). Eğitsel dijital oyunlar teknolojik araçlar ile tasarlanan ve oyuncuların bilişsel, sosyal veya duygusal boyutlarına hitap ederek istenilen hedeflerin kazandırılmasını sağlayan oyunlar olarak ifade edilebilir. Bu oyunlar özellikle öğrencilere zihinsel egzersiz yaptırarak bilişsel becerilerinin gelişmesine yardımcı olabilmektedir (Çetin, 2013, s.2). Dijital oyunlar bilgilerin

öğretilmesi, problem çözme becerilerinin geliştirilmesi, günlük yaşamda uygulaması zor olan veya uygulama maliyeti çok yüksek olan durumlarda faydalanılabilecek önemli bir öğretim yöntemi olarak kullanılabilir (Gelibolu, 2013, s.99). Erhel ve Jamet (2013) öğrencilerin bilişsel becerilerini eğlenceli bir şekilde belirli bir öğrenme alanında geliştirmek için dijital oyunların kullanıldığını belirtmiştir. Öğrenci oyunda ilerledikçe oyun içindeki problemi çözmek için gerekli görevleri yerine getirecek ve böylece verilmek istenen hedef ve davranışı kazanmış olacaktır (Hamari vd., 2016).

Çocuklar oyun oynamayı çok sevmekte ve son zamanlarda teknolojik imkânların artmasından dolayı dijital oyunlara daha çok ilgi göstermektedirler. Çocukların dijital oyunlara olan bu ilgisinden faydalanarak çocuklara eğitsel içerikli oyunlar sunarak onların eğlenerek öğrenmesi sağlanabilmektedir (Kukul, 2013, s.28). Eğitsel dijital oyun ile yapılacak öğretimde öğrencilerin derse karşı ilgileri artmaktadır. Çünkü öğrenci, oynayarak öğrenme aşamasında oyunda etkin olduğu ve kendi deneyimlerini ortaya koyabildiği için öğrenme daha kalıcı olmaktadır. Eğitsel dijital oyunlarda zaman kısıtlaması olması, rekabet gerektirmesi ve zihindeki bilgilerin kullanılmaya çalışılması öğrencinin bilişsel gelişimine önemli derecede katkı sunmaktadır (Aksoy, 2014, s.12).

Prensky (2001b), “Eğitimde neden dijital oyunları kullanıyoruz?” sorusunu sormuş ve bu soruya aşağıdaki cevapları vermiştir;

- *Dijital oyunlarda etkileşim vardır:* Dijital oyun oynarken diğer oyuncular ile ve teknolojik ürünler ile etkileşim söz konusu olmaktadır.
- *Dijital oyunlarda geribildirim vardır:* Dijital oyunlar oynayan kişilere anında geri dönütler verebilir ve oyuncu verdiği cevapların doğruluğunu kontrol edebilir.
- *Dijital oyunlarda problem çözme vardır:* Dijital oyunlar içerisinde çözülmeyi bekleyen problemler sunarak oyuncunun bu problemleri çözmesini amaçlar.
- *Dijital oyunlarda amaç vardır:* Dijital oyunlar belirli bir amaca yönelik tasarlanır ve oyun esnasında oyuncunun bu amaç doğrultusunda hareket etmesini bekler.
- *Dijital oyunlarda eğlence ve yarışma vardır:* Dijital oyunlarda eğlence vardır ve bu oyunun tekrar tekrar oynanmak istemesini sağlar, yarışma ise oyuncuyu heyecanlandırarak daha fazla eğlenmesini amaçlar.

Prensky (2001b) tarafından yukarıda “Eğitimde neden dijital oyunları kullanıyoruz?” sorusuna verdiği cevaplar incelendiğinde, eğitsel dijital oyunların özel ve önemli özelliklerinin olduğu görülmektedir.

2.8.1. Eğitsel dijital oyunların özellikleri

Eğitsel dijital oyunlar eğitimin her kademesinde kullanılacak oyunlardır. Eğitsel oyunlar hazırlanırken oyunun öğrencinin yakınsal gelişim alanına ve eğlence ile zorluk düzeyinin öğrencinin yaşına uygun olması, eğitsel dijital oyunlarda beklenen en önemli özelliklerden birisidir (Smith vd., 2019). Hazırlanan eğitsel dijital oyun öğrencinin eğlenceli bir öğrenme ortamında üst düzey düşünmesini sağlayacak becerileri içeren öğrenme görevleri ile donatılmalıdır (Van Eck, 2007). Coleman ve Money’a (2019) göre eğitsel dijital oyunlarla yapılan öğretimin dört özelliği vardır; bunlar öğrenci merkezli öğrenme ortamı sağlaması, öğrencilerin sorumluluklarını ve bağımsızlıklarını arttırması, problem çözme yöntemi ile derinlemesine öğrenme sağlaması ve öğrencinin öğrenme ortamında yetkin olmasını sağlamasıdır. Al-Azawi, Al-Falit ve Al-Blushi (2016) eğitsel oyunlarda eğlence faktörünün arttırılması için hedefe ulaşma, zorluklar ve yarışmalar, beklenmedik tahminler ve kazanılan ödüller olması gerektiğini ifade etmektedir. Çünkü, eğitsel dijital oyunların temelinde eğlence ve eğitim bileşenin kaynaşması yer almaktadır (All, Castellar ve Van Looy, 2016).

Eğitsel dijital oyunların, öğrenciye eğlenceli vakit geçirme olanağı tanınması ve içeriğine eğitim ile ilgili unsurları yerleştirme kolaylığından dolayı öğrenme amacı için kullanılması artmıştır. Eğitsel dijital oyunların her yaştaki öğrenci için kullanılabilmesi ve herkesin ilgisini çekmesi şu özelliklerinden kaynaklanıyor olabilir (Çetin, 2013, s.7-8):

- Oynayan öğrencinin motivasyonunu arttırması,
- Öğrencilere özgür öğrenme ortamı sağlaması,
- Oyuncuların psiko-motor özelliklerini geliştirmesi,
- Öğrencilerin oyunun sonucunu bilmemesi,
- Öğrencilerin oyun içinde sonuca ulaşmak için çok farklı işlemler yapması gerekmesi.

Eğitsel dijital oyunlar yukarıda verilen maddelerde yer alan faydaları sayesinde öğrenme ortamında öğrencilere daha etkin ve eğlenceli bir öğrenme fırsatı sunmak için tercih edildiği söylenebilir.

2.8.2. Eğitsel dijital oyunların faydaları ve sınırlılıkları

Eğitsel dijital oyunların kurgu ve grafik kalitesinin iyi olması, oyunun öğrenciler tarafından tercih edilmesini olumlu yönde etkiler. Bu şekilde tasarlanmış eğitsel oyunlar gerçekliğe benzer sanal bir dünyayı oluşturarak öğrencilerin karmaşık ve soyut konuları daha iyi anlamaları için çok faydalı olabilirler (Cheng, She ve Annetta, 2015; Shaffer vd., 2005). Eğitsel dijital oyunların diğer faydalarından biri de öğrencilerin konuyu tekrar etmesine imkan vermesi ve bireysel öğrenmelerine yardım etmesidir (Aksoy, 2014). Eğitsel dijital oyunlar öğrencilerin mantıksal düşünme ve psikomotor yeteneklerinin gelişmelerini sağlar, öğrencileri stresten uzaklaşarak mutlu olmalarını sağlar (Dinç, 2012). İyi tasarlanmış ve kurgulanmış eğitsel dijital oyunların faydaları arasında şunlar sıralanabilir (Hess ve Gunter, 2013):

- Eğitsel dijital oyunlar öğrencilerin motivasyonunu artırır.
- Öğrencilerin sosyal işbirliği kurmasını teşvik eder.
- Öğrencilerin bilgisayar okuryazarlık becerilerini geliştirir.
- Oyun esnasında öğrencilerin oyuna verdikleri tepki süresini artırır.
- Öğrencilerin problem çözme becerilerini geliştirir.
- Öğrencilerin öz denetim becerilerinin gelişmesine yardım eder.
- Öğrenmeyi eğlenceli hale getirir.

Eğitsel dijital oyunların faydalarının olmasının yanında kullanıma bağlı kimi olumsuz yanları da bulunmaktadır.

Eğitsel dijital oyunlar öğrenciler arasında rekabetin çok fazla artmasına sebep olabilir bu da hedef içeriği anlamalarını zorlaştırabilir (Chen ve Lien, 2019). Kimi oyunlar öğrencide istenmedik davranışların ortaya çıkmasına sebep olabilir (Dinç, 2012). Eğitsel dijital oyunların öğrencilerin seviyelerine göre tasarlanması zor olabilir (Aksoy, 2014). Eğitsel dijital oyunun diğer kimi olumsuzlukları aşağıda belirtilmiştir (Ocak, 2013, s.61):

- Eğitsel dijital oyunların içeriği öğrenci seviyesine uygun hazırlanmazsa öğrencileri rahatsız edici içerikler ortaya çıkabilir.

- İerik her zaman ğrenme kazanımları ile tam olarak uyuşmayabilir.
- Dijital oyunların fazla sayıda olması ğrencilerin oyunlara motive olmasına engel olabilir.
- Oyun oynamaya uygun olmayan ortamlar yüzünden eğitsel dijital oyunlardan istenilen verimler alınamayabilir.
- Öğretmenin oyunları takip konusunda dikkatinin dağılması olumsuz etki oluşturabilir.

Teknolojinin hızla gelişmesi çocuklarda oyun alışkanlıklarını da deęiştirdi. Çocuklar artık dijital ortamda daha çok zaman geçirmeye başlamıştır. Bu da dijital oyunların öneminin artmasına sebep olmuştur. Bu yönüyle eğitim alanında da dijital oyunlardan faydalanılmaya başlanmıştır; eğitim alanında kullanılan eğitsel dijital oyunlar, öğrencilerin dersleri daha eğlenceli ve kolay öğrenmesinin yolunu açmıştır. Eğitsel dijital oyunların birçok faydası bulunmaktadır. Önemi her geçen gün artan eğitsel dijital oyunlar özenli ve dikkatli bir şekilde kullanıldığında öğrencilerin dersleri sıkılmadan, daha motive bir şekilde ve daha çok severek öğrenmesi mümkün olmaktadır.

2.9. İlgili Araştırmalar

İlgili araştırmalar finansal okuryazarlık ile ilgili araştırmalarla ve eğitsel dijital oyunlar ile ilgili araştırmalara olarak iki başlıkta verilmiştir.

2.9.1. Finansal okuryazarlık ile ilgili araştırmalar

Çelikten, Doęan ve Dişli Çelikten (2022) ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin finansal okuryazarlık tutum ve davranışlarının farklı deęişkenlere göre incelenmek amacıyla yaptıkları çalışmada ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin finansal okuryazarlık tutum ve davranışları farklı deęişkenlere göre incelenmiştir. Araştırmalarında nicel araştırma yöntemlerinden tarama modelini kullanan araştırmacılar, 193 ilkokul 4. sınıf öğrencisinden Finansal Okuryazarlık Tutum ve Davranış Ölçeęi aracılığı ile veri toplamışlardır. Elde edilen verilerin analizi sonucunda öğrencilerin finansal okuryazarlık tutum ve davranış düzeylerinin yüksek olduęu, “aile türü, kumbaraya sahip olma durumu, alışverişe gitme sıklığı, harçlık alma durumu ve harçlık alma sıklığı” deęişkenlerinin anlamlı farklılıklar gösterirken “cinsiyet, kardeş sayısı ve ailenin

ortalama geliri” gibi deęişkenlerin anlamlı bir farklılık göstermedięi sonucuna ulařmıřlardır.

Kalmi ve Rahko (2022) oyuna dayalı finansal eęitimin etkisini saptamak amacıyla yaptıkları alıřmada oyun temelli finans eęitimi ile mevcut programdaki öęretimi karřılařtırılmıřtır. Arařtırma Finlandiya’da bulunan eřitli bölgelerde bulunan 42 okulda öęrenim gören 640 orta okul öęrencisi üzerinde yapılmıřtır. Oyun temelli öęretim ile finans eęitimi alan öęrencilerin mevcut programa göre eęitim alan öęrencilere göre finans konularını daha iyi anladıkları ve öęrencilerin finans ile ilgili konulara daha ok ilgi gösterdięi sonucuna ulařılmıřtır.

Arıkan (2021) yaptıęı doktora tez alıřmasında baęlam temelli yaklařımın öęrencilerin akademik bařarisına, finansal okuryazarlık becerisine ve öęrenmenin kalıcılıęına etkisini inceleme amalanmıřtır. alıřmasında karma yöntem desenlerinden aıklayıcı ardıřık desen kullanan arařtırmacı, arařtırmasını 6. sınıfa devam eden 53 öęrenci üzerinde gerekleřtirmiřtir. Arařtırmanın nicel bölümünde deney grubu öęrencilerine beř hafta boyunca Sosyal Bilgiler dersi “Üretim, Daęıtım ve Tüketim” öęrenme alanına yönelik konuları baęlam temelli yaklařıma göre iřlemiřtir. Kontrol grubu öęrencileri ise mevcut programdaki etkinliklere göre öęrenim görmüşlerdir. Arařtırmada nicel veriler arařtırmacının hazırlayıp geliřtirdięi Üretim, Daęıtım ve Tüketim Akademik Bařarı Testi ve Finansal Okuryazarlık Davranıř Öleęi aracılıęı ile toplanmıřtır. Nitel veriler ise deney grubu öęrencileri ile yapılan yarı-yapılandırılmıř görüřme formu aracılıęı ile toplanmıřtır. Arařtırma da Üretim, Daęıtım ve Tüketim Akademik Bařarı Testi ön-test ve son-test puanlarının analizi sonucunda deney grubu lehine anlamlı bir fark bulunmuřtur. Finansal Okuryazarlık Davranıř Öleęi ön-test ve son-test puanlarının analizinde ise tasarruf alt boyutunda anlamlı bir fark bulunurken, harcama ve büte alt boyutlarında anlamlı bir fark bulunamamıřtır. Arařtırmanın nitel verilerinin analizinde öęrencilerin arařtırmanın nicel verilerini destekleyen görüřler sunduęunu belirtmiřtir. Bu bulgular ışığında baęlam temelli öęrenme yaklařımının akademik bařarı, finansal okuryazarlık becerisi üzerinde olumlu bir etkiye sahip olduęu ve bir öęretim yöntemi olarak kullanılabilereęi ifade edilmiřtir.

Coda Moscarola ve Kalwij’nin (2021) alıřmasında ilkokul öęrencilerinin finansal okuryazarlıęını geliřtirmeye yönelik rgün bir finansal eęitim programının etkililięinin saptanması amalanmıřtır. Arařtırmaya katılan üç sınıftan ikisi deney grubu birisi kontrol grubu olarak belirlenmiřtir. Deney ve kontrol grubu öęrencilerine finansal

okuryazarlık eğitiminden önce ve sonra ön-test ve son-test yapılmıştır. Deney ve kontrol grubunun son-test puanları analizi sonuçlarına göre finansal eğitim programının ilkökul öğrencilerinin finansal okuryazarlıkları üzerine olumlu bir etkisi olduğu bulunmuştur.

Çelikten'in (2020) finansal okuryazarlıkla bağlantılı alanyazın incelenerek ilkökul öğrencilerine yönelik bir program geliştirmek ve bu programın öğrencilerin finansal okuryazarlık becerilerine etkisini test etmek amacıyla yaptığı doktora çalışmasında, ilkökul öğrencileri için geliştirdiği Finansal Okuryazarlık Programı'nın 4. sınıf öğrencilerinin finansal okuryazarlık tutum ve davranışları ile akademik başarıları üzerine etkisi incelenmiştir. Araştırmasında karma yöntem desenlerinden iç içe desen kullanmıştır. Araştırmanın nicel bölümü yarı deneysel desen, nitel bölümü ise durum çalışması olarak desenlenmiştir. Araştırmada nicel verilerin toplanmasında araştırmacının geliştirdiği Finansal Okuryazarlık Akademik Başarı Testi ve Finansal Okuryazarlık Tutum ve Başarı Ölçeğinden, nitel verilerin toplanmasında ise öğrenci günlükleri ve yarı-yapılandırılmış görüşme formundan faydalanılmıştır. Araştırmada deney grubu öğrencilerine 6 hafta boyunca Marmara Finansal Okuryazarlık Programı'na yönelik hazırlanmış etkinlikler ile ders işlenmiş, kontrol grubu öğrencilerine ise mevcut programa uygun hazırlanmış etkinliklerle ders işlenmiştir. Araştırmanın nicel verilerinin analizi sonucunda Finansal Okuryazarlık Tutum ve Davranış Ölçeği ve Finansal Okuryazarlık Akademik Başarı Testi son-test puanlarının deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmanın nitel verileri analizi sonucunda ise öğrencilerin paraları tanıma, istek ve ihtiyaç ayırma, varabilme, tutumlu olma, bilinçli tüketici davranışlarını öğrenme gibi bilgileri öğrendiği, birikim konusunda bilinçlendiği görülmüştür. Araştırma sonucunda Marmara Finansal Okuryazarlık Programı'nın akademik başarıyı ve finansal okuryazarlık becerilerini arttırdığı sonucuna ulaşılmıştır.

Gomulia, Barlian ve Dewi'nin (2020) çalışmalarında şehir merkezindeki öğrencilerin finansal okuryazarlık bilgilerinin ortaya çıkarılması amaçlanmıştır. Araştırmanın örneklemini 4., 5. ve 6. sınıfta öğrenim gören 395 öğrenci oluşturmuştur. Bu öğrencilerin %52'si kız, %48'i erkek öğrenciden oluşmuştur. Bu öğrencilere finansal bilgi, tasarruf alışkanlığı ve finansal davranış gibi kimi temel kavramlar sorarak bir anket uygulanmıştır. Araştırma sonuçlarına göre öğrencilerin %83'ü para biriktirme alışkanlığına sahiptir. Kimi öğrencilerin her gün, haftada bir veya birkaç günde bir para biriktirme alışkanlığı bulunmaktadır. Diğer bir sonuç ise sınıf düzeyinin finansal

okuryazarlık üzerinde bir etkisi olduğunu, cinsiyetin ise finansal okuryazarlık üzerinde hiçbir etkisi olmadığıdır.

Seyhan'ın (2020) yaptığı çalışmada Sosyal Bilgiler dersinde finansal okuryazarlık becerisinin kazandırılmasına yönelik Sosyal Bilgiler öğretmenlerinin görüşlerinin alınması amaçlanmıştır. Araştırma kapsamında 20 Sosyal Bilgiler öğretmeni ile görüşme yapılmıştır. Öğretmenler finansal okuryazar bireylerin ekonomik verileri anlayan tasarruf, birikim, yatırım kavramlarını bilen ekonomik gelişmeleri takip edebilen kişiler olduğunu belirtmiş; ancak finansal okuryazarlık becerisini kazandırmaya yönelik etkinlikler hakkında yeterli bilgiye sahip olmadıkları için verdikleri eğitimde finansal okuryazarlık becerisine yönelik etkinlikleri çok kullanmadıklarını ifade etmişlerdir.

Adalar'ın (2019) doktora tez çalışmasında öğretmen adaylarının finansal okuryazarlıklarını geliştirmek amacıyla bir model önerisi sunulmuştur. Ekonomi dersine dahil edilerek yürütülen finansal okuryazarlık eğitimlerinin öğretmen adaylarının akademik başarısı, finansal tutum ve davranışları ve ekonomi dersine yönelik tutumları üzerine etkisi araştırılmıştır. Araştırmada karma yöntem desenlerinden “yakınsayan paralel desen” tercih edilmiştir. Araştırmanın nicel verilerini toplamak için Finansal Okuryazarlık Testi, Finansal Okuryazarlık Tutum ve Davranış Ölçeği, Akademik Başarı Testi ve Ekonomi Dersine Yönelik Tutum Ölçeği'nden yararlanılmıştır. Nitel veriler için odak grup görüşmeleri yapılmış ve katılımcı günlüklerinden faydalanılmıştır. Araştırmada elde edilen nicel bulgular ışığında öğretmen adaylarının akademik başarı ve finansal okuryazarlık tutum ve davranışlarında deney grubu lehine anlamlı bir fark bulunurken ekonomi dersine yönelik bir fark bulunamamıştır. Nitel verilerin analizi sonucunda öğretmen adaylarının ekonomi dersine yönelik tutumlarının olumlu olarak değiştiği, ekonomiye ve ekonomi dersine olan ilgilerinin arttığı sonucuna ulaşılmıştır. Sonuç olarak finansal okuryazarlık ile ilgili (bireysel para yönetimi, tasarruf, harcama gibi) becerilerin öğrenilmesinde gerçek yaşam deneyimlerine yer verilen bir eğitim modelinin Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarının finansal okuryazarlık becerilerini kazandırmada ve ekonomi dersinin amacına ulaşmasında etkili ve kullanışlı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Çarıkçı'nın (2019) yaptığı çalışmada ilkökul öğrencilerinin finansal okuryazarlık tutum ve davranışları tespit etmeyi amaçlanmıştır. Çalışmasını 193 ilkökul 4. sınıf öğrencisi üzerinde gerçekleştirmiştir. Araştırmasında “Bütçemi Yapabiliyorum” adlı

proje kapsamında verilen finansal okuryazarlık eğitimleri verilmiştir. Veriler, eğitim öncesi ve sonrası anket yolu toplanmıştır. Elde edilen verilerin analizi sonucunda öğrencilerin eğitim öncesinde finansal kavramları bilme konusunda az derecede bilgiye sahip oldukları, birikim yapma konusunda istekli oldukları, bütçe, fiyat ve para gibi kavramları bildikleri ama tanımlayamadıkları görülmüştür. Verilen finansal eğitim sonrası ise öğrencilerin finansal kavramları daha iyi tanımladıkları ve “harcama, tasarruf ve ihtiyaç” kavramlarına ilişkin sorulara daha çok öğrencinin doğru cevap verdiği ortaya çıkmıştır.

Amagir vd., (2018) çalışmalarında çocuklar ve ergenler üzerine yapılan finansal okuryazarlık çalışmalarının incelenmesi amaçlanmıştır. 2004-2015 yılları arasında tamamlanmış çalışmaları inceleyen araştırmacılar ölçütlerini sağlayan 36 çalışmayı araştırmalarına dahil etmişlerdir. Dahil ettikleri çalışmalarda ilkokullarda planlama, yatırım, bütçeleme, tasarruf ve harcama gibi kavramlara, orta okullarda harcama, kredi, tasarruf, yatırım ve bütçeleme gibi kavramlara lise ve üniversitede ise bütçeleme, kredi kartı kullanımı ve zorunlu harcama kararları ile ilgili konulara odaklanmışlardır. Araştırmalarının sonucunda okul temelli finansal eğitim programlarının çocukların ve ergenlerin finansal bilgi ve tutumlarını iyileştirebildiği belirli finansal eğitim programlarının finansal bilgi, davranış ve tutumlar üzerindeki uzun vadeli etkilerini araştırmak için boylamsal deneysel araştırmalara ihtiyaç olduğu sonucuna ulaşmışlardır.

Özkale'nın (2018) doktora tez çalışmasında matematik eğitiminde finansal okuryazarlık kavramını incelemek amacıyla Ontario ve Türkiye Matematik Dersi Öğretim Programları karşılaştırılmıştır. Araştırmasında nitel araştırma yöntemini kullanan araştırmacı Ontario ve Türkiye Matematik Dersi Öğretim Programlarını karşılaştırdığında Ontario Matematik Dersi Öğretim Programının finansal okuryazarlık açısından daha zengin içeriklere sahip olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Özkale ve Özdemir Erdoğan (2017) çalışmasında Türkiye Matematik Dersi Öğretim Programlarını (2005, 2013 ve 2017) finansal okuryazarlık içerikleri açısından değerlendirmiştir. Araştırmacı 2005 yılında Matematik Dersi Öğretim Programları'nda finansal bilgi ve becerilerin üstü kapalı bir biçimde verildiği matematik ve finans kavramları arasındaki ilişkilerin zayıf olduğu, 2009 yılında Matematik Dersi Öğretim Programı'nda finansal okuryazarlık için adım atıldığını, 2017 yılında Matematik Dersi Öğretim Programı'nda finansal okuryazarlık becerileri ile ilgili kazanımlara yer verildiğini belirtmiştir.

Güvenç'in (2017) yaptığı çalışmada öğretim programlarında yer alan finansal okuryazarlık çıktılarını belirleyerek beklenen finansal okuryazarlık düzeylerinin ortaya çıkarılması amaçlanmıştır. Çalışmada ilkokul, ortaokul ve liselerde okutulan 79 dersin öğretim programlarını incelenmiştir. Araştırma sonucunda ilkokul ders programlarında diğer ders programlarına göre finansal okuryazarlık öğrenme çıktısının daha çok yer aldığını, özellikle bu çıktıların Sosyal Bilgiler ve Matematik Dersi Öğretim Programları'nda yer aldığını belirtmiştir. Tasarruf, bütçe ve bilinçli tüketicilikle ilgili bilgilerin kavranmasının öngörüldüğü belirlenmiştir.

Supanantaroek, Lensink ve Hansen'in (2017) çalışmasında ilkokul çocuklarında sosyal ve finansal eğitimin tasarruf tutumları ve davranışları üzerine etkisini saptamak amaçlanmıştır. Araştırmaya, 1746 öğrenci dahil edilmiştir. Bu öğrencilerden 936 öğrenci deney grubu 810 öğrenci ise kontrol grubunu oluşturmuştur. Deney grubu öğrencilerine hazırlanan finansal eğitim programı uygulanırken kontrol grubu öğrencilerine ise her hangi bir finans programı uygulanmamıştır. Araştırma haftada 16 saatten üç ay devam etmiştir. Araştırma sonunda deney ve kontrol grubundan toplanan verilerin analizi sonucunda finansal eğitim alan öğrencilerin para, para kaydı ve tasarruf tutumlarıyla ilgili farkındalığının arttığı bulunmuştur. Araştırma sonunda kısa bir finansal okuryazarlık ve sosyal eğitimin, çocukların tasarruf tutumlarını ve davranışlarını önemli ölçüde iyileştirebileceği belirtilmiştir.

Collins ve Odders White'in (2015) çalışmasında finansal eğitimin ilköğretim öğrencilerinin bilgi, davranış ve tutumları üzerindeki etkilerini saptamak amaçlanmıştır. Araştırmasını 4. sınıf ve 5. sınıf öğrencileri üzerinde gerçekleştiren araştırmacı, deney grubu öğrencilerine tasarruf, finansal karar verme ve para yönetimine odaklanan eğitimler kimi derslere dahil edilerek verilmiştir. Bir yıl devam eden araştırmada finansal eğitim alan öğrencilerden eğitimleri bittikten sonra 17 maddelik ölçek ile veri toplanmıştır. Toplanan verilerin analizi sonucunda finansal eğitim alan öğrencilerin kişisel finans konusunda daha olumlu tutumlara sahip oldukları ve tasarruf etme olasılıkları daha yüksek bulunmuştur. Bu sonuçlar genç yaşta öğrencilerin finansal konuları öğrenebileceğini ve öğrenme sürdürülürse, yaşamın ilerleyen dönemlerinde finansal kapasitenin artmasıyla sonuçlanabilecek gelişmiş tutum ve davranışlarla dönüşebileceğini göstermektedir.

Becchetti, Caiazza ve Coviello'nun (2013) çalışmasında liselerdeki finansal eğitim ve yatırım tutumlarını incelemek amaçlanmıştır. Çalışmanın örneklemini

İtalya’da bulunan liselerde son sınıfta öğrenim gören 944 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmacı öğrencileri deney ve kontrol grubuna ayırarak deney grubu öğrencilerine üç aylık bir finansal eğitim vermişlerdir. Kontrol grubu öğrencileri mevcut programa göre eğitim almış olup fazladan her hangi bir finansal eğitim almamışlardır. Araştırma üç ay sürmüştür. Araştırmada deney grubuna eğitimden önce ve sonra finansal konuları içeren sorular sorulmuştur. Kontrol grubuna ise uygulama süreci sonunda sorular sorulmuştur. Araştırma sonuçlarına göre ders alan öğrencilerin parayı yönetme konusunda bilinçlendikleri sanal finansal yatırımlar konusunda bilgi sahibi oldukları, finansal dergi ve gazeteleri takip etmeye başladıkları sonucuna ulaşılmıştır.

Finansal okuryazarlık konusuyla ilgili yapılan araştırmalar incelendiğinde yapılan çalışmaların finansal okuryazarlık tutum ve davranışlarının belirlenmesine yönelik olduğu ayrıca finansal okuryazarlık ile ilgili eğitim programları geliştirmeye yönelik çalışmalar da olduğu görülmektedir. Yapılan araştırmaların örneklem grupları incelendiğinde öğretmenler ile ilkokuldan lisans düzeyine eğitimin her kademesinde bulunan öğrencilerin yer aldığı anlaşılmaktadır. Ayrıca öğretim programlarının finansal okuryazarlık açısından incelendiği çalışmaların sayısında oldukça fazladır. Sonuç olarak finansal okuryazarlık becerisine yönelik çalışmaların özellikle ilkokul kademesinde sınırlı sayıda olması yapılan çalışmanın bu yönüyle alanyazına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

2.9.2. Eğitsel dijital oyunla öğretim ile ilgili araştırmalar

Hooshyar vd. (2021), çalışmasında öğrencilerin bilimsel düşünme becerilerini geliştirmek amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda geliştirdikleri “AutoThinking” adlı eğitsel bilgisayar oyunu kullanılmıştır. Araştırmalarını Estonya’da bulunan bir devlet okulunda öğrenim gören 79 ilkokul öğrencisi ile gerçekleştirmişlerdir. Araştırmalarında nicel yöntem kullanan araştırmacılar deney grubu öğrencilerine hazırladığı “AutoThinking” adlı eğitsel oyunla öğretim yapmışlardır. Araştırmada elde edilen verilerin analizi sonucunda eğitsel bilgisayar oyunuyla öğrenmenin öğrencilerin hem kavramsal bilgi hem de becerilerle ilgili sayısal düşüncelerini önemli ölçüde geliştirdiğini belirtmişlerdir.

Acquah ve Katz (2020) çalışmalarında eğitsel dijital oyunların kullanıldığı ikinci dil öğretimi ile ilgili yapılan çalışmaları incelemiştir. 2014 ile 2018 yılları arasında

yayınlanan makalelerden konu ile doğrudan ilgili olan 26 tane makalenin meta-analizini yapmışlardır. Yapılan analizin sonucunda çalışmaların çoğunda karma yöntem kullanıldığı, bilgisayarların genellikle oyun için kullanıldığı, en yaygın oyun türlerinin eğitici oyunlar olduğu, araştırmaların çoğunlukla Doğu Asya ve Orta Doğu’da yapıldığı, hedef olarak öğrenilen dilin genellikle İngilizce olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Araştırma sonucuna göre eğitsel dijital oyunların dil öğrenimine katkısının fazla olduğu ve bu oyunların okullarda başarı ile uygulanabileceğini ifade etmişlerdir.

Kaynar (2020) çalışmasında, eğitsel oyunlar ve dijital eğitsel oyunların Hayat Bilgisi Dersi akademik başarı ve kalıcılığa etkisinin belirlenmesi amaçlanmıştır. 2019-2020 öğretim yılı içerisinde 47 ilkokul öğrencisi ile yapılan çalışmada iki tane deney bir tane kontrol grubu belirlemiştir. Deney grubu öğrencileri ile eğitsel oyunlar ve eğitsel dijital oyunlar ile ders işlenmiş, kontrol grubu öğrencilerine ise mevcut programa uygun etkinliklerle ders işlenmiştir. 3. Sınıf Hayat Bilgisi Akademik Başarı Testi ön-test, son-test ve kalıcılık testi olarak üç gruba da uygulanmış ve sonuç olarak eğitsel dijital içerikli oyunların akademik başarı ve öğrenmenin kalıcılığı üzerinde daha fazla etkisi olduğunu bulmuştur.

Alkan ve Mertol (2019) çalışmalarında Sosyal Bilgiler Öğretmenliği ve Sınıf Öğretmenliği programlarındaki 4. sınıf öğrencilerin dijital eğitsel oyunları kullanma durumları ortaya çıkarmayı amaçlamıştır. Öğrencilere uygulanan “Dijital Eğitsel Oyun Kullanım Ölçeği” ile toplanan verilerin analizi sonucunda erkek öğretmen adayların kadın öğretmen adaylarına göre Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarının ise Sınıf Öğretmeni öğretmen adaylarına göre eğitsel dijital oyunları kullanımı konusunda daha olumlu ve istekli oldukları belirlenmiştir.

İncekara ve Taşdemir (2019) çalışmalarında, öğrencilerin matematikte dört işlem becerisini hazırladıkları eğitsel dijital oyun ile geliştirmeyi amaçlamıştır. C# programlama dili ile hazırlanan yılan oyunu, ilkokul 3. ve 4. sınıf öğrencilerinden 123 öğrenciye oynatılmıştır. Öğrencilerden oynadıkları bu eğitsel dijital oyun ile ilgili anket soruları yardımıyla veriler toplanmıştır. Bu veriler istatistiksel olarak değerlendirilmiş ve elde edilen sonuçlara göre öğrencilerin %85’i oynadıkları eğitsel dijital oyunlarının matematikte dört işlem konusunu daha iyi anlamada ve bildiklerini geliştirmekte çok faydalı olduğunu belirtmiştir.

Noah (2019) çalışmasında bilgisayar temelli eğitsel oyunlarla öğretim yönteminin lise öğrencilerinin Matematik dersi öğrenme çıktıları üzerindeki etkisini saptamayı

amaçlamıştır. Araştırmayı Nijerya’da bulunan altı devlet okulunda öğrenim gören 240 lise ikinci sınıf öğrencisi ile yapmıştır. Araştırmayı yapacağı okulları seçerken okullarda araştırma için yeterli bilgisayar, internet bağlantısı, elektrik kesilmelerine karşı jeneratör bulunması gibi özellikleri göz önünde bulundurmıştır. Araştırmada nicel yöntem kullanılmıştır. Öğrenciler deney ve kontrol grubu olarak rasgele atanmıştır. Deney grubu öğrencilerine bilgisayar destekli eğitsel oyunlar ile öğretim yapılmıştır. Kontrol grubu öğrencileri mevcut programda yer alan etkinliklere göre eğitimlerine devam etmiştir. Araştırmada veri toplamak için uygulama öncesinde ve sonrasında akademik başarı testi ön-test ve son-test olarak uygulanmıştır. Elde edilen sonuçlara göre deney grubu öğrencilerinin akademik başarıları arttığı fakat tutumlarında bir değişiklik olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Yüksel (2019) yüksek lisans tez çalışmasında, Türkçe dersinde kullanılan eğitsel dijital oyunların öğrencilerin akademik başarısına ve derse yönelik motivasyonlarına olan etkisini saptamayı amaçlamıştır. Araştırmasında İstanbul’da bulunan bir devlet okulunda öğrenim gören ve birbirine denk iki sınıftan birisini deney diğerini kontrol grubu olarak belirlemiştir. Nicel araştırma yöntemlerinden yarı deneysel desen kullanan araştırmacı deney grubu öğrencilerine 6 hafta boyunca eğitsel dijital oyunla öğretim yapmıştır. Kontrol grubu öğrencileri ise mevcut programa yönelik hazırlanan etkinliklere göre ders işlenmiştir. Araştırmada Türkçe Dersi Akademik Başarı Testi ve Türkçe Dersine Yönelik Motivasyon Ölçeği aracılığı ile veri toplanılmıştır. Deney ve kontrol grubunun Türkçe Dersi Akademik Başarı Testi ve Türkçe Dersine Yönelik Motivasyon Ölçeği son-test puanları analizi sonucunda deney grubu lehine istatistiki olarak anlamlı bir fark bulunmuştur. Araştırmanın sonucuna göre eğitsel dijital oyunla yapılan öğretimin akademik başarıyı arttırdığı ve derse yönelik motivasyonu olumlu yönde etkilediği bulunmuştur.

Kiili, Lindstedt ve Ninaus (2018) bir matematik oyunu yardımıyla duygular, akış deneyimi, içsel motivasyon ve oyun performansı arasındaki ilişkileri araştırmak amacıyla yaptıkları çalışmalarında 3-6. sınıflardaki 251 öğrenciyle üç hafta boyunca matematik ile ilgili hazırlanmış eğitsel dijital oyunlar oynatmışlardır. Çalışmada veri toplamak için öğrencilere anket soruları sorulmuş ve İçsel Matematik Motivasyon Ölçeği uygulanmıştır. Elde edilen veriler analiz edildiğinde sonuç olarak öğrencilerin oyunlardan hoşlandığı, derse karşı motivasyonlarının arttığı, böyle çalışmalara tekrar katılma isteği duyduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

Yıldırım (2018) çalışmasında fiziksel aktivite temelli oyunlar ve dijital oyunlar yönteminin 9. sınıf öğrencilerinin Fizik Dersindeki bilimsel süreç becerilerine ve akademik başarılarına etkisini saptamayı amaçlamıştır. İki deney grubu ve bir kontrol grubu ile 6 haftalık uygulama sonucunda fiziksel aktivite temelli oyunlar yöntemi kullanan 1. deney grubu öğrencileri ile dijital oyunlar ile ders işleyen 2. deney grubu öğrencilerinin Kuvvet, Newton'un Hareket Yasaları ve Sürtünme Kuvveti Konuları ile ilgili Kavram Başarı Testi puanları kontrol grubu öğrencilerinin puanları ile karşılaştırıldığında deney grupları lehine anlamlı bir farklılık bulunmuştur. İki deney grubu arasındaki farka bakıldığında anlamlı bir fark bulunamamıştır. Araştırma sonucuna göre fiziksel aktivite temelli oyun yöntemi ile eğitsel dijital oyunlarla işlenen derslerin mevcut programa göre işlenen derslere göre daha etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca öğrenciler ile yapılan görüşmelerde öğrenciler oyunla işlenen derslerde daha çok eğlendiklerini ve dersi daha çok sevdiklerini belirtmişlerdir.

Doğan (2017) çalışmasında eğitsel dijital oyunların ders başarısına etkisini ortaya çıkarmak amacıyla Sosyal Bilgiler dersinde deprem konusu ile ilgili hazırladığı eğitsel dijital oyunlar deney grubu öğrencilerine uygulamıştır. Araştırmasında 5. sınıfta öğrenim gören 109 öğrenciyi iki deney grubu iki kontrol grubu şeklinde ayıran araştırmacı hazırladığı Akademik Başarı Testini ön-test ve son-test olarak uygulayarak veri toplamıştır. Verilerin analizi sonucunda deney grubu ve kontrol grubu öğrencilerinin ön-test puanları arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır. Yapılan son-test puanları arasında deney grubu öğrencileri lehine anlamlı bir fark bulunmuştur. Araştırma sonuçlarına göre eğitsel dijital oyunlarla yapılan öğretimin akademik başarıyı arttırdığı belirlenmiştir.

Şahin (2016), çalışmasında eğitsel dijital oyunların öğrencilerin akademik başarı ve matematiğe yönelik tutumlarına etkisi ile öğrencilerin eğitsel dijital oyunlar ile işlenen dersler hakkındaki görüşlerini belirlenmeyi amaçlanmıştır. Çalışmasında karma yöntem kullanan araştırmacı araştırmanın nicel kısmında deney ve kontrol grubu öğrencilerine Kesirler Ünitesi Akademik Başarı Testini ve Matematik Tutum Ölçeği'ni ön-test ve son-test olarak uygulayarak veri toplamıştır. Topladığı nicel verilerin analizleri sonucunda deney grubu ve kontrol grubu öğrenci ön-test ve son-test puanları arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır. Araştırmanın nitel kısmında deney grubu öğrencileri ile yapılan yarı yapılandırılmış görüşmeler ile veri toplanmıştır. Elde edilen

bulgulardan, öğrencilerin eğitsel dijital oyunla işlenen derslerde öğretim sürecinden zevk aldıkları ve matematiğe karşı olumlu tutum geliştirdikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Yang (2015) eğitsel dijital oyunlarla sanal ortamda öğrencilerin akademik başarılarını arttırmayı amaçladığı çalışmasında lise öğrencileri için hazırladığı eğitsel dijital oyunlarla sanal ortamda öğrencilerin akademik başarılarını arttırmak için 27 haftalık bir uygulama yapmıştır. Hazırlanan sanal ortam ile öğrencilerin mesleki gelişimleri üzerine etkinlikler yapılmıştır. Araştırmada nicel yöntem kullanılmıştır. Araştırma verileri analizi sonucunda deney grubunda bulunan öğrencilerin akademik başarılarının daha fazla arttığı sonucuna ulaşılmıştır.

Aksoy (2014) 6. sınıf matematik dersi konularının öğretiminde dijital oyun tabanlı öğrenme yönteminin öğrencilerin akademik başarılarına, matematik dersine yönelik duyuşsal özelliklerine (başarı güdüsü, öz-yeterlik ve tutum) etkisini araştırmayı amaçladığı çalışmasında 14 hafta boyunca deney grubu olarak belirlediği 6. sınıfta öğrenim gören öğrencilere Matematik dersine yönelik hazırladığı eğitsel dijital oyunlar ile ders işlemiştir. Araştırmada Akademik Başarı Testi ön-test ve son-test olarak uygulanarak veri toplanmıştır. Toplanan verilerin analizi sonucunda deney ve kontrol grubu öğrencilerinin ön-test puanları arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır. Uygulama sonucunda yapılan son-test puanları arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark bulunmuştur. Araştırma sonuçlarına göre eğitsel dijital oyunların akademik başarıyı arttırdığı ifade edilebilir.

Hsiao vd. (2014) çalışmalarında eğitsel dijital oyunları kullanarak yapılan öğretimin öğrencilerin kişisel yetenekleri, performansları ve yaratıcılıkları üzerine etkisini araştırmışlardır. Araştırmasında öğrencilerin yaratıcılıklarını geliştirmesine olanak sağlayan “ToES” adlı eğitsel dijital oyun destekli bir öğrenme yöntemi geliştirerek kullanmışlardır. Nicel araştırma yöntemi kullanan araştırmacılar Tayvan şehrinde bulunan bir devlet okulunda 5. sınıfta öğrenim gören 51 öğrenci ile çalışmasını yapmıştır. Araştırmasının öncesinde ve sonrasında geliştirdiği akademik başarı testini ön-test ve son-test kullanarak veri toplamışlardır. Araştırmasının sonucunda eğitsel dijital oyunlar ile yapılan öğretimin öğrencilerin yaratıcılığını ve kişisel becerilerini geliştirdiğini belirtmişlerdir.

Uluçay ve Çakır (2014) çalışmasında matematik öğretim ortamı olarak etkileşimli oyunların kullanılmasını konu alan Türkçe ve İngilizce yazılmış matematik eğitimi ve bilişim teknolojileri alanlarında yapılmış makale, tez ve raporlardan oluşan araştırma

çalışmalarını derlemeyi amaçlamıştır. Çalışmada, 2012 yılına kadar yayınlanmış dijital oyunlar kullanarak yapılan Matematik eğitimi ile ilgili makale ve tezler incelenmiştir. Çalışmaların 8'i yurt içi, 40'ı yurt dışı kaynaklıdır. İncelen çalışmaların sonuçları incelendiğinde eğitsel dijital oyunların öğrencilerin derse karşı motivasyonlarına olumlu etki ettiğini ortaya konulmuştur.

Fırat (2011), çalışmasında eğitsel dijital oyunlarla işlenen Matematik derslerinin kavramsal öğrenmeye etkisini saptamayı amaçlamıştır. Araştırmada nicel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Deney grubu öğrencileri ile eğitsel dijital oyunlarla ders işlenmiştir. Kontrol grubu öğrencileri ile mevcut programda yer alan etkinliklere göre dersler işlenmiştir. Uygulama öncesinde ve sonrasında veri toplamak için Kavramsal Başarı Testi ön-test ve son-test olarak uygulanmıştır. Deney ve kontrol grubu ön-test puanları arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır. Uygulama sonrasında yapılan son-test puanları karşılaştırıldığında deney grubu lehine anlamlı bir fark bulunmuştur. Bu sonuca göre eğitsel dijital oyunlarla gerçekleştirilen öğretimin öğrencilerin kavramsal öğrenmelerinde daha etkili olduğu saptanmıştır.

Sanchez ve Olivares (2011) çalışmasında 8. sınıf öğrencilerine yönelik geliştirdikleri eğitsel dijital oyunla öğretimin problem çözme ve iş birliğine etkisini saptamayı amaçlamışlardır. Nicel araştırma yöntemi kullanılan çalışmada deney grubu öğrencilerine hazırlanan eğitsel dijital oyunlar ile öğretim yapılarak problem çözme yetenekleri geliştirilmeye çalışılmıştır. Araştırmada anket ve ölçekler ile veriler toplanmıştır. Araştırmada toplanan verilerin analizleri sonucunda deney grubu öğrencilerin problem çözme becerilerinin kontrol grubu öğrencilerine göre daha çok geliştiği sonucuna ulaşılmıştır.

Dijital oyunların eğitsel bağlamında kullanıldığı çalışmalar incelendiğinde çoğunlukla Matematik derslerinde yer alan konulara yoğunlaştığı görülmektedir. Bunun yanı sıra farklı ders ve alanlarda akademik başarının artırılması için eğitsel dijital oyunlardan faydalandığı belirlenmiştir. Eğitsel dijital oyunlarla ilgili yapılan çalışmaların örneklem grupları incelendiğinde ilkökul öğrencilerinden lisans öğrencilerine kadar farklı kademelerde öğrenciler yer almaktadır. Özellikle Matematik derslerinde ortaokul öğrencileri ile yapılan çalışmaların sayısının fazla olması dikkat çekmektedir. Sonuç olarak yapılan çalışmaların büyük çoğunda eğitsel dijital oyunların istenilen kazanım ve becerileri kazandırmada etkili olduğu belirlenmiştir. Bu açıdan

yapılacak olan alıřmanın Sosyal Bilgiler dersine ynelik alanyazına katkı sunacađı dřnlmektedir.

