

# İLKOKULDA EĞİTSEL DİJİTAL OYUNLARLA ÖĞRETİM

## Editörler

Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Akif BİRCAN

Dr. Öğr. Üyesi Emrah AKMAN

*...Geleceğin Fikirleri...*



# İLKOKULDA EĞİTSEL DİJİTAL OYUNLARLA ÖĞRETİM

**Editörler:** Mehmet Akif BİRCAN - Emrah AKMAN

**Yazarlar:**

Gülseda EYCEYURT TÜRK - Emrah AKMAN - Hasan BAĞ - İclal GÖKKUŞ - İsmail ÇETİN  
Mehmet Akif BİRCAN - Osman ASLAN - İbrahim Enes ÖNER

**ISBN:** 978-625-8499-80-3

Copyright © Vizetek

Özgün bilimsel eser niteliğindeki bu kitabın basım, yayım ve satış hakları Vizetek Yayıncılık Sanayi ve Ticaret Limited Şirketi'ne aittir. Vizetek Yayıncılık'ın izni alınmadan kitabın tümü ya da bölümleri, kapak tasarımı, elektronik, mekanik, fotokopi, manyetik, kayıt ya da başka yöntemlerle çoğaltılamaz, basılamaz, dağıtılamaz.

Bu kitap T.C. Kültür Bakanlığı bandrolü ile satılmaktadır.

Sayın okuyucularımız, bandrolsüz yayınları satın almamanızı diliyoruz.

*Kitap içeriğinin tüm sorumluluğu yazarlarına aittir.*

**Yayın Koordinatörü:** Ferit RESULOĞULLARI

**Kapak Tasarımı & Mizanpaj:** Sadık HANGÜL

**1. Baskı:** Ankara | Aralık, 2022



Seyranbağları Mah. İncesu Cad. 10/2 Çankaya/ANKARA

**Tel.:** (0312) 482 00 11

**Web:** www.vizetek.com.tr

**E-mail:** vizetkeyayincilik@gmail.com

**Yayıncı Sertifika No:** 41575

**Baskı:** Vadi Grafik Tasarım ve Reklamcılık Ltd. Şti.

İvedik Org. San. 1420. Cad. No: 58/1 Yenimahalle/ANKARA,

Tel: 0 312 395 85 71

**Matbaa Sertifika No:** 47479

# İLKOKULDA EĞİTSEL DİJİTAL OYUNLARLA ÖĞRETİM

## Editörler

Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Akif BİRCAN

Dr. Öğr. Üyesi Emrah AKMAN

## Yazarlar

Doç. Dr. Gülseda EYCEYURT TÜRK

Dr. Öğr. Üyesi Emrah AKMAN

Dr. Öğr. Üyesi Hasan BAĞ

Dr. Öğr. Üyesi İclal GÖKKUŞ

Arş. Gör. Dr. İsmail ÇETİN

Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Akif BİRCAN

Dr. Osman ASLAN

İbrahim Enes ÖNER

- Editörler** Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Akif BİRCAN, *Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Eğitim Fakültesi*  
Dr. Öğr. Üyesi Emrah AKMAN, *Ordu Üniversitesi Eğitim Fakültesi*
- 1. Bölüm** **Oyun, Dijital Oyun, Eğitsel Oyun**  
Dr. Öğr. Üyesi Emrah AKMAN, *Ordu Üniversitesi Eğitim Fakültesi*  
ORCID: 0000-0003-0637-919X
- 2. Bölüm** **Eğitsel Dijital Oyun Nedir?**  
Doç. Dr. Gülseda EYCEYURT TÜRK, *Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Eğitim Fakültesi*  
ORCID: 0000-0002-4757-3696
- 3. Bölüm** **Eğitsel Dijital Oyunların Kuramsal Temelleri**  
Arş. Gör. Dr. İsmail ÇETİN, *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü*  
ORCID: 0000-0002-7865-6080
- 4. Bölüm** **Türkçe Öğretiminde Eğitsel Dijital Oyunlar**  
Dr. Öğr. Üyesi İclal GÖKKUŞ, *Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Eğitim Fakültesi*  
ORCID: 0000-0002-2721-9892
- 5. Bölüm** **Matematik Öğretiminde Eğitsel Dijital Oyunlar**  
Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Akif BİRCAN, *Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Eğitim Fakültesi*  
ORCID: 0000-0003-2442-0600
- 6. Bölüm** **Hayat Bilgisi Öğretiminde Eğitsel Dijital Oyunlar**  
Dr. Osman ASLAN, *Milli Eğitim Bakanlığı*  
ORCID: 0000-0002-0909-7043
- 7. Bölüm** **Fen Bilimleri Öğretiminde Eğitsel Dijital Oyunlar**  
Dr. Öğr. Üyesi Hasan BAĞ, *Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Eğitim Fakültesi*  
ORCID: 0000-0002-6392-6834
- 8. Bölüm** **Yabancı Dil Öğretiminde Eğitsel Dijital Oyunlar**  
İbrahim Enes ÖNER, *Milli Eğitim Bakanlığı*  
ORCID: 0000-0002-9513-8242

