

**DİJİTAL OTANTİK ÖĞRENME ORTAMININ
ADDIE ÖĞRETİM TASARIM MODELİNE
GÖRE GELİŞTİRİLMESİ**



Dr. Özlem USLU

Prof. Dr. Erdem YAVUZ

ISBN: 978-625-5923-31-8

Ankara -2025

DİJİTAL OTANTİK ÖĞRENME ORTAMININ ADDİE ÖĞRETİM TASARIM MODELİNE GÖRE GELİŞTİRİLMESİ*

YAZARLAR

Dr. Özlem USLU¹
Prof. Dr. Erdem YAVUZ²

¹Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü,
Erzincan, Türkiye.
ozlemgocmenuslu@gmail.com
ORCID: 0000-0001-8660-6369

²Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Erzincan,
Türkiye.
erdemyavuz_erb@hotmail.com
ORCID: 0000-0003-1011-4864

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.15241216>



*Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Prof.Dr. Erdem YAVUZ danışmanlığında Özlem Uslu tarafından hazırlanan “Dijital Bir Otantik Öğrenme Ortamının Sosyal Bilgiler Dersinde Öğrenmeye Etkisinin İncelenmesi” adlı doktora tezinden üretilmiştir.

Copyright © 2025 by UBAK publishing house

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, distributed or transmitted in any form or by

any means, including photocopying, recording or other electronic or mechanical methods, without the prior written permission of the publisher, except in the case of brief quotations embodied in critical reviews and certain other noncommercial uses permitted by copyright law. UBAK International Academy of Sciences Association

Publishing House®

(The Licence Number of Publicator: 2018/42945)

E mail: ubakyayinevi@gmail.com

www.ubakyayinevi.org

It is responsibility of the author to abide by the publishing ethics rules.

UBAK Publishing House – 2025©

ISBN: 978-625-5923-31-8

April / 2025

Ankara / Turkey

ÖNSÖZ

Kaynağını gerçek yaşamdan alan sosyal bilgiler, geçmiş, bugün ve gelecek üçgeninde sosyal bilim alanlarındaki mevcut bilgilerden faydalanmaktadır. 2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı yapılandırmacı öğrenme yaklaşımı çerçevesinde hazırlanmıştır. Bu yaklaşıma göre, sosyal bilgiler öğretiminin öğrencinin yaparak, yaşayarak katıldığı ve odaklandığı bir öğrenme sürecini içermesi beklenmektedir. Verimli bir öğrenme süreci için derslerin, çağın öğretim materyalleri ile zenginleştirilmesi önem arz etmektedir. Bu doğrultuda çalışmanın merkezini oluşturan dijital otantik öğrenme ortamı, otantik öğrenme yaklaşımı çerçevesinde ve ADDIE öğretim tasarım modeli basamakları takip edilerek geliştirilmiştir. Geliştirilme sürecinde hem ihtiyaç analizinden elde edilen bulgular hem de alanyazında ulaşılan sorun ve ihtiyaçlar göz önünde bulundurulmuştur. Sonuç olarak, sosyal bilgiler öğretiminin çağa uygun ve etkili bir şekilde yürütülmesi için dijitalleşmeye ihtiyaç olduğu tespit edilmiştir. Bu bağlamda mevcut çalışma ile okuyucuya, sosyal bilgiler dersinde uygulanmak üzere gerçek hayat bağlamında etkinlikler içeren, zengin içerik, aktif ve etkileşimli bir öğrenme sağlayan dijital otantik öğrenme ortamının geliştirilmesi konusunda bilgiler sunulması amaçlanmıştır. Bu çalışma Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinasyon birimince desteklenmiştir. Proje Numarası: SBA-2022-841

18/04/2025

Dr. Özlem USLU
Prof. Dr. Erdem YAVUZ

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	iii
GİRİŞ	1
1. SOSYAL BİLGİLER VE OTANTİK ÖĞRENME.....	3
2. TEKNOLOJİ DESTEKLİ OTANTİK ÖĞRENME	5
3. ADDIE ÖĞRETİM TASARIM MODELİNE GÖRE DİJİTAL OTANTİK ÖĞRENME ORTAMININ GELİŞTİRİLMESİ.....	7
3.1. Analiz Basamağı.....	8
3.1.1. Sosyal Bilgiler Öğretmenleri ile Yapılan Görüşmelere İlişkin Bulgular.....	10
3.1.2. Öğrenciler ile Yapılan Görüşmelere İlişkin Bulgular .	27
3.2. Tasarım Basamağı.....	36
3.3. Geliştirme Basamağı.....	46
3.4. Uygulama Basamağı.....	53
3.5. Değerlendirme Basamağı	55
4. SONUÇ ve ÖNERİLER	57
KAYNAKÇA.....	60

DİJİTAL OTANTİK ÖĞRENME ORTAMININ ADDİE ÖĞRETİM TASARIM MODELİNE GÖRE GELİŞTİRİLMESİ

Dr. Özlem USLU

Prof. Dr. Erdem YAVUZ

GİRİŞ

Yaşadığımız çağda internetin varlığı, bilgiye ulaşma yollarına yeni bir perspektif ve hızına ivme kazandırmıştır. Bu yenilikçi ve hızlı ilerleyiş, toplumu ilgilendiren tüm alanlarda olduğu gibi eğitim alanında da değişime neden olmuştur. Yaşanan bu süreç, tüm eğitim paydaşlarının toplum yararını göz önünde bulundurarak değişime açık olmalarını gerektirmiştir. Bilindiği üzere eğitime olan ihtiyaç, tarih boyunca yok sayılamaz bir gerçek olarak yerini korumuştur. Çünkü eğitim, toplumun gelişmişlik seviyesini yine topluma yansıtan bir aynadır. Diğer bir deyişle bir toplumun eğitim kalitesi, bireylerin eğitim sürecini tamamladıktan sonra yaşadığı topluma sağladığı katkıya yansımaktadır.

Toplumsal gerçekliğe uzak kalmayan, gerçek yaşamla bağ kuran ve aynı zamanda yeniliklerle donatılmış bir eğitim sistemini uygulamak zorunlu hale gelmiştir. Bu uygulamanın yürütülmesi, öğrenme ortamının yaşanılan çağın gerektirdiği bilgi ve becerileri kazandıracak yapıda yaklaşım, yöntem ve teknikler ile desteklenmesinden geçmektedir.

Eğitim ve öğretim alanında güncel yaklaşımlardan biri olan yapılandırmacı yaklaşım, öğrencilerin bilgiyi deneyimleyerek anlamlı bir şekilde inşa etmesini ve bilgiler arasında etkileşim oluşturmasını temel alır (Arends, 1998). Buna rağmen günümüz eğitim alanında

yaşanan sorunlar öğretmen ve öğrenci odaklı olarak ele alındığında, öğretmen merkezli öğretime devam edilmesi dikkat çekmektedir (Türkan & Erişen, 2022). Bilgiyi sadece düz anlatım ile sunmak, öğrencilerin okuma ve dinleme eyleminin ötesine geçmelerini yani öğrenmenin merkezinde olmalarına ket vurmaktadır. Bilgi ve becerilerin öğrenilmesinde öğrencilerin aktif bir şekilde katılım göstermelerini temele alan yaklaşımlardan biri otantik öğrenmedir. Otantik öğrenme, öğrencilerin demokratik sınıf ortamında gerçek dünya problemleri üzerinden bilgiyi keşfetme, yapılandırma, düşüncelerini açık bir şekilde ifade edebilme ve öğrendiğini sergileyebilme sürecinde görev almasına olanak tanıyan özellikler barındırmaktadır. Otantik öğrenme, gerçek yaşamın içinden gelen ve aynı yönde hayata hazırlayan bir öğrenme yaklaşımıdır. Bu sebeple hayat boyu devam etme özelliği taşımaktadır. Sosyal bilgiler, kaynağını insan ve gerçek yaşamdan alan disiplinlerarası bir yapıya sahip olduğundan bu ders için geliştirilecek öğretim materyalinde temel alınmaya uygun yaklaşımlardan biri otantik öğrenmedir (İneç, 2021).

