T.C.
ZONGULDAK BÜLENT ECEVİT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI

Yüksek Lisans Tezi

SOSYAL BİLGİLER DERSİ 5.SINIF ÜRETİM, DAĞITIM VE TÜKETİM ÖĞRENME ALANI KONULARININ ÖĞRETİMİNDE ANİMASYON KULLANIMI

Umur ÖZSOY

Zonguldak 2023

T.C.
ZONGULDAK BÜLENT ECEVİT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI

Yüksek Lisans Tezi

SOSYAL BİLGİLER DERSİ 5.SINIF ÜRETİM, DAĞITIM VE TÜKETİM ÖĞRENME ALANI KONULARININ ÖĞRETİMİNDE ANİMASYON KULLANIMI

Hazırlayan

Umur ÖZSOY

Tez Danışmanı

Prof. Dr. Şaban ÇELİKOĞLU

Zonguldak 2023

BİLİMSEL ETİK BİLDİRİMİ

Hazırladığım Yüksek Lisans Tezinin bütün aşamalarında bilimsel etiğe ve akademik kurallara riayet ettiğimi, çalışmada doğrudan veya dolaylı olarak kullandığım her alıntıya kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, yazımda ve basımda enstitü tez yazım ve basım yönergesine uygun davranıldığını taahhüt ederim.

Umur ÖZSOY

16.03.2023

T.C.
ZONGULDAK BÜLENT ECEVİT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

TEZ ONAYI

Enstitümüzün Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalında 186282125009 numaralı Umur Özsoy'un hazırladığı "**Sosyal Bilgiler Dersi 5.Sınıf Üretim, Dağıtım ve Tüketim Öğrenme Alanı Konularının Öğretiminde Animasyon Kullanımı**" başlıklı YÜKSEK LİSANS tezi ile ilgili TEZ SAVUNMA SINAVI, Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği uyarınca 20/01/2023 Cuma günü saat 12:00'da yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda tezinin onayına OY ÇOKLUĞUYLA / OY BİRLİĞİYLE karar verilmiştir.

Doç. Dr. Zekeriya Fatih İNEÇ
Başkan

Prof. Dr. Şaban ÇELİKOĞLU
(Tez Danışmanı)
Üye

Doç. Dr. Bayram GÖKBULUT
Üye

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

… /… / 20…

Doç. Dr. Yücel NAMAL
Enstitü Müdürü

ÖZET

Kurum	: ZBEÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı
Tez Başlığı	: Sosyal Bilgiler Dersi 5.Sınıf Üretim, Dağıtım ve Tüketim Öğrenme Alanı Konularının Öğretiminde Animasyon Kullanımı
Tez Yazarı	: Umur ÖZSOY
Tez Danışmanı	: Prof. Dr. Şaban ÇELİKOĞLU
Türü, Yılı	: Yüksek Lisans, 2023
Sayfa Adedi	: 101

Bu araştırmanın konusunu Sosyal Bilgiler dersi 5. sınıf Üretim, Dağıtım ve Tüketim öğrenme alanı konularının öğretiminde animasyon kullanımı oluşturmaktadır. "Üretim, Dağıtım ve Tüketim" öğrenme alanı içerisinde oluşturulan animasyonların 5.sınıf öğrencileri üzerinde akademik başarıyı hangi yönde etkilediğinin ölçülmesi araştırmanın temel amacını oluşturmaktadır.

Animasyon destekli öğretimi gerçekleştirebilmek için ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) öğretim tasarımı modeli çerçevesinde Sosyal Bilgiler dersine ait kazanımları konu edinen animasyon videoları oluşturulmuştur. Uygulama öncesinde gerekli izinler alınmıştır. Çalışmanın gerçekleşmesinde yardımcı olacak ders öğretmenine araştırmacı tarafından oluşturulan animasyonlar hakkında gerekli bilgi verilmiştir. Animasyonların ders içerisinde kullanılmasıyla öğrencilerin birbirinden farklı senaryolarla karşılaştırılması sağlanmıştır. Öğrencilerin, hazırlanan animasyonlardaki farklı senaryolar ile karşılaştırılması sayesinde ise Üretim, Dağıtım ve Tüketim öğrenme alanına ait soyut kavramları daha dikkatli bir şekilde öğrenmeleri sağlanmak istenmiştir. Dolayısıyla deney grubuna ders sürecinde animasyon desteği verilerek ders süreci tamamlanmış, kontrol grubunda ise müdahaleden uzak bir şekilde ders süreci tamamlanmıştır.

Bu araştırmada çalışma grubunu, 2021-2022 eğitim öğretim yılında Karadeniz Bölgesi'nin Batı Karadeniz Bölümü'nde bulunan bir ortaokulda 5.sınıf düzeyinde öğrenim görmekte olan 40 öğrenci oluşturmaktadır. Deney grubu 20, kontrol grubu ise 20 öğrenciden oluşmaktadır. Araştırmada kullanılan desen ise yarı deneysel desenlerden olan ön test – son test eşitlenmemiş kontrol gruplu desendir. Deney ve kontrol grupları ders öğretmeni tarafından yansız bir biçimde atanmıştır. Araştırma esnasında toplanmak istenen verilere ait istatistikler araştırmacı tarafından geliştirilen "Akademik Başarı Testi" Doymuş vd. (2004) tarafından oluşturulmuş Çelik (2007) tarafından yapılan değişiklikler

ile kullanıma sunulmuş olan “Animasyon Görüş Ölçeği” ile toplanmıştır. Araştırma esnasında kullanılan akademik başarı testinin KR-20 sonucu 0,84 olarak bulunurken, uygulanan Animasyon Görüş Ölçeği ile ilgili Cronbach Alpha güvenilirlik değeri 0,78 olarak hesaplanmıştır. Kontrol ve deney gruplarına başlangıç esnasında 25 maddeden oluşan ön test uygulanmıştır. Deney grubunda ders süreci boyunca animasyon desteği verilmiştir. Kontrol grubunda ise müdahaleden uzak bir şekilde ders süreci gerçekleşmiştir. Çalışma 7 hafta sürmüştür. Ders süreçlerinin tamamlamasıyla birlikte iki gruba son test uygulanmıştır. Deney grubuna ek olarak animasyon görüş ölçeği uygulanmıştır. Araştırma verileri SPSS 26 programı ile analiz edilmiştir.

Çalışma sonuçları gözlemlendiğinde animasyonlar ile ders süreci geçiren deney grubunun, müdahaleden uzak bir ders işlenilme süreci olan kontrol grubuna göre anlamlı şekilde akademik başarıları artmıştır. Animasyonların ders sürecinde etkili olduğu gruba ait görüşler ise animasyonların öğrencilerin derse olan başarısını olumlu etkilediği lehinedir.

Çalışmadan elde edilen bulgular ışığında düzgün bir şekilde oluşturulmuş animasyonların ders içerisinde kullanılması öğrencileri olumlu yönde etkileyecektir. Öğretmenler animasyon yazılımları öğrenerek ders içerisinde daha fazla kullanılabilir. Araştırmacılar ise animasyon yazılımlarının etkisini başka öğretim yöntemleri ile kıyaslayarak araştırabilir. Araştırmaya yeni öğrenme alanları eklenerek animasyonun akademik başarıya etkisi incelenebilir.

Anahtar Kelimeler: Sosyal Bilgiler, Animasyon, Üretim Dağıtım ve Tüketim, ADDIE Öğretim Tasarımı

ABSTRACT

Institution	: ZBEU, Institute of Social Sciences, Department of Turkish and Social Sciences Education
Thesis Title	: Use Of Animation In The Teaching Of Social Studies Class 5th Grade Production. Distribution And Consumption
Thesis Author	: Umur ÖZSOY
Thesis Adviser	: Prof. Dr. Şaban ÇELİKOĞLU
Type, Year	: M.Sc. Thesis, 2023
Number of Pages	: 101

The subject of this research is the use of animation in the teaching of the 5th grade Production, Distribution and Consumption learning field subjects in the Social Studies course. The main purpose of the research is to measure how the animations created in the "Production, Distribution and Consumption" learning area affect the academic achievement on the 5th grade students.

In order to realize animation-assisted teaching, animation videos about the achievements of the Social Studies course were created within the framework of the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) instructional design model. Necessary permissions were obtained before the application. Necessary information about the animations created by the researcher was given to the course teacher who will assist in the realization of the study. By using animations in the lesson, students were compared with different scenarios. By comparing the different scenarios in the prepared animations, it was aimed to enable the students to learn more carefully the abstract concepts of the Production, Distribution and Consumption learning field. Therefore, the lesson process was completed by giving animation support to the experimental group during the lesson, and the lesson process was completed in the control group without intervention.

The study group in this research consists of 40 students studying at the 5th grade in a secondary school in the Western Black Sea Region in the 2021-2022 academic year. The experimental group consists of 20 students and the control group consists of 20 students. The design used in the research is the pretest-posttest unequalized control group design, which is one of the quasi-experimental designs. Experimental and control groups were assigned impartially by the course teacher. Statistics of the data to be collected during the research were made using the "Academic Achievement Test" developed by the researcher Doymuş vd. (2004) and made available with the changes made by Çelik

(2007) with the "Animation View Scale". While the KR-20 result of the academic achievement test used during the research was 0.84, the Cronbach Alpha reliability value for the applied Animation Vision Scale was calculated as 0.78. A pre-test consisting of 25 items was applied to the control and experimental groups at the beginning. Animation support was given to the experimental group throughout the course. In the control group, the lesson process took place without intervention. The study lasted 7 weeks. After the completion of the course processes, a post-test was administered to both groups. Animation vision scale was applied additionally to the experimental group. Research data were analyzed with SPSS 26 program.

When the results of the study were observed, the academic success of the experimental group, who had a lesson with animations, increased significantly compared to the control group, who had a lesson without intervention. The opinions of the group in which animations are effective in the lesson process are in favor of the positive effect of animations on students success towards the lesson.

The use of properly created animations in the light of the findings obtained from the study will affect the students positively. By learning animation software, teachers can be used more in the lesson. Researchers can investigate the effect of animation software by comparing it with other teaching methods. The effect of animation on academic achievement can be examined by adding new learning areas to the research.

Keywords: Social Studies, Animation, Production Distribution and Consumption, ADDIE Model: Instructional Design

ÖN SÖZ

Bu araştırmada Sosyal Bilgiler dersine ait animasyon videolarının beşinci sınıf düzeyinde öğrenim görmekte olan öğrencilerin akademik başarı, ders motivasyonu gibi öğrencileri derse adapte edecek etkilerini incelenmesi amaçlanmıştır. Eğitim teknolojilerinin ders sürecine karışıp etki etmesi ile ders anlatım metodlarında değişiklikler yaşanmaktadır. Animasyonlar da eğitim teknolojinin, eğitim camiasına sunduğu ürünlerden biridir. Animasyonların yaşamın her alanında kullanılması ile insanların algılama, motive olma ve dikkat etme süreçlerinde artış yaşanmaktadır. Bu çalışmada ise eğitim sürecine dahil olan animasyonların, bireyin topluma kazandırılması konusunda en önemli derslerden biri olan Sosyal Bilgiler dersinde kullanılması öğrencinin akademik başarı düzeylerine ne derece de etki sağlayacağı araştırılmak istenilmektedir.

Araştırmamızın birinci bölümünde araştırmanın konusu, problem durumu, araştırmanın amacı, araştırmanın önemi, hipotezler, sayıltılar, sınırlılıklar ele alınmıştır. İkinci bölümde ise kavramsal çerçeve bölümü bulunmaktadır. Kavramsal çerçeve bölümünde, Sosyal Bilgiler'in tanımı, kazanımları, Bilgisayar Destekli Öğretim'e ait bilgiler, animasyon kavramı, tarihçesi, türleri ve eğitim ile ilişkisi gibi kavramlar ve tanımlar yer almaktadır. Üçüncü bölümde ise araştırmanın modeli, çalışma grubunun içeriği, veri toplama araçları, animasyon üretim aşamaları ve veri analizi gibi başlıklar bulunmaktadır. Dördüncü bölümde ise animasyonun 5.sınıf öğrencilerinin Sosyal Bilgiler dersi Üretim, Dağıtım ve Tüketim öğrenme alanı konularında akademik başarısına etkisi ölçülmüştür. Bununla ilgili oluşturulan alt problemlere ait bulgular yer almıştır. Beşinci bölümde sonuç, tartışma ve öneri bölümüdür. Bu bölümde, elde ettimiz verilere göre bir öğretim tasarımı sürecinden geçerek oluşturulmuş animasyonların öğrencilerin akademik başarısını olumlu etkilediği belirtilmiştir. Daha önceki yerli ve yabancı çalışmalar ile çalışmamızın sonuçları tartışılmış, daha sonra öneri bölümüne geçilmiştir.

Öncelikle bugünlere gelmemde etkili olan, öğretmenlik mesleğini kalbime ve aklıma büyük bir ustalıkla işleyen öğretmenlerime saygı ve sevgilerimi sunarak, teşekkür ederim.

Araştırmamı sürdürürken tüm sorularıma büyük içtenlikle cevap veren, zamansız gittiğimde bile beni yanına kabul eden, verdiği fikir ve önerilerle

araştırmamı tamamlamamı sağlayan sayın Prof. Dr. Şaban ÇELİKOĞLU hocama çok teşekkür ederim.

Tezimi geliştirmem de yardımcı olan Doç. Dr. Bayram GÖKBULUT ve Doç. Dr. Zekeriya Fatih İNEÇ hocalarıma tezime verdikleri katkılardan dolayı minnetlerimi sunarım.

Hayatım boyunca desteklerini üzerimden çekmeyen, her zor anımda yanımda olan, bundan sonra da geçireceğim her zorlu sürecimde her daim yanımda olacağını bildiğim annem Hatice ÖZSOY, babam Aydın ÖZSOY ve kardeşim Onur ÖZSOY'a sevgi, saygı ve teşekkürü borç bilirim.

İÇİNDEKİLER

ÖZET ..... **iv**
ABSTRACT ..... **vi**
ÖN SÖZ ..... **viii**
İÇİNDEKİLER ..... **x**
TABLOLAR LİSTESİ ..... **xiii**
ŞEKİLLER LİSTESİ ..... **xiv**
RESİMLER LİSTESİ ..... **xv**
KISALTMALAR LİSTESİ ..... **xvi**
GİRİŞ **1**
1.GENEL BİLGİLER **4**
1.1. Problem Durumu 4
1.2. Alt Problemler 5
1.3. Hipotezler 6
1.4. Araştırmanın Amacı 6
1.5. Araştırmanın Önemi 7
1.6. Sınırlılıklar 8
1.7. Sayıltılar 8
1.8. Tanımlar 9
2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE **10**
2.1. Sosyal Bilimler ve Sosyal Bilgiler 10
2.1.1. Sosyal Bilgiler Dersinin Özel Amaçları 11
2.1.2. Sosyal Bilgiler Öğrenme Alanları 12
2.1.2.1. Bilim, Teknoloji, Toplum 12
2.1.2.2. Üretim, Dağıtım ve Tüketim 12
2.1.2.3. Etkin Vatandaşlık 13
2.1.2.4. Küresel Bağlantılar 13
2.1.2.5. Birey ve Toplum 13
2.1.2.6. Kültür ve Miras 13
2.1.2.7. İnsanlar, Yerler ve Çevreler 14
2.2. Bilgi, İletişim ve Eğitim Teknolojisi 14
2.2.1. Öğretim Teknolojisi 17
2.2.2. Bilgisayar Destekli Öğretim 18
2.2.3. Bilgisayar Destekli Öğretimin Yararları 19
2.3. Çoklu Ortam Kavramı ve Öğretim 19
2.3.1. Çoklu Ortam İlkeleri 20
2.3.1.1. Gereksizlik İlkesi 20
2.3.1.2. Zamansal Yakınlık İlkesi 21

2.3.1.3. Uzamsal Yakınlık....21
2.3.1.4. Ön alıştırma İlkesi....21
2.3.1.5. Tutarlılık İlkesi....21
2.3.1.6. Dikkat Çekme İlkesi....22
2.3.1.7. Ses İlkesi....22
2.3.1.8. Kişiselleştirme İlkesi....22
2.3.1.9. Resim İlkesi....22
2.3.1.10. Biçim İlkesi....22
2.4. Animasyon....23
2.4.1. Animasyon Filmlerin Tarihi....24
2.4.2. Animasyonların Sınıflandırılması....26
2.4.2.1. Klasik Animasyon....26
2.4.2.2. İki Boyutlu Animasyon....27
2.4.2.3. Kısıtlı Animasyon....27
2.4.2.4. 2.5D Animasyon....28
2.4.2.4.1. Hareketli Çizgi Roman....28
2.4.2.4.2. Hareketli Grafikler....29
2.4.2.5. Üç Boyutlu Animasyon....29
2.4.2.6. Stop Motion Animasyon....30
2.4.3. Animasyon Yapım Süreci....30
2.4.4. Eğitimde Animasyonların Kullanımı....31
2.5. Sosyal Bilgiler ve Animasyon İlişkisi....33
2.5.1. Sosyal Bilgiler Dersinde Animatif Ögeler Kullanılarak Üretilen Dijital Materyaller....34
2.5.1.1. Dijital Çizgi Romanlar....34
2.5.1.2. Dijital Harita....34
2.5.1.3. Dijital Oyun....35
2.5.1.4. Animasyon Sinema Filmleri....36
2.5.1.5. Sanal Müze....36
2.6. Animasyon ve Eğitim İkilisini İnceyelen Araştırmalar....37
2.7. Sosyal Bilgiler ve Animasyon İkilisini İnceleyen Araştırmalar....40
2.8. Animasyon Destekli Eğitim ile İlgili Yapılan Yurtdışı Çalışmalar....41
3.YÖNTEM....44
3.1. Araştırmanın Modeli....44
3.2. Araştırmada Çalışma Grubu....44
3.3. Veri Toplama Araçları....45
3.3.1. Sosyal Bilgiler Başarı Testi....45
3.3.1.1. Sosyal Bilgiler Başarı Testi Güvenilirlik Çalışması....45
3.3.2. Animasyon Görüş Ölçeği....47
3.4. Çalışma Grubu....47
3.5. Uygulama İçerisinde Kullanılacak Animasyonun Üretim Aşamaları....48

3.6. Deneysel İşlem Süreci....50
3.7. Veri Analizi....51
4.BULGULAR VE YORUMLAR....52
4.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar....52
4.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar....52
4.3. Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular Ve Yorumlar....53
4.4. Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgu ve Yorumlar....54
4.5. Beşinci Alt Probleme İlişkin Bulgu ve Yorumlar....55
SONUÇ....58
KAYNAKÇA....65
EKLER....74
Ek 1: Üretim, Dağıtım ve Tüketim Öğrenme Alanı Kazanımları....74
Ek 2: Sosyal Bilgiler Akademik Başarı Testi....75
Ek 3: Animasyon Görüş Ölçeği (AGÖ)....82
Ek 4: Öğrencilere Uygulanan Test Uygulamasından Kesit Deney Grubu....83
Ek 5: Öğrencilere Uygulanan Test Uygulamasından Kesit Kontrol Grubu....84
Ek 6: Deney Grubuna Ait Animasyon Görüntüleri....83
Ek 7: Üretim, Dağıtım ve Tüketim Öğrenme Alanı Kazanımlarına Ait Animasyonlar....85
Ek 8: Etik Kurul Kararı....98
Ek 9: Milli Eğitim Müdürlüğü İzin Belgesi....99
Ek 10: Animasyon Görüş Ölçeği İzin....100
ÖZ GEÇMİŞ....101

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 2.1: Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı Öğrenme Alanı ve Süreleri ..14
Tablo 3.1: Sosyal Bilgiler Başarı Testi Güvenilirlik Çalışması.....46
Tablo 3.2: Uygulama Esnasından İzlenen Süreç 48
Tablo 4.1: Deney ve Kontrol Grubu Başarı Testi Mann-Whitney U Sonuçları 52
Tablo 4.2: Kontrol Grubu Başarı Testi Wilcoxon Sonuçları 53
Tablo 4.3: Deney Grubu Başarı Testi Wilcoxon Sonuçları 54
Tablo 4.4: Deney ve Kontrol Grubu Başarı Testi Mann Whitney U Sonuçları.....54
Tablo 4.5: AGÖ Uygulamasından Alınan Yanıt İstatistikleri 55

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 3.1: ADDIE Öğretim Tasarımı Modeli.....49

RESİMLER LİSTESİ

Resim 2.1: Praksinoskop.....25
Resim 2.2: Mickey Mouse ve Walt Disney 25
Resim 2.3: Geleneksel Animasyon Yapımı.....27
Resim 2.4: Kurt'un Oğlu Hareketli Çizgi Roman 28
Resim 2.5: Hava Durumu Grafiği.....29
Resim 2.6: Avatar Film Sahnesi 30
Resim 2.7: Corspe Bride-Ölü Gelin.....30
Resim 2.8: Dale'nin Yaşantı Konisi 32
Resim 2.9: Zetna Gezegeni-Atölye Papirüs.....34
Resim 2.10: Dijital Harita Görseli 35
Resim 2.11: Ülkemizin Şehirleri Dijital Oyun Görseli.....35
Resim 2.12: Bay Peabody ve Meraklı Sherman Animasyon Filmi 36
Resim 2.13: Sanal Müze Uygulaması ARTSTEPS 37

KISALTMALAR LİSTESİ

AGÖ : Animasyon Görüş Ölçeği
Akt : Aktaran
BDÖ : Bilgisayar Destekli Öğretim
Cov-19 : Kovid -19
EBA : Eğitim Bilişim Ağı
MEB : Millî Eğitim Bakanlığı
ÖSKD : Öntest Sontest Kontrol Deney
SBÖ : Sosyal Bilgiler Öğretimi
Vb. : Ve benzeri
Vd. : Ve diğerleri
2.5D : İki Buçuk Boyutlu
2D : İki Boyutlu
3D : Üç Boyutlu

GİRİŞ

Teknolojinin gelişmesi, tekerleğin icat edilmesinden başlayıp, bilgisayar sistemlerinin hayatımızın her alanında kullanılması sürecine kadar sistematik ve birikimli bir şekilde ilerleme göstermiştir. İnsan yaşamının her alanına dokunan teknoloji kendi içerisinde birtakım değişiklikler yaşadığı gibi insanların yaşam biçimlerinde de farklılaşmalara sebep olmuştur. Doğan (2012, s. 35) gelişen teknoloji ürünlerinin geçmişte üretilen teknoloji ürünlerini körelttiğini, yeni üretilen teknoloji ürünlerinin ise toplumun sosyal yapısını etkilemesi hususunda önemli bir faktör olduğunu açıklamıştır. Çağımızda yaşanılan teknolojik gelişmeler sonucunda insan hayatında birtakım gelişmeler gerçekleşmiştir. Teknolojik aletlerin bu denli gelişim sürecinde olması, insan ihtiyaçlarınının da değişimine sebep olmaktadır (Karaoğlu, Bal ve Çimşir, 2020, s. 148).

Teknolojinin hızlı bir şekilde insan hayatına girmesi, insanların eğitim ihtiyacında da değişimler yaşamasına sebep olmuştur. Eğitim veren kurumlar arasında ilk akla gelmekte olan okulların teknoloji ile tanışması sonrasında okulların ve dersliklerin de fiziksel yapısında çeşitli değişimler yaşanmıştır.

Gerçekleşen bu değişimler sayesinde öğrencilerin öğrenme ortamları zenginleşmekte, öğrencinin ders içerisinde aktif olması sağlanmaktadır. Bu durum öğrencilerin yanı sıra, öğretmenlerin ders sürecini şekillendirmesinde de etkili olmuştur. Gelişen teknoloji ile oluşturulan yeni ve güncel materyallerin eğitim öğretim içerisinde kullanılması, öğretmenler için teknolojik okuryazarlık ve dijital yetkinlik becerilerinin edinilmesini kaçınılmaz kılmıştır. Araç ve gereçlerin eğitim ortamlarını desteklemek için kullanılmasıyla birlikte öğrencilerin zengin bir içerik ortamına sahip olması öğrencilerin motivasyonlarına ve başarılarına katkı sağlamıştır (Verim, 2013, s. 3). Ders içeriklerinin araç-gereçler ile zenginleştirilmesi, öğretmenlerin teknolojiyi etkin bir şekilde kullanmaya teşvik etmekte, böylece yeni öğretim stratejilerinin eğitim-öğretim hayatına girmesi uzun sürmemiştir. Geliştirilen yeni öğrenme ve öğretme stratejilerinin sayesinde, bilginin zihinde şekillenme süreci öğrenen ve öğreten açısından kolaylaştığı düşünülmektedir.

Oluşturulan zengin öğrenme ortamı, teknolojiyle uyumlu güncel materyaller yeni öğretim stratejilerinin, eğitim süreci içine karışması özellikle öğrencileri olumlu yönde etkilemektedir. Bu etki sayesinde öğrenciler öğretim sürecinde derslere daha fazla motive olmakta, ayrıca yeni öğrenmelere daha açık bir hale gelmektedir. Örneğin, akıllı tahtaların sınıf içine entegre edilmesi, öğretmenin öğrencileri görsel olarak daha çok eğitim materyali ile tanıştırmasını sağlamıştır. Böylece öğrenmeler daha akıcı ve kalıcı hale getirilmek istenmiştir. Akıllı tahtalar üzerinde gösterimi yapılan öğrenme yazılımları içerisinde kullanılan harita, şekil vb. materyaller öğrencilerin dikkatini derse yönlendirme konusunda etkili olan animasyon ögeleri içerdiğinden dolayı dersler eğlenceli hale gelmekte, bu sayede ders içi motivasyonda artış görülmesi sağlanmaktadır.

Animasyonların öğrencileri motive edici özelliği haricinde diğer bir faydası da öğrencilerin bilgiyi anlamlandırmasında ve bellekte uzun süre tutması hususunda öğrencide olumlu etki yaratmasıdır (Rieber, 1990, s.77). Daha çok görsel zekâya hitap eden animasyonların öğrencilerin eğitim süreci içinde kullanılması bu öğrencilerin öğrenme başarılarını artıracağı düşünülmektedir. Ders içerisindeki kavramların öğrencilerin zihninde kalıcı ve anlamlı hale getirilmesi sayesinde derse ait öğrenci başarıları da bundan olumlu yönde etkilenecektir. Soyut olayların animasyonlar ile öğrenciye benimsetilmesi sayesinde anlatılmak istenen kavramın öğrencinin zihninde canlandırılması, öğrenci açısından etkili bir öğrenme süreci geçirilmesini mümkün kılacaktır (Arıcı & Dalkılıç, 2006, s. 423). Özellikle Piaget'in bilişsel gelişim kuramına göre öğrencinin somut işlemler döneminden, soyut işlemler dönemine geçiş yaptığı zaman aralığında öğrenilen soyut kavramlar öğrencinin öğrenme sürecinde birtakım sorunlara neden olmaktadır. Çocuğun soyut olanı anlayabilmesi için soyut bilgilerin, yaşamın içinden örneklerle somutlaştırılması gerekir (Yapıcı, 2004, s. 38). Animasyonların eğitim alanında kullanılması ile 7-11 yaş grubu arasındaki öğrencilerin bilgiyi zihinlerinde kodlama süreçlerinin kolaylaştığı düşünülmektedir. Öğrencide kazandırılması hedeflenen bilgi, beceri ve değerlerin animasyonlar sayesinde daha hızlı ve kolay şekilde gerçekleşmesi sağlanmaktadır.

Sosyal Bilgiler dersi içerisinde yer alan beceri ve değerlerin çeşitli kazanımlar ile ilişkilendirilmesi, ders içerisinde öğrencilere birçok tanım ve

kavramın öğretilmesini zorunlu kılmaktadır. Bu tanım ve kavramların ise öğrencilerin anlam karmaşasına girmeden öğrenmesi önem arz etmektedir. Öğrencileri anlam karmaşasına sokmadan, soyut formdaki bilgilerin somut bir forma dönüştürülmesi sayesinde öğrenilen bilginin kalıcılı hale gelmesi istenilmekte, böylece öğrencilerin akademik başarılarında artış gözlemlenmesi beklenmektedir. Sosyal Bilgiler dersi 5.sınıf öğrenme alanlarından olan Üretim, Dağıtım ve Tüketim öğrenme alanı içerisinde üretim, dağıtım ve tüketim kavramlarının birbirleri ile ilişkisi, ekonomik faaliyetler ve meslekler arasındaki ilişki durumu, girişimcilik vb. birçok soyut kavramın bulunması dolayısıyla Sosyal Bilgiler dersi kapsamında oluşturulan animasyonların, öğrencilerin akademik başarılarını ne derecede artıracağının belirlenmesi istenildiğinden araştırmanın konusu *"Sosyal Bilgiler Dersi 5.Sınıf Üretim, Dağıtım ve Tüketim Öğrenme Alanı Konularının Öğretiminde Animasyon Kullanımı"* olarak belirlenmiştir.

1.GENEL BİLGİLER

1.1. Problem Durumu

Teknolojinin insan hayatına girmesiyle birlikte insanların gündelik hayat biçimlerinde de değişiklikler yaşanmıştır. Bu değişikliklerden biri de elektronik araçların kullanılmaya başlanmasıyla birlikte bilgiye erişim hızında artış yaşanması olmuştur. Örneğin, önceden insanlar bilgiye erişim için ansiklopediler ve kitaplar gibi matbaaya dayalı yazılı kaynakları kullanırken, günümüzde ansiklopedi ve kitapların bilgisayarlar aracılığı ile internet ortamına yüklenmesi, insanların bilgiye ulaşım hızlarında artış yaşamasını sağlamıştır. Bilginin aktarılması için önemli yerlerden biri olan eğitim ortamları da bu teknolojik gelişmelerden etkilenmiştir. Elektronik cihazların eğitim ortamlarına girmesi, öğretmen ve öğrencilerin teknolojik cihazları daha fazla kullanmaya başlaması, eski araç gereçlerin önceki durumlara nazaran daha az kullanılması gibi bir etki yaratmıştır. Bu durum, eğitim ortamlarında kullanılan eski araç gereçlerin de kendini güncellemesine sebep olmaktadır. Örneğin, dijital haritalar, dijital öyküler, animasyon videoları gibi teknolojiye dayalı güncel materyaller hayatımıza giren teknolojinin eseridir.

Toplumun her kesimini etkilemenin dışında, kullanılan araç gereçleri de etkilemekte olan teknoloji, günümüzdeki öğrencileri de etkilemektedir. Öyle ki okul dışı yaşantılarında sosyalleşmeye dayalı etkinlikler bile teknolojinin etkilerini taşımaktadır. Kullandıkları telefon, tablet gibi elektronik cihazlar içerisinde yüklü olan uygulamalar aracılığıyla sosyalleşme sağlanmakta, eğlence anlayışları bile dijital ortama taşınmaktadır. Bunun sebebi ise teknolojinin öğrenciler için dikkat çekici ve eğlenceli olmasından kaynaklandığı düşünülmektedir. Özellikle öğrencilerin kullandıkları elektronik cihazlardaki uygulamaların belirli efektler ve görsel karelere sahip olması kullanılan uygulamaların göze hitap etmesini sağlamakta, böylece belirli bir yaş grubundaki çocukların dikkatlerini çekme hususunda etki yaratmaktadır. Ayrıca öğrenciler sadece teknolojiyi eğlence, sosyal medya gibi ortamlar için kullanmamakta öğretim etkinlikleri esnasında da teknolojiden faydalanmaktadır (Ardıç & Altun, 2017, s. 12). Eğitim ortamı için geliştirilen yazılım, uygulama ve videolarda yer alan görsel ögeler ve efektler de öğrenciler için öğrenmeyi dikkat çekici hale

getirme gibi bir misyon taşımaktadır (Mayer, 2009, s. 3). Öğrenciler için eğitim ortamında kullanılmak üzere geliştirilen dikkat çekici dijital materyallerden biri de animasyonlardır. Ders içeriklerinin animasyonlar ile birlikte yürütüldüğü zaman öğrencilerin konulara daha iyi motive olduğu işlenen derslerin daha canlı ve keyifli bir hale geldiği söylenmektedir (Daşdemir & Doymuş, 2012, s. 34). Ayrıca animasyonların dersleri keyifli hale getirmesinin yanı sıra, soyut kavramları çeşitli görseller ile somutlaştırma ve etkileşim sağlama konusunda önemli bir işlevi bulunmaktadır (Büyükikiz, Dölek & Kızdırıcı, 2019, s. 55).