## ÖN SÖZ

Oyun...İnsanlık tarihi kadar eski, güncelliğini ve önemi kaybetmeyen bir kavram. İnsanoğlu için, yaşı kaç olursa olsun, hoşça vakit geçirmenin ve öğrenmenin en vazgeçilmez aracı. Tarihin en eski çağlarından beri çocukların eğitimi için kullanılan en uygun yöntemlerden de bir tanesi. Teknoloji... İnsanoğlunun konfor alanını artırmak için başlattığı mücadele sonucu ürettiği her türlü araç, gereç ve edevat. Bugünlerde teknoloji denilince zihnimizde her ne kadar robotlar, akıllı cihazlar ve tabletler gibi cihazlar canlansa da bundan binlerce yıl öncesinin en büyük icatları; av aletleri, ok ve yay gibi savaş silahları, tekerlek ve daha nice-leri olmuştur. Teknoloji alanında insanlık tarihi ile başlayan bu gelişim serüveni insanlığın her döneminde ve yaşamının her alanında işini kolaylaştıran araçların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu araçlardan en çok ve en verimli kullanılanları da eğitim teknolojisi alanında kullanılanlardır. Günümüz çocuklarının dünyaya gözünü açtıkları andan itibaren akıllı telefon, tablet ve bilgisayar gibi bilgi ve iletişim teknolojisi araçları ile tanışmaları onların dijital ortamlarla olan bağlarını koparılamaz hale getirmiştir. Ama onların kopamayacakları ve yaparken çok keyif aldıkları bir faaliyet daha vardır. O da oyunlardır. Tam bu noktada dijital yerliler olarak adlandırılan bu çocukların eğitim süreçlerinde kullanabilecekleri ve her yönüyle fayda sağlayacak, bir kavram daha eklenmiştir kelime hazinemize, eğitsel dijital oyunlar.

Eğitsel dijital oyunlar, belirli öğrenme hedeflerine hizmet etmek amacıyla hazırlanmış, dijital araçlar aracılığıyla oynanabilen oyunlar olarak tanımlanabilir. Bu öğretim teknolojisinin eğitim ve öğretim süreçlerinde kullanımı; öğrencilerin öğrenme motivasyonlarını artırma, öğrenmede kalıcılığı sağlama, iş birlikli öğrenme ortamı oluşturma ve bireysel hızda öğrenmeye imkân tanıma gibi birçok fayda sağlamaktadır. İlkokul yıllarının; okula ve öğrenmeye karşı olumlu tutum geliştirilmesi, sonraki yıllardaki öğrenmelere temel oluşturacak en temel bilgi ve becerilerin edinilmesi ve mutlu bireyler yetiştirilmesi adına en kritik dönem olduğu düşünüldüğünde bu yıllardaki eğitim öğretim süreçlerinin çağın çocuklarının ilgi ve ihtiyaçlarına cevap verebilecek şekilde planlanması gerekmektedir. Bu nedenle çocuklar için dijital ve oyun gibi iki vazgeçilmez unsuru bünyesinde barındıran eğitsel dijital oyunların ilkökul yılları boyunca bütün derslerin öğrenim ve öğretim süreçlerinde kullanılması faydalı olacaktır. Ancak bu oyunların etkili bir şekilde kullanımı sınıf öğretmenlerinin, eğitsel dijital oyunlar hakkındaki mesleki bilgisi ve farkındalıkları ile doğrudan ilişkilidir.

Hedef kitleyi sınıf öğretmenleri ve sınıf öğretmeni adayları olan bu kitap, 8 bölümden oluşmaktadır. Kitabın bu sekiz bölümünde şu içerik yer almaktadır;

Birinci bölümünde, oyun ve oyun kavramının tarihi gelişimi,

İkinci bölümünde, eğitsel dijital oyunlar, eğitsel dijital oyunların yapısı, eğitsel dijital oyunların özellikleri, eğitsel dijital oyunlarda roller, eğitsel dijital oyun platformları ve eğitimde dijital oyunun önemi

Üçüncü bölümünde, oyun temelli öğrenme, dijital oyun temelli öğrenme ve dijital oyun temelli öğrenme ortamlarında motivasyon öğeleri ve tasarım süreci

Dördüncü bölümünde, ilkokul Türkçe öğretiminde eğitsel dijital oyunların kullanımını ve ilkokul Türkçe öğretiminde kullanılabilecek eğitsel dijital oyun örnekleri