Sosyal bilgiler dersinde çağa uygun ve gerçek yaşam problemleri ile güçlendirilmiş dijital ortamlardan faydalanmak, programda belirtilen hedeflere verimli bir öğrenme süreci ile ulaşmayı sağlayabilir. Bu doğrultuda çalışmada, eğitimde dijitalleşme kapsamında 21. yüzyıla uygun bir öğrenme ortamı oluşturulmuştur. Dijital Otantik Öğrenme Ortamının geliştirilmesi ile, gerçek yaşam problemlerinin sınıflara taşınması ve öğrencilerin iş birliği içinde problemlere çözüm bulmalarına fırsat tanınabilmesi gibi pekçok hedef göz önünde

bulundurulmuştur. Bu hedefler ışığında otantik öğrenme yaklaşımına uygun etkinliklerin gerçekleştirilmesi, öğrenenler arasında etkileşimin artmasına ve sosyal bilgiler dersinin dikkat çekiciliğine fayda sunabilir. Otantik öğrenmenin dijital öğrenme ortamına entegre edildiği ve ADDIE öğretim tasarım modelinin uygulandığı bu çalışma ile sosyal bilgiler alanındaki araştırmacılar ile öğretmenlere örnek sunulması ve literatüre özgün bir katkı sağlanması hedeflenmektedir.

1. SOSYAL BİLGİLER VE OTANTİK ÖĞRENME

Sosyal bilgiler, tarih, coğrafya, ekonomi gibi farklı disiplinlerden toplumsal yaşamın gerektirdiği bilgilerin öğrenci düzeyine uygun şekilde tasarlanıp sunulduğu, aktif, üretken, demokratik ve yaşanan dönemle uyumlu vatandaşlar yetiştirmek gayesiyle oluşturulmuş bir derstir (Kaymakçı & Ata, 2012, s.38). Sosyal bilgiler dersi öğrencileri bilgi, beceri ve değerlerle gerçek yaşama, dahası geleceğe hazırlamaktadır. Lombardi (2007, s.2), öğrencilerin dinlemek yerine öğrenme sürecinde bizzat yapmayı tercih ettiğini ve gerçek hayattan beslenen problemleri çözerken motivasyon düzeylerinin yükseldiğini ifade etmektedir. Belirtilen ifadelerden öğrencilerin gerçek hayattan problemler üzerine farklı açılardan düşünüp çözüm üretmelerine ve bilgiyi anlamlı hale getirebilmelerine fırsat tanınmasının gerekliliği çıkarımı yapılabilir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde sosyal bilgiler öğretiminin verimli düzeyde gerçekleşmesi için öğrenme yaklaşımlarından otantik öğrenmenin uygunluğu dikkat çekmektedir.

Lam (2013)' a göre otantik öğrenme, gerçek dünya problemlerine çözüm bulma sürecine katılma ve çözüme ulaşmak için uğraş verme ile gerçekleşen öğrenmedir. Revington (2016)'a göre otantik öğrenme, gerçek ya da benzetilmiş yaşam görevleri aracılığıyla öğrencilerin gerçek hayata ilişkin somut, kullanışlı ve paylaşılan bir ürün ortaya çıkarmasına imkan veren öğrenmedir. Otantik öğrenme öğrenciyi merkeze alan ve aktivite sürecini kapsayan bileşenlerden oluşmaktadır. Bu bileşenler; otantik bağlam, otantik etkinlik, uzman performansı, çoklu bakış açısı ve roller, iş birliği, yansıtma, açık bir şekilde dile getirme, koçluk ve yapılandırılmış destek ile otantik değerlendirilmez (Herrington, 2006; Bektaş & Horzum 2019).

İneç (2021, s.94)' e göre otantik öğrenme ile sosyal bilgilerin gerçek yaşam bağlamında ortak noktaları bulunmaktadır. Yapılandırmacı yaklaşıma uygun olarak sosyal bilgiler dersi, bilgi aktarımının ötesinde gerçek hayat bağlamından beslenen, üst düzey beceriler hedefleyen, öğretmene yol gösterici bir rol veren, öğrencilerden çoklu kaynaklar üzerinden araştırma yaparak bilgiyi yapılandırmalarını ve farklı bakış açıları kazanmalarını bekleyen çok disiplinli bir program yapısına sahiptir. Gerçek dünya bağlamında otantik öğrenme ortamı tasarımı, iş birliği, görevler, öğretmen koçluğu, demokratik sınıf, disiplinler arası bakış ve öğrenci ürününün ortaya çıkarılmasını içermelidir (İneç, 2020, s.19-20). Bu özellikleri barındırması, otantik öğrenme yaklaşımının sosyal bilgiler dersinin öğrenci merkezli hedeflerine ulaşmakta kullanılabileceğini göstermektedir.

2. TEKNOLOJİ DESTEKLİ OTANTİK ÖĞRENME

Öğrenme sürecinde ele alınacak gerçek yaşam problemleri ve belirlenen otantik görevleri, çeşitli sebeplerle her zaman yerinde ve zamanında deneyimlemek mümkün olmayabilir (İneç, 2017, s.3). Otantik öğrenme çerçevesinde tasarlanan öğrenme yaşantılarında gerçek hayat problemlerinin ilgili ortama taşınması, taşınsa da uygulanması zor olan durumlarda teknoloji desteğinden yararlanılabilir (Herrington ve Kervin, 2007). Lombardi (2007)'ye göre gerçek yaşam etkinlikleri, gerçek mekanlarda pratik yaparak öğrenmeyle sınırlı değildir. Bunu dikkatli bir şekilde hazırlanmış web tabanlı öğrenme ortamlarında deneyimlemek de mümkündür. Öğrenme ortamı hazırlanırken hedef, içerik, tasarım, öğrenci görev ve rolleri, teknolojik imkanlar ve eğitimcinin görevleri faktörleri dikkate alınmalıdır. Ayrıca öğretmen, ders kitapları yerine farklı kaynakları kullanabilir ve problem çözme etkinlikleri gerçekleştirebilir. Mean & Olson (1994)'a göre otantik öğrenme yaklaşımı teknoloji ile desteklendiğinde bu öğrenme ortamı öğrencilerin iş birliği içinde öğrenmelerini ve üretici yönünü güçlendirmektedir.

Herrington & Kervin (2007)'in araştırmalarında ele aldıkları teknoloji ile desteklenen otantik öğrenme ortamına ilişkin açıklama ve önerileri aşağıda sıralanmıştır:

Teknoloji ile desteklenen bir otantik öğrenme ortamının öğrenciler için dikkat çekiciliği artmaktadır.

Teknoloji sayesinde gerçek dünya bağlamının sınıflara taşınması mümkündür. Otantik bir senaryo, görsel, ses ya da videolar ile sunulabilir. Burada dikkat edilmesi gereken husus, öğrenme amacına ve motivasyonuna uygun bağlamlar seçmek ve bu bağlamlardan edinilen bilgilerin nasıl kullanılacağını yansıtmaktır. Öğrencilerin etkileşim kurmakta zorlanabileceği araçları kullanmaktan kaçınılmalıdır.

Öğrencilere gerçek yaşamda karşılaşılabileme ihtimali bulunan aktivite ve görevler verilmelidir.

Teknoloji, uzman desteğini otantik öğrenme ortamına dahil etme olanağı sağlar.

Teknoloji destekli otantik öğrenme, öğrencilerin aynı perspektife (öğretmen) odaklanmalarının ötesinde bir etkileşim sunar. Çünkü öğrenciler çok sayıda kaynak, düşünce, rol ve bakış açısı ile etkileşime girme fırsatı yakalarlar. Böylece çok renkli bir görüş açısı ve çeşitli becerileri kazanmaya açık hale gelirler.