Bulundukları yaş bakımından soyut işlemler dönemindeki öğrenciler çeşitli varsayımlar kurarlar, genellemeler yaparak öğrendikleri soyut kavramlar ile çeşitli durumlar arasında geçiş sağlama özelliği kazanırlar (Gül, 2006, s. 97). Ancak somut işlemler dönemindeki çocuklarda soyut kavramları öğrenmekte güçlük çektiklerinden dolayı bu durumun görülmesi zordur. Bu nedenden dolayı eğitim ortamlarında somutlaştırılma yoluna gidilmesi öğrencilerin akademik başarılarını yükseltecektir (Aslan, 2020, s. 17). Somut işlemler dönemindeki öğrencilere verilecek soyut kavramların, somut bir forma dönüştürülmesi öğrenciler için fayda sağlayacaktır.

Sosyal Bilgiler dersi 5. Sınıf öğrencileri için çok sayıda soyut kavram içeren Üretim, Dağıtım ve Tüketim öğrenme alanı içerisindeki konuları animasyonlar ile somut bir forma çevirdikçe öğrencide gerçekleşen akademik başarı değişimini gözlemlemek için ana problem cümlesi “Sosyal Bilgiler dersi Üretim, Tüketim ve Dağıtım öğrenme alanında kullanılan animasyonların ilköğretim 5.sınıf öğrencilerinin akademik başarılarına etkisi nedir?” diye belirlenmiştir. Bu problem cümlesinden yola çıkarak belirlenen alt problemlere cevap aranmaya çalışılmıştır.

1.2. Alt Problemler

1-) Sosyal Bilgiler dersi 5.sınıf ‘’Üretim, Dağıtım ve Tüketim’’ öğrenme alanında gerçekleştirilen çalışmada kontrol ve deney gruplarının ön test puanları karşılaştırıldığında akademik başarıları açısından anlamlı bir fark var mıdır?

2-) Sosyal Bilgiler dersi 5.sınıf ‘’Üretim, Dağıtım ve Tüketim’’ öğrenme alanında gerçekleştirilen çalışmada kontrol grubunun ön test puanları ile son test puanları

karşılaştırıldığında kontrol grubu içerisinde akademik başarı açısından anlamlı bir fark bulunmakta mıdır?

3-) Sosyal Bilgiler dersi 5.sınıf ‘’Üretim, Dağıtım ve Tüketim’’ öğrenme alanında gerçekleştirilen çalışmada deney grubunun ön test puanları ile son test puanları karşılaştırıldığında deney grubu içerisinde anlamlı bir fark bulunmakta mıdır?

4-) Sosyal Bilgiler dersi 5.sınıf ‘’Üretim, Dağıtım ve Tüketim’’ öğrenme alanında gerçekleştirilen çalışmada kontrol ve deney gruplarının son-test puanları karşılaştırıldığında gruplar arasında akademik başarı açısından anlamlı bir fark var mıdır?

5-) Sosyal Bilgiler dersi ‘’ Üretim, Dağıtım ve Tüketim’’ öğrenme alanında 5.sınıf öğrencilerinin animasyonlara karşı ölçek görüş puanları nasıldır ?

1.3. Hipotezler

Araştırmanın temel problemine dayanarak bu araştırmanın hipotezleri aşağıdaki gibi kurulmuştur:

1. Çalışmada içerisinde bulunan kontrol ve deney gruplarının öntestten elde edilen başarı puanları arasında anlamlı fark yoktur.

2. Çalışma içerisinde bulunan kontrol ve deney gruplarının son test başarı puanları arasında istatiksel olarak anlamlı farklar vardır.

3. Kontrol grubunun ön test ve son test başarı puanları arasında istatiksel olarak anlamlı fark bulunmaktadır

4. Deney grubunun ön test ve son test başarı puanları arasında istatiksel olarak anlamlı fark bulunmaktadır.

1.4. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı Sosyal Bilgiler dersinde Üretim, Dağıtım, Tüketim öğrenme alanında kullanılan animasyonların, müdahaleden uzak tutulmuş eğitim durumuna kıyasla 5.sınıf öğrencilerinde ders başarısındaki etkisini incelemektir. Sosyal Bilgiler dersinde, 5.sınıf Üretim, Dağıtım, Tüketim öğrenme alanına

bakıldığında, ağırlıklı olarak soyut kavramlarla karşılaşılmaktadır. Animasyonların bu kavramları görselleştirmesinin, öğrencilerin akademik başarılarına etkisini tespit etmek amacıyla bu çalışma yapılmıştır.

1.5. Araştırmanın Önemi

Günümüzde teknolojik gelişmelerin yaşanması ile insanların öğrenme biçimlerinde de değişiklik yaşanmaya başlanmıştır. Televizyon, cep telefonu, bilgisayar ve tablet gibi elektronik cihazların ortaya çıkması ve internetin her evde kullanılması ile çocukların ilgi ve merakı bu alana daha fazla yönelmiştir. Dijital ortamlarda bulunan sesli ve görsel ürünler belirli yaş grupları için ilgi çekici olmaya başlamıştır. Bu ilginin eğitim ve öğretim ortamı nezdinde performansa dönüştürülmesinin öğrencinin akademik başarısını artırmak hususunda etkili olacağı düşünülmektedir. Çocukların bilgiyi edinme sürecinde önemli bir materyal olarak kullanılan animasyon filmlerin erken yaşlarda çocuklar ile tanıştırılması, onları bilgiyi yapılandırma sürecinde aktif rol oynayan bireyler haline getirmektedir (Beaty & Pratt, 2003, akt. Hakkoymaz, 2022, s. 64).

Animasyonların okul çağındaki çocuklara bilgiyi aktarma amaçlı kullanılması, bu öğrencilerin derse motive olmalarına kolaylık sağlayacaktır. Özellikle eğitim sistemimiz içinde kullanılan EBA, bünyesinde barındırdığı simülasyon, sesli ve görsel materyaller ile öğrencilerin bilgiyi özümsemesinde büyük katkıda bulunmaktadır. EBA'daki görsel materyallerden, öğrencinin zorluk seviyesini yüksek bulduğu derslerde, öğrenme esnasında karşılaşılan güçlükleri telafi etme amacıyla yararlanıldığı belirtilmiştir (Ceylan, 2019, s. 47).

Teknoloji kullanımının büyük önem arz ettiği günümüzde yakın geçmişte yaşanan CoV-19 pandemisi, eğitim-öğretim döneminde uzaktan eğitim sisteminin kullanılmasını zorunlu kılmıştır. EBA ve uzaktan eğitim platformlarında bulunan animasyonların bu dönemde yoğun bir şekilde kullanılması öğretmenlerin iş yükünü hafiftletmiş, öğrencilerin ilgilerini derse yönlendirerek, bilgiyi öğrenmelerinde avantaj sağlamıştır. Animasyonların zorlu durumlarda öğrenci ve öğretmene kolaylık sağlaması eğitim camiası açısından önem arz etmektedir.

Sosyal Bilgiler dersi 5.sınıf Üretim, Dağıtım ve Tüketim öğrenme alanı içerisinde kullanılacak animasyonların öğrencilerin bilgiyi anlamlandırmasında ve kalıcı hale getirmesinde etkisinin anlamlı olacağı düşünülmektedir.

Alan yazın incelendiği zaman animasyonların derslerle ilişkilendirildiği çalışmaların daha çok Fen Bilimleri alanlarında yapıldığı görülmektedir. Sosyal Bilgiler dersinde yapılan animasyon ile ilgili çalışmaların sınırlı olması, özellikle kendi çalışmamız için oluşturduğumuz animasyonların ADDIE öğretim tasarımı süreci ile ortaya çıkması, ayrıca animasyonların Sosyal Bilgiler dersinde özellikle soyut işlemler evresine geçiş aşamasında olan öğrenciler üzerinde kullanılmasının akademik başarıya fayda sağlayacağı düşünüldüğünden dolayı araştırmamız önem arz etmektedir.

1.6. Sınırlılıklar

Yapılan bu araştırma ile;

1- 2021-2022 Eğitim ve öğretim yılı içerisinde,

2- Batı Karadeniz bölgesinde Zonguldak ilinde yer alan bir ortaokul ile,

3- 5.sınıfta yer alan bir sınıf ile,

4- Üretim, Dağıtım ve Tüketim Öğrenme alanı ile,

5- Uygulanan başarı testi ve görüş ölçeği ile sınırlandırılmıştır.

1.8. Sayıltılar

1-Araştırmadaki öğrenciler ortam ve koşullardan aynı derecede etkilendikleri kabul edilmiştir.

2-Araştırma için hazırlanan başarı testinin güvenilirlik çalışmalarında uygulanan sınıfın soruları özenle cevapladığı kabul edilmiştir.

3-Öğrencilerin kendilerine yöneltilen başarı testi ve görüş ölçeğine ait sorulara objektif bir şekilde cevap verdiği kabul edilmiştir.

1.7. Tanımlar

Animasyon: İstenilen görselleri ivme kazandırarak canlıymış hissiyatı yaratma tekniğidir (Gayret, 2018, s. 19).

Bilgisayar Destekli Eğitim: Öğretim ortamını ve etkinliklerini zenginleştirmek amacıyla eğitmenin bilgisayarlardan yararlanmasıdır (Sarı, 2014, s. 12).

Sosyal Bilgiler: "Etkin ve üretken bireyler yetiştirmek, öğrencilerin insani ilişkilerini ve vatandaşlık yeterliklerini geliştirmek amacıyla sosyal bilimleri kaynaştıran bir ilköğretim dersidir" (MEB, 2015, s. 1).

Öntest: Uygulama gerçekleştirilmeden önce öğrencilerin akademik bilgilerini ölçmek amacıyla uygulanan testlerdir (Öz, 2015, s. 18).

Sontest: Uygulama gerçekleştirildikten sonra grupların başarı seviyelerini ölçmek amacıyla uygulanan testlerdir (Öz, 2015, s. 18).

Başarı Testi: Öğrencilerin, bilgi edinme süreci esnasında veya sonucunda uygulanan, başarı süreçlerini ölçen sınavlardır (Yıldırım, 2021, s. 4).

Görüş Ölçeği: Yapılan testler veya anketler sonucunda kişilerin duygu ve düşüncelerini ölçme işlevi gerçekleştiren testler.

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Sosyal Bilimler ve Sosyal Bilgiler

İnsanın yüzyıllar boyu hayatta kalma çabası sonucu, doğayla ve insan etkileşime girerek kendini geliştirmiştir. Bütün bu uğraşları neticesinde sistematik bir şekilde ilerleyen bilgi birikimleri ve dayanışmaları insanın toplumu oluşturmasında etkili olmuştur. Bu bilgi birikimi sayesinde ilerleyen toplumlar çeşitli bilimlerin ortaya çıkmasını sağlamış, böylece sosyal bilimlerin temeli ortaya atılmıştır. Çok sayıda bilimin, insanı temel alarak oluşturduğu bu bilim topluluğu sayesinde insan toplumu ileri yönde bir gelişim göstermiştir. İnsanın eğitim görerek topluma karışma süreci esnasında Sosyal Bilimler çatısı altında bulunan bilimlerden yararlanılarak, eğitimli bir toplum yaratmak istenilmiştir. İstenilen toplum düzeninin oluşturulması için uygulanan ders müfredatlarından biri de Sosyal Bilgiler dersine ait olmuştur.

Sosyal bilgiler dersi bireyin toplum içerisinde çevresi ile etkileşim oluşturduğu, Sosyal Bilimlere ait bilimlerin disiplinlerarası bir yaklaşım ile ele alındığı insanları topluma adapte olmasını sağlayan, aynı zamanda onlara zengin bir kimlik kazandıran bir derstir (Köken, 2002, s. 237).

Sosyal Bilgiler kavramına ait bir başka açıklama ise NCSS tarafından şu şekilde yapılmıştır: "Sosyal Bilgiler, Sosyal Bilimleri oluşturan *"coğrafya, tarih, ekonomi, sosyoloji, felsefe, psikoloji, hukuk, antropoloji, din, siyasal bilimler, arkeoloji"* gibi yaşamla doğrudan ilgili olan bilimlerden alınan uygun konu ve içeriklerden oluşan bir çalışma alanı olarak görülür. Sosyal Bilgilerin temel amacı içerisinde kültürel farklılıkların olduğu, demokrasiye dayalı bir toplumun insanlarının halkın yararını gözeten, makul kararlar alabilme yeteneğini üst seviyelere taşımak için insanlara yardımcı olma amacını taşır" (Turan & Ulusoy, 2011, s. 6).

Sosyal bilgiler dersi kapsamında öğrencilere aktarılan bilgi, değer ve beceriler bütünü, toplumu oluşturan bireylerin vatandaş olma bilincine katkıda bulunmakta bu durum devletin var olma sürecine olumlu şekilde yansımaktadır. Bu bağlamda Sosyal Bilgiler dersinin etkin vatandaş yetiştirme misyonu sadece kararlarını doğru bir şekilde alıp uygulayan, bilgi ve becerilere sahip olan bir

vatandaş olmak değil, bu süreçte doğduğu, yaşamını sürdürdüğü ülkenin anayasası ve hukuku kapsamında oluşturduğu vatandaşlık, sorumluluk gibi görevlerini de layığıyla üstlenip yerine getirmektir (Kızılay, 2015, s. 994).

2.1.1. Sosyal Bilgiler Dersinin Özel Amaçları

Sosyal Bilgiler dersi konuların disiplinler arası yürütüldüğü, beceri ve değerlerin geniş yer kapladığı, içerdiği bilgilerin Sosyal Bilimler ile bağlantılı bir şekilde oluşturulduğu, toplumu etkileyen önemli bir derstir. Etkin vatandaşlık kavramının büyük önem arz ettiği bu ders içerisinde programın öğrencilere kazandırmak istediği çok sayıda özel amaç bulunmaktadır. Program içerisinde genel amaçların yanında, oluşturulan özel amaçlarda yer almaktadır.

> 1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu'nda ifade edilen Türk Millî Eğitimi'nin Genel Amaçları ve Temel İlkelerine uygun olarak şöyle ifade edilmektedir: Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı ile öğrencilerin;
>
> 1. Türkiye Cumhuriyeti vatandaşı olarak vatanını ve milletini seven, haklarını bilen ve kullanan, sorumluluklarını yerine getiren, millî bilince sahip birer vatandaş olarak yetişmeleri,
>
> 2. Atatürk ilke ve inkılaplarının, Türkiye Cumhuriyeti'nin sosyal, kültürel ve ekonomik kalkınmasındaki yerini kavrayıp demokratik, laik, millî ve çağdaş değerleri yaşatmaya istekli olmaları,
>
> 3. Hukuk kurallarının herkes için bağlayıcı olduğunu, tüm kişi ve kuruluşların yasalar önünde eşit olduğunu gerekçeleriyle bilmeleri,
>
> 4. Türk kültürünü ve tarihini oluşturan temel öge ve süreçleri kavrayarak millî bilincin oluşmasını sağlayan kültürel mirasın korunması ve geliştirilmesi gerektiğini kabul etmeleri,
>
> 5. Yaşadığı çevre ile dünyanın genel coğrafi özelliklerini tanıyarak insan ile çevre arasındaki etkileşimi açıklamaları ve mekânı algılama becerilerini geliştirmeleri,
>
> 6. Doğal çevrenin ve kaynakların sınırlılığının farkına varıp çevre duyarlılığı içerisinde doğal kaynakları korumaya çalışmaları ve sürdürülebilir bir çevre anlayışına sahip olmaları,
>
> 7. Doğru ve güvenilir bilgiye ulaşma yollarını bilen bireyler olarak eleştirel düşünme becerisine sahip olmaları,
>
> 8. Ekonominin temel kavramlarını anlayarak kalkınmada ve uluslararası ekonomik ilişkilerde millî ekonominin yerini kavramaları,
>
> 9. Çalışmanın toplumsal yaşamdaki önemine ve her mesleğin gerekli ve saygın olduğuna inanmaları,
>
> 10. Farklı dönem ve mekânlara ait tarihsel kanıtları sorgulayarak insanlar, nesneler, olaylar ve olgular arasındaki benzerlik ve farklılıkları belirlemeleri, değişim ve sürekliliği algılamaları,

11. Bilim ve teknolojinin gelişim sürecini ve toplumsal yaşam üzerindeki etkilerini kavrayarak bilgi ve iletişim teknolojilerini bilinçli kullanmaları,

12. Bilimsel düşünmeyi temel alarak bilgiye ulaşma, bilgiyi kullanma ve üretmede bilimsel ahlakı gözetmeleri,

13. Toplumsal ilişkileri düzenlemek ve karşılaştığı sorunları çözmek için temel iletişim becerileri ile sosyal bilimlerin temel kavram ve yöntemlerini kullanabilmeleri,

14. Katılımın önemine inanmaları, kişisel ve toplumsal sorunların çözümü için görüşler belirtmeleri,

15. İnsan hakları, ulusal egemenlik, demokrasi, laiklik, cumhuriyet kavramlarının tarihsel süreçlerini ve günümüz Türkiye'si üzerindeki etkilerini kavrayarak yaşamını demokratik kurallara göre düzenlemeleri,

16. Millî, manevi değerleri ile evrensel değerleri benimseyerek erdemli insan olmanın önemini ve yollarını bilmeleri,

17. Ülkesini ve dünyayı ilgilendiren konulara duyarlılık göstermeleri,

18. Özgür birer birey olarak fiziksel, duygusal özelliklerinin; ilgi, istek ve yeteneklerinin farkına varması amaçlanmaktadır (MEB, 2018, s. 8).

2.1.2. Sosyal Bilgiler Öğrenme Alanları

Millî Eğitim Bakanlığı tarafından 2018 yılında yayımlanan Sosyal Bilgiler Öğretim Programı 7 öğrenme alanı minvalinde oluşturulmuştur. Öğretim içeriği programda yer alan öğrenme alanlarına göre şekillendirilmiştir.

2.1.2.1. Bilim, Teknoloji, Toplum

Bilimsel düşünce ve teknolojinin merkez olarak alındığı bu öğrenme alanında, teknolojinin zamansal olarak nasıl geliştiğini, toplumların gelişme sürecine ne derecede katkıda bulunduğunu kavrayarak yaşamın içerisinde kullanılan teknolojiden yararlanma becerisini elde etmeleri beklenmektedir. Bilimsel çalışma ve eserlerin kanun kapsamında korunması gibi akademik dürüstlük kavramına uygun davranmaya çalışır (MEB, 2018, s. 11).

2.1.2.2. Üretim, Dağıtım ve Tüketim

Ekonomide kullanılan kaynakların kısıtlı olması sebebiyle, varolan kaynakların önemini kavramaları, ekonomik farklılıkları ve benzerlikleri karşılaştırarak ekonomik anlamda koşulları geliştirmek için gayret etmeleri beklenmektedir. Bu öğrenme alanı ile ilgili temel kavramları öğrenerek, *"girişimci ve bilinçli tüketici becerilerinin"* ortaya konulması ve geliştirilmesi hedeflenmektedir (MEB, 2018, s. 11).

2.1.2.3. Etkin Vatandaşlık

Etkin vatandaşlık kavramının ön plana çıktığı bu öğrenme alanında, toplumda varlığını gösteren kurumların ve grupların nasıl biraraya geldiğini, bu oluşumların yönetilme sürecini, toplumu nasıl etkilediğini bilmesini öğrenciler tarafından önem arz etmektedir. "*Toplumumuzda ve diğer toplumlarda grupların, kurumların ve sosyal örgütlerin rolü nedir? Grup, kurum ve sosyal örgütlerden ben nasıl etkileniyorum? Grup, kurum ve sosyal örgütler nasıl değişir? Bu değişikliklerde benim rolüm nedir?"* gibi etkin vatandaş olma yolunda önemli cevaplar içeren sorulara yanıt vermesi beklenir. Devletin yapısını ve gücünü kavrayarak sosyal yaşamda devlet güvencesinde olduğunu bilir (MEB, 2018, s. 12).

2.1.2.4. Küresel Bağlantılar

Teknolojinin kıtalarası bir alana yayılması sebebiyle birtakım düşünce, inanç, bilgi gibi kavramların küresel olarak paylaşılması makul hale gelmiştir. Devletlerin yaptıkları anlaşmalar, iş birlikleri ve rekabetlerde bu dönemde artış göstermektedir. Bu öğrenme alanının öğrenciler tarafından kavranması dünya gündemi içerisinde karşılaştığı problemlere çözüm geliştiren "*etkin ve sorumlu Türk vatandaşları"* yetiştirmede yarar sağlayacaktır (MEB, 2018, s. 12).

2.1.2.5. Birey ve Toplum

Disiplinler arası bir yaklaşım ile oluşturulan bu öğrenme alanı insanın ve toplumun birbiriyle ilişkilendirildiği, "ben" ve "biz" olma aşamalarını sosyal bilimlerden yararlanılarak açıklanmaya çalışılmıştır. Öğrenciler "ben" ve "biz" olma aşamalarını etkileyen özellikleri bu öğrenme alanında değerlendirme fırsatı yakalayacaklardır (MEB, 2018, s. 11).

2.1.2.6. Kültür ve Miras

Milli bilincin ortaya çıkarılması, kültürümüzün ve tarihi ögelerimizin korunması amaçlanan bu öğrenme alanı tarih odak alınarak oluşturulmuştur. Öğrencilere Kültür ve Miras öğrenme alanında, kültürümüzün Türk toplumunun gelişmesine, dünya mirasına yapacağı katkılar benimsetilecektir. Ayrıca toplumları birbirinden ayıran özelliklerin kültürel ögelerden oluştuğu kavratılmaktadır (MEB, 2018, s. 11).

2.1.2.7. İnsanlar, Yerler ve Çevreler

İnsanın yaşadığı hayat sahasında çevre ile girdiği etkileşimi kavramak, bu etkileşimi kavramasının sonucunda öğrenciye toplumsal bir bakış açısı kazandırmak bu öğrenme alanının amaçladığı kazanımlardan biridir. Temeli coğrafya dersine dayalı geliştirilen, İnsanlar, Yerler ve Çevreler öğrenme alanında öğrenciye Sosyal Bilgiler dersi çatısı altında çevre okuryazarlığı, harita okuryazarlığı ve mekânı algılama becerileri gibi becerilerin kazandırılması amaçlanmıştır. Tüm sınıf aşamalarında öğretilen bu beceriler öğrencilere basitten karmaşığa, yakından uzağa gibi bir yaklaşımla benimsetilmek istenmektedir (MEB, 2018, s. 11).

Tablo 2.1: Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı Öğrenme Alanı ve Süreleri

Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı Öğrenme Alanları ve Süreleri

SINIFLAR	4. SINIF			5. SINIF			6. SINIF			7. SINIF		
ÖĞRENME ALANI	Kazanım	Süre Oranı (%)	Ders Saati	Kazanım	Süre Oranı (%)	Ders Saati	Kazanım	Süre Oranı (%)	Ders Saati	Kazanım	Süre Oranı (%)	Ders Saati
BİREY VE TOPLUM	5	11,1	12	4	13	14	5	11,1	12	4	11,1	12
KÜLTÜR VE MİRAS	4	13	14	5	16,6	18	5	20,4	22	5	27,8	30
İNSANLAR, YERLER VE ÇEVRELER	6	18,5	20	5	16,6	18	4	13	14	4	13,9	15
BİLİM, TEKNOLOJİ VE TOPLUM	5	14,8	16	5	13	14	4	11,1	12	4	11,1	12
ÜRETİM, DAĞITIM VE TÜKETİM	5	16,6	18	6	16,6	18	6	16,6	18	6	13,9	15
ETKİN VATANDAŞLIK	4	13	14	4	11,1	12	6	14,8	16	4	11,1	12
KÜRESEL BAĞLANTILAR	4	13	14	4	13	14	4	13	14	4	11,1	12
TOPLAM	33	100	108	33	100	108	34	100	108	31	100	108

Kaynak: MEB (2018). Millî Eğitim Bakanlığı Sosyal Bilgiler Öğretim Programı (2018:12) Ekim 15, 2022 tarihinde http://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/201812103847686-SOSYAL%20B%C4%B0LG%C4%B0LER%20%C3%96%C4%9ERET%C4%B0M%20PROGRAMI%20.pdf adresinden alınmıştır.

2.2. Bilgi, İletişim ve Eğitim Teknolojisi

Eğitim içerisinde kullanılmaya başlayan teknoloji ile daha çok davranış bilimleri konusunda gerçekleşen öğrenme ve iletişim temalı araştırmaların sonucunda ortaya konulan verilerin, eğitim sistemi içerisinde kullanılmasıyla oluşturulmuş olan bilime eğitim teknolojisi adı verilmektedir (Alkan, 1984, s. 191, Akt. Deryakulu, 1991, s. 527). Dünya tarihi boyunca insanların hayatta kalma, kendi çevresindeki alanları koruma istekleri, yaşanılan diplomatik krizler insanları birbirleri ile mücadeleye sürüklemiştir. Bu mücadele zamanla küresel bir boyuta yayılmış, insanların kendi türüne üstünlük sağlama çalışmaları sonucunda üretilen

icat, teknoloji vb. durumların insanların kültürel ve sosyal yaşamlarına karışması ile gelişmeye devam etmiştir. Kendini geliştirme isteği taşıyan insan ırkı, eğitim konusunda da kendini geliştirmiş, böylece üretilen teknolojiler insan eğitimini hızlandırma ve kolaylaştırma konusunda önemli bir etken haline gelmiştir. *"Eğitim teknolojisi kavramı"* için eğitim alanlarında kullanılan materyaller gibi kısıtlı bir tanım kullanırken zamanla bu kavram, tanımından uzaklaşmış, kendini daha da genişleteterek içerisine kattığı birçok teknolojik gelişme ile disiplin olarak varsayılmıştır (Şimşek vd, 2008, s. 440).

Günümüzde bilgi teknolojilerinin kendisini, önüne geçilemeyecek bir hızda geliştirdiğinden ötürü toplumsal yaşamımızda birtakım değişiklikler ve yenilikler ortaya çıkmaktadır. İnsanoğlu ise bu sürece adapte olmak durumunda kalmaktadır. Bu sürecin toplumu etkilemesiyle beraber eğitim alanında da köklü değişiklikler yaşanmıştır. Bu değişimin etkisi ile geleneksel eğitim yöntemlerin de etkisiz kaldığı düşünülmektedir. Çünkü teknolojinin gelişmesi sosyokültürel olarak insanları da etkilemiştir. Bu durum eğitim içerisinde öğrencilerin öğrenme alışkanlıklarında birtakım değişimlere neden olmuştur. Öğrencilerin öğrenme alışkanlıklarının değişmesi ile okullarda yeni ihtiyaçlar ortaya çıkacak ve bu ihtiyaçlara cevap verecek birtakım değişikliklerde söz konusu olacaktır (Seferoğlu, 2015, s. 3). Teknolojinin gelişmesi ile oluşacak ihtiyaçlar kapsamında eğitim alanında kullanılacak teknoloji türleri günümüz için önem arz edecek ve eğitim ihtiyacının karşılanmasında önemli bir rol oynacaktır. Eğitim teknolojisinin eğitim alanlarına sağladığı katkılar öğrencilerde olumlu eğitim algıları geliştirmekte böylece aktarılmak istenen içerikler bireyde etkin bir kalıcılık göstermektedir.

İşman (2002a, s. 10; 2002b, s. 43) eğitim ortamlarında kullanılan teknolojinin faydalarından bahsettiği başlıklar aşağıda açıklanmaktadır;

"Bilgi hızlı yayılır": Eğitim içerisine adapte olmuş teknolojiler, üretilen bilgilerin hızlı bir şekilde yayılmasına olanak sunmakta, öğretmenlerin ise öğrencilere hızlı bir aktarım sürecinde yardımcı olmaktadır. Böylece üretilen gelişmelerin aktarım süresi kısalmaktadır.

"Bireysel Öğrenme Ortamları": Fırsat eşitliğinin öğrencilerin geneline sunulmasına dayalı olan faydalardan biri bireysel öğrenme ortamlarıdır. Teknolojinin ilerlemesi ile oluşturulacak yeni öğrenme ortamları ile öğrenciler eşit bir şekilde bu durumdan faydalanmış olur.

"Kalıcı Öğrenmeler oluşur": Eğitim teknolojilerinin ilerlemesi sayesinde oluşacak öğrenme ortamları ile öğrencilere aktif öğrenme alanları sağlanacak, bu sayede öğrenci kalıcı öğrenmelere kısa sürelerde sahip olacaktır.

"Proje çalışmalar": Proje çalışması gibi iş birliğine dayalı teknikler teknolojinin ilerlemesiyle daha etkili iletişim ortamları oluşturularak öğrencilerin sürece evlerinde bile dahil olmasına olanak sağlamaktadır.

"*Küresel eğitim fırsatı":* Teknolojinin iletişim ortamlarına dahil edilmesi ile iletişim kurulacak mesafelerin kaldırılması sağlanmıştır. Köylerde yaşayan insanlardan, kent merkezindeki insanlara kadar iletişim olanaklarının artırılması sayesinde bilgiye ulaşmak mümkün hale gelmiştir. Uzaktan eğitim gibi, çevrimiçi ders ortamları bunlara örnek olarak gösterilebilmektedir.

Serbesti: Sınıf içerisinde eğitim teknolojilerinin etkin kılınması ile öğretmen ve öğrencilerin hem mekânsal yönden hem de zaman açısından konforu sağlanmaktadır. Öğretmen açısından ele alırsak öğrencilere internet dünyasında yer almakta olan materyalleri öğrenciye ulaştırma fırsatı tanınmakta iken, öğrenci için ise gerekli materyallere erişim olanağı oluşturularak eğitim fırsatı sağlanmaktadır.

Birinci Kaynaktan Bilgi: Teknolojinin her alana serpiştirilmesi ile bilgiye ulaşma olanağı kolaylaşmıştır. Bu gelişmeler öncesinde öğretmen bilgiyi ana kaynak yani birinci kaynaktan aktarması güç iken, günümüzde hem öğrenci hem de öğretmen bilgiye birinci kaynaklardan ulaşım sağlayabilmektedir. Sanal ortam üzerinde oluşturulmuş kütüphaneler ve güvenilir bilgi siteleri ile öğrenci kaynaklara ilk elden ulaşmaktadır.

Fırsat Eşitliği: Geliştirilen teknolojik sistemlerin eğitim ortamında kullanılması ile mesafeler kısalmakta bu sayede eğitim küresel çapta insanlara aktarımı sağlanmaktadır.

Çeşitlilik ve Kalite: Eğitim teknolojileri sayesinde geliştirilen çeşitli öğretim ve öğrenme stratejileri ile işlenilen ders öğrenciye çekici hale getirilmekte, öğrencinin ilgisi ders yönüne doğru çekilebilmektedir. Kullanılan programlar sayesinde ders içi kullanılan materyaller de geliştirilmektedir.

Bireysel Öğretim: Her öğrencinin kendi özünde gelişmekte olan yetenekler bulunmaktadır. Eğitim teknolojileri öğrencinin yeteneğinin algılanmasını kolaylaştırmakta, onlara uygun öğrenme ortamları hazırlamaya yardımcı olmaktadır. Böylece öğrenciler dersi sevmekte, başarı düzeylerini artırmaktadır.