3. YÖNTEM

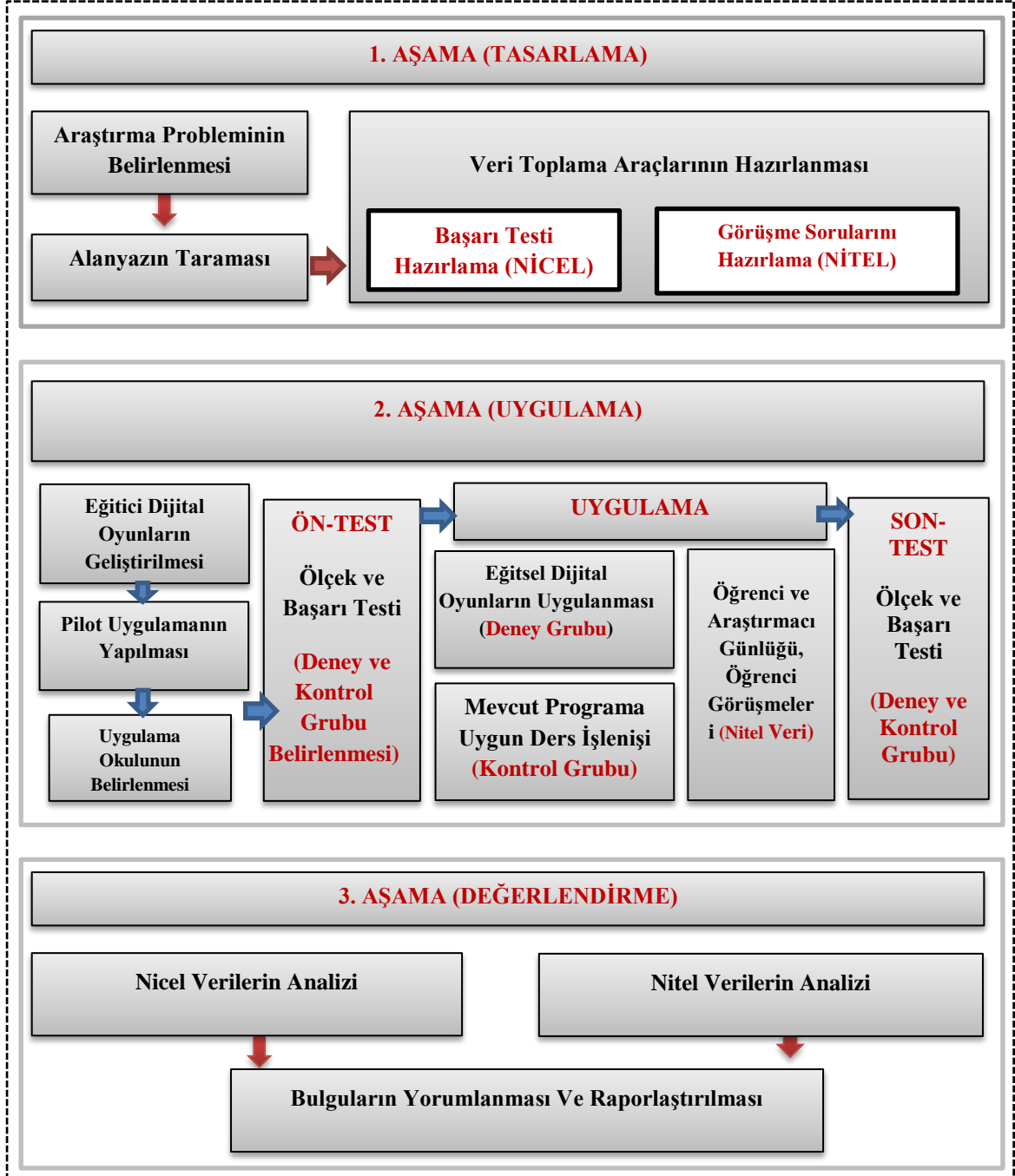
Araştırmanın bu bölümünde; araştırma modeli, çalışma grubu, araştırmada kullanılan veri toplama araçları, araştırma verilerini toplama süreci, pilot uygulama verileri ve araştırmada toplanan verilerin nasıl çözümlendiğine ilişkin açıklamalar yer almaktadır.

3.1. Araştırmanın Modeli

Sosyal Bilgiler dersinde finansal okuryazarlık becerisinin kazandırılmasında eğitsel dijital oyunların etkililiğinin incelenmesinin amaçlandığı bu çalışma, nicel ve nitel yöntemlerin birlikte kullanıldığı karma yöntem deseni benimsenerek gerçekleştirilmiştir. Karma yöntem araştırmalarında problemi anlamak için nicel ve nitel veri setleri bütünleştirilir. Karma yöntem kullanan araştırmacılar bu yöntemin neden tercih edildiğini gerekçelendirirken tek bir araştırma yönteminin araştırmanın problemini açıklamada yetersiz kaldığı durumlarda nicel ve nitel veri setlerini birlikte kullanmanın araştırmanın problemini anlamakta daha faydalı olacağını belirtmişlerdir. Nicel ve nitel araştırma yöntemlerinin ortak kullanılması ve elde edilen veri setlerinin birbiri ile ilişkilendirilerek yorumlanması araştırmacıya farklı bir bakış açısı kazandıracaktır (Creswell, 2014, s. 78). Bu bakış açısıyla araştırma karma yöntem ile gerçekleştirilmiştir.

Plano Clark ve Creswell (2018) karma yöntemi; gömülü, açıklayıcı, keşfedici ve paralel desen olmak üzere dört kategoride incelemişlerdir. Bu çalışmada bu desenlerden gömülü desen kullanılmıştır. Gömülü (iç içe) deneysel desenlerde nicel yöntemlerin kullanılmasıyla toplanan veri seti araştırmanın temel veri setini oluştururken, nitel yöntemlerle toplanan veri seti nicel yöntemlerle toplanan verileri desteklemek için kullanılır ya da bunun tam tersi olarak araştırmada nitel yöntemlerle toplanan veriler araştırmanın temel veri setini oluştururken nicel yöntemlerle toplanan veriler ise nitel verileri desteklemede kullanılır. Gömülü desenlerde her ikisi de mümkün olabilir (Plano Clark ve Creswell, 2018; Mertkan, 2015). Araştırmada finansal okuryazarlık bilgi ve davranışlarını arttırmak için hazırlanan eğitsel dijital oyunların etkililiğini belirlemek için nicel ve nitel verilere ihtiyaç duyulmuştur. Araştırmanın nicel boyutu ön-test son-test kontrol gruplu yarı-deneysel desene göre tasarlanmıştır. Nicel veriler ile davranışların kazanılıp kazanılmadığının belirlenmesi, nitel verilerle ise öğrencilerin

süreç hakkındaki düşüncelerinin ortaya çıkarılması amaçlanmıştır. Bu sebepten nicel ve nitel verilerin birlikte kullanılmasının nedeni, araştırmanın bulgularını daha da güçlendireceği düşüncesine dayanmaktadır. Gömülü deneysel desenin araştırma sürecine uyarlanmış durumu Şekil 3.1’de gösterilmiştir.



Şekil 3. 1. Karma yöntem araştırma süreci

Araştırmanın nicel verilerini toplamak için belirlenen deney ve kontrol grubuna araştırmacı tarafından geliştirilen Sosyal Bilgiler dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim”

Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi ile Özer ve Ersoy (2022) tarafından geliştirilen İlkokullar İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ön-test ve son-test olarak uygulanmıştır. Uygulama sürecinde deney grubu öğrencilerine altı hafta boyunca araştırmacı tarafından hazırlanan “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” öğrenme alanını ile bağlantılı dijital eğitsel oyunlar oynatarak ders işlenmiştir. Kontrol grubu öğrencileri ile kendi sınıf öğretmenleri tarafından mevcut programa uygun olarak dersler işlenmiştir.

Araştırmada nitel boyutta ise öğrenci günlüklerinden, araştırmacı günlüklerinden, saha notlarını içeren video kayıtlarından ve öğrenci görüşmelerinden faydalanılmıştır. Uygulama süreci boyunca deney grubunda bulunan öğrencilere (derslerde neler yaptığını, günün nasıl geçtiğini, ders hakkında duygu ve düşüncelerinin neler olduğunu soran) verilen günlük şablon yardımı ile ders hakkındaki düşüncelerini yazmaları istenmiş; ayrıca derslerden sonra kimi öğrenciler ile görüşmeler yapılarak uygulama hakkında görüşleri alınarak nitel veriler elde edilmeye çalışılmıştır. Bu veriler ışığında öğrencilerin uygulamaların etkililiği hakkındaki görüşleri belirlenmeye çalışılmıştır.

3.2. Çalışma Grubu

Bu araştırma karma yöntem olarak desenlendiği için çalışmada örneklem seçimi de farklı tekniklerle yapılmıştır. Bu çalışmada küçük yaşta finansal okuryazarlık becerilerinin kazandırılması amaçlandığından ve bu becerinin 4. sınıf Sosyal Bilgiler dersinde “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” öğrenme alanını ile bağlantılı olarak verildiğinden araştırma odağını ilkokul 4. sınıf öğrencileri oluşturmuştur. Araştırmada veri toplama araçlarının hazırlanması aşaması ve asıl uygulama aşaması için ayrı örnekleme yöntemlerinden faydalanılmıştır. Araştırmada veri toplama araçlarının hazırlanması aşamasında hangi öğrencilerin nasıl seçildiği ilerleyen bölümlerde açıklanmış ve ilgili bölümlerde betimlenmiştir.

Araştırmada önce pilot uygulama daha sonra gerçek uygulama yapılmıştır. Bu uygulamalar yapılmadan önce okulları ve öğrencileri belirlemek için Adıyaman İl Milli Eğitim Müdürlüğünden araştırma için izin alınmıştır (EK-10). Daha sonra okul ve öğrencileri belirlemek için *ölçüt örnekleme* tekniğine başvurulmuştur. Bu tekniğin seçilmesinin amacı araştırma için gerekli ölçütlerin tümünü karşılamaya çalışılmasıdır. Burada bahsedilen ölçütler araştırmacı tarafından daha önceden bir liste olarak belirlenmiştir (Yıldırım ve Şimşek, 2013, s.140). Çalışmada seçilecek öğrenci ve okulun kimi ölçütleri sağlaması öngörülmüştür. Okulun fiziki durumu ve internet ağının

bulunması ve bu internet ağının aynı anda birden çok bilgisayarın bağlanması durumunda bağlantı hızının iyi olması, okul seçimindeki en önemli ölçütlerin başında gelmektedir. Aynı zamanda okul yöneticilerinin okullarında uygulama yapmaya izin vermeleri, öğretmenlerin ve öğrencilerin araştırmaya katılmaya gönüllü olması, katılacak öğrencilerin daha önceden finansal okuryazarlık ile ilgili özel bir eğitimden geçmemiş olması ölçütleri de dikkate alınmıştır.

Pilot uygulamaya başlamadan önce Anadolu Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu'ndan (Ek-9) resmi izinler alınmıştır. Etik kurulu izni sonrası daha önce belirlenen ölçütler doğrultusunda araştırmanın pilot çalışması 2021/2022 eğitim öğretim yılı 2. döneminde Adıyaman İli Kahta İlçesi'nde bulunan bir ilkokulda yapılmıştır. Pilot çalışma öncesi ayrıca okul idaresinden izin alınarak okulda bulunan 4. sınıfı okutan öğretmenler ile görüşülmüş ve pilot çalışmanın içeriği hakkında bilgi verilmiştir. 4/C sınıf öğretmeni çalışmaya katılmaya gönüllü olmuştur. Pilot çalışma 13 kız 15 erkek olmak üzere 28 öğrenci ile yapılmıştır. Pilot çalışma sonrasında asıl uygulamanın yapılacağı okul belirlenen ölçütlere göre aynı ilçeden (Adıyaman İli Kahta İlçesi) eğitim olanağı ve sosyo ekonomik düzey olarak yakın diğer bir devlet okulu olarak belirlenmiştir. Okul belirlendikten sonra okul idaresi ile uygulama hakkında konuşulmuş ve İlçe Milli Eğitim Müdürlüğünden gerekli izinler alınmıştır (Ek-11). Uygulama yapılan okul iki katlı 20 derslikli her sınıfında Fatih Projesi dahilinde etkileşimli tahta ve kablolu-kablosuz internet ağına sahip sosyo ekonomik olarak orta seviyede öğrencilerin geldiği bir okuldur. Okulda 4 tane dördüncü sınıf bulunmaktadır. Öğretmenler ile yapılan görüşmelerde tüm öğretmenler uygulama için gönüllü olduğunu belirtmiştir.

Uygulamanın yapılacağı deney grubu ve kontrol gruplarının seçiminde grupların denkliliğinin test edilerek araştırmanın kimi verilere bakıp birbirine en yakın grubu belirlemesi gerekmektedir (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2013). Uygulama yapılacak olan sınıfı belirlemek için tüm 4. sınıflara araştırmacı tarafından hazırlanan Sosyal Bilgiler Dersi "Üretim, Dağıtım ve Tüketim" Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi ve Özer ve Ersoy'un (2022) geliştirdiği İlkokullar İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ön-test olarak uygulanmıştır.

Elde edilen ön-test verilerinin analizi için SPSS 24 paket programı kullanılmıştır. Verilerin analizine geçmeden önce hangi testlerin kullanılacağı belirlenmiştir. Büyüköztürk'e (2014) göre verilerin analizinde parametrik testlerin kullanılabilmesi

için verilerin normal dağılım göstermesi ve varyansların homojen olması gerekmektedir. Ayrıca grup büyüklüğünün 50’den daha az sayıda olduğu veri setlerinde Shapiro-Wilk testi kullanılması daha uygundur. Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi ve İlkokullar İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ön-test uygulaması sonucu toplanan verilerin Shapiro-Wilk Normallik testi sonuçları ile Çarpıklık/Basıklık testi sonuçları Tablo 3.1’de ve Tablo 3.2’de verilmiştir.

Tablo 3. 1. Deney ve kontrol grubunu belirlemek için yapılan Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi Shapiro-Wilk normallik testi ve çarpıklık/basıklık testi sonuçları ön-test sonuçları

Gruplar	n	\bar{x}	s	ÇK	BK	S-W
4/A Sınıfı	27	19.78	6.846	.003	-.994	.396
4/B Sınıfı (D)*	27	18.93	7.585	.322	-.682	.563
4/C Sınıfı	27	20.44	8.006	.130	-.318	.102
4/D Sınıfı (K)*	27	16.26	6.401	.755	-.132	.061

*(D:Deney Grubu, K: Kontrol Grubu)

Tablo 3.1’e göre 4. sınıflara uygulanan Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi ön-test puanlarının normal dağılım gösterdiği (S-W(4/A)=0.396, S-W(4/B)=0.563 S-W(4/C)=0.102, S-W(4/D)=0.61; $p>0.05$) görülmektedir. Normallik testinde, çarpıklık ve basıklık değerleri -1 ile +1 arasında değerler almıştır. Ghasemi ve Zahediasl (2012) çarpıklık ve basıklık değerlerinin küçük veri gruplarında -1.96 ile +1.96 değerleri arasında olmasını verilerin normalliğinin karşılanması için yeterli olduğunu belirtmektedir.

Tablo 3. 2. Deney ve kontrol grubunu belirlemek için yapılan İlkokullar İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği Shapiro-Wilk normallik testi ve çarpıklık/basıklık testi sonuçları ön test sonuçları

Gruplar	n	\bar{x}	s	ÇK	BK	S-W
4/A Sınıfı	27	43.70	6.846	-.939	.694	.079
4/B Sınıfı (D) *	27	42.00	7.585	-.086	-.790	.560
4/C Sınıfı	27	43.89	8.006	-.908	-.222	.114
4/D Sınıfı (K) *	27	42.33	6.749	.337	-.528	.192

*(D:Deney Grubu, K: Kontrol Grubu)

Tablo 3.2’ye göre 4. sınıflara uygulanan Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi ön-test puanlarının normal dağılım gösterdiği (S-W(4/A)=0.079, S-W(4/B)=0.560 S-W(4/C)=0.114, S-W(4/D)=0.192;

$p>0.05$) görülmektedir. Normallik testinde çarpıklık ve basıklık değerleri de -1 ile +1 arasında değerler almıştır. Ghasemi ve Zahediasl (2012) çarpıklık ve basıklık değerlerinin küçük veri gruplarında -1.96 ile +1.96 değerleri arasında olmasını verilerin normalliğinin karşılanması için yeterli olduğunu belirtmektedir. Tablo 3.1 ve Tablo 3.2’de Shapiro-Wilk Normallik testi sonuçları ve Çarpıklık/Basıklık testi sonuçlarının normal dağılım göstermesinden dolayı parametrik testler kullanılmasına karar verilmiştir. Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi ve İlkokullar İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği’nin ön-test sonuçlarının sınıflar arasında anlamlı bir fark olup olmadığını anlamak için ANOVA testi yapılmıştır. Tablo 3.3’te bu testin sonuçları verilmiştir.

Tablo 3.3. Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi ANOVA testi ön-test sonuçları

Sınıf	n	\bar{x}	S	Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	Kareler Ort.	F	p
4/A şubesi	27	19.78	6.846	Gruplar Arası	369.435	123.145	2.301	.082
4/B şubesi (D)*	27	18.93	7.585	Grup İçi	5565.481	53.514		
4/C şubesi	27	20.44	8.006	Toplam	5934.917			
4/D şubesi (K)*	27	15.63	6.749					
Toplam	108	18.69	7.448					

*(D:Deney Grubu, K: Kontrol Grubu)

Tablo 3.3’e göre uygulama yapılacak okulda bulunan 4. sınıflara yapılan başarı testi ANOVA analizi sonuçları verilmiştir. Tablo incelendiğinde Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi uygulanan sınıfların ön-test puanları arasında anlamlı bir farklılık çıkmamıştır ($p>0,05$). Sınıfların yapılan ön-test sonuçlarına göre birbirlerine denk oldukları ifade edilebilir. Tablo 3.4’te İlkokullar İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ANOVA testi sonuçları verilmiştir.

Tablo 3.4. İlkokullar İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ANOVA testi ön test sonuçları

Sınıf	n	\bar{x}	S	Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	Kareler Ort.	F	p
4/A şubesi	27	43.70	4.496	Gruplar Arası	73.667	24.556	1.290	.282
4/B şubesi (D)*	27	42	3.932	Grup İçi	1980.296	19.041		
4/C şubesi	27	43.89	5.139	Toplam	2053.963			
4/D şubesi (K)*	27	42.33	3.752					
Toplam	108	42.98	4.381					

*(D:Deney Grubu, K: Kontrol Grubu)

Tablo 3.4'e göre uygulama yapılacak okulda bulunan 4. sınıflara yapılan İlkokullar İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği analizi sonuçları verilmiştir. Tablo 3.4 incelendiğinde ölçeğin uygulandığı sınıfların ön-test puanları arasında anlamlı bir farklılık çıkmamıştır ($p>0.05$). Sınıfların yapılan ön-test sonuçlarına göre birbirlerine denk oldukları ifade edilebilir.

Tablo 3.3 ve 3.4'e bakıldığında tüm sınıfların düzeyinin birbirine denk olduğu görülmektedir. Deney ve kontrol grubunu belirlemek için bu dört şube arasında kura çekilmiştir. Kura sonucuna göre 4/B sınıfı deney grubu, 4/D sınıfı kontrol grubu olarak belirlenmiştir. Deney grubu olarak belirlenen 4/B sınıfında 14 kız 13 erkek öğrenci bulunmaktadır. Kontrol grubu olarak belirlenen 4/D sınıfında 15 kız 12 erkek öğrenci bulunmaktadır.

Deney ve kontrol gruplarının Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi ön-test puanları bağımsız gruplar t testi yapılarak karşılaştırılmıştır. Tablo 4.2’de deney ve kontrol grubunun Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi ön-testinden aldığı puanların karşılaştırılması verilmiştir. Deney ve kontrol grubu ön-test sonuçları tablo 3.5’te sunulmuştur.

Tablo 3. 5. Deney ve kontrol grubu Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı testi ön-test puanlarına ilişkin bağımsız örneklem t testi analizi sonuçları

	n	\bar{X}	ss	sd	t	p
Deney Grubu	27	18.93	7.585	52	1.398	.168
Kontrol Grubu	27	16.26	6.401			

* $p<.05$

Tablo 3.5’e bakıldığında deney ve kontrol gruplarının Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi ön-testi puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığını kontrol etmek için yapılan ilişkisiz örneklem t testi sonuçlarına göre deney grubu ön-test puanları ortalaması ($\bar{X}= 18.93$) ile kontrol grubu ön-test puanları ortalaması ($\bar{X}=16.26$) arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır ($p> 0.05$).

Deney ve kontrol gruplarının İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ve alt boyutlarından aldıkları ön-test puanları bağımsız gruplar t

testi yapılarak karşılaştırılmıştır. Tablo 3.6’da deney ve kontrol grubunun finansal okuryazarlık ölçeği ölçek geneli ve alt boyutları ön-testinden aldığı puanların karşılaştırılması verilmiştir.

Tablo 3. 6. *Deney ve kontrol grubu İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ve alt boyutları ön-test puanlarına ilişkin bağımsız örneklem t testi analizi sonuçları*

Ölçek	Gruplar	n	\bar{x}	ss	sd	t	p
Ölçek Geneli	Deney Grubu	27	42.00	3.932	52	-0.319	.751
	Kontrol Grubu	27	42.33	3.752			
Planlı Birey alt boyutu	Deney Grubu	27	12.19	2.058	52	.538	.593
	Kontrol Grubu	27	11.85	2.476			
Tasarruflu Birey alt boyutu	Deney Grubu	27	10.52	1.762	52	-1.114	.271
	Kontrol Grubu	27	10.96	1.091			
Savurgan Birey alt boyutu	Deney Grubu	27	19.30	2.317	52	-.357	.723
	Kontrol Grubu	27	19.52	2.260			

*p<.05

Tablo 3.6 incelendiğinde deney ve kontrol gruplarının İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği genel ve alt boyutların ön-testi puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığını kontrol etmek için yapılan bağımsız örneklem t testi yapılmıştır. Bu testin sonuçlarına bakıldığında ölçek geneli ve alt boyutlarından alınan ön-test puanları arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır.

Uygulama öncesinde deney grubunda bulunan tüm öğrencilere ve velilerine araştırmaya kalıtım izin belgesi imzalatılmıştır (EK-6, EK-7). Uygulama esnasında deney grubu öğrencileri arasından gönüllülük esasına göre seçilen 12 öğrenci ile (6 kız, 6 erkek) yarı-yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır. Görüşmeler okulun rehberlik odasında 6 ila 8 dakikayı içeren sürelerde yapılmıştır.

3.3. Veri Toplama Araçları

Bu araştırmada veri toplama sürecinde karma yöntemin doğası gereği araştırma soruları ışığında birden fazla veri toplama aracından faydalanılmıştır. Araştırmanın amaçları doğrultusunda kullanılan veri toplama araçları aşağıda sırası ile açıklanmıştır.

3.3.1. Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım Ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi

Araştırmada öğrencilerin başarılarını ölçebilmek için araştırmacı tarafından Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi geliştirilmiştir. Bu akademik başarı testi geliştirilirken araştırmada geliştirilmek istenen finansal okuryazarlık becerisinin çalışmada kullanılması ve uygulanmasına uygun olacak konu alanı ve kazanımların belirlenmesi için 4. sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı incelenmiştir. Yapılan incelemede 4. sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı’nda finansal okuryazarlık becerisinin öğrencilere kazandırılması ile ilişkili olarak verilen “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” öğrenme alanının akademik başarı testinin konu alanı olmasına karar verilmiştir.

Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi geliştirilirken araştırmacı tarafından üniteye yer alan tüm kazanımlar analiz (kazanımlar analiz edilirken Bloom Taksonomisi’nden yararlanılmış; ayrıca analizlerle ilgili uzmanların görüşlerine de başvurulmuştur) edilmiştir. Hazırlanan belirtke tablosu (EK-3) doğrultusunda kazanımlar incelenmiş ve altı kazanım belirlenmiştir. Her bir kazanımı kapsayan sekiz soru ve toplamda 40 adet çoktan seçmeli soru taslağı yazılarak soru havuzu oluşturulmuştur. Soru havuzu oluşturulurken 4. Sınıf Sosyal Bilgiler ders kitaplarından, Eğitim Bilişim Ağından (EBA), 4. sınıf Sosyal Bilgiler yardımcı kaynaklarından yararlanılmıştır. Sorular alanında uzman (Sosyal Bilgiler Eğitimi uzmanları, Ölçme ve Değerlendirme uzmanları, Program Geliştirme uzmanları, Sınıf öğretmenleri) kişilere gönderilerek soruların kapsam geçerliği, anlaşılabilirliği ve seviyeye uygunluğu açısından görüşleri alınmıştır. Uzmanlardan gelen dönütler sonrası dört soruda çeldiriciler düzeltilmiş, bir soruda soru kökü değiştirilmiştir. Bu değişiklikler sonucunda 40 adet taslak soru son halini almıştır.

Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi taslağının öğrenciler tarafından yanıtlanma süresinin ve anlaşılabilirlik düzeyinin belirlenmesi için 4. sınıfta öğrenimine devam eden 31 öğrenciye pilot uygulama olarak uygulanmıştır. Uygulama öncesinde öğrencilere bilgi verilerek anlaşılmayan yerleri testi cevaplarırken belirtmeleri, uygulama sonrasında ise testte geliştirilmesini veya değiştirilmesini istedikleri herhangi bir yerin olup olmadığı sorulmuştur. Pilot uygulamada öğrencilere test için 30 dakikaları (pandemi süresinde

eğitimler yüz yüze başladığında bir ders saati 30 dakika olarak işleniyordu) olduğu belirtilmiştir. Testi en erken tamamlayan öğrenci 21 dakikada en son tamamlayan öğrenci 35 dakikada tamamlamıştır (en sondan bir önceki öğrenci 30 dakikada testi bitirmiştir). Öğrencilerin testi cevaplama süresi ölçülmek istendiği için tüm öğrenciler testi tamamlayana kadar öğrencilere müdahalede bulunulmamıştır. Öğrencilerin tamamına yakını testi 30 dakika içinde bitirmiştir. Bu da öğrencilere verilen 30 dakikalık sürenin yeterli olduğunu göstermiştir. Öğrencilerden alınan dönütlerden, testteki soru köklerini ve seçenekleri anlama konusunda bir sorun olmadığı anlaşılmıştır. Öğrencilerden gelen dönütler ve sınav süresi verileri doğrultusunda başarı testi taslağının güvenilirlik çalışmasının yapılmasına karar verilmiştir.

Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi taslağı 2021-2022 eğitim öğretim yılında Adıyaman İli Kahta İlçesi merkezinde yer alan üç ilkokulun 4. sınıfına devam eden 200 öğrenciye (kız: 105, %52.5, erkek: 95, %47.5) uygulanmıştır. Testin puanlaması doğru cevaplar için “1 (bir)” yanlış cevaplar için “0 (sıfır)” olarak değerlendirilmiştir. Uygulama sonrası öğrencilerin verdikleri cevaplar TAP programı kullanılarak analize tabi tutulmuştur. Analiz sonucunda öğrencilerin puanları en yüksekte en düşüğe sıralanarak alttan ve üstten %27’lik gruplar belirlenmiştir. Yapılan analizde öğrencilerin her bir soruya verdikleri cevapların ayırt edicilik değeri “r” ve madde güçlük indeksleri (p) belirlenmiştir. Yapılan analize ait sonuçlar tablo 3.7’te verilmiştir.

Tablo 3. 7. Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testinin madde analizi bulguları

Soru Numarası	Güçlük (p)	Madde Ayırt Ediciliği (r)	Soru Numarası	Güçlük (p)	Madde Ayırt Ediciliği (r)
1	0.25*	0.06*	21	0.79	0.56
2	0.69	0.46	22	0.67	0.68
3	0.82*	0.24*	23	0.51	0.79
4	0.79	0.45	24	0.72	0.64
5	0.72	0.66	25	0.72	0.58
6	0.87*	0.29*	26	0.55	0.68
7	0.77	0.47	27	0.54	0.73
8	0.77*	0.24*	28	0.44	0.35
9	0.53	0.62	29	0.64	0.64
10	0.57	0.75	30	0.80	0.49
11	0.60	0.75	31	0.69	0.82
12	0.67	0.62	32	0.66	0.58
13	0.52	0.61	33	0.60	0.62
14	0.57	0.75	34	0.78	0.53
15	0.64	0.42	35	0.69	0.68
16	0.71	0.57	36	0.71	0.65
17	0.61	0.76	37	0.67	0.57
18	0.68	0.48	38	0.58	0.80
19	0.79	0.56	39	0.74	0.64
20	0.72	0.51	40	0.62	0.69
Toplam				0.66	0.57

*işaretili sorular testten çıkarılmıştır

Alanyazında madde ayırt ediciliği .20’den küçük olan maddelerin ayırt ediciliği çok düşük olduğundan testten çıkarılması önerilmektedir. İndeksi .20 ile .30 arasında olan maddeler düzeltilerek testte tekrar kullanılabilir. İndeksi .30 ve üzeri olan maddelerin ayırt edicilik derecesi iyidir ve değiştirilmeden testte kullanılabilir (Baykul, 2010). Tablo 3.7’te yer alan maddelerin ayırt edicilik indeksi incelendiğinde .20 den küçük bir soru (1. soru) yer almaktadır. Ayrıca ayırt edicilik indeksi .20 ile .30 arasında bulunan üç soru (3., 6. ve 8. soru) bulunmaktadır. Alanyazında bu değerler arasındaki sorular düzeltilip kullanılabilceği söylenmektedir. Başarı testinde aynı kazanımı ölçen soruların yeterli sayıda bulunmasından dolayı bu üç soru ile değeri .20 den az olan bir soru testten çıkarılmıştır. Tabloya bakıldığında madde ayırt edicilik indekslerinin .35 ile .82 arasında değerlerde yer aldığı görülmektedir. Başarı testinin madde ayırt edicilik indeksinin ortalaması (r).57 bulunmuştur. Bu değere bakılarak testin ayırt ediciliğinin iyi düzeyde olduğu görülmektedir. Tabloda madde güçlük indeksi incelendiğinde güçlük değerlerinin .44 ile .80 arasında yer aldığı görülmektedir. Soruların güçlük indeksi ortalaması .66 bulunmuştur. Madde güçlük indeksi 0 ile 1 arası değer almaktadır. Bu değer 1’e yaklaştıkça soruların güçlük değeri kolaylaşmakta 0’a

yaklařtıřka zorlařmaktadır. Glk indeksi 0 ile .20 arası ok zor, .21 ile .40 arası zor, .41 ile .60 arası orta glk, .61 ile .80 arası kolay, .81 ile 1 arası ok kolay olarak adlandırılmaktadır (Gmleksiz ve Erkan, 2010). Pandeminin eēitimde oluřturduēu olumsuz etki ve uzaktan eēitime katılmakta glk yařayan ērenciler gz nnde bulundurulduēunda sorular biraz daha orta glkte ve kolay hazırlanmıřtır.

Hazırlanan testin gvenirliēi incelendiēinde bařarı testinin KR-20 gvenirlik katsayısı 0.92 bulunmuřtur. Bir test iin gvenirlik katsayısının (KR-20) 0.70 ve zeri olması gerekmektedir (Bykztrk, 2019). Buna gre Sosyal Bilgiler Dersi “retim, Daēıtım ve Tktim” ērenme Alanı Akademik Bařarı Testi’nin gvenirliēinin yksek olduēu sylenebilir. Hazırlanan Sosyal Bilgiler Dersi “retim, Daēıtım ve Tktim” ērenme Alanı Akademik Bařarı Testi’nin son hali EK-1 de yer almaktadır.

3.3.2. İlkokullar İin Finansal Okuryazarlık lēēi

Yapılan alıřmada, deney ve kontrol grubu ērencilerinin finansal okuryazarlık tutum ve davranıřlarını lmeye ynelik “İlkokullar İin Finansal Okuryazarlık lēēi” kullanılmıřtır. İlkokul 4. sınıfa giden ērencilerin finansal okuryazarlıklarını belirlemek amacıyla zer ve Ersoy (2022) tarafından geliřtirilen lek  boyuttan (planlı birey, tasarruflu birey, savurgan birey) ve 17 maddeden oluřmaktadır. l Likert tipinde hazırlanan lēēin puanlanması “3=Her zaman 2=bazen, 1=Hibir zaman” biiminde yapılmıřtır. İlkokullar İin Finansal Okuryazarlık lēēi EK-2’de verilmiřtir.

3.3.3. Yarı-yapılandırılmıř grřme formu

Bu arařtırmada deney grubundaki ērencilerin uygulamaya iliřkin grř ve deneyimlerini ortaya koymak, ērenci gnlklerinde yazdıklarına iliřkin dnt almak amacıyla yarı-yapılandırılmıř grřmeler gerekleřtirmiřtir.

Yarı-yapılandırılmıř grřme formları bir alıřmada derinlemesine bilgi edinilmesini kolaylařtırması ve bu ynyle yazmaya ya da doldurmaya ynelik testlerdeki sınırlılıēı ortadan kaldırması aısından arařtırmacılar tarafından sıklıkla tercih edilen bir yntemdir (Yıldırım ve řimřek, 2013). Grřme soruları hazırlanırken arařtırmanın amacı ve alanyazından faydalanılmıřtır. Soruların tam olarak anlařılmasının saēlanması ve derinlemesine veri toplayabilmek iin sonda sorulara da yer verilmiřtir. Hazırlanan taslak sorular uzman (Sınıf Eēitimi alanında iki uzman ve iki

sınıf öğretmeni) görüşüne sunulmuştur. Uzman görüşlerine göre hazırlanan taslak forma son şekli verilmiştir (EK-4).

Bu araştırmada deney grubunda bulunan ve gönüllü olarak görüşmeye katılmak isteyen 12 öğrenci ile yarı-yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Öğrencilerle gerçekleştirilen görüşmeler okulun rehberlik odasında yapılmıştır. Görüşme süreleri her bir öğrenci için ortalama 6 - 8 dakika sürmüştür. Görüşmeler ses kayıt cihazı ile kayıt edilmiştir.

3.3.4. Gözlemler

Bu araştırmada eğitsel dijital oyunların finansal okuryazarlık becerisi ile ilgili bilgileri kazandırmadaki etkililiğini ve uygulamanın nasıl yürütüldüğünü betimlemek için gözlem tekniği aracılığıyla nitel veriler toplanmıştır. Gözlem, bir araştırmada sayısal veri toplamaktan ziyade araştırmaya konu olan olay, olgu ve duruma ilişkin derinlemesine ve ayrıntılı açıklamalar ve tanımlamalar yapmaya yönelmektir (Yıldırım ve Şimşek, 2021, s.174). Gözlem sürecine araştırma öncesi başlanmıştır. Uygulama yapılacak okul belirlenirken okullar gezilerek sınıflar ve varsa bilgisayar laboratuvarı incelenip, uygulamaya uygun olup olmadığı belirlenmiştir. Daha sonra uygun olduğu belirlenen okul için okul idaresinden ve öğretmenden uygulama için izin alınmıştır. Ayrıca İl ve İlçe Milli Eğitim Müdürlüğünden de uygulama için resmi izin alınmıştır (EK-10, EK-11).

Araştırmada uygulama aşamasına geçildiğinde, gözlem verilerini kaydetmek için video kullanılmıştır. Gözlem ile elde edilen verileri ayrıntılı hale getirmek, ortamdaki davranışları derinlemesine ve defalarca izleyebilmek ve not almanın sınırlılıklarını ortadan kaldırmak için görüntü kayıt cihazları ve ses kayıt cihazları sık sık başvurulan kayıt teknolojilerin başında gelir (Yıldırım ve Şimşek, 2021, s.184). Bu nedenle sınıf içinde süreçte yaşananlar sonradan araştırmacı tarafından değerlendirilmek üzere kayıt altına alınmıştır.

Araştırmanın uygulaması 6 hafta devam etmiştir ve 741'30" video kaydı yapılmıştır. Gözlem yoluyla elde edilen veriler, nitel verilerin analizinde destek sağlayıcı veri kaynağı olarak kullanılmıştır.

3.3.5. Öğrenci günlükleri

Yıldırım ve Şimşek (2021) günlüklerin bireysel gözlemlere, olaylara karşı gösterilen duygu ve tepkilere, yorumlara ve açıklamalara ulaşmada yararlı olduğunu belirtmektedir. Araştırmada finansal okuryazarlık ile ilgili hazırlanan eğitsel dijital oyunların etkililiğinin ortaya çıkarılması ve süreç içerisinde yapılan çalışmalara ilişkin öğrencilerin duygu ve düşüncelerinin ortaya çıkarılması için öğrenci günlüklerine başvurulmuştur. Bu amaçla öğrencilerden daha sistematik veri toplayabilmek için günlük örneği hazırlanmış (EK-6) ve her uygulamanın sonunda öğrencilere dağıtılarak bu günlüğü doldurmaları istenmiştir. Günlük yoluyla elde edilen veriler, nitel verilerin analizinde destek sağlayıcı veri kaynağı olarak kullanılmıştır.

3.3.6. Araştırmacı günlüğü

Eğitsel dijital oyunlar hazırlanarak gerçekleştirilen öğretim sürecinde oyunların hazırlanması ve uygulanması araştırmacı tarafından yürütülmüştür. Araştırmacı deneysel işlem öncesi ve sonrasında yaşadıklarını günlük olarak kayıt altına almıştır. Bu kayıtlar sayesinde süreçte yaşadıklarını ve uygulamanın gidişatını aktarma imkanı bulmuştur. Merriam (2013) bir araştırmacının araştırma sürecinde kişiler ya da durum hakkında derinlemesine bilgi toplamak için günlük tutabileceğini belirtmiştir. Araştırmacı deneysel işlem öncesi ve sonrası araştırma hakkında önemli bilgilerin yer aldığı on üç sayfa günlük tutmuştur. Araştırmacı günlüğü verileri, analiz edilmeden önce bilgisayar ortamına aktarılmıştır. Bu veriler nitel verilerin analizinde destek sağlayıcı veriler olarak kullanılmıştır.

3.4. Eğitsel Dijital Oyunların Geliştirilmesi

Bu araştırmada kullanılan eğitsel dijital oyunlar Akgün vd. (2011) tarafından geliştiren “Sarmal Eğitsel Oyun Tasarımı Modeli” örnek alınarak modelde yer alan analiz, tasarım, geliştirme-uygulama ve değerlendirme aşamaları göz önünde bulundurularak geliştirilmiştir. Aşamaların içeriği başlıklar halinde özet olarak sunulmuştur.

Analiz: Bu aşamada oyunlar eğitsel analiz ve oyun analizi olarak iki aşamada değerlendirilmiştir. Oyun analizine geçmeden önce eğitsel analiz aşaması ele alınmıştır. Eğitsel analiz aşamasında 4. sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında yer alan finansal okuryazarlık ile ilgili kazanımlar, yapılan alanyazın taraması çerçevesinde 4.

sınıf öğrencilerde bulunması gereken finansal okuryazarlık bilgileri, oyunun amacı ve oyun içeriği belirlenmiştir. Bu kapsamda oyunda kullanılması kararlaştırılan içerikler oluşturulmuştur. Oyun analizi aşamasına geçildiğinde eğitsel analiz aşamasında elde edilen veriler doğrultusunda ilkokul öğrencilerinin dijital oyun deneyimlerinin sınırlı olması gibi etmenler nedeniyle iki boyutlu oyunlar ve bireysel oynanan oyun tarzı belirlenmiştir.

Tasarım: Eğitsel ve oyun tasarımı olmak üzere iki aşamada tasarımdan faydalanılmıştır. Eğitsel tasarım aşamasında motivasyon, etkileşim, hikâyesel bağlam, güdüleme, adaptasyon gibi bileşenlerin oyun içerisinde nasıl kurgulanacağına karar verilmiştir. Eğitsel tasarım süreci tasarlanırken üçü İlkokulda Sosyal Bilgiler Eğitimi ve ikisi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi alan uzmanları ile birlikte hareket edilmiş ve uzmanların görüşleri doğrultusunda oyun içeriklerine son şekli verilmiştir.

Sosyal Bilgiler eğitimi alan uzmanlarının görüşleri doğrultusunda oyunların içeriklerine eklemeler yapılmış, birkaç oyunda oyun içeriklerinde değişiklikler gerçekleştirilmiştir. Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi alan uzmanlarının görüşleri doğrultusunda oyunun kurgusal bağlamı oluşturulmuştur. *Oyun tasarımı* aşamasında ise oyunda verilmesi belirlenen kazanımların belirli bir aşamayla öğrencilere sunulacak şekilde ve zorluk derecesi öğrenci seviyesine uygun olacak şekilde oyun tasarımları yapılmasına karar verilmiştir. Oyun tasarımına karar verdikten sonra oyunun geliştirileceği platform belirlenmiştir. Alan uzmanlarının da tavsiyesi ile oyunların tasarımında Wordwall (eşleştirme, nesne bulma, yap-boz vb.) ve Scratch blok temelli kodlama programlarından faydalanılmıştır.

Geliştirme-Uygulama: Geliştirme aşamasında tasarlanan oyunların sahne tasarımları yapılmıştır. Geliştirilen oyunlar ilkokul eğitimi, Sosyal Bilgiler eğitimi ve sınıf öğretmeni uzmanlarının görüşleri alınarak iç değerlendirmeye tabi tutulmuştur. Görüşler doğrultusunda oyunda kullanılan görsellerin ve nesnelerin seviyeye ve kazanımlara uygunluğu gibi konularda düzenlemeler yapılmıştır. *Uygulama* aşamasında ise oyunların pilot uygulama çalışması yapılarak öğrencilerin oyunları nasıl oynadıkları araştırmacı tarafından gözlemlenmiş ve gözden kaçan veya öğrencilerin buldukları hataların ortaya çıkarılması sağlanmıştır. Ortaya çıkan sorunlar ve öğrencilerden gelen öneriler doğrultusunda eğitsel dijital oyunlara son şekli verilerek değerlendirme aşamasına geçilmiştir.

Değerlendirme: Bu aşamada oyun içeriklerinin kazanımlara ve öğrenci seviyesine uygun olduğu uzman görüşleri ve pilot uygulanma sonuçlarına dayanarak geliştirilen eğitsel dijital oyunların araştırmanın uygulama aşamasında kullanılmasına karar verilmiştir.

3.5. Verilerin Toplanması

İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin finansal okuryazarlık becerisinin kazandırılmasında eğitsel dijital oyunların etkililiğinin incelenmesini amaçlayan bu çalışmada Adıyaman İli Kâhta İlçesi'nde bulunan bir devlet okulunda 2021-2022 eğitim-öğretim yılında öğrenim gören 27 öğrenci ile (deney grubu) uygulamalar yürütülmüştür.

Deney grubuna yapılacak uygulamayı eğitsel dijital oyunları hazırlama ve oynatma sürecine hâkimiyetinden dolayı sınıf öğretmenin de izni ile araştırmacı gerçekleştirmiştir. Araştırmacı Millî Eğitim Bakanlığına bağlı bir devlet okulunda sınıf öğretmeni olarak görev yapmaktadır.

Araştırmada veri toplama işlemleri üç aşamada gerçekleştirilmiştir. İlk aşamada, ilkokul öğrencileri için Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi'nin hazırlanması sürecinde veri toplanmıştır. Bu aşama ile ilgili veri toplama süreci ilgili bölümlerde verilmiştir. İkinci aşamada ise hazırlanan eğitsel dijital oyunların pilot uygulaması esnasında veriler toplanmıştır. Üçüncü aşamada ise uygulama öncesi uygulama esnası ve uygulama sonrasında deney ve kontrol grubundan veriler toplanmıştır. İkinci ve üçüncü aşama ile ilgili ayrıntılı bilgiler aşağıda sunulmuştur.

3.5.1. Pilot uygulama

Araştırmada deney grubu ile yapılacak uygulamada kullanılmak üzere her kazanım için eğitsel dijital oyunlar hazırlanmıştır. Bu eğitsel dijital oyunların uygulanması esnasında ortaya çıkabilecek olumsuz durumları belirlemek, teknolojik araçların kullanımı, internet bağlantı hızı gibi teknik nedenlerle yaşanabilecek aksaklıkları test edebilmek için ilkokul 4. sınıfa devam eden 28 öğrenci ile pilot çalışma yürütülmüştür. Pilot çalışma için okul idaresinden ve sınıf öğretmeninden gerekli izinler alındıktan sonra dört haftalık bir pilot çalışma yapılmıştır. Çalışma okuldaki bilgisayar laboratuvarında bulunan 8 adet bilgisayar ile yapılmıştır. Pilot çalışma planlanırken

uygulama yapılacak okuldaki ortama eş değer bir ortam oluşturularak çıkabilecek problemler belirlenmeye çalışılmıştır. Uygulama için hazırlanan oyunların her birisi ortalama üç ile dört dakika sürecek şekilde planlanmış ve her bilgisayarda üç öğrenci sıra ile oyunları oynayacak şekilde ders planı hazırlanmıştır. Pilot uygulamada internet bağlantısı ya da bilgisayardan kaynaklı sorunlar yaşanmamıştır. Yapılan kontroller esnasında uygulama yapılırken yüksek veri kullanımına denk gelinmiştir. Deneysel uygulama yapılacak okulda bu sorun ile ilgili (okulun internetinin hızını kontrol etme ve internet veri kullanımının sorun çıkarmaması, olumsuz bir durumda mobil internet bağlantısı ile internete bağlanma gibi.) önlemler alınmıştır.

Eğitsel oyunlarla ders işlenmesi esnasında ve ders sonrasında tüm öğrencilere fikirleri sorulmuş ve gelen dönütler not alınmıştır. Alınan dönütler şu şekildedir:

- İki oyunda sürenin yetmediği,
- Bir oyunda yukarıdan gelen nesnelere çok hızlı geldiği,
- Bir oyunda ekranın altında verilen yönergenin zor okunduğu,
- Bir oyunun oynanmasının çok zor olduğudur.

Gelen dönütler ışığında gerekli düzeltmeler yapılarak oyunlara son şekli verilmiş ve oyunlar deneysel uygulama için hazır hale getirilmiştir. Ayrıca ilk hafta yapılan pilot uygulama sonrası öğrenciler her oyun için birinci olanın ödüllendirilmesini önermişlerdir. Bu öneri dikkate alınıp ikinci hafta pilot uygulama esnasında her oyunda birinci gelen öğrencilerin isimleri etkileşimli tahtada paylaşılarak ödüllendirme yapılmış; asıl uygulamada da bu öneri dikkate alınarak ödüllendirmeler yapılmıştır. Pilot uygulamaya katılan tüm öğrencilere, öğretmenlerine ve okul idaresine teşekkür edilmiş ve her öğrenciye pilot uygulamaya katılımından dolayı kırtasiye malzemelerinden oluşan hediyeler verilmiştir.

3.5.2. Deneysel uygulama süreci

Sosyal Bilgiler dersinde İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin finansal okuryazarlık becerisinin kazandırılmasında eğitsel dijital oyunların etkililiğinin incelenmesini amaçlayan bu çalışmada deney grubu belirlendikten ve eğitsel dijital oyunların oynanabileceği öğrenme ortamı hazırlandıktan sonra uygulama sürecine geçilmiştir. Deneysel uygulama işlemi öncesinde İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ve Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik

Başarı Testi kullanılarak deney ve kontrol grubu öğrencilerinden ön-test verileri toplanmıştır. Deneysel işlem uygulaması araştırmacı tarafından daha önce hazırlanan günlük planlar doğrultusunda yapılmıştır. Deneysel işlem toplamda 6 hafta sürmüştür. Tablo 3.8’de uygulama tarihleri ve haftalık verilen kazanımlar verilmiştir.