Öğrencilerin yansıtma yapamadığı öğrenme fırsatları, boşa giden bir zaman olarak görülmektedir. Bu durum en çok da bir sınavdan geçmek adına bilgi öğrenme zamanlarında görülmektedir. Teknoloji destekli otantik öğrenme ortamlarında öğrenciler düşüncelerini yazabilecekleri platformlar aracılığıyla öğrenme süreçlerini yansıtabilirler. Ya da yansıtma ile ilgili metin, kompozisyon, ses veya görselleri iş birliği ile oluşturarak portföy şeklinde sergileyebilirler. Teknoloji ile öğrenme süreçlerinin yansımaları güncellenen, paylaşılan ve saklanan somut

birer ürüne dönüşebilir. Dahası, oluşturulması zor görünen ürünler yalnızca kâğıt ve kalemle yaratılabilir.

Öğrencilerin iş birliği yapmaları hem ortak bir sorumluluk almayı hem de birbirleri ile fikir alışverişinde bulunmalarını kolaylaştırır.

Sonuç olarak dijital kuşak olarak adlandırdığımız yeni nesil öğrenciler, dijital araçları hayatın bir parçası olarak algılamaktadır. Bu bağlamda yaşama böylesine dahil edilen dijital araçların otantik öğrenme temelli içeriklerle zenginleştirilerek kullanılmasının öğrenmeyi etkili hale getirebileceği öngörülmektedir.

3. ADDIE ÖĞRETİM TASARIM MODELİNE GÖRE DİJİTAL OTANTİK ÖĞRENME ORTAMININ GELİŞTİRİLMESİ

Öğretim tasarımı öğrenmenin yenilikler içermesi, dikkat çekmesi ve etkili olmasına destek olmaktadır (Baharuddin, 2018). Tasarım modelinin kullanılmasındaki amaç, öğrenme hedeflerine ulaşmak için öğrenmeye ilişkin yapılan analizler doğrultusunda öğrenmeyi geliştirici yönde, güvenilir ve sistematik şekilde bir tasarım ortaya çıkarmaktır (Reiser & Dempsey, 2007).

ADDIE, özgün, amaçlı, yenilikçi ve öğrenciyi merkeze alan bir ürünü tasarlama modelidir (Branch, 2016). Eğitim ve öğretim alanında yaygın bir şekilde kullanılan ADDIE öğretim tasarım modeli, pek çok tasarım modelinin bileşenlerini taşıyan ve tasarlamayı kolaylaştıran bir yapıya sahiptir (Arkun & Akkoyunlu, 2008).

ADDIE öğretim tasarım modelinin basamakları aşağıdaki gibidir (Peterson, 2003):



Şekil 1: ADDIE Öğretim Tasarım Modelinin Basamakları

Bu araştırma için hazırlanan Dijital Otantik Öğrenme Ortamı (DOÖO), ADDIE öğretim tasarım modeline göre oluşturulmuştur. Bu bölümde tasarımın tüm basamakları gerçekleştirilmiş ve sırasıyla yer verilmiştir.

3.1. Analiz Basamağı

ADDIE öğretim tasarım modelinin analiz basamağında, öğretiminde uygulanacak konuya ilişkin hedefler ile öğrenci ve öğretmenlere göre ihtiyaçların neler olduğu saptanır. Tasarımın hangi amaçla yapılacağı, hedef kitleyi tanımlayan bilgiler, kullanılacak ortam, yöntem ve etkinlikler bu aşamada dikkatle ele alınır. Bu doğrultuda araştırmaya başlanırken alan yazın taraması yapılmıştır. Ardından ihtiyaç analizine yönelik çalışmalar yapılması planlanmıştır. Sosyal bilgiler öğretmenleri ve akademisyenler ile yapılan görüşmeler sonucunda 5. sınıf Üretim Dağıtım ve Tüketim (ÜDT) öğrenme alanının araştırma için uygun özelliklere sahip olduğu belirlenmiştir. 2018 SBDÖP’te 5. sınıf ÜDT öğrenme alanında yer verilen kazanımlar aşağıdaki gibidir (MEB, 2018):

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.

Bu öğrenme alanı konularının öğrenilmesi ve öğretilmesinde ihtiyaç ve beklentilerinin neler olduğuna yönelik öğretmen ve öğrenci görüşleri yarı yapılandırılmış görüşme formu ile elde edilmiştir. Görüşme formlarındaki sorular ilk etapta araştırmacı tarafından hazırlanmış ve uzman görüşüne dayalı olarak sorular eklenmiş ve son hali verilmiştir. Hazırlanan sorular, sosyal bilgiler öğretmenleri ile ilgili üniteyi işlemiş olan 6. sınıf öğrencilerine yöneltilmiştir.

Araştırmaya katılacak öğretmenlerin belirlenmesinde amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme kullanılmıştır. Bu yöntemin temelinde önceden belirlenen ölçütlerin dikkate alınması yatmaktadır. Görüşme yapılması planlanan öğretmenlerin seçilmesindeki ölçüt, 5. sınıfların dersine giriyor olması, merkez ortaokullarda görev yapıyor olması, bilgisayar ve akıllı tahtayı aktif bir

şekilde kullanıyor olmasıdır. Görüşme yapılması planlanan sınıf seçiminde basit seçkisiz örnekleme, ilgili sınıftan araştırmaya katılacak 6. sınıf öğrencilerinin belirlenmesinde amaçlı örnekleme yöntemlerinden maksimum çeşitlilik örnekleme kullanılmıştır.

Belirlenen sınıfın 1. dönem sosyal bilgiler dersi not ortalaması 80.45'tir. Bu doğrultuda sınıfta bulunan 29 öğrencinin not ortalaması en düşükten en yükseğe sıralanmış olup 3 kategoriye ayrılmıştır. Ardından yüksek, orta ve düşük not ortalama düzeyleri göz önünde bulundurularak her düzeyden gönüllü 4'er öğrenci araştırmaya dahil edilmiştir.

Görüşme yapılması planlanan öğretmen ve öğrenciler, araştırma hakkında bilgilendirildikten sonra araştırmaya katılmaya onay vermiştir. Ses kaydı alınarak gerçekleşen görüşmelerden elde edilen veriler metne dökülmüştür. Görüşme metni katılımcılar tarafından okunarak teyit edilmiştir. Araştırmadan elde edilen veriler, iki farklı araştırmacı tarafından incelenmiş ve içerik analizi tekniği ile analiz edilmiştir.

3.1.1. Sosyal Bilgiler Öğretmenleri ile Yapılan Görüşmelere İlişkin Bulgular

Araştırmada ihtiyaç analizi kapsamında hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formundaki 12 soru sosyal bilgiler öğretmenlerine yöneltilmiştir. Görüşmelere 12 sosyal bilgiler öğretmeni katılmıştır. Görüşme yapılan öğretmenlerin isimleri Ö1, Ö2...Ö12 şeklinde kodlanmıştır. Görüşleri alınan öğretmenlerin kişisel bilgileri aşağıda verilmiştir.