Üretken Eğitim ve Hızlı Öğrenme: Hızlı gelişen teknoloji, insanların algılama seviyelerini yükseltmektedir. Geliştirilen yöntemler ile sağlanan öğrenmeler öğrenme hızını artırmaktadır. Öğrencilerin bu sayede derse katılımı yüksek tutulmakta, konular hakkından öğrenciden alınan fikirler de bunlara paralel bir artış göstermektedir.

Yaratıcılık: Öğrenci gelişen olanaklar sayesinde aktif katılım göstermektedir. Eğitim teknolojisi ile öğrenci ve öğretmen yeni öğrenme yolları geliştirmekte özellikle, öğrenciye kendi başına karar alma fırsatı yaratmaktadır.

Yaşam Boyu Öğrenme: Eğitim teknolojileri öğrenciye esneklik sağlamakta, hayatlarının her döneminde istediği konu hakkında eğitim alma olanağı kılmaktadır. Özellikle mesleki gelişim eğitiminde bu faktör önem arz etmektedir.

2.2.1. Öğretim Teknolojisi

Eğitim İletişimi ve Teknolojisi Topluluğu 1994 yılında yaptığı açıklamada öğrenme süreci ve kaynaklarının oluşturulması, geliştirilmesini, aynı zamanda değerlendirilmesini sağlayan teori ve uygulamalar bütününe öğretim teknolojisi denilir, tanımını yapmaktadır (Güzel Türk, 2012, s. 13). Öğretim teknolojisinin gelişimi bir süreç halinde devam etmekle beraber 1960'lı yıllar incelendiğinde bu teknolojilerin birer araç olduğu kavramı üzerinde durulurken, 60'lı yıllar sonrasında bir yöntem biçimini aldığı görülmektedir (Karademirci, 2010, s. 2). Çoğu araştırmacı tarafından öğretim teknolojisinin katlanarak ve hızlı seyredilmesi beklenirken, bu durum yavaş ilerleme göstermiştir. Bunun nedeni olarak dünya üzerinde belirli mücadele ortamları, savaşlar gibi faktörlerden etkilenmesi gösterilebilir.

Öğretim teknolojileri de diğer teknoloji türleri gibi ilgili olduğu alanın geliştirilmesi, kolaylaştırılması gibi özelliklere sahip olduğu bilinmektedir. Öğretim teknolojilerinin öğretmenler için aktarım kolaylığı sağlamakta iken, öğrenci için ise öğrenme kolaylığı ve bilişsel olarak kavramların kalıcılığına yardımcı olmaktadır.

Roblyer ve Edwards (Akt. Adıgüzel, 2010, s. 2) öğretim teknolojilerinin, öğretmenler tarafından kullanılmasının nedenlerini beş gerekçeyle belirtmiştir.

- *Motivasyon*
- *Öğretimsel yetenekler*
- *Öğretmen niteliği ve verimliliği*
- *Bilgi çağının gerekliliği*
- *Öğretim yöntem ve tekniklerini desteklemek*

Öğretim teknolojilerinin işe koşulmasıyla öğrenim süreci ve öğrenme ortamları gelişme sürecine girmektedir. Bu gelişme sürecinin ise eğitim ve öğretim gören öğrencilerin başarı, motivasyon ve eğitim algılarında pozitif yönde değişme sağlaması beklenmektedir.

2.2.2. Bilgisayar Destekli Öğretim

Yaşadığımız çağ içerisinde, insan hayatının her alanında kullanılan teknolojiden birer parça barındırmaktadır. İnsanoğlunun hayatına giren bu parça, işlerimizi kolaylaştırmak ve varolan düzenin daha kolay yürütülmesini sağlayan önemli birer araçtır. Bu araçlardan biri olan bilgisayarlar, hayatımızın her alanında kullandığımız gündelik hayat, iş hayatımız ve eğitim yaşantımızı kolaylaştıran önemli araçlardan biridir. Teknoloji ve bilgi çağı için gerekli olan bu araç eğitim alanında da oldukça sık kullanılmaktadır. Öğretim sürecine katılan bilgisayarlar ile öğretimde kullanılan stratejilerin birleşmesi sonucunda yeni bir öğretim yöntemi olan bilgisayarlarla öğretim modeli ortaya çıkmıştır. Bilgisayarlarla öğretim, öğrencilerin kendini izleyip değerlendirmede bulunduğu, eğitim ortamı için geliştirilen bilgisayar programları sayesinde öğrenme eylemini

gerçekleştirdiği bir öğretim şeklidir. (Başaran, 2005, s. 9). Bilgisayar Teknolojisinin son yıllardaki gelişimi ve bilgisayarında hızlı bir şekilde eğitimde kullanılmaya başlanması eğitimim sistemimizin de değişmesine sebep olmuş ve eğitim sistemini bilgisayar destekli eğitime mecbur bırakmıştır (Keser, 2012, s. 35).

2.2.3. Bilgisayar Destekli Öğretimin Yararları

- Bilgisayar Destekli Öğretim modelinin kullanılması öğretimde kalıcılığı artırdığı gibi, öğrencilerin bilgiye ulaşma süresini önemli ölçüde kısaltmıştır (Yumuşak, 2002, s. 200).
- Öğrenci merkezli eğitimin önem taşıdığı günümüzde, bilgisayar destekli öğretimin öğrenciye verdiği öğrenme sürecini yapılandırma imkanı sayesinde öğrencinin yaşadığı öğrenme güçlüklerini önleme hususunda etkilidir. (Jacoby, 2005, s. 45)
- Birbirinden farklı zekâ türüne ve zekâ seviyesine hitap eden, dijital ortamda hazırlanmış yazılımlar öğrencilere ders esnasında fırsatlar yaratmaktadır. (Engin, Tösten & Kaya, 2010, s. 72)
- Ayrıca Engin, Tösten ve Kaya (2010, s. 73)'a göre BDÖ yazılımlarının disiplinlerarası oluşturulan (fen, sosyal bilgiler vb) derslerin konularını bir araya getirmesi, konular arasında bağlantı kurmada önemli fayda sağlayacaktır. Böylece BDÖ yazılımları sadece öğrenci için değil, öğretmen içinde büyük kolaylık sağlayacaktır.

2.3. Çoklu Ortam Kavramı ve Öğretim

Çoklu ortam kavramı birden fazla ürünün belirli bir amaç etrafında toplanması ile dijital ortamda kullanılmak için oluşturulan bir kavramdır. Genel anlamda ise metinler, animasyon, fotoğraflar, ses dosyaları ve hareketli resimlerin etkin bir şekilde kullanıcıya veri sunabilmesi amacı ile bilgisayar ortamında birleştirilerek oluşturulan yazılımlardır (Akyol, 2019, s. 16). Öğretim ortamında kullanılmak amacıyla tasarlanan çoklu ortam, içerisine yerleştirilen eğitsel ögeler ile istendik davranışların kazandırılması hususunda daha etkili bir tekniğe dönüşmüştür. Çoklu ortam kullanımının başladığı ilk zamanlarda kullanılan teknikler daha çok sözel anlamda baskın iken, bu durum aktarılan bilgi açısından kalıcılık özelliğinin yitirilmesine sebep olmuştur (İnal, 2021, s. 77).

Teknolojinin işe koşulmasıyla çoklu ortam uygulamaları geliştirilmeye başlanmış, bunun üzerine çoklu ortam kavramı üzerine çalışan kişi sayısında artış yaşanmıştır. Çoklu ortam üzerinde çalışan kişi sayısında gerçekleşen artış sayesinde farklı teknikler ve yöntemler üretilmiş, bu teknikler sayesinde oluşturulan multimedya ortamlarının, eğitim ortamına adapte olması sağlanmıştır. Bunun üzerine öğrencilerin farklı zekâ tiplerine hitap eden yazılımların üretilmesi de uzun sürmemiştir.

Mayer (2009, s. 3) bilgiyi edinme sürecinde eğitim teknolojilerine bağlı olarak geliştirilen çoklu ortam yazılımlarının kullanımın gerekli olduğunu belirtmiştir. Yapılan çalışmalara göre "*insanlar okuduklarının %10'unu, işittiklerinin %20'sini, gördüklerinin % 30'unu, hem görüp hem işittiklerinin % 50'sini, söylediklerinin % 70'ini, yapıp söylediklerinin ise % 90'ını hatırlamaktadırlar"* (Çilenti, 1988, akt. Esim, 2019, s. 19). Bu bilgi özelinde düşünülecek olunursa çoklu ortamın, eğitim-öğretim ortamına kaynaştırılmasıyla öğrencilerin bilgiyi anlamlandırma süreci hızlanacak ve akılda kalıcılık etkin kılınacaktır.

2.3.1. Çoklu Ortam İlkeleri

Çoklu ortam kavramı birden fazla unsuru içerisinde barındırdığından ötürü uyulması gereken belli kurallara ve ilkelere sahiptir. Çoklu ortamın istenilen etkiyi verebilmesi için bazı ilkelere sahip olması gerekmektedir. Multimedya ile öğrenme durumları, kelimeler ile birlikte görsel ögelerin bir arada sunulması yoluyla öğrencilerde öğrenmeyi daha dikkat çekici hale getirmek amacı taşır (Mayer, 2009, s. 3). Mayer tarafından ifade edilen multimedia ortamının sahip olması gereken ilkeler şöyle sıralanmalıdır:

2.3.1.1. Gereksizlik İlkesi

Oluşturulması istenilen multimedia kavramının içerisinde gereksiz ögelere yer verilmemesi anlamına gelmektedir. Bu kavramı bir örnek ile açıklayacak olursak Su döngüsünün anlatıldığı bir görselde gereğinden fazla yazı metninin bulunması görselin öğrencide yarattığı etkiye katkısı olumsuz yönde olacaktır. Görsel ve sesli ögelerle oluşturulan bir ortama eklenecek metinler öğrencide bilişsel olarak yüke sebep olabilmektedir. (Mayer, 2009, s. 118)

2.3.1.2. Zamansal Yakınlık İlkesi

Sözcük ve görsel ögelerin çoklu ortam içerisinde aynı anda yani eş zamanlı olarak verilmesi ile ilgili olan ilkedir. Çoklu ortam içerisinde anlatılmak istenen konunun, amacına uygun görsel ve metin ile aynı anda ekranlara gelmesi oluşturulan multimedya ortamının etkili olmasına katkı sağlayacaktır. Zamansal olarak ögelerin birbirinden uzak bir şekilde verilmesi ise anlatılmak istenen konunun işlevini olumsuz yönde etkilemektedir.

2.3.1.3. Uzamsal Yakınlık

Zamansal yakınlığa benzer olan bu ilkeyi ayırt edici hale getiren, görselin hazırlanan metin ile arasındaki mesafenin uygun bir aralıkta olması düşüncesidir. Görsel ve metin gibi ögelerin mesafe açısından yakın olması öğrenmenin öğrenen üzerindeki etkisini artıracaktır (Yalçınkaya, 2017, s. 36).

2.3.1.4. Ön alıştırma İlkesi

Ön alıştırma ilkesinin bir diğer ismi de ön eğitim ilkesidir. Genel olarak açıklayacak olursak öğrenciler için hazırlanan çoklu ortam uygulamaları öncesinde verilen, bilgi ve kavramları içeren alıştırma etkinlikleri ile öğrencinin çoklu ortam uygulaması esnasında öğrenme seviyesinin artması sağlanacaktır. Ön alıştırma ilkesi ile ilgili yapılan çoğu çalışmada çoklu ortam kullanımı öncesi verilen bilgilerin öğrencilerin öğrenmesinde anlamlı olarak pozitif anlamda fark yarattığı tespit edilmiştir ancak ön alıştırma ilkesi daha çok öğrencilerin kullanılan materyale alışık olmadığı durumlarda ve materyalin karmaşık olduğu durumlarda daha etkilidir (Mayer, 2019, s. 189).

2.3.1.5. Tutarlılık İlkesi

Çoklu ortam oluşturulurken amacına uygun bir şekilde üretilmesi gerekir. Yani çoklu ortamı meydana getiren konunun dışında eklenen görseller veya metin yazıları multimedya ortamını konu merkezinden dışarıya itmektedir. Bu yüzden görsel, ses ve metin gibi çoklu ortamı oluşturan ögelerin konu bütünlüğü açısından tutarlı olması gerekmektedir.

2.3.1.6. Dikkat Çekme İlkesi

Bireydeki bilişsel yükü en aza indirgemek için kullanılan dikkat çekme ilkesi, çoklu ortam uygulamalarında görülmesi istenen temel ögelere bireyin odaklanmasını sağlayarak gerçekleştirilir (Mayer, 2009, s. 108). Dikkat çekme ilkesi öğretilen ögelerin kalıcılığını sağlamak hususunda etkin bir işleve sahiptir.

2.3.1.7. Ses İlkesi

Çoklu ortam yazılımlarında bulunan ilkelerden biri de ses ilkesidir. Multimedya uygulamalarının daha aktif ve dikkatli bir şekilde kullanılması için tonlamaların, kelime vurgularının, doğru bir şekilde kullanılması gerekmektedir. Ortamda kullanılacak sesin insan sesi olması öğrenmenin gerçekleşmesi için önem arz etmektedir. Yapılan çalışmalarda ortamda kullanılan insan sesinin makineleşmiş seslere göre daha üstün bir etki yarattığı görülmüştür (Clark ve Mayer, 2016, s. 189).

2.3.1.8. Kişiselleştirme İlkesi

Kişiselleştirme ilkesi bir nevi öğretim ilkelerinde kullanılan ayanilik ilkesine benzemektedir. Genel anlamda akademik dili kullanmak yerine, daha çok kullanıcılara hitap eden açık ve anlaşılabilir dil kullanmaktır. Mayer (2019, s. 249) yaptığı çalışmalarda günlük dilin, resmi bir şekilde kullanılan dile göre daha üstün olduğunu belirtmiştir

2.3.1.9. Resim İlkesi

Araştırmacılar animasyon gibi görsel ögelerin yer aldığı çoklu ortam yazılımlarında anlatıcı rolünü gerçekleştirecek kişinin görüntüsünün bulunmasının öğrenmeye daha fazla katkıda bulunmadığını ortaya koymuşlardır. Mayer (2009, s. 259) bu durumu Moreno'nun (2001) yılında gerçekleştirdiği çalışmada görsel görerek problem çözme süreci geçiren öğrencilerin, sadece ses ögesi verilerek problem çözen öğrencilere göre daha kötü bir performans sergilediğini belirtmiştir.

2.3.1.10. Biçim İlkesi

Biçim ilkesinde öğrencinin veya kişinin dikkatini daha canlı tutacak görseller ile birlikte ses dosyalarının kullanılması, görseller ile birlikte kullanılan

metinlere göre daha üstünlük gösterdiği belirtilir (Mayer, 2009, s. 200). İnsanlar hep görüp hemde işittiklerinin %50 sini daha kalıcı bir şekilde akıllarında tutmasıda bu ilkeye örnek olarak gösterilebilmektedir.

2.4. Animasyon

Animasyonlar, hareketsiz objelerin dijital ortamda oluşturulan fotoğraflarının birbiri ardına sıralanması ile oluşan hareketli resim gruplarına verilen isimdir. Hareketli resim grupları olan animasyonlar, izleyicilerin göz zevkine hitap ederek onlarda çekicilik hissi uyandırmaktadır. İlk çıktıları an itibari ile film sektöründe yer alan animasyonlar, zamanla birçok alana yayılmıştır. Teknolojininde hızlı bir şekilde gelişmesi ile animasyon kavramı da buna paralel olarak gelişim sağlamıştır. Böylece 2 boyutlu ve 3 boyutlu animasyon gibi farklı türler hayatımıza girmiştir. Animasyonların aktif olarak kullanıldığı alanları Özcan (2008, s. 21-22) aşağıdaki başlıklar altında vermektedir;

Bilimsel canlandırma: Sanal ortamda düzenlenen çizelgeler ve tasarımlar rağbet gören bilim dünyasının olmazsa olmazları olarak bilinir. Bilimsel canlandırmalar sayesinde oluşacak risk faktörleri önlenerek, daha yalın ve anlaşılabilir bir şekilde sanal ortamlar sunulabilir.

Eğlence: Oyun evreninin içerisinde oluşan animasyon gösterileri, oyunun tanınabilirlik seviyesine katkıda bulunmaktadır. Oyun dünyasının içerisinde ise oluşturulan yüzlerce animasyon ortamı varolmaktadır.

Eğitim: Sanal ortamda oluşturulan animasyonlar, çocukların bireysel anlama yeteneklerini geliştirirken hem de animasyon dünyası içerisinde çocukların ilgisini çekerek konuya olan dikkatlerinin azalma riskini en az seviyeye çekmektedir.

Mimarlık: Mimari alanda yapılacak çalışmalar öncesinde sanal ortamda hazırlanarak ön gösterim sunulabilir, plan aşamasındaki bir projenin ileriki aşamaları saptanarak muhtemel problemler çok daha kısa sürede önlenebilir, plan aşamasında projenin finali hakkında daha fazla bilgi sahibi olunabilir.

Multimedya: Animasyonların sanal ortamda oluşturulması, projeksiyon üzerinden yapılan bir sunumun içeriğinin oluşturulmasında ve düzenlenmesinde büyük bir rol oynamaktadır.

Mühendislik: Öncesinde planlanan ve aşamaları oluşturulan araçlar gibi materyaller, animasyonlar sayesinde canlandırılması mümkün kılınabilmektedir.

Reklam Sektörü: Reklam dünyasında izleyicinin tatmin edileceği, izledikten sonra unutması zor olan bir reklam profili oluşturmak bilgisayar teknolojisinin reklam dünyasında etkin kılınması sonucunda daha kolay ve etkin bir şekilde oluşturulabilir.

Sinema: Özgün ve yaratıcı animasyonların oluşturulması ile firmaları zorlayan ve maaliyeti ziyadesiyle pahalı olan sahnelerde özgün efektler kullanılarak sahneler daha ekonomik maaliyetler ile düzenlenebilir.

Televizyon: Animasyonlar sanal ortamda oluşturulan her projede kullanılabildiği gibi TV ve dijital ortamların her alanında kullanılabilmektedir.

Uzay Çalışmaları: Proje başlangıcından test aşamasına kadar dijital ortamda hazırlanan başka bir alanda uzay çalışmalarıdır. Çeşitli materyallerin hazırlanmasından başlayıp, projenin bitim sürecine kadar animasyonlardan faydalanılabilir.

Video: Animasyonlar anlatılmak istenen hikâyenin bütününün oluşturulmasında büyük rol oynar. Eksik parçaların giderilmesi ve hikâyenin bütün bir şekilde sunulması için bilgisayar animasyonları işe koşulabilir.

2.4.1. Animasyon Filmlerin Tarihi

Tarih boyunca çeşitli icatlar deneme, yanılma yöntemi ile dünyamıza kazandırılmaya çalışılmıştır. Çeşitli görüntüleri elde etmek için kullanılan aletler de bunlardan biridir. Animasyon oluşturmak için oluşturulan icatlar da yapılan deneyler neticesinde ortaya çıkmıştır. Animasyon tarihine bakıldığında hareketsiz nesneleri, hareket ediyormuş gibi gösteren, yanılsamalar yaratan projektörler üretildi. Bunlardan bir tanesi de sihirli fener adı verilen alet idi. İçerisinde cam parçalarından oluşan düzenekle beraber görüntülere hareket illüzyonu kazandırıyordu. İleriki yıllarda ise zoetrope gibi görüntülerin dönmesi ile yanılsamalar yaratan icatlar üretilmeye başlandı. Üretilen icatlara duyulan ilginin artması sayesinde bu türdeki cihazlar geliştirilmiş ve üretim hızları çoğalmıştır. Böylece sinema sektöründe çığır açacak görüntülerin yapımı için temeller

atılmaya başlandı. Nesneleri hareketliymiş gibi gösteren cihazların sinema sektörü içerisinde kullanılması birçok yeni stüdyo ve film türünün ortaya çıkmasına olanak sağlamıştır.

Resim 2.1: Praksinoskop



Kaynak: A. Evli, (2020). Animasyon Tarihi Canlanan Görüntürler. Mart 25, 2022 tarihinde https://teknoloji.org/animasyon-tarihi-canlanan-goruntuler/#:~:text=1908%20senesinde%20elle %20%C3%A7izilmi%C5%9F%20Fantasmagorie,tarihinin%20ilk%20ak%C4%B1lda%20kal%C4%B1c%C4%B1%20karakterlerinden adresinden alındı.

1923 senesine gelindiğinde ise animasyon alanında insanın hayal gücünün dahi ötesine geçecek yapımlar ortaya çıkaran Walt Disney kuruldu. Bu yıllarda film üzerine yapılmış olan Mickey Mouse filmi ilk çizgi film olarak sinema tarihinde yer aldı. Mickey Mouse filmi sonrasında Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler filmi de ilk uzun metrajlı film olarak bu dönemde kendisine yer bulmuştur. Walt Disney'in animasyon dünyasına bulunduğu önemli katkılar ve teknikler sayesinde gelecekte üretilecek filmlerde bu teknikler kullanılmaya başlanmış, bilgi birikiminin ilerlemesi ile sinema dünyasında yeni karakterlerin ve görsellerin bulunduğu bu filmler animasyon sektöründe önemli başarılara imza atmıştır.

Resim 2.2: Mickey Mouse ve Walt Disney



Kaynak: A. Selçuk, (2020). En sevilen çizgi karakter: Miki Fare. Ekim 06, 2022 tarihinde https://www.cumhuriyet.com.tr/haber/en-sevilen-cizgi-karakter-miki-fare-1792487 adresinden alındı.

İlerleyen yıllarda Uzakdoğu Asya kökenli anime türündeki filmler animasyon sektöründe önemli bir yere gelmiştir. Daha çok Japonya'da geliştirilen bu filmler dünya pazarında popüler hale gelmesine değinecek olursak, Japonya çeşitli ülke kültürlerinden aldığı hikayelerin anime tarzı çizimlerini yaparak hem diğer kültürlere kendini tanıtmış hem de ekonomik anlamda kendilerine bir pazar yaratmıştır (Turkaya & Tunçü 2018, s. 59). Bununla beraber çok sayıda hikâye ve senaryoya sahip çıkardıkları mangalarla, animasyonların tanıtımını yaparak küresel olarak dünyaya anime ve manga türünü sevdirmişlerdir. Böylece animasyon sanatına yeni teknik ve türler kazandırma açısından büyük etkiye sahip olmuşlardır. Yeni tekniklerin oluşturulması, bilgisayar gibi teknolojik aletlerin bu sektörde kullanılmaya başlanması Japon kökenli anime tarzını popüler hale getirmiştir.

Bulunduğumuz çağ bakımından teknolojinin gelişmesiyle animasyonların bilgisayar ortamlarında çok hızlı bir şekilde üretildiği görülmektedir. Geliştirilen bilgisayar programları görüntülerin hızlı bir şekilde bilgisayar ortamına aktarılmasına, görüntülere hareket ve efekt verilmesine olanak sağlamaktadır. Böylece animasyon görüntülerinin bu denli hızlı üretilmesi ile sadece çizgi filmlerde kullanılmadığı, dizi, televizyon programları veyahut sinemalarda sıkça kullanıldığını görmekteyiz. Buna Matrix, Spiderman, Avengers, Venom gibi günümüz popüler filmlerini örnek olarak gösterebiliriz.

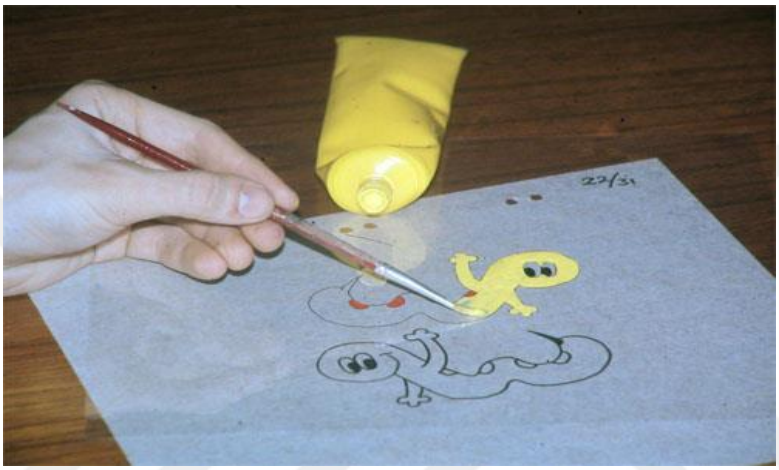
2.4.2. Animasyonların Sınıflandırılması

2.4.2.1. Klasik Animasyon

Klasik yani geleneksel animasyon karelerin tek tek çizilmesi ile daha çok 20.yy. da kullanılmış bir tekniktir (Arısal, 2019, s. 11). Dijitalleşme sürecine geçilmeden önce klasik animasyon yapımının büyük bir kısmı çizgi filmlerde kullanılan tekniklerle üretiliyordu. Karelerin çoğaltılması ve birbirini takip eden bağlantılı görüntüler sayesinde oluşturulan bu tür geleneksel yani klasik animasyon tekniğinin temelini oluşturuyordu. Geleneksel animasyon türünün en önemli noktası ise peşi sıra kaydedilen 24 karenin video akışına dönüştürülmesiyle sağlanmaktadır (Dinç, 2021, s. 93).

Cell animasyon adı ile de bilinen klasik animasyonun üretiminde daha çok teknolojiden uzak tekniklerin kullanılması el emeği kavramını ön plana çıkarmakta idi. Çizerler klasik tarzda animasyonun oluşumu sırasında verecekleri mesajları çizimlerine yansıtmakta, yansıtılan çizimler ise birbirine aslında çok benzer olan, ama her çizimin ufak farklılıklar göstermesi sebebi ve peşi sıra oynatılması sonucu hareketli ögelere dönüşmekteydi. Böylece zamanın insanlara olanak tanıdığı koşullarda çeşitli eserler ortaya konulmaktaydı.

Resim 2.3: Geleneksel Animasyon Yapımı



Kaynak: Wikipedia. (2020). Geleneksel Animasyon. Kasım 26, 2022 tarihinde https://tr.wikipedia.org/w/ index.php?title=Geleneksel_animasyon adresinden alındı.

2.4.2.2. İki Boyutlu Animasyon

Kendinden önceki tekniklere göre dijital çağa daha yakın bir süreçte oluşturulan 2D animasyon türünün üretimi bilgisayarlarla gerçekleşiyordu. Bilgisayarların kalemin yerini almasıyla daha seri bir üretim sürecine giren animasyonlar başta film olmak üzere, çoğu sayıda sektörde kullanılmaya başlandı. 2D animasyonların oluşumlarındaki tekniğe bakacak olursak form olarak 2 boyuttan oluşan düzlemlerin üzerinde oluşturulan canlandırma tekniğidir (Ormanlı ve Tenk, 2020, s. 124).

2.4.2.3. Kısıtlı Animasyon

Kısıtlı animasyon, animasyon üretiminde kısıtlı bütçe ve koşulların bulunduğu yapımlarda kullanılmak amacıyla oluşturulmuş, insan gözünü manipüle ederek çizimleri hareket ediyormuş gibi gösteren tekniklerden biridir

(Arısal, 2019, s. 12). Kullanıldığı alan bakımından bakacak olursak anime sektörü tarafından fazlaca kullanılmaktadır.

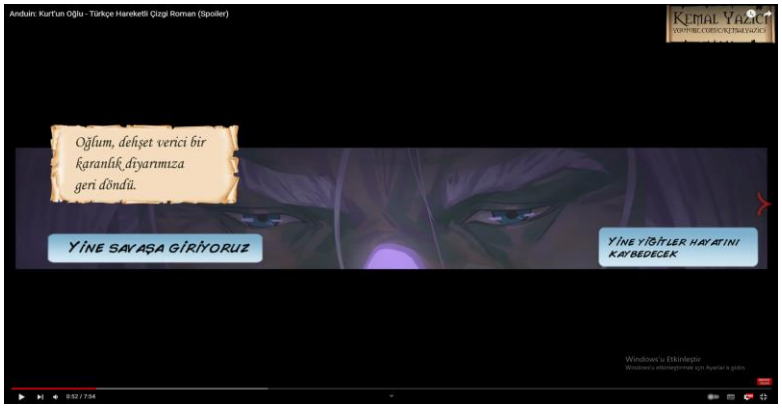
2.4.2.4. 2.5D Animasyon

Bu animasyon türü; üç boyutlu olarak tasvir edilen evren içerisine iki boyut formundaki nesnelerin yerleştirilmesi ile oluşturulur (Litwinowicz, 1991, s. 113,). 2.5D animasyon kendi içerisinde iki türe ayrılmaktadır.

2.4.2.4.1. Hareketli Çizgi Roman

Genel olarak çizgi roman mantığında oluşturulan bu tür animatif ögeler içermektedir. Animasyon yazılımları neticesinde geliştirilen hareketli çizgi romanlar, Adobe programları (Illustrator, After Effects vb), MotionArtists gibi programların piyasaya sürülmesi ile üretilmeye başlanmıştır. Hareketli çizgi romanlarda daha çok animasyonlarda kullanılan görsel efektler ve çeşitli ses dosyaları içerdiğinden ötürü dikkat çekici nitelik taşımaktadır. İnternetin popüler bir mecraya dönüşmesi, youtube gibi video platformlarının sık kullanılmaya başlanması hareketli çizgi roman türünde üretilen eserlerin daha fazla gün yüzüne çıkmasına sebep olmuştur. İnsanların hayal dünyalarının oluşturulan sanal ortamlara aktarılması ile oluşan hareketli çizgi romanlar, teknoloji ile insanların çizgi roman okuma alışkanlıklarını farklı bir boyuta taşımıştır. İnternetin insanın yaşam alanının her noktasına yayılması ile hareketli çizgi roman türüne de ulaşım sağlamak kolay bir hale gelmektedir.

Resim 2.4: Kurt'un Oğlu Hareketli Çizgi Roman



Kaynak: K. Yazici, (2016). Anduin: Kurt'un Oğlu - Türkçe Hareketli Çizgi Roman (Spoiler). Kasım 27, 2022 tarihinde https://www.youtube.com/watch?v=mA8BGSxey0o adresinden alındı.

2.4.2.4.2. Hareketli Grafikler

Bir nesnenin çeşitli teknikler ile hareket kazandırıldığı görsellere hareketli grafikler denir. Dijital teknolojinin katlanarak gelişmesiyle hareketli grafiklerin üretimi hususunda uğraşan kreatörlerde bu alanda fazlalaşmıştır. Kreatörlerin artışı sonucu birden fazla alana yönelme yaşanmış, hareketli grafiklerin kullanıldığı sektörlerde artmıştır. Hareketli grafiğin kullanıldığı alanlara bakacak olursak; tv açılış jenerikleri, reklamlar, haber yayınları, sosyal medya, web sitesi gibi dijital kaynaklı ortamlardan bahsedebiliriz (Adobe, t.y). Çeşitli bilgisayar sistemleri, tabletler, telefonlar gibi elektronik cihazların içerisinde bulunan yazılımlar sayesinde cihaz ekranlarında, yaşanılan çevrelerin hava durumu, fiziksel olaylar gibi bir çok bilgi ve haber animasyonlar sayesinde insanlara verilmektedir**.**

Resim 2.5: Hava Durumu Grafiği



Kaynak: Andropedi. (t.y). Canlı Hava Durumu Android Uygulaması. Kasım 28, 2022 tarihinde https://www.andropedi.com/canli-hava-durumu-android-uygulamasi/ adresinden alındı.

2.4.2.5. Üç Boyutlu Animasyon

Animasyonların bir diğer türüne bakacak olursak üç boyutlu animasyon türü nesnenin görsel olarak farklı açılardan görüntülenmesiyle oluşturulmuştur. Çeşitli yazılımlarca var olan görsellere uygulanan efektler ile derinlik kavramı kazandırılması 3.boyut sürümünü ortaya çıkartmaktadır (Bilirdönmez, 2016, s. 44). Üç boyutlu yani 3D animasyonun insani gerçekliğin ötesinde hayal gücüne dayanan bir anlayışla sentezlenmesi ile film sektörüne uçsuz bucaksız bir soluk getirmiş, bu soluğun neticesinde ise diğer sektörlerde de kullanılmaya başlanmıştır. Çizgi filmler başta olmak üzere, mimari yapıların modellenmesi, eğitimde kullanılan modellemeler, bilim, sanayi gibi alanlarda fazlaca kullanılan

3d animasyon toplumsal yaşamın ilerleyişi noktasında oldukça önemli bir yer edinmiştir (Erkan, 2021, s. 30).