Tablo 3.8. *Uygulamada verilen kazanımlar ve takvimi*

Haftalar	Kazanım	Uygulama Tarihi
1. Hafta	İstek ve ihtiyaçlarını ayırt ederek ikisi arasında bilinçli seçimler yapar.	23/02/2022
2. Hafta	Ailesi ve yakın çevresindeki başlıca ekonomik faaliyetleri tanır.	02/03/2022
3. Hafta	Sorumluluk sahibi bir birey olarak bilinçli tüketici davranışları sergiler.	09/03/2022
4. Hafta	Kendine ait örnek bir bütçe oluşturur.	16/03/2022
5. Hafta	Çevresindeki kaynakları israf etmeden kullanır.	23/03/2022
6. Hafta	Kazanım değerlendirme çalışmaları	30/03/2022

1. Hafta

Birinci haftada sınıf öğretmeninin izni ile bir ders saatinde öğrenciler ile tanışılmış ve uygulamanın nasıl yapılacağı, ne kadar süreceği hakkında öğrencilere açıklamalar yapılmıştır. Öğrencilere kamera kaydının nasıl yapılacağı ne amaçla kullanılacağı, uygulama sonrasında günlük tutmaları isteneceği ve kimi öğrencilerle kısa görüşmeler yapılacağı belirtilmiştir. Öğrencilere hazırlanan taslak günlük şablonu tanıtılmış, öğrencilere uygulama esnasında oyunları oynarken hangi tuşları kullanacakları ve fare kullanımı konusunda bilgi verilmiş, daha sonra uygulama için son hazırlıklar tamamlanarak ilk hafta uygulaması için ders planlaması yapılmıştır.

İlk hafta öğrencilerle “İstek ve ihtiyaçlarını ayırt ederek ikisi arasında bilinçli seçimler yapar.” kazanımı doğrultusunda hazırlanan oyunlarla dersler işlenmiştir. Uygulamada her derste iki oyun oynanacak biçimde planlama yapılmıştır. Hangi öğrencinin hangi bilgisayarda oyun oynayacağı bilgisayarların ön tarafına asılan pusula ile belirtilmiştir. Oyunların oynamasına geçilmeden önce her oyun öğrencilere etkileşimli tahta üzerinden tanıtılmıştır. Bilgisayarların sınıf içinde kurulumu ve oyun oynama esnasında öğrencilerin oturma düzenleri Görsel 3.1’de verilmiştir.



Görsel 3. 1. Öğrencilerin bilgisayarlara oturma düzenleri

Görsel 3.1’de öğrencilerin oturma düzenleri ve bilgisayarların sınıf içerisindeki yerleştirilmesi görülmektedir. Bilgisayar ekranları sınıfta oturan diğer öğrencilerin eğitimsel dijital oyunu oynayan öğrencilerin verdikleri cevapları görmemeleri için sınıf tahtasına bakacak şekilde yerleştirilmiştir. Öğrencilere istek, ihtiyaç ve sosyal ihtiyaçların ne olduğu sorularak derse giriş yapıldı ve ilk oyunun bu konuyla ilgili olduğu açıklanmıştır. İsmi yazan öğrencilerin sıra ile bilgisayarların başına gelerek bilgisayar ekranına isimlerini yazıp oyuna başlamaları istenmiştir. Görsel 3.2’de oyun ile ilgili resim verilmiştir.



Görsel 3. 2. İstek, ihtiyaç ve sosyal ihtiyaç oyunu

Görsel 3.2’de ekran görüntüsü verilen oyun tüm sınıfa oynatıldıktan sonra etkileşimli tahta üzerinden en yüksek puanı alan öğrenci açıklanarak ödüllendirilmiştir. Oyun içindeki doğru cevaplar öğrencilerle birlikte kontrol edilmiştir. Sonra ikinci oyuna geçilmiştir. Görsel 3.3’te finansal davranışlar ile ilgili bilgileri bulma oyunu hakkında görsel verilmiştir.



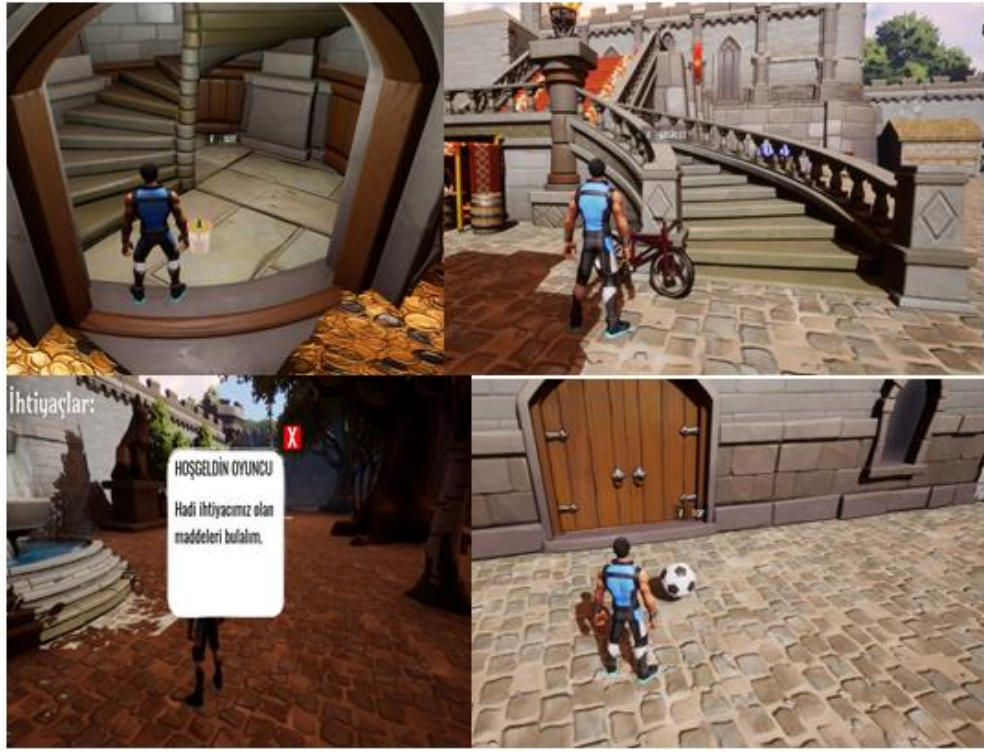
Görsel 3. 3. Finans çocuk doğruları buluyor oyunu

Görsel 3.3'te resmi verilen oyun tüm öğrencilere oynatıldıktan sonra en yüksek puanı alan öğrenci ve oyundaki doğru cevaplar etkileşimli tahta aracılığı ile öğrenciler ile paylaşılmıştır. Üçüncü oyuna geçilmeden önce öğrenciler ile ihtiyaçları ve istekleri hakkında konuşulmuştur. Alışveriş listesindeki ürünleri alırken dikkat etmeleri gerekenler hakkında bilgi verilerek oyunun kuralları anlatılmıştır. Daha sonra öğrenciler sıra ile ihtiyaçlarımı alıyorum oyunu oynamıştır. Görsel 3.4'te oynatılan oyunun görseli verilmiştir.



Görsel 3.4. İhtiyaçlarımı alıyorum oyunu

Görsel 3.4'te verilen oyun sonunda oyundaki istek ve ihtiyaçlar hakkında konuşulmuştur. Aynı kalitedeki ürünlerin ucuz olanını almak ve ihtiyacımız olanları almak gerektiği konusunda öğrencilerle konuşulmuş ve en yüksek puanı alan öğrenci belirlenerek ödüllendirilmiştir. Bu oyundan sonra istek ve ihtiyaçlarını ayırt edecekleri diğer oyuna geçilmiştir. Görsel 3.5'te oyun içerisinde bulunan etkinliklerin görselleri verilmiştir.



Görsel 3. 5. İstek ve ihtiyaçları bulma oyunu

Görsel 3.5'te verilen oyun tüm öğrencilere oynatıldıktan sonra etkileşimli tahta üzerinden oyunun içerisindeki istek ve ihtiyaç olan nesnelere bahsedilmiştir. Oyunda birinci olan öğrenci açıklanarak ödüllendirilmiştir. Diğer derste gruplandırma ve değerlendirme oyunu oynanmıştır. Bu oyunlara ilişkin görseller görsel 3.6'da verilmiştir.



Görsel 3. 6. İstek ve ihtiyaç ayrımı oyunu

Oyun tamamlandıktan sonra etkileşimli tahta üzerinden oyun içerisinde geçen bilgiler tekrar edilmiştir. Birinci olan öğrenci ödüllendirilmiştir. Öğrencilerin dersler hakkında görüşlerini almak için hazırlanan öğrenci günlük kağıtları öğrencilere dağıtılmış ve bir sonraki derse kadar doldurmaları istenmiştir. Ayrıca görüşme yapmak üzere iki öğrenci belirlenmiştir. Belirlenen öğrenciler ile okul rehberlik odasında 10’ar dakikalık görüşme yapılmıştır.

2. Hafta

İkinci hafta uygulaması için sınıfta bilgisayar sistemi hazır hale getirilmiştir. Öğrenciler ilk haftada yapılan uygulamayı çok beğendiklerini ve bu haftaki uygulamayı sabırsızlıkla beklediklerini belirtmişlerdir. İlk hafta uygulamasında oynanan oyunların isteyen öğrencilerin tekrar oynayabilmesi için sınıf öğretmeni vasıtası ile veli grubundan paylaşılmıştır. Evde oyunu oynayan öğrencilerden hafta sonu oyunda en yüksek puan alanlar ödüllendirilerek derse başlanmıştır. İkinci hafta uygulaması için “Ailesi ve yakın çevresindeki başlıca ekonomik faaliyetleri tanı.” kazanımı ile ilgili hazırlanan oyunlar öğrencilere oynatılarak ders işlenmiştir. Oyunların oynatılması basitten karmaşığa doğru yapılmıştır. Önce ürün ve hammadde hakkında öğrencilere birkaç soru sorulmuştur. Ardından ürün ve ham madde oyunu oynatılmıştır. Oyun içeriği ile ilgili görseller Görsel 3.7’de verilmiştir.



Görsel 3. 7. Ürün ham madde oyunu etkinliği

rn ham madde oyunu tm đrencilere oynatıldıktan sonra en yksek puanı alan đrenci dllendirilmiřtir. Oyun ieriđindeki etkinliklerin cevabı etkileřimli tahta zerinden đrencilere gsterilmitir. đrenciler ilk haftaya gre daha sistemli bir biimde bilgisayarları kullanmaya bařlamıřlardır. Her đrenci tahtadan kendi sırasını takip ederek bilgisayar bařına gemiřtir. Grsel 3.8’de “rn m Ham Madde mi?” oyunu oynayan đrencilerin grseli verilmiřtir.



Grsel 3. 8. *rn m Ham Madde mi oyununu oynayan đrenciler*

Grsel 3.8’de đrenciler rn ham madde oyununu oynamaktadır. Yerinde oturan đrenciler oyunu biten đrencilerin yerine sıra ile gemiřtir. đrencilerden gelen sorular cevaplandıktan sonra meslekleri tanıtan uak oyununa geilmiřtir. Oyun ile ilgili grseller Grsel 3.9’da verilmiřtir.



Görsel 3. 9. Meslekler oyunu

Öğrenciler oyunda mesleklerin özelliklerini bulmaya çalışmıştır. Oyun tamamlandıktan sonra doğru cevaplar öğrencilere etkileşimli tahta üzerinden gösterilmiş ve ödüllendirmeler yapılmıştır. Daha sonra sırasıyla üretim aşamaları oyunu, ürünlerin ekonomik faaliyet alanları ve quiz test oyunu öğrencilere oynatılmıştır. Bütün oyunlar bittikten sonra etkileşimli tahta üzerinden oyunların cevapları verilmiştir. Daha sonra ödüllendirmeler yapılmıştır. Öğrenciler derslerin çok güzel geçtiğini çok eğlendiklerini tekrar belirtmiştir. Her hangi bir teknik sorun yaşamadan ikinci haftanın uygulaması tamamlanarak öğrencilere öğrenci günlükleri dağıtılmıştır. Öğrencilere teşekkür edilerek ders bitirilmiştir.

3. Hafta

Üçüncü haftada “Sorumluluk sahibi birey olarak bilinçli tüketici davranışları sergileler” kazanımı işlenmiştir. Öğrencilere bu dersin konusu sorumluluk sahibi birey olarak bilinçli tüketici davranışları sergilemek diyerek geçmiş sınıflarda öğrendikleri bilgiler hatırlatılarak kısaca bilgi verilmiştir. Öğrencilere bu derste de diğer derslerde olduğu gibi oyunlar oynayarak ders işleyeceğimiz belirtilmiştir. Geçen hafta işlediğimiz ders hakkında öğrencilere fikirleri sorulmuştur. Özellikle zorlandığı veya en çok hoşlandığı yerler sorulmuştur. Öğrencilerin çoğunluğu çok keyifli ders işlediklerini belirttiler ve bilgisayarlara alıştıklarını söylemiştir. Öğrencilere bu derste, yapacağımız alışverişlerde nelere dikkat etmemiz gerektiği ile ilgili önemli bilgiler öğreneceğimiz belirtilmiştir. Bunun için hazırlanan ilk oyun olan bir ürünün üzerindeki özellikleri gösteren “Ürünü Tanıyorum” oyunu açılmıştır. Oyun hakkında öğrencilere kısaca bilgi verilmiştir. İlk grup öğrenciler oyun oynamak üzere bilgisayarın başına çağrılarak öğrencilere oyun oynatılmıştır. Görsel 3.10’da oyunun ve oyunu oynayan öğrencilerin görseli verilmiştir.



Görsel 3. 10. *Ürünü Tanıyorum* oyununu oynayan öğrenciler

Oyun tüm öğrenciler tarafından sıra ile oynanmıştır. Oyun oynadıktan sonra oyunun sonuçları etkileşimli tahtadan öğrencilere sunulurken en yüksek puan alan öğrenci ödüllendirilmiştir. Daha sonra oyunun doğru cevapları verilerek doğru cevaplar üzerinde öğrencilerle biraz konuşulmuştur. İlk oyun tamamlandıktan sonra ikinci

oyun olan “Bilinçli Tüketici Davranışları” oyunu öğrencilere oynatılmıştır. Bu oyunda öğrencilerin bilinçli tüketici davranışlarından doğru ve yanlış olanlarını bulmaları istenmiştir. Oyun sonunda ilk oyunda olduğu gibi ödüllendirme ve cevaplandırma yapılarak ilk ders bitirilmiştir. İkinci derste öğrencilere “Bilinçli Tüketici” oyununu oynatılmıştır. Oyun sonunda ödüllendirmeler ve cevaplandırmalar yapılarak dördüncü oyun olan resim bulma oyununa geçilmiştir. Oyun öğrencilere anlatılmıştır. Oyunda açılacak resmin ne olduğunu en hızlı tahmin eden öğrencilerin oyunda başarılı olacağı açıklanmıştır. Daha sonra oyun öğrencilere oynatılmıştır. Görsel 3.11’de oyun ve oyunu oynayan öğrencilerin görselleri verilmiştir.



Görsel 3. 11. Bilinçli Tüketici oyunu ve oynayan öğrenciler

Tüm öğrenciler oyunu tamamladıktan sonra ödüllendirme ve cevaplandırma yapılarak ikinci ders tamamlanmıştır. Üçüncü derste öğrencilere “Quiz Test” oyunu oynatılmıştır. Bu oyunu da tüm öğrenciler tamamlayınca ödüllendirme ve cevaplandırma yapılmıştır. Daha sonra etkileşimli tahta üzerinden oyunlarda yapılan hatalara bakılmıştır. Kimi öğrenciler Türk Standartları Enstitüsünü ve barkod numaralarını tam anlamadıklarını belirtmişlerdir. Oyunda ilgili alanlar etkileşimli tahtadan tekrar açılarak öğrencilerin anlamadıkları yerler anlatılarak konunun daha iyi anlaşılması sağlanmıştır. Geri kalan sürede öğrencilerin oyun hakkında ve ders hakkında soruları cevaplanarak ders bitirilmiştir. Çıkarken doldurmaları için öğrenci günlükleri öğrencilere dağıtılmıştır.

4. Hafta

Uygulamanın dördüncü haftasında verilecek kazanım “Kendine ait örnek bir bütçe oluşturur” kazanımı olarak belirlenmiştir. Öğrencilere bu derste bütçenin ne olduğunu ve nasıl bütçe hazırlamamız gerektiğini öğreneceğiz diyerek derse giriş yapılmıştır. Öğrencilere evimize eşya veya gıda malzemelerini nasıl aldığımız ve alırken karşılığında ne verdiğimiz sorularak bunlar ile ilgi oyunlar oynayacağımız belirtilmiştir. Derste ilk oyun olarak gelir ve giderlerin ayırımını yapmalarını öğretecek olan “Gelir ve Gider” oyunu oynatılmıştır. Görsel 3.12’de oyun ile ilgili görsel verilmiştir.



Görsel 3. 12. *Gelir ve Gider oyununu oynayan öğrenciler*

Gelir ve Gider oyunu tüm öğrenciler tarafından oynandıktan sonra oyunun cevapları etkileşimli tahta üzerinde öğrencilere çözdürülmüştür. Daha sonra öğrencilere gelir ve gider hakkında anlamadıkları bir yer olup olmadığı sorularak gerekli açıklamalar yapılmıştır. Birinci olan öğrenci ödüllendirilerek hazırlanan ikinci oyun öğrencilere tanıtılmıştır. İkinci oyun olan bütçe hakkında bilgileri içeren doğru yanlış oyunu oynatılmıştır. Oyun oynatıldıktan sonra cevaplar verilerek ve ödüllendirme yapılarak ilk ders sona erdirilmiştir. İkinci derste paralarımızı tanıtan oyun oynatılmıştır. Bu oyunda Türkiye’de kullanılan kağıt ve madeni paralar ve diğer ülkelerin paraları karışık verilerek öğrencilerden Türkiye’de kullanılan paraları bulmaları istenmiştir. Oyun sonunda oyunun cevapları etkileşimli tahtada verilmiştir.

Bu oyunda öğrencilerin çoğu kağıt ve madeni paraları bulmakta zorlanmamıştır. Birinci olan öğrencilerin ödülleri verildikten sonra dördüncü oyun olan “Anagram” etkileşimli tahtadan öğrencilere tanıtılmış ve nasıl oynanacağı gösterilmiştir. Görsel 3.13’te Anagram oyununu oynayan öğrencilerin görseli verilmiştir.



Görsel 3. 13. Anagram oyunu ve oynayan öğrenciler

Oyun bittikten sonra öğrenciler ile oyunda veriler soruların cevapları etkileşimli tahta üzerinde çözülerek en yüksek puan alan öğrenciler ödüllendirilmiştir. Üçüncü derste “Bütçe Yapma” oyunu öğrenciler ile oynanarak öğrencilere örnek bir bütçe yaptırılmıştır. Daha sonra cevaplandırma ve ödüllendirme yapılarak son oyun olan “Quiz Test” oyunu öğrencilere oynatılmıştır. Bu oyununda cevaplandırma ve ödüllendirmesi yapıldıktan sonra öğrencilere derste anlamadıkları konular hakkında sorular sorularak anlaşılmayan yerler öğrenciler ile konuşulmuştur. Daha sonra öğrencilere doldurmaları için günlük formları dağıtılarak günlük formlarını doldurmaları ve diğer derste teslim etmeleri istenerek ders tamamlanmıştır.

5. Hafta

Beşinci haftanın kazanımı “Çevresindeki kaynakları israf etmeden kullanır” biçiminde belirlenmiştir. Öğrencilere derse başlarken okulda boşa harcandığını düşündüğünüz kaynaklarımız nedir diye sorular sorularak derse giriş yapılmıştır. Öğrenciler ile okulda en çok karşılaştıkları israflar hakkında konuşulmuştur. İsrاف konusuna giriş yaptıktan sonra israf çeşitleri ile alakalı hazırlanan uçak oyunu öğrencilere oynatılmıştır. Görsel 3.14’te oyundan bir kare sunulmuştur.



Görsel 3. 14. İsrاف oyunu

Görsel 3.14’te öğrencilerin kağıt israfı olan resimleri bulmaları istendiği oyundan bir görsel verilmiştir. Oyunun amacı israfla ilgili olan resimleri bularak en yüksek puanı kazanmaktır. Tüm öğrenciler oyunu oynadıktan sonra oyunda geçen israf çeşitleri etkileşimli tahtada verilerek öğreniler ile paylaşılmıştır. Öğrencilere çevrelerinde en çok gördükleri israf çeşitleri sorulmuştur. Özellikle gıda ve enerji israfından bahsedilmiştir. Sonra oyunda en yüksek puan alan öğrenciler ödüllendirilmiştir. Daha sonra ikinci oyun olan doğru yanlış oyunu öğrencilere oynatılmıştır. Öğrenciler oyunu tamamladıktan sonra cevaplandırmaya geçilmeden önce akıllarında ne kaldığı sorulmuştur. Oyunun doğru cevapları hep birlikte etkileşimli tahta üzerinden çözülmüştür. Birinci olan öğrenciler ödüllendirildikten sonra ilk ders bitirilmiştir.

İkinci derste öğrencilere geri dönüşüm ile ilgili oyun oynayacağımız söylenerek geri dönüşüm hakkında konuşulmuştur. Öğrencilere geri dönüşümü yapılabilen

maddelerin neler olduğunu öğreneceğimiz “Geri Dönüşüm” oyununu oynayacağımız söylenerek oyun tüm öğrencilere oynatılmıştır. Görsel 3.15’te oyunu oynayan öğrencilerin görseli verilmiştir.



Görsel 3. 15. *Geri Dönüşüm oyunu ve oynayan öğrenciler*

Görsel 3.15’de geri dönüşümü olan ürünleri uygun kutulara götürmeleri gereken öğrencilerin oyunu oynarken çekilen görseli verilmiştir. Oyun tüm öğrencilere oynatıldıktan sonra geri dönüşümü yapılabilen ürünlerin neler olduğu öğrenciler ile konuşulmuştur. Okulumuzda en çok hangi ürünleri geri dönüşüme gönderilmesi gerekiyor sorusuna öğrenciler kağıt ve pet şişe cevabını vermişlerdir. Daha sonra oyunda birinci olan öğrenciler ödüllendirilek diğer oyun olan “Geri Dönüşüm Atık Fabrikası” oyunu öğrencilere oynatılmıştır. Üçüncü derste öğrencilere israf çeşitlerini anlatan “Resim Eşleştirme” oyunu oynatılmaya geçilmiştir. Bu oyunda öğrencilerden aynı resimleri eşleştirmeleri istenmiştir. Oyun sonunda oyun bir kez de etkileşimli tahtada tüm öğrencilere birlikte oynatılmıştır. Birinci olan öğrenci ödüllendirildikten sonra son oyun olan “Quiz Test” oyunu öğrencilere oynatılmıştır. Oyun sonunda

oyunun cevabının verilmesi ve ödüllendirilmesi yapıldıktan sonra öğrencilere derste oynadığımız oyunlar hakkında soruları olup olmadığı sorulmuştur. Daha sonra öğrenci günlükleri dağıtılarak ders bitirilmiştir.

6. Hafta

Beşinci hafta sonunda öğrencilere altıncı haftada ünite tekrarı yapılacağı ve hangi oyunları oynamak istedikleri sorulmuştur. Her uygulamadan bir oyun seçmeleri gerektiği söylenmiştir. Alınan cevaplara göre öğrencilerin seçtiği dört oyun değerlendirme çalışması olarak tekrar oynatılmıştır. Üçüncü derste öğrencilere Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi ve İlkokullar İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği son-test olarak uygulanmıştır. Daha sonra öğrenciler ile vedalaşarak uygulama sonlandırılmıştır.

3.6. Verilerin Analizi

Araştırmada veri toplama aşamasında hem nicel hem de nitel veriler toplanmıştır. Bu nedenle verilerine analizin nicel ve nitel analiz tekniklerine yer verilmiştir.

3.6.1. Nicel verilerin analizi

Araştırmanın uygulama aşaması öncesi ve sonrası Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi ve İlkokullar İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ile araştırmanın nicel verileri toplanmıştır. Araştırmanın uygulama aşamasına başlamadan önce ve uygulama bittikten sonra deney ve kontrol gruplarına Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi ve İlkokullar İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ön-test ve son-test olarak uygulanmıştır. Uygulama bittikten 6 hafta sonra Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi kalıcılık testi olarak uygulanmıştır. Ön-test, son-test ve kalıcılık testi uygulanmasından sonra toplanan nicel verilerin analizinde kullanılacak testlerin belirlenmesi için önce verilerin normallik varsayımının sınanması yapılmıştır. Bu aşamada veri gruplarının basıklık, çarpıklık katsayıları, standart hatalarına bakılmıştır. Bununla beraber Shapiro Wilk hipotez testi verileri incelenmiştir. Büyüköztük’e (2014) göre Shapiro Wilk testi 50’den küçük örneklem grubundan elde edilen verilerin normal dağılıp dağılmadığını gösteren hipotezlerin sınanması için kullanılabilir. Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim”

Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi ve İlkokullar İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ön-test, son-test ve kalıcılık testi puan ortalamaları genel olarak normal dağılım göstermektedir.

Toplanan verilerin normal dağılım göstermesinden dolayı deney ve kontrol grubu verilerinin karşılaştırılması için parametrik olan bağımlı ve bağımsız örneklem t-testi, ANOVA testi kullanılmıştır.

3.6.2. Nitel verilerin analizi

Araştırmada kapsamında finansal okuryazarlık farkındalığını kazandırmak için hazırlanan eğitsel dijital oyunların uygulamadaki etkisi hakkında öğrencilerin görüşlerini betimlemek için nitel veriler toplanmıştır. Bu veriler toplanırken uygulama esnasındaki saha notları için alınan video kayıtları, öğrenciler ile yapılan yarı-yapılandırılmış görüşmeler, öğrencilerin ve araştırmacının tuttuğu günlükler araştırma için nitel veri kaynaklarını oluşturmuştur. Özellikle öğrenciler ile yapılan yarı-yapılandırılmış görüşme verileri araştırmada temel nitel veri kaynağını oluşturmakla beraber saha notlarını içeren video kayıtları, araştırmacı ve öğrenci günlüklerinden toplanan veriler görüşmelere destek amacıyla kullanılmıştır. Araştırmada nitel veriler tümevarımsal içerik analizi yöntemi kullanılarak analiz edilmiştir. Tümevarımsal ve tümdengelimli yöntemle yapılabilen içerik analizinde amaç veri içerisindeki örüntüleri, temaları ve kategorileri keşfetmektir (Patton, 2014). Araştırma sürecinde toplanan video kayıtları, katılımcılar ile yapılan görüşmeler, araştırmacı ve öğrenci günlüklerinden elde edilen veriler tümevarım içerik analizi ile çözümlenmiştir. Tüm nitel veriler düzenlendikten sonra açık kodlamaya geçilerek defalarca okuma yapıp son olarak kategoriler oluşturulmuştur.

3.7. Araştırmada Etik

Araştırmalarda yapılan çalışmaların geçerli ve güvenilir olmasında ilk dikkat edilmesi gerekenlerin başında etik koşulların sağlanması gelmektedir. Bu yüzden bu çalışmada etik boyutun gerekliliklerinin sağlanması için gerekli tüm resmi izinler alınmıştır. Araştırma için önce Anadolu Üniversitesinden Etik Kurul İzni ve Millî Eğitim Bakanlığında araştırma izinleri alınmıştır (EK-9, EK-10 ve EK-11). Araştırmada ayrıca yazılı izinler haricinde gidilen her kurumda çalışan idareci ve öğretmenlerden veri toplama ve deneysel uygulama süreci öncesinde sözlü izinler

alınmıştır. Araştırmanın veri toplama ve uygulama süreci tamamen gönüllük esasına uygun yürütülmüştür. Araştırmanın ilkökul öğrencileri üzerine yapılması sebebiyle hem öğrencilerden hem de velilerinden araştırmaya katılım için sözlü ve yazılı izin alınmıştır (EK-5 ve EK-6). Araştırmanın uygulama sürecinde öğrencilerin günlük yaşamını olumsuz etkilemeyecek şekilde yürütülmüştür. Araştırma sürecinde yapılan tüm uygulamalar katılımcıların ulaşımına açılmıştır. Araştırmada kurum ve kişi isimlerine yer verilmemiş gerektiği durumlarda ise kod isimler kullanılmıştır.

3.8. Araştırmada Geçerlik ve Güvenirlik

Karma yöntemle desenlenen araştırmalar hem nicel hem de nitel verileri kapsamasından dolayı geçerlik ve güvenirlik çalışmaları yaparken nicel ve nitel yaklaşımların ikiside göz önünde tutulmalıdır (Creswell ve Plano Clark, 2007). Çalışmada nicel verileri toplamak için Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi ve İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği kullanılmıştır. Araştırmanın nicel verileri için yapılan geçerlik ve güvenirlik çalışmaları ilgili veri toplama araçları başlıkları altında sunulmuştur. Araştırmada toplanan nitel veriler için geçerlik ve güvenirlik yerine nitel araştırmalar için kullanılan inandırıcılık, aktarılabilirlik, tutarlılık ve teyit edilebilirlik kavramları adı altında gerçekleştirilmiştir (Erlandson vd., 1993, s.132). Yapılan işlemler ilgili kavram başlıkları altında sunulmuştur.

Inandırıcılık. Araştırmada inandırıcılığın sağlanması için uygulama öncesi, sırası ve sonrasında farklı veri toplama araçları kullanılmıştır (başarı testi, ölçek, gözlem, görüşme, öğrenci ve araştırmacı günlüğü). Bu sayede aynı anda farklı veri toplama araçları sayesinde birden fazla veri toplama aracı sürece dahil edilmiştir. Araştırmacı aynı zamanda uygulayıcı olmasının da avantajı ile ortamda uzun süre bulunarak derinlemesine zenginlik taşıyan verileri toplamış ve uzun süreli gözlem yapmıştır. Veri toplama araçlarının hazırlanması bu araçlar sayesinde toplanan verilerin analiz edilmesi sonrasında elde edilen temalara son halinin verilmesi aşamasında hem alan uzmanlarına hemde Tez İzleme Komitesi'nde yer alan uzmanların görüşlerine başvurulmuştur. Son olarak veri kaybının önüne geçmek için dersler video kamera ile görüntülü ve sesli olarak kayıt edilmiş ve bilgisayar ekranları da ekran kaydetme programı yardımı ile

kayıt altına alınmıştır. Sınıf içi ve bilgisayar ekran görüntülerinden kesitler paylaşarak araştırmanın inandırıcılığı sağlanmaya çalışılmıştır.

Aktarılabirlik. Araştırma süreci ayrıntılı bir biçimde betimlenmiş, gizlilik ilkesi gereği katılımcılara kod isimler verilerek doğrudan alıntılar bu kod isimler altında verilmiştir. Araştırma öncesi, süreci ve sonrası hakkındaki süreç, ayrıntılı bir biçimde ve tarafsız bir tutum çerçevesinde aktarılmıştır. Araştırmanın tüm aşamalarında araştırmacı tarafından yansıtıcı günlük tutulmuştur. Araştırmada elde edilen bulgular alanyazında yer alan benzer diğer araştırma bulguları ile karşılaştırılmıştır.

Tutarlılık. Araştırmada kullanılan veri toplama yöntemlerinden elde edilen veriler birbirlerini destekleyici bir şekilde raporlanmıştır. Araştırma sürecinde elde edilen video ve ses kayıtlarının dökümü araştırmacı haricinde bir alan uzmanı tarafından kontrol edilmiştir. Veri toplama araçlarından alınan puanlar araştırmacı ve iki alan uzmanı tarafından puanlanarak güvenilirlik çalışması yapılmıştır.

Teyit edilebilirlik. Araştırmada nitel ve nicel veri toplama araçları birlikte kullanılmış ve elde edilen verilerin birbiri ile karşılaştırılması sağlanmıştır. Elde edilen ham verilerin araştırmada ulaşılan yargı ve yorumlarla ilişkili olma durumu bir uzman desteği alınarak teyit edilmiştir. Araştırma için elde edilen tüm veriler, ortaya çıkan kodlar, ve analiz yorumları bilgisayar ortamına aktarılmıştır.

4. BULGULAR

Bu bölümde, araştırmanın amacı göz önünde bulundurarak hazırlanan soru ve alt sorulara cevap bulmak için toplanan nicel ve nitel verilere ilişkin analizler sonucunda elde edilen bulgular sunulmuş ve bu bulgulara yapılan yorumlar verilmiştir.

4.1. Deney ve Kontrol Gruplarının Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi Puanlarına İlişkin Bulgular

Araştırmada “Eğitsel dijital oyunlar ile öğretimin öğrencilerin finansal okuryazarlığa yönelik akademik başarılarına etkisi nedir?” problemine yanıt aranmıştır. Bu kapsamda öğrencilerden toplanan verilerin;

- Deney ve kontrol grubunun Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi son-test puanları arasında,
- Deney grubunun Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi ön-test ve son-test puanları arasında,
- Kontrol grubunun Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi ön-test ve son-test puanları arasında,
- Deney ve kontrol grubunun Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi kalıcılık puanları arasında,
- Deney grubunun Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi son-test ve kalıcılık puanları arasında,
- Kontrol grubunun Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi son-test ve kalıcılık puanları arasında,

istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olup olmama durumu incelenmiştir.

Araştırmada deney ve kontrol grubunun Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi ön-test ve son-test puanları analizine geçilmeden önce verilerin analizinde hangi testlerin kullanılmasının daha uygun olacağını belirlemek için verilerin normallik dağılımlarına bakılmıştır. Araştırmada küçük veriler ile çalışıldığından dolayı normallik dağılımında Shapiro-Wilk (S-W) testi sonuçlarına da bakılmıştır. Taşpınar (2017, s.32) örneklem sayısının 50’den küçük olduğu durumlarda normallik dağılımının analizinde Shapiro-Wilk testi kullanılması daha uygun olduğunu belirtmektedir. Tablo 4.1’de deney ve kontrol grubunun Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı

Akademik Başarı Testi ön-test ve son-test puanlarına ilişkin betimleyici istatistik sonuçları verilmiştir.

Tablo 4. 1. Deney ve kontrol grubunun Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi ön-test ve son-test puanlarına ilişkin betimleyici istatistikler

	Gruplar	n	\bar{x}	s	ÇK	BK	S-W
Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme	Deney	27	18.93	7.585	.322	-.682	.563
	Kontrol	27	16.26	6.377	.755	-.132	.061
Alanı Akademik Başarı Testi (Ön-test)							
Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme	Deney	27	28.33	5.407	-.273	-.940	0.185
	Kontrol	27	18.11	6.652	.453	.552	0.757
Alanı Akademik Başarı Testi (Son-test)							

Tablo 4.1’e bakıldığında deney ve kontrol grubunun Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi ön-test ve son-test puanlarının normal dağılım gösterdiği (S-W(DG ön-test)=0.563, S-W(KG ön-test)=0.061; $p>0.05$), (S-W(DG son-test)=0.185, S-W(KG son-test)=0.757; $p>0.05$) görülmektedir. Normalliğe bakılan diğer değerler olan çarpıklık ve basıklık değerleri de -1 ile +1 arasında değerler almıştır. Ghasemi ve Zahediasl (2012) çarpıklık ve basıklık değerlerinin küçük veri gruplarında -1.96 ile +1.96 değerleri arasında olmasını verilerin normalliğinin karşılanması için yeterli olduğunu belirtmektedir. Değerlerin normal dağılım göstermesinden dolayı yapılacak analizlerde parametrik testler kullanılmıştır. Araştırmada Cohen d değeri (etki büyüklüğü) hesaplanarak yorumlanmıştır. Cohen d uygulanan yöntem ile mevcut yöntemin kıyaslanarak oluşan farkı açıklayan istatistiksel bir değerdir (Kılıç, 2014). Pallant (2017) bu değeri $.2 < d < .5$ arasında ise küçük etki, $.5 < d < .8$ arasında ise orta etki, $.8 < d$ ise büyük etki olarak değerlendirmiştir.

4.1.1. Deney ve kontrol grubu Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi son-test puanlarına ilişkin bulgular

Deney ve kontrol gruplarının Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi son-test puanları bağımsız gruplar t testi yapılarak karşılaştırılmıştır. Tablo 4.2’de deney ve kontrol grubunun Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi son-testinden aldığı puanların bağımsız örneklem t testi sonuçları verilmiştir.

Tablo 4. 2. Deney ve kontrol grubu Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi son-test puanlarına ilişkin bağımsız örneklem t testi analizi sonuçları

	n	\bar{X}	ss	sd	t	p	d
Deney Grubu	27	28.333	5.407	52	6.196	.000*	1.68
Kontrol Grubu	27	18.111	6.653				

*p<.05

Tablo 4.2’e bakıldığında deney ve kontrol gruplarının Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi son-testi puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemek için yapılan ilişkisiz örneklem t testi sonuçlarına göre deney grubu son-test puanları ortalaması ($\bar{X}= 28.333$) ile kontrol grubu son-test puanları ortalaması ($\bar{X}=18.111$) arasında deney grubunun lehine anlamlı bir fark bulunmuştur ($p < 0.001$). Çıkan bu anlamlı fark finansal okuryazarlık ile ilgili yapılan eğitsel dijital oyun destekli öğretim etkinliği çalışmalarının öğrencilerin finansal okuryazarlığa yönelik akademik başarılarını önemli derecede artırdığını göstermektedir. Deney ve kontrol grubu ortalaması arasındaki etki büyüklüğü değeri (cohen *d*) 1.68 bulunmuştur. Bu değer deney ve kontrol grubu son-test puanları arasındaki etkinin büyük olduğunu göstermektedir (Pallant, 2017).

4.1.2. Deney grubunun Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi ön-test ve son-test puanlarına ilişkin bulgular

Deney grubunun ön-testten aldığı puanlar ile son-testten aldığı puanlar arasında anlamlı bir farkın olup olmadığına bakmak için bağımlı örneklem t testi yapılmıştır. Tablo 4.3’te deney grubunun bağımlı örneklem t testi sonuçları yer almaktadır.

Tablo 4.3. *Deney grubu Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi ön-test ve son-test puanlarına ilişkin bağımlı örneklem t testi analizi sonuçları*

		n	\bar{X}	ss	sd	t	p	d
Deney Grubu	Ön-test	27	18.93	7.585	26	-9.958	.000*	1.42
	Son-test	27	28.33	5.407				

*p<.05

Tablo 4.3 incelendiğinde deney grubu öğrencilerine uygulanan Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi ön-test puanları ortalamaları ile son-test puanları ortalamaları arasında anlamlı bir artış olduğu bulunmuştur ($p<0,01$). Deneysel uygulama öncesi yapılan başarı testinde öğrencilerin testten aldıkları puanların ortalaması $\bar{X}=18.93$ iken, yapılan uygulama sonrasında puanların ortalaması $\bar{X}=28.33$ 'e yükselmiştir. Ortalamalardaki bu artış finansal okuryazarlık ile ilgili yapılan eğitsel dijital oyun destekli öğretim etkinliği çalışmalarının öğrencilerin finansal okuryazarlığa yönelik akademik başarılarını önemli derecede arttırdığını göstermektedir. Ön-test ve son-test puanları ortalaması arasındaki etki büyüklüğü değeri (cohen d) 1.42 bulunmuştur. Bu değer ön-test ve son-test puanları arasındaki etkinin büyük olduğunu göstermektedir (Pallant, 2017).

4.1.3. Kontrol grubunun Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi ön-test ve son-test puanlarına ilişkin bulgular

Kontrol grubunun ön-testten aldığı puanlar ile son-testten aldığı puanlar arasında anlamlı bir farkın olup olmadığına bakmak için bağımlı örneklem t testi yapılmıştır. Tablo 4.4'te kontrol grubunun bağımlı örneklem t testi sonuçları yer almaktadır.

Tablo 4.4. *Kontrol grubu Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi ön-test ve son-test puanlarına ilişkin bağımlı örneklem t testi analizi sonuçları*

		n	\bar{X}	ss	sd	t	p
Kontrol Grubu	Ön-test	27	16.26	6.401	26	-1.962	.061
	Son-test	27	18.11	6.653			

*p<.05

Tablo 4.4 incelendiğinde kontrol grubu öğrencilerine uygulanan Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi ön-test

puanları ortalamaları ile son-test puanları ortalamaları arasında anlamlı bir artış bulunamamıştır ($p>0.01$). Deneysel uygulama öncesi yapılan Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi öğrencilerin testten aldıkları puanların ortalaması $\bar{X}= 16.26$ iken, yapılan uygulama sonrasında puanların ortalaması çok az bir fark ile $\bar{X}=18.11$ ’e yükselmiştir.

4.1.4. Deney ve kontrol grubunun Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi kalıcılık testi puanlarına ilişkin bulgular

Araştırmada deney ve kontrol grubunun Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi kalıcılık puanları analizine geçilmeden önce verilerin normallik dağılımlarına bakılmıştır. Tablo 4.5’te deney ve kontrol grubunun akademik başarı testi kalıcılık testinin normallik dağılımı ve Shapiro-Wilk (S-W) testi sonuçları verilmiştir.

Tablo 4. 5. Deney ve kontrol grubunun Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi kalıcılık test puanlarına ilişkin betimleyici istatistikler

	Gruplar	n	\bar{x}	s	ÇK	BK	S-W
Sosyal Bilgiler Dersi							
“Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi	Deney	27	27.81	5.778	-.256	-1.188	.087
	Kontrol	27	18.11	6.361	.581	1.317	.326

Tablo 4.5 incelendiğinde deney ve kontrol grubunun Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi son-test puanlarının normal dağılım gösterdiği (S-W(DG)=0.087, S-W(KG)=0.326; $p>0.05$) görülmektedir. Deney ve kontrol gruplarının Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi kalıcılık testi puanları bağımsız gruplar t testi yapılarak karşılaştırılmıştır. Tablo 4.6’da deney ve kontrol grubunun Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi kalıcılık testinden aldığı puanların karşılaştırılması verilmiştir.

Tablo 4. 6. Deney ve kontrol grubu Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi kalıcılık test puanlarına ilişkin bağımsız örneklem t testi analizi sonuçları

	n	\bar{X}	ss	sd	t	p	d
Deney Grubu	27	27.81	5.778	52	6.539	.000*	1.77
Kontrol Grubu	27	17.00	6.361				

*p<.05

Tablo 4.6 incelendiğinde deney ve kontrol gruplarının Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi kalıcılık testi puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığını kontrol etmek için yapılan bağımsız örneklem t testi sonuçlarına göre deney grubu kalıcılık testi puanları ortalaması $\bar{X}=27.81$ kontrol grubu kalıcılık testi puanları ortalaması $\bar{X}=17$ arasında deney grubunun lehine anlamlı bir fark bulunmuştur ($p < 0.001$). Çıkan bu anlamlı fark finansal okuryazarlık ile ilgili yapılan eğitsel dijital oyun destekli öğretim etkinliği çalışmalarının öğrencilerin finansal okuryazarlığa yönelik akademik başarılarının kalıcı olduğunu göstermektedir. Deney ve kontrol grubu ortalaması arasındaki etki büyüklüğü değeri (cohen d) 1.77 bulunmuştur. Bu değer deney ve kontrol grubu kalıcılık testi puanları arasındaki etkinin büyük olduğunu göstermektedir (Pallant, 2017).

4.1.5. Deney grubu Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi son-test ve kalıcılık testi karşılaştırılmasına ilişkin bulgular

Deney grubunun son testten aldığı puanlar ile kalıcılık testinden aldığı puanlar arasında anlamlı bir farkın olup olmadığına bakmak için bağımlı örneklem t testi yapılmıştır. Karagöz (2016) bağımlı örneklem t testini bir değişkenin, iki farklı zamanda aldığı puanların ortalamalarını karşılaştırmak için kullandığını belirtmiştir. Tablo 4.7’de deney grubunun bağımlı örneklem t testi sonuçları yer almaktadır.

Tablo 4. 7. Deney grubu Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi son-test ve kalıcılık testi puanlarına ilişkin bağımlı örneklem t testi analizi sonuçları

		n	\bar{X}	ss	sd	t	p
Deney Grubu	Kalıcılık testi	27	27.81	5.778	26	1.929	.065
	Son test	27	28.33	5.407			

*p<.05

Tablo 4.7 incelendiğinde deney grubu öğrencilerine uygulanan Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi son-test puanları ortalamaları ile kalıcılık testi puanları ortalamaları arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır ($p>0.01$). Deneysel uygulama sonrasında yapılan başarı testinde öğrencilerin testten aldıkları puanların ortalaması $\bar{X}=28.33$ iken, uygulama bittikten üç hafta sonrasında yapılan test puanlarının ortalaması $\bar{X}=27.81$ ’e düşmüştür.

4.1.6. Kontrol grubu Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi son-test ve kalıcılık testi puanları karşılaştırılmasına ilişkin bulgular

Kontrol grubunun son-testten aldığı puanlar ile kalıcılık testinden aldığı puanlar arasında anlamlı bir farkın olup olmadığına bakmak için bağımlı örneklem t testi yapılmıştır. Tablo 4.8’de kontrol grubunun bağımlı örneklem t testi sonuçları yer almaktadır.

Tablo 4. 8. Kontrol grubunun Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi son-test ve kalıcılık testi puanlarına ilişkin bağımlı örneklem t testi analizi sonuçları

		n	\bar{X}	ss	sd	t	p	d
Kontrol Grubu	Kalıcılık testi	27	17.00	6.361	26	4.507	.000*	0.17
	Son-test	27	18.11	6.653				

* $p<.05$

Tablo 4.8 incelendiğinde kontrol grubu öğrencilerine uygulanan Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi son-test puanları ortalamaları ile kalıcılık testi puanları ortalamaları arasında anlamlı bir fark bulunmuştur ($p<0,01$). Deneysel uygulama sonrası yapılan Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testinde öğrencilerin testten aldıkları puanların ortalaması $\bar{X}=18.11$ iken, uygulamadan üç hafta sonrasında yapılan testten aldıkları puanların ortalaması $\bar{X}=17$ ’e düşmüştür. Son-test ve kalıcılık testi puanları ortalaması arasındaki etki büyüklüğü değeri (cohen d) 0.17 bulunmuştur. Pallant’a (2017) göre bu değer $.2 < d < .5$ arasında ise küçük etkiye sahiptir. $0.17 < 0.2$ olduğu için kalıcılık düzeyi çok az bir etkiye sahip olduğu söylenebilir.

4.2. Deney ve Kontrol Gruplarının İlkokul Öğrencileri için Finansal Okuryazarlık Ölçeği Ölçek Geneli ve Alt Boyutları Puanlarına İlişkin Bulgular

Araştırmada ikinci soru “Eğitsel dijital oyunlar ile öğretimin öğrencilerin finansal okuryazarlık tutum ve davranışlarına etkisi nedir?” biçiminde sorulmuştur. Bu kapsamda öğrencilerden toplanan verilerin;

- Deney ve kontrol grubunun İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ve alt boyutlarından almış oldukları son-test puanları arasında,
- Deney grubunun İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ve alt boyutlarından almış oldukları ön-test ve son-test puanları arasında,
- Kontrol grubunun İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ve alt boyutlarından almış oldukları ön-test ve son-test puanları arasında, istatistiki açıdan anlamlı bir farklılık olup olmama durumu incelenmiştir.