Tablo 1: Görüşme Yapılan Sosyal Bilgiler Öğretmenlerine Ait Kişisel Bilgiler

Gör. Sayı.	Kat. Kodu	Cins.	Mes. Tecr.	Mezun Ol. Fak.	Mezun Ol. Böl.	Eğitim
1	Ö1	K	7	Eğitim	Sos. Bil.	-
2	Ö2	K	29	Fen Edeb.	Tarih	-
3	Ö3	E	40	Eğitim	Sos. Bilim.	-
4	Ö4	K	25	Eğitim	Tarih	Yüksek Lisans
5	Ö5	E	29	Eğitim	Sos. Bil.	Yüksek Lisans
6	Ö6	E	10	Eğitim	Sos. Bil.	Yüksek Lisans
7	Ö7	K	17	Eğitim	Sos. Bil.	-
8	Ö8	E	29	Eğitim	Sınıf	Yüksek Lisans
9	Ö9	K	16	Eğitim	Sos. Bil.	-
10	Ö10	E	19	Eğitim	Sos. Bil.	-
11	Ö11	K	12	Eğitim	Sos. Bil.	-
12	Ö12	E	14	Eğitim	Sos. Bil.	Yüksek Lisans

Görüşleri alınan katılımcılara ilişkin kadın ve erkek oranının eşit olduğu; öğretmenlerin 7-40 yıl aralığında mesleki tecrübeye sahiptir. Öğretmenlerden 11'i eğitim fakültesinden 1'i ise fen-edebiyat fakültesinden mezundur. Mezuniyet alanlarına bakıldığında 1'er öğretmenin sosyal bilimler ve sınıf öğretmenliği, 2 öğretmenin tarih öğretmenliği, 8 öğretmenin sosyal bilgiler öğretmenliği bölümünden mezun olduğu görülmektedir. Lisansüstü eğitimi tamamlama açısından bakıldığında 5 öğretmenin yüksek lisans derecesine sahip olduğu görülmektedir. Öğretmenlerle yapılan görüşmelerde kullanılan sorulardan elde edilen verilere ilişkin temalar Dijital Öğrenme Ortamı/Araçları, Sosyal Bilgiler Dersi Kapsamında Dijital Öğrenme

Ortamı, Sosyal Bilgiler Dersinde ÜDT Konularının Öğretimi, Sosyal Bilgiler Dersinde Gerçek Hayat Problemleri ve Çelişkili Durumlar, Eğitsel İhtiyaç Önerileri altında oluşturulmuştur.

Tablo 2: Öğretmenlerle Yapılan Görüşmelerde Kullanılan Soru İçerikleri ile Bu Sorulardan Elde Edilen Verilere İlişkin Temalar

Temalar	Soru İçerikleri
Dijital Öğrenme Ortamı/Araçları	1-Dijital öğrenme ortamının neyi ifade ettiği 2-Dijital öğrenme ortamına duyulan ihtiyaç 3-Dijital öğrenme ortamı kullanılmasının artıları/farkları
Sosyal Bilgiler Dersinde Kapsamında Dijital Öğrenme Ortamı	4-Sosyal bilgiler dersi kapsamında öğrencilerin dijital öğrenme ortamlarından faydalanma düzeyleri 5-Sosyal bilgiler dersi kapsamında hazırlanan dijital öğrenme ortamının barındırması gereken özellikler
Sosyal Bilgiler Dersinde ÜDT Konularının Öğretimi	6-ÜDT konularını işlerken öğretmenlerin ihtiyaç duyduğu durumlar 7-Öğrencilerin ÜDT konularına ilişkin hazırbulunuşluk düzeyleri 8- Öğrencilerin ÜDT konuları kapsamında yaşadıkları kavram yanılgıları, öğrenme zorlukları ve sınırlılıklar 9-Öğrencilerin ÜDT konularına ilişkin öğrenme stilleri 10-ÜDT konularının öğretiminde verimliliği artıran yöntem ve teknikler
Sosyal Bilgiler Dersinde Gerçek Hayat Problemleri ve Çelişkili Durumlar	11-Sosyal bilgiler dersi kapsamında gerçek hayat problemleri ve çelişkili durumlara yer verilmesinin öğretmenler için ifade ettiği anlam
Eğitsel İhtiyaç Önerileri	12-Öğrencilerin öğrenmelerini geliştirmeye yönelik eğitsel ihtiyaç önerileri

Sosyal bilgiler öğretmenleri ile yapılan görüşmelerde kullanılan soru içerikleri 5 tema altında gruplandırılmıştır. 1,2, ve 3. soru birinci tema,

4 ve 5. soru ikinci tema, 6,7,8,9 ve 10. soru üçüncü tema, 11. soru dördüncü tema, 12. soru ise beşinci tema ile bağlam oluşturmuştur.

Her soruya ilişkin toplanan veriler ilgili olduğu tema altında bir araya getirilerek tablo halinde verilmiştir. Öğretmenlerin sorulara yönelik belirtmiş olduğu görüşlere doğrudan alıntılama yoluyla tablo açıklaması altında yer verilmiştir.

Tablo 3: Dijital Öğrenme Ortamı Temasına İlişkin Bulgular

Sorular	Kodlar	f
Sizin için dijital öğrenme ortamı neyi ifade ediyor?	Akıllı Tahtayı	7
	Bilgisayarı	2
	EBA' yı	2
	Öğrenme için kullanılan araç ve gereci	2
	Bilgisayardan araştırma ödevi vermeyi	1
	Dijital nesnelere öğrenmeyi	1
	Cep telefonundaki internet ağını	1
Ders işlerken dijital öğrenme ortamına ihtiyaç duyuyor musunuz?	İhtiyaç duyuyorum	6
	Çok fazla ihtiyaç duyuyorum	3
	Kullanıyorum	3
Dijital öğrenme ortamı kullandıysanız bu durumun artıları/farkları neler oldu?	Öğrencinin dikkatini topluyor/çekiyor	8
	Dersin işleyişini kolaylaştırıyor	3
	Akılda kalıcı olmasını sağlıyor	3
	Öğrenmeyi hızlandırıyor/sağlıyor	2
	Zamandan kazanım sağlıyor	2
	Derse katılımı artırıyor	2
	Daha etkili oluyor	1
	Daha pratik oluyor	1
	İlgilerini artırıyor	1
Aşırı vakit geçirmek dikkati olumsuz etkiliyor	1	
Ev ortamında tam katılım sağlanamıyor	1	

Dijital öğrenme ortamı öğretmenlere göre en fazla akıllı tahtayı ifade etmekle birlikte azalan sıralama ile bilgisayar, EBA, öğrenme için

kullanılan araç gereç, bilgisayardan araştırma ödevi verme, dijital nesnelere ile öğrenme ve internet ağını ifade ettiği belirtilmiştir. Öğretmenlerden Ö1 ve Ö6 düşüncelerini aşağıdaki gibi ifade etmiştir:

“Dijital öğrenme ortamı ders kitabı dışında öğrencilerin öğrenmeleri için kullandığımız araç gereçler olarak anlıyorum. Akıllı tahtadan yararlanmak bilgisayardan araştırma ödevi vermek...” (Ö1)

“Dijital öğrenme ortamları bilgisayarlar, bilgi teknolojisi, akıllı tahta sık kullanılan araçlardır. Cep telefonundaki internet ağı bile dijital öğrenme ortamıdır...” (Ö6)

İkinci soruya ilişkin öğretmenler, ders işlerken dijital öğrenme ortamlarına ihtiyaç duydukları ve kullandıkları yönünde görüş bildirmişlerdir. Öğretmenlerden Ö1 ve Ö10 düşüncelerini aşağıdaki gibi ifade etmiştir:

“Evet çok fazla ihtiyaç duyuyorum. Az önce de söylediğim gibi yeni nesil çocuklar bir metin okumaktan çok bir görseli gördüklerinde daha iyi kavriyorlar...” (Ö1)

“Çok fazla ihtiyaç duyuyoruz. Çünkü şu an ki çocuklar görsel odaklı. Somutlaştırmakta artık eski nesil gibi değiller zorlanıyorlar...” (Ö10)

Bu temanın son sorusuna ise, dijital öğrenme ortamı kullanımının artışı olarak öğretmenlerin öğrencilerin dikkatini topladığı yanıtını en fazla verdikleri görülmektedir. Buna ek olarak öğretmenler, azalan sıralama ile dersin işlenişini kolaylaştırdığı, kalıcılık sağladığı, öğrenmeyi hızlandırdığı, zaman kazandırdığı, katılımı artırdığı, etkili ve pratik olduğu, ilgiyi artırdığı yönünde ifadelerde bulunmuşlardır.