Resim 2.6: Avatar Film Sahnesi



Kaynak: M. Açar, (2015). Son Yılların En İyi 3D filmleri. Kasım 26, 2022 tarihinde https://www.haberturk.com/kultur-sanat/haber/1043389-en-iyi-3d-filmler-en-iyi-3-boyutlu-filmler-avatar-filmi adresinden alındı.

2.4.2.6. Stop Motion Animasyon

Stop-motion nesnelerin durdurma ve hareket ettirme eylemleri ile beraber görüntü alınması süreciyle oluşturulan bir animasyon türüdür. Nesnelerin *"fiziksel manipülasyon"* ile oluşturulmuş hareketlerinden doğan görüntülerin, kurgulanması yolu ile oluşturulan bir tekniktir (Akgül, 2019, s. 80).

Resim 2.7: Corspe Bride-Ölü Gelin



Kaynak: F. Kalkan, (2016). En İyi 10 Stop Motion Animasyon. Kasım 26, 2022 tarihinde http://www.animasyongastesi.com/en-iyi-10-stop-motion-animasyon/ adresinden alındı.

2.4.3. Animasyon Yapım Süreci

Animasyonlar film yapım teknikleri ile insanların hayal güçleri arasında sentezlenerek dijital ortamda oluşturulup sergilenen filmlere verilen isimdir. İnsanların temel olarak eğlenme ihtiyacından oluşturulmuş bu filmler özellikle

küçük yaş gruplarına ait insanlara hitap etmektedir. Özellikle dünyada oluşturulan stüdyolar sayesinde oluşturulan bu filmler önceleri film sektörü içerisinde üretilirken, günümüzde yaşamımızın her alanında aktif bir şekilde yer almaktadır. Yazılım uygulamalarının geliştirilmesiyle beraber ise dünyanın her alanına yayılmıştır. Adobe Animate, Powtoon, Blender, Animaker gibi programların internet dünyasında yerini alması animasyon üreticileri için kolaylık sağlamıştır. Bu programlar sayesinde eğitici ve yararlı animasyonlar eğitim ortamları için üretilmeye başlanmıştır. Youtube, İnstagram, Tiktok gibi uygulamaların dünyanın her kesiminde kullanılmaya başlanmasıyla bu içeriklerin insanlar tarafından izlenilmesi daha kolay hale gelmiştir. Böylece dijital içerik üreticiliği yaygınlaşmıştır. Animasyonların yapılma işlemi de dünyadaki çoğu icadın üretilmesinin sebebi olan ihtiyaçtan doğmuştur. Eğlence, eğitim, reklam, sanat vb. sektörlerdeki gereksinimlerden dolayı ortaya çıkan animasyonların, yapım süreci doğrultusunda üreticilerde kendilerini istenilen seviyeye çıkarmayı başarmışlardır.

Özellikle eğitimde kullanılan dijital materyallerden biri olan animasyonları geliştirme süreci ise önem taşımaktadır. Çünkü aktarılan her düşünce ve bilgi öğrenci için önem arz etmektedir. Bu doğrultuda doğruluğu ve güvenilirliği yüksek olan çalışmaların ders ortamlarında kullanılması gerekmektedir.

2.4.4. Eğitimde Animasyonların Kullanımı

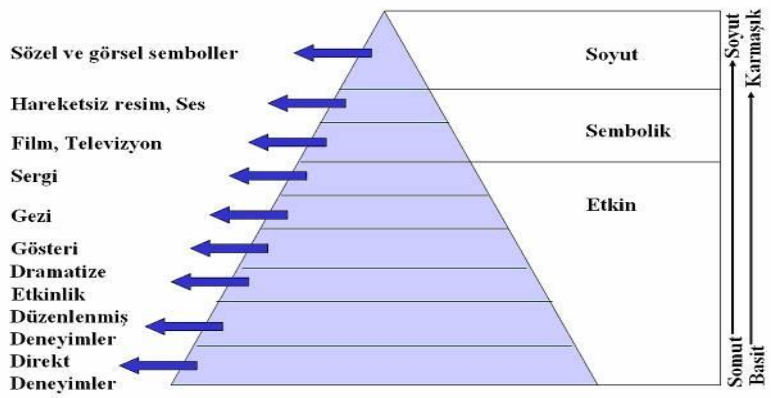
Toplumsal hayatımızdan, özel yaşantımıza kadar karışan animasyonların eğitim sektörünün içine karışması çok uzun sürmemiştir. Daşdemir (2006) bunu *"Araştırmacılar animasyonların gelecekte eğitimde alfebemiz gibi standart olarak kullanılacağı fikrini savunmuşlardır*" diye ifade etmiştir. Animasyonlar ile ilgili bir başka görüş ise "Çocukta ilk öğrenme hareketlerinin başlangıcının yaşandığı dönemde, çocukların dikkatini televizyonda çeken ilk şey olan animasyon filmleri izleyicide olumlu ya da olumsuz etkileşim yaşatsa bile öğreticilik amacı taşımaktadır" (Güler, 1989, s. 169, akt. Kaba, 1992, s. 34) ifadesi olmuştur.

Animasyonun eğitim yazılımları ile öğrenme ortamlarında kullanılması öğrencilerin anlamakta zorluk çektikleri soyut kavramları zihinlerinde daha kolay bir şekilde somutlaştırmalarına olanak tanımaktadır. Böylelikle öğrenme daha anlamlı olabilmektedir (Arıcı & Dalkılıç, 2006, s. 423).

Rieber (1990:77) animasyon kullanımın eğitimdeki etkisi ile ilgili yürüttüğü çalışmada animasyonun etkilerinden şöyle bahsetmiştir;

- Animasyonların öğrenciler için ilgi odağı haline gelmesi, moral ve motivasyonun yüksek tutulmasında etkilidir, böylece öğrencilerin dersten keyif almalarını sağlamaktadır.
- Animasyonların ikinci özelliği ise, bir takım efekt ve özel sahne geçişleri sayesinde öğrencilerin dikkati canlı bir şekilde tutulmaktadır.
- Animasyonların öğrencilere dönüt sağlaması, öğrencilerin motivasyonunu arttırmaktadır. Bu sayede animasyonların eğitim ortamına sağladığı etki artmaktadır.
- Animasyonlar içerisinde barındırdığı görsel içerikler sayesinde bilgiler ile öğrenci arasında aktif bir köprü görevi görmektedir. Bu sayede öğrencilerin bilgiyi akılda tutma süresi artmaktadır.

Resim 2.8: Dale'nin Yaşantı Konisi



Kaynak: Y. Balta, (2011). Dale Yaşantı Konisi. Aralık 25, 2022 tarihinde https://mmbogretimtasarimi.wordpress.com/2011/03/23/dale-yasanti-konisi/ adresinden alınmıştır.

Dale'nin oluşturduğu yaşantı konisine göre öğrenmenin kalıcı olması, kullandığımız duyu organlarının sayısının artmasıyla birlikte artış göstermektedir. Animasyonların ses ve görsel efektler içermesiyle beraber eğitim ortamlarında kullanılması öğrenme işlevine önemli katkı sağlamaktadır. Edgar Dale yaşantı konisinde yaşama yakınlığı yüksek olan benzetim durumlarının ders içerisinde kullanılması ve öğrencinin aktif katılım gerçekleştirmesiyle beraber öğrenmenin daha anlamlı bir şekilde gerçekleşeceğini öngörmektedir (Yılmaz, 2019, s. 30).

Eğitim ortamında kullanılacak animasyonların hazırlanma süreci ise büyük önem arz etmektedir. Öğrencilerin animasyonlar ile etkileşim halindeyken edineceği yanlış bilgiler, öğrencileri kavram yanılgısı gibi durumları yaşamasına sebep olmaktadır. Bu bağlamda dikkat etmemiz gereken bazı unsurlar bulunmaktadır;

- Animasyonlar belirli kazanımlara yönelik oluşturulmalıdır.
- Üretilen içerikler monoton bir şekilde verilmemelidir. Dikkat çekici olmalıdır.
- Animasyonlar üretilirken üretilen grafik ile öğretilmesi istenen bilgi ilişkilendirilmelidir.
- Dijital materyaller hazırlanırken kullanılan renkler canlı ve uyumlu olmalıdır.

2.5. Sosyal Bilgiler ve Animasyon İlişkisi

Bilgi, iletişim teknolojilerinin küresel çapta kullanılmasının başlaması birden fazla alanda kolaylık sağlamıştır. Eğitim ve öğretimin de bu alandan etkilenmesi kaçınılmaz olmuştur. Sosyal Bilgiler dersinde ise animasyonlar hem öğretmene hemde öğrenciye soyut bilgiyi somut bilgiye çevirme işinde kolaylık sağlamıştır. Piaget'in bilişsel gelişim kuramına baktığımızda 10 ve 11 yaş grubunda olan öğrenciler somut işlemler döneminde kabul edilmektedir. Bu dönem öğrencilerin soyut bilgileri zihinlerinde yapılandırmada zorluk çektikleri dönemdir. Animasyon filmler ise soyut durumları, somut durumlara dönüştürmekte işimizi kolaylaştıracak materyaller arasındadır (Özaydın, 2020, s. 4). Bu ders kapsamında oluşturulacak animasyon videoları öğrencinin bilişsel yapısına uygun olarak hazırlanmalıdır. Böylece öğrenci öğrendiği bilgiyi zihninde daha somut bir hale getirebilecektir.

Sosyal Bilgiler dersinde öğrencilerin bilişsel olarak zihinlerinde şekillendirmesi güç ve karmaşık olan birçok kavram bulunmaktadır. Öğrencilerin bu kavramları öğrenirken zorlanması ders motivasyonunda düşmeye sebep olabilmektedir. Animasyon filmler ise öğrencilerin işlenilen derse karşı motive olmalarında etkili birer materyaldir. Öğrenmesi istenilen önemli kavramları, öğrencilerin kavram karmaşasına girmesini engelleyerek, kolay bir şekilde öğrenmesine olanak sağlar (Daşdemir, 2006, s. 6).

2.5.1. Sosyal Bilgiler Dersinde Animatif Ögeler Kullanılarak Üretilen Dijital Materyaller

2.5.1.1. Dijital Çizgi Romanlar

Eğitim ortamında kullanılan dijital materyallerden biri de dijital çizgi romanlardır. Bilgisayar, tablet gibi elektronik cihazların geliştirilmesi sayesinde kitap, dergi vb. yazılı materyaller, dijitalleşmenin etkisiyle beraber sanal ortamlarda kendilerine yer edinmişlerdir. Dijital ortamda üretilse de tasarım sırasında "*konu, tretman ve senaryo kavramları*" içerikte bulunmaktadır (Ak, Erdoğan & İlhan 2020, s. 2467). Eğitici çizgi romanlar öğrencinin motivasyonunda pozitif etkide bulunmakta olup, kişinin okuryazarlık seviyesini artırmakta önemli etki yaratmaktadır (Karagöz, 2018, s, 641).

Resim 2.9: Zetna Gezegeni-Atölye Papirüs



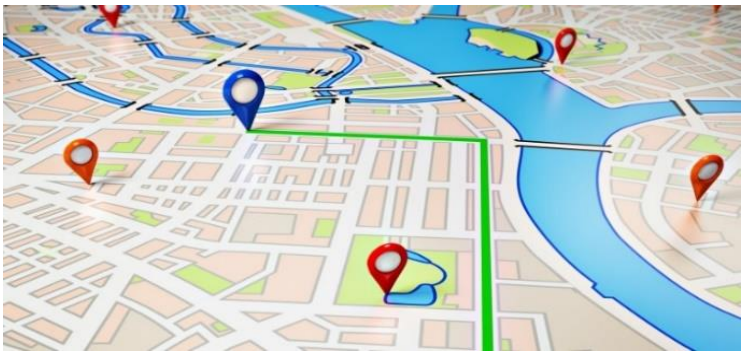
Kaynak: Atolyepapirus. (2019). Dijital Çizgi Roman. Kasım 6, 2022 tarihinde https://atolyepapirus.com/dijital-cizgi-roman/ adresinden alındı.

2.5.1.2. Dijital Harita

Dijital haritalar farklı türdeki haritaları ve fotoğrafları sanal ortam çerçevesinde öğrencilere sunan materyallerden biridir (Aktürk, 2012, s. 47). Animasyonların eşlik ederek oluşturulduğu dijital haritalar, çeşitli görsel ve ses dosyaları ile desteklenerek mekânı algılama becerisini öğrenciye kazandırmada etkili olan dijital materyallerden biridir. İnternet yazılımlarının geliştirilmesiyle dijital haritalarının sayısının çoğalması kolaylaşmıştır. Özellikle Coğrafya ve Sosyal Bilgiler derslerinde kullanılan Google Maps ve Google Earth uygulaması ile harita kullanımı pratikleşmiştir. Google Earth uygulamasının ders içerisinde kullanılması öğrencilerde "*mekânsal ve coğrafi kapsamda*" bilgiyi özümsemede

ve bu konuda çıkabilecek problemlerin çözülmesi kapsamında yarar sağlar (Oğuz & Karakuş, 2016, s. 113).

Resim 2.10: Dijital Harita Görseli



Kaynak: Techinside. (2015). Dijital Harita Rekabeti Kızışıyor. Kasım 6, 2011 tarihinde https://www.techinside.com/dijital-harita-rekabeti-kizisiyor/ adresinden alındı.

2.5.1.3. Dijital Oyun

Dijital oyun, sanal ortamda oluşturulmuş belirli görevleri yapma amacı taşıyan bilgisayar veya oyun konsolları aracılığıyla oynanan oyunlardır (Samur, 2017, s. 4). Dijital oyunlar öğrencilere problem çözme, plan dahilinde hareket etme gibi becerileri kazandırmanın yanısıra, çocuğun bilişsel olarak gelişmesine katkıda bulunmaktadır (Hazar, Demir ve Dalkıran, 2017, s. 180). Eğlendirme ve öğretme misyonunu bir arada taşıma amacı bulunduran dijital oyunlar internet ortamlarında hızla yayılmaktadır. Ancak dijital oyunlar ders içinde kullanılırken dikkat edilmelidir. Ders dışı ve amacına aykırı ögeler bulundurması öğrencilerin başarılarını ve ders için geliştireceği algıyı olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Ders içi etkinlikler de daha çok kullanılması beklenen dijital oyunlar öğrencilerin akademik başarısını artırma konusunda önemlidir. Bunun sebebi öğrencilerin eğlenmesi, eğlenen bireylerin ise derse motive olmasından kaynaklanmaktadır.

Resim 2.11: Ülkemizin Şehirleri Dijital Oyun Görseli



Kaynak: Rekoroyun. (t.y). İl Bulma Oyunu. Aralık 25, 2022 tarihinde https://www.rekoroyun.com/ il-bulma.html adresinden alındı.

2.5.1.4. Animasyon Sinema Filmleri

İnsanların daha çok eğlence ihtiyaçlarının karşılanmasını sağlayan, insan duyularına hitap ederek eğitim görevini üstlenen görsellerin canlandırılması yoluyla üretilen filmlerdir (Özaydın, 2020, s. 31). Animasyon tekniği ile üretilen çizgi filmler, öğretim esasına bağlı olarak oluşturulan, öğrencilere görsel ve işitsel olarak hitap eden önemli materyellerdir (Alıcıgüzel, 1988, akt. Oruç ve Teymuroğlu, 2016, s. 98). Ayrıca Sosyal Bilgiler dersinde öğretim esnasında kullanılan çizgi filmler bilgilendirme işlevi taşır. *"Adalet, barış, saygı"* gibi soyut formdaki kavramların somutlaştırılması ilköğretim kademesinde bulunan öğrenciler açısından kritik önem taşır (Oruç ve Teymuroğlu, 2016, s. 98).

Resim 2.12: Bay Peabody ve Meraklı Sherman Animasyon Filmi

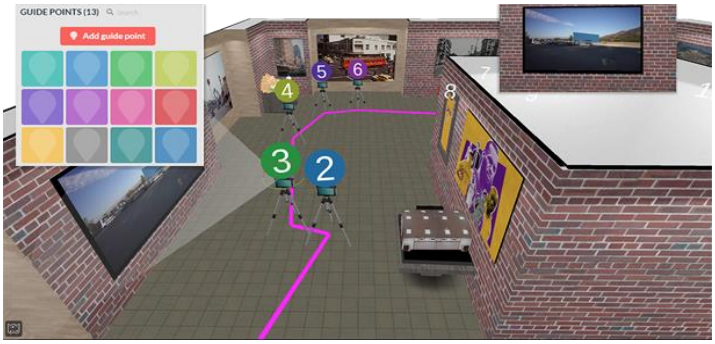


Kaynak: ATV. (2017). Bay Peabody ve Meraklı Sherman. Kasım 6, 2022 tarihinde https://www.atv.com.tr/diger/bay-peabody-ve-merakli-sherman-1487862435/diger/izle?embed=false adresinden alındı.

2.5.1.5. Sanal Müze

Gerçek bir müzenin, çeşitli tekniklerin kullanılması ile sanal ortamda oluşturulmuş müzelere sanal müze adı verilir (Yıldırım ve Tahiroğlu, 2012, s. 107). Özellikle yaşanılan bölgede tarihi ve kültürel alanların az olması, geziler için gereken maddi durumun karşılanamaması, zaman yetersizliği gibi unsurların var olması dijital ortamda hazırlanan müzelerin kullanımını ön plana çıkarmaktadır (Çınar, Utkugün & Gazel, 2021, s. 155).

Resim 2.13: Sanal Müze Uygulaması ARTSTEPS



Kaynak: Turgut, B. (2020). Web 2.0 Araçları Eğitimi | ARTSTEPS (Sanal Müze) (53dk 53sn). Kasım 6, 2022 tarihinde https://www.gencbeyinler.net/2020/05/18/web-2-0-araclari-egitimi-artsteps-sanal-muze-53dk-53sn/ adresinden alındı.

2.6. Animasyon ve Eğitim İkilisini İnceyelen Araştırmalar

Çelik (2007) bu çalışmada 9. Ve 10. sınıf öğrencilerinden seçilen 98 kişide deney ve kontrol grupları oluşturulmuştur. Deneklere uygulanan başarı testinin SPSS ile değerlendirilmesi ile animasyon kullanımının geleneksel yöntemlere göre öğrenmeye etkisinin yüksek olduğu sonucu çıkarılmıştır.

Çelik (2019)'in doktora tezinde ise değer eğitimi kapsamında animasyonun başarıya etkisi incelenmiştir. Çalışmada 11.sınıflar araştırmaya katılmıştır. Örneklem seçim aşamasında çok aşamalı küme yöntemi seçilmiştir. Deney, kontrol ve plasebo grupları belirlenmiştir. Araştırma 8 hafta sürmüş, ön test ve son test modeli kullanılmıştır. Sonuç olarak ise, animasyon destekli değerler eğitimi programının grafik ve animasyon dersi ders akademik başarısına, derse ve bilişim etiği değerlerine yönelik tutumlarına olumlu yönde etki ettiği sonucuna ulaşılmıştır.

Beşkirli (2011)'nin yürüttüğü bu çalışmada animasyon yapımında birbirinden farklı uygulamalar kullanılmıştır. Hangi programın üstün olduğuna dair karşılaştırma yapılmıştır. Uygulama Lisans öğrencilerinde Kimya dersinde kullanılmış, örneklem random seçilerek deney ve kontrol grubu oluşturulmuştur. Ön test ve son test uygulanmıştır. Veriler SPSS ile analiz edildikten sonrasında animasyonla ders işlenen grubun, alışılmış materyalle ders işlenen kontrol grubuna göre daha başarılı olduğu gözlemlenmiştir.

Daşdemir (2013)'in daha önce yaptığı çalışmasında ise bilimsel kalıcılık ve akademik başarı ölçülmek istenmiştir. Araştırma 2010-2011 öğretim yılında

gerçekleştirilmiştir. 40 öğrenci deney ve kontrol gruplarına ayrılmış, deney grubuna ders işlenirken animasyon desteği verilmiştir. Kontrol grubuna ise öğrenci merkezli yaklaşım ile ders işlenmiştir. Araştırma sonucuna göre animasyonun öğrenciler üzerinde kalıcılık ve başarı artırmada etkili olduğuna ulaşılmıştır.

Aslan Efe (2015) yaptığı çalışmada sınıf öğretmenliği bölümünde öğrenimlerini sürdüren 87 öğrenci üzerinde çalışmasını sürdürmüştür. Deney ve kontrol gruplarına ayrılan öğrencilerde kontrol grubuna geleneksel yöntem, deney grubuna ise animasyon destekli ders biçimi uygulanmıştır. Bu uygulamalar sonucunda çevre eğitimi temalı 30 sorudan oluşan başarı testi uygulanmıştır. SPSS programı ile incelenen testlerin sonucuna göre deney grubunun, kontrol grubuna anlamlı şekilde üstün olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Daşdemir (2013)'in daha önce yaptığı çalışmasında ise bilimsel kalıcılık ve akademik başarı ölçülmek istenmiştir. Araştırma 2010-2011 öğretim yılında gerçekleştirilmiştir. 40 öğrenci deney ve kontrol gruplarına ayrılmış, deney grubuna ders işlenirken animasyon desteği verilmiştir. Kontrol grubuna ise öğrenci merkezli yaklaşım ile ders işlenmiştir. Araştırma sonucuna göre animasyonun öğrenciler üzerinde kalıcılık ve başarı artırmada etkili olduğuna ulaşılmıştır.

Daşdemir (2017) ve arkadaşlarının yürüttüğü bu araştırma fen ve teknoloji dersi kapsamında yapılmış, Erzurum'da uygulanmıştır. 16 deney grubu ve 14 kontrol grubu olmak üzere 30 öğrenci seçilmiştir. Deney grubundaki öğrencilere animasyon destekli öğrenci merkezli öğretim uygulanırken, kontrol grubuna öğrenci merkezli eğitim uygulanmıştır. Araştırmanın sonucunda ise deney grubundaki animasyon ile çalışmış öğrenci grubunun animasyon kullanımına daha olumlu yaklaştığı görülmüştür.

Aslan (2020) 'nin yayımladığı araştırmada ise öğretmen adayları üzerinde okuma ve yazma becerilerinde animasyon kullanımına değinilmiştir. Araştırmaya 24 sınıf öğretmen adayı katılmıştır. Öğretmen adaylarına anket uygulanmıştır. Anket içeriği açık uçlu sorulardan oluşmuştur. Anket incelendiğinde öğretmen adaylarının okuma ve yazma öğretiminde kullanılan simülasyon ve animasyon

gibi yazılımların akademik başarıları artırdığı, öğrencilerde kalıcı öğrenme sağlandığı ve motivasyonlarına olumlu etkide olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca öğretmen adayları animasyon hazırlama süreci hakkında zorluklarla karşılaştığını belirtmiştir.

Çamlıoğlu (2014) yüksek lisans tezi çalışmasında yavaş geçişli animasyon tekniğinin öğrenciler üzerinde akademik başarı ve motivasyonlarına etkisini incelemiştir. 2012-2013 yıllarında yapılan çalışma 24 deney, 25 kontrol olmak üzere 49 öğrenciden oluşmaktadır. Çalışma başlamadan önce öğrenciler üzerinde grup homejenliğini ölçmek için bağımsız grup t-testi uygulanmıştır. Çalışma sonucunda Fen ve Teknoloji dersinde uygulanan yavaş geçişli animasyon tekniğinin öğrenciler üzerinde olumlu etkiler geliştirdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Ünal (2020) 'de yaptığı çalışmada animasyonların değer eğitimi üzerindeki etkileri araştırılmıştır. Kral Şakir ve Rafadan Tayfa gibi Türk animasyon filmlerinin kullanıldığı bu araştırmada 42 sahne izletilmiş, aktarılan değerler açısından incelenildiğinde izleyiciler filmlerin %60 olumlu değerler aktarılmış, %40 ı ise olumsuz değerler öğrencilere aktarılmıştır. Ayrıca araştırmacı incelenen filmlerde olumlu aktarımın, olumsuz değer aktarımına göre daha fazla olduğunu, buna rağmen istenmeyen ögelerinde öğrencilere aktarıldığını belirtmiştir.

Uysal (2020) yüksek lisans tezinde 4.sınıf kademesinde fen bilimleri üzerinde kullanılan animasyon araçlarının etkilediği akademik başarı, değerler gibi ögelerin ne derece etkilendiğini incelemiştir. Araştırma modeli olarak ön test-son test kontrol gruplu yansız model seçilmiştir. Çalışma grubunda ise 4.sınıf kademesinin tüm şubeleri çalışmaya katılmıştır. Öğrencilere akademik başarı testi, motivasyon ölçeği, temel Beceriler testi, tutum ölçeği gibi uygulamalar yapılmış, bu uygulamalardan elde edilen veriler sonucunda web 2.0 animasyon araçlarının akademik başarıya etkisini artırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Ancak öğrencilerin fen eğitimi temel becerisi geliştirmede katkısının düşük olduğu belirlenmiştir. Tutumlar konusunda da yapılan testler sonucu farkın düşük olduğu gözlemlenmektedir.

Kurt (2018) tamamladığı doktora çalışmasında karma bir yöntem kullanmıştır. Ortaokulda gerçekleştirilen çalışmada 3 ayrı sınıf kullanılmış,

çalışma 75 kişi üzerinden yürütülmüştür. 2 deney grubu, 1 kontrol grubu oluşturulmuştur. İlk deney grubunda animasyonlar üzerinden ders işlenilmiş, ikinci deney grubunda ise hikayeler öğrencilere okunarak ders işleme süreci gerçekleştirilmiştir. Kontrol grubundaki öğrencilere ise derste hiçbir manipülatif yöntem kullanılmamıştır. Veri toplamak için somut ve soyut kavramlar içerikli başarı testleri oluşturulmuştur. Deney grubu öğrencilerine *yarı yapılandırılmış mülakat formu* çalışma sonrasında uygulanmıştır. Çalışma sonucunda animasyon verileren öğrencilerin tamamı animasyonları sevmekte, sevme nedenlerini ise öğrenme ve eğlence olarak belirlemişlerdir. Ayrıca yapılan öntest ve son test puanlarında deney gruplarında animasyonların soyut ve somut kavramlar üzerinde başarıyı artırdığına dair sonuçlar elde edilmiştir.

2.7. Sosyal Bilgiler ve Animasyon İkilisini İnceleyen Araştırmalar

Aktürk (2012), yüksek Lisans tezinde 6.sınıf öğrencilerine Sosyal Bilgiler dersinde 2013 yılında yürürlükte olan 'Yeryüzünde Yaşam' ünitesinde öğrencilere verilmesi gereken mekânı algılama becerilerinin animasyon ve dijital harita ile geliştirilmesini araştırmıştır. Araştırmada çoktan seçmeli başarı testi kullanılmıştır. Deney ve Kontrol grupları oluşturulmuş ve çoktan seçmeli testler kullanılmıştır. Araştırma sonucuna göre deney grubunun kontrol grubu arasında anlamlı bir fark olduğu saptanmıştır. Yani animasyonun ve dijital haritanın 'Yeryüzünde Yaşam' ünitesinde mekânı algılama becerinin gelişiminde olumlu bir etkiye sahip olduğu görülmüştür.

Kılıç (2020)'ın araştırmasında ise değer eğitimi üzerinden animasyonların etkililiği incelenmiştir. Çalışma 7.sınıf öğrencilerine uygulanmış animasyon ile ders işlenen deney grubu ve normal ders işleyen kontrol grubu arasında öğrencide değer kazanma hususunda anlamlı fark olup olmadığı incelenmiştir. Araştırmanın nicel boyutunda Solomon Dört Grup Modeli kullanılmıştır. Nitel çalışmasında ise durum çalışması kullanılmıştır. Nicel olarak bilimsellik ölçeğinden faydalanılmış, nitel kısımda ise yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Araştırma sonucunda ise değer kazandırmada animasyon uygulanmasının öğrencilerin değer kazanmasında geleneksel yönteme oranla çok yüksek olduğu belirtilmiştir.

Özer (2012) 'in yüksek lisans tezi için yaptığı araştırmada çizgi filmlerin kullanımının öğrencilerin ders akademik başarısına etkisini araştırmak üzere

yapılmıştır. 7.sınıf öğrencileri üzerinde yapılan araştırmada Ülkeler Arası Köprüler ünitesine uygun konular seçilmiş ön test-son test kontrol gruplu deneysel desen kullanılmıştır. Araştırma 70 kişiden oluşan örneklem ile gerçekleşmiştir. Deney grubuna materyal izletilmiş, kontrol grubuna ise geleneksel yöntem kullanılmıştır. Analiz sonucuna göre ise çizgi film izletilerek ders işlemenin etkisinin akademik başarıları artırmada etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Akaydın (2016)'ın yaptığı araştırmada 5E modeli ve animasyonlar kullanılarak bir çalışma yapılmıştır. İlkokul 4.sınıf kademesinde gerçekleştirilen bu çalışmada, Sosyal Bilgiler tutum ölçeği kullanılarak öğrencilerin ders tutumları ölçülmüş, animasyon görüş ölçeği kullanılarak animasyonların ders kullanımındaki etkisi hakkında öğrencilerden görüş alınmıştır. Başarı testi uygulaması ile çalışma tamamlanmıştır. İki deney grubu ve bir kontrol grubundan oluşan çalışma sonucunda Üretimden Tüketime ünitesinde uygulanan 5E modeli ve animasyonlar ile işlenen dersin, müfredat kitabına bağlı olarak işlenen derse göre etkisinin anlamlı olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Koca ve Daşdemir (2018) yılında yayımladığı çalışmada sanal tur uygulamalarının Sosyal bilgiler dersi üzerinde gösterdiği etki incelenmektedir. Kültür ve Miras öğrenme alanında yapılan çalışmada deney grubu 96, kontrol grubu 99 olmak üzere 191 öğrenci bulunmaktadır. MEB kazanım testlerinden seçilen 20 soru üzerinden test oluşturulmuştur. Öğrencilere uygulanan ön test ve son test neticesinde deney grubundaki öğrencilerin akademik başarısının diğer gruba göre anlamlı bir şekilde arttığı tespit edilmiştir. Sosyoekonomik düzey, cinsiyet açısından bakıldığında ise deney grubu nezdinde öğrencilerin akademik başarılarının aynı olduğu bulunmuştur.

2.8. Animasyon Destekli Eğitim ile İlgili Yapılan Yurtdışı Çalışmalar

Xiao (2013) yayınladığı makelesinde animasyonların eğitim ortamlarında tamamlayıcı bir görev üstlendiğini belirtmiştir. Öğrencilerin derse ilgisini artıran animasyon kullanımındaki en önemli nokta ise, öğretim faaliyeti ile animasyonları birbirleri ile uyumlu hale getirmektir. Animasyon içeriği oluşturulurken ögeler bazı özellikleri içermek durumundadır. Bu özellikler ise animasyonların ders içi etkileşimi sağlaması, gerçek olaylar ile yakınlık kurulmasında yardımcı olması ve dersin sürükleyici geçmesine katkıda bulunmasıdır.