Araştırmada deney ve kontrol grubunun İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ve alt boyutlarından aldıkları ön-test ve son-test puanları analizi yapılmadan önce verilerin normallik dağılımlarına bakılmıştır. Araştırmada küçük veriler ile çalışıldığından dolayı normallik dağılımında Shapiro-Wilk (S-W) testi sonuçları da kullanılmıştır. Tablo 4.9 ve 4.10’de deney ve kontrol grubunun İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ve alt boyutları ön-test ve son-test puanlarının normallik değerlerine ilişkin betimleyici istatistikler verilmiştir.

Tablo 4. 9. Deney ve kontrol grubunun İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ve alt boyutları ön-test puanlarına ilişkin betimleyici istatistikler

	Gruplar	n	\bar{x}	s	ÇK	BK	S-W
Ölçek Geneli	Deney	27	42.00	7.585	-.086	-.790	.560
	Kontrol	27	42.33	6.749	.337	-.528	.192
Planlı Birey alt boyutu	Deney	27	12.19	2.058	-.497	-.077	.161
	Kontrol	27	11.85	2.476	-.687	-.159	.044
Tasarruflu Birey alt boyutu	Deney	27	10.52	1.762	-1.331	1.361	.000
	Kontrol	27	10.96	1.091	-.881	.401	.001
Savurgan Birey alt boyutu	Deney	27	19.30	2.317	-.069	-.401	.569
	Kontrol	27	19.52	2.260	-.296	-.282	.349

Tablo 4.9 incelendiğinde deney ve kontrol grubunun İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ve alt boyutların ön-test puanlarının normal dağılım gösterdiği (S-W(DG ön-test)=0.506, S-W(KG son-test)=0.192; $p>0.05$) görülmektedir. İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği kontrol grubu “planlı birey” alt boyutunda, deney grubu ve kontrol grubu “tasarruflu birey” alt boyutunda S-W değeri 0.05’ten küçük olduğu için normal dağılım göstermediği düşünülebilir ama Ghasemi ve Zahediasl (2012) küçük örneklemelerde çarpıklık ve basıklık değerlerinin 1.96 ile -1.96 arasında olmasının normal dağılım için yeterli olduğunu ifade etmektedir. Bu bilgiler ışığında, elde edilen değerlerin normal dağılım gösterdiği kabul edilmiştir. Normalliğe bakılan diğer değerler olan çarpıklık ve basıklık değerleri de -1.4 ile +1.4 arasında değer almıştır.

Tablo 4. 10. Deney ve kontrol grubunun İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ve alt boyutları son-test puanlarına ilişkin betimleyici istatistikler

	Gruplar	n	\bar{x}	s	ÇK	BK	S-W
Ölçek Geneli	Deney	27	47.44	0.478	-.456	-.382	0.109
	Kontrol	27	43.04	0.668	.151	-.960	0.253
Planlı Birey alt boyutu	Deney	27	13.37	1.214	-.928	1.112	.008
	Kontrol	27	12.04	1.931	-.956	.720	.022
Tasarruflu Birey alt boyutu	Deney	27	11.74	.447	-1.164	-.702	.000
	Kontrol	27	10.67	1.177	-.969	.260	.001
Savurgan Birey alt boyutu	Deney	27	22.33	1.544	-1.083	1.285	.003
	Kontrol	27	20.30	1.836	.171	-.558	.229

Tablo 4.10 incelendiğinde deney ve kontrol grubunun İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ile alt boyutların son-test puanlarının normal dağılım gösterdiği (S-W(DG)=0.109, S-W(KG)=0.253; $p>0.05$) görülmektedir. Deney grubunun “planlı birey tasarruflu birey ve savurgan birey” alt boyutlarından, kontrol grubunun “planlı birey ve tasarruflu birey” alt boyutlarından aldığı değer 0.05’ten küçük olduğu için değerlerin normal dağılmadığı düşünülebilir ama çarpıklık ve basıklık değerlerinin 1.96 ile -1.96 arasında olmasının normal dağılım için yeterli olduğu (Ghasemi ve Zahediasl, 2012) varsayıldığı için değerlerin normal dağılım gösterdiği kabul edilmiştir. Diğer çarpıklık ve basıklık değerleri de -1.3 ile +1.2 arasında değer almıştır. Ayrıca deney ve kontrol gruplarının İlkokul Öğrencileri İçin

Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ve alt boyutlarından aldığı puanlar Cohen d değeri (etki büyüklüğü) hesaplanarak yorumlanmıştır.

4.2.1. Deney ve kontrol grubu İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ve alt boyutlarından aldığı son-test puanlarının karşılaştırılmasına ilişkin bulgular

Deney ve kontrol gruplarının İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ve alt boyutlarından aldıkları son-test puanları bağımsız gruplar t testi yapılarak karşılaştırılmıştır. Tablo 4.11’te yapılan bu analizin sonuçları verilmiştir.

Tablo 4. 11. Deney ve kontrol grubu İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ve alt boyutları son-test puanlarına ilişkin bağımsız örneklem t testi analizi sonuçları

Ölçek	Gruplar	n	\bar{X}	ss	sd	t	p	d
Ölçek Geneli	Deney Grubu	27	47.44	2.486	52	5.366	.000*	1.45
	Kontrol Grubu	27	43.04	3.469				
Planlı Birey alt boyutu	Deney Grubu	27	13.37	1.214	52	3.038	.004*	0.82
	Kontrol Grubu	27	12.04	1.931				
Tasarruflu Birey alt boyutu	Deney Grubu	27	11.74	.447	52	4.434	.000*	1.20
	Kontrol Grubu	27	10.67	1.177				
Savurgan Birey alt boyutu	Deney Grubu	27	22.33	1.544	52	4.412	.000*	1.19
	Kontrol Grubu	27	20.30	1.836				

*p<.05

Tablo 4.11’e bakıldığında deney ve kontrol gruplarının İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ve alt boyutlarının son-test puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığını kontrol etmek için yapılan bağımsız örneklem t testi sonuçlarına göre ölçek geneli deney grubu son-test puanları ortalaması $\bar{X}= 47.44$, kontrol grubu son-test puanları ortalaması $\bar{X}=43.04$ arasında deney grubunun lehine anlamlı bir fark bulunmuştur ($p< 0.001$). Ayrıca deney grubu ölçek alt boyutları son-test puanları ile kontrol grubu alt boyutları puanlar karşılaştırıldığında tüm alt boyutlarda deney grubu lehine anlamlı bir fark bulunmuştur. Çıkan bu anlamlı fark finansal okuryazarlık ile ilgili yapılan eğitsel dijital oyun destekli öğretim etkinliği çalışmalarının öğrencilerin finansal okuryazarlığa yönelik tutum ve davranışlarını önemli derecede arttırdığını göstermektedir. Deney ve kontrol grubu ortalaması arasındaki etki büyüklüğü değeri ölçek geneli (cohen d) 1.45 bulunmuştur. Ölçek alt

boyutlarından “planlı birey” alt boyutu (cohen d) 0.82, “tasarruflu birey” alt boyutu (cohen d) 1.20, “savurgan birey” alt boyutu (cohen d) 1.19 olarak bulunmuştur. Ölçek geneli ve alt boyutlarının aldığı bu değerler $d > .8$ 'den büyük olduğu için deney ve kontrol grubu son-test puanları arasındaki etkinin büyük olduğunu göstermektedir (Pallant, 2017).

4.2.2. Deney grubu İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ve alt boyutları ön-test ve son-test puanlarının karşılaştırılmasına ilişkin bulgular

Deney grubunun İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ve alt boyutlarının ön-test puanları ile son-test puanları arasında anlamlı bir farkın olup olmadığına bakmak için bağımlı örneklem t testi yapılmıştır. Yapılan testin sonuçları Tablo 4.12’de verilmiştir.

Tablo 4. 12. Deney grubu İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ve alt boyutların ön- test ve son-test puanlarına ilişkin bağımlı örneklem t testi analizi sonuçları

Ölçek		n	\bar{X}	ss	sd	t	p	d
Ölçek Geneli	Ön test	27	42	3.932	52	-6.250	.000*	1.65
	Son test	27	47.44	2.486				
Planlı Birey alt boyutu	Ön test	27	12.19	2.058	52	-2.753	.011*	0.69
	Son test	27	13.37	1.214				
Tasarruflu Birey alt boyutu	Ön test	27	10.52	1.762	52	-3.519	.002*	0.94
	Son test	27	11.74	.447				
Savurgan Birey alt boyutu	Ön test	27	19.30	2.317	52	-6.926	.000*	1.53
	Son test	27	22.33	1.544				

* $p < .05$

Tablo 4.12 incelendiğinde deney grubu İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ve alt boyutlarının ön-test puanları ortalamaları ile son-test puanları ortalamaları arasında son-test lehine anlamlı bir artış olduğu bulunmuştur ($p < 0,01$). Deneysel uygulama öncesi yapılan İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ön-test puanları ortalaması $\bar{X} = 42$ iken, son-test puanların ortalaması $\bar{X} = 47.44$ 'e yükselmiştir. Aynı şekilde deney grubu ölçek alt boyutlarının ön-test ve son-test puan ortalamaları karşılaştırıldığında ölçeğin tüm alt boyutlarında son-test lehine anlamlı bir fark bulunmuştur. Deney grubu İlkokul

Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ön-test ve son-test puanları ortalaması arasındaki etki büyüklüğü değeri ölçek geneli (cohen d) 1.65; “tasarruflu birey” alt boyutu (cohen d) 0.94; “savurgan birey” alt boyutu (cohen d) 1.53 ile ($d > 0.8$) büyük etkiye sahip olduğu, “planlı birey” alt boyutu (cohen d) 0.69 ($0.5 < d < 0.8$) ile orta etkiye sahip olduğu bulunmuştur (Pallant, 2017).

4.2.3. Kontrol grubu İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ve alt boyutları ön-test ve son-test puanlarının karşılaştırılmasına ilişkin bulgular

Kontrol grubunun İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ve alt boyutlarının ön-testinden aldığı puanlar ile son-testinden aldığı puanlar arasında anlamlı bir farkın olup olmadığına bakmak için bağımlı örneklem t testi yapılmıştır. Tablo 4.13’te kontrol grubunun bağımlı örneklem t testi sonuçları yer almaktadır.

Tablo 4.13. Kontrol grubu İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ve alt boyutların ön-test ve son-test puanlarına ilişkin bağımlı örneklem t testi analizi sonuçları

Ölçek		n	\bar{X}	ss	sd	t	p	d
Ölçek Geneli	Ön test	27	42.33	3.752	52	-1.927	.065	
	Son test	27	43.04	3.469				
Planlı Birey alt boyutu	Ön test	27	11.85	2.476	52	-.459	.650	
	Son test	27	12.04	1.931				
Tasarruflu Birey alt boyutu	Ön test	27	10.96	1.091	52	1.354	.187	
	Son test	27	10.67	1.177				
Savurgan Birey alt boyutu	Ön test	27	19.52	2.260	52	-2.141	.042*	0.37
	Son test	27	20.30	1.836				

* $p < .05$

Tablo 4.13 incelendiğinde kontrol grubu öğrencilerine uygulanan İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ön-test puanları ortalamaları ile son-test puanları ortalamaları arasında anlamlı bir artış bulunamamıştır ($p > 0.05$). Deneysel uygulama öncesi yapılan İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ön testinden aldıkları puanların ortalaması $\bar{X} = 42.33$ iken, yapılan uygulama sonrasında puanların ortalaması çok az bir fark ile $\bar{X} = 43.04$ ’e yükselmiştir. Ölçek alt boyutlarından “savurgan birey” alt boyutunun ön-test ve son-test ortalaması

arasında son-test lehine anlamlı bir fark bulunmuştur. “Savurgan birey” alt boyutu ön-test ve son-test puanları ortalaması arasındaki etki büyüklüğü değeri (cohen *d*) 0.37 olarak hesaplanmıştır. Bu değer $0.2 < d < 0.5$ arasında ise küçük etki olarak yorumlanmaktadır (Pallant, 2017).

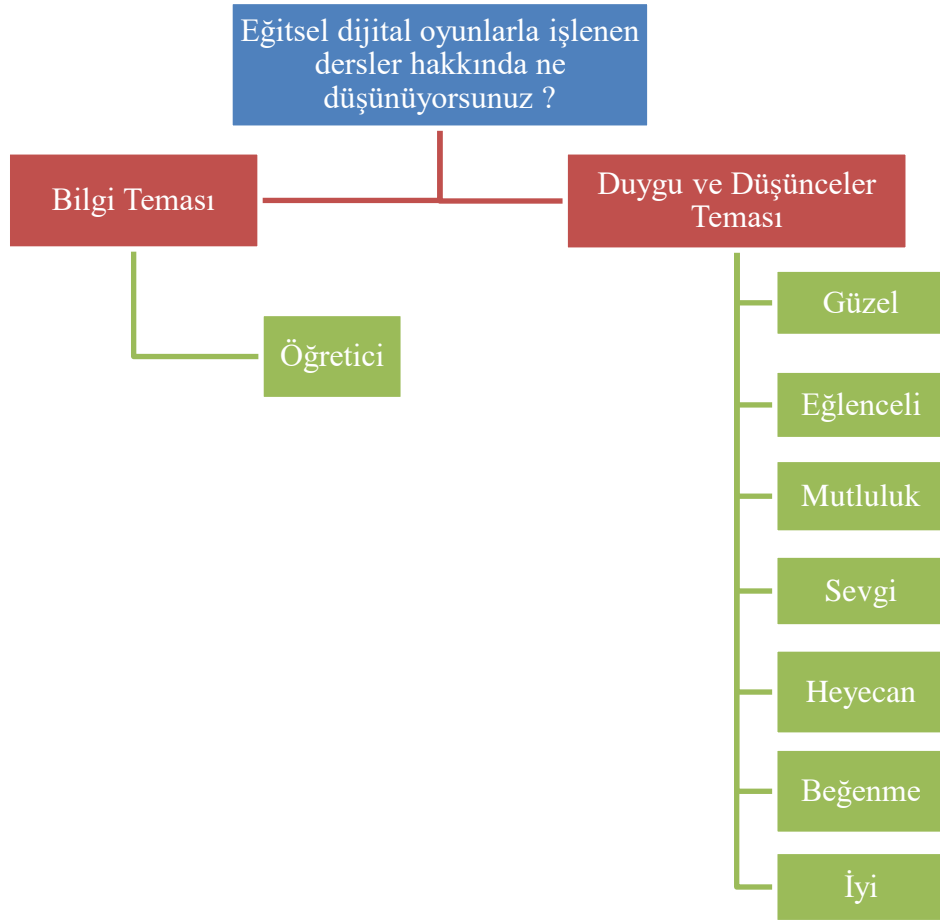
4.3. Öğrencilerin Finansal Okuryazarlık Becerisinin Kazandırılmasında Eğitsel Dijital Oyun Destekli Öğretim Etkinliğinin Kullanılması Hakkında Görüşlerine İlişkin Bulgular

Araştırmada üçüncü soru “Öğrencilerin finansal okuryazarlık becerisinin kazandırılmasında eğitsel dijital oyunların kullanılması hakkında öğrenci görüşleri nelerdir?” biçiminde sorulmuştur. Bu soruya cevap bulmak için:

- Eğitsel dijital oyunlarla ders işlenmesiyle ilişkili nitel bulgular ve yorumlar,
- Finansal okuryazarlık hakkında ne öğrenildiğiyle ilgili nitel bulgular ve yorumlar, olarak iki ayrı başlıkta verilmiştir.

4.3.1. Eğitsel dijital oyun destekli öğretim etkinliğinin derste kullanılmasına yönelik bulgular

Bu bölümde deney grubuna uygulanan finansal okuryazarlık tutum ve davranışlarını kazandırmak için hazırlanan eğitsel dijital oyunların kullanımına yönelik toplanan nitel verilerden elde edilen bulgulara yer verilmiştir. 6 hafta süren uygulama sürecinde öğrenci günlükleri, uygulama sürecinde öğrenciler ile yapılan yarı-yapılandırılmış görüşmeler, araştırmacı günlüğü ve uygulama video kayıtları yoluyla nitel veriler toplanmıştır. Toplanan bu verilerin içerik analizi sonucunda” Eğitsel dijital oyunların derslerde kullanılması” ana tema olarak belirlenmiştir. Toplanan veriler ışığında bu ana tema bilgi teması ve duygu ve düşünceler teması olarak iki temada yorumlanmıştır. Duygu ve düşünceler teması kendi içinde güzel, eğlenceli, heyecan, mutluluk, sevgi, beğenme ve iyi olarak yedi kod olarak verilmiştir.



Şekil 4. 1. Öğrenci görüşlerine göre eğitsel dijital oyunların derste kullanılmasına ilişkin öne çıkan kavramlar

Şekil 4.1’de öğrencilerin verdikleri cevaplar kodlanarak oluşturulan temalar ve kodlar sunulmuştur. Temalar ve kodlar öğrencilerin verdiği cevap sıklığına göre sıralanarak aşağıda açıklanmıştır.

Bilgi Teması

Öğretici

Bilgi teması tek kod olan “Öğretici” kodundan oluşmaktadır. Bu temada öğrencilerin eğitsel dijital oyunla işlenen derslerde ders konularını öğrenmeleri sonucunda edindikleri bilgiler hakkındaki bulgulara yer verilmiştir. Bilgi teması öğrenci günlükleri ve yarı-yapılandırılmış görüşmelerden sağlanan verilere dayalı

oluşturulmuştur. Bu tema ile ilgili kimi öğrencilerin günlüklerinde yer alan ifadeler sunulmuştur.

Yaren kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Ders hakkındaki duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Çok güzeldi, her oyunun ayrı bir düşüncesi vardı. Konuyu daha önceden işlediğimiz sekilden daha çok şey öğrendim. Her oyun çok güzeldi. Çok eğlendim.

Görsel 4. 1. Yaren kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Yaren: “Çok güzeldi, her oyunun ayrı bir düşüncesi vardı. Konuyu önceden işlediğimiz şekilden daha çok şey öğrendim. Her oyun çok güzeldi. Çok eğlendim.” biçimindeki ifadeyle oyunların güzel ve eğlenceli olduğunu vurgulayarak çok şey öğrendiğini belirtmiştir.

Ela kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Ders hakkındaki duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Sosyal bilgiler dersi; oyunlar oynatarak çok eğlenceli oluyor. Derslerimizi oyun oynayarak yaptığımızda daha iyi anlıyoruz. Derslere kao. san. t. k. e. n. i. z. e. daha çok artıyor.

Görsel 4. 2. Ela kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Ela: “Sosyal bilgiler dersi oyunlar oynatarak çok eğlenceli oluyor. Derslerimizi oyun oynatarak yaptığımızda daha iyi anlıyoruz. Derslerimize konsantremiz daha çok artıyor.” diyerek sosyal bilgiler dersinde eğitsel dijital oyunlarla eğlenerek daha iyi anladığını ifade etmiştir.

Tarik kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Ders hakkındaki duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Böylelikle günün çok güzel geçti çok mutlu oldum. Böylelikle sosyal bilgiler dersi daha iyi anlıyorum.

Görsel 4. 3. Tarik kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Tarık: “Böylelikle günüm çok güzel geçti çok mutlu oldum. Böylelikle sosyal bilgiler dersini daha iyi anlıyorum.” biçimindeki görüşleriyle dijital oyun oynanarak işledikleri derslerde gününü güzel geçtiğini ve dersleri daha iyi anladığını söylemiştir.

Öğrencilerin günlüklerinde verilen ifadelerle bakıldığında oyunla ders işlediklerinde dersi daha iyi anladıklarını belirtmektedirler. Aşağıda öğrenciler ile yapılan yarı-yapılandırılmış görüşmelerin bulgularına yer verilmiştir:

Eğlenceliydi, konuyu anlamamı sağladı. Bu şekilde dersleri daha iyi anladım. Diğer derslerde sürekli dinlemek zor oluyor (Görüşme, 23.02.2022). Yaren

Eğlenceli oluyor dersi daha iyi anlayabiliyorum. Sosyal ihtiyacı bilmiyordum onu öğrendiğim baya iyi oldu. Oyunu istek olarak biliyordum. (Görüşme, 23.02.2022). Nagihan

Çok iyi hoşumuza gidiyor daha iyi anlıyoruz. (Görüşme, 02.03.2022). Ömer

Çok iyi güzel şeyler öğreniyoruz. Yeni şeyler öğreniyoruz. Oradaki şeylerin hepsi aklımda kaldı. Oyun oynamak beni sevindiriyor. Dersimizin gelmesini heyecanla bekliyorum (Görüşme, 23.02.2022). Ahmet

Hım bence çok güzel bir şey oldu. Çok beğendim sosyalde çok öğrenemiyordum kitaptan böyle daha iyi öğrendim. Çok beğendim. Diğer dersleri de böyle oyunla öğrenmek isterim hepsi çok güzel (Görüşme, 23.02.2022). Ela

Bu temada öğrenciler eğitsel dijital oyunları oynayarak dersi daha iyi anladıklarını belirtmişlerdir. Özellikle derse karşı daha çok güdülendiklerini bu sayede daha iyi öğrendiklerini ve öğrenirken de eğlendiklerini ifade etmişlerdir. Öğrencilerin günlüklerinde yazdıkları ve görüşmelerde belirttiklerine göre eğitsel dijital oyunlarla işlenen dersleri daha iyi anladıkları görülmüştür.

Duygu ve Düşünceler Teması

Duygu ve düşünceler teması güzel, eğlenceli, heyecan, mutluluk, sevgi, beğenme ve iyi olmak üzere yedi koddan oluşmuştur. Bu kodlar sırasıyla öğrenci günlükleri, araştırmacı günlüğü ve öğrencilerle yapılan yarı-yapılandırılmış görüşme verilerinden verilen örneklerle açıklanmıştır.

Güzel

Öğrencilerle yapılan yarı-yapılandırılmış görüşmeler ve öğrencilerin günlükleri incelendiğinde öğrencilerin eğitsel dijital oyunlarla ders işlemek hakkındaki soruya en

çok eğitsel dijital oyunlarla ders işlemenin çok güzel olduğu biçiminde cevap verdikleri ortaya çıkmıştır.

Yaren kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Bugün gününün nasıl geçtiğini ve derste neler yaptığını anlatır mısın?

Bugün diğer günlere hiç benzemiyordu. Çok güzel geçti. En çok uçak oyununu sevdim. Çok güzel bir şekilde dersi anladım. Uçak oyununda çok güzel bir şekilde eşleştirdim. Bugün sosyal ihtiyaç nedir onu öğrendim. Mesela kitap okumak sosyal bir ihtiyaçtır.

Görsel 4. 4. Yaren kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Yaren: “Bugün diğer günlere hiç benzemiyordu. Çok güzel geçti. En çok uçak oyununu sevdim. Çok güzel bir şekilde dersi anladım. Uçak oyununda çok güzel bir şekilde eşleştirdim. Bugün sosyal ihtiyaçlar nedir onu öğrendim. Mesela kitap okumak sosyal bir ihtiyaçtır.” ifadeleri ile dersin çok güzel geçtiğine vurgu yapmıştır. Özellikle bu öğrenci dersin güzel geçmesini diğer günlerde işlenen derslerden farklı olduğunu ifade etmiştir. Bu farklılığı dersi daha iyi anladığını ve kitap okumanın da bir sosyal ihtiyaç olduğunu öğrendiğini vurgulayarak açıklamıştır. Öğrenci dijital oyunla işlenen dersi güzel olarak betimlemiştir.

Eğitsel dijital oyunla işlenen dersler hakkında yarı-yapılandırılmış görüşme yapılan öğrenciler dersleri genel olarak güzel diye açıklamışlardır. Öğrencilerin güzel betimlemesini oynayarak ve eğlenerek öğrenme, eğlenceli zaman geçirme ve derste sıkılmama anlamında kullandıkları anlaşılmaktadır. Eğitsel oyunla ders işlemeyi güzel olarak değerlendiren iki öğrencinin görüşlerinden örnekler aşağıda verilmiştir:

Oyunla ders işleyerek bir şeyler öğrenmek çok güzel ve çok eğlenceliydi. İkisini aynı anda yapmak benim çok hoşuma gitti. Yapamadıklarım da bazen üzüldüm. Zamanın böyle güzel geçeceğini bilmiyordum ama çok eğlenceliydi. Dersimiz çok güzel geçti (Görüşme, 23.02.2022). Ömer

Bence güzel çünkü ders işlediğimizde hem sıkılmayacağız hem de eğleneceğiz. Aynı zamanda eğlenerek öğreniyoruz (Görüşme, 23.02.2022). Emine

Ela kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Bugün gününün nasıl geçtiğini ve derste neler yaptığını anlatır mısın?

Bugün işlediğim en güzel Sosyal bilgiler dersiydi. Çok eğlendim. Hem oyunlar oynayıp hem de öğrendik. Öğretmenimiz bize doğru yaptığımız şeyler için hediyeler verdi. Çok ama çok güzeldi.

Görsel 4. 5. Ela kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Ela: “Bugün işlediğim en güzel Sosyal bilgiler dersi idi. Çok eğlendim. Hem oyunlar oynayıp hem de öğrendik. Öğretmenimiz bize doğru yaptığımız şeyler için hediyeler verdi. Çok ama çok güzeldi.” ifadeleri ile Sosyal Bilgiler dersinin çok güzel geçtiğini, derste hem oyun oynayıp hem de öğrenmenin çok güzel olduğunu belirtmiştir. Hatta bu öğrenci bugüne kadar işlenen en güzel Sosyal Bilgiler dersi olduğunu eğlenerek öğrenmesi, oyun oynaması ve doğru yapılanlara hediyeler verildiği ile ilişkilendirerek açıklamıştır.

Ömer kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Ders hakkındaki duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Öyle güzel geçti ki anlatamam her gün oynamak isterdim çok iyi oynayan rakiplerim vardı. Her hafta birbirinden daha güzel oyunlar var.

Görsel 4. 6. Ömer kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Ömer: “Öyle güzel geçti ki anlatamam her gün oynamak isterdim çok iyi oynayan rakiplerim vardı. Her hafta birbirinden daha güzel oyunlar var.” biçimindeki görüşleriyle derste her hafta farklı oyunlar olmasının kendisinin çok hoşuna gittiğini belirtmiştir. Bu öğrenci arkadaşlarının da oyunları çok iyi oynadığını ve tüm bunların dersin güzel geçmesine neden olduğunu belirterek oyunların güzelliğinden bahsetmiştir.

Ders esnasında Beyza kod isimli öğrenci ile araştırmacı arasından derslerde oynanan dijital oyunların evde de oynanması üzerine bir konuşma geçmiştir. Öğrenci ile yapılan konuşmada oyunların veliler tarafından da beğenildiği ve bunun kimi çocukların

hoşuna gittiği anlaşılmaktadır. Bu konuda öğrenci ile geçen konuşmayı araştırmacı günlüğüne aşağıdaki gibi yazmıştır:

Araştırmacı: Öğrencilerden Beyza bir soru sordu.

Beyza: Öğretmenim geçen hafta oynadığımız oyunları ödev göndermişsiniz.

Araştırmacı : Evet.

Beyza: Bu hafta da gönderecek misiniz?

Araştırmacı: Evet göndereceğim. Beğendiniz mi?

Sınıf: Evet öğretmenim beğendik.

Beyza: Öğretmenim annem çok güzel dedi. Böyle eğitici oyunlar oynayarak ders yapmanı beğendim. Annem bunu kim hazırladı diye sordu. Dersimize yeni gelen öğretmen, Sinan Öğretmen dedim. Annem çok güzel dedi (02.02.2022, Araştırmacı günlüğü).

Beyza oyunların ödev olarak gönderilmesini çok beğendiğini ve oyunları her hafta ödev olarak gönderileceğinin öğrenmesini kendisini çok mutlu ettiğini ifade etmiştir. Ayrıca dijital oyunlarla ilgili ödev verilmesini annesinin de çok güzel bulduğunu belirtmiştir. Çünkü annesinin evde oyun oynayarak ders yapmasına çok sevindiğini ve oyunları inceleyerek beğendiğini söylemiştir. Eğitsel oyunlarla ders işlenmesi hakkında öğrencilerin birçoğu Beyza'nın düşüncelerine benzer olarak dersin işlenmesini çok güzel bulduklarını belirtmişlerdir. Bu öğrenciler hem oyun oynayarak ders işlediklerini hem de eğlenerek öğrendiklerini söylemişlerdir. Dijital oyunlarla ders işlemek araştırmaya katılan öğrenciler için farklı bir etkinlik olmasından dolayı öğrenciler derslerin çok güzel geçtiğini ve ders konularını öğrendiklerini belirtmişlerdir. Bu açıklamalar eğitsel dijital oyunlarla işlenen finansal okuryazarlık becerilerinin geliştirilmesi derslerini öğrencilerin genel olarak sevdiklerini güzel diyerek ifade ettikleri biçiminde anlaşılabilir. Derslerin işlenme biçiminin sevilmesi bakımından eğitsel dijital oyunların hedefine ulaştığını söylenebilir.

Eğlenceli

Finansal okuryazarlık becerilerinin geliştirilmesi amacıyla eğitsel dijital oyunların derslerde kullanılması hakkında toplanan nitel bulgularda elde edilen kodlara göre öğrencilerin dersleri eğlenceli bulunduğu görülmüştür. Bu kod ile ilgili kimi öğrencilerin günlüklerinde yazdıkları ifadeler aşağıda verilmiştir.

Ömer adlı öğrencinin günlüğünden;

Bugün gününün nasıl geçtiğini ve derste neler yaptığını anlatır mısın?

Bugün çok ama çok eğlendim ve çok mutluydum bugün üretim tüketim dağıtım oyununda çok eğlendim, ham madde ve ürün oyununda kaybettiğimi sandım ama kazandım ve çok mutlu oldum, sonraki oyunda kaybetmişim halde çok mutluydum.

Görsel 4. 7. Ömer kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Ömer: “Bugün çok ama çok eğlendim ve çok mutluydum bugün üretim, tüketim ve dağıtım oyununda çok eğlendim, ham madde ve ürün oyununda kaybettiğimi sandım ama kazandım ve çok mutlu oldum, sonraki oyunu kaybetmişim halde çok mutluydum.” biçimindeki görüşleriyle derslerde oyun oynarak öğrenmenin kendisini mutlu ettiğini belirtmiştir. Ayrıca bu öğrenci oyunları kazansa da kaybetse de eğlendiğini vurgulamıştır.

Zehra adlı öğrencinin günlüğünden;

Ders hakkındaki duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Dersi çok beğendim çok eğlendim günüm çok güzeldi. Oyunların hepsini çok beğendim çok heyecanlandım günüm harikaydı Eğlenceli vakit geçirdim. Çok güzel bir gündü.

Görsel 4. 8. Zehra kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Zehra: “Dersi çok beğendim çok eğlendim, günüm çok güzeldi. Oyunların hepsini çok beğendim çok heyecanlandım günüm harikaydı. Eğlenceli vakit geçirdim. Çok güzel bir gündü.” biçimindeki ifadeleriyle eğlenceli ve heyecanlı bir gün geçirdiğini ve oyunları beğendiğini ifade etmiştir.

Nagihan kod adlı öğrencinin günlüğünden;

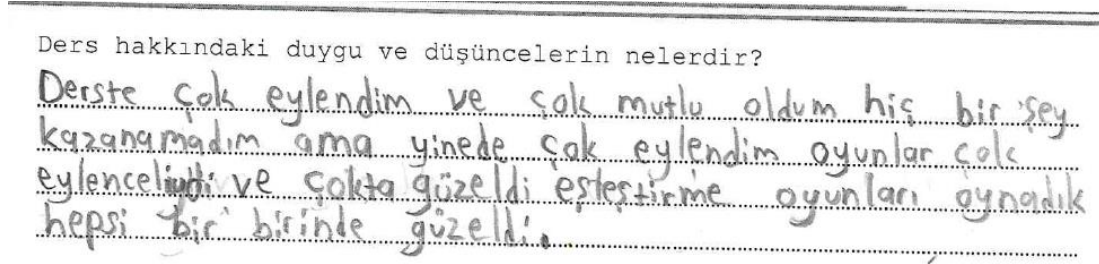
Ders hakkındaki duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Bu derste çok eğlendim öğrendim ve ödül alınca çok sevindim sosyal dersinde hiç bu kadar eğlenmedim ve iyiki böyle etkinlikler yaptık hep böyle yapmak isterdim.

Görsel 4. 9. Nagihan kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Nagihan: “Bu derste çok eğlendim öğrendim ve ödül alınca çok sevindim. Sosyal dersinde hiç bu kadar eğlenmedim ve iyiki böyle etkinlikler yaptık hep böyle yapmak isterim.” Diyerek Sosyal Bilgiler dersinde daha önce hiç bu kadar eğlenerek öğrenmediğini söylemiştir.

Nida kod adlı öğrencinin günlüğünden;



Görsel 4. 10. Nida kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Nida: “Derste çok eğlendim ve çok mutlu oldum hiç bir şey kazanamadım ama yine de çok eğlendim oyunlar çok eğlenceliydi ve çokta güzeldi eşleştirme oyunları oynadık hepsi bir birinden güzeldi.” biçimindeki öğrenci hiçbir oyunu kazanmadığını ama çok eğlendiğini ifade etmiştir.

Öğrencilerin günlüklerinde ders hakkındaki genel duygu ve düşüncelerine eğlendim biçiminde görüş belirtenlerin özellikle vurguladıkları görüşleri arasında oyunların eğlenceli olduğu, oyunda kazanılsa da kaybedilese de mutlaka eğlendiği görüşlerinin öne çıktığı görülmektedir. Bu bakımdan finansal okuryazarlık becerilerinin kazandırılmaya çalışan derslerde eğitimsel dijital oyunların dersleri eğlenceli hale getirdiği ve bu durumun öğrenciler tarafından beğenildiği ortaya çıkmıştır.

Eğlence koduyla ilgili öğrencilerin günlüklerinden alınan kimi örnekler yukarıda sunulmuştur. Öğrenciler nitel verilerde derslerde çok eğlendiklerini belirtmişlerdir. Öğrencilerin eğitimsel dijital oyunlarla işlenen derslerde eğlendiklerine ilişkin sınıf öğretmeni ve araştırmacı da aynı düşünceleri paylaşmıştır. Araştırmacının sınıf öğretmeni ile yaptığı bir görüşmede araştırmacı günlüğüne yansıyan kimi ifadeler aşağıda verilmiştir:

Teneffüs arasında sınıf öğretmeni ile karşılaştım. Sınıf hakkında ve uygulamanın nasıl gittiği hakkında konuştuk. Bu haftanın uygulamanın son haftası olduğunu belirttim. Sınıf öğretmeni öğrencilerin kendisine oyunla ders işlemeyi çok sevdiğini ve derslerin çok eğlenceli geçtiğini söylediklerini belirtti. Uygulamanın biteceğinden dolayı çok üzgün olduklarını söyledi. Bende kendisine aynısını sınıfta bana da söylediklerini ve öğretmenin

bir daha gelecek misiniz diye sorduklarını söyledim. Gerçekten çok güzel ve eğlenceli bir altı hafta geçirdim. Öğrencilerin bu kadar eğleneceklerini düşünmemiştim. (30.03.2022, Araştırmacı günlüğü).

Eğlence koduyla ilgili öğrenciler ile yapılan görüşmelerde kimi öğrencilerin ifadeler aşağıda belirtilmiştir:

Oyunla ders işlemek eğlenceliydi ve bir şeyler öğrenmek güzeldi. (Görüşme, 23.02.2022).

Nagihan

Eğlenceliydi, konuyu anlamamı sağladı. (Görüşme, 23.02.2022). Yaren

Dersleri bu şekilde işlemek daha hoşumuza gidiyor daha kolay geliyor birde eğlenince daha güzel oluyor. (Görüşme, 02.03.2022). Tarık

Kimi öğrencilerin yarı-yapılandırılmış görüşmelerde belirttiklerine bakıldığında eğitsel dijital oyunlarla işlenen derslerin çok eğlenceli geçtiği anlaşılmaktadır. Öğrenciler eğlenerek öğrendikleri için derste sıkılmadıklarını ve sürekli dersi bu şekilde işlemek istediklerini belirtmişler ve uygulamanın bitecek olduğundan duydukları üzüntüyü dile getirmişlerdir. Bu bakımdan eğitsel dijital oyunlarla işlenen derslerde öğrencilerin eğlenerek öğrendiği ve eğitimsel dijital oyunların bu amaca hizmet ettiği ortaya çıkmıştır.

Mutluluk

Finansal okuryazarlık becerilerinin kazandırılması amacıyla eğitsel dijital oyunla işlenen derslerde kimi öğrenciler mutlu olduğunu ifade etmiştir. Bu kapsamda mutluluk kodu için kimi öğrencilerin günlüklerinde yer alan ifadelerden örnekler aşağıda verilmiştir.

İdil kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Ders hakkındaki duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Sosyal bilgiler dersini çok mutlu oldum. Hayatımdaki en güzel günüm.

Görsel 4. 11. İdil kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

İdil: “Sosyal bilgiler dersini çok mutlu oldum. Hayatımdaki en güzel gün.” biçimde ifade ettiği görüşüyle Sosyal Bilgiler dersinde eğitimsel dijital oyun oynamanın

kendisini çok mutlu ettiğini hatta bunun en güzel günü olduğunu düşündüğünü söylemiştir.

Tarik kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Ders hakkındaki duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Çok mutlu oldum. Sosyal dersi daha güzel anladım.

Görsel 4. 12. Tarık kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Tarik: “Çok mutlu oldum. Sosyal dersi daha güzel anladım.” olarak ifade ettiği görüşünde Sosyal Bilgiler dersini daha iyi anladığını ve mutlu olduğunu belirtmiştir.

Ela kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Ders hakkındaki duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Derste çok eğlendik uçak oyununu oynadık meslek oyununu oynadık öğretmenimle güzel vakit geçirdik çok mutlu oldum.

Görsel 4. 13. Ela kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Ela: “Derste çok eğlendik uçak oyununu oynadık meslek oyununu oynadık öğretmenimle güzel vakit geçirdik çok mutlu oldum.” diyerek derslerde oynadıkları eğitsel dijital oyunları oynamaktan çok mutlu olduğunu ifade etmiştir.

Yaren kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Ders hakkındaki duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Bugün ben çok mutluydum, oyunda çok heyecanlıydım oyunlar çok eğlenceli ve zevkli geçti bütün dersleri çok beğendim.

Görsel 4. 14. Yaren kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Yaren: “Bugün ben çok mutluydum, oyunda çok heyecanlıydım oyunlar çok eğlenceli ve zevkli geçti, bütün dersleri çok beğendim.” biçimindeki görüşüyle derslerin heyecanlı, eğlenceli ve zevkli geçtiğini bunun da kendisini mutlu ettiğini belirtmiştir.

Öğrencilerin günlüklerinde geçen ifadelerle göre eğitsel dijital oyunlarla işlenen derslerde öğrenciler çok mutlu olduklarını belirtmişlerdir. Öğrenciler mutlu olduklarını, çok güzel bir gündü, heyecanlıydı, eğlenceliydi ve zevkliydi gibi duygularla açıklamışlardır.

Mutluluk kodu kimi öğrencilerle yapılan yarı-yapılandırılmış görüşmelerde de çıkmıştır. Aşağıda bu öğrencilerin yarı-yapılandırılmış görüşmelerde ifade ettikleri görüşlerinden örnekler verilmiştir:

Öğretmenim dersi bu şekilde işlediğimizde çok mutlu oluyorum. (Görüşme, 18.03.2022).

Ersin

Keşke her gün olsa yani çok güzel yarın olsa bir daha gelseniz öyle çok güzel yani bütün oyunlar çok güzeldi. Değişik değişik oyunları görüyoruz çok mutlu oluyoruz. (Görüşme, 18.03.2022). Beyza

Diğer derslerde de böyle oyunlar olmasını isterdim oyun oynarken çok mutlu oluyordum. (Görüşme, 30.03.2022). Tarık

Öğrenci görüşleri incelendiğinde öğrencilerin eğitsel dijital oyunlarla işlenen derslerde mutlu oldukları anlaşılmaktadır. Öğrenciler derste sıkılmadıklarını ve mutlu olduklarını hem Sosyal Bilgiler dersini hem de diğer dersleri buna benzer biçimde işlemek istediklerini belirtmişler.

Sevgi

Finansal okuryazarlık becerilerinin kazandırılması amacıyla öğrencilerin eğitsel dijital oyunlar ile işlenen dersler hakkında ne düşünüyorsunuz sorusuna verdiği cevaplardan sevgi kodu oluşturulmuştur. Sevgi kodu ile ilgili olan kimi öğrenci günlüklerinden örnek görüşler aşağıda verilmiştir.

Esra kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Ders hakkındaki duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Derste oyunlar oynadık hepsini çok sevdim,
hepsi çok heyecanlıydı bir şey kazanamadım ama
belki başka zaman kazanırım.

Görsel 4. 15. Esra kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Esra: “Derste oyunlar oynadık hepsini çok sevdim, hepsi çok heyecanlıydı bir şey kazanamadım ama belki başka zaman kazanırım.” ifadeleri ile derste oynadığı oyunları çok sevdiğinden bahsetmiştir. Öğrenci burada bir şey kazanmadım derken sınıfta

oyunan oyunlarda birinci gelmediğini ve herhangi bir ödül almadığını belirtmiştir. Oyun oynayarak ders işlemenin heyecanlı olduğunu düşünmektedir.

Nida kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Ders hakkındaki duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Derste oynadığımız oyunları çok sevdim. Ayrıca oyunların hepsini çok eğlenceli ve güzeldi. Keşke her gün oynasak ama sadece bir gün oynayabiliyoruz. Ama evde de oynamak çok güzeldi.

Görsel 4. 16. Nida kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Nida: “Derste oynadığımız oyunları çok sevdim. Ayrıca oyunların hepsi çok eğlenceli ve güzeldi. Keşke her gün oynasak ama sadece bir gün oynayabiliyoruz. Ama evde de oynamak güzeldi.” ifadeleri ile derste oynadığı oyunları çok sevdiğini ve hepsinin güzel ve eğlenceli olduğunu belirtmiştir. Bu öğrenci dijital oyunları hergün ve evde de oynamak istediğini ifade etmiştir.

Esin kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Ders hakkındaki duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Oyunların hepsini sevdim bugün sadece bir tanesini kazandım diğer sefer hepsini kazanmayı düşünüyorum.

Görsel 4. 17. Esin kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Esin: “Oyunların hepsini sevdim bugün sadece bir tanesini kazandım diğer sefer hepsini kazanmayı düşünüyorum.” biçimindeki görüşleri ile yine oyunları çok sevdiğini söylüyor bir tanesini kazandığını ve hepsini kazanmayı düşündüğünü belirtmiştir.

Mustafa kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Ders hakkındaki duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Ben çok sevdim benim için diğer arkadaşlarımda sevdiğim için keşke her gün oynasak çünkü vakit geçirmek çok güzel.

Görsel 4. 18. Mustafa kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Mustafa: “Ben çok sevdim eminim ki diğer arkadaşlarımda sevmiştir. Keşke her gün yapsak çünkü vakit geçirmek çok güzel.” görüşleri ile dersi çok sevdiğini ve diğer arkadaşlarının da sevdiğini belirtmiştir ve dersi her gün böyle işlemek istediğini vurgulamıştır.

Öğrencilerin günlüklerinde yazanlar incelendiğinde kimilerinin dersteki oyunları çok sevdiğini ve dersin her zaman buna benzer biçimde işlenmesini istedikleri anlaşılmaktadır. Öğrencilerin dersin eğitsel dijital oyunlarla işlenmesini çok sevdiğini araştırmacı da günlüklerine yazmıştır. Öğrencilerle araştırmacı arasında geçen konuşmalar araştırmacının günlüğüne aşağıdaki gibi yansımıştır:

Mustafa isimli öğrenci sınıfa geldiğinde ön sırada oturan kız öğrenci Esra arasında aşağıdaki diyalog geçti.

Esra: Ooo Mustafa bugün gelmişsin, senin için hasta bugün okula gelmeyecek demişlerdi.

Mustafa : Evet biraz hastaydım ama bugün iyiyim.

Esra: Sen kesin bugün oyun oynayacağımız için gelmişsindir yoksa gelmezdin.

Mustafa: (Gülümsedi ve yerine oturdu.)

Araştırmacı: Öğrenciler arasında geçen diyalogu dinledikten sonra Esra’ya bu dersi çok mu seviyorsunuz diye sordu.

Esra: Evet öğretmenim çok seviyoruz bazı arkadaşlarımız hasta olsa bile gelmek istiyor. (30.03.2022, Araştırmacı günlüğü).

Öğrencilerin eğitsel dijital oyunlar aracılığıyla finansal okuryazarlık becerilerini geliştirmeyi amaçlayan derslerin olduğu günlerde öğrenciler dersleri kaçırmamak için şartları zorladıkları, kendilerini iyi hissetmese bile okula gelmeye çalıştıkları araştırmacı günlüğüne yukarıdaki gibi yansımıştır. Eğitsel dijital oyunlarla işlenen dersleri öğrencilerin çok sevdiğini öğrenci günlükleri ve araştırmacı günlüğündeki ifadelerle ortaya çıkmıştır.

Heyecan

Bu kod öğrenci günlükleri ve öğrencilerle gerçekleştirilen yarı-yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen verilerden oluşturulmuştur. Finansal okuryazarlık becerilerinin kazandırılması amacıyla kullanılan dijital oyunlarla ders işlenmesini heyecanlı bulan kimi öğrencilerin günlüklerine yazdıkları ifadelerden örneklere aşağıda yer verilmiştir.

Mustafa kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Ders hakkındaki duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Çok heyecanlıydım ve sevinçliydim oyunlarda güzeldi.

Görsel 4. 19. Mustafa kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Mustafa: “Çok heyecanlıydım ve sevinçliydim oyunlarda güzeldi.” biçimindeki ifadeleri ile eğitsel dijital oyunlarla işlenen derslerde çok heyecanlandığını vurgulamıştır.

Murat kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Ders hakkındaki duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Çok heyecanlı ve mutluydum. Harikaydı keşke her gün her gün yapsak.

Görsel 4. 20. Murat kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Murat: “Çok heyecanlı ve mutluydum. Harikaydı keşke her gün her gün yapsak.” açıklamaları ile ders işlenirken çok heyecanlandığını ve her gün bu şekilde derslerin işlenmesini istediğini belirtmiştir.

Tarık kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Ders hakkındaki duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Dersteki heyecan rekabet çok iyiydi. Sosyal bilgiler dersini daha iyi anlıyorum.

Görsel 4. 21. Tarık kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Tarık: “Derste ki heyecan, rekabet çok iyiydi. Sosyal bilgiler dersini daha iyi anlıyorum.” ifadeleri ile derste ki heyecanın çok iyi olduğunu ve bu şekilde işlenen derslerle dersi daha iyi anladığını açıklamıştır.