Diğer yandan öğretmenlere göre dijital öğrenme ortamı ile aşırı vakit geçirmek dikkati olumsuz etkilemekte ve öğrenciler ev ortamında derse tam olarak katılım sağlayamamaktadır. Bu durumu öğretmenlerden Ö4, Ö5 ve Ö10 aşağıdaki gibi ifade etmiştir:

“Daha çok öğrencilerin dikkatini çekiyor. Daha pratik zaman olarak, zaman kazandırıyor.” (Ö4)

Ö5 “Dijital ortamdaki izledikleri şeyler onların dikkatlerini daha çok çekiyor. İlgilerini artırdığı için ve öğrenmeyi hızlandığını düşünüyorum...” (Ö5)

“Boş zaman etkinliği düşünerek oyun oynaması dijital ortamda çok fazla zaman harcamasına sebep oluyor. Bu sefer de çocuğun özellikle gerçek hayata karşı dikkat algısında bir problem başlıyor...” (Ö10)

Elde edilen bulgulara göre sosyal bilgiler öğretmenlerinin dijital öğrenme ortamlarının artılarına yönelik daha fazla görüş bildirdiği görülmektedir.

Tablo 4: Sosyal Bilgiler Dersi Kapsamında Dijital Öğrenme Ortamı Temasına İlişkin Bulgular

Sorular	Kodlar	f
Sosyal bilgiler dersi kapsamında öğrencilerinizin dijital öğrenme ortamlarından faydalanabilme düzeyleri nasıldır?	Yüksek düzeyde	6
	Akıllı tahtayı kullanma düzeyinde	3
Sosyal bilgiler dersinde kullanılmak üzere hazırlanan bir dijital	Ders kitaplarının yetersiz kaldığı durumlarda kullanma düzeyinde	3
	Düşük düzeyde	3
Sosyal bilgiler dersinde kullanılmak üzere hazırlanan bir dijital	Ödev hazırlama düzeyinde	1
	Kısa Video	10
	Harita	7
	Eşleştirmeli alıştırma	7

öğrenme ortamının hangi özellikleri barındırması öğrencilerinizin öğrenmelerine katkı sağlayabilir?	Grafik, karikatür vb. görseller	5
	Tartışma yapılabilmesi	3
	Oyunlaştırarak öğrenme	2
	Boşluk doldurmalı test	2
	Ödüllendirme sistemi	2
	Animasyon	2
	Kısa metin	1
	Grup çalışması	1
	Etkileşimli öğrenme	1
Güncel haberler	1	

Sosyal bilgiler dersi kapsamında öğrencilerin dijital öğrenme ortamlarından faydalanmalarının yüksek düzeyde olduğu yanıtını veren öğretmenler çoğunluktadır. Azalan sıralama ile akıllı tahtayı kullanma, ders kitaplarının yetersiz olduğu durumlarda kullanma, düşük düzeyde ve ödev hazırlama düzeyinde olduğu da öğretmenlerin aktardığı diğer ifadelerdir. Bu durumu öğretmenlerden Ö2 ve Ö12 aşağıdaki gibi ifade etmiştir:

“Öğrencilerimiz dijital ortama bizden daha yatkın bir halde geliyorlar. Zaten onların hazırbulunuşlukları pandemi döneminde özellikle mecbur kaldıkları için cep telefonudur, tablettir, bilgisayardır bizden daha çok kullanıyorlar...” (Ö2)

“Oldukça yüksektir. Çağımız gereği çocuklar ilkökul çağlarından itibaren eğitimde dijital araç gereçleri bire bir gördüler. Dolayısı ile artık ders kitapları rafa kalktı diyebiliriz.” (Ö12)

İkinci soruda ise öğretmenlerin, sosyal bilgiler dersinde kullanılmak üzere hazırlanan dijital öğrenme ortamının barındırması gerektiren özelliklere ilişkin en fazla kısa video yanıtını verdikleri görülmektedir.

Azalan sıralama ile harita, eşleştirmeli alıştıırma, grafik, karikatür vb. görseller, tartışma yapılabilmesi, oyunlaştırarak öğrenme, boşluk doldurmalı test, ödüllendirme sistemi, animasyon, kısa metin, grup çalışması, etkileşimli öğrenme, güncel haberler ise öğretmenlerin vermiş olduğu diğer ifadelerdir. Bu soruya ilişkin öğretmenlerden Ö3 ve Ö6 düşüncelerini aşağıdaki gibi belirtmiştir:

“Bir konuyu işlerken o konu ile ilgili kısa bir videonun olması olabilir işte bir karikatür olabilir. Haritalar olabilir.” (Ö3)

“Animasyonlar, konu ile ilgili videolar ve konu ile ilgili alıştıırma soruları eşleştirmeler biraz önce söylediğim gibi veya buna benzer boşluk doldurma gibi şeyler faydalı oluyor.” (Ö6)

Tablo 5: Sosyal Bilgiler Dersinde ÜDT Konularının Öğretimi Temasına İlişkin Bulgular

Sorular	Kodlar	f
ÜDT öğrenme alanına ilişkin konuları işlerken kaynak bakımından ihtiyaç duyduğunuz durumlar nelerdir?	Video içeriklerinin kullanımı	9
	Görsellerden faydalanma	7
	Oyunlaştırma	2
	Soyut kavramları somutlaştırma	2
	Gazete haberlerini inceleme	1
	Harita kullanımı	1
ÜDT öğrenme alanına ilişkin konuları işlerken öğrencilerinizin hazırbulunuşluk düzeyleri hakkında ne düşünüyorsunuz?	Yaşanılan çevre kapsamında iyi	9
	İyi değil	2
	Çok iyi	2
Öğrencilerinizin ÜDT öğrenme alanına ilişkin yaşadığı kavram yanılgıları, öğrenme zorlukları ve sınırlılıklar nelerdir?	İthalat/ihracat	9
	Mera/besi hayvancılığı	4
	Turizm türleri	3
	İlk defa karşılaşılan meslekler	2
	Ekonomik faaliyet alanları	2

	Bacasız sanayi	2
	Elektrik üretimi	1
	Öğrenme yanılığısı ve zorluğu yok	1
ÜDT öğrenme alanı konularını işlerken öğrencilerinizin öğrenme stilleri hakkında neler düşünüyorsunuz?	Görsel	11
	İşitsel	9
	Dokunsal	6
ÜDT öğrenme alanı konularını işlerken hangi yöntem ve tekniklerin verimliliği artırdığını düşünüyorsunuz?	Beyin fırtınası	6
	Öğrenci merkezli genel teknikler	6
	Tartışma	4
	Problem çözme	2
	Soru-cevap	1
	Güncel olaylardan yararlanma	1
	İstasyon	1
	Proje	1
	Grup etkinliği	1
	Gezi	1

Öğretmenlerin ÜDT konularının öğretiminde en fazla ihtiyaç duydukları durumun video içeriklerinin kullanımı olduğu görülmektedir. Azalan sıralama ile görsellerden faydalanma, oyunlaştırma, somutlaştırma, gazete haberlerini inceleme ve harita kullanımı ise öğretmenlerin vermiş olduğu diğer yanıtlardır. Bu durumu öğretmenlerden Ö4 aşağıdaki gibi ifade etmiştir:

“Videoya fotoğrafa yine ekonomi ile alakalı konularda falan ihtiyacımız oluyor. Her zaman elimizin altında bulunmayan konularda kaynağa ihtiyacımız oluyor. Burada aslında teknoloji kolaylık sağlıyor.” (Ö4)

Ö9 ise aşağıdaki gibi açıklamıştır:

“Yine günlük yaşamla ilgili kısa videolar onunla ilgisini çekebilecek fotoğraflar önemli. Şimdi burada atıyoruz tarım var, hayvancılık var,

sanayi var, ticaret var, hizmet sektörü var falan. Onları görsellik olarak mutlaka vermemiz lazım. Sadece anlattığımız zaman çocuk kavrayamıyor.. Bulabildiğimiz ölçüde fotoğraf, videolar biraz daha şey olabiliyor ama kısa olacak. Fotoğraflar çok daha kalıcı çocukların hafızasında oluyor.” (Ö9)

Öğretmenler, ÜDT konularına ilişkin öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeylerini en fazla yaşanan çevre kapsamında iyi olduğu yönünde ifade etmişlerdir.