Islam vd. (2014) yaptıkları çalışmada hazırladıkları materyallerle öğrencilerin bilgiyi ve becerileri edinme sürecini incelemek istemişlerdir. Çalışma Bangladeş'in Dhaka şehrinde gerçekleştirilmiştir. Çalışma için 3 grup oluşturulmuştur. İlk grup geleneksel yöntem ile ders işlenişi gerçekleştirmiştir. İkinci grupta ise güneş sistemi temalı video kullanılarak ders süreci işlenmiştir. Üçüncü grupta ise öğretmenin ders içi yönergeleri ile beraber güneş sistemi videosu kullanılmıştır. Çalışma sonucunda öğretmenin katkısı ve güneş sistemi ile ilgili animasyon videosunun bulunduğu grup yani üçüncü grup diğer gruplarda kullanılan yöntemlere karşı üstün performans sergilediği ortaya çıkmıştır. Bu çalışmada da görüldüğü üzere animasyon videolarının ders esnasında kullanılması, geleneksel yöntemlere göre daha üstün bir performans ortaya çıkmasına neden olmaktadır.

Safitri vd. (2021) Endonezya'da 2020 yılında gerçekleştirilen çalışmada araştırma evrenini Matraman şehrindeki 5.sınıf ilkokul öğrencileri olarak belirlemiştir. Araştırma çevre eğitimi teması ile geliştirilen web tabanlı animasyon videosu uygulamasının geleneksel yönteme göre etkisini konu edinmiştir. Doğu Cakarta bölümünde gerçekleştirilen çalışmada veri analiz tekniklerine göre bağımsız gruplar t testi uygulanmıştır. Elde edilen sonuçlara göre web tabanlı animasyon videosu çevre eğitiminde öğrencilere kontrol grubunda kullanılan geleneksel yönteme göre üstünlük sağladığı sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre animasyon uygulaması öğrencilerin öğrenme deneyimlerine olumlu katkıda bulunacaktır. Ayrıca animasyonlar öğretilmek istenen soyut kavramların somut hale getirilmesinde etkili bir materyal olarak karşımıza çıkmaktadır.

Hoon ve Shaharuddin (2019) tarafından yapılan çalışma teknolojinin eğitim üzerindeki etkilerini ortaya koymak amacıyla gerçekleştirilmiştir. İlköğretim bir, iki ve üçüncü sınıflar üzerinde çalışma uygulanmıştır. Bitkileri konu alarak hazırlanan 3D hologram animasyonun, geleneksel yönteme göre başarı oranı bu araştırmada ortaya konulmak istenmiştir. 50 öğrenci üzerinde yapılan çalışmada karma yöntem kullanılmış, araştırmanın nicel boyutunda ön test ve son test uygulanmıştır. Nitel boyutunda ise öğrencilere anket uygulaması gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın sonucunda ise 3D hologram animasyonun ders

içerisinde kullanılması sonrasında öğrencilerin %72 sinin son testte aldıkları puan, ön testte aldıkları puana göre daha yüksek bulunmuştur. Derslerde kullanılan animasyonların öğrencilerin ders başarısını etkilemede etkili bir materyal olduğu sonucu bu çalışmada da ortaya konulmuştur.

Shreesha ve Tyagi (2016) gerçekleştirdikleri çalışmada animasyonların ilköğretim okullarında farklı disiplinlerde yarattığı etkiyi incelemek istemiştir. Matematik, Dil ve Fen alanlarının öğrencilere öğretimi için oluşturulan animasyonların ne derecede etkili olduğu karşılaştırılmalı olarak çalışmada incelendi. Öğrenciler üzerinde ön test ve son test çalışması gerçekleştirilerek elde edilen sonuçlar SPSS programı ile analizi sağlandı. Araştırma sonuçlarına genel olarak bakıldığında öğrencilerin Matematik, Dil ve Fen gibi alanlarda ders çalışırken kullandığı animasyonların akademik başarılarını olumlu etkilediğine ulaşılmıştır. Ancak animasyonlar her ders için eşit seviyede fayda sağlamamaktadır. Matematik dersinde ön test – son test puanları arasındaki fark 4 iken, dil dersinde fark 3.08, matematikte ise 2.16 bulunmuştur.

Barak ve Dori (2011) tarafından gerçekleştirilen Fen Bilimleri dersinde animasyon kullanımının, hareketsiz resim ve ders kitapları ile işlenen derse göre kıyaslama yaptıkları çalışmasında 4.sınıflardan 641 öğrenci, 5. Sınıflardan ise 694 kişi üzerinden çalışma gerçekleştirilmiştir. Deney grubu öğrencilerine Fen Bilimleri dersinde animasyon videoları izletilirken, kontrol grubunda işlenen ders daha çok ders kitabı ve resimler ile yürütülmüştür. Çalışma sonucunda animasyonların, diğer kullanılan yönteme göre daha kullanılabilir olduğu ortaya çıkmıştır. Aynı zamanda animasyonların bilimsel merakı artırdığına yönelik bulgulara ulaşılmıştır.

Karlsson (2010) Fen Eğitiminde simülasyon kullanımı ve dil bilgisi gibi ögeleri incelediği çalışmasının sonucunda ders içerisinde animasyon kullanımının öğrencileri problem çözme sürecine dahil ettiğini, animasyonların öğrencilere sunulurken bir klavuzun olması gerektiğini yoksa istenmeyen sonuçlara yol açacağı için risk taşıdığını ifade etmiştir. Ayrıca çalışmasında eğitim yazılımlarının tasarlanması ve kullanılması sırasında uygulanan etkinlikler bilimsel kavramların öğrencilere öğretilmesi açısından önem arz ettiğini belirtmiştir.

3.YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın yöntemi, örneklemi ve çalışılan grubun istatistikleri, veri toplama araçları, veri analiz yöntemleri gibi bilgiler yer almaktadır.

3.1. Araştırmanın Modeli

Araştırma, belirli bir alana yönelik sorunun veya problemin sistematik bir düzende akla uygun gelecek şekilde yanıt alınması esasına dayanan bir girişim olarak görülür (Yıldırım, 1999, s. 7). Araştırmanın, bu sistem bütünü içerisinde düzgün bir şekilde idare edilmesi için amacına uygun bir yöntem seçilmesi gereklidir.

Bu araştırma animasyon kullanımının Sosyal Bilgiler dersi, "*üretim, dağıtım ve tüketim*" öğrenme alanında öğrencilerin müdahaleden uzak tutulan eğitim durumuna göre kıyaslanması çalışmasını içerdiğinden ötürü nicel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Toplanan verilerin istatiksel olarak karşılaştırılması esasına dayanan araştırma konusu için nicel araştırma modeli uygun görülmüştür.

Araştırmanın deseni olarak yarı deneysel desenler arasından öntest – son test eşitlenmemiş kontrol gruplu desen türü seçilmiştir. Öntest-sontest kontrol gruplu model ile benzerlik gösteren bu desende desenler arasındaki farkı grupların gelişi güzel seçilmesi oluşturmaktadır. Araştırmaya katılacak kişilerin özellikleri birbirleri ile benzer olmak durumundadır. Deney grubu ve kontrol grupları kararlaştırırken seçkisiz yani yansız bir seçim görülmektedir (Karasar, 2014, s. 102).

3.2. Araştırmada Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu Batı Karadeniz Bölgesinde yer alan bir ortaokulda öğrenim görmekte olan 5.sınıf şubelerinden C ve D şubeleri oluşturmuştur. Hangi sınıfın çalışmaya katılacağı seçkisiz bir biçimde belirlenmiştir. Bu sınıflarda 5/C sınıfından 20 öğrenci, 5/D sınıfında 20 öğrenci rastgele belirlenmiş ve 40 öğrenci çalışma içerisinde yer almıştır.

Seçkisiz örneklem, evrenden seçilecek örneklem birimlerinin aynı derecede seçilme olasılığına sahip olduğu örneklem türüdür. Örneklem türleri bir evrenin

temsil edilmesinde kesin bir garanti sağlamamakla beraber seçkisiz örneklem türü diğer yöntemlere göre temsil hususunda üstünlük sağladığı kabul edilmektedir (Büyüköztürk vd., 2018, s. 88). Deney ve kontrol grubunun hangi sınıf olacağının belirlenmesi seçkisiz bir şekilde gerçekleşmiştir.

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırma esnasında kullanılan veri toplama araçları şunlardır:

1- Sosyal Bilgiler dersi 5.sınıf "Üretim, Dağıtım ve Tüketim" öğrenme alanında oluşturulan başarı testi (Bkz. Ek 2)

2- Animasyon Görüş Ölçeği (Bkz. Ek 3)

3.3.1. Sosyal Bilgiler Başarı Testi

Sosyal Bilgiler dersi "Üretim, Dağıtım ve Tüketim" öğrenme alanı çerçevesinde oluşturulan başarı testi, 25 maddeden oluşmaktadır. Test içeriği oluşturulurken seçilen öğrenme alanı içerisindeki kazanımlar test içeriğine eşit soru sayısında dağıtılmaya çalışılmıştır. Test içeriği araştırmacı tarafından oluşturulmuş, içerik hazırlanırken 5.sınıf MEB Sosyal Bilgiler dersi kitap içeriğinden faydalanılmıştır. İlk aşamada 34 maddeden oluşturulan başarı testinin güvenirlik ölçümü tamamlandıktan sonra iki uzmanın görüşü ile 25 maddeye düşürülmüştür. Çalışmaya katılım gösteren öğrencilerden isim, soy isim, adres gibi bilgiler istenmemiş, araştırma etiğine uygun bir şekilde test formu oluşturulmuştur.

3.3.1.1. Sosyal Bilgiler Başarı Testi Güvenilirlik Çalışması

6.sınıf ortaokul öğrencilerinden oluşan 147 kişinin yanıt verdiği testin güvenilirlik sonuçlarına göre 34 madde üzerinden oluşturulmuş başarı testinin SPSS 26 programına veri girişi yapılmıştır. Bu veriler ışığından hesaplanan KR-20 sonucu 0,86 olarak hesaplanmıştır. İki uzmanın görüşü alınarak çıkartılan maddeler sonucu testin KR-20 sonucu 0,84 olarak belirlenmiştir. İstatistik bilimine göre test güvenilirliğinin 0,70 ve üzerinde bulunduğu çalışmalar güvenilir olarak kabul edilmektedir. Kısacası oluşturulan başarı testi yüksek güvenilirlik seviyesine sahiptir.

Tablo 3.1: Sosyal Bilgiler Başarı Testi Güvenilirlik Çalışması

Madde Numarası	Pj (Madde Güçlüğü)	Rjx (Ayırt Edicilik)
1	0.75	0.34
2	0.73	0.38
3	0.66	0.32
4	0.72	0.29
5	0.51	0.40
6	0.70	0.38
7	0.79	0.36
8	0.43	0.32
9	0.64	0.27
10	0.76	0.36
11	0.76	0.43
12	0.72	0.39
13	0.73	0.45
14	0.68	0.43
15	0.57	0.48
16	0.72	0.49
17	0.72	0.49
18	0.70	0.30
19	0.78	0.43
20	0.76	0.42
21	0.57	0.44
22	0.64	0.42
23	0.64	0.30
24	0.66	0.40
25	0.60	0.46
26	0.56	0.49
27	0.63	0.48
28	0.34	0.20
29	0.69	0.54
30	0.20	0.07
31	0.55	0.34
32	0.60	0.36
33	0.70	0.41
34	0.51	0.31

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

SPSS versiyon 26 programı ile analiz edilen başarı testinde ölçümler sonucu ayırt ediciliği 0,07 olarak belirlenen 30 numaralı madde testten çıkarılmıştır. İstatistik bilimine göre ayırt edicilik seviyesi 0.19 ve altındaki maddeler testten

çıkarılmak durumundadır. 4 ve 9 numaralı maddeler ayırt edicilik indeksine göre yeniden düzenlenmesi gereken maddelerdir. Ancak oluşturulan test 25 maddeye düşürülmek istendiğinden ötürü 4 ve 9 numaralı maddeler test içeriğinden çıkarılmıştır. Test içi kazanımlara eşit soru dağılımı sağlanmak istendiğinden dolayı çalışma yapılan okulda çalışan 2 uzman öğretmen görüşü alınarak 3, 11, 18, 23, 27 ve 33 numaralı maddelerde testten çıkarılmış, bunun sonucunda test 25 maddeye düşürülmüştür.

3.3.2. Animasyon Görüş Ölçeği

Araştırmada animasyon destekli eğitim ile ilgili öğrencilerin derse karşı hangi derecede görüş geliştirdiğini ölçmek amacıyla Doymuş vd. (2004) tarafından hazırlanan Grupla Çalışma Görüş Testi, Çelik (2007) tarafından animasyonlar için uyarlanmıştır. Kendi yaptığımız güvenilirlik testinde ise Animasyon Görüş Ölçeği'nin Cronbach Alpha güvenilirlik katsayısı 0,78 olarak hesaplanmıştır.

3.4. Çalışma Grubu

Batı Karadeniz Bölgesi içerisinde bulunan bir ortaokulda gerçekleşen çalışma 5.sınıflarda öğrenim gören öğrencilerden oluşmaktadır. Deney grubu 20, kontrol grubu 20 olmak üzere çalışmada toplam 40 öğrenci bulunmaktadır. Birbirlerine yakın düzeyde seçilen 2 sınıf deney ve kontrol grubu olarak ders öğretmeni tarafından rastgele seçilmiştir. Deney grubu öğrencilerine ders içerisinde animasyon içeriklerinin gösterildiği bir uygulama gerçekleştirilmiştir. Kontrol grubunda ise ders sunumunda müdahaleden uzak bir eğitim yöntemin kullanıldığı bir ders süreci gerçekleştirilmiştir.

Belirlenen deney ve kontrol grubu sınıflarına aynı ders öğretmenin girilmesi sağlanmıştır. Bunun nedeni ise dersin işleyişini sağlayacak öğretmenin araştırma bulgularına etkisini en az seviyeye indirmektir. Böylece deney grubu üzerinde gerçekleştirilen çalışmanın bulgularından daha güvenilir bir sonuç elde edilmek amaçlanmıştır. Öğretmen ile süreç boyunca bilgi alışverişi yürütülmüş, uygulama gerçekleşmeden önce gerekli bilgilendirmeler öğretmene iletilmiştir.

Ders süreci esnasında gerçekleştirilen uygulama dersin öğretim programı ile uyumlu bir şekilde oluşturulmuştur. Deney grubunda öğrenme alanına uygun kazanımlar çerçevesinde oluşturulan animasyon uygulaması gerçekleştirilirken,

kontrol grubu ise süreç esnasında müdahaleden uzak bir öğretime tabi tutulmuştur.

Tablo 3.2: Uygulama Esnasından İzlenen Süreç

Grup	Ön Test	Çalışma	Son Test
Deney Grubu	Sosyal Bilgiler Başarı Testi	Animasyon Destekli Ders Uygulaması	Sosyal Bilgiler Başarı Testi, Animasyon Görüş Ölçeği
Kontrol Grubu	Sosyal Bilgiler Başarı Testi	Müdaheleden Uzak Ders Uygulaması	Sosyal Bilgiler Başarı Testi

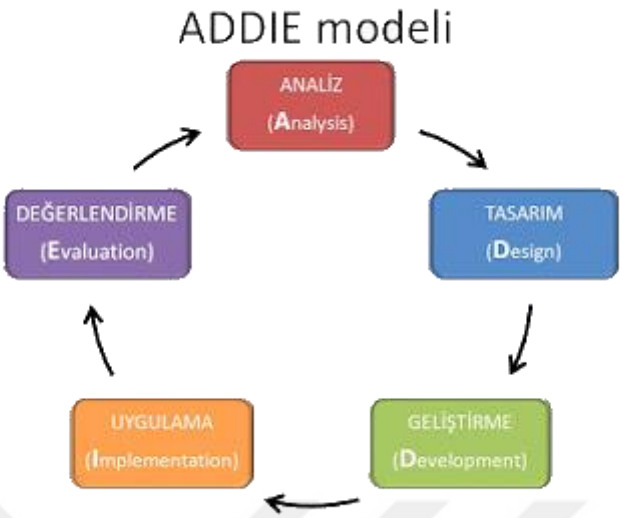
Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

3.5. Uygulama İçerisinde Kullanılacak Animasyonun Üretim Aşamaları

Motivasyon, ilgi ve dikkat düzeylerini üst dereceye çekmekte kolaylık sağlayan animasyonlar, eğitim sürecine girdiği andan itibaren öğretmen ve öğrenci için ders süreci esnasında büyük kolaylık sağlamıştır. Animasyon üretimleri için yazılan uygulamaların çoğaltılması, animasyonun yaratılma sürecini kısaltmakta oldukça faydalı olmuştur. Çalışma içerisindeki animasyonların üretim sürecinde ADDIE Öğretim Tasarımı Modeli kullanılmıştır. ADDIE modeli öğretim tasarımı sürecini açık bir şekilde ortaya koyarken; "*Analysis (Analiz), Desing (Tasarım), Development (Geliştirme), Implementation (Uygulama) ve Evaluation (Değerlendirme)"* kelimelerinin bir araya getirilmesinden oluşmaktadır (Özerbaş & Kaya, 2017, s. 28).

ADDIE; Analysis (Analiz), Desing (Tasarım), Development (Geliştirme), Implementation (Uygulama) ve Evaluation (Değerlendirme) kelimelerinin birleştirilmesinden oluşur ve sürecin hangi aşamalardan oluştuğunu açık bir şekilde gösterir.

Şekil 3.1: ADDIE Öğretim Tasarımı Modeli



Kaynak: M. Kılınç, (2016). ADDIE Öğretim Tasarımı Modeli. Şubat 26, 2023 tarihinde http://musakilinc.blogspot.com/2016/04/addie-tasarim-modeli.html adresinden alındı.

1-) Analiz: Bu basamakta hazırlanacak öğretim materyalinin Üretim, Dağıtım ve Tüketim öğrenme alanı ile bu öğrenme alanına bağlı kazanımlara uygun olarak hazırlanması planlanmıştır. Hedef kitle olarak 5.sınıf öğrencileri uygun görülmüştür. Bunun sebebini ise 5.sınıf öğrencileri için oluşturulan animasyon materyalinin soyut bilgileri, öğrenci zihninde somut bir hale getirerek bilgiyi öğrenmelerini sağlamak istenilmesi oluşturmaktadır. Bu öğrencilerin gelişim özelliklerine dikkat edilerek Üretim, Dağıtım ve Tüketim öğrenme alanına özgü animasyon içeriğinin hazırlanması için çalışma başlatılmıştır.

2-) Tasarım: Tasarım aşamasına gelindiğinde öğrencilerin gelişim özelliklerine dikkat edilerek oluşturulmaya başlanan animasyonlar tasarlanmaya başlanılmıştır. Animasyon tasarım ilkelerine de bu süreçte dikkat edilmiştir. Oluşturulan animasyonlarda Pngwing, Pngegg, GIPHY vd. sitelerden temin edilen PNG, GIF uzantılarındaki dosyalar, seçilen öğrenme alanı ve öğrencilerin gelişimsel özellikleri dikkate alınarak tasarım süreci yürütülmüştür. MEB 5.sınıf ders kitabı ve Sosyal Bilgiler 2018 Öğretim Programı'ndan senaryo oluşturulması sırasında yararlanılmıştır. Görsel dağınıklığa neden olacak karmaşık efektler ve resim dosyalarına yer verilmemeye çalışılmış, açıklık ve anlaşılabilirlik ilkeleri gözetilerek animasyonlar tasarlanma süreci geçirmiştir.

3-) Geliştirme: Öğrencinin gelişim seviyelerine uygun olarak senaryosu oluşturulan ve buna bağlı olarak seçilen animasyona ait materyaller Adobe Photoshop 22 ile düzenlendikten sonra, After Effects 22 programında bulunan timeline bölümüne import edilerek birleştirilmiştir. Timeline üzerindeki dosyalara, hareketin sağlanması istenen sürelere keyframe eklenerek hareket süreci sağlanmıştır. Senaryolara ait evren oluşturulduktan ve hareket verme süreci tamamlandıktan sonra animasyonlara ait kontroller sağlanmış ve ses ekleme sürecine geçilmiştir. Senaryolara uygun sekans sağlayacak telif hakkı bulunmayan müzikler sahnelere eklendikten sonra render sürecine geçilmiştir. Hazırlanan animasyonlar ders öğretmenleri ile fikir alışverişi bulunup, kontrol edildikten sonra hazır hale getirilmiştir.

4-) Uygulama: Uygulama aşamasına gelindiğinde ise 5.sınıf öğrencilerinden oluşan öğrencilere animasyon içeriği öğretmen kontrolünde izletilmiştir. İçerik izletilmeden önce öğretmen ile görüşülmüş gerekli bilgilendirmeler yapılmıştır. Ders sonunda animasyonlar ile ilgili görüş ölçeği öğrencilere sunulmuştur.

5-) Değerlendirme: Hazırlanan animasyon içeriğinin uygulama grubunda hangi derecede etkili olduğunu tespit etmek amacıyla uygulanan ön test ve son test uygulamasının sonucuna göre, oluşturduğumuz animasyonun öğrencilerde akademik anlamda olumlu katkıda bulunduğunu, öğrencilerin animasyon ile ders işlemenin, eğlenceli ve dikkat çekici olduğunu belirttiği bulgularına ulaşılmıştır.

3.6. Deneysel İşlem Süreci

Araştırmayı sürecinde, uygulanan işlem basamakları aşağıdaki doğrultuda ilerlemiştir.

1. Araştırmanın yürütüleceği okul listesi, il meme dilekçe yolu ile iletilmiş, gerekli izinler tarafımıza sağlandıktan sonra okul idaresi araştırma hususunda bilgilendirilmiştir. Okul idaresinden alınan izin sonucunda, çalışma için idare tarafından öğretmen görevlendirilmiştir. Ders öğretmeninin seçtiği sınıflar neticesinde çalışma başlamıştır.
2. Araştırma 5.sınıf öğrencileri üzerinden yürütülmüştür. Sosyal Bilgiler dersi Üretim, Dağıtım ve Tüketim öğrenme alanı ise öğrencilerin soyut

kavramlar ile karşı karşıya geldiği bir öğrenme alanı olması sebebi ile seçilmiştir.

3. Öğrenme alanı minvalinde hazırlanan başarı testinin güvenilirlik çalışması dersi gören 6.sınıf öğrencileri üzerinde yapılmıştır.
4. Belirlenen deney ve kontrol gruplarına araştırma içeriği araştırmacı tarafından açıklanmıştır. Gereken izin kağıtları ailelerine ulaştırılmıştır.
5. Çalışmada uygulanan ön test, deney ve kontrol gruplarına uygulandıktan sonra iki grup ortalamalarının birbirine yakın olduğu görülmüştür. Bu durum uygulama başlangıcında anlamlı bir farkın olmadığı deney ve kontrol gruplarının aynı bilgi seviyesinde başladığını göstermektedir.
6. Deney grubuna ilgili öğrenme alanına ait kazanımları içeren animasyon videoları ile ders işlenme süreci gerçekleştirilmiştir.
7. Kontrol grubuna ise aynı zaman içerisinde müdahaleden uzak bir anlatım yöntemi ile ders işlenme süreci gerçekleştirilmiştir.
8. Ders sürecinin sonlanması ile uygulanan ön test uygulaması ile uygulanacak son testin arasında geçen süre 7 haftadır. Son test iki gruba da uygulandıktan sonra animasyonla ders süreci geçiren deney grubuna görüşlerin değerlendirilmesi amacıyla AGÖ uygulanmıştır.

3.7. Veri Analizi

Araştırmadan elde edilen veriler SPSS 26 programına giriş yapılmış ve bu program aracılığıyla analizi sağlanmıştır. Araştırmaya uygun istatistik yöntemleri seçilirken gruplarda yer alan öğrenci sayısına dikkat edilmiştir. Grup içi denek sayısının 30 kişinin altında kaldığı durumlarda veriler normal dağılım göstermediği kabul edildiğinden dolayı non parametrik testler kullanılmaktadır (Kabaca & Erdoğan, 2007, s. 60). Bu durum nezdinde araştırma da toplanan verilerin istatistik analizi için Wilcoxon ve Mann Whitney-U testi kullanılmıştır.

Wilcoxon testi veri girdisinin dağılımı normal olmayan gruplarda kullanılan bağımlı örneklemler için geliştirilen t testinin parametrik olmayan karşılığı olarak kullanılmaktadır (Büyüköztürk, Çokluk & Köklü, 2020, s. 197). Mann Whitney - U testi ise gene normal dağılım göstermeyen gruplarda kullanılmaktadır. Bu test ilişkisiz örneklemler için geliştirilen t testinin parametrik olmayan karşılığı olarak ortaya çıkmıştır (Büyüköztürk, Çokluk & Köklü, 2020, s. 187).

4.BULGULAR VE YORUMLAR

4.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Birinci alt problem: Sosyal Bilgiler dersi 5.sınıf ‘’Üretim, Dağıtım ve Tüketim’’ öğrenme alanında gerçekleştirilen çalışmada kontrol ve deney gruplarının ön test puanları açısından anlamlı bir fark var mıdır?

Deney ve kontrol grubu içerisinde bulunan öğrencilerin girdikleri başarı testinden edindikleri ön test puanlarının karşılaştırılması sebebi ile Mann-Whitney U testi uygulanmıştır. Elde edilen test verileri Tablo 4.1’de gösterilmektedir.

Tablo 4.1: Deney ve Kontrol Grubu Başarı Testi Mann-Whitney U Sonuçları

Test	Grup	N	Sıra Ortalama	Sıra Toplamı	Mann-Whitney U	Z	p
Ön Test	**Kontrol**	20	20,25	405,00	195,00	-,137	,891
	Deney	20	20,75	405,15			

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Yukarıdaki tablo 4.1’de verilen non parametrik test türlerinden Mann-Whitney U testi verilerine göre deney ve kontrol grupları arasında istatiksel olarak anlamlı bir farkın olmadığı sonucuna ulaşılmıştır [U= 195,00, p=.891>,05]. Elde edilen veriler doğrultusunda kontrol ve deney gruplarının uygulamaya geçilmeden önceki başarı oranları birbirine yakın seviyede olduğu görülmektedir. Sonuçlar incelendiğinde iki grubun seviyesi birbirine denk öğrencilerden oluşmaktadır.

4.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar

İkinci alt problem: Sosyal Bilgiler dersi 5.sınıf ‘’Üretim, Dağıtım ve Tüketim’’ öğrenme alanında gerçekleştirilen çalışmada kontrol grubunun ön test puanları ile son test puanları arasında anlamlı bir fark bulunmakta mıdır?

Deney ve kontrol grubuna ait öğrencilerin girdikleri başarı testinden edindikleri ön test ve son test puanlarının karşılaştırılması sebebi ile Wilcoxon testi uygulanmıştır. Elde edilen test verileri Tablo 4.2’de gösterilmektedir.

Tablo 4.2: Kontrol Grubu Başarı Testi Wilcoxon Sonuçları

Ön Test Son Test	N	Sıra Ortalaması	Sıralar Toplamı	Z	p
Negatif Sıra	13	10,85	141,00	-1,349	,177
Pozitif Sıra	7	9,86	9,86		
Eşit	0				

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Yukarıda tablo 4.2' de verilen non parametrik test türlerinden Wilcoxon testinden elde edilen test verilerine göre kontrol grubunun kendi içerisindeki ön test ve son test puanları arasında istatiksel olarak anlamlı bir farkın olmadığı sonucuna ulaşılmıştır [Z=-1,349, p= .177> .05]. Yapılan analiz doğrultusunda anlamlılık değeri .05'ten büyük bulunduğundan dolayı ön test ve son test uygulamaları arasında farklılaşma tespit edilmemiştir. Bu durum müdahaleden uzak tutulan gruptaki öğretimin öğrencilerin akademik başarı düzeylerine etkisine olumlu yönde yansımadığını göstermektedir.

4.3. Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular Ve Yorumlar

Üçüncü Alt Problem: Sosyal Bilgiler dersi 5. Sınıf ''Üretim, Dağıtım ve Tüketim'' öğrenme alanında gerçekleştirilen çalışmada, deney grubunun ön test puanları ile son test puanları arasında anlamlı bir fark bulunmakta mıdır?

Bu alt probleme yanıt alınmak amacıyla deney grubun içerisinde bulunan öğrencilere uygulanmış başarı testi sonucunda elde edilen ön test ve son test puanlarının arasında oluşacak farkı anlamlandırmak için Wilcoxon testi yapılmıştır. Wilcoxon testinden alınan veriler aşağıda bulunan tablo 4.3 içerisinde yer almaktadır.

Tablo 4.3: Deney Grubu Başarı Testi Wilcoxon Sonuçları

Ön Test Son Test	N	Sıra Ortalaması	Sıralar Toplamı	Z	p
Negatif Sıra	0	,00	,00	-3,741	,000
Pozitif Sıra	18	9,50	171,00		
Eşit	2				

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Tablo 4.2 incelendiği zaman uygulanan Wilcoxon testinden elde edilen veriler ışığında deney grubuna ait ön test ve son test puanlarına bakıldığında istatiksel olarak anlamlılığın manidar olduğu bilgisine ulaşılmaktadır [Z=-3,741, p: .05<.000]. Wilcoxon testi sonucu ortaya çıkarılan p değeri ,000 olarak bulunmuştur. Bu durumda anlamlılık değeri ,05'ten küçük sonuçlandığı için ön ve son testin farklılaşma değeri anlamlıdır. Ders içeriğinin animasyonlarla desteklendiği deney grubunda animasyonların Sosyal Bilgiler dersi 5.sınıf bünyesinde olumlu bir yönde etki yarattığı anlaşılmıştır.

4.4. Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgu ve Yorumlar

Dördüncü alt Problem: Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin, akademik başarı puanlarının kıyaslanması için yapılan Mann Whitney-U testi sonuçları aşağıda verilmiştir:

Tablo 4.4: Deney ve Kontrol Grubu Başarı Testi Mann Whitney U Sonuçları

Test	Grup	N	Sıra Ortalama	Sıra Toplamı	Mann-Whitney U	Z	p
Son Test	**Kontrol**	20	13,68	546,60	63,500	-3,734	,000
	Deney	20	27,33	273,50			

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Dördüncü alt problem *olan Sosyal Bilgiler dersi 5.sınıf ''Üretim, Dağıtım ve Tüketim'' öğrenme alanında gerçekleştirilen çalışmada kontrol ve deney gruplarının son-test puanları açısından anlamlı fark var mıdır?"* sorusunun verilerini içeren tablo 4.4'e bakıldığında, uygulanan non parametrik Mann Whitney U testi bulgularına göre kontrol ve deney gruplarından alınan başarı testi verileri karşılaştırıldığında gruplar arası son testteki farklılaşmanın manidar olduğu bulgusuna ulaşılmaktadır [U= 63,500, p= ,000]. Edindiğimiz veriler

sonucunda müdahaleden uzak tutulan kontrol grubu ile animasyon desteği sağlanan deney grubu arasında anlamlı bir fark gözlemlenmektedir. Deney grubunun akademik olarak başarı oranı yükseliş göstermekte iken, kontrol grubunda durum aksi yönde gözlemlenmiştir.

4.5. Beşinci Alt Probleme İlişkin Bulgu ve Yorumlar

Beşinci Alt Problem: Sosyal Bilgiler dersi '' Üretim, Dağıtım ve Tüketim'' öğrenme alanında 5.sınıf öğrencilerinin animasyonlara karşı ölçek görüş puanları nasıldır ?

Deney grubuna uygulanan ders sürecindeki animasyon desteğinin değerlendirilebilmesi için deney grubu öğrencilerine animasyon görüş ölçeği uygulanmıştır. Bunun neticesinde *"animasyonlar dersi anlamada ne derecede yardımcı oldu?",* işlenen ders sürecinde animasyonlar *"ne derecede zevklidir, ne derecede teşvik edicidir, bilgi verici midir, faydalı mıdır, öğretici midir, yaratıcılık derecesi nedir, iyi veya kötümüdür"* içerikli sorular öğrencilere yöneltmiştir. Bu sorular neticesinde öğrencilerden aldığımız cevapların ortalaması 4.5 numaralı tabloda verilmiştir. AGÖ uygulaması içerisindeki sorulara verilecek en düşük puan 1 iken en yüksek puan 5 olarak belirlenmiştir.