Nida kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Ders hakkındaki duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Derste çok heyecanlıydım bütün oyunlar bir birinden güzeldi. Enişiminki arka bahçesinde sevmiştim ben bugün çok güzel vakit geçirdim ve bir mesire çok izıldım.

Görsel 4. 22. Nida kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Nida: “Derste çok heyecanlandım, bütün oyunlar bir birinden güzeldi. Eminimki arkadaşlarımda sevmiştir ben bugün çok güzel vakit geçirdim ve bitmesine üzıldüm.” biçimindeki açıklamaları ile derste çok heyecanlandığını ve çok güzel vakit geçirdiğini belirtmiştir.

Öğrencilerin günlüklerinde yer alan ifadelerle göre eğitsel dijital oyunla işlenen derslerde derslerin daha heyecanlı geçtiği ortaya çıkmıştır. Öğrenciler, buna benzer biçimde ders işlemenin güzel olduğunu ve dersleri daha iyi anladıklarını ifade etmişlerdir.

Öğrencilerle gerçekleştirilen yarı-yapılandırılmış görüşmelerde öğrencilere ders hakkındaki duygu ve düşünceleri sorulmuştur. Öğrenciler ile yapılan görüşmelerde dile getirilen ifadelerden kimileri aşağıda verilmiştir:

Dersi bu şekilde işlemek daha çok hoşumuza gidiyor daha kolay geliyor bide eğlenince daha güzel oluyor. Önceki haftadan sonra bir daha oynayacağız diye daha çok heyecanlanıyorum. (Görüşme, 18.03.2022). Ömer

Çok iyi güzel şeyler öğreniyoruz. Yeni şeyler öğreniyoruz. Oradaki şeylerin hepsi aklımda kaldı. Oyun oynamak beni sevindiriyor. Dersimizin gelmesini heyecanla bekliyorum. (Görüşme, 23.03.2022). Ahmet

Derslerde biraz daha iyi oluyoruz. Çok heyecanlanıyorum. Öğretmenim dersi bu şekilde işlediğimizde çok mutlu oluyorum. Dersin nasıl geçtiğini anlamıyorum, çok çabuk geçiyor. (Görüşme, 18.03.2022). Ersin

Değişik değişik oyunları görüyoruz çok mutlu oluyoruz. Arkadaşlarımla oynayınca heyecanlanıyorum. (Görüşme, 18.03.2022). Beyza

Yarı-yapılandırılmış görüşmelerde eğitsel dijital oyunlarla işlenen finansal okuryazarlık becerilerinin kazandırılmaya çalışıldığı derslerde heyecanlandığını ifade eden öğrenciler olmuştur. Bu öğrencileri heyecandıran durumlar arasında dersin oyunla işlenmesi, dersin eğlenceli olması, yeni şeylerin öğrenilmesi, bir sonraki dersin oyun oynamak için beklenmesi ve oyunların arkadaşlarla beraber oynanması sayılabilir. Bu kapsamda öğrenciler özellikle diğer derslerin gelmesini heyecanla beklediklerini ve derslerde oyun oynarken heyecanlandıklarını, dersin ne kadar çabuk geçtiğini anlamadıklarını belirtmişlerdir.

Beğenme

Bu kod öğrenci günlükleri ve öğrencilerle gerçekleştirilen yarı-yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen verilerden oluşturulmuştur. Beğenme kodu ile ilişkili kimi öğrenci günlüklerinde yer alan ifade örnekleri aşağıda verilmiştir.

Zehra kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Ders hakkındaki duygu ve düşüncelerin nelerdir?
Dersi çok beğendim ders çok güzeldi çok sevdim oyunların
hepsini beğendim çok eğlenceliydi Quiz testi çok güzeldi
Doğru yanlış oyunu çok güzeldi uçak oyunu en güzeliydi dersi
çok beğendim Çok eğlenceliydi dersim.

Görsel 4. 23. Zehra kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Zehra: “Dersi çok beğendim ders çok güzeldi çok sevdim oyunların hepsini beğendim çok eğlenceliydi. Quiz testi oyunu çok güzeldi. Doğru yanlış oyunu çok güzeldi uçak oyunu en güzeliydi dersi çok beğendim. Çok eğlenceliydi dersim.” ifadeleri ile oyunların tamamını ve dersi çok beğendiğini belirtmiştir.

Mehmet kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Ders hakkındaki duygu ve düşüncelerin nelerdir?
Uçak oyununu çok beğendim ve çok güzel quiz oyununu herkes
çok beğendi ve çok sevdiler bence de çok güzel.

Görsel 4. 24. Mehmet kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Mehmet: “Uçak oyununu çok beğendim ve çok güzel quiz oyununu herkes çok beğendi ve çok sevdiler bence de çok güzel.” biçimindeki açıklamalarıyla eğitsel dijital oyunları kendisinin ve arkadaşlarının çok beğendiğini ifade etmiştir.

Ela kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Bugün gününün nasıl geçtiğini ve derste neler yaptığını anlatır
mısın?
Bugün günün çok güzel geçti oyunların hepsini çok
beğendim quiz oyununu çok sevdim akadar beğendi-
ğimeki.

Görsel 4. 25. Ela kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Ela: “Bugün günüm çok güzel geçti oyunların hepsini çok beğendim quiz oyununu çok seviyorum o kadar beğeniyorum ki...” ifadeleri ile oyunları çok beğendiğini özellikle quiz oyununu çok beğendiğini ve sevdiğini belirtmiştir.

Öğrencilerin günlüklerinde yazdıklarından finansal okuryazarlık becerilerinin kazandırılmasında kullanılan eğitsel dijital oyunların her birinin öğrenciler tarafından çok beğenildiği ve oyunlarla çok güzel vakit geçirildiği anlaşılmaktadır. Öğrencilerle yapılan yarı-yapılandırılmış görüşmelerde de öğrenciler eğitsel dijital oyunların beğenildiğine ilişkin benzer ifadeler kullanmışlardır. Aşağıda kimi öğrencilerin yarı-yapılandırılmış görüşmelerde belirttikleri ifadelerden örnekler verilmiştir:

Hım bence çok güzel bir şey oldu. Çok beğendim sosyalde çok öğrenemiyordum kitaptan böyle daha iyi öğrendim. Çok beğendim. Diğer dersleri de böyle oyunla öğrenmek isterim hepsi çok güzel. (Görüşme, 09.03.2022). Ela

Oyunlarla ders işlemek çok güzel, çok beğendim hem eğlenip hem öğrendik. Kısacası çok güzeldi. (Görüşme, 02.03.2022). Ela

Öğrenciler ile yapılan yarı-yapılandırılmış görüşmelerde öğrencilerden kimileri eğitsel dijital oyunları çok beğendiğini belirtmişlerdir. Dersleri buna benzer biçimde eğitsel dijital oyunlarla işlemenin çok güzel ve eğlenceli olduğunu ifade etmişlerdir.

İyi

Bu kod öğrenci günlükleri ve öğrencilerle gerçekleştirilen yarı-yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen verilerden oluşturulmuştur. İyi kodu ile ilişkili kimi öğrenci günlüklerinde yer alan ifadelerden örnekler aşağıda verilmiştir.

Murat kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Bugün gününün nasıl geçtiğini ve derste neler yaptığını anlatır mısın?

Bugün ders çok iyi geçti ve çok iyiydi. Test onun gibi şeyler yaptık. Sonra oyunlar oynadık.

Görsel 4. 26. Murat kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Murat: “Bugün ders çok iyi geçti ve çok iyiydi. Test onun gibi şeyler yaptık. Sonra oyunlar oynadık.” ifadeleri ile derste eğitsel dijital oyunlar oynanması nedeniyle dersin çok iyi geçtiğini belirtmiştir.

Esra kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Ders hakkındaki duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Bugün çok güzel geçti oyunları çok beğendim bilgisayarlar da oyunlar çok zevkliydi bide çok heyecanlı geçti oyunları çok sevdim oyunlar çok iyiydi bugün çok heyecanlıydım bugün hiç unutmacağım ve öğretmenim çok iyiydi öğretmenimi çok sevdim öğretmenimiz hepimizi sevdi bugün iyi geçti

Görsel 4. 27. Esra kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Esra: “Bugün çok güzel geçti oyunları çok beğendim bilgisayarlar da oyunlar çok zevkliydi bide çok heyecanlı geçti oyunları çok sevdim, oyunlar çok iyiydi bugün çok heyecanlıydım bugün hiç unutmayacağım ve öğretmenim çok iyiydi öğretmenimi çok sevdim öğretmenimiz hepimizi sevdi. Bugün iyi geçti.” biçimindeki görüşleriyle dersin ve gününün çok iyi geçtiğini belirterek yaşadığı günü hiç unutmayacağını belirtmiştir.

Ersin kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Ders hakkındaki duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Ders hakkında duygu ve düşüncelerim çok iyi keşke bu son haftamız olmasaydı. Bu biraz üzücü oldu. Keşke biraz daha oynayabilseydik. Bu son hafta olmasaydı öğretmene yeni oyunlar yap diyecektim.

Görsel 4. 28. Ersin kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Ersin: “Ders hakkında duygu ve düşüncelerim çok iyiydi keşke bu son haftamız olmasaydı. Bu biraz üzücü oldu. Keşke biraz daha oynayabilseydik. Bu son hafta olmasaydı öğretmene yeni oyunlar yap diyecektim.” ifadeleri ile ders hakkında çok iyi şeyler düşündüğünü ve dersin bitmesine üzüldüğünü belirtmiştir.

Ela kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Ders hakkındaki duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Çok iyiydi ve çok sevdim. Bu sevdiğim oyunlar son hafta oynandı. Çok iyi şeyler çok sevdim.

Görsel 4. 29. Ela kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Ela: “Çok iyiydi ve çok sevdim. en sevdiğim oyun sonuncu oyundu yani quizi çok sevdim.” biçimindeki açıklamaları ile dersin çok iyi geçtiğini ve dersi çok sevdiğini belirtmiştir.

Ömer kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Ders hakkındaki duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Derslerin böyle anlatılması çok iyi ve çok güzel. Herkes çok iyi oynuyordu ve bugünkü rakiplerim çok iyi oynuyordu.

Görsel 4. 30. Ömer kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Ömer: “Derslerin böyle anlatılması çok iyi ve çok güzel. Herkes çok iyi oynuyordu ve bugünkü rakiplerim çok iyi oynuyordu.” biçimindeki ifadeleri ile derslerin buna benzer olarak eğitsel dijital oyun destekli öğretim etkinliği ile işlenmesinin çok iyi ve çok güzel olduğunu belirtmiştir.

Öğrencilerin günlüklerinde yer alan ifadelerine bakıldığında öğrenciler derslerin eğitsel dijital oyunlarla işlenmesinin çok iyi olduğu ve derslerde daha çok eğlendikleri yönünde değerlendirmeler yaptıkları anlaşılmaktadır. Bu konuyla ilgili öğrencilerle yapılan yarı-yapılandırılmış görüşmelerde yer alan ifadelerden bir öğrencinin görüşü aşağıda verilmiştir:

Dersleri bu şekilde oyunla öğrenmek daha iyi. Diğer derslerde sürekli dinlemek zor oluyor. (Görüşme, 23.02.2022). Yaren

4.3.2. Finansal okuryazarlık farkındalığının kazandırılmasına yönelik bulgular

Bu başlık altında deney grubuna uygulanan eğitsel dijital oyunların finansal okuryazarlık tutum ve davranışlarını kazandırmasına yönelik toplanan nitel verilerden elde edilen bulgulara yer verilmiştir. Toplanan bu verilerin içerik analizi sonucunda “Finansal Okuryazarlık Farkındalığı” ana tema olarak belirlenmiştir. Toplanan veriler ışığında bu ana tema altında 9 alt temaya ulaşılmıştır. Ana tema ve alt temalar Şekil 4.2’de gösterilmiştir.



Şekil 4. 2. Finansal okuryazarlığın farkındalığı tema ve alt temalar

İstek ve İhtiyaç Farkındalığı

Deney grubu öğrencilerine finansal okuryazarlık becerilerini geliştirmek amacıyla işlenen derslerde neler öğrendikleri sorulmuştur. Öğrencilerin günlüklerinde yazdıkları cevaplar öğrenci görüşmelerinden alınan cevaplar ve araştırmacı günlüğüne yansıyan istek ve ihtiyaç farkındalığı ile ilgili görüşler aşağıda verilmiştir.

Yaren kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Bugün derste neler öğrendiğini anlatır mısın?
 İstek ve ihtiyaçları ayırtmayı öğrendim. İlk önce ihtiyaçlarımızı karşılamamız gerektiğini öğrendim. İhtiyaçlarımız neler? İsteklerimiz neler? Bunları öğrendim ve çok eğlendim.

Görsel 4. 31. Yaren kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Yaren: “İstek ve ihtiyaçları ayırmayı öğrendim. İlk önce ihtiyaçlarımızı karşılamamız gerektiğini öğrendim. İhtiyaçlarımız neler? İsteklerimiz neler? Bunları öğrendim ve çok eğlendim.” biçimindeki görüşleriyle istek ve ihtiyaç arasındaki farkı öğrendiği ve bunu öğrenirken çok eğlendiği anlaşılmaktadır. Ayrıca bu öğrenci ilk önce ihtiyaçların karşılanmasını daha sonra isteklerin karşılanması gerektiğini belirtmiştir. Tarık adlı öğrencinin günlüğünden;

Bugün derste neler öğrendiğini anlatır mısın?
Sosyal bilgiler dersinde istek, ihtiyaç ve sosyal ihtiyaçları öğrendik. Sinema, tiyatro ve kitap okumak sosyal ihtiyaç olduğunu öğrendim.

Görsel 4. 32. Tarık kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Tarık: “Sosyal bilgiler dersinde istek, ihtiyaç ve sosyal ihtiyaçları öğrendik. Sinema, tiyatro ve kitap okumak sosyal ihtiyaç olduğunu öğrendim.” ifadeleri ile istek, ihtiyaç ve sosyal ihtiyaçların neler olduğunu öğrendiğini belirterek sosyal ihtiyaçlara örnekler vermiştir. Bu kapsamda bu öğrenci finansal okuyazarlık konusuyla ilgili temel kavramlardan istek, ihtiyaç ve sosyal istek kavramlarını anladığını belirtmiştir. Ersin kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Bugün derste neler öğrendiğini anlatır mısın?
Sinema, tiyatro ve dinlenme sosyal ihtiyaç olduğunu öğrendim. Çikolata, tablet, araba ve hamburger istek olduğunu öğrendim. Barınma, giysi, makyaj ve tatil ise ihtiyaç olduğunu öğrendim.

Görsel 4. 33. Ersin kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Ersin: “Sinema, tiyatro ve dinlenme sosyal ihtiyaç olduğunu öğrendim. Çikolata, tablet, araba ve hamburgerin istek olduğunu öğrendim. Barınma, giysi ise ihtiyaç olduğunu öğrendim.” biçimindeki açıklamaları ile istek, ihtiyaç ve sosyal ihtiyaçlara örnekler vererek neler öğrendiğine değinmiştir. Nida adlı öğrencinin günlüğünden;

Bugün derste neler öğrendiğini anlatır mısın?

Uçak oyununda istek ve ihtiyacı öğrendim. Tiyatronun sosyal ihtiyacı olduğunu öğrendim oyuncakların istek olduğunu öğrendim ve kalem, silgi ve kalem tıraşın ihtiyacı olduğunu öğrendim. Oyuncak için ailemize baskı yapmamızı öğrendim.

Görsel 4. 34. Nida kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Nida: “Uçak oyununda istek ve ihtiyacı öğrendim. Tiyatronun sosyal ihtiyacı olduğunu öğrendim oyuncakların istek olduğunu öğrendim ve kalem, silgi ve kalem tıraşın ihtiyacı olduğunu öğrendim. Oyuncak için ailemize baskı yapmamamızı öğrendim.” ifadeleri ile istek ve ihtiyaçların neler olduğunu öğrendiğini örnekler ile açıklamış ve ihtiyaçlar dışındaki istekleri almak için ailesine baskı yapmaması gerektiğini belirtmiştir.

Nagihan kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Bugün derste neler öğrendiğini anlatır mısın?

İhtiyaçlarımızı, isteklerimizi ve sosyal ihtiyaçlarımızı öğrendim ve bunu yaparken çok eğlendim.

Görsel 4. 35. Nagihan kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Nagihan: “İhtiyaçlarımızı,, isteklerimizi ve sosyal ihtiyaçlarımızı öğrendim ve bunu yaparken çok eğlendim.” biçimindeki görüşleri ile istek ve ihtiyaçlarının neler olduğunu öğrendiğini ve bunları öğrenirken çok eğlendiğini belirtmiştir.

Eğitsel dijital oyunlar aracılığıyla ilkökul öğrencilerde finansal okuryazarlık becerilerinin geliştirilmesini amaçlandığı bu araştırmada öğrenciler ile yarı-yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Yapılan görüşmelerde öğrencilerin “bu derste neler öğrendiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlardan kimileri aşağıda verilmiştir:

İstek ve ihtiyaçlarımızı ayırmamız gerektiğini sosyal ihtiyaçlarımızın ne olduğunu. İhtiyacı ihtiyacımız olan şeyleri anlatır mesela kalem, silgi, defter, ayakkabımız yoksa ayakkabı. Ama istek kendimizin gerek olmadığı halde istediğimiz şeyler. Sosyal ihtiyaç ta ihtiyacı ama yapmazsak ta ölmeyiz mesela sinemaya gitmek, tiyatroya gitmek kitap okumak. (Görüşme, 23.02.2022). Yaren

Ben sinemayı oyun oynamayı istek olarak biliyordum ama onlar sosyal ihtiyaçlarımı bunları öğrendim. Paramı öncelikle az yani pahalı olmayan şeyleri alırım. Önce ihtiyacım olanları seçerdim. (Görüşme, 23.02.2022). Nagihan

Yukarıda verilen öğrenci görüşlerinde öğrenciler özellikle istek ve ihtiyaçların ayrılması gerektiğinden bahsetmişlerdir. Önce ihtiyaçların karşılanması gerektiğini açıklamışlardır. İstek ve ihtiyaçlara örnekler vermişlerdir. Öğrenciler belirttikleri görüşlerinde paralarını öncelikle temel ihtiyaçlarına harcayacaklarını söylemişlerdir. Öğrencilerin istek ve ihtiyaç hakkındaki düşünceleri üzerine araştırmacı günlüğüne aşağıdaki düşüncelerini yazmıştır:

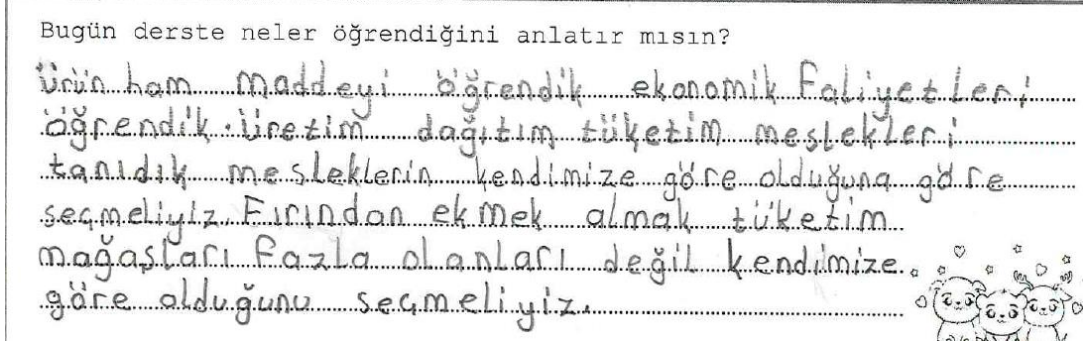
Derste konu ile ilgili hazırlanan eğitsel oyunlar oynatıldıktan ödüllendirme yapmak üzere kazanan Yaren isimli öğrenciyi tahtanın önüne çağırdım. Öğrenci ödülü almaya geldiğinde ona ödülleri tanıttım. Pastel boya, sulu boya, kuru boya. Hangisini seçmek istediğini sordum. Öğretmenim pastel boyam yok diğerleri var. Pastel boya ihtiyacım olduğu için onu almak istiyorum dedi. Konumuz istek ve ihtiyaçların seçimi olduğu için öğrencinin söyledikleri konuyu anladığımı pekiştirmek için güzel bir örnek oldu. (Araştırmacı günlüğü, 23.02.2022).

İstek ve ihtiyaç ayrımı temasında öğrenciler ihtiyaç ve istek ayrımını daha iyi anladıklarına ilişkin örnekler vermişlerdir. Ayrıca öğrenciler isteklerini aldırma için ailelerine baskı yapmamaları ve önce ihtiyaçlarını aldırma gerektiğini belirtmişlerdir. Öğrencilerin günlüklerinde yazdıkları ve görüşmelerde verdikleri cevapların yanı sıra oyunların birinde birinci olan bir öğrenci de kendisine sunulan ödül seçeneklerinden ihtiyacı olan boya türlerinden pastel boyayı seçmiştir.

Meslek Bilinci

Deney grubu öğrencilerine finansal okuryazarlık becerilerini geliştirmek amacıyla işlenen derslerde neler öğrendikleri sorulmuştur. Öğrencilerin günlüklerinde yazdıkları cevaplar, öğrenci görüşmelerinden alınan cevaplar ve araştırmacı günlüğüne yansıyan *meslek bilinci* ile ilgili görüşlerden örnekler aşağıda verilmiştir.

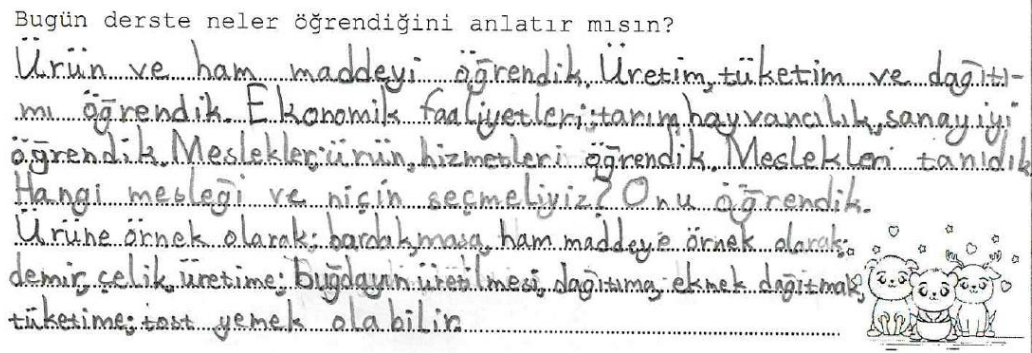
Gökçe kod adlı öğrencinin günlüğünden;



Görsel 4. 36. Gökçe kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Gökçe: “Ürün ham maddeyi öğrendik ekonomik faaliyetleri öğrendik. Üretim dağıtım ve tüketim, meslekleri tanıdık. Meslekleri kendimize göre olduğuna göre seçmeliyiz. Fırından ekmek almak tüketim. Mesleklerden mağazaları fazla olanları değil kendimize göre olanı seçmeliyiz.” ifadeleri ile meslekleri tanıdığını ve meslek seçerken nelere dikkate edeceğini açıklamıştır. Hatta bu öğrenci meslek seçimini çarpıcı bir biçimde maaşı fazla olanı değil kendi özelliklerine uygun olanı seçeceğini belirterek ifade etmiştir.

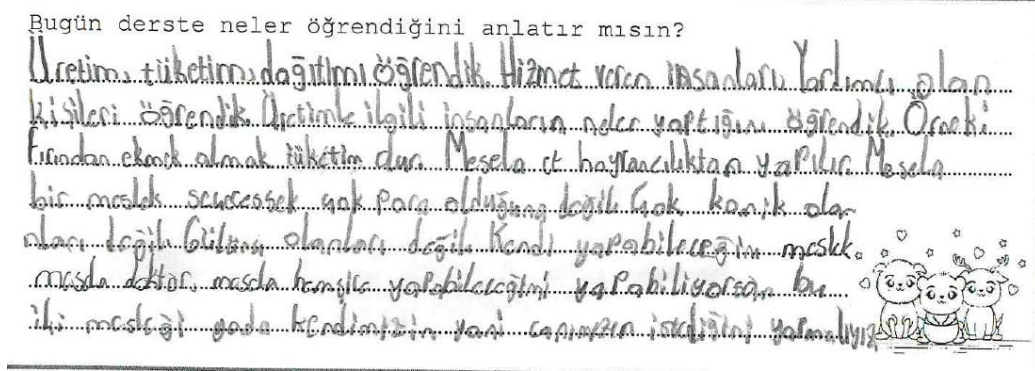
Yaren kod adlı öğrencinin günlüğünden;



Görsel 4. 37. Yaren kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Yaren: “Ürün ve ham maddeyi öğrendik. Üretim, tüketim ve dağıtım öğrendik. Ekonomik faaliyetleri; tarım, hayvancılık, sanayiye öğrendik. Meslekler; ürün, hizmetleri öğrendik. Meslekleri tanıdık. Hangi mesleği niçin seçmeliyiz? Onu öğrendik. Ürüne örnek olarak; bardak, masa, ham maddeye örnek olarak; demir, çelik, üretime; buğdayın üretilmesi, dağıtım; ekmek dağıtım, tüketime; tost yemek olabilir.” biçimindeki görüşleri ile mesleklerin ürün ve hizmet odaklı olduklarından bahsetmiştir. Bir mesleği niçin seçmemiz gerektiğini öğrendiğini belirtmiştir.

Semih kod adlı öğrencinin günlüğünden;



Görsel 4. 38. Semih kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Semih: “Üretim, tüketim, dağıtım öğrendik. Hizmet veren insanları, yardımcı olanları öğrendik. Üretim ile ilgili insanların neler yaptığını öğrendik. Örnek; fırından ekmek almak tüketim olur. Mesela et hayvancılıktan yapılır. Mesela bir meslek seçeceksek çok para olduğuna değil, çok komik olanları değil, gülünç olanları değil, kendi yapabileceğim meslek mesela doktor, mesela hemşirelik yapabileceği yapıyorsan bu iki mesleği yada kendimizin yani canımızın istediğini yapmalıyız.” biçimindeki açıklamaları ile mesleklerin ayırımından bahsetmiştir. Mesleği seçerken mesleklerin özellikleri kadar kişinin kendi özellikleri ve isteklerine de dikkat etmemiz gerektiğini vurgulamıştır.

Öğrenciler yapılan yarı-yapılandırılmış görüşmelerde meslekler ile ilgili açıklamalarda bulunmuştur. Mesleklerle ilgili öğrencilerin açıklamalarından kimi örnekler aşağıda belirtilmiştir:

Bugün güncel meslekleri seçmemiz gerektiğini öğrendim. Mesleklerde doktor, öğretmen gibi hizmet alanında çalışan meslekleri öğrendik. Bakkal, kasap, manav gibi meslekler ürün için çalışan mesleklerdir. (Görüşme, 03.03.2022). Ömer

Mesela meslekleri öğrendik mesela doktorluk hizmet mesleği, çiftçilik tarım ürün üretir. Mesela o mesleği yapabileceğini ben doktor olmak istiyorsam beni kan tutmaması gerekiyor birde eskiden olan meslekleri seçmemeliyiz. (Görüşme, 02.03.2022). Ela


Öğrenciler yapılan görüşmelerde güncel olan meslekleri seçmenin önemini ve hangi mesleği yapabileceksak o mesleği seçmemiz gerektiğinden bahsetmişlerdir. Mesleklerin ürün odaklı mı yoksa hizmet odaklı mı olduklarından örnekler vermişlerdir.

Ekonomik Faaliyetler

Deney grubu öğrencilerine finansal okuryazarlık becerilerini geliştirmek amacıyla işlenen derslerde neler öğrendikleri sorulmuştur. Öğrencilerin günlüklerinde yazdıkları cevaplar, öğrenci görüşmelerinden alınan cevaplar ve araştırmacı günlüğüne yansıyan *ekonomik faaliyetler* ile ilgili görüşlerden örnekler aşağıda verilmiştir.

Ömer kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Bugün derste neler öğrendiğini anlatır mısın?
Üretim ve tüketimi öğrendik, ham madde ve ürünü öğrendik ve ekonomik faaliyetleri tarım, hayvancılık, sanayi, meslekler hizmetler, ürün ve yapabileceğimiz meslekleri öğrenmeliyiz. Tarım hayvancılık faaliyetlerinden yumurta, ekmek, v.b. üretim tüketimden elma ağacı ekmek üretim, kantinden tost almak tüketim.




Görsel 4. 39. Ömer kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Ömer: “Üretim ve tüketimi öğrendik, ham madde ve ürünü öğrendik ve ekonomik faaliyetleri tarım, hayvancılık, sanayi, meslekler, hizmetler, ürün ve yapabileceğimiz meslekleri öğrenmeliyiz. Tarım, hayvancılık faaliyetlerinden yumurta, ekmek vb. Üretim, tüketimden elma ağacı, ekmek üretim, kantinden tost almak tüketim.” ifadeleri ile üretimin ve tüketimin ne olduğunu örnekler ile açıklamıştır. Ekonomik faaliyetlerin neler olduğunu belirtmiştir.

Zehra kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Bugün derste neler öğrendiğini anlatır mısın?
Ürün ve ham madde öğrendik. Üretim, tüketim ve dağıtım öğrendik. Ekonomik faaliyetler tarım, hayvancılık, sanayiye öğrendik. Mesleklerden ürünleri, hizmetleri öğrendik ve hizmetlerden öğrendik. Mesleklerle örnek olarak Doktor, öğretmenlik. Üretime örnek olarak bardak, buğdayın üretilmesi, pamuğun üretilmesi.

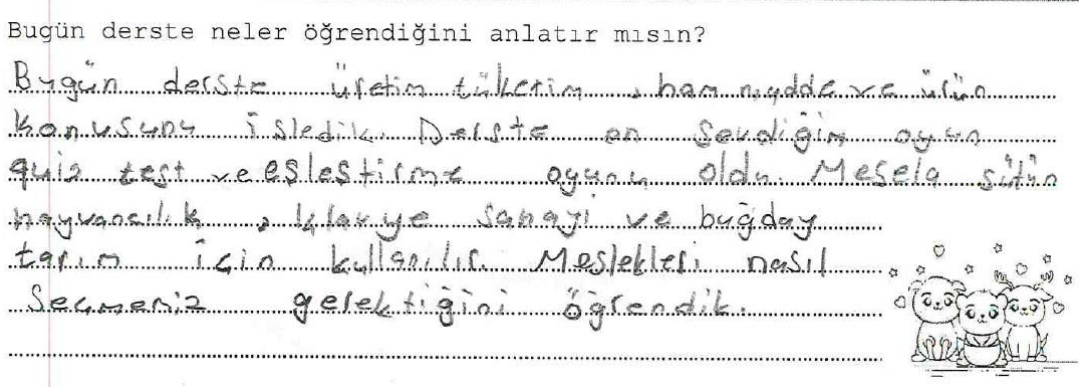


Görsel 4. 40. Zehra kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Zehra: “Ürün ve ham madde öğrendik. Üretim ve dağıtım öğrendik. Ekonomik faaliyetler, tarım, hayvancılık, sanayiye öğrendik. Mesleklerden ürünleri, hizmetleri öğrendik. Mesleklerle örnek olarak Doktor, öğretmenlik. Üretime örnek olarak bardak,

buğdayın üretilmesi, pamuğun üretilmesi.“ biçimindeki görüşleri ile ürün ve ham maddenin ne olduğunu, üretim ve dağıtım konularını öğrendiğini belirtmiştir. Ayrıca bu öğrenci ekonomik faaliyetlerin hangi alanlarda olduğunu açıklamıştır.

Ela adlı öğrencinin günlüğünden;



Görsel 4. 41. Ela kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Ela: “Bugün derste üretim, tüketim, ham madde ve ürün konusunu işledik. Derste en sevdiğim oyun quiz test ve eşleştirme oyunu oldu. Mesela sütün hayvancılık, klavye sanayi ve buğday tarım için kullanılır. Meslekleri nasıl seçmemiz gerektiğini öğrendik.” ifadeleri ile ekonomik faaliyetlere örnekler vermiş ve meslekleri nasıl seçeceğini açıklamıştır.

Öğrencilerle gerçekleştirilen yarı-yapılandırılmış görüşmelerde öğrenciler ekonomik faaliyetlerden söz etmişlerdir. Bu öğrencilerin görüşlerinden örnekler aşağıda sunulmuştur:

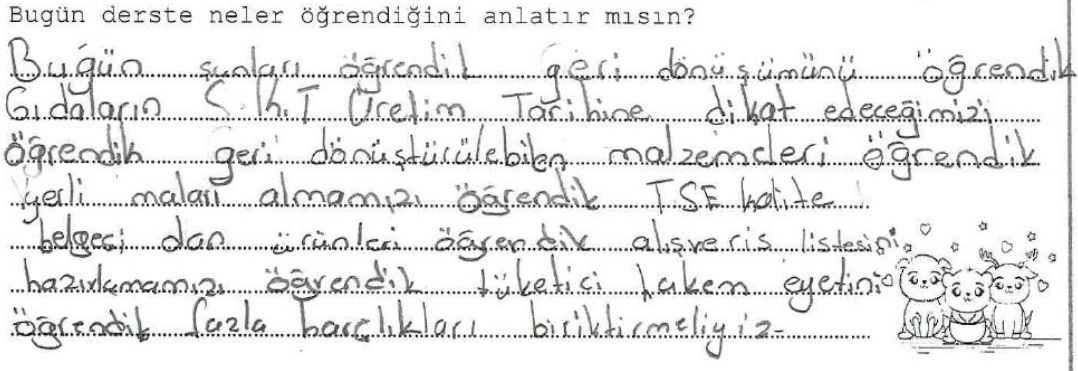
Hayvancılık, sanayi, üretim, tüketim oyunlarında ee üretimde ilk önce buğday ekeriz bu üretim. Dağıtım buğdayı fırınlara götürürüz tüketim ise ekmeği yeriz. Arabaların sanayie üretildiğini öğrendik yumurtalar hayvancılıktır. Elmanın bitkilerin tarımcılık faaliyetleri olduğunu öğrendik. (Görüşme, 03.03.2022). Ömer

Mesela ham madde ve ürünlerin ayrımını yapmayı öğrendik. Üretim tüketim ve dağıtım aşamalarından üretim mi taşıma mı tüketim mi onları öğrendik daha çok aklımızda kaldı. (Görüşme, 02.03.2022). Ela

Öğrenciler yapılan görüşmelerde ürün ve ham madde ayrımını öğrendiklerini; üretim, dağıtım ve tüketim aşamalarının neler olduğunu ve ekonomik faaliyetlerin hangi alanlarda olduğunu örnekler ile açıklamışlardır.

Bilinçli Tüketici Davranışları

Deney grubu öğrencilerine finansal okuryazarlık becerilerinin geliştirilmesi amacıyla işlenen derslerde neler öğrendikleri sorulmuştur. Öğrencilerin günlüklerinde yazdıkları cevaplar, öğrenci görüşmelerinden alınan cevaplar ve araştırmacı günlüğüne yansıyan *bilinçli tüketici davranışları* ile ilgili görüşlerden örnekler aşağıda verilmiştir. Esra kod adlı öğrencinin günlüğünden;



Görsel 4. 42. Esra kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Esra: “Bugün şunları öğrendik geri dönüşümü öğrendik. Gıdaların S.K.T, üretim tarihine dikkat edeceğimizi öğrendik, geri dönüştürülebilen malzemeleri öğrendik. Yerli malları almamız gerektiğini öğrendik. TSE kalite belgesi olan ürünleri öğrendik, alışveriş listesini hazırlamamızı öğrendik tüketici hakem heyetini öğrendik fazla harçlıklarımızı biriktirmeliyiz.” biçimindeki açıklamaları ile bilinçli tüketici davranışlarından ürünlerin son kullanma tarihlerine dikkat etmek gerektiğinden, alışveriş listesi hazırlamanın gerekliliğinden ve ürünlerindeki TSE kalite belgesinden bahsetmiştir. Yerli ürünleri kullanmamız gerektiğini öğrendiğini belirtmiştir.

Murat kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Bugün derste neler öğrendiğini anlatır mısın?

TSE damgasını öğrendik. Aldığımız ürünlerin tarihlerini öğrendik. 175 alo danışma hattını öğrendim. Çok güzel geçiyordu. Alışverişten sonra fiş ve fatura almalıyız. Garanti belgesi almalıyız. Reklamlarda görünen her şeyi almamalıyız. 14 gün içinde iade etmeyi öğrendik. Kredi kartıyla her şeyi almamalıyız. Fazla harçlığımızı biriktirmeliyiz. Tüketici hakem heyetini öğrendik.

Görsel 4. 43. Murat kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Murat: “TSE damgasını öğrendik. Aldığımız ürünlerin tarihlerini öğrendik. 175 alo danışma hattını öğrendim. Çok güzel geçiyordu. Alışverişten sonra fiş ve fatura almalıyız. Garanti belgesi almalıyız. Reklamlarda görünen her şeyi almamalıyız. Aldığımız ürünü 14 gün içinde iade etmeyi öğrendik. Kredi kartı ile her şeyi almamalıyız. Fazla harçlığımızı biriktirmeliyiz. Tüketici hakem heyetini öğrendik.” biçimindeki görüşleri ile alışverişten sonra fiş veya fatura almamız gerektiğini belirtmiştir. Ayrıca garanti belgesi almanın gerektiğini yazmıştır. Yeni alınan ürünlerin her hangi bir sebeple 14 gün içerisinde iade edilebileceğini, reklamlarda gördüğü her ürünü almaması gerektiğini ve kredi kartını dikkatli kullanmanın gerekliliğini belirtmiştir.

Yaren kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Bugün derste neler öğrendiğini anlatır mısın?

Bugün derste alışverişe gitmeden önce alışveriş listesi hazırlamamız çıkarken ise fiş veya fatura almamız gerektiğini öğrendim. TSE damgası olan, son tüketim tarihi geçmeyen ürünleri almalıyız. Tüketici danışma hattının 175 olduğunu öğrendim. Geri dönüşüm işaretinin ne olduğunu ve geri dönüştürülen malzemelerin neler olduğunu öğrendim. Reklamlarda görünen her ürünü almamamız gerektiğini de öğrendim. Cam, kağıt, plastik geri dönüştürülebilen malzemeler olduğunu da öğrendim.

Görsel 4. 44. Yaren kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Yaren: “Bugün derste alışverişe gitmeden önce alışveriş listesi hazırlamamız, çıkarken ise fiş veya fatura almamız gerektiğini öğrendim. TSE damgası olan, son tüketim tarihi geçmeyen ürünleri almalıyız. Tüketici danışma hattının 175 olduğunu öğrendim. Geri dönüşüm işaretinin ne olduğunu ve geri dönüştürülen malzemelerin

neler olduğunu öğrendim. Reklamlarda görünen her ürünü almamız gerektiğini de öğrendim. Cam, kağıt, plastik, geri dönüştürülebilir malzemeler olduğunu öğrendim.” ifadeleri ile alışveriş listesinin önemini, ürünlerde son tüketim tarihi, geri dönüşen ürünler, fiş ve fatura almanın gerekliliğini belirtmiştir. Ürünlerin kalitesi olduğunu belirten TSE belgesinin öneminden bahsetmiştir.

Öğrenciler ile gerçekleştirilen yarı-yapılandırılmış görüşmelerde bilinçli tüketici davranışları ilgili görüşler açıklamışlardır. Bu açıklamalardan kimi örnekler aşağıda sunulmuştur:

Bu oyunlarla mı geri dönüşümün faydaları kredi kartını çok kullanmamalıyız sonra TSE belgesi. Sonra Türkiye’de üretilen mallar yani yerli mallar. Şey şey belgesi hani bilgisayarlarda televizyon aldığımızda garanti belgesi veriliyor onu öğrendik. Sonra sütler vardı hangisinin üzerinde TSE belgesi vardı. Marketten bir şey aldığımızda fiş alıyorduk. Kredi kartı ile her şeyi alamayız onu öğrendik. Sebze alırken çürük olmamasına dikkat etmeliydik. Çürük almayacağız. (Görüşme, 09.03.2022). Ela

Çok güzel şeyler öğrendik. Garanti belgesini, geri dönüşüm, sebze meyve alırken dikkat etmemiz gerekenleri öğrendik. Son kullanma tarihine dikkat etmemiz gerektiğini öğrendik. Barkot içindikiler kısmı geri dönüşüm. CE kalite belgesi. Bunlar kaldı aklımda. Alışveriş listesi hazırlamalıyız. Gerektiği kadar para harcamalıyız. Arta kalan paralarımızı kumbaramızda biriktirmek. 175 aklımda kaldı. Hakem heyeti numarası. Türkiye’de üretilen mallarda yerli malı yazar 868 ile başlar. (Görüşme, 09.03.2022). Ahmet

Öğrenciler ile yapılan görüşmelerde öğrenciler bilinçli bir tüketicinin alışveriş sırasında dikkat etmesi gerekenler ve alışveriş sonrasında yapılması gerekenler hakkında bilgi vermişlerdir. Örneğin reklamlara aldanmamak, fiş veya fatura almak, TSE belgesine dikkat etmek, garanti belgesi almak gibi. Öğrenciler finansal okuryazarlık becerilerini geliştirmek amacıyla işlenen derslerde bunları daha iyi öğrendiklerini belirtmişlerdir.

Bütçe Hazırlama

Deney grubu öğrencilerine finansal okuryazarlık becerilerini geliştirmek amacıyla işlenen derslerde neler öğrendikleri sorulmuştur. Öğrencilerin günlüklerinde yazdıkları cevaplar, öğrenci görüşmelerinden alınan cevaplar ve araştırmacı günlüğüne yansıyan *bütçe hazırlama* ile ilgili görüşlerden örnekler aşağıda verilmiştir.

Esin kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Bugün derste neler öğrendiğini anlatır mısın?

Bugün derste çok güzel oyunlar öğrendim. Oyunları oynarken gelir ve giderleri öğrendim. Bütçeyi nasıl yapacağımı öğrendim. Tasarrufu nasıl yapmam gerektiğini öğrendim. Bütçemize neleri yazmamız gerekir onu öğrendim.



Görsel 4. 45. Esin kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Esin: “Bugün derste çok güzel oyunlar öğrendim. Oyunları oynarken gelir ve giderleri öğrendim. Bütçeyi nasıl yapacağımı öğrendim. Tasarrufu nasıl yapmam gerektiğini öğrendim. Bütçemize neler yazmamız gerektiğini öğrendim.” biçimindeki görüşleri ile gelir ve giderin neler olduğunu ve nasıl bütçe hazırlandığını belirtmiştir. Bütçede nasıl tasarruf yapacağını öğrendiğini vurgulamıştır.

Yaren kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Bugün derste neler öğrendiğini anlatır mısın?

Bugün derste; bütçelerimi öğrendim ve hiç karıştırmamaya başladım. Gelir ve giderlerimizi karıştırıyordum ama artık karıştırmıyorum. Gelirlerimiz eve gelen para, giderlerimiz ise harcanan paraymış. Uçak oyunu 2 tane vardı. 1. si sanki daha zordu, 2. si biraz kolaydı. Quiz test ile konuşmama bile gerek yok. Artık şıklı soruların nasıl çözüleceğini biliyorum. Bütçemizi kendimize göre ayarlamamız gerektiğini de öğrendim.



Görsel 4. 46. Yaren kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Yaren: “Bugün derste bütçeyi öğrendim ve hiç karıştırmamaya başladım. Gelir ve giderlerimizi karıştırıyordum ama artık karıştırmıyorum. Gelirlerimiz eve gelen para, giderlerimiz ise harcanan paraymış. Uçak oyunu iki tane vardı. 1. si sanki daha zordu, 2. si biraz daha kolaydı. Quiz test ile konuşmama bile gerek yok. Artık şıklı soruların nasıl çözüleceğini biliyorum. Bütçemizi kendimize göre ayarlamamız gerektiğini öğrendim.” ifadeleri ile gelir ve giderin ne olduğunu karıştırdığını belirtmiş ama dersten sonra çok iyi anladığını gelir ve giderlere örnekler vererek açıklamıştır. Ayrıca bütçenin ne olduğunu ve bütçesini kendisine göre ayarlaması gerektiğini öğrendiğini belirtmiştir.

Ömer kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Bugün derste neler öğrendiğini anlatır mısın?

Belirli ne olduğunu öğrendik, giderin ne olduğunu, giderimiz fazla olursa borçlanırmışız sonra madeni paralarımızı kağıt paralarımızı öğrendik. Quiz oyununda bir sürü şeyler öğrendik. Doğru yanlış oyununda gelir, giderleri daha iyi anladım uçak oyununda madeni ve kağıt paralarımızı da anagram oyununu daha yeni oynadık.



Görsel 4. 47. Ömer kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Ömer: “Gelirin ne olduğunu öğrendik,, giderin ne olduğunu, giderimiz fazla olursa borçlanırmışız sonra madeni paralarımızı öğrendik. Quiz oyununda bir sürü şeyler öğrendik. Doğru yanlış oyununda gelir, giderleri daha iyi anladım uçak oyununda madeni ve kağıt paralarımızı anagram oyununu daha yeni oynadık.” biçimindeki açıklamaları ile gelir ve giderlerin ne olduğunu öğrendiğini giderin fazla olması durumunda borçlanacağını kavradığını belirtmiştir. Ayrıca bu öğrenci kimi oyunların adlarını sayarak bu oyunlarda neler öğrendiğini de vurgulamıştır.

Ersin kod isimli öğrenci ile gerçekleştirilen yarı-yapılandırılmış görüşmede bütçe hazırlama ile ilgili açıkladığı görüşü aşağıda sunulmuştur:

Paralarımızı gelirimizi giderimizi öğrendik. Babamın maaşı gelirimiz, elektrik parasını ödemek, telefon faturası, mutfak masrafı, okul masrafı, defter kalem masrafı giderimizdir öğretmenim. Paramız olduğunda hepsini birden harcamamalıyız. Önce ihtiyaçlarımızı almalıyız, bütçemizde önce ihtiyaçlarımıza öncelik vermeliyiz. Bir şey aldığında geri kalan parayı biriktirebilirsin (Görüşme, 18.03.2022). Ersin

Ersin isimli öğrenci görüşmede yaptığı açıklamada gelir ve giderin ne olduğunu öğrendiğini belirtmiş ve gelir, gideri örnekler ile açıklamıştır. Bütçe hazırlarken önce ihtiyaçların alınması gerektiğini ve kalan paranın biriktirilmesi gerektiğini belirterek konuyu çok iyi anladığını söylemiştir.

Paralarımız

Deney grubu öğrencilerine finansal okuryazarlık becerilerinin geliştirilmesi amacıyla işlenen derslerde neler öğrendikleri sorulmuştur. Öğrencilerin günlüklerinde yazdıkları cevaplar, öğrenci görüşmelerinden alınan cevaplar ve araştırmacı günlüğüne yansıyan *paralarımız* ile ilgili görüşlerden örnekler aşağıda verilmiştir:

Nida adlı öğrencinin günlüğünden;

Bugün derste neler öğrendiğini anlatır mısın?