Öğretmenlerden ikisi öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeylerinin çok iyi olduğunu belirtirken iki öğretmen ise iyi olmadığı yönünde görüş bildirmiştir. Öğretmenlerden Ö1’in görüşü aşağıdaki gibidir:

“Burdur’da yaşayan öğrencilerimizin sadece tarım ve hayvancılık alanında hazırbulunuşlukları yüksek diyebilirim...” (Ö1)

Ö4 ise aşağıdaki gibi açıklık getirmiştir:

“Bazı konularda yüksek de bazı konularda o kadar şey değil... Zaten burası tarım toplumu Burdur. Ondan kaynaklı öğrenciler tarıma çok yabancı değiller. Ama mesela burada çok fazla yoğunlukta olmayan ekonomik faaliyetler var: Ticaret, sanayi, turizm gibi. Bunlarda zaman zaman sıkıntı yaşayabiliyoruz.”

Öğretmenler ilgili öğrenme alanında öğrencilerin yaşadığı kavram yanılgıları, öğrenme zorlukları ve sınırlılıkların en fazla ithalat ve ihracat kavramlarının öğrenilmesinde olduğu yönünde görüş bildirmiştir.

Azalan sıralama ile mera/besi hayvancılığı, turizm türleri, ilk defa karşılaşılan meslekler, ekonomik faaliyet alanları, bacasız sanayi ve elektrik üretimi konu ve kavramları diğer ifadelerdir.

Katılımcılardan Ö12 öğrencilerin konuya ilişkin herhangi bir kavram için öğrenme yanılığısı ve zorluğu yaşamadığını belirtmiştir. Bu durumu Ö2 ve Ö10 aşağıdaki gibi ifade etmiştir:

“Mesela ihracat ithalat. Onların üzerine isimlerinin... almak ithalattaki al daire içinde, satmaktaki at ihracat daire içine alıyorum. Bunu karıştıracaksınız ama şu şudur diye veriyorum. Tarımda mesela mera hayvancılığı besihane hayvancılığı... merayı mesela canlandıramadılar.” (Ö2)

“...Bir barajdan nasıl elektrik elde edilir? Bunu anlamakta zorlanıyorlar. İşte burada dijital ortam çok işimize yarıyor. Konuyu görselleştiriyoruz.” (Ö10)

Öğretmenler, ÜDT öğrenme alanı konularını işlerken öğrencilerin öğrenme stilleri için en fazla görsel, azalan sıralama ile işitsel ve dokunsal olduğu yönünde görüş bildirmiştir. Bu durumu Ö1 ve Ö9 aşağıdaki gibi açıklamıştır:

“Konuyu okuyarak, yazarak veya anlatarak öğretmeye çalıştığımızda vermek istediğimiz bilgi tam anlamıyla öğrencilerin zihinlerinde yer etmiyor. Ancak bir video izledikten sonra fikirleri sorulduğunda konuya tam anlamıyla şekillendirebiliyorlar” (Ö1)

“...Ama görsellik çok daha kalıcı oluyor. Sunum yapıyoruz bazen zamanımız olursa. Sunumlar daha kalıcı oluyor. Kısa videolar ilgi

çekiyor. İlk defa görmüşlerse eğer izliyorlar. Bunun faydası var. Söylediklerimiz kısa sürede unutuluyor. O net.” (Ö9)

Öğretmenler ilgili konuları işlerken en fazla beyin fırtınası ve öğrenci merkezli genel teknikler yanıtını verirken azalan sıralama ile tartışma, problem çözme, soru-cevap, güncel olaylardan yararlanma, istasyon, proje, grup etkinliği, gezi yöntem ve tekniklerinin dersin verimliliğini artırabileceği yönünde görüş bildirmişlerdir. Bu durumu öğretmenlerden Ö4 ve Ö7 aşağıdaki gibi ifade etmiştir:

“Bizim uyguladığımız daha çok tartışma. Yine öğrenci merkezli teknikler. Çocuğun aktif olması gerçekten işe yarıyor. Bunlar yani daha çok.” (Ö4)

“Öğrenci merkezli yaklaşımlar öğrencinin daha çok dersin içinde aktif olarak katıldığı sizin de çalışmanızın konusu olan bu dijital öğrenme için içine katılırsa daha çok faydalı olur diye düşünüyorum...” (Ö7)

Tablo 6: Sosyal Bilgiler Dersinde Gerçek Hayat Problemleri ve Çelişkili Durumlar Temasına İlişkin Bulgular

Soru	Kodlar	f
2018 SBDÖP’da belirtilen “öğrenciler sık sık gerçek hayat problemleri ve çelişkili durumlarla karşılaştırılmalı” ifadeleri sizin için ne anlama geliyor?	Günlük hayatta karşılaşılan durum/problem	7
	Uygulanması gereken bir prensip	2
	Gerçek hayat ile sosyal bilgilerin birbirinden ayrılamaması	2
	Gündemi takip etme	1
	Günlük yaşamdan örnekler verme	1
	Gerçek hayatı görme	1

2018 SBDÖP’ te belirtilen “öğrenciler sık sık gerçek hayat problemleri ve çelişkili durumlarla karşılaştırılmalı” ifadelerinin anlamına ilişkin

öğretmenlerin en fazla günlük hayatta öğrencilerin sürekli karşılaştıkları durum/problem yanıtını verdiği görülmektedir. Öğretmenler azalan sıralama ile uygulanması gereken bir prensip, gerçek hayat ile sosyal bilgilerin birbirinden ayrılamaması, gündemi takip etme, gerçek hayatı görme ve günlük yaşamdan örnekler verme şeklinde görüşlerini ifade etmişlerdir. Öğretmenlerden Ö3 ve Ö6 bu duruma ilişkin düşüncelerini aşağıdaki gibi ifade etmiştir:

“Sosyal bilgiler adı üstünde sosyal yani toplum, bireyin topluma girmesi. Birey topluma girdiği zaman birçok sorunla karşı karşıya kalacak. Ve bu karşı karşıya kaldığı sorunları da çözmesi.” (Ö3)

“Muhakkak ki karşılaştırılmalı. Çünkü gerçek hayatı görmesi gerekiyor. Konuların içerisindeki sığ konularla kalmaması lazım...” (Ö6)

Elde edilen bulgulara göre sosyal bilgiler öğretmenlerinin çoğunun dersi gerçek yaşamla ilişkilendirmekte olduğu görülmektedir.

Tablo 7: Eğitsel İhtiyaç Önerileri Temasına İlişkin Bulgular

Soru	Kodlar	f
Bu sorular dışında öğrencilerinizin öğrenmelerini geliştirmeye yönelik eklemek istediğiniz eğitsel ihtiyaçlar var mıdır?	Dijital içerik çeşitliliği	4
	Az sürede çok şey öğretebilecek etkinlikler	2
	Gezi düzenleyebilme imkânı	2
	Yapılan ödevlerin kontrolünü kısa sürede yapabilme	1
	Gerçek hayat içerikli videolar kullanma	1
	Ürün sergileme	1
	Uygulamalı öğretim	1
	Sınavlara yönelik kaynaklar	1
	Düşüncelerini yazma yeteneğini geliştirme	1

Tabloya göre öğretmenler eğitsel ihtiyaç olarak gördükleri durumlara ilişkin, en fazla dijital içerik çeşitliliği olması gerektiğini ifade etmişlerdir. Öğretmenlere göre azalan sıralama ile az sürede çok şey öğretebilecek etkinlikler, gezi düzenleyebilme imkânı, yapılan ödevlerin kontrolünü kısa sürede yapabilme, gerçek hayat içerikli videolar kullanma, ürün sergileme, uygulamalı öğretim, sınavlara yönelik kaynaklar, düşüncelerini yazma yeteneğini geliştirme diğer eğitsel ihtiyaçlardır. Öğretmenlerden Ö11 ve Ö10 görüşlerini aşağıdaki gibi açıklamıştır:

“Bol bol videolar olmalı ama can sıkıcı değil. Bazen çok can sıkıcı belgeseller oluyor öyle değil. Çocuğa sevdirecek daha yaşlarına düzeylerine uygun olmalı.” (Ö11)

“Küçük bir şey yazmalarını istiyorum bazen çocuklardan. Kelimeler veriyorum bu kelimelerle ilgili toprak, hava kirliliği, atıklar gibi bunlarla ilgili küçük bir metin yazın diyorum. Yazamıyorlar. Bu biraz eksiklik şu anda. Okuma, okuduğunu anlama, onu yazıya dökme kendini ifade etme, ürün çıkarmakta zorlanıyorlar.” (Ö10)

Öğretmenler ile Yapılan Görüşmelerden Elde Edilen Sonuçlar aşağıdaki gibi özetlenmiştir:

1- Sosyal bilgiler öğretmenleri için dijital öğrenme ortamı en fazla akıllı tahtayı ifade etmekle birlikte bilgisayar, EBA, öğrenme için kullanılan araç ve gereç, bilgisayardan araştırma ödevi verme, dijital nesnelere öğrenme ve internet ağını ifade etmektedir.

2- Öğretmenler ders işlerken dijital öğrenme ortamını kullanmakta ve buna ihtiyaç duymaktadır.

3- Öğretmenlere göre dijital öğrenme ortamı en fazla öğrencilerin dikkatini toplaması gerekçesiyle kullanılmaktadır. Buna ek olarak öğretmenler, dijital öğrenme ortamının kolaylaştırma, kalıcılık sağlama, öğrenmeyi hızlandırma, zaman tasarrufu, katılımı artırma, etkili ve pratik olma, ilgi çekme gibi artıları olduğunu düşünmektedir. Diğer yandan dijital öğrenme ortamının öğrencilerin aşırı vakit geçirmelerine bağlı olarak dikkatlerini olumsuz etkilemesi ve ev ortamında tam katılım sağlamanın mümkün olmaması gibi olumsuz yönlerinin olabileceğini düşünmektedir.

4- Öğretmenlere göre öğrencilerin sosyal bilgiler dersi kapsamında dijital öğrenme ortamından faydalanma düzeyleri değişkenlik göstermektedir. Öğretmenlerin çoğu bu düzeyin yüksek olduğunu, diğer kısmı ise akıllı tahtayı kullanma, ders kitaplarının yetersiz kaldığı durumlarda kullanma, ödev hazırlama ve düşük düzeyde olduğunu düşünmektedir.

5- Öğretmenlere göre sosyal bilgiler dersinde kullanılmak üzere hazırlanacak bir dijital öğrenme ortamının, öğrencilerin öğrenmelerine katkı sağlaması için kısa videolar, haritalar ve eşleştirmeli alıştırmalar etkinliği, grafik ve karikatür gibi görseller, tartışma platformu, oyun, boşluk doldurma test, ödül sistemi, animasyon, kısa metin, grup çalışması, etkileşimli öğrenme ve güncel haberleri içermesi gerekmektedir.

6- Öğretmenlerin ÜDT öğrenme alanına ilişkin konuları işlerken kaynak bakımından ihtiyaç duydukları durumların başında video içeriklerinin kullanımı gelmekle birlikte bu ihtiyaçlar içinde görsellerden faydalanma, oyunlaştırma, somutlaştırma, haber inceleme, harita kullanımı yer almaktadır.

7- Öğretmenlere göre ÜDT öğrenme alanına ilişkin konuları işlerken öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeyleri değişkenlik göstermektedir. Bu doğrultuda öğrencilerin hazırbulunuşlukları öğretmenlerin çoğuna göre yaşanan çevre kapsamında iyi düzeydedir.

8- Öğretmenlerin çoğuna göre ÜDT öğrenme alanına ilişkin öğrenciler; ithalat/ihracat kavramı başta olmak üzere mera/besi hayvancılığı, turizm türleri, ilk kez karşılaşılan meslekler, ekonomik faaliyet alanları, bacasız sanayi ve elektrik üretimine ilişkin kavram yanılığısı, öğrenme zorluğu ya da sınırlılık yaşamaktadır. Öğretmenlerden yalnızca biri böyle bir durum olmadığını belirtmiştir.

9- Öğretmenlere göre ilgili ünitenin öğretiminde öğrenciler dokunsal öğrenme stilinden daha çok görsel ve işitsel öğrenme stillerine sahiptir.

10- Öğretmenlere göre ÜDT öğrenme alanı konularını işlerken en fazla beyin fırtınası ve diğer öğrenci merkezli teknikleri kullanmak verimliliği artırmaktadır. Buna ek olarak öğretmenler verimli bir ders süreci için tartışma, problem çözme, soru-cevap, güncel olaylardan faydalanma, istasyon, proje, grup etkinliği ve gezi tekniklerinin katkı sağlayacağını düşünmektedir.

11- Öğretmenler, 2018 SBDÖP’ te yer verilen “öğrenciler sık sık gerçek hayat problemleri ve çelişkili durumlarla karşılaşılmalı” ifadeleri için en fazla günlük hayatta karşılaşılan durum/problem olarak algılarken, bunu takiben uygulanması gereken bir prensip, gerçek hayat ile sosyal bilgilerin birbirinden ayrılamaması, gündemi takip etme, gerçek hayatı görme ve günlük yaşamdan örnekler verme olarak algılanmaktadır.

12- Diğer sorular dışında öğretmenlere göre başta dijital içerik çeşitliliği olmak üzere, az sürede çok şey öğretebilecek etkinlikler, gezi düzenleyebilme imkânı, yapılan ödevlerin kontrolünü kısa sürede yapabilme, gerçek hayat içerikli videolar kullanma, ürün sergileme, uygulamalı öğretim, sınavlara yönelik kaynaklar, düşüncelerini yazma yeteneğini geliştirme birer eğitsel ihtiyaçtır. Sosyal bilgiler öğretmenleri ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda sosyal bilgiler dersinde ÜDT öğrenme alanına ilişkin konular işlenirken dijital öğrenme ortamına ihtiyaç duyulduğu ortaya çıkarılmıştır.

Özellikle akıllı tahtada kullanılabilen, dikkat çekici içeriklerle zenginleştirilen kısa video, harita ve eşleştirmeli alıştırmalar, grafik ve karikatür vb. görseller içeren, yaşanan çevreyi yansıtan, öğrenmede yanılı, zorluk ve sınırlılıkların olduğu kavramların dikkate alındığı, görsel ve işitsel öğrenme stiline hitap eden, öğrenci merkezli yöntem ve tekniklerin entegre edildiği, gerçek yaşamda olabilecek durum ve problemlerin yer aldığı, dijital içerik çeşitliliğinin sağlandığı, kısıtlı süreyi verimli kullanmaya imkan tanıyan bir DOÖO’nun tasarlanması gerektiği sonucuna ulaşılmıştır.