Tablo 4.5: AGÖ Uygulamasından Alınan Yanıt İstatistikleri

	N.	Min.	Maks.	Ort.	ss.
Soru 1	20	3.00	5.00	3.75	0.85
Soru 2.1	20	1.00	5.00	3.90	1.16
Soru 2.2	20	1.00	5.00	3.70	1.12
Soru 2.3	20	2.00	5.00	3.95	1.05
Soru 2.4	20	3.00	5.00	4.25	0,63
Soru 2.5	20	3.00	5.00	4.25	0,71
Soru 2.6	20	1.00	5.00	4.00	1.16
Soru 2.7	20	3.00	5.00	4.45	0.75

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Animasyon Görüş Ölçeğine ait soru ve cevap şıkları Ek 3. Animasyon Görüş Ölçeği (AGÖ) bölümünde belirtilmektedir.

"Soru 1: Animasyonlar dersi anlamada ne derecede yardımcı oldu?"

Tablo 4.5 incelendiğinde deney grubundan alınan görüşler neticesinde 1 numaralı sorunun ortamalası $\bar{X}$= 3,75 bulunmuştur. Öğrencilerin "Animasyonların dersi anlamada ne derecede yardımcı oldu ?" sorusuna animasyon görüş ölçeğinde bulunan iyi tanımına yakın bir cevap verdikleri görülmektedir. Animasyon görüş ölçeğine göre iyi cevabı 5 üzerinden 4 puan değerine karşılık gelmektedir.

"Soru 2: Animasyonlarla ders işlemek zevkli midir?"

AGÖ uygulaması sonucu alınan cevaplar sonucunda verilen cevap ortalaması $\bar{X}$= 3,90 bulunmaktadır. Ders işleme sürecinde kullanılan animasyonların uygulanan animasyon görüş ölçeğine göre zevkli olduğu sonucu bu cevaplar neticesinde ortaya çıkarılmıştır. Zevklidir sonucu ise 5 üzerinden 4 puan değerine karşılık gelmektedir.

"Soru 2.2: Animasyonlarla ders işlemek teşvik edici midir?"

Tablo 4.5'de görülmek üzere derslerde kullanılan animasyonlar ne derecede teşvik edici olduğuna dair görüşler incelendiğinde, ortalama $\bar{X}$= 3,70 bulunmuştur. Öğrencilerin animasyon görüş ölçeğinde bulunan "Animasyonlar teşvik edici midir?" sorusunun yanıtlarını inceleyecek olursak animasyonların, görüş ölçeğinde bulunan *teşvik edici* yanıtına daha yakın bir eğilim göstermektedir. Teşvik edicidir yanıtı 5 üzerinden 4 puana değerine karşılık gelmektedir.

"Soru 2.3: Animasyonlarla ders işlemek bilgi verici midir?"

Tablo 4.5'de belirtildiği gibi öğrencilerden alınan yanıt ortalamalarına göre animasyonların bilgi verici olduğuna dair niceliksel ortalama $\bar{X}$=3.95 bulunmaktadır. Ortalama yorumlandığında öğrenciler deney grubunda kullanılan animasyonların bilgi verici olduğu görüşünü bize vermektedir. Bilgi vericidir yanıtı 5 üzerinden 4 puan değerine karşılık gelmektedir.

"Soru 2.4: Animasyonlarla ders işlemek faydalı mıdır?"

Görüş ölçeğinde öğrencilerden ders sürecinde kullanılan animasyonların fayda sağlamasına ait görüşler istenmiştir. Tablo 4.5 incelendiğinde soruya ait ortalama $\bar{X}$= 4,25 bulunmuştur. Elde edilen görüş ortalaması, animasyonların öğrencilere fayda sağladığı lehine olmuştur. Faydalıdır yanıtının puan karşılığı 5 üzerinden 4 puana değerine karşılık gelmektedir.

"Soru 2.5: Animasyonlarla ders işlemek öğretici midir?"

Alınan görüşler incelendiğinde animasyonların ders işlemek açısından öğretici olduğu görüşünün ortalaması $\bar{X}$= 4,25 olarak hesaplanmıştır. Bu ortalama sonucunda animasyonların öğrenciler için öğretici ve çok öğretici arasında bir görüş ortalamasına sahip olduğu elde edilmiştir. Öğreticidir yanıtının puan 5 üzerinden 4 puan değerine karşılık gelmektedir.

"Soru 2.6: Animasyonlarla ders işlemek yaratıcı mıdır?"

Öğrencilerin görüşleri incelendiğinde alınan yanıtlar ortalaması neticesinde ders işleme sürecinde kullanılan animasyonların faydalı olduğuna ait görüş ortalaması $\bar{X}$= 4,00 bulunmuştur. Bu ortalama animasyonların öğrenciler için yaratıcı olduğu görüşünü bize göstermektedir. Yaratıcıdır yanıtının puanı 5 üzerinden 4 puan değerine karşılık gelmektedir.

"Soru 2.7: Animasyonlarla ders işlemek iyi midir?"

Animasyonlar araştırmacılar tarafından genel anlamda öğrenciler için etkili olduğu kabul edilmektedir. Araştırmada kullanılan animasyonların öğrenciler için iyi ya da kötü olduğu görüşüne ulaşabilmek için uyguladığımız AGÖ sonucunda soruya ait ortalama değer $\bar{X}$= 4.45 bulunmuştur. Bu ortalama değer bizlere ders içi kullanılan animasyonların öğrenciler için iyi ve çok iyi arasında bir niteliğe sahip olduğunu göstermektedir.

SONUÇ

Araştırma Sosyal Bilgiler ders süreci içerisinde kullanılan animasyon destekli videoların, müdahaleden uzak tutulmuş öğretim yöntemine göre akademik başarıya etkisinin incelenmesi ile ilgilidir. Yürütülen çalışma bize animasyonların, müdahaleden uzak tutulan öğretim yöntemine karşı akademik olarak öğrencilerde daha fazla başarıya katkı sağladığını göstermiştir.

Çalışma doğrultusunda deney grubunun ders sürecine animasyon desteği verilmiştir. Kontrol grubunda ise ders müdahaleden uzak bir şekilde yürütülmüştür. Başlangıçta öğrenci düzeylerinin ne durumda olduğunun görülmesi amacı ile uygulanan ön test uygulamasında grupların birbiri ile aynı başarı düzeyinde olduğu anlaşılmıştır. Araştırma sürecinde ön test ve son test arasındaki sürenin 5 hafta olması planlanırken, okulların belirli günlerde tatil edilmesi nedeniyle 7 haftaya süreç uzamıştır. 6 kazanım üzerinden oluşturulan animasyonlar deney grubuna planlı bir şekilde izletildikten sonra iki gruba uygulanan başarı testi sonrasında gruplar arası anlamlı bir farkın olduğu verisi elde edilmiştir. Animasyon görüş ölçeğinden elde edilen ortalama cevap istatistikleri incelendiği zaman kullanılan animasyonların öğrenciler için dersi keyifli bir hale getirdiği, animasyonların dersi anlamlandırmada etkin bir konumda olduğu, öğrenciler için bilgi verici şekilde üretildiği, faydalı ve öğretici olduğu gibi sonuçlara ulaşılmıştır

Hipotezler açısından incelenecek olursa uygulama öncesi gerçekleştirilen ön test uygulaması sonucu iki grup arasındaki başarı puanları arasında anlamlı bir farkın olmadığı doğrulanmıştır. Çalışmada yapılan ön test puanları incelendiğinde, ön test puanları öğrencilerin daha önceden bazı bilgilere sahip olduğuna dair görüşler oluşturmaktadır. İki grup içerisinde testlerden alınan puanlarda öğrencilerin puan ortalaması beklenilenden fazla gözlemlenmiştir. Bu durum öğrencilerin konu hakkında belirli bilgilere sahip olduğunu bize göstermektedir. İleride gerçekleştirilecek çalışmalara fikir vermek açısından öğrencilerin araştırılacak konu ile ilgili daha önce yardım aldığına ait bilgiler istenebilir.

Kontrol ve deney grupları üzerinde gerçekleştirilen son testte gruplar arası akademik başarı puanlarında anlamlı derecede fark olduğu yapılan veri analizleri

sonucunda anlaşılmıştır. Animasyonların öğrenmede yarattığı etkinin oldukça önemli olduğu sonucu çıkarılmıştır.

Kontrol grubunda gerçekleşen ön ve son test uygulamasında dikkat çekici sonuçlara rastlanmıştır. Müdahaleden uzak bir yöntemin kullanıldığı bu grupta ön testten elde edilen veriler ile son test verileri kıyaslandığında akademik başarının ön test uygulamasında çok az da olsa daha iyi olduğu sonucu edilmiş ve testler arası fark saptanmamıştır. Anlamlı derecede farkın saptanmadığı bu grup hipotezi doğrulanmıştır. Araştırma sürecinin 7 hafta sürdürülmesi sebebi ile bilgilerin kalıcılığının azalması bu durumun sebebi olabilmektedir.

Deney grubunda ise ön ve son test puanları arası fark manidardır. Öğrenciler animasyonla öğretim sonucunda akademik başarı puanlarında artış sağlanmıştır. Animasyonların ders sürecinde pozitif etki yaratması, öğrenilen konuların görselleştirilmesinin öğrencide merak uyandırması, teknoloji çağında yetişen öğrencilerin bulundukları çağ ile uyumlu ders süreçlerinin gerçekleştirilmesi öğrencileri akademik anlamda olumlu etkilemektedir.

Geliştirilen bilgisayar sistemlerinin ders sürecine katılım sağlaması ile öğrencilerin kendi içerisinde dersi anlamlandırma süreci hızlanmıştır. Geldiğimiz yıllar neticesinde her alanda kullanımı sağlanan teknoloji serüveni öğrencilerin algılama hızlarını ve odaklanma sürelerini değiştirmiştir. Hatta elektronik ekranların günümüzde her yere yayılması, yanıbaşımızda olması, ergin olmayan yaş gruplarını da etkilemiş, bu yaş grubunun ekranlar dışındaki olaylara odaklanma sürecinde birtakım olumsuzluklara sebep olmuştur. Öğrenciler durgun bir anlatım modelini benimsemekten uzaklaşmış, teknolojinin ders ile bütünleştiği derslerde daha fazla başarılı oldukları yapılan çalışmalar sonucu görülmüştür. Animasyonların işe koşulması, teknolojinin ders sürecine karışmasıyla birlikte ders aşamaları eğlenceli hale getirilmekte, bu durum öğrencilerin dersi sevmesine ve aktif olarak katılmasına katkıda bulunmaktadır.

Animasyon üzerine incelenen çalışmalarda görülmektedir ki, risk içeren çalışmaların daha çok Fen Bilimleri alanında olması nedeniyle animasyon yöntemi bu dersin alanlarında daha çok tercih edilmektedir. Sosyal Bilgiler dersinde ise animasyonun kullanıldığı alanlar daha çok sanal müze çalışmaları

yapılırken gözlemlenmiştir. Bunun nedeni gezi için oluşturulacak maddi boyutun öğretmen ve öğrencileri belirli bir külfet altında bırakmasıdır. Ancak görsel zenginliğin bulunduğu animasyonların Sosyal Bilgiler dersi öğrenme alanlarında kullanılması, yürüttüğümüz çalışma sonuçlarına göre olumlu anlamda etki edeceğini göstermektedir.

Alanyazın incelemesi sonucunda Aydın (2021) Fen Bilgisi dersi çerçevesinde yaptığı animasyon destekli örnek olay çalışmasında öğrencilere uyguladığı ön test sonucu aynı başarı seviyesinde çalışmaya başlayan grupların, uygulanan ders süreci sonrasındaki etkilerini araştırmıştır. Çalışma grubunu 2 deney, 1 kontrol grubu oluşturmuştur. Deney gruplarına animasyon destekli örnek olay çalışmaları, kontrol grubuna da olağan öğretim programı kullanılarak ders süreci işlenmiştir. Deney gruplarında uygulanan testler sonucu animasyon destekli örnek olayın akademik başarıyı olumlu yönde artırma konusunda anlamlı bir etki yarattığı bulunmuştur. Tarafımızca gerçekleştirilen çalışma ise Sosyal Bilgiler dersi çerçevesinde gerçekleşmiştir. Araştırma için oluşturduğumuz animasyonlar bu çalışmada kullanılan animasyon destekli örnek olay yöntemi ile benzerlikler göstermektedir. Bu doğrultuda bizim gerçekleştirdiğimiz çalışma ile incelediğimiz çalışma kapsamında deney gruplarında uygulanan animasyon desteğinin akademik başarıyı artırma hususunda etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ancak Aydın (2021) çalışmasında kontrol grubunda uygulanan öğretim programının akademik başarıyı olumlu yönde etkilediğini belirtmiştir. Bizim çalışmamızda ise kontrol grubunda uygulanan geleneksel yöntemin akademik başarıya olumlu katkısı gözlemlenmemiştir.

Aktürk (2012) yüksek lisans çalışmasında öntest- sontest kontrol gruplu modelden yararlanmış, çalışmasını deney 25, kontrol 25 olmak üzere 50 öğrenciden oluşturmuştur. Animasyon ve dijital haritaların kullanıldığı çalışmada öğrencilere uygulanan ön test sonucu grupların aynı seviyede olduğu görülmüştür. Gerçekleşen ders uygulaması sonucu deney grubuna verilmiş olan animasyon ve dijital haritaların son test puanlarında hiçbir materyal uygulanmamış kontrol grubuna göre akademik açıdan daha fazla başarı sağladığı ortaya çıkmıştır. Bu sonuç çalışmamızın sonucu ile paralellik göstermektedir.

Arslan (2006) yaptığı çalışmada bilgisayar destekli eğitimin Sosyal Bilgiler dersinde kullanılması ile ilgili araştırma yürütmüştür. Bu araştırma sonucunda bilgisayar destekli eğitimin içerisinde çeşitli animasyonlar da yer almaktadır. Çalışma verileri sonucunda öğrencilerin ön test ve son test puanları arasındaki akademik başarılar artış göstermiş hem de öğrenciler derse karşı olumlu tutumlar geliştirmektedir. Bu çalışma ile kıyaslandığında tarafımızca gerçekleşen çalışmada kullanılan animasyon görüş ölçeği sonuçları neticesinde öğrencilerin derse karşı motive oldukları ve olumlu algı geliştirdiği sonucuna ulaşılmıştır. Animasyonlar öğrencilere çoklu ortam üzerinden verildiğinden dolayı ders içerisinde bilgisayar destekli tahta yani akıllı tahta kullanılmaktadır. Öğrencilerin ilgi ve dikkatini çeken eğitim teknolojisi sınıfında olan ögeler sayesinde öğrencinin algıları derse yönelmektedir. Tankut (2008) yüksek lisans tezi için yürüttüğü çalışmada Sosyal Bilgiler Dersinde BDÖ kullanımının öğrencilerde yarattığı akademik başarı, kalıcılık gibi faktörleri incelemiştir. 40 öğrenci deney ve konrol gruplarına ayrılmıştır. Bilgi seviyeleri açısından bir farklılığın bulunmadığı gruplarda, son test sonucunda deney grubu açısından anlamlı bir farklılık elde edilmiştir. Kontrol grubunda ise ders içerisinde geleneksel yöntem kullanılmış, ön test ve son test puanları açısından anlamlı bir farklılık bulunmamıştır.

Çelik (2007) ortaöğretim düzeyinde gerçekleştirdiği yüksek lisans çalışmasında bilgisayar destekli animasyonları kullanmıştır. Yapılan test sonuçlarında animasyonların etkin şekilde kullanıldığı grubun, gelenek yöntemin kullanıldığı gruba göre sorulara doğru yanıt verme yüzdesinin fazla olduğu tespit edilmiştir. Bu sonuç çalışmamızla uyum göstermektedir. Ayrıca yapılan AGÖ sonucu öğrencilerden alınan cevaplar neticesinde animasyonların dersin kalıcılığında, motivasyonunda ve dikkat sürecinde öğrencide artış gösterdiği lehinedir.

Özcan (2008) coğrafya dersinde animasyonların etkilerini incelediği araştırmasında öğrencilerin sosyal ve demografik bilgilerini sürece katarak çalışmasını yürütmüştür. Deney grubu öğrencilerine coğrafya ders sürecinde animasyonlar kullanılmıştır. Kontrol grubunda ise geleneksel yöntem ders içerisinde kullanılmıştır. Çalışmada uygulanan testler ve veri analizleri sonucunda

deney grubu öğrencileri, kontrol grubu öğrencilerine göre akademik olarak başarılı bulunmuştur. Ortaöğretim gruplarında gerçekleştirilen bu çalışmalarda öğrencilerde kullanılan animasyonlar hem akademik olarak olumlu etki etmekte hem de öğrenciler için ders zevkli ve motive edici hale gelmektedir.

Safitri vd. (2021) Endonezya'da 2020 yılında gerçekleştirilen çalışmada araştırma evrenini Matraman şehrindeki 5.sınıf ilkokul öğrencileri olarak belirlemiştir. Araştırma çevre eğitimi teması ile geliştirilen web tabanlı animasyon videosu uygulamasının geleneksel yönteme göre etkisini konu edinmiştir. Elde edilen sonuçlara göre web tabanlı animasyon videosu çevre eğitiminde öğrencilere kontrol grubunda kullanılan geleneksel yönteme göre üstünlük sağladığı sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre animasyon uygulaması öğrencilerin öğrenme deneyimlerine olumlu katkıda bulunacaktır. Ayrıca animasyonlar öğretilmek istenen soyut kavramların somut hale getirilmesinde etkili bir materyal olarak karşımıza çıkmaktadır. Safitri vd. yürüttüğü çalışmada animasyon videolarının geleneksel yönteme üstünlük geldiğini belirtmiştir. Yaptığımız çalışmada öğretim tasarım süreci ile oluşturduğumuz animasyon videolarının, müdahaleden uzak bir şekilde yürütülen ders uygulamasına göre akademik başarı anlamında fayda sağladığı sonucuna ulaşmaktayız. Safitri vd. belirttiği gibi animasyonların öğretilmek istenen soyut kavramların somut halet getirilmesinde etkili birer materyal olduğu sonucunu yürüttüğümüz çalışmada da görmüş bulunmaktayız.

Hoon ve Shaharuddin (2019) tarafından yapılan çalışma teknolojinin eğitim üzerindeki etkilerini ortaya koymak amacıyla gerçekleştirilmiştir. İlköğretim bir, iki ve üçüncü sınıflar üzerinde çalışma uygulanmıştır. Bitkileri konu alarak hazırlanan 3D hologram animasyonun, geleneksel yönteme göre başarı oranı bu araştırmada ortaya konulmak istenmiştir. Yapılan öntest ve sontest sonucunda deney grubundaki 3D hologram animasyonu kullanan öğrencilerin, kontrol grubundaki öğrencilere göre %72 daha başarılı bulunmuştur. Gerçekleştirdiğimiz çalışmada animasyon ile ders süreci geçirmiş olan deney grubu öğrencilerinin kontrol grubu öğrencilerine göre akademik anlamda daha başarılı sonuçlara ulaştığı çalışmamızda elde edilmiştir. Ortaya konulan sonuçlar bakımından 2 çalışmada animasyonların başarıyı artırdığı görüşüne göre paralellik

göstermektedir. Animasyonların akademik başarıyı artırdığına dair bir diğer çalışmada Islam vd. (2014) tarafından Bangladeş'in Dhaka kentinde gerçekleştirilmiştir. Araştırma için 3 grup oluşturmuştur. Geleneksel yöntemin, animasyonlarla ile kıyaslandığı bu çalışmada en başarılı grup animasyonun öğretmenin katkısı ile beraber ders işlenildiği grup olmuştur. Animasyonların kullanıldığı ilk 2 grup geleneksel yönteme göre üstün bir performans göstermiştir. Bizim gerçekleştirdiğimiz çalışmada ise belirli bir öğretim tasarımı sürecinden geçen animasyon videoları hakkında ders öğretmenine süreç ile ilgili bilgilendirmeler yapılmıştır. Ders süreci boyunca ise deney grubuna animasyon desteği verilmiştir. Animasyon desteği ile ders süreci geçiren grup, müdahaleden uzak kalınan kontrol grubuna göre akademik anlamda başarılı bulunmuştur. Animasyonların ders içerisinde kullanılması ile öğrencilerdeki ders başarısı artmıştır. Bu açıdan 2 çalışma paralellik göstermektedir.

İncelenen ve ulaşılan veriler ışığında animasyonların bilgi aktarım sürecine karışmasının öğreten ve öğrenen için sürecin olumlu bir şekilde ilerlemesine etkide bulunduğu, öğrencilerden alınan görüşlerden çıkarılan sonuçlar neticesinde dersi anlamlandırma sürecinde animasyonların kullanılması gerektiği, dersin ilgi çekici, motive edici ve öğrenciler için eğlenceli hale gelmesi açısından animasyonların kullanılması gerektiği sonuçlarına ulaşılmaktadır.

Öneriler

- ✓ Öğrencilerin ön bilgilerini ölçme esnasında çalışma hakkında ön test uygulamasının yanında anket uygulaması yapılabilir.

- ✓ Animasyonların ders içi kullanımları yaygınlaştırılıp, öğrencilerin motivasyonları

- ✓ Bilgiyi görselleştirecek uygulamalar ve aktarım ilkeleri doğrultusunda hazırlanacak öğretim materyallerinin, eğitim ortamına entegre edilmesi öğrencilerin ders motivasyonu ve dikkatini artırma hususunda etkili olduğundan animasyon gibi dijital materyallere ders içinde yer verilmelidir.

- ✓ Animasyonların ders içinde kullanılmasının etkili bir yöntem olduğundan dolayı animasyon ve simülasyon tabanlı oyunlar kullanarak öğrencilerin ders içerisinde akademik başarılarının ne derecede etkilendiği ölçülebilir.

- ✓ Sosyal Bilgiler dersine ait diğer öğrenme alanları seçilerek başarıya etki vb. faktörler, animasyonlar çalışmaya dahil edilerek araştırmacılar tarafında araştırılabilir.

- ✓ Araştırmacılar çalışmayı genişleterek okullar veya il bazına çıkararak daha geniş kapsamlı sonuçlar elde edebilir.

- ✓ Diğer öğrenme alanlarıda çalışmaya dahil edilip öğrenciler ile birlikte öğretmenlerin animasyonlar ile ilgili bakış açıları analiz edilebilir.

- ✓ Öğrenciler animasyon yaratma sürecine dahil edilerek etkin katılım sonrası etkiler araştırmacılar tarafından incelenebilir.

- ✓ Animasyonların öğrencilerde kazandırdığı becerilerin, Sosyal bilgilere ait kazanımlarda akademik başarıya ne derecede katkıda bulunduğu araştırılabilir.

- ✓ Yapılan çalışma animasyonlar üzerine olmasına karşılık yeni teknoloji ürünlerinden olan sanal gerçeklik ortamları konusu üzerinden de ele alınabilir.

KAYNAKÇA

Açar, M. (2015). Son Yılların En İyi 3D Filmleri. 11 26, 2022 tarihinde https://www.haberturk.com/kultur-sanat/haber/1043389-en-iyi-3d-filmler-en-iyi-3-boyutlu-filmler-avatar-filmi adresinden alındı.

Adıgüzel, A. (2010). İlköğretim Okullarında Öğretim Teknolojilerinin Durumu ve Sınıf Öğretmenlerinin Bu Teknolojileri Kullanma Düzeyleri. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, *15*, 1-17.

Adobe.com (t.y). Hareketli Grafikler. 11 28, 2022 tarihinde https://www.adobe.com/tr/creativecloud/animation/discover/motion-graphics.html adresinden alındı.

Ak, M. M., Erdoğan, M.F., & İlhan, G.O. (2020). Görsel Bir Öğretim Materyali Olarak Dijital Çizgi Roman Tasarımı: Gezdim, Gördüm, Öğrettim. *Journal of History School (JOHS)*, *13*(7), 2458- 2484.

Akaydın, B. B. (2016). *İlkokul 4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Animasyonla Desteklenmiş 5E Modeli'nin Öğrencilerin Akademik Başarı ve Tutumuna Etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Kocaeli: Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Akgül, R. F. (2019). Stop- Motion Tasarım Süreçleri. *Vankulu Sosyal Araştırmalar Dergisi, 0*(4), 89-106.

Aktürk, V. (2012*). Sosyal Bilgiler Dersinde Animasyon ve Dijital Harita Kullanımının Öğrencilerin Mekânı Algılama Becerilerine Yönelik Etkileri*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Afyon: Afyon Kocatepe Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Akyol, C. (2019). *Çoklu Ortam Tasarımı Destekli Yapılandırmacı Öğretim Etkinliklerinin Öğrencilerin Akademik Başarı, Tutum ve Motivasyonlarına Etkisi*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. Konya: Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Andropedi.com (t.y). *Canlı Hava Durumu Android Uygulaması*. 03 11, 2022 tarihinde https://www.andropedi.com/wp-content/uploads/2015/01/canli-hava-durumu-android-uygulama-1.jpg adresinden alındı.

Ardıç, E. & Altun, A. (2017). Dijital Çağın Öğreneni. *Uluslararası Sosyal Bilgilerde Yeni Yaklaşımlar Dergisi, 1*(1), 12-30.

Arıcı, N. & Dalkılıç, E. (2006). Animasyonların Bilgisayar Destekli Öğretime Katkısı: Bir Uygulama Örneği . *Kastamonu Eğitim Dergisi, 14*(2), 421-430.

Arsal Arısal, C. (2019). *Animasyonun Mekânsal Gelişimi ve Mekân Tasarımında Hareket – Algı İlişkisinin Japon Animasyonu (Anime) Örnekleri Işığında Eğitimdeki İzdüşümünün Analizi*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.

Arslan, O. (2006). *Sosyal Bilgiler Dersinde Bilgisayar Destekli Öğretim*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Konya: Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Aslan Efe, H. (2015). Animasyon Destekli Çevre Eğitiminin Akademik Başarıya, Akılda Kalıcılığa ve Çevreye Yönelik Tutuma Etkisi. *Bilgisayar ve Eğitim Araştırmaları Dergisi, 3*(5), 130-143.

Aslan, S. (2020). Sınıf Öğretmeni Adaylarının İlkokuma Yazma Öğretiminde Animasyon ve Simülasyon Kullanımına Yönelik Deneyimleri ile İlgili Görüşleri. *Ana Dili Eğitimi Dergisi, 8*(4), 1133-1148.

Aslan, Ş. (2020). *Hayat Bilgisi Öğretiminde Çizgi Film ve Animasyon Kullanımına İlişkin Öğretmen Görüşleri.*Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Kırşehir: Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Atölye Papirüs (2019). Dijital Çizgi Roman. 11 06,2022 tarihinde https://atolyepapirus.com/dijital-cizgi-roman/ adresinden alındı.

ATV (2017). Bay Peabody ve Meraklı Sharman. 11 06, 2022 tarihinde https://www.atv.com.tr/diger/bay-peabody-ve-merakli-sherman-1487862435/ diger/izle?embed=false adresinden alındı.

Aydın, H. (2021). *Animasyon Destekli Örnek Olaya Dayalı Tasarlanan Fen Öğrenme Ortamının Akademik Başarı ve Motivasyona Etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Uşak: Uşak Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.

Balta, Y. (2011). Dale Yaşantı Konisi. Aralık 25, 2022 tarihinde https://mmbogretimtasarimi.wordpress.com/2011/03/23/dale-yasanti-konisi/ adresinden alındı.

Barak, M., & Dori, Y. J. (2011). Science Education in Primary Schools: Is an Animation Worth a Thousand Pictures?. *Journal of Science Education and Technology, 20*(5), 608–620.

Bilirdönmez, K. (2016). *2010-2015 Yılları Arası Animasyon Film Afişlerinin 3d Tekniği ile Uygulanması*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Antalya: Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Büyükikiz, K. K., Dölek, O. & Kızdırıcı, F. (2019). Deyimlerin Öğrenilmesi ve Kalıcılığında Animasyonların Etkisi. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi,* 14 (27), 53-70.

Büyüköztürk, Şener, Ebru Kılıç Çakmak, Özcan Erkan Akgün, Şirin Karadeniz, Funda Demirel (2018). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri.* 25. Baskı. Ankara: Pegem Akademi.

Ceylan, Ö. (2019). *Sosyal bilgiler öğretmenlerinin 6. sınıf sosyal bilgiler dersi coğrafya konularının öğretilmesinde EBA'dan (Eğitim Bilişim Ağı) yararlanma düzeyleri ve önerileri.* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Samsun: Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Çamlıoğlu, N. (2014). *Yavaş Geçişli Animasyon Tekniğinin Öğrencilerin Akademik Başarılarına, Motivasyonlarına ve Akademik Özyeterliliklerine Etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Antalya: Akdeniz Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Çelik, E. (2007). *Ortaöğretim Coğrafya Derslerinde Bilgisayar Destekli Animasyon Kullanımının Öğrenci Başarısına Etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Çınar, C., Utkugün, C. & Gazel, A. A. (2021). Sosyal Bilgiler Dersinde Sanal Müze Kullanımı Hakkında Öğrenci Görüşleri. *Uluslararası Sosyal ve Eğitim Bilimleri Dergisi, 0* (16), 150-170.

Clark, R.C. & Mayer, R. (2016*) E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. 4.Baskı. Hoboken, NJ, USA: John Wiley & Sons.

Daşdemir, İ. (2006). *Animasyon Kullanımının İlköğretim Fen Bilgisi Dersinde Akademik Başarıya ve Kalıcılığa Olan Etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Erzurum: Atatürk Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.

Daşdemir, İ. & Doymuş, K. (2012). Fen ve Teknoloji Dersinde Animasyon Kullanımının Öğrencilerin Akademik Başarılarına, Öğrenilen Bilgilerin Kalıcılığına ve Bilimsel Süreç Becerilerine Etkisi. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, *2*(3), 33-42.

Daşdemir, İ. (2013). Animasyon Kullanımının Öğrencilerin Akademik Başarılarına, Öğrenilen Bilgilerin Kalıcılığına ve Bilimsel Süreç Becerilerine Etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, *21*(4), 1287-1304

Deryakulu, D. (1991). Eğitim teknolojisi, iletişim, öğrenme. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 24*(2), 527-531.

Dinç Devrim, İ. (2021). *Dijital Animasyon ve Görsel Efekt Teknolojilerinin Hollywood Sinemasında Transmedya Üzerinden Kullanımlarının Küreselleşmeye Etkileri*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Doğan, M. E. (2012). *Bilginin Toplumsallaşması Sürecinde Teknolojinin Kullanımı ve Önemi: Anadolu Üniversitesi Örneği*. Yayımlanmış Doktora Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Doymuş, K., Şimşek, & Ü., Bayrakçeken, S. (2004). İşbirlikçi Öğrenme Yönteminin Fen Bilgisi Dersinde Akademik Başarı ve Tutuma Etkisi. *Türk Fen Eğitimi Dergisi*, *1*(2), 103-115.

Engin, A. O., Tösten, R. & Kaya, M. D. (2010). Bilgisayar Destekli Eğitim. *Kafkas Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitü Dergisi*, *1* (5), 69-80.

Erkan, E. (2021). *Üç Boyutlu Animasyonun Kullanım Alanları ve Bir Tıbbi Animasyon Uygulaması*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Esim, Dinler, F. (2019). *Eğitim Bilişim Ağı'ndaki (Eba) Ortaokul Matematik İçeriklerine Yönelik Hazırlanan Videoların Çoklu Ortam Tasarım İlkelerine Göre İncelenmesi*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Adana: Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Evli, A. (2020). *Animasyon Tarihi Canlanan Görüntüler.* 03 25, 2022 tarihinde, https://teknoloji.org/animasyon-tarihi-canlanan-goruntuler/#:~:text=1908%20senesinde%20elle%20%C3%A7izilmi%C5%9F%20Fantasmagorie,tarihinin%20ilk%20ak%C4%B1lda%20kal%C4%B1c%C4%B1%20karakterlerinden adresinden alındı.