Beşinci bölümünde, ilkokul matematik öğretiminde eğitsel dijital oyunların kullanımını ve ilkokul matematik öğretiminde kullanılabilecek eğitsel dijital oyun örnekleri

Altıncı bölümünde, ilkokul hayat bilgisi öğretiminde eğitsel dijital oyunların kullanımını ve ilkokul hayat bilgisi öğretiminde kullanılabilecek eğitsel dijital oyun örnekleri

Yedinci bölümünde, ilkokul fen bilimleri öğretiminde eğitsel dijital oyunların kullanımını ve ilkokul fen bilimleri öğretiminde kullanılabilecek eğitsel dijital oyun örnekleri

Sekizinci bölümünde, ilkokul yabancı dil öğretiminde eğitsel dijital oyunların kullanımını ve ilkokul yabancı dil öğretiminde kullanılabilecek eğitsel dijital oyun örnekleri

Bu çalışmanın hazırlanmasında emeği geçen bilim insanlarına teşekkür ediyor; okuyucuya faydalı olmasını ve ilkokulda eğitsel dijital oyunlarla öğretim alanına katkı sunmasını diliyoruz.

Anadolu'nun dört bir yanındaki köylerde, okulunun hizmetlisi, müdürü, öğretmeni olan, bir derslikte dört sınıfa eğitim veren "Birleştirilmiş Sınıf Öğretmenleri"ne ithaf olunur.

Editörler

**Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Akif BİRCAN**

**Dr. Öğr. Üyesi Emrah AKMAN**

## İçerikler

ÖN SÖZ..... V

**1. BÖLÜM** : Oyun, Dijital Oyun, Eğitsel Oyun..... 1

*Emrah AKMAN*

ÖZET..... 1

OYUN NEDİR? ..... 1

Oyun Mekanikleri.....3

Oyun Elementleri.....3

Oyuncu Tipleri..... 4

OYUNLARIN TARİHSEL GELİŞİMİ ..... 6

Antik Çağ..... 6

Orta Çağ..... 7

Yeni Çağ..... 7

Yakın Çağ..... 8

DİJİTAL OYUNLAR..... 11

EĞİTSEL OYUNLAR ..... 13

DEĞERLENDİRME SORULARI ..... 17

KAYNAKLAR..... 18

**2. BÖLÜM** : Eğitsel Dijital Oyun Nedir?..... 23

*Gülseda EYCEYURT TÜRK*

ÖZET..... 23

EĞİTSEL DİJİTAL OYUNLAR..... 24

EĞİTSEL DİJİTAL OYUNLARIN YAPISI..... 28

EĞİTSEL DİJİTAL OYUNLARIN ÖZELLİKLERİ..... 35

EĞİTSEL DİJİTAL OYUNLARDA ROLLER ..... 36

Öğretmen Rolü:..... 37

Öğrenci Rolü:..... 37

EĞİTSEL DİJİTAL OYUNLARIN YER ALDIĞI PLATFORMLARA ÖRNEKLER .. 39

TWİN..... 40

MENTALUP..... 41

CODESPARK ACADEMY: KİDS CODİNG ..... 41

DUOLİNGO ..... 42

KODU GAME LAB..... 42

EDUCANDY ..... 43

LEANİNGAPPS.ORG ..... 43

QUIZLET.....	44
WORDWALL.....	44
MORPA KAMPÜS.....	45
EĞİTİMDE DİJİTAL OYUNUN ÖNEMİ.....	46
SONUÇ .....	48
DEĞERLENDİRME SORULARI .....	49
KAYNAKLAR.....	50
<b>3. BÖLÜM : Eğitsel Dijital Oyunların Kuramsal Temelleri.....</b>	<b>59</b>
<i>İsmail ÇETİN</i>	
ÖZET.....	59
GİRİŞ.....	59
OYUN TEMELLİ ÖĞRENME.....	60
DİJİTAL OYUN TEMELLİ ÖĞRENME .....	63
Dijital Oyun Temelli Öğrenme Ortamlarında Motivasyon Öğeleri .....	67
Oyunlaştırma Süreci .....	68
DEĞERLENDİRME SORULARI .....	71
KAYNAKLAR.....	72
<b>4. BÖLÜM : Türkçe Öğretiminde Eğitsel Dijital Oyunlar .....</b>	<b>81</b>
<i>İclal GÖKKUŞ</i>	
ÖZET.....	81
GİRİŞ.....	81
TÜRKÇE ÖĞRETİMİNDE EĞİTSEL DİJİTAL OYUNLARIN ÖNEMİ .....	83
TÜRKÇE ÖĞRETİMİNDE UYGULANABİLİR EĞİTSEL DİJİTAL OYUNLAR.....	85
OKUYORUM.....	95
ZIT ANLAMLI KELİMELER 2 (BALON PATLATMA) .....	103
YAZDIKLARIMIZI DÜZENLEYELİM-1.....	105
EŞ ANLAMLI KELİMELER ADAM ASMACA.....	109
UÇAK DEYİMLER ÖDEVİ .....	110
SONUÇ .....	112
KAYNAKLAR.....	113