Gelir, gider, bütçe ve madeni paraları öğrendik. Nasıl bütçemi dengeleyebileceğimi öğrendim. Madeni Türk liralarnı öğrendik. Maaş almanın gelir olduğunu öğrendim. Kışın kendime mont almanın gider olduğunu öğrendim. Elli kuruşun madeni para olduğunu öğrendim.



Görsel 4. 48. Nida kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Nida: “Gelir, gider, bütçe ve madeni paraları öğrendik. Nasıl bütçemi dengeleyebileceğimi öğrendim. Madeni Türk liralarnı öğrendik, maaş almanın gelir olduğunu öğrendim. Kışın kendime mont almanın gider olduğunu öğrendim. Elli kuruşun madeni para olduğunu öğrendim.” ifadeler ile madeni paraları öğrendiğini, maaşın gelir olduğunu ve bütçenin nasıl dengeleceğini öğrendiğini belirtmiştir.

Ela kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Bugün derste neler öğrendiğini anlatır mısın?

Bugün derste gelir, gider öğrendik. Paraları doğru kullanmayı öğrendik. Madeni para, kağıt paraları öğrendik. Uçak oyununu çok beğendim, hepsi çok güzeldi. Hepsi çok güzeldi. Quiz oyununda 1060 puan kazandım.

Görsel 4. 49. Ela kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Ela: “Bugün derste gelir gider öğrendik. Paraları doğru kullanmayı öğrendik. Madeni para, kağıt paraları öğrendik. Uçak oyununu çok beğendim, hepsi çok güzeldi. Quiz oyununda 1060 puan kazandım.” biçimindeki görüşleri ile kağıt ve madeni paraların neler olduğunu öğrendiğini ve para harcarken dikkatli olunması gerektiğini belirtmiştir.

Hakan kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Bugün derste neler öğrendiğini anlatır mısın?

bütçe, gider. Bütçe bir ailenin geliri ve gideri denir. uçak oyunu, quiz oyunu, doğru Yanlış oyunu, oynadık. uçak oyununda madeni para ve kağıt paraları öğrendik.

Görsel 4. 50. Hakan kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Hakan: “bütçe, gider. Bütçe bir ailenin geliri ve gideri denir. Uçak oyunu, quiz oyunu, doğru yanlış oyunu oynadık uçak oyununda madeni ve kağıt paraları öğrendik.” ifadeleri ile kağıt ve madeni paraları öğrendiğini ve bütçenin tanımını örnekle açıklayarak belirtmiştir.

Beyza kod adlı öğrenci ile gerçekleştirilen yarı-yapılandırılmış görüşmede paralarımız ile ilgili yaptığı açıklama aşağıda sunulmuştur:

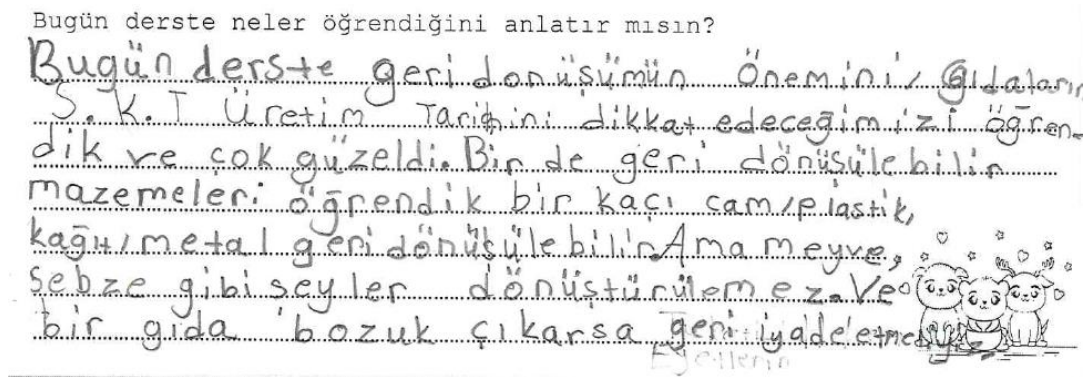
Oyunlarda madeni ve kağıt paralarımız vardı. Ben kağıt paralarımızı çok karıştırıyordum. Kağıt paraları bulma oyununda kağıt paralarımızdan özellikle 5 TL ve 50 TL birbirine çok benziyordu. Artık onları daha kolay tanıyorum. (Görüşme, 18.03.2022). Beyza

Beyza kod adlı öğrenci görüşmede verdiği cevapta kağıt paraları karıştırdığını, özellikle 5 TL ve 50 TL kağıt paralarını karıştırdığını dersten sonra artık paraları daha kolay tanıdığını belirtmiştir.

Geri Dönüşüm

Deney grubu öğrencilerine finansal okuryazarlık becerilerinin geliştirilmesi amacıyla işlenen derslerde neler öğrendikleri sorulmuştur. Öğrencilerin günlüklerinde yazdıkları cevaplar, öğrenci görüşmelerinden alınan cevaplar ve araştırmacı günlüğüne yansıyan *geri dönüşüm* ile ilgili görüşlerden örnekler aşağıda verilmiştir:

İdil kod adlı öğrencinin günlüğünden;



Görsel 4. 51. İdil kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

İdil: “Bugün derste geri dönüşümün önemini, gıdaların S.K.T, üretim tarihine dikkat edeceğimizi öğrendik ve çok güzeldi. Bir de geri dönüştürülebilir malzemeleri öğrendik bir kaç cam/plastik, kağıt/metal geri dönüştürülebilir. Ama meyve, sebze gibi

şeyler geri dönüştürülemez. Bir gıda bozuk çıkarsa geri iyade etmeliyiz.” biçimindeki görüşleri ile geri dönüşümün önemini öğrendiğini ve geri dönüştürülebilir ürünlerin neler olduğunu öğrendiğini belirtmiştir. Ayrıca bu öğrenci geri dönüşebilen ürünlere örnek vererek açıklamıştır.

Tarık kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Bugün derste neler öğrendiğini anlatır mısın?
Derste ekmek israfı gıda israfı hangi gıdalar geri dönüşümü öğrendik. Bayatlayan ekmeklerden köfte yapılabilirdiğini öğrendik. Birikim ve israfı öğrendik. Camın, metalin, kartonun, kağıdın yiyeceklerin geri dönüşüme gidebileceğini öğrendik.

Görsel 4. 52. Tarık kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Tarık: “Derste ekmek israfı gıda israfı. Hangi gıdaların geri dönüşümü öğrendik. Bayatlayan ekmeklerden köfte yapılabilirdiğini öğrendik. Birikim ve israfı öğrendik. Camın, metalin, kartonun, kağıdın geri dönüşüme gidebileceğini öğrendik.” biçimindeki ifadeleri ile geri dönüşümün ne olduğunu öğrendiğini ve hangi ürünlerin geri dönüşümü olduğunu açıklamıştır.

Nagihan kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Bugün derste neler öğrendiğini anlatır mısın?
Bugün tasarrufu, geri dönüşüm, israf çeşitleri, birikimi ve camları, plastikleri, kağıtları, metaller gibi geri dönüşümü öğrendik. Oyunlar oynadık, uçak oyunu, eşleştirme, Quiz testi, geri dönüşüm oyunlarını oynadık.

Görsel 4. 53. Nagihan kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Nagihan: “Bugün tasarrufu, geri dönüşüm, israf çeşitleri, birikimi ve camları, plastikleri, kağıtları, metaller gibi geri dönüşümü öğrendik. Oyunlar oynadık, uçak oyunu, eşleştirme, Quiz testi, geri dönüşüm oyunlarını oynadık.” biçimindeki açıklamaları ile geri tasarruf, israf çeşitleri ve geri dönüşebilen ürünlerin neler olduğunu öğrendiğini belirtmiştir.

Semih adlı öğrenci ile yapılan yarı-yapılandırılmış görüşmede geri dönüşüm ile ilgili açıklamalar yapmıştır. Bu öğrencinin geri dönüşüm ile ilgili belirttiği görüşleri aşağıda sunulmuştur:

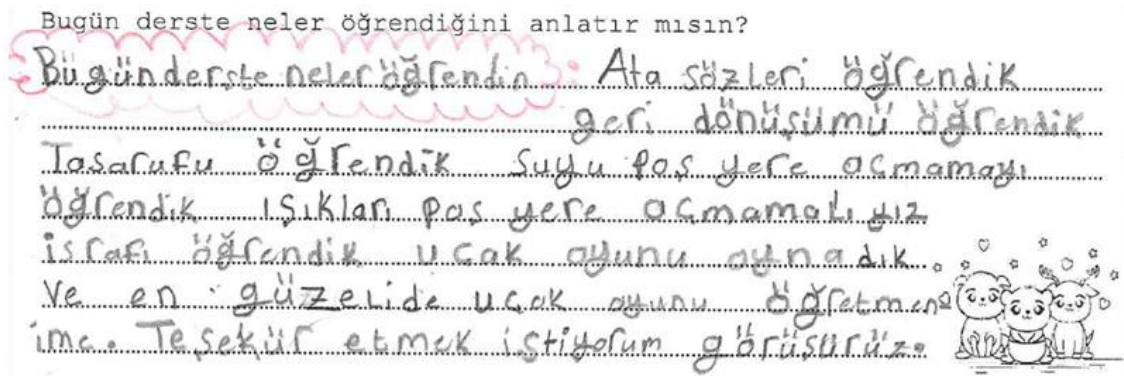
Geri dönüşümü yapılan ürünler hangileri onları öğrendim. Metal, kağıt, cam, demir, plastik, şişe gibi ürünleri geri dönüştürerek kullanabiliriz. (Görüşme, 23.03.2022). Semih

Semih kod adlı öğrenci görüşmede geri dönüşümü yapılan ürünlerin hangileri olduğunu öğrendiğini belirtmiştir.

Tasarruf

Deney grubu öğrencilerine finansal okuryazarlık becerilerini geliştirmek amacıyla ile ilgili işlenen derslerde neler öğrendikleri sorulmuştur. Öğrencilerin günlüklerinde yazdıkları cevaplar, öğrenci görüşmelerinden alınan cevaplar ve araştırmacı günlüğüne yansıyan *tasarruf* ile ilgili görüşlerden örnekler aşağıda verilmiştir:

Kevser kod adlı öğrencinin günlüğünden;



Görsel 4. 54. Kevser kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Kevser: “Atasözleri öğrendik, geri dönüşümü öğrendik, tasarrufu öğrendik. Suyu boş yere açmamalıyız. Işıkları boş yere açmamalıyız. İsrafı öğrendik. Uçak oyununu oynadık. Ve en güzelide uçak oyunuydu. Öğretmenime teşekkür etmek istiyorum görüşürüz.” biçimindeki ifadeleri ile tasarrufun ne demek olduğunu öğrendiğini belirterek, suyu ve ışıkları boş yere açık bırakmamak gerektiğini belirtmiştir. Ayrıca bu öğrenci finansal okuryazarlık becerilerinin geliştirilmesi amacıyla hazırlanan eğitsel oyunlarından en çok uçak oyununu beğendiğini vurgulamıştır.

Gökçe kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Bugün derste neler öğrendiğini anlatır mısın?

Tasaruf öğrendik, birikim öğrendik. Fazla paramız kalırsa kumbaramıza katıcaz. İsfaf çeşitlerini öğrendik, Geri dönüşümü öğrendik. Defterimiz varken yeni bir defter almamıza gerek yok. Biten defterimizi geri dönüşüme atmalıyız. uçak

Görsel 4. 55. Gökçe kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Gökçe: “Tasarrufu öğrendik, birikimi öğrendik. Fazla paramız kalırsa kumbaramıza katıcaz. İsfaf çeşitlerini öğrendik. Geri dönüşümü öğrendik. Defterimiz varken yeni bir defter almamıza gerek yok. Biten defterlerimizi geri dönüşüme atmalıyız.” biçimindeki görüşleriyle tasarrufu öğrendiğini ve fazla paraların biriktirilmesi gerektiğini belirtmiştir. Ayrıca bu öğrenci geri dönüşümü, biten defterlerin geri dönüşüme atılması gerektiği örneği üzerinden açıklamıştır.

Ahmet kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Bugün derste neler öğrendiğini anlatır mısın?

Tasarufu öğrendik, israfı öğrendik, uçak oyunundaki israfı öğrendik. Geri dönüşümü öğrendik. Birikimi öğrendik. Geri dönüşürülebilir eşyaları öğrendik. Mesela israf olarak ekemek, zaman, giysi, elektrik, su israfını öğrendik. Örnek boşa akan suyu kapatmak tasarruf ve son olarak Quiz testi oynadık.

Görsel 4. 56. Ahmet kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Ahmet: “Tasarufu öğrendik, israfı öğrendik, uçak oyunundaki israfı öğrendik. Geri dönüşümü öğrendik. Birikimi öğrendik. Geri dönüşürülebilir eşyaları öğrendik. Mesela israf olarak ekemek, zaman, giysi, elektrik, su israfını öğrendik. Örnek boşa akan suyu kapatmak tasarruf ve son olarak Quiz testi oynadık.” biçimindeki ifadeleri ile uçak oyununun oynandığı derslerde neler yapıldığı ile tasarrufu, israfı ve geri dönüşümü öğrendiğini örneklerle açıklamıştır.

Öğrencilerin tasarruf hakkındaki düşünceleri araştırmacının günlüğüne aşağıdaki örnek alıntıda olduğu gibi yansımıştır:

İlk ders bitmişti. Derste tasarrufla ilgili oyunları oynamıştık. Teneffüs olunca öğrencilerden çoğu dışarı çıkmıştı. Bende hava almak için bahçeye inecektim. Bilgisayarları ikinci ders için hazır halde bırakıyordum. Tam çıkarken Nida isimli öğrenci öğretmenim bilgisayarların ekranlarını kapatalım mı elektrikten tasarruf yapmış oluruz dedi. Bende bilgisayarların ekranlarını kapatarak öğrenciye hassasiyeti için teşekkür ettim. Demek ki öğrenciler tasarruf konusunu öğrenmişler. (Araştırmacı günlüğü, 23.02.2022).

Öğrencilerin günlüklerinden, yarı-yapılandırılmış görüşmelerden ve araştırmacı günlüğünden verilen örnekler incelendiğinde finansal okuryazarlık becerilerinin geliştirilmesi amacıyla eğitimsel oyunlarla işlenen derslerde öğrencilerde geri dönüşüm konusunda bir farkındalık olduğu anlaşılmaktadır. Ayrıca öğrenciler derslerde geri dönüşüme ek olarak israf ve tasarruf konularında da bilinçlendiklerini ifade etmişlerdir.

İsraf Çeşitleri

Deney grubu öğrencilerine finansal okuryazarlık becerilerini geliştirmek amacıyla işlenen derslerde neler öğrendikleri sorulmuştur. Öğrencilerin günlüklerinde yazdıkları cevaplar, öğrenci görüşmelerinden alınan cevaplar ve araştırmacı günlüğüne yansıyan *israf çeşitleri* ile ilgili görüşlerden örnekler aşağıda verilmiştir:

Esin kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Bugün derste neler öğrendiğini anlatır mısın?
Bugün derste israf çeşitlerini öğrendik. İsraf çeşitlerinden gıda israfını, giyim israfını, yemek israfını, elektrik israfını, su israfını, ekmek israfını, kağıt israfını öğrendik. Tasarrufu öğrendik, geri dönüşümü öğrendik. Bütün bu öğrendiklerimizle ilgili oyunlar oynadık.

Görsel 4. 57. Esin kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Esin: “Bugün derste israf çeşitlerini öğrendik. İsraf çeşitlerinden gıda israfını, su israfını, giyim israfını, yemek israfını, elektirik israfını, su israfını, ekmek israfını, kağıt israfını öğrendik. Tasarrufu öğrendik, geri dönüşümü öğrendik. Bütün bu öğrendiklerimizle ilgili oyunlar oynadık.” biçimindeki ifadeleri ile israf çeşitlerini öğrendiğini belirtmiştir. Ayrıca bu öğrenci israf çeşitlerine örnekler vererek açıklamalarda bulunmuştur.

Yaren kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Bugün derste neler öğrendiğini anlatır mısın?

Bugün derste israf çeşitlerini, gelirimizin giderimizden az olduğu zamanlarda borçlanabileceğimizi, giderimiz gelirimizden az olduğu zamanlarda ise tasarruf yapabileceğimizi, geri dönüştürülebilir malzemeleri ve dönüştürülemeyen malzemeleri öğrendik. Su israfı, ekmek israfı, giyecek israfı, kağıt israfı, zaman israfı hepsinin birer israf çeşidi olduğunu öğrendik ve daha neler neler. Cam, plastik, kağıt ... gibi



Görsel 4. 58. Yaren kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Yaren: “Bugün derste israf çeşitlerini, gelirimizin giderimizden az olduğu zamanlarda borçlanabileceğimizi, giderlerimiz gelirimizden az olduğu zamanlarda ise tasarruf yapabileceğimizi, geri dönüştürülebilir malzemeleri ve dönüştürülmeyen malzemeleri öğrendik. Su israfı, ekmek israfı, giyecek israfı, kağıt israfı, zaman israfı hepsinin birer israf çeşidi olduğunu öğrendik ve daha neler neler. Cam, plastik, kağıt ... gibi” biçimindeki görüşleri ile israf çeşitlerini örnekendirerek öğrendiğini açıklamıştır. Bu öğrenci öğrendiği israf çeşitleri kapsamında borçlanma, tasarruf ve geri dönüşüm konularını da öğrendiğini belirtmiştir.

Zehra kod adlı öğrencinin günlüğünden;

Bugün derste neler öğrendiğini anlatır mısın?

Bugünkü derste israf çeşitlerini öğrendik. Geri dönüşümü öğrendik. Giderimiz, gelirimiz öğrendik. Daha sonra tasarruf öğrendik israf etmemeyi öğrendik birikimi öğrendik elektrik israfı, öğrendik israf çeşitleri, kağıt, giysi, zaman israfını öğrendik. Bir sürü şey öğrendik. Bugünkü dersim çok güzeldi çok eğlenceliydi.



Görsel 4. 59. Zehra kod adlı öğrencinin günlüğünden görsel

Zehra: “Bugünkü derste israf çeşitlerini öğrendik. Geri dönüşümü öğrendik giderimiz, gelirimiz öğrendik daha sonra tasarruf öğrendik israf etmemeyi öğrendik birikimi öğrendik elektrik israfı öğrendik israf çeşitleri, kağıt, giysi, zaman israfını öğrendik. Bir sürü şey öğrendik. Bugünkü dersim çok güzeldi çok eğlenceliydi.” biçimindeki açıklamaları ile israfı ve israf çeşitlerini öğrendiğini belirtmiştir.

Semih kod adlı öğrenci ile yapılan yarı-yapılandırılmış görüşmede israf çeşitleri ile ilgili verdiği cevap aşağıda sunulmuştur:

Mesela hangisi elektrik israfı hangisi para israfı hangisi doğal gaz israfı onları öğrendik. İsrاف çeşitlerini öğrendik. İsrاف yapmamamız gerektiğini öğrendik. (Görüşme, 23.03.2022, Semih).

Semih kod adlı öğrenci görüşmede israf yapmamamız gerektiğini ve israf çeşitlerini öğrendiğini belirtmiştir.

5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Dördüncü Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde eğitsel dijital oyunların finansal okuryazarlık becerisini kazandırmasına etkisini incelemeyi amaçlayan araştırmanın bu bölümünde araştırmada toplanan nicel ve nitel verilerden elde edilen bulgulara göre ortaya çıkan sonuçlar sunulmuştur. Elde edilen bu sonuçlar alanyazında yapılan diğer çalışmalar ile karşılaştırma yapılarak tartışılmıştır. Son olarak ortaya çıkan sonuçlar bağlamında sahadaki uygulayıcılara ve araştırmacılara yönelik öneriler sunulmuştur.

5.1. Sonuç

Araştırmada bulgulardan elde edilen sonuçlar araştırmanın amacına uygun olarak araştırmada verilen problemlerin ve alt problemlerin sırasına göre sunulmuştur.

5.1.1. Eğitsel dijital oyun destekli öğretim etkinliğinin öğrencilerin finansal okuryazarlığa yönelik akademik başarılarına ilişkin sonuçlar

Araştırmanın “Eğitsel dijital oyun destekli öğretim etkinliğinin öğrencilerin finansal okuryazarlığa yönelik akademik başarılarına etkisi nedir?” sorusu doğrultusunda nicel verilerin analizinden elde edilen bulgulardan ortaya çıkan sonuçlar şöyledir:

- Deney ve kontrol grubuna uygulanan Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi son-test puanları arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark bulunmuştur.
- Deney grubuna uygulanan Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi ön-test ve son-test puanları arasında istatistiki olarak anlamlı bir fark bulunmuştur.
- Kontrol grubuna uygulanan Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi ön-test ve son-test puanları arasında istatistiki olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır.
- Deney ve kontrol grubuna uygulanan Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi kalıcılık puanları arasında istatistiki olarak deney grubu lehine anlamlı bir fark bulunmuştur.

- Deney grubuna uygulanan Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi son-test ve kalıcılık puanları arasında istatistiki olarak anlamlı bir fark bulunmuştur.
- Kontrol grubuna uygulanan Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi son-test ve kalıcılık puanları arasında istatistiki olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır.

Yukarıda sunulan alt problemlerin sonucuna göre finansal okuryazarlık tutum ve davranışlarını kazandırmak için hazırlanan eğitsel dijital oyunlar kullanılarak işlenen Sosyal Bilgiler dersleri öğrencilerin akademik başarısını olumlu yönde etkilemektedir.

5.1.2. Öğrencilerin finansal okuryazarlık tutum ve davranışlarına ilişkin sonuçlar

Araştırmanın “Eğitsel dijital oyun destekli öğretim etkinliğinin öğrencilerin finansal okuryazarlık tutum ve davranışlarına etkisi nedir?” sorusu doğrultusunda nicel verilerin analizinden elde edilen bulgulardan ortaya çıkan sonuçlar şöyledir:

- Deney ve kontrol grubunun İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ve alt boyutlarından almış oldukları ön-test puanları arasında istatistiki olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır.
- Deney ve kontrol grubunun İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ve alt boyutlarından almış oldukları son-test puanları arasında deney grubu lehine istatistiki olarak anlamlı bir fark bulunmuştur.
- Deney grubunun İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli ve alt boyutları ön-test ve son-test puanları arasında istatistiki olarak anlamlı bir fark bulunmuştur.
- Kontrol grubu İlkokul Öğrencileri İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği ölçek geneli, “planlı birey” alt boyutu ve “tasarruflu birey” alt boyutu ön-test ve son-test puanları arasında istatistiki olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır. “Savurgan birey” alt boyutu ön-test ve son-test puanları arasında anlamlı bir fark bulunmuştur.

5.1.3. Öğrencilerin finansal okuryazarlık ve eğitsel dijital oyun destekli öğretim etkinliklerinin derste kullanılması hakkındaki görüşlerine ilişkin sonuçlar

Araştırmanın “Finansal okuryazarlık becerisinin kazandırılmasında eğitsel dijital oyun destekli öğretim etkinliğinin kullanılmasına ilişkin öğrenci görüşleri nelerdir?” sorusu doğrultusunda nitel verilerin analizinden elde edilen bulgulardan ortaya çıkan sonuçlar aşağıda sunulmuştur.

5.1.3.1. Öğrencilerin eğitsel dijital oyun destekli öğretim etkinliği ile ders işlenmesine yönelik görüşlerine ilişkin sonuçlar

Araştırmanın “Eğitsel dijital oyun destekli öğretim etkinliği ile ders işlenmesi hakkında öğrenci görüşleri nelerdir?” sorusuna yönelik yapılan analizlerden ortaya çıkan sonuçlar aşağıda verilmiştir:

- Öğrenciler eğitsel dijital oyun destekli öğretim etkinliği ile işlenen dersler hakkında derslerin çok güzel geçtiğini oyunlarla ders işlerken dersi daha iyi anladıklarını, oyunların çok eğlenceli olduğunu hem ders işlediklerini hem de eğlendiklerini belirtmişlerdir.
- Öğrenciler eğitsel dijital oyun destekli öğretim etkinliği ile işlenen derslerde mutlu olduklarını, dersi çok sevdiğini ve beğendiklerini, oyunları oynarken heyecanlandıklarını; ayrıca derslerin çok iyi geçtiğini söylemişlerdir.

5.1.3.2. Öğrencilerin finansal okuryazarlık hakkında ne öğrendiklerine yönelik görüşlerine ilişkin sonuçlar

Araştırmanın “Finansal okuryazarlık hakkında ne öğrenildiği ile ilgili öğrenci görüşleri nelerdir?” sorusuna yönelik yapılan analizlerden ortaya çıkan sonuçlar şu şekildedir:

- Öğrenciler “*İstek ve İhtiyaç Farkındalığı*” teması altında verdikleri bilgilerde istek ve ihtiyaçların ne olduğunu, günlük yaşamda daha önce bu kavramlarla çok karıştırdıklarını; ancak bu dersten sonra istek ve ihtiyacın ne olduğunu daha iyi anladıklarını ifade etmişlerdir. Ayrıca ihtiyaçların karşılanmasının insan hayatı için daha önemli olduğunu belirtmişlerdir.
- Öğrenciler “*Meslek Bilinci*” teması altında verdikleri bilgilerde mesleklerin seçiminde nelerin önemli olduğunu, geleceğin mesleklerinin hangileri olduğunu

ve kendilerinin özelliklerine uygun mesleği seçmenin gerektiğini öğrendiklerini ifade etmişlerdir.

- Öğrenciler “*Ekonomik Faaliyetler*” teması altında verdikleri bilgilerde ekonomik faaliyet alanlarının neler olduğunu, üretim, dağıtım ve tüketim aşamalarının nasıl gerçekleştiğini öğrendiklerini söylemişlerdir.
- Öğrenciler “*Bilinçli Tüketici Davranışları*” teması altında verdikleri bilgilerde alışveriş yaparken nelere dikkat edeceklerini, aldıkları ürünlerde fiş veya fatura almaları gerektiğini, garanti belgesinin alınmasını, TSE damgasının ne işe yaradığını ve ürünleri nasıl iade edebileceklerini öğrendiklerini belirtmişlerdir.
- Öğrenciler “*Bütçe Hazırlama*” teması altında verdikleri bilgilerde bütçenin ne olduğunu, gelir ve giderlerin neler olduğunu ve bütçe yaparken ihtiyaçların önce karşılanması gerektiğini öğrendiklerini söylemişlerdir.
- Öğrenciler “*Paralarımız*” teması altında verdikleri bilgilerde kağıt ve demir paralarımızın hangileri olduğunu öğrencilerini ifade etmişlerdir.
- Öğrenciler “*Tasarruf*” teması altında verdikleri bilgilerde tasarrufun önemini, evlerimizde ve toplu kullanım alanlarında tasarruflu olmanın hem aile bütçemize hem de ülke ekonomisine katkılarını öğrendiklerini belirtmişlerdir.
- Öğrenciler “*Geri Dönüşüm*” teması altında verdikleri bilgilerde günlük yaşamda kullanılan bir çok ürünün geri dönüştürülebileceğini ve geri dönüştürülebilecek maddeleri uygun bir biçimde ayırmanın gerektiğini öğrendiklerini ifade etmişlerdir.
- Öğrenciler “*İsraf Çeşitleri*” teması altında verdikleri bilgilerde günlük yaşamda karşılaştıkları israf çeşitlerinin ne olduğunu, ülkemizde ekme israfının çok fazla yapıldığını ve israfı azaltmak için alınacak önlemlerin neler olduğunu öğrendiklerini açıklamışlardır.

5.2. Tartışma

Araştırmacı tarafından akademik başarıyı ölçmek için 4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” öğrenme alanı kapsamında finansal okuryazarlık becerisi ile ilgili geçerliliği ve güvenilirliği test edilmiş Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi hazırlanmıştır. Hazırlanan bu Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” Öğrenme Alanı Akademik Başarı Testi deney ve kontrol gruplarına uygulama öncesinde ön-test olarak

uygulanmıştır. Yapılan ön-testin sonucunda deney ve kontrol grubu arasında istatistiki olarak anlamlı bir fark çıkmamıştır. Deney ve kontrol grubu ön-test puanları arasında anlamlı bir farkın bulunmaması grupların denkleğinin sağlanması açısından çalışmanın yürütülmesi için önemli bir kanıt sunmaktadır. Deney grubu öğrencilerine 6 hafta süreyle 4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” öğrenme alanı kapsamında finansal okuryazarlık becerisi ile ilgili hazırlanmış eğitsel dijital oyunlarla dersler işlenmiştir. Kontrol grubu öğrencilerine ise mevcut öğretim programına yönelik dersler işlenmiştir.

Alanyazın incelendiğinde eğitsel dijital oyunların farklı disiplinlerde akademik başarıyı arttırdığına ilişkin araştırma sonuçları bulunmaktadır (Ağırğöl, 2020; Aksoy, 2014; Bağ, 2020; Bozkurt, 2014b; Chuang ve Chen, 2009; Cömert, 2020; İncekara ve Taşdemir, 2019; Kaynar, 2020; Landers ve Landers, 2014; Li ve Keller, 2018; Uluçay ve Çakır, 2014; Yıldırım, Z., 2018). Bu araştırmanın sonucunda da eğitsel dijital oyunların öğrencilerin akademik başarısını arttırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Alanyazın incelendiğinde eğitsel dijital oyunlar kullanılarak yapılan kimi çalışmalarda akademik başarının arttırdığı bulunmuştur. Örneğin eğitsel dijital oyunların Sosyal Bilgiler dersinde deprem konusunun öğretiminde (Doğan, 2017), ülke kaynaklarının öğretiminde (Koka, 2018), bölgemizi tanıyalım konusunun öğretiminde bilgisayar destekli eğitsel oyunların akademik başarıyı arttırdığı bulunmuştur. Alanyazındaki araştırma sonuçlarına bakıldığında verilen bu çalışmaların sonucu ile araştırmanın sonucunun örtüştüğü görülmektedir.

Araştırmanın uygulama aşaması esnasında ve sonrasında nitel verileri toplamak adına araştırmacı günlüğü, video kayıtları, öğrenci günlükleri ve yarı-yapılandırılmış öğrenci görüşmelerinden faydalanılmıştır. Toplanan bu nitel verilerin analizi sonucunda özellikle öğrenci günlükleri ve görüşmelerinden elde edilen verilerde öğrenciler eğitsel dijital oyunla işlenen derslerde daha iyi anladıklarını belirtmişlerdir. Bunun yanında derslerin çok eğlenceli geçtiğini, dersleri çok güzel bulduklarını, bu derslerde daha mutlu olduklarını ve dersi daha çok sevdiklerini ve beğendiklerini ve derslerinin diğer derslere göre daha iyi geçtiğini söylemişlerdir. Alanyazın incelendiğinde araştırma sonucunda ortaya çıkan eğitsel dijital oyunlarla işlenen derslerin daha eğitici olduğunu, derslerin daha eğlenceli ve iyi geçtiğini, dersleri daha güzel bulduklarını ve sevdiklerini belirttikleri nitel bulgular ile benzerlik gösteren çalışmalara rastlanmaktadır. Örneğin Aksoy (2014) altıncı sınıf öğrencileri ile yaptığı çalışmanın sonucunda öğrencilerin

eğitsel dijital oyunla işlenen dersleri daha eğitici ve eğlenceli bulduğunu belirtmiştir. Kukul (2013, s.29) eğitsel dijital oyunların eğitimde kullanılmasının önemli olduğunu; çünkü çocukların dijital oyunlara karşı olan ilgileri dikkate alındığında eğitsel dijital oyunların eğlenerek öğrenme ortamı sağladığını belirtmiştir. Tollefsrud (2006) çalışmasında eğitsel dijital oyunlarla yapılan öğrenmenin öğrenciler adına daha eğlenceli olduğunu ve ders süresinde öğrencilerin daha çok motive olduklarını belirtmiştir. Bozkurt (2013) eğitsel dijital oyunları kullanmanın bir amacının da eğlenerek öğrenme olduğunu; araştırma sonucunda öğrencilerin eğitsel dijital oyunlarla hazırlanan etkinliklerde eğlenceli zaman geçirdiklerini belirtmiştir. Bakır (2015) çalışması sonucunda öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunlarının derslerin daha eğlenceli geçmesine yardım ettiğini dersleri daha iyi anladıklarını ve iyi bir öğrenme ortamı sağladığını söylediklerini belirtmiştir. Bir diğer çalışmada Avcı vd., (2009) çalışmalarında öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunu ile işlenen dersleri çok sevdiği ve güzel bulduğunu, oyunları oynarken çok eğlendiklerini ve heyecanlandıklarını ifade etmişlerdir. Araştırmamızın nitel bulguları arasında yer alan eğitsel dijital oyunla işlenen derslerin eğitici olduğu, eğlenceli geçtiği öğrencilerin dersleri daha çok sevdiği ve güzel bulduğu gibi sonuçlar da alanyazında ifade edilen çalışmaların bulguları ile örtüşmektedir.

Araştırmada cevabı aranan diğer bir soru eğitsel dijital oyunların öğrenmenin kalıcılığı üzerindeki etkisini aramaktır. Bu amaçla deney ve kontrol grubuna akademik başarı testi son-test uygulandıktan 6 hafta sonra kalıcılık testi olarak uygulanmıştır. Deney grubuna yapılan kalıcılık testi ile son-test puanları bağımlı gruplar t testi ile analiz edilmiştir. Yapılan analiz sonucunda deney grubunun son-test puanı ile kalıcılık testi puanı arasında istatistiki olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır. Bu bulgudan yola çıkarak eğitsel dijital oyunlarla yapılan öğretimin öğrenmenin kalıcılığına pozitif etkisi olduğunu söyleyebiliriz. Kontrol grubunun son-test ve kalıcılık puanları karşılaştırıldığında yapılan analiz sonucunda son-test lehine anlamlı bir fark bulunmuştur. Kontrol grubunun son-test ve kalıcılık puanları arasında etki büyüklüğü puanına göre kontrol grubu öğrencilerinde öğrenmenin kalıcılığının az da olsa düştüğü söylenebilir.

Araştırmamızın diğer bir sonucunda eğitsel dijital oyunla yapılan öğretimin akademik başarının kalıcılığına etkisinin olduğu bulunmuştur. Alanyazın incelendiğinde eğitsel dijital oyunlarla yapılan kimi çalışmalarda eğitsel dijital oyunlarla yapılan

öğretimin akademik başarının kalıcılığı üzerinde etkisi olduğu bulunmuştur. Örneğin eğitsel oyunların İngilizce öğretiminde (Donmuş, 2012), yine İngilizce kelimelerin öğretiminde (Günel, 2019), Fen Bilgisi dersinde Vücudumuzdaki Sistemler ve Sağlığı öğrenme alanının öğretiminde (Ağırö, 2020) ve buna benzer araştırmaların sonucunda (Bayat vd., 2014; Karamustafaoğlu ve Kaya, 2013; Yapıcı ve Karakoyun, 2017; Yiğit, 2007) akademik başarının kalıcılığı üzerine etkisi olduğu bulunmuştur. Yapılan araştırmaların bu bulguları bu yönüyle bu araştırmanın sonucu ile örtüşmektedir. Öte yandan Efendioğlu (2006) ilköğretim 4. sınıf öğrencileri ile yaptığı çalışmada bilgisayar destekli oyunlar ile geometri programını işlemiş; araştırmanın sonucunda deney grubu öğrencilerinin akademik başarılarının arttığını; ancak öğrenmenin kalıcılığında anlamlı bir farkın bulunamadığını belirtmiştir.

Araştırmada cevabı aranan sorulardan bir diğeri de eğitsel dijital oyunlar ile öğretimin öğrencilerin finansal okuryazarlık tutum ve davranışlarına etkisini araştırmaktır. Bu amaçla İlkokullar İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği (Özer ve Ersoy, 2022) uygulama öncesinde deney ve kontrol gruplarına ön-test olarak uygulanmıştır. Yapılan analiz sonucunda deney ve kontrol gruplarının ön-test puanlarında anlamlı bir fark çıkmamıştır. Bu sonucun ardından uygulama sürecine geçilmiştir. Yapılan 6 haftalık uygulama sonrasında deney ve kontrol gruplarına İlkokullar İçin Finansal Okuryazarlık Ölçeği son-test olarak uygulanmıştır. Eğitsel dijital oyunlar ile öğretim yapılan deney grubu öğrencilerin ön-test ve son-test puanları analizi sonucunda hem ölçeğin genel puanında hem de alt boyutların puanlarında anlamlı bir fark bulunmuştur. Mevcut programdaki etkinliklere göre eğitim yapılan kontrol grubu öğrencilerin ön-test ve son-test puanları analizi sonucunda ölçeğin genel puanında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Kontrol grubunun ölçeğin alt boyutlarından aldığı puanların analizi sonucunda “planlı birey” ve “tasarruflu birey” alt boyutunda anlamlı bir fark bulunmazken “savurgan birey” alt boyutunda anlamlı bir fark bulunmuştur. Deney ve kontrol grubunun son-test puanları karşılaştırıldığında hem ölçeğin genel puanlarında hem de ölçeğin alt boyut puanlarının analizinde deney grubu lehine anlamlı bir fark bulunmuştur. Yapılan bu analizlerin sonucunda eğitsel dijital oyunlarla yapılan öğretimin finansal okuryazarlığın kazandırılmasında mevcut programdaki etkinliklere göre yapılan eğitimden daha etkili olduğu görülmektedir.

Eğitsel dijital oyunlar kullanılarak yapılan öğretimin finansal okuryazarlık becerilerinin kazandırılmasına etkisinin incelendiği araştırmada öğrenci günlüklerinden,

arařtırmacı gnlgnden ve đrenciler ile yapılan yarı-yapılandırılmıř grřmelerden elde edilen nitel verilerin analizi sonucunda đrenciler eđitsel dijital oyunlarla yapılan đretimde verilen bilgileri daha iyi anladıklarını, derslerin daha eđlenceli geçtiđini, diđer dersleri de buna benzer biçimde işlemek istediklerini belirtmiřlerdir. đrenciler verdiđi ifadelerde istek ve ihtiyaçların neler olduđunu, meslekler hakkında bilgileri, ekonomik faaliyetlerin neler olduklarını, bilinçli tketiciler davranıřlarının neler olduđunu, btçe hazırlarken nelere dikkat etmeleri gerektiđini, kullandıkları paraların hangileri olduđunu, tasarrufun nasıl yapıldıđını, geri dnřm ve israf çeřitlerinin neler olduđu đrendiklerini belirtmiřlerdir. Elde edilen bu nitel sonuçlar ile arařtırmanın nicel sonuçlarının rtřtđ grlmektedir. Gerçekteřtirilen arařtırmanın nicel ve nitel sonuçlarına dayalı olarak eđitsel dijital oyunla yapılan đretimin finansal okuryazarlık becerilerinin kazandırılmasında etkili olduđu ifade edilebilir.

Alanyazın taramasında Sosyal Bilgiler dersinde eđitsel dijital oyunla đretim yaklařımının finansal okuryazarlık zerine etkisini inceleyen bir arařtırmayla karřılařılmamıřtır. Sosyal Bilgiler dersi ve diđer derslerden kimilerinde finansal okuryazarlıđın kazandırılması zerine yapılan çalıřmalar bulunmaktadır. Arıkan (2021) Sosyal Bilgiler dersinde bađlam temelli đrenme yaklařımının đrencilerin finansal okuryazarlık becerileri zerine etkisini incelediđi çalıřmasında 6. sınıf đrencileri uygulama sonrasında btçe yapmanın nemini, istek ve ihtiyaçlarını ayırt etmeyi, nasıl harcama ve tasarruf yapmaları gerektiđini đrendiklerini belirtmiřtir. Bu bulgular arařtırmamın zellikle nitel sonuçları ile rtřmektedir. Çelikten (2020) Sosyal Bilgiler Dersinde finansal okuryazarlık becerisinin kazandırılması iin kendi geliřtirdiđi Marmara Finansal Okuryazarlık Programının etkisini arařtırmıřtır. Arařtırmacı 4. sınıfta đrenim gren đrenciler zerine yaptıđı uygulamasının sonucunda đrencilerin istek ve ihtiyaçlarının neler olduđunu đrendiđi, paraları, btçe yapmanın nemini, israfı, tasarrufu, planlı davranmayı, bilinçli tketiciler davranıřlarını đrendiklerini belirtmiřtir. Bir diđer arařtırmada Çarıkı (2019) Sosyal Bilgiler Dersinde 4. sınıfta đrenim gren đrencilere finansal okuryazarlık eđitimi verdikten sonra đrencilerden anket yoluyla topladıđı verilerin analizini yapmıřtır. đrencilerin daha nce finansal okuryazarlık ile ilgili temel kavramları duydıklarını fakat tanıyamadıklarını belirtmiřtir. Ayrıca verilen eđitimden sonra đrencilerin finansal okuryazarlık kavramları hakkında daha çok bilinçlendiđini belirtmiřtir. Yapılan bu arařtırmada da deney grubu đrencilerinin finansal okuryazarlık becerisi hakkında bilgisi olmadıđı, btçe, israf, birikim gibi

kavramları açıklayamadıkları görülmüş fakat uygulama sonrası yapılan görüşmelerde öğrencilerin uygulama sonrası bu bilgileri öğrendiği görülmüştür. Blue, O'Brien ve Makar (2018) tarafından ilkokul 4. sınıfta öğrenim gören öğrenciler üzerine yaptıkları araştırmada Matematik dersinde finansal eğitim vermek için bir sınıf içi uygulama yapmışlardır. Uygulama sonucunda toplanan veriler analiz edildiğinde finansal eğitimin 4. sınıf öğrencilerinin finansal kararlar verme sürecini olumlu olarak etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmada da benzer olarak öğrencilerin istek ve ihtiyaçlarını ayırt ederek önce ihtiyaçlarını almaya yönelmeleri gibi finansal olarak doğru karar vermeyi öğrenmeleri örnek gösterilebilir. Kandak ve Mertol (2021) yaptığı araştırmada ilkokulda ve orta okulda öğrenim gören öğrencilere vergi bilinci ile ilgili eğitim vermişlerdir. Eğitimden önce öğrencilerin çoğunun verginin ne demek olduğunu, fiş ve faturanın ne işe yaradığını bilmediğini belirtilmiştir. Eğitimden sonra öğrencilerde vergi bilincinin arttığı, fiş ve fatura gibi kavramların öğrenildiği sonucuna varılmıştır. Bu araştırma da öğrencilerin vergi, fiş ve fatura gibi kavramların anlamlarını yapılan uygulamadan sonra öğrenmeleri yönüyle benzerlik göstermektedir. Yapılan diğer kimi araştırmalarda da benzer olarak finansal okuryazarlık eğitimi alan öğrencilerin finansal okuryazarlık düzeylerinin arttığı görülmüştür (Özdemir, 2020; Reis, Ekşi ve Doğan, 2018; Sherraden vd., 2011; Yiğitbaş, Temeloğlu ve Şimşek, 2020).

Alanyazında ilkokul öğrencileriyle finansal okuryazarlık üzerine yapılan araştırmaların (Çelikten, 2020; Çarıkçı, 2019) sayısının az olduğu görülmektedir. Bunun nedenlerinden biri finansal okuryazarlık becerisinin ilk defa 2018 yılında Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim programında yer alması olarak gösterilebilir (MEB, 2018). Araştırmanın eğitsel dijital oyunlar aracılığıyla finansal okuryazarlık becerilerini ilkokul öğrencilerine kazandırmaya yönelik yapılan nadir araştırmalardan biri olması nedeniyle de alanyazına önemli bir katkıda bulunacağı düşünülmektedir.

Yapılan araştırmada Sosyal Bilgiler dersinde finansal okuryazarlık becerisinin kazandırılmasında eğitsel dijital oyunların etkililiği incelenmiştir. Araştırma finansal okuryazarlık bağlamında akademik başarıyı ve başarının kalıcılığını olumlu yönde etkilemekle birlikte bir devlet okulunun bir sınıfından elde edilen veriler ve bu sınıftaki öğrenciler ile sınırlıdır. Aynı zamanda araştırma, eğitsel dijital oyunlarla oluşturulan içerikler ile bir öğrenme alanından oluşan kazanımları kapsamaktadır. Bu sınırlılıklar aşılıp diğer öğrenme alanlarında da eğitsel dijital oyunların etkililiğine ilişkin

faaliyetler yapılarak diğer öğrenme alanlarında kalıcılık ve akademik başarı temelinde öğrenme çıktılarının görülmesi sağlanabilir.

5.3. Öneriler

Araştırmada ortaya çıkan sonuçlar göz önünde bulundurularak aşağıdaki öneriler sunulmuştur.

5.3.1. Uygulayıcılara yönelik öneriler

- Eğitsel dijital oyunla öğretim uygulamalarının Sosyal Bilgiler dersinde finansal okuryazarlık becerilerinin kazandırılmasında akademik başarıyı artırdığı ve öğrenmenin kalıcılığını sağlamakta etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Eğitsel dijital oyunla öğretim Sosyal Bilgiler dersi başta olmak üzere etkinlikleri farklı derslerde ve farklı sınıf seviyelerinde kullanılabilir.
- Eğitsel dijital oyunlarla öğretimin kullanıldığı araştırmada oyunlar sınıf öğretmeni olan araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Sınıf öğretmenleri ilkökul öğrencilerinin anlamakta zorlandığı soyut konular için eğitsel dijital oyun destekli öğretim etkinliği geliştirebilir ve bu geliştirdikleri oyunları derslerinde kullanabilir.
- Araştırma esnasında öğrencilerin eğitsel dijital oyunları oynarken hem eğlendikleri hem de daha iyi öğrendikleri görülmüştür. Derslere yönelik hazırlanacak eğitsel dijital oyunların evde de öğrenciler tarafından oynanması teşvik edilebilir.

5.3.2. Yapılacak araştırmalara yönelik öneriler

- Bu araştırmada eğitsel dijital oyunlarla öğretim etkinlikleri Sosyal Bilgiler dersinde “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” öğrenme alanında yer alan finansal okuryazarlık becerisini kazandırmak için uygulanmıştır. Aynı öğrenme alanında yer alan diğer iki beceri olan karar verme ve öz denetim becerileri, finansal okuryazarlık becerisi ile birlikte ele alınarak yeni araştırmalar yapılabilir.
- Araştırmada eğitsel dijital oyunlar öğrencilere bilgisayar üzerinden ve sırayla oynatılmıştır. Günümüz teknolojisinde tablet ve telefon kullanımının daha yaygın olduğu düşünülerek hazırlanacak eğitsel dijital oyunlar tablet üzerinden ve aynı anda tüm öğrencilere oynatılarak yeni araştırmalar yapılabilir.