Gayret, T. (2018). *Türkiye'de Grafik Sanatı ve Animasyon Tarihi.* Yayınlanmamış Doktora Tezi. Ankara: Ankara Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Wikipedia. (2004). *Geleneksel Animasyon*. 26 Kasım 2022 tarihinde https://tr.wikipedia.org/wiki/Geleneksel_animasyon adresinden alındı.

Gül, D. (2006). *Somut İşlem Döneminde Olan 8-9 Yaş Çocukları İle Soyut İşlem Döneminde Olan 12-13 Yaş Çocukların Görsel Bellek Farklılıklarının İncelenmesi.* Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Güzel Türk, M. (2012). *Öğretmenlerin Derslerinde Öğretim Teknolojilerini Kullanımına İlişkin Görüşlerinin Analizi*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Hakkoymaz, S. (2022). Animasyon Filmlerinde Kullanılan Bilgi Türlerinin Dağılımı Üzerine Bir Araştırma. *Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 19* (1), 62-76.

Hazar, Z., Tekkurşun, D. G. & Dalkıran, H. (2017). Ortaokul Öğrencilerinin Geleneksel Oyun ve Dijital Oyun Algılarının İncelenmesi: Karşılaştırmalı Metafor Çalışması. *SPORMETRE Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 15*(4), 179-190.

Hoon, L. N., & Shaharuddin, S. S. (2019). Learning effectiveness of 3D hologram animation on primary school learners. *Journal of Visual Art and Design, 11*(2), 93-104.

Islam, M. B., Ahmed, A., Islam, M. K., & Shamsuddin, A. K. (2014). Child education through animation: an experimental study. *International Journal of Computer Graphics & Animation (IJCGA), 4*(4), 43-52

İnal, M. (2021). *Çoklu Ortam Kullanılarak Yapılan Öğrenme Etkinliklerinin Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimine Etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Amasya: Amasya Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.

İşman, A. (2002). Sakarya ili öğretmenlerinin eğitim teknolojileri yönündeki yeterlilikleri. *The Turkish Online Journal of Educational Technology, 1*(1), 72-91.

İşman, A., Baytekin, Ç., Balkan, F., Horzum, B., & Kıyıcı, M. (2002b). Fen bilgisi eğitimi ve yapısalcı yaklaşım. *The Turkish Online Journal of Educational Technology, 1*(1), 41-47.

Jacoby, R. (2005). Computer Based Training: Yes Or No? *Journal of Health Care Compliance, 7*(3), 45-48.

Kaba, F. (1992). *Animasyon'un eğitim amaçlı kullanımı.* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Kabaca, T. & Erdoğan, Y. (2007). Fen Bilimleri, Bilgisayar ve Matematik Eğitimi Alanlarındaki Tez Çalışmalarının İstatistiksel Açıdan İncelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 22* (22), 54-63.

Karademirci, A. H. (2010). Öğretim teknolojileri: Tanımı ve tarihsel gelişimine yeniden bakmak. *Akademik Bilişim, 10, 496*.

Karagöz, B. (2018). Eğitici Çizgi Romanların Işığında Okuduğunu Anlama Stratejilerinin Kullanımı. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 20*(3), 637-661.

Karasar, N. (2014). *Bilimsel araştırma yöntemi*. 26.baskı. Ankara: Nobel Yayınevi.

Karlsson, G. (2010). Animation And Grammar İn Science Education: Learners' Construal Of Animated Educational Software. *International Journal of Computer Supported Learning, 5,* 167–189.

Kocaman Karoğlu, A., Bal, K. & Çimşir, E. (2020). Toplum 5.0 Sürecinde Türkiye'de Eğitimde Dijital Dönüşüm. Üniversite Araştırmaları Dergisi, 3 (3), 147-158.

Keser, M. K. (2012*). Sosyal Bilgiler Dersinde Bilgisayar Destekli Eğitimin Akademik Başarıya Etkisi.* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Aksaray: Aksaray Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Kılınç, M. (2016). ADDIE Öğretim Tasarımı Modeli. Şubat 26, 2023 tarihinde http://musakilinc.blogspot.com/2016/04/addie-tasarim-modeli.html adresinden alındı.

Kızılay, N. (2015). Sosyal bilgiler öğretmenim: Bana göre iyi vatandaş. *Turkish Studies, 10*(11), 987-1006.

Kurt, E. (2018). *Altıncı Sınıf Türkçe Dersi Kavram Öğretiminde Animasyon ve Hikâye Kullanımının Başarıya Etkisi.* Yayımlanmamış Doktora Tezi. Trabzon, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Koca, N. ve Daşdemir, İ. (2018). Sosyal Bilgiler Öğretiminde Sanal Tur Uygulamaları. *Turkish Studies, 13*(27), 1007-1016.

Kocaman Karoğlu, A., Bal, K. & Çimşir, E. (2020). Toplum 5.0 Sürecinde Türkiye'de Eğitimde Dijital Dönüşüm. *Üniversite Araştırmaları Dergisi, 3* (3), 147-158.

Köken, N. (2002). Sosyal Bilgiler Kavramı Üzerine Bazı Düşünceler. S*elçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 8,* 235-246.

Litwinowicz, P. C. (1991, July). Inkwell: A 2.5D Animation System. *Computer Graphics, 25(*4), 113-122.

Mayer, R.E. (2009). *Multimedia learning.* 2.Baskı. New York, USA: Cambridge University Press.

Milli Eğitim Bakanlığı. (2015). Sosyal Bilgiler Dersi 4, 5, 6 ve 7. Sınıflar Öğretim Programı. Ankara: Devlet Kitapları Müdürlüğü.

Millî Eğitim Bakanlığı. (2018). Sosyal Bilgiler dersi öğretim programı. Ankara: Devlet Kitapları Basım Evi.

Nalçacı, A. & Ercoşkun, M. H. (2010). İlköğretim Sosyal Bilgiler Derslerinde Kullanılan Materyaller. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi, 0*(11), 141-154.

Oğuz, S. & Karakuş, U. (2016). Sosyal Bilgiler Dersi Coğrafya Konularında Google Earth Kullanımı ve Öğretmen Görüşleri. *International Journal Of Eurasia Social Sciences, 4*(12), 110-125.

Ormanlı, O. & Tenk, T. (2020). Sosyal Medyada Çizgi Film Yayıncılığı Örneği Olarak Melon Baby. *Yeni Medya Elektronik Dergisi, 4* (2), 121-130.

Öz, M. (2015). *Öğrenme Amaçlı Yazma Aktivitelerinde Çoklu Modsal Betimleme Kullanımının 5. Sınıf Öğrencilerinin Öğrenmelerine, Bilimsel Süreç Becerilerine, Eleştirel Düşünmelerine ve Fen Bilimlerine Yönelik Tutumlarına Etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Kastamonu: Kastamonu Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.

Özaydın, A. (2020) *Animasyon filmlerin sosyal bilgiler dersi öğretim programı bağlamında incelenmesi.* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Afyon: Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Özcan, F. (2008). *Dokuzuncu Sınıf Coğrafya Öğretiminde Animasyonların Yeri ve Önemi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Konya: Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Özerbaş, M. A. & Kaya, A. B. (2017). Öğretim Tasarımı Çalışmalarının İçerik Analizi: ADDIE Modeli Örneklemi. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi, 15*(1), 26-42.

Pala, F. (2020). *Sosyal Bilgiler Dersinde Dijital Öyküleme Destekli Grup Çalışmasının Akademik Başarı, Tutum ve Kalıcılığa Etkisi.* Yayımlanmış Doktora Tezi. Erzurum: Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Rekoroyun. (t,y). İl Bulma Oyunu. Aralık 25, 2022 tarihinde https://www.rekoroyun.com/il-bulma.html adresinden alındı.

Rieber, L.P. (1990). Animation in computer-based instruction. *Educational Technology Research and Development, 38*(1),77-86

Safitri, D., Lestari, I., Maksum, A. , Ibrahim, N., Marini, A., Zahari, M., & Iskandar, R. (2021). Web-based animation video for student environmental education at elementary schools. *International Journal of Interactive Mobile Technologies, 15*(11), 66–80.

Samur, Y. (2017). Dijital oyun tasarımı. İstanbul: Pusula.

Saraçoğlu Yıldırım, Ö. (2021). *8. Sınıf Öğrencileri İçin Okuduğunu Anlama Becerisine İlişkin Başarı Testi Geliştirme ve Testin Lgs'yi Yordama Düzeyi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Konya: Selçuk Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Sarı, A. (2014). *Kavram Haritası ve Bilgisayar Destekli Öğretimin 7. Sınıf Öğrencilerinin Madde Konusundaki Kavram Yanılgılarına Etkisinin Ontolojik Açıdan* İncelenmesi. Yayınlanmamış Doktora Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Saydam, Y. (2022). *Eğitici Dijital Oyunlar ile Desteklenmiş Görsel Algı Eğitiminin Çocukların Görsel Algısı Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Seferoğlu, S. S. (2015). Okullarda teknoloji kullanımı ve uygulamalar: Gözlemler, sorunlar ve çözüm önerileri. *Artı Eğitim, 123*, 90-91.

Selçuk, A. (2020). En sevilen çizgi karakter: Miki Fare. 10 06, 2022 tarihinde https://www.cumhuriyet.com.tr/haber/en-sevilen-cizgi-karakter-miki-fare-1792487 adresinden alındı.

Shreesha, M. and Tyagi, S. (2016) Does Animation Facilitate Better Learning in Primary Education? A Comparative Study of Three Different Subjects. *Creative Education, 7*, 1800-1809.

Şimşek, A., Özdamar, N., Becit, G., Kılıçer, K., Akbulut, Y. ve Yıldırım, Y. (2008). Türkiye'deki eğitim teknolojisi araştırmalarında güncel eğilimler. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 19*, 439-458.

Tankut, S. Ü. (2008). *İlköğretim 7. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Bilgisayar Destekli Öğretimin Akademik Başarıya ve Kalıcılığa Etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Adana: Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Teymuroğlu, B. & Oruç, Ş. (2016). Sosyal Bilgiler Öğretiminde Çizgi Film Kullanımının Öğrencilerin Akademik Başarılarına Etkisi. *International Journal of Field Education, 2*(2), 92-106.

Turan, R. & Ulusoy, K. (2011). *Sosyal Bilgilerin Temelleri*. 2. Baskı. Ankara: Pegem Akademi.

Turgut, B. (2020). Web 2.0 Araçları Eğitimi ARTSTEPS. 11 06, 2022 tarihinde https://www.gencbeyinler.net/2020/05/18/web-2-0-araclari-egitimi-artsteps-sanal-muze-53dk-53sn/ adresinden alındı.

Turkaya, A., & Tunç, Ö. A. (2018). Kültürel Mirasının Gelecek Nesillere Aktarımında Canlandırma Sanatının (Animasyon) Kullanımı. In Uluslararası Sosyal & Hukuk Çalışmaları Kongresi International Congress on Social & Legal Studies (s. 53).

Uysal, Z. M. (2020*). İlkokul 4. Sınıf Fen Bilimleri Dersinde Web 2.0 Animasyon Araçları Kullanımının Çeşitli Değişkenlere Etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Niğde: Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Ünal, O. (2020). Yakın Dönem Türk Animasyon Filmlerinin Değerler Eğitimi Bağlamında İncelenmesi. *International Journal of Field Education, 6* (2), 64-83.

Xiao, L. (2013). Animation trends in education. *International Journal of Information and Education Technology, 3*(3), 286–289.

Verim, G. (2013). Ortaöğretim Kurumlarında Görev Yapan Öğretmenlerin Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımlarına İlişkin Görüşleri. Yüksek Lisans Tezi. Afyon: Afyon Kocatepe Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.

Yalçınkaya, M. (2017). Çoklu Ortam Kullanımının İlkokul Öğrencilerinin Akademik Başarı, Motivasyon ve Kaygı Düzeylerine Etkisi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Yapıcı, M. (2004). İlköğretim dil bilgisi konularının çocuğun bilişsel düzeyine uygunluğu. *İlköğretim Online Dergisi, 3* (2), 35-41.

Yıldırım, A. (1999). Nitel Araştırma Yöntemlerinin Temel Özellikleri ve Eğitim Araştırmalarındaki Yeri ve Önemi. *Eğitim ve Bilim, 23*(112).

Yıldırım, T. ve Tahiroğlu, M. (2012). Sanal ortamda gerçekleştirilen müze gezilerinin ilköğretim öğrencilerinin sosyal bilgiler dersine yönelik tutumlarına etkisi. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 11* (39), 104-114.

Yılmaz, Ö. (2019). *Dale'in Yaşantı Konisine Göre Yapılandırılmış Ölçme ve Değerlendirme Dersinin Öğretmen Adaylarının Akademik Başarısına Etkisi*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. Elâzığ: Fırat Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Yazici, K. (2016). Anduin Kurt'un Oğlu – Türkçe Hareketli Çizgi Roman (Spoiler).11 27, 2022 tarihinde https://www.youtube.com/watch?v=mA8BGSxey0o adresinden alındı.

Yumuşak, A., & Aycan, Ş. (2002). Fen Bilgisi Eğitiminde Bilgisayar Destekli Çalışmanın Faydaları; Demirci (Manisa)'De Bir Örnek. *M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi, 16*, 197-204.

Yıldırım, T. & Tahiroğlu, D. M. (2012). Sanal Ortamda Gerçekleştirilen Müze Gezilerinin İlköğretim Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutumlarına Etkisi. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 11* (39), 104-114.

Yılmaz, Ö. (2019). *Dale'in Yaşantı Konisine Göre Yapılandırılmış Ölçme ve Değerlendirme Dersinin Öğretmen Adaylarının Akademik Başarısına Etkisi*. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Elâzığ: Fırat Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Yazici, K. (2016). Anduin Kurt'un Oğlu – Türkçe Hareketli Çizgi Roman (Spoiler).11 27, 2022 tarihinde https://www.youtube.com/watch?v=mA8BGSxey0o adresinden alındı.

Yumuşak, A., & Aycan, Ş. (2002). Fen Bilgisi Eğitiminde Bilgisayar Destekli Çalışmanın Faydaları; Demirci (Manisa)'De Bir Örnek. *Benefits*, (16), 197-204.

EKLER

Ek 1: Üretim, Dağıtım ve Tüketim Öğrenme Alanı Kazanımları

5. ÜRETİM, DAĞITIM VE TÜKETİM

Bu öğrenme alanı işlenirken sorumluluk değeriyle iş birliği, yenilikçilik, girişimcilik ve araştırma gibi becerilerin de öğrenciler tarafından edinilmesi sağlanmalıdır.

SB.5.5.1. Yaşadığı yerin ve çevresinin ekonomik faaliyetlerini analiz eder.

Ekonomik faaliyetlerle coğrafi özellikleri ilişkilendirir.

SB.5.5.2. Yaşadığı yer ve çevresindeki ekonomik faaliyetlere bağlı olarak gelişen meslekleri tanır.

SB.5.5.3. Çevresindeki ekonomik faaliyetlerin, insanların sosyal hayatlarına etkisini analiz eder.

Ekonomik faaliyetlerin nüfus, yerleşme, eğitim ve kültür üzerindeki etkileri üzerinde durulur.

SB.5.5.4. Temel ihtiyaçları karşılamaya yönelik ürünlerin üretim, dağıtım ve tüketim ağını analiz eder.

SB.5.5.5. İş birliği yaparak üretim, dağıtım ve tüketime dayalı yeni fikirler geliştirir.

Farklı alanlarda yeni fikirler geliştiren başarılı girişimcilerin çalışmalarından örnekler verilerek öğrenciler yeni fikirler üretmeye teşvik edilir.

Değişen toplumsal ilgi ve ihtiyaçlar araştırılarak bunları karşılamaya yönelik yenilikçi fikirler geliştirilir.

SB.5.5.6. Bilinçli bir tüketici olarak haklarını kullanır.

Ek 2: Sosyal Bilgiler Akademik Başarı Testi

BAŞARI TESTİ

1-)



İnsan ihtiyaçlarını karşılamak için mal ve hizmetlerin miktarını artırmaya yönelik çabalara ….. denir.

"Bu aşamaya ürünlerin imal edilme aşaması da denir." **Yukarıdaki tanımda boşluğa gelmesi gereken kavram aşağıdakilerden hangisidir ?**

A-) Dağıtım B-)Üretim C-)Tüketim D-)Tüketici

2-) Üretilen ürünlere ihtiyacı olan insanlara ne denilmektedir ?

A-) Üretici B-) Dağıtıcı C-)Tüketici D-)Girişimci

3-) Aşağıdakilerden hangisi üretim, tüketim, dağıtım ile ilgili doğru bir bilgidir ?

A-) Üretim, dağıtım ve tüketim faaliyetlerinden sonra gerçekleşir.

B-) İhtiyacımız olan bir malı market veya mağazalardan satın almaya dağıtım adı verilir.

C-) Ulaşım, dağıtım faaliyeti için önemli bir unsurdur.

D-) Gereksiz üretim yapmak insan ihtiyaçları için önemlidir

4-)

1. Trabzon'dan Ankara'ya balık ulaştırmak
2. Marketten sebze alıp yemek yapmak
3. Yetiştirdiğimiz tavuklardan yumurta alıp fabrikalara satmak

Aşağıdakilerden hangisi üretim, dağıtım, tüketim ağına göre doğru sıralanmıştır ?

	Üretim	Dağıtım	Tüketim
A-)	1	2	3
B-)	3	1	2
C-)	2	1	3
D-)	3	2	1

5-)

- Verimli topraklar yaygındır.
- Su kaynakları yeterlidir.
- Tarım faaliyetleri gelişmiştir.

Yukarıda özellikleri verilen bir bölgede aşağıdaki mesleklerden hangisi daha fazla yapılmaktadır ?

A-) Marangoz

B-) Balıkçı

C-) Öğretmen

D-) Çiftçi



Karadeniz Bölgesi dört mevsim yağış aldığı için orman bakımından en zengin bölgemizdir. Bu nedenle ormancılık bölgenin önemli bir ekonomik faaliyetidir.

6-) Yukarıda verilen bilgilere göre aşağıdakilerden hangisi Karadeniz bölgesinde ormancılığa bağlı olarak gelişen mesleklerden biri olabilir?

A) Bankacılık **B)** Veterinerlik

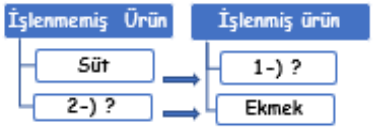
C) Çiftçilik **D)** Marangozluk

7-) "Bütün gün olgunlaşan meyveleri topluyorlar. Tüm bu çabalar meyveleri zamanında toplamak için. Toplanan meyveler başka ülkelere satılıyor. Babam da bu ekonomik faaliyet alanında işçi olarak çalışıyor. Evimize yakın bir yerde de tarihi eserler bulunuyor. Ablam da tur rehberi olarak çalışıyor."

Paragrafta söz edilen mesleklere ait ekonomik faaliyetler hangi seçenekte doğru olarak verilmiştir?

A) Sanayi, tarım, ticaret
B) Tarım, ticaret, turizm
C) Madencilik, ticaret, turizm
D) Turizm, tarım, sanayi

8-)



Yukarıda soru işareti ile gösterilen yerlere sırasıyla aşağıdakilerden hangisi getirilmelidir?

A) 1)Yoğurt- 2)Un **B)** 1)Et-2)Ekmek

C) 1)Süt-2)Ekmek **D)** 1)Yoğurt-2)Sucuk

9-)



Onur otomotiv sanayi faaliyetinin fazla olduğu Bursa'da yaşamaktadır. Sanayi faaliyetleri şehri geliştirmiştir. Eğitim kurumları açılmış, bunlara bağlı olarak öğrencilerin kalacağı yurtlar inşa edilmiştir.

Aşağıdakilerden hangisi Onur'un yaşadığı şehre göre doğru bir bilgidir ?

A-) Sanayi faaliyetleri sonucu şehirdeki insanlar başka şehirlere göç etmiştir.
B-)Onur şehirde iş sıkıntısı çekmektedir.
C-) Sanayi faaliyetlerinin gelişmesi eğitim faaliyetlerinin gelişmesini sağlamış, şehirde öğrenciler barınma fırsatı yakalamıştır.
D-)Onur okumak için başka şehri tercih etmektedir.

10-)



Kındıra köyü Bolu merkezine 13 km uzaklıkta bir dağ köyüdür. Köyde halkın geçim kaynakları tarım ve hayvancılıktır. Karadeniz ikliminin etkisiyle ormanlar geniş yer kaplar. Bu nedenle bir diğer ekonomik faaliyet ormancılıktır. Kındıra köyünün kaderi Kartalkaya kayak merkezinin açılmasıyla değişmiştir.

Kayak merkezine giden yolun köyden geçmesi halkın geçim kaynaklarını ve yaşayışını değiştirmiştir. Turistlerin buraya gelmesiyle konaklayabilecekleri, kayak malzemeleri satın alabilecekleri yerler açılmıştır Yol boyunca benzin istasyonu ve restoranlar açılmıştır. **Yukarıdaki paragrafa göre aşağıdakilerden hangisi doğrudur ?**

A-) Kartalkaya kayak merkezinin açılması Kındıra köyünü sosyal ve ekonomik olarak geliştirmiştir.
B-)Kındıra köyü kayak merkezinin açılmasıyla fakirleşmiştir.
C-)Köy halkı kayak merkezi açıldıktan sonra köyü terk etmiştir.
D-) Kayak merkezinin açılması tarım faaliyetine örnek olarak gösterilebilir.

11-)



Zonguldak kent merkezinin bulunduğu alan, eskiden Üzülmez Deresi'nin ağız kesiminde yer alan bir bataklıktı. Yörenin sazlarla kaplı olması nedeniyle "sazlık, bataklık" anlamına gelen "Zonguralık, Zunguralık, Zongalık, Zungalık" sözcüğü zamanla değişerek Zonguldak'a dönüşmüştür. Taş kömürünün bulunmasından önce etrafın sazlık olduğu bu alan, taş kömürünün bulunmasıyla madencilik mesleği ortaya çıkmış ve göç almaya başlamıştır. Sanayi faaliyetleri gelişmiştir. İnsanların buralara yerleşmesiyle şehir bugün ki halini almıştır.
Yukarıda verilen paragrafa göre aşağıdakilerden hangisi doğru bir bilgidir ?

A-) Bir ekonomik faaliyetin ortaya çıkması Zonguldak şehrini ekonomik ve sosyal anlamda geliştirmiştir.
B-) Sazlık alanlar taş kömürünün bulunmasını sağlamıştır.
C-) Zonguldak şehrinde taş kömürünün bulunmasıyla ormancılık gelişmiştir.
D-) Taş kömürü Zonguldak'ı ülkenin en önemli şehri yapmıştır.

12-)

Yaşadığımız yer Zonguldak'ın ekonomik faaliyeti çoğunlukla madencilik ve sanayiye dayanır. İl sınırları için zengin maden yatakları bulunur. Bunlara dayalı bazı faaliyetlerde bölgede gelişmiştir.

Yukarıda verilen bilgilere göre Zonguldak'ta bulunan ekonomik faaliyet ve buna bağlı olarak gelişen meslek doğru olarak verilmiştir?

	Ekonomik Faaliyet	Gelişen Meslek
A-)	Tarım	Çiftçi
B-)	Madencilik	Madenci
C-)	Madencilik	Ormancı
D-)	Balıkçılık	Çiftçi

13-) Karadeniz Bölgesi ikliminin yağışlı olması nedeniyle ormanlar fazlaca yer kaplar. Bunun yanında Karadeniz'e kıyısı olması nedeniyle insanlar deniz ile ilgili faaliyetlerde de bulunurlar. Batı Karadeniz bölgesinde ise Zonguldak'ta madencilik ve sanayi gibi ekonomik faaliyetler gelişmiştir.

Bu paragrafa göre aşağıdakilerden hangisinde Karadeniz bölgesinde yapılan faaliyetler doğru verilmiştir ?

A-) Ormancılık, Madencilik, Balıkçılık

B-) Çiftçilik, Ormancılık, Öğretmenlik

C-) Balıkçılık, Hayvancılık, Turizm

D-) Memurluk, Balıkçılık, Sanatçılık

14-) Aşağıdakilerden hangisi bilinçli tüketicinin yapması gereken faaliyetlerden biri <u>değildir ?</u>

A-) Alışverişe çıkmadan önce alışveriş listesi hazırlar.

B-)Alışverişte kasada fişi veya faturayı mutlaka almalıdır.

C-)Aldığı ürünler bozuk veya ayıplı mal ise fişi veya faturayla beraber aldığı yere teslim etmelidir.

D-) Satın aldığı ürünlerin faturasını, garanti belgesini asla saklamamalıdır.

15-)

1. Alışverişe çıkmadan alışveriş listesi hazırlar.
2. Aldığı ürünleri açıp bozuk veya ayıplı ise fişi ile beraber aldığı yere teslim eder.
3. Ürünlerin son kullanma tarihine bakıp satın alır.

Bilinçli tüketicinin yapması gerekenler aşağıdaki şıklardan hangisinde doğru sıralama ile verilmiştir ?

A-) 2-3-1 B-) 1-3-2

C-) 3-2-1 D-) 2-1-3

16-)

Yukarıdaki verilen logonun açılımı ve işlevi aşağıdaki seçeneklerin hangisinde doğru verilmiştir?

A-) Türk Standartları Enstitüsü-Ürünlerin uygunluğunu denetler ve uygun olduğunu belgeler.

B-) Temel Standartlar Enstitüsü-Ürünlerin temel standartlarını belgeler.

C-)Türk Sağlık Enstitüsü- Ürünleri sağlık açısından araştırır.

D-)Temel Sigorta Enstitüsü- Ürünleri usulüne uygun sigortalar.

17-)

Aşağıdakilerden hangisi Tüketici Hakları Mahkemesinin görevlerinden biridir ?

A-) İnsanları işlediği silahlı suçtan ötürü yargılamak

B-) Marketteki ürünlerin standartlara uygun olduğunu denetlemek

C-) Tüketici Haklarını korumak

D-) İnsanlara bedava ürün vermek

18-)

1. Birlikte çalışma becerisine sahip olma
2. Çalışkan olmak
3. Üretken olmak

Yukarıdaki bilgilere baktığımızda hangileri girişimci bir insan için doğru verilmiştir ?

A-) Yalnız 1 B-)Yalnız 2

C-) 1 ve 2 D-) Hepsi

19-) Aşağıdakilerden hangisi girişimciliğin doğru tanımlarından biridir ?

A-) Yeni iş alanları oluşturarak veya mevcut işleri daha kazançlı duruma getirerek mal veya hizmet üretmeye girişimcilik denir.

B-) Girişimcilik insanların ihtiyaçlarını almasıdır.

C-) Girişimci olmak için tek yönlü olmalıyız.

D-) Girişimcilik risk almadan yapılır.

20-)



Aşağıdakilerden hangisi girişimciliğe örnek gösterilebilir ?

A-) Başkasının ürettiği bir ürünü kendimiz üretmiş gibi sahiplenmek

B-) Koronovirüs için aşı geliştirip, bu aşı için üretime geçmek.

C-) Marketten aldığımız ürünleri stoklamak.

D-) Memur olarak çalışmak.

21-)



Ayşe Öğretmen girişimci insanların özelliklerini tahtaya yazmak istemektedir.

Aşağıdaki şıklardan hangisini yazarsa girişimci insanların özelliklerini <u>yanlış</u> yazmış olur ?

A-) Planlı hareket ederler

B-) Kendine güvenmeden çalışırlar.

C-) İleri görüşlü bireylerdir.

D-) Çalışkan insanlardır.

22-) Aşağıdakilerden hangisi girişimci <u>değildir?</u>

A-) Esnaf

B-) Sanatkâr

C-) Bilim Adamı

D-) Memur

23-)

Ali : Ağustos aylarında fındık toplamaya giderim.

Onur : Bizim oralarda zeytin bol yetişir.

Hakan : Bulunduğum yerde muz yetiştiriciliği fazladır.

Yukarıda yaptıkları işleri anlatan insanların yaşadığı bölgeler sırasıyla hangi şıkta doğru verilmiştir ?

A-) Ege – Karadeniz - Antalya

B-) Doğu Anadolu – Ege – Marmara

C-) Karadeniz – Ege – Antalya

D-) Antalya- Karadeniz- Ege

24-) Satın aldığımız ürün ile ilgili bir sorun yaşadığımızda ilk başta satıcı ile konuşmamız, sorunumuzu iletmemiz gerekir. Eğer satıcı haklarımızı kullanmamıza müsaade etmiyor ise tüketici haklarını koruyan bir merkeze başvuru yapmamız gerekir.

Aşağıdakilerden hangisi tüketici hakkını koruyan kurum ve kuruluşlara örnek *<u>gösterilebilir</u>* ?

A-) Vakıflar Genel Müdürlüğü C-) Alo 175

B-) Fen İşleri Müdürlüğü D-) Nüfus Müdürlüğü

25-) Alışveriş yaparken satın aldığımız ürünü, ambalajını, kutusunu, etiketini dikkatli bir şekilde kontrol etmemiz gerekmektedir. Alışveriş sonrasında ise satın aldığımız ürüne ait ....., ..., ya da ..... almalıyız.

Yukarıdaki metinde "....." ile gösterilen yerlere;

I- Satış sözleşmesi

II- Fiş

III- Broşür

IV- Fatura

V- Fiyat etiketi

öncüllerinden hangilerinin getirilmesi <u>yanlış</u> olur?

A-) II ve IV

B-) I ve II

C-) II ve III

D-) III ve V

Ek 3: Animasyon Görüş Ölçeği (AGÖ)

ANİMASYONLARLA ÖĞRENME HAKKINDA ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ

S1) Animasyonlar dersi anlamada ne derecede yardımcı oldu?

1	2	3	4	5
Çok Az ( )	Az ( )	Normal ( )	İyi ( )	Çok İyi ( )

S2) Animasyonlarla ders işlemek ?