**5. BÖLÜM : Matematik Öğretiminde Eğitsel Dijital Oyunlar** ..... 117

*Mehmet Akif BİRCAN*

ÖZET .....	117
GİRİŞ .....	118
MATEMATİK ÖĞRETİMİNDE EĞİTSEL DİJİTAL OYUNLAR .....	120
MATEMATİK ÖĞRETİMİNDE KULLANILACAK EĞİTSEL DİJİTAL OYUNLAR .....	124
Sayılar ve İşlemler Öğrenme Alanının Öğretiminde Uygulanabilir Eğitsel Dijital Oyun .....	124
İBİ MACERA OYUNU .....	124
Ölçme Öğrenme Alanının Öğretiminde Kullanılacak Eğitsel Dijital Oyun .....	126
SEVİMLİ CANAVARLAR SAATLERİ VE ZAMANI ÖĞRETİYOR .....	126
Geometri Öğrenme Alanının Öğretiminde Kullanılabilecek Eğitsel Dijital Oyunlar .....	127
GEO ÇOCUK GEOMETRİYİ ÖĞRENİYORUM .....	127
Veri İşleme Öğrenme Alanının Öğretiminde Kullanılabilecek Eğitsel Dijital Oyunlar .....	128
BAK, BUL, CEVAPLA .....	128
SONUÇ .....	130
KAYNAKLAR .....	131

**6. BÖLÜM : Hayat Bilgisi Öğretiminde Eğitsel Dijital Oyunlar** ..... 135

*Osman ASLAN*

ÖZET .....	135
GİRİŞ .....	135
HAYAT BİLGİSİ ÖĞRETİMİNDE DİJİTAL OYUNLARIN ÖNEMİ .....	136
HAYAT BİLGİSİ ÖĞRETİMİNDE UYGULANABİLİR EĞİTSEL DİJİTAL OYUNLAR .....	141
2. SINIF HAYAT BİLGİSİ OYUNU (HB 2) .....	143
LABİRENT OYUNU: DOĞADA YÖN BULMA .....	156
ÇARKİFELEK OYUNU .....	159
BİLGİ YARIŞMASI .....	161
1. SINIF TÜM DERSLER .....	164
SONUÇ .....	167
KAYNAKLAR .....	169

**7. BÖLÜM : Fen Bilimleri Öğretiminde Eğitsel Dijital Oyunlar ..... 171**

*Hasan BAĞ*

ÖZET.....	171
GİRİŞ.....	171
Fen Bilimleri Öğretiminde Dijital Oyunların Önemi.....	171
Fen Bilimleri Dersinde Yenilikçi Bir Öğrenme Ortamı: Dijital Oyunlar .....	174
FEN BİLİMLERİ ÖĞRETİMİNDE UYGULANABİLİR EĞİTSEL DİJİTAL OYUNLAR.....	176
Dünya ve Evren Konu Alanına Yönelik Dijital Oyun Örneği.....	176
LABİRENT KOVALAMACA.....	176
Canlılar ve Yaşam Konu Alanına Yönelik Dijital Oyun Örneği.....	179
UÇAK OYUNU.....	179
Fiziksel Olaylar Konu Alanına Yönelik Dijital Oyun Örneği .....	182
ARGÜMANTASYON OYUNU.....	182
ELEKTRİKLİ ARAÇ GEREÇLER.....	186
Madde ve Doğası Konu Alanına Yönelik Dijital Oyun Örneği .....	189
ARGÜMANTASYON OYUNU.....	189
SONUÇ .....	192
KAYNAKLAR .....	194

**8. BÖLÜM : Yabancı Dil Öğretiminde Eğitsel Dijital Oyunlar .....197**

*İbrahim Enes ÖNER*

ÖZET.....	197
GİRİŞ.....	198
YABANCI DİL ÖĞRETİMİNDE DİJİTAL OYUNLARIN ÖNEMİ .....	198
YABANCI DİL ÖĞRETİMİNDE UYGULANABİLİR EĞİTSEL DİJİTAL OYUNLAR.....	201
BRITISH COUNCIL – LEARN ENGLISH KIDS.....	204
DUOLINGO KIDS.....	205
BUDDY.AI .....	207
LINGO SPEAK: LEARNING ENGLISH ABC.....	208
KHAN ACADEMY KIDS.....	209
SONUÇ .....	210
KAYNAKLAR.....	212