- Arařtırma yapılan ilkokul öğrencilerinin sosyo-ekonomik düzeyi orta düzeyde sayılabilecek bir bölgede yer almaktadır. Yeni yapılacak arařtırmalar alt ve üst sosyo-ekonomik bölgelerde bulunan okullarda eğitim gören öğrenciler üzerinde yapılabilir.
- Arařtırma ilkokul 4. sınıf öğrencileri üzerinde gerçekleştirilmiştir. Arařtırmada oyunların hazırlanması ve derste oynatılması sürecinde öğretmene büyük sorumluluk düřtüğünden, öğretmenlerin eğitsel dijital oyun destekli öğretim etkinliğı hakkında görüşleri, yeterlilikleri gibi konularda yeni arařtırmalar yapılarak alanyazın zenginleştirilebilir.

KAYNAKÇA

- Acquah, E. O., & Katz, H. T. (2020). Digital game-based L2 learning outcomes for primary through high-school students: A systematic literature review. *Computers and Education*, 143, 103667. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103667>
- Adalar, H. (2019). *Sosyal bilgiler öğretmen eğitiminde finansal okuryazarlık ve öğretimi: Bir model önerisi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Ağırgöl, M. (2020). *Fen bilgisi öğretiminde eğitsel dijital oyun kullanımının öğrenci akademik başarısına bilgi kalıcılığına ve tutumuna etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Erzincan: Binali Yıldırım Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Ağırman, E. ve Akyol, Ş. (2019). *Finansal okuryazarlık*. Bursa, Ekin Yayınevi.
- Akandere, M. (2013). *Eğitici okul oyunları* (4. baskı). Ankara: Nobel.
- Akhan, N. E. (2009). Sosyal bilgilerde ekonomi konularının öğretimi. M. Safran (Ed.), *Sosyal bilgiler öğretimi içinde* (s. 180-195). Ankara: Pegem.
- Akhan N. E. (2010). *İlköğretim sosyal bilgiler öğrencilerinde ekonomi okuryazarlığının durumu ve geliştirilmesi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Akgün, E. Nuhoglu, P., Tüzün, H., Kaya, G. ve Çınar, M. (2011). Bir eğitsel oyun tasarımı modelinin geliştirilmesi. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 1 (1), 41-61.
- Aksoy, N. C. (2014). *Dijital oyun tabanlı matematik öğretiminin ortaokul 6. sınıf öğrencilerinin başarılarına, başarı güdüsü, öz-yeterlik ve tutum özelliklerine etkisi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Akyıldız, S. (2020). Eğitim programı okuryazarlığı kavramının kavramsal yönden analizi: Bir ölçek geliştirme çalışması. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 19(73), 315-332. <http://dx.doi:10.17755/esosder.554205>
- Al-Azawi, R., Al-Faliti, F., & Al-Blushi, M. (2016). Educational gamification vs. game based learning: Comparative study. *International Journal of Innovation, Management and Technology*, 7(4), 132-136

- All, A., Castellar, E. P. N., and Van Looy, J. (2016). Assessing the effectiveness of digital gamebased learning: Best practices. *Computers and Education*, (92-93), 90-103. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.10.007>
- Alkan, A. ve Mertol, H. (2019). Teacher candidates' state of using digital educational games. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 8(2), 344-350. <https://doi.org/10.11591/ijere.v8i2.19260>
- Alkaya, A. ve Yağlı, İ. (2015). Finansal okuryazarlık - finansal bilgi, davranış ve tutum: Nevşehir Hacı Bektaş veli üniversitesi İİBF öğrencileri üzerine bir uygulama. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8, 585-599.
- Ansong, A., & Gyensare, M. A. (2012). Determinant of university working students' financial literacy at the university of cape coast, ghana. *International Journal of Business and Management*, 7 (9), 126-133.
- Amagir, A., Groot, W., Maassen van den Brink, H., & Wilschut, A. (2018). A review of financial-literacy education programs for children and adolescents. *Citizenship, Social and Economics Education*, 7(1), 56-80.
- Arıkan, İ. (2021). *Sosyal bilgiler dersinde bağlam temelli öğrenme yaklaşımının öğrencilerin akademik başarısına, finansal okuryazarlık becerilerine ve öğrenmenin kalıcılığına etkisi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Elazığ: Fırat Üniversitesi, Eğitim Bilimler Enstitüsü.
- Asıgıgan, S. İ. (2019). *Oyunlaştırılmış stem uygulamalarının öğrencilerin içsel motivasyon düzeyleri eleştirel düşünme eğilimi ve problem çözme becerisi algıları üzerindeki etkisi*. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Atkinson, A., & Messy, F. (2012). Measuring financial literacy: Results of the OECD / international network on financial education (INFE) pilot study, *OECD Working Papers on Finance, Insurance and Private Pensions, No. 15, OECD Publishing*. <http://dx.doi.org/10.1787/5k9csfs90fr4-en>
- Avcı, C. (2006). Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunların erişiyeye ve kalıcılığa etkisi. *Hasan Âli Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2, 35-51.
- Avcı, Ü., Sert, G., Özdiñç, F. ve Tüzün, H. (2009). Eğitsel bilgisayar oyunlarının bilişim teknolojileri dersindeki kullanım etkileri. *9. Uluslar Arası Eğitim Teknolojileri Konferansı*, Ankara: Hacettepe Üniversitesi, s.64.

- Aydın, A. D. (2018). Türkiye' de finans eğitimi ve finansal okuryazarlık üzerine eleştirel bir değerlendirme. *Ekonomi Maliye İşletme Dergisi*, 1(1), 12-20.
- Bağ, H. (2020). *Eğitsel bir dijital oyun yardımıyla kavramsal anlama düzeyinin, bilimsel düşünme alışkanlıklarının ve argümantasyon becerilerinin gelişiminin incelenmesi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Trabzon: Trabzon Üniversitesi, Eğitim Bilimler Enstitüsü.
- Bakır, T. (2015). *Eğitsel amaçlı bilgisayar oyunlarının coğrafya derslerinde kullanılmasının öğrenci görüşlerine göre değerlendirilmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Baloğlu Uğurlu, N. (2012). Sosyal bilgiler eğitiminde teknoloji araçlarının kullanımı. M. Safran (Ed.), *Sosyal bilgiler öğretimi içinde* (s. 243-265). Ankara: Pegem.
- Barab, S. ve Dede, C. (2007). Games and immersive participatory simulations for science education: An emerging type of curricula. *Journal of Science Education and Technology*, 16 (1), 1-3.
- Barış, S. (2016). Finansal okuryazarlık ve bütçeleme davranışı: üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. *TESAM Akademi Dergisi*, 3 (2), 13-38.
- Bayat, S., Kılıçarslan, 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.
- Bayırtepe, E. ve Tüzün, H. (2007). Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin bilgisayar dersindeki başarıları ve özyeterlik algıları üzerine etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33, 41-54.
- Baykul, Y. (2010). *Eğitimde ve psikolojide ölçme: Klasik test teorisi ve uygulaması*. Ankara: Pegem.
- Bayram, S.S. (2010). *Finansal okuryazarlık ve para yönetimi davranışları: Anadolu üniversitesi öğrencileri üzerine uygulama*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Becchetti, L., Caiazza, S., & Coviello, D. (2013). Financial education and investment attitudes in high schools: evidence from a randomized experiment. *Applied Financial Economics*, 23(10), 817-836.
- Bilgili, A.S. (2019). Geçmişten günümüze sosyal bilimler ve sosyal bilgiler. A.S. Bilgili (Ed.), *Sosyal bilgiler öğretimi içinde* (s. 2-29). Ankara: Pegem.

- Blue, L.E., O'Brien, M., & Makar, K. (2018). Exploring the classroom practices that may enable a compassionate approach to financial literacy education. *Math Ed Res J*, 30, 143–164. doi:10.1007/s13394-017-0223-5
- Boz, D. (2019). Kütahya ilinde bulunan özel eğitim kurumlarında öğrenim gören öğrenci velilerinin finansal okuryazarlık düzeylerinin belirlenmesi. *Muhasebe ve Finansman Dergisi*, 82, 147-160.
- Bozkurt, A. (2014a). Homo Ludens: Dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 5 (1), 1-21.
- Bozkurt, A. (2014b). Oyunlaştırma, oyun felsefesi ve eğitim: gamification. *14. Akademik Bilişim Konferansı*, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi s. 147-156.
- Bozkurt, Ö.F. (2013). Eğitsel dijital oyun örnekleri. M. A. Ocak (Ed.). *Eğitsel dijital oyunlar: Kuram, tasarım ve uygulama içinde* (s.197-214). Ankara: Pegem.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2013). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem.
- Büyüköztürk, Ş. (2014). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı*. (Genişletilmiş 19. Baskı). Ankara: Pegem.
- Büyüköztürk, Ş. (2019). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı*. Ankara: Pegem.
- Can, G. ve Cagiltay, K. (2006). Turkish prospective teachers' perceptions regarding the use of computer games with educational features. *Educational Technology and Society*, 9 (1), 308-321.
- Canbay, İ. (2012). *Matematikte eğitsel oyunların 7. sınıf öğrencilerinin öz-düzenleyici öğrenme stratejileri, motivasyonel inançları ve akademik başarılarına etkisinin incelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Chen, Y. C., Lu, Y. L., & Lien, C. J. (2019). Learning environments with different levels of technological engagement: A comparison of game-based, video-based, and traditional instruction on students' learning. *Interactive Learning Environments*, 1-17. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1628781>
- Cheng, M. T., She, H. C., & Annetta, L. A. (2015). Game immersion experience: Its hierarchical structure and impact on game-based science learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 232-253. <https://doi.org/10.1111/jcal.12066>

- Chuang, T.-Y., & Chen, W. F. (2009). Effect of computer-based video games on children: an experimental study. *Educational Technology & Society*, 12 (2), 1–10.
- Coda Moscarola, F., & Kalwij, A. (2021). The effectiveness of a formal financial education program at primary schools and the role of informal financial education. *Evaluation Review*, 45(3-4), 107-133.
- Coleman, T. E., & Money, A. G. (2019). Student-centered digital game-based learning: A conceptual framework and survey of the state of the art. *Higher Education*, 79, 1-43. <https://doi.org/10.1007/s10734-019-00417-0>
- Collins, J. M., & E. Odders-White. (2015). A framework for developing and testing financial capability education programs targeted to elementary schools. *Journal of Economic Education*, 46 (1): 105–20. doi: 10.1080/00220485.2014.976325
- Cömert, A. (2020). *Dijital oyun tabanlı öğrenme yöntemiyle tasarlanan ve uygulanan problemler çözme etkinliklerine yönelik öğrenci görüşleri*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative and mixed methods approaches*, (4. baskı). Thousand Oaks: CA: Sage.
- Creswell, J. W., & Clark Plano, V. L. (2018). *Designing and Conducting Mixed Methods Research* (3. baskı). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Creswell, J.W. ve Clark, P.L. V. (2007). *Designing and conducting mixed methods research*. USA: Sage Publications Inc.
- Crocco, M. S. (2001). Leveraging constructivist learning in the social studies classroom: a response to mason, berson, diem, hicks, lee and dralle. *Contemporary Issues in Technology and Teacher*, 1 (3), 386-394.
- Çarıkçı, O. (2019). İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin finansal farkındalık düzeyinin belirlenmesine yönelik bir araştırma. *Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5 ,133-157
- Çelikten, L. (2020). *Marmara finansal okuryazarlık programı'nın geliştirilmesi ve ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin finansal okuryazarlık becerilerine etkisinin incelenmesi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Çelikten, L., Doğan, M. C. ve Dişli Çelikten, M. (2022). İlkokulda finansal okuryazarlık demografik faktörler finansal tutum ve davranışları farklılaştırıyor mu. *Kalem Eğitim ve İnsan Bilimleri Dergisi*, 13(1), 135–162.

- Çetin, E. (2013). *Tanımlar ve temel kavramlar*. Ocak, M. A. (Ed.). *Eğitsel dijital oyunlar kuram, tasarım, uygulama içinde* (ss. 2-18). Ankara: Pegem.
- Çetin, A. (2019). *Erken okuryazarlık becerileri eğitim programının erken okuryazarlık ve erken matematik becerileri üzerine etkisinin incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi . Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Çoban, B. ve Nacar, E. (2006). *Okul öncesi eğitimde eğitsel oyunlar*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Demirel, Ö. ve Altun, E. (2014). *Öğretim teknolojileri ve materyal tasarımı*. (8. Baskı). Ankara: Pegem.
- Dinç, M. (2012). *Türkiye dijital oyunlar raporu*. İstanbul: Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu.
- Doğan, D. (2016). Sınırsız olasılıklar dünyası: Dijital oyunların dünü ve bugünü. D. Öcal (Ed.) *Yaşam pratikleriyle dönüşen oyun içinde* (s. 45-78). Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Doğan, E. (2017). Sosyal bilgiler dersinde deprem konusunun dijital oyunla öğretiminin akademik başarıya etkisi. *International Journal of Turkish Education Sciences* 5,(8), 2148- 2314.
- Donmuş, V. (2012). *İngilizce öğrenmede eğitsel bilgisayar oyunu kullanmanın erişiyeye kalıcılığa ve motivasyona etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Elazığ: Fırat Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Efendioğlu, A. (2006). *Anlamlı öğrenme kuramına dayalı olarak hazırlanan bilgisayar destekli geometri programının ilköğretim dördüncü sınıf öğrencilerinin akademik başarılarına ve kalıcılığa etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Adana: Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Ehrenberg, S. S. (1991). Concept development, A. Costa (Ed.), *Developing minds: A Source book for teaching thinking*, at (p. 25-65). USA Virginia: Association For Supervision And Curriculum Development.
- Erhel, S., & Jamet, E. (2013). Digital game-based learning: Impact of instructions and feedback on motivation and learning effectiveness. *Computers & Education*, 67, 156-167. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.02.019>

- Erkılıç, A. (2019). *Lise öğrencilerinin finansal okuryazarlık düzeyleri ve matematik ders başarıları arasındaki ilişki*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Sakarya: Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Erlanson, D.A., Harris, E.L., Skipper, B.L. & Allen, S.D. (1993). *Doing naturalistic inquiry: A guide to methods*. USA, California: SAGE Publications.
- Ertem, İ. S. (2016). Oyun temelli dijital ortamlar ve Türkçe öğretiminde kullanımına ilişkin sınıf öğretmenlerinin görüşleri. *Akdeniz Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 10 (20), 1-10.
- Ertoğrul, D. (2020). *Ortaokul öğrencilerinin finansal okuryazarlık düzeyleri ve bu düzeyleri etkileyen demografik faktörler muğla örneği*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Muğla: Muğla Sıtkı Kocaman Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Fırat, S. (2011). *Bilgisayar destekli eğitsel oyunlarla gerçekleştirilen matematik öğretiminin kavramsal öğrenmeye etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Adıyaman: Adıyaman Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Fıdancı, H. (2021). *Lise öğrencilerinin finansal okuryazarlık algılarının farklı değişkenlere göre incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Kayseri: Erciyes Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave/Macmillan.
- Gelibolu, M. F. (2013). Eğitsel dijital oyunların teknolojisi, türleri, sınıflandırılması, derecelendirilmesi ve eğitimde kullanılabilirliği potansiyeli. M. A. Ocak (Ed.). *Eğitsel dijital oyunlar kuram, tasarım ve uygulama içinde* (s. 99) Ankara: Pegem Akademi.
- Gençoğlu, A. (2010). *İlköğretim ikinci kademe öğrencilerinde eğitsel oyunların atılabilirlik düzeylerine etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Manisa: Celal Bayar Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Ghasemi, A., & Zahediasl, S. (2012). Normality tests for statistical analysis: a guide for non-statisticians. *International Journal of Endocrinology and Metabolism*, 10(2), 486.
- Golemac, Z., & Lončar, I. (2016). The importance of financial literacy for teens. *Some Studies of Economics Changes, International Research Institute*, 27(2), 91-97.

- Gomulia, B., Barlian, I., & Dewi, V. I. (2020). Financial literacy for elementary school students in urban area. *Frontiers Journal of Accounting and Business Research*, 2(1), 1-9.
- Gökmen, H. (2012). *Finansal okuryazarlık*. İstanbul: Hiperlink Yayınları.
- Gömlüksiz, M. ve Erkan, S. (2010). *Eğitimde ölçme ve değerlendirme* (2. Baskı). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Günel, E. (2019). *Gerçek çevre tabanlı dijital eğitsel oyunların İngilizce kelime bilgisi ile kalıcılığı üzerine etkilerinin incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Bolu: Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Etstitüsü.
- Güvenç, H. (2015). Öğretim programlarımızda finansal okuryazarlık *EJER Congress*, Ankara: Hacettepe Üniversitesi, s. 371-372.
- Güvenç, H. (2017). Öğretim programlarımızda finansal okuryazarlık. *İlköğretim Online*, 16(3), 935-948.
- Hablemitoğlu, Ş. ve Özmete, E. (2012). Etkili vatandaşlık eğitimi için bir öneri. *Ankara Sağlık Bilimleri Dergisi*, 1(3), 39-54.
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 54, 170-179. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045>
- Hazar, Z., & Hazar, M. (2017). Digital game addiction scale for children. *Journal of Human Sciences*, 14(1), 203-216
- Heath, J. A. (2016). Youth financial literacy in the United States: A patchwork Approach, C. Aprea, E. Wuttke, K. Breuer, N. K. Koh, P. Davies, B. Greimel-Fuhrmann and J. S. Lopus (Eds.). *International Handbook of Financial Literacy*. (e-book). Springer, pp. 369-380. doi 10.1007/978-981-10-0360-8. (Erişim tarihi: 18.11.2021)
- Hess, T., & Gunter, G. (2013). Serious game-based online courses: Learning experiences and outcomes. *British Journal of Educational Technology*, 44(3), 372-385.
- Hogarth, J. M., (2002). Financial literacy and family and consumer sciences. *Journal of Family and Consumer Sciences*, (94)1: 5-28

- Hooshyar, D., Pedaste, M., Yang, Y., Malva, L., Hwang, G. J., Wang, M., & Delev, D. (2021). From gaming to computational thinking: An adaptive educational computer game-based learning approach. *Journal of Educational Computing Research*, 59(3), 383-409. <https://doi.org/10.1177/0735633120965919>
- Hsiao, H. S., Chang, C. s., Lin, Y. C., & Hu, P. M. (2014). Development of children's creativity and manual skills within digital game-based learning environment. *Journal of Computer Asssted Learning*, 30, 377-395.
- Huang, J., & Nam, Y. (2013). Financial knowledge and child development account policy. A test of financial capability. *Journal of Consumer Affairs*, 47 (1), 1-26.
- İncekara, H. ve Taşdemir, Ş. (2019). Matematikte dört işlem becerisinin geliştirilmesi için dijital oyun tasarımı ve öğrenci başarısına etkileri. *Gazi Mühendislik Bilimleri Dergisi*, 5(3): 227-236.
- İşman, A. (2011). *Öğretim teknolojileri ve materyal tasarımı* (4.Baskı). Ankara: Pegem.
- James, C., & Lan, C. (Tarihsiz). *Pedogogical tools and tecnologies for teachin ang learning about financial literacy*. 10.07.2018 tarihinde <http://cowinfinancialliteracy.tc.columbia.edu/wpcontent/uploads/2014/07/Pedogogical-Tool-for-Teaching-and-Learning-about-Financial-Literacy-.pdf> adresinden alınmıştır.
- Johnson, D. (2011). Videogames: Cause or effect? A. Mieczkowski, T. Goldhaber and J. Clarkson (Eds.), In *Culture, Communication and change: Reflections on the use and impact of modern media and technology in our lives* (pp. 17-21). Cambridge: University of Cambridge.
- Jorgensen, B. L., & Savla, J. (2010). Financial literacy of young adults: The importance of parental socialization. *Family Relations*, 59 (4), 465-478.
- Kalmi, P., & Rahko, J. (2022) The effects of game-based financial education: New survey evidence from lower-secondary school students in Finland, *The Journal of Economic Education*, 53:2, 109-125, DOI: 10.1080/00220485.2022.2038320
- Kandak, M. ve Mertol, G. (2021). Eğitim düzeyi ile vergi gelirleri ilişkisi: İlkokul ve ortaokul öğrencileriyle ampirik bir çalışma. *Eğitim Bilim ve Araştırma Dergisi*, 2(1), 9-24.
- Karaaslan, H. (2020). *Ortaokul öğrencilerinin finansal okuryazarlık düzeylerinin belirlenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

- Karagöz, Y. (2016). *SPSS 23 ve AMOS 23 uygulamalı istatistiksel analizler*. Ankara: Nobel Akademi Yayıncılık.
- Karamustafaoğlu O. ve Kaya M. (2013). Eğitsel oyunlarla ‘yansıma ve aynalar’ konusunun öğretimi: yansımali konu örneği. *Araştırma Temelli Etkinlik Dergisi (ATED)*, 3(2), 41-49.
- Kaynar, B. (2020). *Eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin hayat bilgisi dersindeki akademik başarı, tutum ve kalıcılığa etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Erzurum: Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Kindle, P. A. (2013). The financial literacy of social work students. *Journal of Social Work Education*, 49, 397-407. DOI: 10.1080/10437797.2013.796853
- Klit, K. J. M., Pedersen, K. S., & Stege, H. (2018). A prospective cohort study of game-based learning by digital simulation of a pig farm to train agriculture students to reduce piglet mortality. *Porcine Health Management*, 4(1), 1-8 <https://doi.org/10.1186/s40813-018-0105-6>
- Kılıç, S. (2014). Etki büyüklüğü. *Journal of Mood Disorders*, 4 (1), 44-46.
- Kılıç, Y., Ata, H. A. ve Seyrek, İ. H. (2015). Finansal okuryazarlık: Üniversite öğrencilerine yönelik bir araştırma. *Muhasebe ve Finansman Dergisi*, 4, 129-144.
- Kiili, K., Lindstedt, A., & Ninaus, M. (2018). Exploring characteristics of students' emotions, flow and motivation in a math game competition. *In GamiFIN* (pp. 20-29).
- Koka, V. (2018). *Sosyal bilgiler dersinde kullanılan bilgisayar destekli eğitsel oyunların öğrencilerin ders başarısına olan etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Malatya: İnönü Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Kukul, V. (2013). Oyunla ilgili tarihsel gelişim ve yaklaşımlar. M. A. Ocak (Ed.). *Eğitsel dijital oyunlar kuram, tasarım ve uygulama içinde*. (ss. 20-31). (1. Baskı). Ankara: Pegem.
- Kula, A. ve Erdem, M. (2005). Öğretimsel bilgisayar oyunlarının temel aritmetik işlem becerilerinin gelişmesine etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 29, 127-136.

- Landers, R. N., & Landers, A. K. (2014). An empirical test of the theory of gamified learning: The effect of leaderboards on time-on-task and academic performance. *Simulation & Gaming, 45*(6), 769-785.
- Li, K., & Keller, J. M. (2018). Use of the arcs model in education: A literature review. *Computer Education, 54*-62.
- Louw, J., Fouche, J., & Oberholzer, M. (2013). Financial literacy needs of south african third-year university students. *International Business and Economics Research Journal, 12* (4), 439-450.
- Lusardi, A. (2008). Household saving behavior: The role of financial literacy. *Information, and Financial Education Programs*, <http://www.nber.org/papers/w13824>.
- Mammadova, G. (2020). *İlkokul ve ortaokul öğretim programlarındaki kazanımlarda finansal okuryazarlıkla ilgili öğrencilerin tutum ve görüşleri*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Samsun: Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.
- Mandell, L., & Klein, L. S. (2009). The impact of financial literacy education on subsequent financial behavior. *Journal of Financial Counseling and Planning, 20* (1), 15-24.
- MEB. (2005). *İlköğretim sosyal bilgiler dersi öğretim programları*. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı, Ankara.
- MEB. (2008). *Sosyal bilgiler dersi (4-5. sınıflar) öğretim programı ve kılavuzu*. <http://ttkb.meb.gov.tr/program2.aspx?islem=2&kno=38>, 21.04.2020.
- MEB. (2018). *Sosyal bilgiler dersi öğretim programı (İlkokul ve Ortaokul 4, 5, 6 ve 7. Sınıflar)*. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı, Ankara.
- Mertkan, Ş. (2015). *Karma araştırma tasarımı* (1. Baskı). Ankara: Pegem.
- Meydan, A. (2015). Sosyal bilgilerin temelleri. R. Turan ve K. Ulusoy (Editör). *Sosyal bilgilerde coğrafyanın yeri ve önemi* içinde (s. 142-156). Ankara: Pegem.
- Mustafaoğlu, R., ve Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi, 19* (3), 51-58.
- Mutluer, C. (2013). Sosyal bilgiler programlarında yer alan beceriler hakkında sosyal bilgiler öğretmen görüşleri (İzmir Menemen örneği). *Electronic Turkish Studies, 8*(7), 355-362.

- Noah, O. O. (2019). Effect of computer game-based instructional strategy on students' learning outcome in mathematics. *Journal of Education, Society and Behavioural Science*, 29(4), 1-15. <https://doi:10.9734/jesbs/2019/v29i430113>
- Ocak, M. A. (2013). *Eğitsel dijital oyunlar: Kuram, tasarım ve uygulama*. Ankara: Pegem.
- OECD (2006). The Importance of Financial Education, Policy Brief, (July), 1-8.
- OECD. (2012). Guidelines on financial education at school and guidance on learning framework.(June), 7-24.
- OECD. (2013). Financial Literacy Framework, PISA 2012 assessment and Analytical Framework: Mathematics, Reading, Science, Problem Solving and Financial Literacy. Paris: OECD Publications. <https://doi.org/10.1787/9789264190511-en>.
- OECD, (2015). Universal Basic Skills: What Countties Stand to Gain. Paris: OECD PUBLISHING. <http://dx.doi.org/10.1787/9789264234833-en>
- OECD, (2020). *PISA 2018 assessment and analytical framework*. Doi: 10.1787/19963777
- Opletalová, A. (2014). Financial education and financial literacy in the Czech education system. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 171 (2015), 1176-1184.
- Özdemir, B. (2020). *Lise öğrencileri için finansal okuryazarlık programı geliştirilmesi ve etkilerinin değerlendirilmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Sakarya: Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Özdemir, O. (2017). Türkçe öğretiminde dijital teknolojilerin kullanımı ve bir web uygulaması örneği. *Turkish Studies*, 12 (4), 427-444.
- Özer, S., & Ersoy, A. (2022). Developing a financial literacy scale for primary school students: A validity and reliability study. *International Journal of Psychology and Educational Studies*, 9 (4), 1197-1207. <https://dx.doi.org/10.52380/ijpes.2022.9.4.817>
- Özhan, S. (2011). Dijital oyunlarda değerlendirme ve sınıflandırma sistemleri ve Türkiye açısından öneriler. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, 25 (25), 21-33.
- Özkale, A. (2018). *Finansal okuryazarlık ve matematiksel okuryazarlık perspektifinde Türkiye ve Kanada (Ontario) öğretim programlarının incelenmesi ve bir model önerisi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

- Özkale, A. ve Özdemir Erdoğan, E. (2017). Finansal okuryazarlık ve Türkiye matematik öğretim programlarındaki konumu. *Journal of Human Sciences*, 14(4), 4869-4883. <https://doi.org/10.14687/jhs.v14i3.nnnn>
- Özkan, Z. ve Samur, Y. (2017). Oyunlaştırma yönteminin öğrencilerin motivasyonları üzerine etkisi. *Ege Eğitim Dergisi*, 18(2), 857-886.
- Öztürk, C. (2009). Sosyal bilgiler: Toplumsal yaşama disiplinlerarası bir bakış. C. Öztürk (Ed.). *Sosyal bilgiler öğretimi demokratik vatandaşlık eğitimi içinde* (1-32). Ankara, Pegem Akademi.
- Öztürk, M. ve Mutlu, N. (2017). Sosyal bilgiler ve tarih derslerinde beceri ve değerleri ne kadar öğretiyoruz? *Sakarya University Journal of Education*, 7 (3), 552-563.
- Pala, Ş. M. (2019). *Ortaokul 5 sınıf öğrencilerinin sosyal bilgiler dersi bilim teknoloji ve toplum öğrenme alanına ilişkin akademik başarı ve becerilerinin incelenmesi* Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Erzincan: Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Pallant, J. (2017). *SPSS kullanma kılavuzu: SPSS ile adım adım veri analizi*. (Çev. S. Balcı ve B. Ahi). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Papert, S. (1998). Does easy do it? Children, games and learning. *Game Developer*, 5 (6), 88.
- Parker, W.C. (2018). *İlkokul ve ortaokullarda sosyal bilgiler eğitimi*. (Çev: F. Zayimoğlu Öztürk ve S.B. Demir). Ankara: Pegem.
- Patton, M, Q. (2014). *Nitel araştırma ve değerlendirme yöntemleri*. (Çev: M.Bütün, S. B. Demir). Ankara: Pegem.
- Prensky, M. (2001a). Digital natives, digital immigrants, Part I. *One the Horizon*, 9 (5), 16.
- Prensky, M. (2001b). Fun, play and games: What makes games engaging. *Digital Game-Based Learning*, 5 (1), 5-31.
- Reis, G. Ş., Ekşi, H. İ. ve Doğan, B. (2018). Türkiye’de finansal okuryazarlık ile ilgili çalışmaların bibliyometrik analizi: 2010-2017 dönemi. *II. Uluslararası Multidisipliner Çalışmaları Kongresi*, Adana: Çukurova Üniversitesi, s. 4-5.
- Remund, D. L. (2010). Financial literacy explicated: The case for a clearer definition in an increasingly complex economy. *Journal of Consumer Affairs*, 44 (2), 276-295.

- Sabırlı, Z. E. (2018). *Dijital eğitsel oyunların eğitimde kullanımının farklı değişkenler açısından incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Konya: Selçuk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Safran, M. (2015). Sosyal bilgiler öğretimine bakış. B. Tay ve A. Öcal (Edt.). *Özel Öğretim Yöntemleriyle Sosyal Bilgiler Öğretimi* içinde (s.1-18). Ankara: Pegem.
- Sánchez, J. and Olivares, R. (2011). Problem solving and collaboration using mobile serious games. *Computers & Education*, 57(3), 1943-1952.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.04.012>
- Samur, Y. (2016). *Dijital oyun tasarımı*. İstanbul: Pusula Yayıncılık.
- Saracaloğlu, A. Seda ve Ç. Aldan Karademir (2009); 'Eğitsel Oyun Temelli Fen ve Teknoloji Öğretiminin Öğrenci Başarısına Etkisi. *Eskişehir VIII. Ulusal Sınıf Öğretmenliği Eğitimi Sempozyumu* içinde (1098-1107). Eskişehir: Osman Gazi Üniversitesi.
- Sarıgül, H. (2019). *A'dan Z'ye finansal okuryazarlık*. İstanbul, Der Yayınları.
- Savage, T. V., & Armstrong, D. G., (1996). *Effective teaching in elementary social studies*. (Third Edition) New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Seyhan, A. (2020). Sosyal bilgiler dersinde finansal okuryazarlık becerisinin kazandırılmasına yönelik öğretmen görüşleri. *Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(11), 88-113. doi: 10.34086/rteusbe.726511
- Scheinoltz, L., Holden, K., & Kalish, C. (2011). Cognitive development and children's understanding of personal finance. *In Consumer knowledge and financial decisions* (pp. 29-47). Springer, New York.
- Seferoğlu, S. S. (2014). *Öğretim teknolojileri ve materyal tasarımı* (8. Baskı). Ankara: Pegem.
- Shaffer, D. W., Squire, K. R., Halverson, R., & Gee, J. P. (2005). Video games and the future of learning. *Phi Delta Kappan*, 87(2), 105-111.
<https://doi.org/10.1177/003172170508700205>
- Sherraden, M. S., Johnson, L., Guo, B., & Elliott, W. (2011). Financial capability in children: Effects of participation in a school-based financial education and savings program. *Journal of Family and Economic Issues*, 32(3), 385-399.
- Shuler, C. (2009). Advancing children learning in a digital age. *The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop*. <http://www.joanganzcooneycenter.org/wp->

content/uploads/2012/11/game-changer-presentation.pdf/ (Erişim tarihi: 05.03.2020)

- Smith, G. F. (2002). Thinking skills: The question of generality. *Journal of Curriculum Studies*, 34(6), 659-678. DOI: 10.1080/00220270110119905
- Smith, G. G., Besalti, M., Nation, M., Feldman, A., & Laux, K. (2019). Teaching climate change science to high school students using computer games in an intermedia narrative. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 15(6), 1-16. <https://doi.org/10.29333/ejmste/103570>
- Supanantaroek, S., Lensink, R., & Hansen, N. (2017). The impact of social and financial education on savings attitudes and behavior among primary school children in Uganda. *Evaluation Review*, 41(6), 511-541.
- Şahin, H. B. (2016). *Eğitsel bilgisayar oyunları ile destekli Matematik öğretiminin öğrencilerin akademik başarılarına ve duyuşsal özelliklerine etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Osman Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Şahin, Y.L. (2017). Çocuklar ve dijital oyunlar. H. F. Odabaşı (Ed.), *Dijital yaşamda çocuk içinde* (s. 177-191). Ankara: Pegem Akademi.
- Şimşek, S. ve Öztürk, M. (2019). Sosyal bilgiler eğitiminde beceriler. S. İnan (Editör), *Sosyal bilgiler eğitime giriş kavramlar, yaklaşımlar, etkinlikler içinde*. Ankara: Anı.
- Taşpınar, M. (2017). *Sosyal bilimlerde ssps uygulamalı nicel veri analizi*. (1.Baskı). Ankara: Pegem.
- Tay, B. (2017). 2005 Sosyal bilgiler dersi öğretim programı ile 2017 sosyal bilgiler dersi taslak öğretim programının karşılaştırması. *International Journal of Eurasia Social Sciences*, 8(27), 461-487.
- TEDMEM (2016). *Temel bir yaşam becerisi: Finansal okuryazarlık*. Erişim adresi: <https://tedmem.org/mem-notlari/degerlendirme/temel-bir-yasam-becerisifinansal-okuryazarlik>. Erişim tarihi: 18.09.2022
- Temizel, F. ve Bayram, F. (2011). Finansal okuryazarlık: Anadolu Üniversitesi iktisadi idari bilimler fakültesi öğrencilerine yönelik bir araştırma. *Cumhuriyet Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi*, 12(1), 73-86.
- Turan İçke, B. (2017). *Finansal okuryazarlık*. İstanbul, Beta Yayınevi.
- Türk Dil Kurumu (2019). <http://www.tdk.org.tr>, 08. 02. 2020.

- Türk Dil Kurumu Sözlüğü (2022, 9 Eylül). *Finans okuryazarlık*, <https://sozluk.gov.tr> adresinden alınmıştır.
- Türk Dil Kurumu Sözlüğü (2022, 11 Kasım). *Okuryazarlık*, <https://sozluk.gov.tr> adresinden alınmıştır.
- Tüzel, S. (2012). *İlköğretim 2. kademe Türkçe derslerinde medya okuryazarlığı eğitimi: bir eylem araştırması* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Çanakkale: Çanakkale 18 Mart Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Tollefsrud, O. J. (2006). *The educational game editor: The design of a program for making educational computer games*. Unpublished Master's Thesis. Trondheim: Norges Teknisk Naturvitenskapelige University.
- Uluçay, İ. S. ve Çakır, H. (2014). İnteraktif oyunların matematik öğretiminde kullanılması üzerine araştırmaların incelenmesi. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 4 (1), 13-34.
- Uluğ, M. (1999). *Niçin oyun çocuğun gelişiminde ve çocuğu tanımada oyunun önemi*. (1. Baskı). İstanbul: Özne ve Göçebe Yayınları
- Uygun, K., Arıbaş, B. B. ve Karalı, M. A. (2018). Yeni (2017) sosyal bilgiler öğretim programında meslek bilincinin incelenmesi. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 8 (15), 1897-1916.
- Whelan, D. L. (2005). Let the games begin. *School Library Journal*, 51 (4), 40-43.
- Whited, M. (2007). Developing language and literacy with young children. *Developing Language and Literacy with Young Children*, 3(6), 148-162.
- Whitton, N. (2010). *Learning with digital games: A practical guide to engaging students in higher education*. New York: Routledge.
- Van Eck, R. (2007). Building artificially intelligent learning games. D. Gibson, C. Aldrich and M. Prensky (Eds.), *Games and simulations in online learning: Research and development frameworks* (pp. 271-307). IGI Global. <http://doi:10.4018/978-1-59904-304-3>
- Yang, Y. T. C. (2015). Virtual CEOs: A blended approach to digital gaming for enhancing higher order thinking and academic achievement among vocational high school students. *Computers & Education*, 81, 281-295.
- Yapıcı, İ. Ü. ve Karakoyun, F. (2017). Biyoloji öğretiminde oyunlaştırma: Kahoot uygulaması örneği. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 8 (4), 396-414. DOI: 10.17569/tojqi.335956.

- Yavuzer, H. (2012). *Çocuk psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yeşilkaya, İ. (2013). *7. Sınıf sosyal bilgiler dersi "zaman içinde bilim" ünitesinin eğitsel oyun yöntemi ile öğretimi*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Malatya: İnönü Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (9. baskı). Ankara: Seçkin.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2021). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*, (12 baskı). Ankara: Seçkin.
- Yıldırım, G. (2018). Ekonomi ve dünyayı okumak; Sosyal bilgilerde ekonomi öğretimi. A. F. Ersoy ve H. Karaduman (Ed.), *Sosyal bilgilerde güncel okumalar 1* içinde (135-158). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Yıldırım, Z. (2018). *Fiziksel aktivite temelli oyunlar ile bilgisayar oyunlarının 9. sınıf öğrencilerinin fizik (kuvvet, newton'un hareket yasaları ve sürtünme kuvvet) başarıları ve bilimsel süreç becerileri düzeylerine etkisinin karşılaştırılması*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Diyarbakır: Dicle Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Yiğit, A. (2007). *İlköğretim 2.sınıf seviyesinde bilgisayar destekli eğitici Matematik oyunlarının başarıya ve kalıcılığa etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. , Adana: Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Yiğitbaş, Ş., Temeloğlu, E. ve Şimşek, A. (2020). Ortaöğretim çağındaki gençlerde finansal eğitimin finansal okuryazarlık üzerindeki etkisi. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, Özel Sayı, 411-432.
- Yüksel, H. (2019). *Türkçe dersinde kullanılan eğitsel dijital oyunların ders başarıları ve motivasyona etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Zonguldak: Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

EKLER

EK-1 Akademik Başarı Testi ve Puanlama Anahtarı

SOSYAL BİLGİLER DERSİ ÜRETİM, DAĞITIM VE TÜKETİM ÜNİTESİ AKADEMİK BAŞARI TESTİ

Öğrencinin;

Adı:

Soyadı:

Numarası:

Sınıfı:

Sevgili öğrenciler,

Bu test Sosyal Bilgiler Dersi Üretim, Dağıtım ve Tüketim öğrenme alanı kapsamında finansal okuryazarlık becerisini ölçmek için hazırlanmış bir başarı testidir. Testte 36 (otuz altı) adet çoktan seçmeli soru yer almaktadır. Her soru 1 (bir) puandır. Lütfen işaretlemelerinizi ve cevaplandırmalarınızı kâğıdın üzerine yapınız. Soruları cevaplandırma süreniz bir ders saati (30 dakika) dir. Sınav sonunda işaretlemelerinizi kontrol etmeyi unutmayınız. Bu sorulara vereceğiniz yanıtlar size sınav notu olarak geri dönmeyecektir.

Başarılar Dilerim

Sinan ÖZER

Anadolu Üniversitesi
Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Temel Eğitim Anabilim Dalı
Sınıf Eğitimi Doktora Programı
Doktora Öğrencisi

EK-1 (Devam) Akademik Başarı Testi Devamı

SORULAR

1. Aşağıdakilerden hangisi tarım alanındaki ekonomik faaliyetlerden biridir?

- A) Çiftlikte ineklerden süt elde edilmesi.
- B) Tarlada buğday yetiştirilmesi.
- C) Koyunlardan yün elde edilmesi.
- D) İpek böceğinden ipek üretilmesi.

2. Aşağıdakilerden hangisi bütçemizi planlarken dikkat etmemiz gerekenlerden biri değildir?

- A) Birikim yapmak.
- B) Gelirimizi hesaplamak.
- C) Giderlerimizi hesaplamak
- D) Miras kalmasını beklemek.

3. Aşağıdakilerden hangisi karşılanmadığı zaman insanın hayatının tehlikeye girebileceği ihtiyaçlardan biridir?

- A) Eğlenmek
- B) Yemek yemek
- C) Oyun oynamak
- D) Kitap okumak

4. I. Hasan yeni aldığı kıyafetinin üzerine tahta kalem ile adını yazmaktadır.

II. Samet teneffüste sürekli sınıfın lambalarını açmaktadır.

III. Zeynep hafta sonu sürekli tabletinde oyun oynamaktadır.

Bu açıklamalara göre çocukların yaptıkları israf çeşitleri hangi seçenekte doğru verilmiştir?

I.	II.	III.
A) Giysi israfı	Zaman israfı	Enerji israfı
B) Zaman israfı	Enerji israfı	Giysi israfı
C) Enerji israfı	Giysi israfı	Zaman israfı
D) Giysi israfı	Enerji israfı	Zaman israfı

5. Azra'ya ailesi haftalık 20 TL harçlık veriyor. Azra ise her hafta harçlığının 14 TL'sini harcıyor. Kalan parasını kumbarasına atıyor.

Bu bilgiye göre Azra bir ayda kaç lira para biriktirir?

- A) 14
- B) 24
- C) 34
- D) 44

EK-1 (Devam) Akademik Başarı Testi Devamı

6. Sinemaya gitmek ve oyun oynamak ihtiyacımızdır.

Yukarıdaki cümleyi aşağıdakilerden hangisi ile tamamlayabiliriz?

A) genel B) sosyal C) özel D) temel

7. Öğretmeni Kübra'ya yaşadığı yerde yoğun olarak yapılan ekonomik faaliyetler hakkında araştırma yapmasını istemiştir.

Kübra şu bilgilere ulaşmıştır:

- İlçemiz baraja yakın olduğu için balık üretim tesisi bulunmaktadır.
- Kışları ılıman geçtiği için üzeri kapalı tarımsal üretim tesisi vardır.
- Sağlık sektöründe çalışan sayısı fazladır.

Kübra'nın yaptığı araştırma ve gözlem raporundaki bilgilere göre yaşadığı yerde aşağıdaki mesleklerden hangisinin yer alması beklenmez?

- A) Hemşire
B) Sera işçisi
C) Maden işçisi
D) Balıkçı

8. **Annesi ile birlikte alışveriş merkezine giden Hasan aşağıdakilerden hangisini alırsa bir isteğini karşılamış olur?**

- A) Eskimiş ayakkabının yerine yenisini alırsa
B) Kış geldiği için mont alırsa
C) Defteri az kaldığı için yeni bir defter alırsa
D) Patlayan topunun yerine yeni bir top alırsa

9. **Bir kişinin geliri giderinden fazlaysa aşağıdakilerden hangisini yapabilir?**

- A) İsraf
B) Geri dönüşüm
C) Birikim
D) Zarar

★ Üretim ★ Dağıtım ★ Tüketim

10. Yukarıda verilenler aşağıdaki hangi sorunun cevabı olabilir?

- A) İstek ve ihtiyaçlarımız nelerdir?
B) Ülkemizde en çok yetiştirilen ürün hangisidir?
C) Bir ürünün geçirdiği aşamalar nelerdir?
D) Sağlıklı beslenme için neler yapılmalıdır?

EK-1 (Devam) Akademik Başarı Testi Devamı

Selim'in Haftalık Gelir Gider Tablosu

Gelir	Gider
60 TL	❖ Ulaşım 10TL ❖ Yiyecek 30 TL ❖ Kırtasiye 10 TL

11. ve 12. soruları yukarıdaki tabloda verilen bilgilere göre cevaplayınız.

11. Selim'in bütçesine göre aşağıdakilerden hangisi söylenemez?

- A) Giderleri gelirinden daha azdır.
- B) Ulaşım ve kırtasiye için eşit miktarda harcama yapmaktadır.
- C) Haftada 10 TL birikim yapmaktadır.
- D) En fazla harcamayı ulaşım için yapmaktadır.

12. Selim harçlığından yaptığı tasarrufla istediği 30 TL olan boya kalemlerini kaç hafta sonra alabilir?

- A) 1
- B) 2
- C) 3
- D) 4

- I. Alışverişe çıkmadan önce alışveriş listesi hazırlar.
- II. Reklamların etkisinde kalır.
- III. Alışveriş sonrası fiş ya da fatura alır.
- IV. Aldığı ürünün kaliteli olmasına dikkat eder.

13. Yukarıda verilenlerden hangileri bilinçli bir tüketicinin özellikleridir?

- A) I ve III
- B) I ve IV
- C) I, II ve IV
- D) I, III ve IV

14. Aşağıdaki kavramların hangisi gider olarak adlandırılmaz?

- A) Giyim
- B) Ulaşım
- C) Maaş
- D) Fatura

15. İhtiyaçlarımız temel ihtiyaçlar ve sosyal ihtiyaçlar olarak ikiye ayrılır.

Yukarıdaki bilgiye göre aşağıdaki seçenekleri sınıflandırırsak hangi seçenek dışarda kalır?

- A) Kitap okumak
- B) Giyinmek
- C) Yemek yemek
- D) Barınmak


EK-1 (Devam) Akademik Başarı Testi Devamı


16. Zonguldak ilimizde taş kömürü çıkartılmaktadır. Burada yaşayan insanların çoğu taş kömürü ocaklarında çalışmaktadır.


Yukarıdaki bilgiye göre Zonguldak ilimizde en önemli ekonomik faaliyet aşağıdakilerden hangisidir?

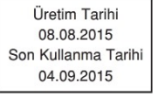
- A) Otomobil sanayisi
- B) Tarım
- C) Madencilik
- D) Hayvancılık

17. Aşağıda verilen resim ve tanım eşleştirmelerinden hangisi **yanlıştır**?

A)  → Türk Standartları Enstitüsü

B)  → Geri dönüşüm işareti

C)  → Tüketici Danışma Hattı

D)  → Barkod numarası

18. Aşağıdaki seçenekteki öğrencilerden hangisi ailesine aile bütçesi konusunda yardımcı **olmamaktadır**?

- A) **Talip**: “Harçlığımı hemen harcıyıp, bitiririm.”
- B) **Ömer**: “Odamdan çıkarken lambayı kapatırım.”
- C) **Melike**: “Dişlerimi fırçalarken suyu dikkatli kullanırım.”
- D) **Eymen**: “Okul eşyalarımı dikkatli kullanırım.”