1	2	3	4	5
Zevkli Değildir ( )	Az zevklidir ( )	Kısmen Zevkli ( )	Zevklidir ( )	Çok zevklidir ( )
Teşvik edici değil ( )	Az teşvik edici ( )	Kısmen teşvik edici ( )	Teşvik edici ( )	Çok teşvik edici ( )
Bilgi verici değil ( )	Az bilgi verici ( )	Kısmen bilgi verici ( )	Bilgi verici ( )	Çok bilgi verici ( )
Faydalı değil ( )	Az faydalı ( )	Kısmen faydalı ( )	Faydalı ( )	Çok faydalı ( )
Öğretici değil ( )	Az öğretici ( )	Kısmen öğretici ( )	Öğretici ( )	Çok öğretici ( )
Yaratıcı değil ( )	Az yaratıcı ( )	Kısmen yaratıcı ( )	Yaratıcı ( )	Çok yaratıcı ( )
Çok kötüydü ( )	İyi değil ( )	Yeterli ( )	İyi ( )	Çok iyi ( )

Ek 4: Öğrencilere Uygulanan Test Uygulamasından Kesit Deney Grubu



Ek 5: Öğrencilere Uygulanan Test Uygulamasından Kesit Kontrol Grubu



Ek 6: Deney Grubuna Ait Animasyon Görüntüleri





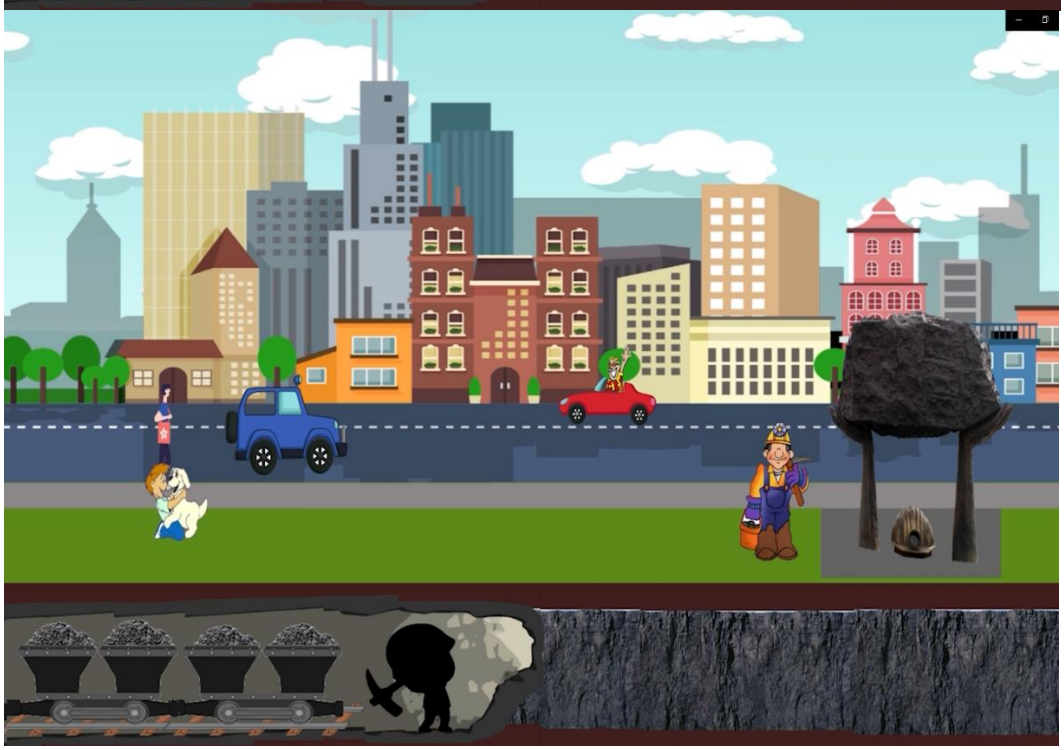


Ek 7: Üretim, Dağıtım ve Tüketim Öğrenme Alanı Kazanımlarına Ait Animasyonlar

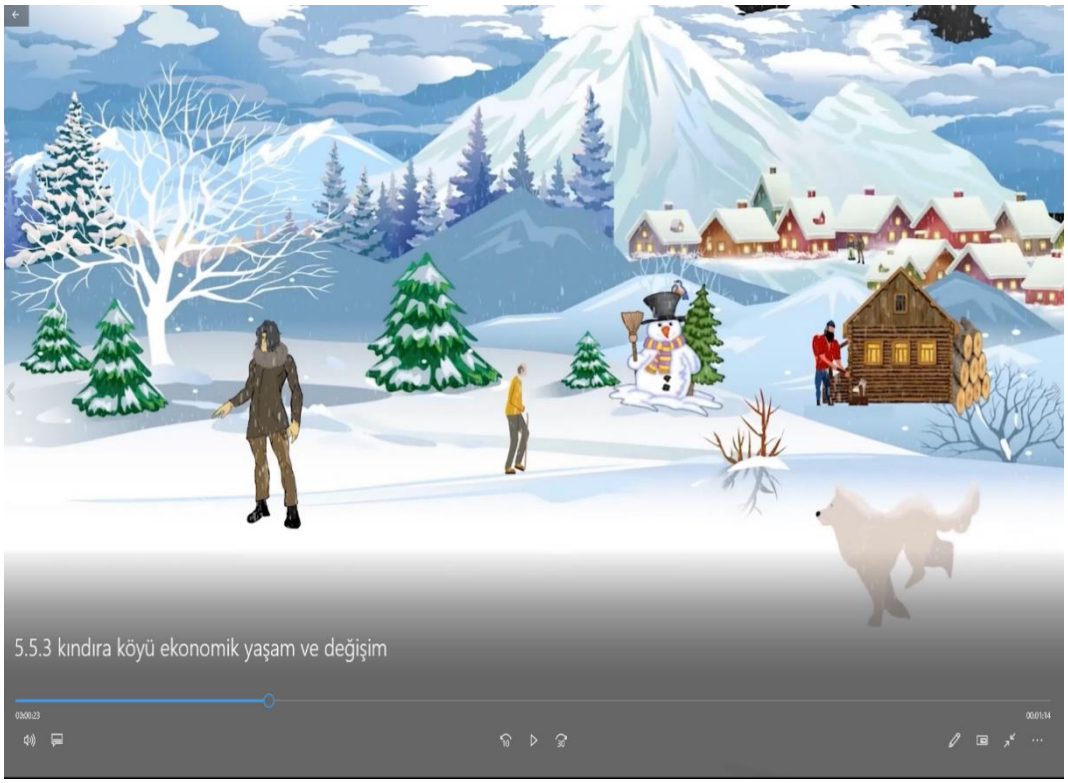


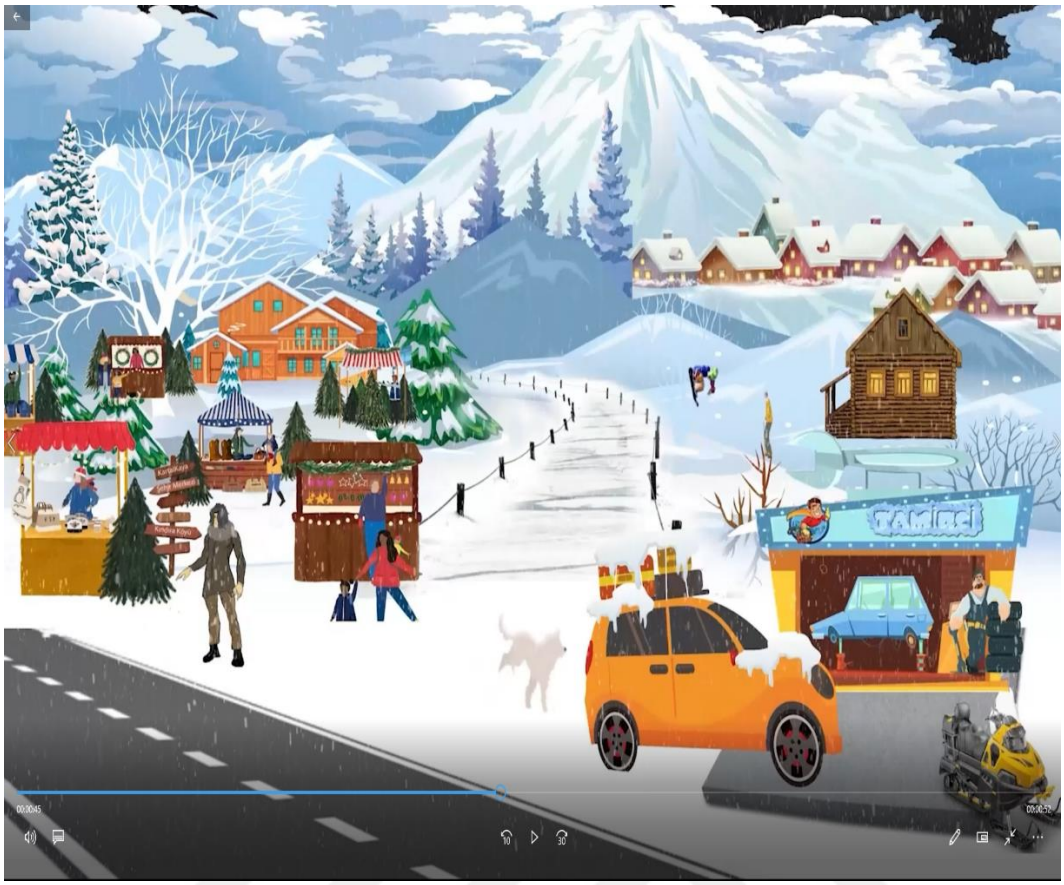


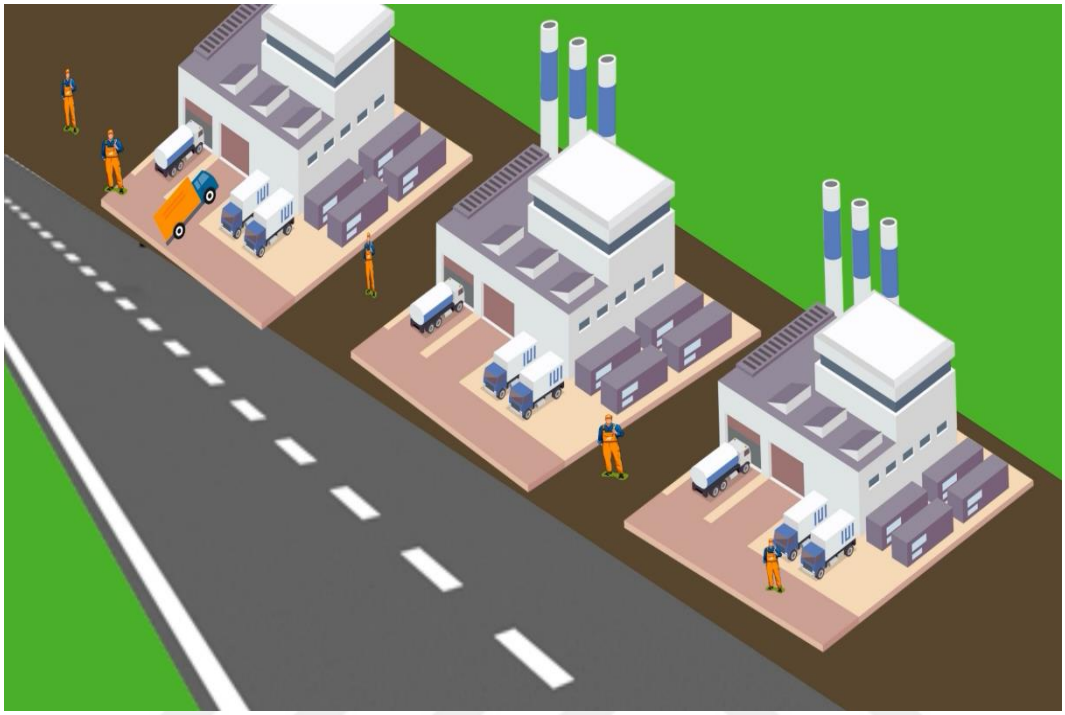


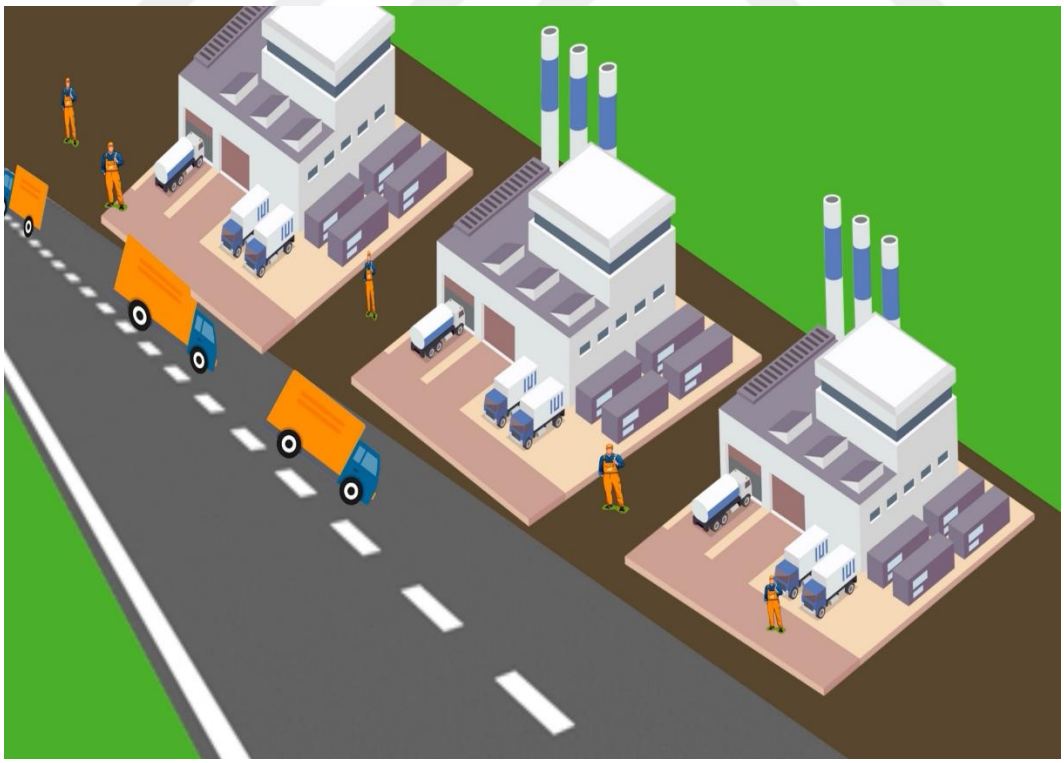


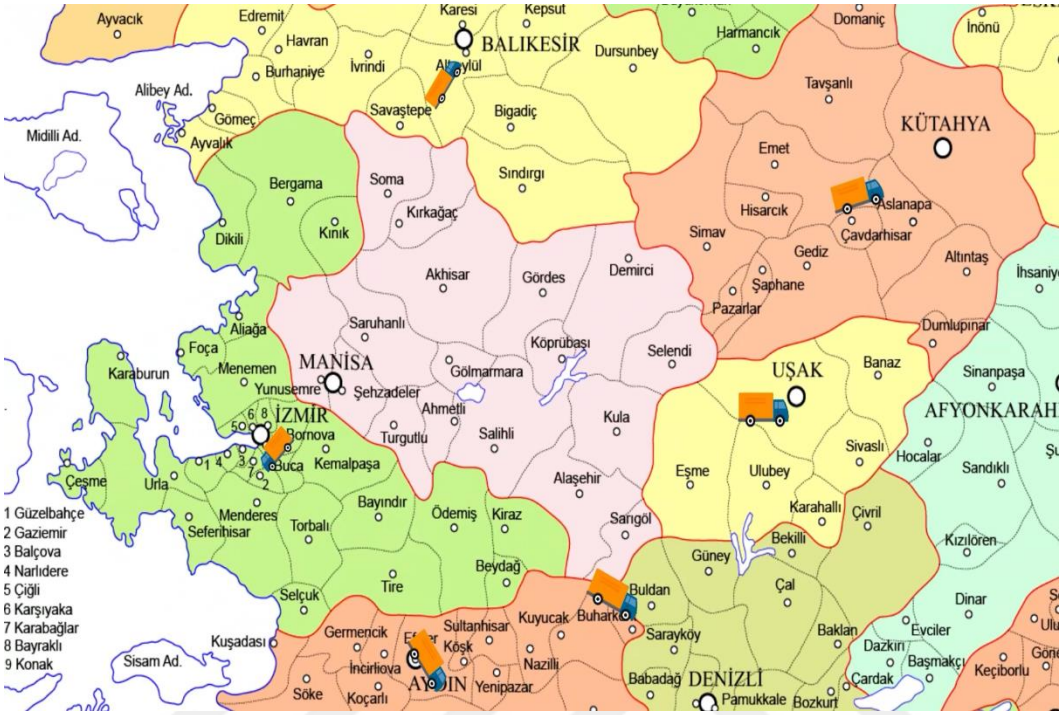



5.5.3 kındıra köyü ekonomik yaşam ve değişim


Tamiasi





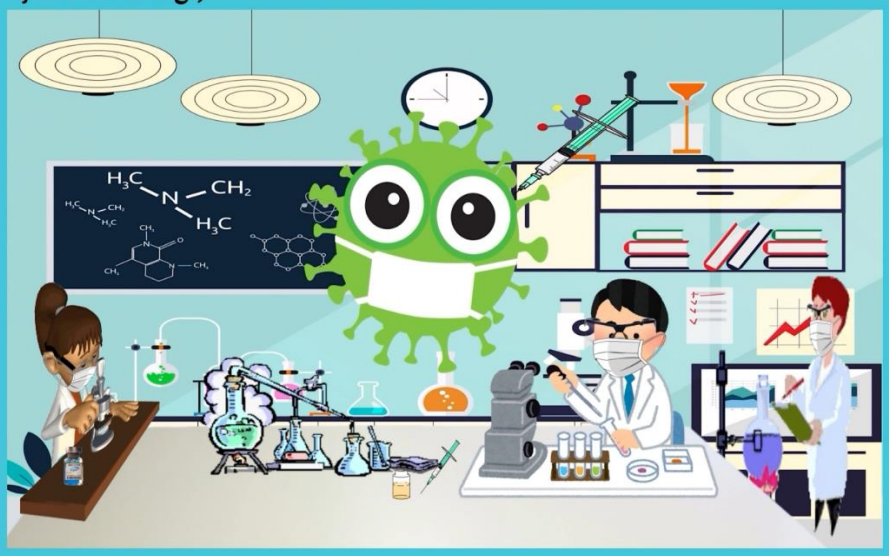

Ayvacık
Edremit
Havran
Burhaniye
İvrindi
Karesi
Kepsut
BALIKESİR
Dursunbey
Harmancık
Domaniç
İnönü
Tavşanlı
Alibey Ad.
Gömeç
Ayvalık
Midilli Ad.
Savaştepe
Bigadiç
KÜTAHYA
Emet
Sındırgı
Bergama
Soma
Kırkağaç
Hisarcık
Aslanapa
Çavdarhisar
Simav
Gediz
Altıntaş
Dikili
Kınık
Akhisar
Gördes
Demirci
Şaphane
Pazarlar
İhsaniye
Aliağa
Foça
Saruhanlı
Köprübaşı
Selendi
Dumlupınar
Karaburun
Menemen
MANİSA
Gölmarmara
UŞAK
Banaz
Sinanpaşa
Yunusemre
Şehzadeler
Ahmetli
AFYONKARAHİSAR
İZMİR
Bornova
Turgutlu
Salihli
Kula
Sivaslı
Hocalar
Sandıklı
Buca
Kemalpaşa
Çeşme
Urla
Alaşehir
Eşme
Ulubey
Karahallı
Çivril
1 Güzelbahçe
2 Gaziemir
3 Balçova
4 Narlıdere
5 Çiğli
6 Karşıyaka
7 Karabağlar
8 Bayraklı
9 Konak
Menderes
Seferihisar
Torbalı
Bayındır
Ödemiş
Kiraz
Sarıgöl
Bekilli
Kızılören
Güney
Beydağ
Çal
Tire
Buldan
Selçuk
Kuyucak
Buharkent
Dinar
Germencik
Sultanhisar
Sarayköy
Bakırlı
Evciler
Kuşadası
Köşk
Dazkırı
Sisam Ad.
İncirliova
Nazilli
Başmakçı
Keçiborlu
AYDIN
Yenipazar
Babadağ
DENİZLİ
Çardak
Söke
Koçarlı
Pamukkale
Bozkurt


MINI MARKET

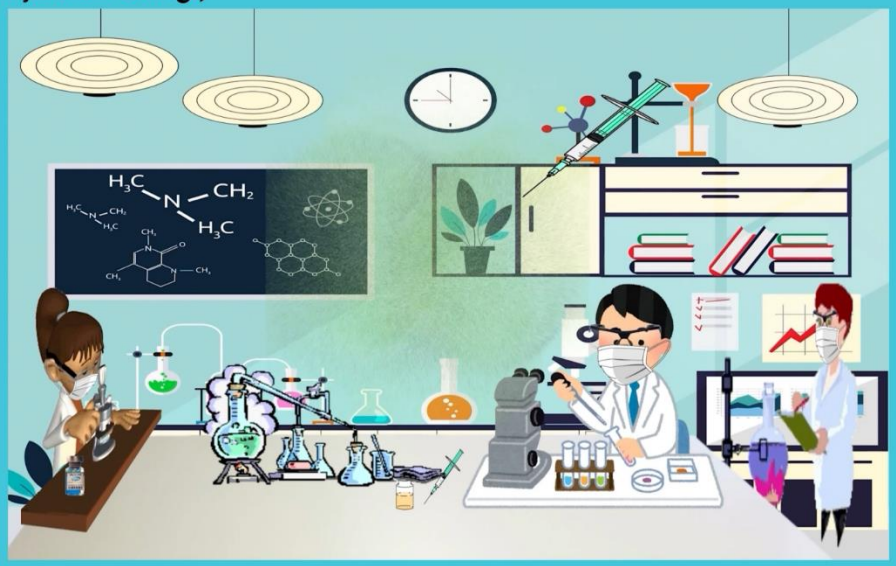

Üretim, Dağıtım, Tüketim
Tüketim nedir ?
Tüketim; üretilen mal ve hizmetlerin; gereksinim ve isteklerini karşılamaları amacıyla insanlar tarafından kullanılmasıdır.
İnsanların ihtiyaç ve isteklerini karşılamak amacıyla, üretilen malları satın alıp kullanmaları yani tüketim faaliyeti, üretim ve dağıtım faaliyetlerinden sonra gerçekleşir.

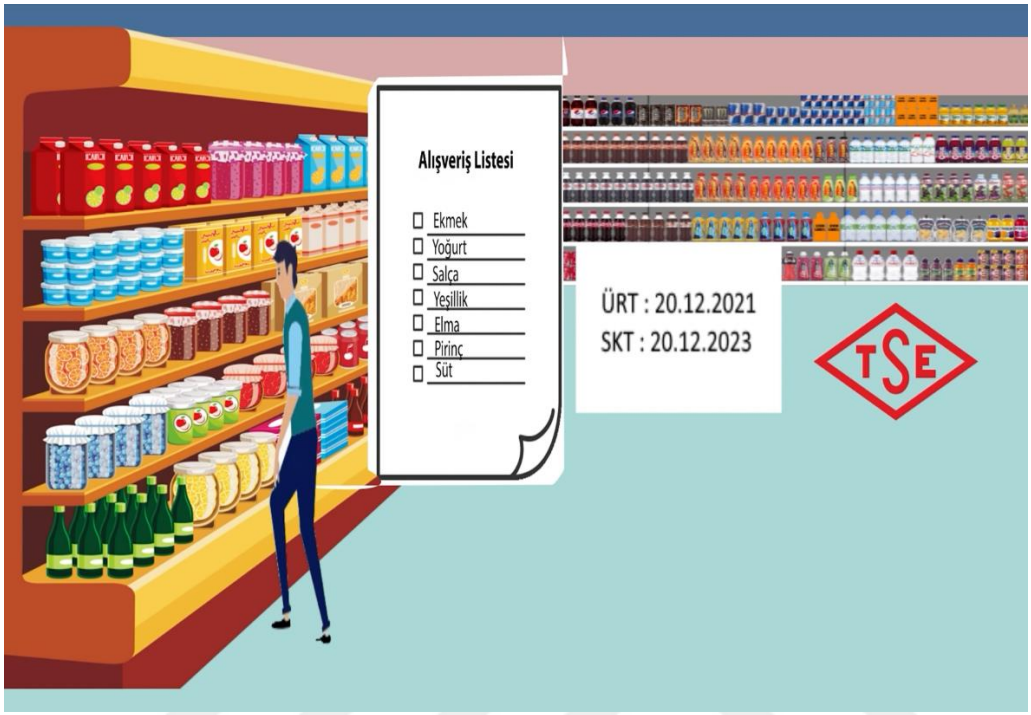

Üretim, Dağıtım, Tüketim
Dağıtım nedir ?
Üreticiler tarafından üretilen ürünlerin kullanılmak üzere üretildikleri yerlerden ihtiyacı olan insanlara gönderilmesine dağıtım denilmektedir. Buna ek olarak, üretilen ürünlere ihtiyacı olan insanlara da tüketici denilmektedir.
Fabrikalarda üretilen bilgisayar, araba ve konserve gibi ürünlerin marketlere taşınması veya tarlalarda yetişen gıda ürünlerinin pazarlarda satışa kamyonlarla götürülmesi birer dağıtım faaliyetidir.

Girişimcilik Örneği;



Girişimcilik Örneği;




Alışveriş Listesi
Ekmek
Yoğurt
Salça
Yeşillik
Elma
Pirinç
Süt
ÜRT : 20.12.2021
SKT : 20.12.2023
TSE


ÖRNEK İŞLETME
DEMİRCİKARA MAH. SOK. NO:
ANTALYA
HESAP ADI :
HESAP KODU: 000009
BAKİYE : 120,00 [B]
TARİH : 07.05.2019 SAAT : 12:36
SATIŞ NO : 3 SATIŞ : VERESİYE
KASİYER :
69236555 (1 ADET X 15,00)
ÖRNEK ÜRÜN 1 15,00
4864091 (1 ADET X 5,50)
ÖRNEK ÜRÜN 2 5,50
8691573002575 (2 ADET X 12,00)
ÖRNEK ÜRÜN 3 24,00
8693891805254 (3 ADET X 8,50)
ÖRNEK ÜRÜN 5 25,50
ALINAN PARA 100,00
PARA ÜSTÜ 30,00
GENEL TOPLAM 70,00
KDV FİŞİ DEĞİLDİR
FATURA
Garanti Belgesi

Bilinçli bir tüketicinin yapması gerekenler ise şunlardır ;

Alışveriş Sırasında ;

Öncelikle ihtiyaçlarını almalıdır.

Alışverişte kasada fişi/faturayı mutlaka almalıdır.

Ürünlerin son tüketim tarihine bakıp, almalıdır. Tarihi geçmiş ürün alınmamalıdır.





Bilinçli bir tüketicinin yapması gerekenler ise şunlardır ;

Alışveriş sonrasında ;

Aldığı ürünleri açıp,bozuk veya ayıplı ise fişi götürüp aldığı yere teslim etmek.



5.5.6 bilinçli tüketici konu







Ek 8: Etik Kurul Kararı

Evrak Tarih ve Sayısı: 08.02.2022-131104

Kurum Kayıt Tarihi ve Sayısı: 19.01.2022/126033	Protokol No: 29

28.01.2022

T.C

ZONGULDAK BÜLENT ECEVİT ÜNİVERSİTESİ

İNSAN ARAŞTIRMALARI ETİK KURULU KARARI

ÇALIŞMANIN TÜRÜ:	Gözlem/Görüntü Kaydı/Ölçek Uygulama
BAŞLIK:	Sosyal Bilgiler Dersi 5. Sınıf Üretim, Dağıtım ve Tüketim Öğrenme Alanı Konularının Öğretiminde Animasyon Kullanımı
SORUMLU ARAŞTIRMACI:	Doç. Dr. Şaban ÇELİKOĞLU
KARAR:	UYGUN

ETİK KURUL ÜYELERİ

Prof. Dr. Ertuğrul YILDIRIM
Başkan

Prof. Dr. Ahmet Ferda ÇAKMAK
Üye

Prof. Dr. Ahmet Erkan KOCA
Üye

Doç. Dr. Tülay KUZLU AYYILDIZ
Üye

29.05.2014 tarih ve 2014/08-13 sayılı Senato Kararı ile kabul edilmiştir.

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.
Evrak sorgulaması https://turkiye.gov.tr/ebd?eK=5319&eD=BS45Y1VMJE&eS=131104 adresinden yapılabilir.

Ek 9: Milli Eğitim Müdürlüğü İzin Belgesi

T.C.
ZONGULDAK VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-45865702-604.01.01-44262316
Konu : Tez Çalışması İzni (Umur ÖZSOY)

23.02.2022

BÜLENT ECEVİT ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE
(Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı)

İlgi : 15/02/2022 tarihli ve E-46148110-302.08.01-135772 sayılı yazınız.

Üniversitenizin Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilgiler Eğitimi Anabilim Dalı Tezli Yüksek Lisans Programı öğrencisi Umur ÖZSOY'un **"Sosyal Bilgiler Dersi 5. Sınıf Üretim, Dağıtım ve Tüketim Öğrenme Alanı Konularının Öğretiminde Animasyon Kullanımı"** konulu tez çalışmasına veri sağlamak amacıyla İlimiz Merkezinde bulunan Yayla Ortaokulu, Gazi Mustafa Kemal Ortaokulu ve İbrahim Fikri Anıl Ortaokulu'nda eğitim öğretim görmekte olan öğrencilere 2021 - 2022 eğitim - öğretim yılı içerisinde COVİD-19 pandemi dönemi sürecinin ilerleyişine göre yüzyüze veya dijital ortamda Araştırma Çalışmasını uygulamak istediği ilgi yazınız ile Müdürlüğümüze bildirilmiş olup, Valilik Makamından alınan 17/02/2022 tarihli ve E-45865702-604.01.01-43789112 sayılı Olur ekte gönderilmiştir.

Bilgilerinizi ve ilgililere bilgi verilmesi hususunda gereğini arz ederim.

Züleyha ALDOĞAN
İl Milli Eğitim Müdürü

Ek :
1- Valilik Makam Olur'u (1 sayfa)
2- Onaylı Anket Formları (9 sayfa)

23.02.2022
Güvenli Elektronik İmzalı
Aslı ile Aynıdır.
Nurgül YAVUZ
Şef

Adres :

Bilgi için: Berna BAKIR
Unvan : Memur
İnternet Adresi: istatistik67@meb.gov.tr
Faks:3722806799

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. https://evraksorgu.meb.gov.tr adresinden 7f6e-2d27-3e97-81c5-3963 kodu ile teyit edilebilir.

Ek 10: Animasyon Görüş Ölçeği İzin



Re: Animasyon Görüş Ölçeği Hakkında

Kemal Doymuş göndericisinden 2022-01-12 21:23 tarihinde

Gönderen Kemal Doymuş
Alıcı umur ozsoy
Tarih 2022-01-12 21:23
Tüm üst bilgiler...

Ayrıntılar

Kullanabilirsin. Başarılar dilerim.
----- Orijinal Mesaj -----
Kimden: umur ozsoy
Kime:
Gönderilenler: Wed, 12 Jan 2022 13:01:04 +0300 (EET)
Konu: Animasyon Görüş Ölçeği Hakkında

Saygıdeğer Kemal Hocam, ben Bülent Ecevit Üniversitesi Sosyal Bilgiler Tezli Yüksek lisans Programı öğrencisiyim. Sosyal Bilgilerde İlköğretimde Animasyon kullanımı hakkında çalışma yürütmekteyim. Animasyon Görüş Ölçeğinizi kullanmam hususunda sizden izin isteyecektim. Bu konuda bana yardımcı olursanız çok sevinirim. Şimdiden teşekkür eder, saygılar dilerim.

,

ÖZ GEÇMİŞ

Adı ve Soyadı: Umur ÖZSOY

Bildiği Yabancı Diller: İngilizce

Uzmanlık Alanı: Sosyal Bilgiler Öğretmenliği

Derece	Bölüm/ Program	Üniversite	Yıl
Lisans	Ereğli Eğitim Fakültesi Sosyal Bilgiler Öğretmenliği	Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi	2017
Yüksek Lisans	Türkçe ve Sosyal Bilgiler Bilgiler Eğitimi Anabilim Dalı	Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi	2023

Eserler:

A. Uluslararası hakemli dergilerde yayımlanan makaleler:

A1. ……..……..……

B. Uluslararası bilimsel toplantılarda sunulan ve bildiri kitaplarında (p*roceedings*) basılan bildiriler:

B1. ……

C. Yazılan ulusal/uluslararası kitaplar veya kitaplardaki bölümler:

C1. Yazılan ulusal/uluslararası kitaplar:

C1.1. ……...……

C2. Yazılan ulusal/uluslararası kitaplardaki bölümler:

C2.1……

D. Ulusal hakemli dergilerde yayımlanan makaleler:

D1.…….……

E. Ulusal bilimsel toplantılarda sunulan ve bildiri kitaplarında basılan bildiriler:

E1. Özsoy, U. .& Çelikoğlu, Ş. (2022). Sosyal Bilgiler Dersi 5.Sınıf Üretim, Dağıtım ve Tüketim Öğrenme Alanı Konularının Öğretiminde Animasyon Kullanımı. I.Ulusal Eğitimde Yeni Yaklaşımlar Öğrenci Kongresi 13-14 Mayıs 2022, Kdz. EREĞLİ/ZONGULDAK

F. Sanat ve tasarım etkinlikleri:

F1……..

G. Diğer yayınlar: *(Yukarıdaki maddelerde yer alan başlıklardaki kategorilere girmeyen ve belirtilmek istenen tüm eserler bu maddenin altında belirtilecektir.)*

G1.……