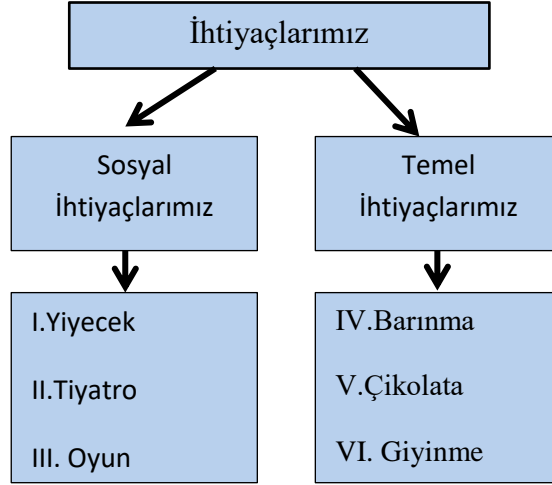
19. Gizem ailesi ile birlikte köyde yaşamaktadır. Gizem’in köyünde tarım ve hayvancılık yaygın olarak yapılmaktadır.

Aşağıdakilerden hangisi Gizem’in yaşadığı köydeki ekonomik faaliyetlere örnek verilemez?

- A) Bal üretilmesi.
- B) Mobilya üretilmesi.
- C) Yumurta üretilmesi.
- D) Badem yetiştirilmesi.

EK-1 (Devam) Akademik Başarı Testi Devamı

20.



Yukarıdaki şemada verilen ihtiyaç sınıflamasında verilen ifadelerden hangileri yanlış sınıflandırılmıştır?

- A) I ve IV
- B) I ve V
- C) III ve V
- D) III ve VI

21. Aşağıdakilerden hangisi bilinçli bir tüketici davranışı değildir?

- A) Ürünlerin en ucuzunu tercih eder.
- B) Son kullanma tarihini kontrol eder.
- C) TSE damgasına bakar.
- D) Aldığı ürünün faturasını ister.

**22. I. Gelirimiz, giderimizden az olmalıdır.
II. Gelirlerimizden bir miktar mutlaka birikime ayırabilmeliyiz.
III. İhtiyaçlarımıza öncelik vermeliyiz.**

Bütçemizi hazırlarken yukarıdakilerden hangisine ya da hangilerine dikkat etmeliyiz?

- A) I ve III
- B) II ve III
- C) I,II ve III
- D) Yalnız II

23. Enerji tasarrufu yapmak isteyen bir kişi aşağıdakilerden hangisini yapmalıdır?

- A) Buzdolabının kapağını uzun süre açık bırakmamak.
- B) İzlemediği zaman televizyonu açık bırakmak.
- C) Kışın sık sık camları açarak evi havalandırmak.
- D) Kıyafetleri biriktirmeden ütü yapmak.

EK-1 (Devam) Akademik Başarı Testi Devamı

- I. Unu kamyonla fırıncılara götürmek.
- II. Tarlaya buğday ekmek.
- III. Akşam yemeği için fırından ekmek almak.

24. Yukarıda buğdayın bizlere gelene kadar yaptığı yolculuk aşağıdaki seçeneklerden hangisinde doğru sıralanmıştır?

<u>I</u>	<u>II</u>	<u>III</u>
A) Üretim	Dağıtım	Tüketim
B) Tüketim	Dağıtım	Üretim
C) Dağıtım	Üretim	Tüketim
D) Dağıtım	Tüketim	Üretim

25. Tüketicilerin haklarını korumak ve onları bilinçlendirmek için oluşturulmuş kurum aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Tüketici Eğitim Derneği
- B) Tüketici Haklarını Araştırma Derneği
- C) Tüketici Haklarını Koruma Derneği
- D) Tüketici Paralarını Sayma Derneği

26. Kış mevsiminde neredeyse hiç kar yağışı olmayan Adana'da yaşayan Hakan ailesine hangisini aldırırsa gereksiz harcama yapar?

- A) Pastel boya
- B) Bisiklet
- C) Futbol topu
- D) Kayak takımı

27. Harun derslerini dinleyebileceği, ödevlerini yapabileceği ve bazen oyun oynayabileceği bir bilgisayar istemektedir.

Harun ailesine hangi bilgisayarı aldırırsa doğru bir seçim yapmış olur?

- A) En çok reklamı yapılan bilgisayarı.
- B) Arkadaşının evinde gördüğü bilgisayarı.
- C) Bütün özellikleri en yüksek olan en pahalı bilgisayarı.
- D) Aile bütçesine uygun isteklerini karşılayacak modeldeki bilgisayarı.

28. "Ayağını yorganına göre uzat" atasözü ile aşağıdakilerden hangisi anlatılmak istenmektedir?

- A) Bütçemize uygun harcama yapılmalı.
- B) İstedigimizi almak için çevremizden borç alınmalı.
- C) Yatarken uzun yorgan ile yatılmalı.
- D) Yorganımız çok kaliteli olmalı.

EK-1 (Devam) Akademik Başarı Testi Devamı

Giderler (TL)	
Giyim	150 TL
Gıda	250 TL
Ulaşım	600 TL

29. Yukarıdaki tabloda bir aylık giderini hesaplayan Fatih'in ayda 1200 TL geliri olduğuna göre ayda ne kadar birikim yapabilir?

- A) 150 B) 200 C) 350 D) 400

30. Aşağıdakilerden hangisi üretim alanında faaliyet gösteren bir meslek grubu değildir?



A) Hemşire



B) Balıkçı



C) Çiftçi



D) Fırıncı

31. Aşağıdakilerden hangisini yaparsak aldığımız ürünü hatalı kullanmış oluruz?

- A) Yeni aldığımız televizyonu kurması için servisi çağırmak.
B) Aldığımız ürünleri kullanmadan önce kullanma kılavuzunu okumak.
C) Klimamızı çalıştırdığımız zaman kapı ve pencereleri sürekli açık tutmak.
D) Ütümüzü kullanmadığımız zaman fişini prizden çekmek.

32. “Atıklarımızı geri dönüştürerek kaynaklarımızı daha verimli kullanabiliriz.”
Yukarıda verilen açıklamaya hangisi örnek verilemez?

- A) Bize küçük gelen kıyafetlerimizi ihtiyaç sahibi olanlara vermeliyiz.
B) Eski defter ve kitaplarımızı atık kâğıt toplama kutusuna atmalıyız.
C) Evimizde kullandığımız plastik atıkları geri dönüşüm kutusunda biriktirmeliyiz.
D) Kullanılmayan ve bozulan elektrikli aletleri çöp kutusuna atmalıyız.

33. Yeni aldığımız bir ürün, bozuk ya da kusurlu çıkarsa aşağıdakilerden hangisini yapmalıyız?

- A) Ürünü geri dönüşüm tesislerine göndermeliyiz.
B) Ürünü geri iade etmeliyiz.
C) Ürünü çöpe atmalıyız.
D) Ürünü tamir etmeye çalışmalıyız.

EK-1 (Devam) Akademik Başarı Testi Devamı

34. Elif öğretmen Sosyal Bilgiler dersinde öğrencilerden *istek ve ihtiyaçları* karşılaştırmalarını istemiştir. Sınıftaki öğrenciler sırasıyla şu cevapları vermiştir:

Defne: Öğretmenim önce isteklerimizi karşılamalıyız.

Şevval: Barınma temel ihtiyaçlarımızdır.

Kerem: Çikolata ve kola isteklerimizdir.

Cemre: İsteklerimiz karşılanmadığında hayatımız tehlikeye girebilir.

Yukarıda istek ve ihtiyaçlarını belirten öğrencilerden hangilerinin ifadeleri doğrudur?

- A) Defne ve Kerem
- B) Şevval ve Cemre
- C) Şevval ve Kerem
- D) Defne ve Cemre

35. Kaynaklarımızı dikkatli kullanarak tasarruf yapabiliriz. Böylece ailemize, doğaya ve ülke kaynaklarına katkıda bulunabiliriz.

Yukarıdaki bilgiye göre aşağıdakilerden hangisini yapmamız yanlıştır?

- A) Biten pilleri pil atık kutusuna atmak.
- B) Gereksiz yanan lambaları kapatmak.
- C) Dişlerimizi fırçalarken suyu idareli kullanmak.
- D) Arabamızı her gün yıkamak.

- I. Çalıştıkları halde ürün elde edemeyen meslek
- II. Sattıkları ürün karşılığında gelir elde eden meslek
- III. İnsanların güvenliği için çalışan meslek

36. Yukarıda verilen açıklamalara ait meslekler hangi seçenekte doğru sıralanmıştır?

- | | |
|---------------|----------------|
| A) I. Doktor | B) I. Marangoz |
| II. Şoför | II. Pazarcı |
| III. Çiftçi | III. Avukat |
| C) I. Terzi | D) I. Pilot |
| II. Manav | II. Bakkal |
| III. Jandarma | III. Polis |

Sınav bitti. Tebrikler

EK-2 Finansal Okuryazarlık Ölçeği

İLKOKULLAR İÇİN FİNANSAL OKURYAZARLIK ÖLÇEĞİ

Sevgili Öğrenciler,

Bu form finansal okuryazarlık becerilerinizi belirlemek amacıyla hazırlanmıştır. Aşağıda verilen ifadelerin her birini dikkatlice okuyunuz. Her bir ifadeyi yapıp yapmama durumunuzu ifadenin karşısındaki kutuya çarpı (X) işareti koyarak belirleyiniz. Cevaplarınızı samimi ve durumunuzu en iyi biçimde yansıtacak şekilde belirtmeniz araştırmamız için önem taşımaktadır. Lütfen hiçbir maddeyi boş bırakmayınız ve her biri için tek cevap veriniz. Araştırmaya yapacağınız katkıdan dolayı teşekkür ederim.

Sinan ÖZER

Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Sınıf Eğitimi Programı Doktora Öğrencisi

MADDELER		Hiçbir zaman (1)	Bazen (2)	Her zaman (3)
1	Param olunca çok çabuk harcarım.			
2	İhtiyacım olmasa da kantin, market gibi yerlerden dikkatimi çeken (oyuncak, süslü kalemler gibi) ürünleri alırım.			
3	Harçlığımı aldığım gün hepsini harcarım.			
4	Ailemin aylık bütçesini yapmasına yardım ederim.			
5	İstediğim bir ürün pahalı bile olsa almak isterim.			
6	Harcamalarımı yaparken haftalık plan hazırlarım.			
7	Ailem ile alışverişe çıkarken alışveriş listesi hazırlarım.			
8	Kredi kartı ile istediğimiz kadar alışveriş yapabiliriz.			
9	Aileme isteklerimi aldırma için baskı yaparım.			
10	Aldığım ürünlerin ambalajlarında geri dönüştürülebilir yazmasına dikkat ederim.			
11	Alışveriş yaparken ürünlerin son kullanma tarihlerini kontrol ederim.			
12	Arkadaşımdan borç alırsam geri öderim.			
13	Evimizdeki veya okulumuzdaki su, elektrik, doğal gaz gibi kaynakları bilinçli kullanırım.			
14	Ailem isteklerimi almadığında çok üzülürüm.			
15	Bayramlarda ve ya özel günlerde topladığım harçlıklarımı biriktiririm.			
16	Biriktirdiğim paraları isteklerim için harcarım.			
17	Eşyalarımı (ayakkabı, kıyafet, defter kalem gibi) dikkatli kullanırım.			

EK-3 Belirtke Tablosu

ÜRETİM, TÜKETİM VE DAĞITIM ÖĞRENME ALANI BELİRTKE TABLOSU					
Konu alanı/ Kazanımlar	SB.4.5.1. İstek ve ihtiyaçlarını ayırt ederek ikisi arasında bilinçli seçimler yapar. (K)	SB.4.5.2. Ailesi ve yakın çevresindeki başlıca ekonomik faaliyetleri tanıır. (B)	SB.4.5.3. Sorumluluk sahibi bir birey olarak bilinçli tüketici davranışları sergiler. (U)	SB.4.5.4. Kendine ait örnek bir bütçe oluşturur. (U)	SB.4.5.5. Çevresindeki kaynakları israf etmeden kullanır. (U)
Ünite İçerisindeki Ders Saati	3 saat	3 saat	3 saat	3 saat	3 saat
İstek Ve İhtiyaçlarımız	3,6,8,15,20,34				
Ailemde Ve Çevremde Ekonomik Faaliyetler		1,7,10,16,19,24,30,31,36			
Bilinçli Tüketici Olalım.			13,17,21,25,27 33,		
Bütçemizi Yapalım				2,5,9,11,(12), 14,18,22,29	
Tüketime Evet, İsrafa Hayır					4,23,26,(28),32 35
Açıklamalar	<i>Matriste verilen numaralar soruları ifade etmektedir. K: Kavrama B: Bilme U: Uygulama</i>				

EK-4 Yarı-yapılandırılmış Görüşme Formu

Yarı-yapılandırılmış Görüşme Formu

1. Birlikte eğitsel dijital oyunlar oynayarak işlediğimiz finansal okuryazarlık derslerinde neler yaptığımızı anlatır mısın?

- Bu derslerde hangi oyunları oynadık?
- Bu oyunlarda hangi konuları öğrendik?
- Bu oyunlarda aklında kalan bölümlerden örnek(ler) verebilir misin? Neden bu bölümler aklında kaldı?

2. Finansal okuryazarlık derslerinde en çok hoşuna giden oyun(lar)/ uygulamalar / etkinlikler hangisiydi? Örnek verebilir misin? Neden?

3. Finansal okuryazarlık ile ilgili derslerimizde zorlandığın/beğenmediğin yerler oldu mu? Cevabın evet ise örneklerle açıklar mısın? Neden?

4. Okulda eğitsel dijital oyun oynayarak ders işlenmesi hakkında neler düşündüğünü anlatır mısın?

- Diğer derslerini de bu şekilde eğitsel dijital oyunlar ile işlemek ister misin? Niçin?

5. Eğitsel dijital oyunların derslerde kullanımı hakkında eklemek istediğin bir şey var mı?

EK-5 Öğrenci Günlük Taslağı

SEVGİLİ GÜNLÜĞÜM

Adı ve Soyadı:

Dersin Tarihi:

Bugün derste neler öğrendiğini anlatır mısın?



Bugün gününün nasıl geçtiğini ve derste neler yaptığını anlatır mısın?



Ders hakkındaki duygu ve düşüncelerin nelerdir?



EK-6 Öğrenci Araştırma Gönüllü Katılım Formu

ÖĞRENCİ ARAŞTIRMA GÖNÜLLÜ KATILIM FORMU

Bu çalışma, “4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Dijital Oyunların Finansal Okuryazarlık Becerisinin Kazandırılmasına Etkisi” başlıklı bir araştırma çalışması olup Sosyal Bilgiler Dersinde kullanılacak dijital oyun uygulamalarını ilkokul dördüncü sınıf öğrencilerin finansal okuryazarlık becerilerini geliştirme amacını taşımaktadır. Çalışma, Anadolu Üniversitesi Sınıf Eğitimi Programı Doktora öğrencisi Sinan ÖZER tarafından yürütülmekte ve bu alanda yapılacak çalışmaların gelişimine ışık tutması hedeflenmektedir.

- Bu çalışmaya katılımınız gönüllülük esasına dayanmaktadır.
- Çalışmanın amacı doğrultusunda; size araştırmacı tarafından ölçek ve başarı testi uygulanacak, ayrıca canlı ders video kayıtları yapılarak, sizin etkinliklere etkin olarak katılımınızla oluşturacağınız ürünler hakkında ve uygulama sonrasında sizinle görüşmeler yapılacaktır.
- İsmınızı yazmak ya da kimliğinizi açığa çıkaracak bir bilgi vermek zorunda değilsiniz bu araştırmada katılımcıların isimleri gizli tutulacaktır.
- Araştırma kapsamında toplanan veriler, sadece bilimsel amaçlar doğrultusunda kullanılacak, araştırmanın amacı dışında ya da bir başka araştırmada kullanılmayacak ve gerekmesi halinde, sizin (yazılı) izniniz olmadan başkalarıyla paylaşılmayacaktır.
- İsteminiz halinde sizden toplanan verileri inceleme hakkınız bulunmaktadır.
- Sizden toplanan veriler araştırmacı tarafından araştırma süresi boyunca korunacak ve araştırma bitiminde arşivlenecek veya imha edilecektir.
- Veri toplama sürecinde size rahatsızlık verebilecek herhangi bir soru/talep olmayacaktır. Yine de katılımınız sırasında herhangi bir sebepten rahatsızlık hissederseniz çalışmadan istediğiniz zamanda ayrılabilirsiniz. Çalışmadan ayrılmanız durumunda sizden toplanan veriler çalışmadan çıkarılacak ve imha edilecektir.

Gönüllü katılım formunu okumak ve değerlendirmek üzere ayırdığınız zaman için teşekkür ederim. Çalışma hakkındaki sorularınızı araştırmacıya yöneltebilirsiniz.

Araştırmacı Adı: Sinan ÖZER

Adres:

Cep Tel:

Bu çalışmaya tamamen kendi rızamla, istediğim takdirde çalışmadan ayrılabileceğimi bilerek verdiğim bilgilerin bilimsel amaçlarla kullanılmasını kabul ediyorum.

Katılımcı Ad ve Soyadı:

İmza:

Tarih:

EK-7 Veli İzin Formu

VELİ İZİN FORMU

Bu çalışma, ‘‘Sosyal Bilgiler Dersinde İlkokul Öğrencilerinin Finansal Okuryazarlık Becerilerinin Geliştirilmesinde Eğitsel Dijital Oyunların Uygulamaları’’ başlıklı bir araştırma çalışması olup Sosyal Bilgiler Dersinde kullanılacak dijital oyun uygulamalarını ilkokul dördüncü sınıf öğrencilerin finansal okuryazarlık becerilerini geliştirme amacını taşımaktadır. Çalışma, Anadolu Üniversitesi Sınıf Eğitimi Programı Doktora öğrencisi Sinan ÖZER tarafından yürütülmekte ve bu alanda yapılacak çalışmaların gelişimine ışık tutması hedeflenmektedir.

- Bu çalışmaya öğrencinizin katılımı gönüllülük esasına dayanmaktadır.
- Çalışmanın amacı doğrultusunda; öğrencilere **ölçek ve başarı testi** uygulanarak, canlı ders video kayıtları yapılarak, öğrencilerin etkinliklere etkin olarak katılımıyla oluşturacakları ürünlerle ve uygulama sonrasında öğrencilerle görüşme yapılarak veriler toplanacaktır.
- Öğrencilerin isminizi yazmak ya da kimliğinizi açığa çıkaracak bir bilgi vermek zorunda değilsiniz/araştırmada katılımcıların isimleri gizli tutulacaktır.
- Araştırma kapsamında toplanan veriler, sadece bilimsel amaçlar doğrultusunda kullanılacak, araştırmanın amacı dışında ya da bir başka araştırmada kullanılmayacak ve gerekmesi halinde, sizin (yazılı) izniniz olmadan başkalarıyla paylaşılmayacaktır.
- İstemeniz halinde öğrencinizden toplanan verileri inceleme hakkınız bulunmaktadır.
- Öğrencinizden toplanan veriler araştırmacı tarafından araştırma süresi boyunca korunacak ve araştırma bitiminde arşivlenecek veya imha edilecektir.
- Veri toplama sürecinde öğrencinize rahatsızlık verebilecek herhangi bir soru/talep olmayacaktır. Yine de herhangi bir sebepten rahatsızlık hissederseniz öğrencinizi çalışmadan istediğiniz zamanda ayrılabilirsiniz. Öğrencinizin çalışmadan ayrılması durumunda toplanan veriler çalışmadan çıkarılacak ve imha edilecektir.

Gönüllü katılım formunu okumak ve değerlendirmek üzere ayırdığınız zaman için teşekkür ederim. Çalışma hakkındaki sorularınızı araştırmacıya yöneltebilirsiniz.

Araştırmacı Adı: Sinan ÖZER

Adres:

Cep Tel:

Bu çalışmaya öğrencimin katılımını, istediğim takdirde çalışmadan ayrılabilceğini bilerek verdiğim bilgilerin bilimsel amaçlarla kullanılmasını kabul ediyorum.

Veli Ad ve Soyadı:

İmza:

Tarih:

EK-8 Günlük Ders Planları

Günlük Ders Planı I	
Tarih	23/02/2022
Sınıf	4/B
Ders	Sosyal Bilgiler
Ders Süresi	3 ders saati (3*40")
Öğrenme Alanı	Üretim, Dağıtım ve Tüketim
Kazanımlar	SB.4.5.1. İstek ve ihtiyaçlarını ayırt ederek ikisi arasında bilinçli seçimler yapar.
Öğretim Yöntem Ve Teknikleri	Oyunlaştırma, bağımsız öğrenme, işbirlikli öğrenme, anlatım, soru-cevap.
Kullanılan Eğitim Teknolojileri Ve Materyaller	Bilgisayar, projeksiyon, tablet, etkileşimli tahta, kitap ve defter
Ders Alanı	4/B Sınıfı.
Öğrenme-Öğretme Süreci *Dikkat çekme *Güdüleme *Gözden geçirme *Öğrenme etkinlikleri *Tekrar *Dönüt-düzeltilme	<p>*Öğretmen öğrencilere oyun oynamayı sevip sevmediği ve ne tür oyunlar oynadığını sorar. Öğrencilerden alınan cevaplara göre öğrencilerin dijital ortamlarda ne kadar oyun oynadıkları öğrenilir ve bu oyunların daha çok ne üzerine olduğu sorulur. Öğrencilere sadece eğlenceli vakit geçirmek için değil aynı zamanda bir şeyler öğrenmek için de oyunlar oynanabileceği belirtilir. Öğrencilere oyun oynarken aynı zamanda dersi de öğrenmek ister misiniz diyerek öğrencilerde merak uyandırılır. Daha sonra sınıfa kurulan bilgisayarların nasıl kullanılacağı ve dersin çoğunluğunun oyunlar üzerinden işleneceği belirtilir.</p> <p>* Öğrencilere 5. Ünite olan Üretim, Dağıtım ve Tüketim ünitesinin hazırlanan oyunlar üzerinden işleneceği anlatılır. Bu üniteye dünyada önemi gittikçe artan finansal okuryazarlık becerilerini geliştirecek bilgiler bulunduğu belirtilerek finansal okuryazarlığın ne olduğu kısaca belirtilerek derse geçilir.</p> <p>* Öğrencilere bu dersin konusu isteklerimiz, sosyal ve temel ihtiyaçlarımız diyerek geçmiş sınıflarında öğrendiği bilgiler hatırlatılarak kısaca bilgi verilir.</p> <p>* Öğrencilere sınıfa getirilen bilgisayarlarda oyunların yüklü olduğu ve sırayla bu oyunları oynayacakları anlatılır. Her bilgisayar için dört öğrenci belirlenerek bilgisayarların önüne isimler asılır. (Vakit kaybını önlemek için isimler dersten önce sınıf listesi yardımıyla belirlenir.)</p> <p>* Öğrencilere ilk olarak istek ve ihtiyaçlarını ayırt edebileceği istek ve ihtiyaç bulma uçak oyunu oynatılacağı belirtilir. Bu oyunun süresinin 3 dakika olduğu ve oyunun amacının istek ve ihtiyaçların en kısa sürede bulunması gerektiği söylenir. İstek ve ihtiyaçları kimin en kısa sürede bulunduğu ders sonunda etkileşimli tahta üzerinden açıklanacağı belirtilecek.</p> <p>* Tüm öğrenciler oyunu bitirdikten sonra ikinci oyun olan gizli nesnelerin yer aldığı ihtiyaçlarını arıyorum oyununa geçilir. Bu oyunda da kahramanın hazırlanan oyun haritası üzerinden ihtiyaçlarını bulmaları</p>

	<p>gerektiđi belirtilir. Tüm öğrenciler oyunu tamamladıktan sonra oyunlar üzerine kısaca konuşulur. Alınan puanlarda birinci olan öğrenciler tebrik edilir.</p> <p>* İkinci derse başlandıđında öğrencilerin ihtiyaçlarını karşılarken aynı ürünün daha uygun fiyatlı olanı varsa onları almaları gerektiđi ve istek ve ihtiyaçlarının ayrımının yapıldıđı İhtiyaçlarımı alıyorum oyunu oynatılır. Oyunu bitiren oyuncuların ekranlarından oyunu başarılı tamamlayıp tamamlamadıkları takip edilir. Tüm öğrencilerin sırasıyla oyunu oynamaları sağlanır. Süre dikkate alınarak oyunu birkaç kere oynamaları sağlanır.</p> <p>* Dersin ilk yirmi dakikası tamamlandıđında hazırlanan diđer oyun olan İhtiyaç, istek ve sosyal ihtiyaç gruplama oyunu oynatılarak ders tamamlanır.</p> <p>* Üçüncü derste oynatılan oyunlarda verilen bilgilerin öğrenilip öğrenilmediđini görmek için Quiz test oyunu oynatılacađı söylenir ve bu oyunun kurallarının ne olduđu etkileşimli tahtadan anlatılır. Oyun tüm öğrencilere oynatıldıktan sonra dođru ve yanlıř olanlar sınıfta tartıřılarak konu tamamlanır.</p> <p>* Sınıf öğretmeninden onay alındıktan sonra öğrencilere oyunların linklerinin telefonda veli grubundan paylařılacađı belirtilerek isteyenlerin evde oynayabileceđi belirtilerek ders bitirilir.</p> <p>* Öğrencilere görüşlerini belirtebilecekleri açık uçlu anket formu dađıtılarak ders hakkındaki görüşlerini yazmaları istenir. Ayrıca sınıftan kimi öğrencilerle istekleri dođrultusunda kısa bir görüşme yapılarak görüşleri alınır.</p>
Deđerlendirme	Öz deđerlendirme, ürün deđerlendirme, açık uçlu sorular.

Günlük Ders Planı II	
Tarih	02/03/2022
Sınıf	4/B
Ders	Sosyal Bilgiler
Ders Süresi	3 ders saati (3*40")
Öğrenme Alanı	Üretim, Dađıtım ve Tüketim
Kazanımlar	SB.4.5.2. Ailesi ve yakın çevresindeki başlıca ekonomik faaliyetleri tanır.
Öğretim Yöntem Ve Teknikleri	Oyunlařtırma, bađımsız öğrenme, işbirlikli öğrenme, anlatım, soru-cevap.
Kullanılan Eğitim Teknolojileri Ve Materyaller	Bilgisayar, projeksiyon, tablet, etkileşimli tahta, kitap ve defter
Ders Alanı	4/B Sınıfı.
Öğrenme-Öğretme Süreci	* Öğrencilere bu dersin konusu aileniz ve yakın çevrenizdeki başlıca

<p>*Dikkat çekme *Güdüleme *Gözden geçirme *Öğrenme etkinlikleri *Tekrar *Dönüt-düzelme</p>	<p>ekonomik faaliyetler diyerek geçmiş sınıflarında öğrendiği bilgiler hatırlatılarak kısaca bilgi verilir.</p> <p>Öğrencilere “İnsanlar geçimlerini sağlayabilmek için çeşitli işler yaparlar. Toprağı ekip biçer, hayvan yetiştirir, ham maddeleri işleyerek kullanılabilir mal hâline getirirler. Ticaretle uğraşır, çeşitli iş yerlerinde çalışırlar. İnsan ihtiyaçlarının karşılanmasına yönelik olarak sürdürülen bu işlerin her birine <i>ekonomik faaliyet</i> denir.” Tanımı açıklandıktan sonra ürün mü hammadde mi oyunu bilgisayardan öğrencilere sıra ile oynatılır. Bütün öğrenciler oyunu bitirdikten sonra puan sıralamasına bakılarak en yüksek puanı alan öğrenciler tebrik edilir.</p> <p>Öğrencilere ikinci oyunun ekonomik faaliyetlerle alanlarını bulma oyunu oynatılacağı söylenir. Bu oyunda çevresinde karşılaştığı ekonomik faaliyetlerin tarım, hayvancılık, sanayi ve turizm alanlarından hangilerine girdiğini en kısa sürede bulmaları istenir. Tüm öğrenciler oyunu bitirdikten sonra oyun hakkında geri dönütte bulunarak ders bitirilir.</p> <p>İkinci derste çevresinde bulunan meslekleri ve bu mesleklerin hizmet alanında mı yoksa ürün odaklı çalışan meslekler olduğunu öğrenmesi ve meslekleri tanıması için Meslekleri Bulma oyunu oynatılır. Tüm öğrenciler oyunu tamamladıktan sonra oyun hakkında dönütler alınır ve en yüksek puan alan öğrenci tebrik edilir.</p> <p>Öğrencilere diğer oyun olan ürün ve yetiştirdiği bölge eşleştirmesi olan Balon Patlatma oyunu oynatılır. Bu oyunda öğrencilerin hangi ekonomik faaliyet hangi bölgede daha çok yapıldığı buldurulur. Tüm öğrenciler oyunu tamamladıktan sonra oyun hakkında dönütler alınır ve en yüksek puan alan öğrenci tebrik edilir.</p> <p>* “Ailesi ve yakın çevresindeki başlıca ekonomik faaliyetleri tanı.” kazanımının verildiği üçüncü derste de oynatılan oyunlarda verilen bilgilerin öğrenilip öğrenilmediğini görmek için Quiz test oyunu oynatılır. Oyun tüm öğrencilere oynatıldıktan sonra doğru ve yanlış olanlar sınıfta tartışılarak konu tamamlanır.</p> <p>Öğrencilere oyunların linklerinin telefonda veli grubundan paylaşılacağı belirtilerek isteyenlerin evde oynayabileceği belirtilerek ders bitirilir.</p> <p>* Öğrencilere görüşlerini belirtebilecekleri açık uçlu anket formu dağıtılarak ders hakkındaki görüşlerini yazmaları istenir. Ayrıca sınıftan kimi öğrencilerle istekleri doğrultusunda kısa bir görüşme yapılarak görüşleri alınır.</p>
<p>Değerlendirme</p>	<p>Öz değerlendirme, ürün değerlendirme, açık uçlu sorular.</p>

<p align="center">Günlük Ders Planı III</p>	
<p>Tarih</p>	<p>09/03/2022</p>
<p>Sınıf</p>	<p>4/B</p>
<p>Ders</p>	<p>Sosyal Bilgiler</p>

Ders Süresi	3 ders saati (3*40’)
Öğrenme Alanı	Üretim, Dağıtım ve Tüketim
Kazanımlar	SB.4.5.3. Sorumluluk sahibi birey olarak bilinçli tüketici davranışları sergiler.
Öğretim Yöntem Ve Teknikleri	Oyunlaştırma, bağımsız öğrenme, işbirlikli öğrenme, anlatım, soru-cevap.
Kullanılan Eğitim Teknolojileri Ve Materyaller	Bilgisayar, projeksiyon, tablet, etkileşimli tahta, kitap ve defter
Ders Alanı	4/B Sınıfı.
Öğrenme-Öğretme Süreci *Dikkat çekme *Güdüleme *Gözden geçirme *Öğrenme etkinlikleri *Tekrar *Dönüt-düzelme	<p>* Öğrencilere bu dersin konusu sorumluluk sahibi birey olarak bilinçli tüketici davranışları sergilemek diyerek geçmiş sınıflarında öğrendiği bilgiler hatırlatılarak kısaca bilgi verilir.</p> <p>Öğrenciler bu derste de diğer derslerde olduğu gibi oyunlar oynayarak ders işleyeceğimiz belirtilir. Diğer derslerle ilgili kısa bir bilgi alınır. Zorlandığı veya en çok hoşlandığı yerler sorulur. Eğer bilgisayarı kullanmakta zorlanan veya başka bir problemle karşılaşan öğrenci varsa dersin başında zorlandığı yer ile ilgili bilgi verilir. Öğrencilere bu derste, yapacağımız alışverişlerde nelere dikkat etmemiz gerektiği ile ilgili önemli bilgiler öğreneceğimiz belirtilir. Bunun için hazırlanan ilk oyun bir ürünün üzerindeki özellikleri gösteren ürünü tanıyorum oyunu açılır. Oyun hakkında öğrencilere kısaca bilgi verilir. Bu oyunda öğrencilerin ürün ambalajında bulunan semboller ve içeriklerin ne işe yaradığını öğrenmeleri sağlanır. Oyuna başlamadan önce öğrencilere bir ürünün üzerinde neler yazabilir ve bunlar ne işimize yarayabilir diye soru sorulur. Öğrencilerden alınan cevaplara göre özellikle gıda ürünlerinde sağlığımız için çok önemli olan ve o ürünü alırken dikkat etmemiz gereken kimi bilgiler var ve ben bu bilgileri oyunda bulmanızı istiyorum diyerek ilk grup öğrenciler oyun oynamak üzere bilgisayarın başına çağırılır.</p> <p>İlk oyun bittikten sonra oyunun sonuçları etkileşimli tahtadan öğrencilere sunulur en yüksek puan alan öğrenci ödüllendirilir. Daha sonra oyunun doğru cevapları verilerek doğru cevaplar üzerinde öğrencilerle biraz konuşulur. İlk oyun tamamlandıktan sonra ikinci oyun olan bilinçli tüketici davranışları oyunu bilgisayardan açılır. Bu oyunda öğrencilerin bilinçli tüketici davranışlarından doğru ve yanlış olanlarını bulmaları istenir. Oyun sonunda ilk oyunda olduğu gibi ödüllendirme ve cevaplandırma yapılarak ilk ders bitirilir.</p> <p>İkinci derste öğrencilere bilinçli tüketici oyununu oynayacakları söylenir. Bu oyunda ilk derste öğrendikleri tüketici davranışlarını oyunda uygulamaları istenir. Oyun sonunda kazanan öğrencilerin bilgisayarlarında şampiyon oldun yazısı çıkacağı ve bu yazıyı bulan her öğrencinin birinci sayılarak ödüllendirileceği belirtilir. Oyun sonunda ödüllendirmeler ve cevaplandırmalar yapılarak dördüncü oyun olan resim bulma oyununa geçilir. Oyun öğrencilere anlatılır. Oyunda açılacak resmin ne olduğunu en hızlı tahmin eden öğrencilerin oyunda başarılı olacağı anlatılır. Daha sonra öğrenciler oyunu oynaması için bilgisayarların başına çağırılır. Tüm öğrenciler oyunu tamamladıktan</p>

	<p>sonra ödüllendirme ve cevaplandırma yapılarak ikinci ders tamamlanır.</p> <p>Üçüncü derste öğrencilere quiz oyunu oynayacakları söylenerek değerlendirme oyunu açılır. Bu oyunu da tüm öğrenciler tamamlayınca ödüllendirme ve cevaplandırma yapılır. Daha sonra etkileşimli tahta üzerinden oyunlarda yapılan hatalara bakılır. Eğer aynı hatayı yapan çok fazla öğrenci varsa o hata üzerine konuşularak konunun daha iyi anlaşılması sağlanır. Geri kalan sürede öğrencilerin oyun hakkında ve ders hakkında soruları cevaplanarak ders bitirilerek doldurmaları için öğrenci günlükleri öğrencilere dağıtılır.</p>
Değerlendirme	Öz değerlendirme, ürün değerlendirme, açık uçlu sorular.

Günlük Ders Planı IV	
Tarih	18/03/2022
Sınıf	4/B
Ders	Sosyal Bilgiler
Ders Süresi	3 ders saati (3*40’)
Öğrenme Alanı	Üretim, Dağıtım ve Tüketim
Kazanımlar	SB.4.5.4. Kendine ait örnek bir bütçe oluşturur. <i>Öğrencinin ailesi ile beraber örnek bir bütçe miktarı üzerinden gelir gider tablosu oluşturması sağlanır.</i>
Öğretim Yöntem Ve Teknikleri	Oyunlaştırma, bağımsız öğrenme, işbirlikli öğrenme, anlatım, soru-cevap.
Kullanılan Eğitim Teknolojileri Ve Materyaller	Bilgisayar, projeksiyon, tablet, etkileşimli tahta, kitap ve defter
Ders Alanı	4/B Sınıfı.
Öğrenme-Öğretme Süreci *Dikkat çekme *Güdüleme *Gözden geçirme *Öğrenme etkinlikleri *Tekrar *Dönüt-düzeltilme	<p>* Öğrencilere bu derste bütçenin ne olduğunu ve nasıl bütçe hazırlamamız gerektiğini öğreneceğiz diyerek derse giriş yapılır. Öğrencilere evimize eşya veya gıda malzemelerini nasıl aldığımız ve alırken karşılığında ve verdiğimiz sorulur. Alınan cevaplara göre paranın bir değişim aracı olarak kullanıldığı öğrencilere kavratılır. Öğrencilere paranın sınırsız bir kaynak olmadığı ve dikkatli kullanmak için neler yapmamız gerektiği sorularak derse başlanır.</p> <p>Bu derste paranın nasıl kullanılması gerektiğini öğreneceğimiz oyunlar oynayacağımız belirtilerek ilk oyunumuz olan gelir gider ayrımı uçak oyunu öğrencilere tanıtılır. Oyunda verilen senaryolara göre içeriklerin gelir mi yoksa gider mi olduğu öğrencilere buldurularak gelir ve gider ayrımını yapmaları sağlanır. Birinci oyun bittikten sonra öğrencilere oyunun cevapları akıllı tahtadan gösterilerek birinci olan öğrenci ödüllendirilerek ikinci oyuna geçilir.</p> <p>İkinci oyun olan bütçe hakkında bilgilerin içeren doğru yanlış oyunu öğrencilere oyun hakkında kısa bir bilgi verdikten sonra oynatılır. Oyun oynatıldıktan sonra cevaplar ve ödüllendirme yapılarak ilk ders bitirilir. İkinci derste öğrencilere paraları tanıtan paralarımız oyunu tanıtılır.</p>

	<p>Öğrencilere bu oyunda şu anda kullandığımız kağıt ve madeni paraları bulmaları gerektiği belirtilerek oyun öğrencilere oynatılır. Oyun sonunda cevaplandırma ve ödüllendirme yapıldıktan sonra diğer oyun olan anagram oyununa geçilir.</p> <p>Anagram oyununun nasıl oynanacağı öğrencilere anlatılır. Verilen ipuçlarına göre cevapları bulmaları gerektiği belirtilir. Bu oyunu ilk defa oynayacakları için bilmeyenlere yardımda bulunulur. Oyun sonunda cevaplandırma ve ödüllendirme yapılarak ikinci ders bitirilir. Üçüncü derste bütçe yapma oyunu öğrenciler ile oynanarak öğrencilerin örnek bir bütçe yapması sağlanır. Daha sonra cevaplandırma ve ödüllendirme yapılarak son oyun olan quiz test oyunu öğrencilere oynatılır. Bu oyununda cevaplandırma ve ödüllendirmesi yapıldıktan sonra öğrencilere derste anlamadıkları hakkında sorular sorularak anlaşılmayan yerlerin tam olarak anlaşılması sağlanır. Daha sonra öğrencilere doldurmaları için günlük formları dağıtılarak günlük formlarını doldurmaları ve diğer derste teslim etmeleri rica edilerek ders tamamlanır.</p>
Değerlendirme	Öz değerlendirme, ürün değerlendirme, açık uçlu sorular.

Günlük Ders Planı V	
Tarih	23/03/2022
Sınıf	4/B
Ders	Sosyal Bilgiler
Ders Süresi	3 ders saati (3*40")
Öğrenme Alanı	Üretim, Dağıtım ve Tüketim
Kazanımlar	SB.4.5.5. Çevresindeki kaynakları israf etmeden kullanır. <i>Sahip olduğu kaynakları bilinçli kullanarak tasarrufta bulunması gerektiği vurgulanır.</i>
Öğretim Yöntem Ve Teknikleri	Oyunlaştırma, bağımsız öğrenme, işbirlikli öğrenme, anlatım, soru-cevap.
Kullanılan Eğitim Teknolojileri Ve Materyaller	Bilgisayar, projeksiyon, tablet, etkileşimli tahta, kitap ve defter
Ders Alanı	4/B Sınıfı.
Öğrenme-Öğretme Süreci	<ul style="list-style-type: none"> * Dikkat çekme *Güdüleme *Gözden geçirme *Öğrenme etkinlikleri *Tekrar *Dönüt-düzeltilme <p>* Öğrencilere derse başlarken okulda boşa harcandığını düşündüğünüz kaynaklarımız nedir diye soru sorular derse giriş yapılır. Alınan cevaplara göre okulda suyun, elektriğin israf edilip edilmediği, ediliyorsa en çok nerelerde israf edildiği açıklanır. Ayrıca çevresinde gördüğü ve israf olan kaynaklar sorulur. Özellikle kağıt israfına ve ekmek israfına dikkat çekilir. İsrاف konusuna giriş yaptıktan sonra israf çeşitleri ile alakalı hazırlanan uçak oyunu öğrencilere oynatılır. Oyun oynatıldıktan sonra oyunun cevapları verilerek birinci öğrenci ödüllendirilir. Oyun bittikten sonra hangi kaynakların israf olduğu öğrencilere sorulur. Daha sonra ikinci oyun olan doğru yanlış oyunu öğrencilere anlatılır. Öğrenciler oyunu tamamladıktan sonra cevaplandırmaya geçilmeden önce akıllarında ne kaldığı sorulur.</p>

	<p>Oyunun doğru cevapları hep birlikte çözülerek birinci olan öğrenci açıklanır. Ödüllendirilmesi yapıldıktan sonra öğrencilere anlamadığı yer olup olmadığı sorularak ilk ders bitirilir.</p> <p>İkinci derste öğrencilere geri dönüşüm ile ilgili oyun oynayacağımız söylenerek geri dönüşüm hakkında konuşulur. Öğrencilere geri dönüşümü yapılabilen maddelerin neler olduğunu öğreneceğimiz geri atık yakalama oyununu oynayacağımız söylenerek oyun tüm öğrencilere oynatılır. Daha sonra Atık fabrikası oyunu tüm öğrencilere oynatılır. Oyunlar bittikten sonra öğrencilere hangi maddelerin tekrar dönüştürülebileceği sorulur. Cevaplara göre öğrencilere geri dönüşümün bireylerin ve ülke ekonomisi üzerindeki etkisinden bahsedilir.</p> <p>Üçüncü derste öğrencilere israf çeşitlerini anlatan resim eşleştirme oyunu oynatılır. Bu oyunda öğrencilerden aynı resimleri eşleştirmeleri istenir. Oyun sonunda oyun bir kez de etkileşimli tahtada tüm öğrenciler ile birlikte oynatılır. Birinci olan öğrenci ödüllendirildikten sonra son oyun olan quiz oyunu öğrencilere oynatılır. Oyun sonunda oyunun cevabı ve ödüllendirilmesi yapıldıktan sonra öğrencilere derste oynadığımız oyunlar hakkında soruları olup olmadığı sorulur. Daha sonra günlük formları dağıtılarak ders bitirilir.</p>
Değerlendirme	Öz değerlendirme, ürün değerlendirme, açık uçlu sorular.

EK-9 Anadolu Üniversitesi Etik Kurul İzni

Esnek Kayıt Tarihi: 12.11.2021 Protokol No: 214512

Tarih: 30.11.2021



ANADOLU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER BİLİMSEL ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİĞİ KURULU
KARAR BELGESİ

ÇALIŞMANIN TÜRÜ:	Doktora Tez Çalışması
KONU:	Eğitim Bilimleri
BAŞLIK:	4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Dijital Oyunların Finansal Okuryazarlık Becerisinin Kazandırılmasına Etkisi
PROJE/TEZ YÜRÜTÜCÜSÜ:	Prof. Dr. Ali ERSOY
TEZ YAZARI:	Sinan ÖZER
ALT KOMİSYON GÖRÜŞÜ:	-
KARAR:	Olumlu
	(Edebiyat Fak.)
(İktisat Fak.)	(Açıköğretim Fak.)
(Eğitim Fak.)	(İnönü Bil. Fak.)

EK-10 İl Milli Eğitim Müdürlüğü İzin Yazısı



T.C.
ADİYAMAN VALİLİĞİ
İl Milli Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-67610468-774.99-45980918
Konu : Uygulama İzin İsteği

18.03.2022

VALİLİK MAKAMINA

- İ l g i : a) Anadolu Üniversitesi Genel Sekreterlik - Yazı İşleri Müdürlüğü'nün 16.02.2022 tarih ve 269850 sayılı yazısı.
b) İl Milli Eğitim Müdürlüğü Araştırma ve Değerlendirme Komisyonunun 07.03.2022 tarihli kararı.

Anadolu Üniversitesi Genel Sekreterlik Yazı İşleri Müdürlüğü'nün ilgi (a) yazısında; Üniversitesinin Eğitim Bilimleri Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı Sınıf Eğitimi Doktora Programı öğrencisi Sinan ÖZER'in tez çalışması kapsamında Prof. Dr. Ali ERSOY danışmanlığında İlimiz Kahta İlçesi Vali Özbilgin ilkokulundaki öğrencilere yönelik "4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Dijital Oyunların Finansal Okuryazarlık Becerisinin Kazandırılmasına Etkisi" Konulu Araştırma- anket uygulaması yapması talep edilmektedir.

Bu bağlamda; Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı Sınıf Eğitimi Doktora Programı öğrencisi Sinan ÖZER'in tez çalışması kapsamında Prof. Dr. Ali ERSOY danışmanlığında İlimiz Kahta İlçesi Vali Özbilgin ilkokulundaki öğrencilere yönelik "4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Dijital Oyunların Finansal Okuryazarlık Becerisinin Kazandırılmasına Etkisi" Konulu Araştırma- anket uygulamasını ilçe/okul idaresinin sorumluluğu ve gözetiminde eğitim öğretimi aksatmayacak şekilde ilgi (b) komisyon kararı doğrultusunda yapması Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.

Abdurrahman ÇELİK
Müdür a.
İl Milli Eğitim Şube Müdürü

OLUR

Ramazan AŞCI
Vali a.
İl Milli Eğitim Müdürü

Ek: 1 Adet Yazı, Ölçek ve Araştırma Değerlendirme Formu

EK-11 İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü İzin Yazısı



T.C.
KAHTA KAYMAKAMLIĞI
İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-82188013-774.01.01-46002985
Konu : Araştırma Uygulama izni

18.03.2022

DAĞITIM YERLERİNE

- İlgi : a) Anadolu Üniversitesi Genel Sekreterlik - Yazı İşleri Müdürlüğü'nün 16.02.2022 tarih ve 269850 sayılı yazısı.
b) Valilik Makamının 18.03.2022 tarih ve 45980918 sayılı Makam Oluru.

Anadolu Üniversitesi Genel Sekreterlik - Yazı İşleri Müdürlüğü'nün ilgi (a) yazısına istinaden; Üniversitesinin Eğitim Bilimleri Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı Sınıf Eğitimi Doktora Programı öğrencisi Sinan ÖZER'in tez çalışması kapsamında Prof. Dr. Ali ERSOY danışmanlığında İlimiz Kahta İlçesi Vali Özbilgin ilkokulundaki öğrencilere yönelik "4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Dijital Oyunların Finansal Okuryazarlık Becerisinin Kazandırılmasına Etkisi" Konulu Araştırma- anket uygulamasını ilçe/okul idaresinin sorumluluğu ve gözetiminde eğitim öğretimi aksatmayacak şekilde yapması ile ilgili Valilik Makamının ilgi (b) Oluru yazımız ekinde gönderilmiştir.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Mehmet BAYRAM
Müdür a.
Şube Müdürü

Ek: Valilik Makam Oluru ve ekleri

Dağıtım:
-Vali Özbilgin ilkokulu