3.1.2. Öğrenciler ile Yapılan Görüşmelere İlişkin Bulgular

Araştırmada ihtiyaç analizi kapsamında hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formundaki 8 soru, 6. sınıfta okuyan 12 öğrenciye yöneltilmiştir. Görüşleri alınan öğrencilerin kişisel bilgileri aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Tablo 8: Görüşme Yapılan Öğrencilere Ait Kişisel Bilgiler

Görüşme Sayısı	Katılımcı Kodu	Cinsiyet	SBD 1. Dönem Not Ortalaması	SBD 1. Dönem Not Ort. Düzeyi
1	K1	Kız	100	Yüksek
2	K2	Erkek	100	Yüksek
3	K3	Kız	98	Yüksek
4	K4	Erkek	97,5	Yüksek
5	K5	Erkek	85	Orta
6	K6	Erkek	83	Orta
7	K7	Kız	81,50	Orta
8	K8	Erkek	81,50	Orta
9	K9	Erkek	66,5	Düşük
10	K10	Erkek	56,5	Düşük
11	K11	Kız	56	Düşük
12	K12	Erkek	46	Düşük

Tabloya göre görüşleri alınan öğrencilerden 4'ü kız 8'i erkektir. Öğrencilerin 1. dönem not ortalamalarının en düşük 46, en yüksek 100 puan arasında olduğu görülmektedir. Yarı yapılandırılmış görüşme formundaki sorulardan elde edilen veriler 3 tema ile ilişkilendirilmiştir. Öğrencilerle yapılan görüşmelerde kullanılan soru içerikleri ile bu sorulardan elde edilen verilere ilişkin temalar aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Tablo 9: Öğrencilerle Yapılan Görüşmelerde Kullanılan Soru İçerikleri ve Bu Sorulardan Elde Edilen Verilere İlişkin Temalar

Temalar	Soru İçerikleri
Sosyal Bilgiler Dersinde Etkili Materyal Nitelikleri	1-Sosyal bilgiler dersinde kullanılan dikkat çekici materyaller 2-Sosyal bilgiler dersinde kullanılacak dijital öğrenme ortamının barındırması gereken özellikler
Gerçek Hayat Problemleri ve Bu Problemlere Çözüm Üretmenin Etkililiği	3-Gerçek hayat problemlerinin öğrenciler için ifade ettiği anlam 4-Sosyal bilgiler dersinde gerçek hayat problemlerine çözüm üretmenin öğrenmeye katkısı
ÜDT Konularını Öğrenme Durumları	5-ÜDT konularını işlerken öğrencilerin zorlandığı konular 6-ÜDT konularını işlerken öğrencilerin zorlandığı kavramlar 7-ÜDT konularını işlerken öğrencilerin öğrenmelerine katkı sağlayan öğrenme stilleri 8-ÜDT konularını işlerken öğrencilerin öğrenmelerine katkı sağlayan etkinlikler

Tabloda yer verildiği üzere öğrenciler ile yapılan görüşmelerde 8 soru yöneltilmiş olup bu soru içerikleri 3 tema altında gruplandırılmıştır. 1 ve 2. soru birinci tema, 3 ve 4. soru ikinci tema, 5,6,7 ve 8. soru üçüncü tema bağlam oluşturmuştur. Her soruya ilişkin toplanan veriler ilgili tema altında bir araya getirilerek tablo halinde verilmiştir.

Tablo 10: Sosyal Bilgiler Dersinde Etkili Materyal Nitelikleri Temasına İlişkin Bulgular

Sorular	Kodlar	<i>f</i>
1-Sosyal bilgiler dersinde hangi materyalin kullanılması sizin için daha dikkat çekicidir?	Akıllı tahta	12
	Bilgisayar	3
	Telefon	2
	Tablet	2

	Videolar	9
2-Sosyal bilgiler dersinde kullanılacak dijital bir öğrenme ortamında hangi özellikler olmasını istersin?	Harita ve fotoğraflar	4
	Eğlenceli içerik ve etkinlikler	4
	Eşleştirme vb. bulmacalar	3
	Rekabet ortamı	2
	Oyunlar	2
	Tekrar edilebilirlik	1

Tablo incelendiğinde öğrencilerin tamamından sosyal bilgiler dersinde akıllı tahta kullanımının daha dikkat çekici olduğu yanıtı alınmıştır. Azalan sıralama ile bilgisayar, tablet ve telefonun da dikkat çekici bir materyal olarak görüldüğü bulgusuna ulaşılmıştır. Bu soruya ilişkin öğrencilerden K2 ve K4 düşüncelerini aşağıdaki gibi belirtmiştir:

“Akıllı tahtadan hani etkinlikler yapmak konu anlatımları dinlemek ya da videolar izlemek daha iyi oluyor. Daha iyi dikkatimi çekiyor yani...”
(K2)

“Benim için dikkat çekici olan akıllı tahtadır. Çünkü daha çok video izleyebiliriz ve herkes orda görebilir. Herkes o videoyu rahatça izleyebilir...” (K4)

Öğrenciler sosyal bilgiler dersinde kullanılacak dijital bir öğrenme ortamında bulunması gereken özelliklere ilişkin en fazla videoların bulunması yanıtını verdiği görülmektedir.

Azalan sıralama ile harita ve fotoğraflar, eğlenceli içerik ve etkinlikler, eşleştirme vb. bulmacalar, rekabet ortamı, oyunlar, tekrar edilebilirlik özelliklerini taşıması da öğrencilerin vermiş olduğu diğer yanıtlardır.

Bu soruya ilişkin öğrencilerden K5 ve K11 düşüncelerini aşağıdaki gibi ifade etmiştir:

“...Kısa videolar çeşit çeşit videolar olabilir. Çünkü onlarla daha çok şey öğrenebilirim. Mesela yazmakta öğrenemediğim şeyleri videolardan da çeşit çeşit videolardan da öğrenebilirim.” (K5)

“Videoların olması, eşleştirme olması, fotoğrafların olması hoşuma gider. Çünkü kısa videolar bana çok eğlenceli geliyor, kalıcı oluyor, sıkıcı olmuyor...” (K11)

Tablo 11: Gerçek Hayat Problemleri ve Bu Problemlere Çözüm Üretmenin Etkililiği Temasına İlişkin Bulgular

Sorular	Kodlar	f
3-Gerçek hayat problemleri senin için ne anlama geliyor?	Telefonun bozulması\kırılması	2
	Bisiklet tekerinin patlaması	2
	Topunun kaçması	1
	Hastalanınca okula gidememesi	1
	Engelli bireyin yürüyebilmesi	1
	Servisin kaçırılması	1
	Çiftliğin\Ormanın yanması	1
	Kaleminin düşmesi	1
	Dolu yağması	1
	Yere düşünce dizinin kanaması	1
Oyun oynarken bacağının ağrması	1	
4-Sosyal bilgiler dersinde gerçek hayat problemlerine çözüm üretmek öğrenmene katkı sağlar mı?	Katkı sağlar	12

Tabloya göre öğrenciler için gerçek hayat problemleri çeşitli anlamlara gelmektedir. Bu soruya ilişkin ikişer öğrenci yanıtını telefonunun bozulması ve bisiklet tekerinin patlaması örneği ile açıklamıştır. Öğrencilerin vermiş olduğu diğer yanıtlar ise topunun kaçması, hastalanınca okula gidememesi, engelli bireyin yürüyebilmesi, servisin kaçırılması, çiftliğin\ormanın yanması, kaleminin düşmesi, dolu

yağması, yere düşünce dizinin kanaması, oyun oynarken bacağıının ağrmasıdır. Bu durumu öğrencilerden K1 ve K4 aşağıdaki gibi belirtmiştir:

“Gerçek hayatta karşılaştığımız herhangi bir zorluk bir problem olabilir bizim için. Örneğin engelli birey karşıdan karşıya geçmeye çalışırsa bu da bir sorun olur...” (K1)

“Hasta olduğumda okula gidemem derslerimden eksik oluyor. O da bir problem benim için...” (K4)

İkinci soruya ilişkin öğrencilerin tamamı sosyal bilgiler dersinde gerçek hayat problemlerine çözüm üretmenin öğrenmeye katkı sağladığı yönünde görüş bildirmiştir. Bu durumu öğrencilerden K2 ve K7 aşağıdaki gibi açıklamıştır:

“Katkı sağlar çünkü onun hem daha çok ayrıntısını görmüş oluyoruz hem o sorunun nasıl başladığını sonra nasıl bittiğini çözmeye aşamasını bu tür şeyleri gördüğümüzde daha çok bilgi sahibi olmuş oluyoruz zorluk çekmemiz de azalıyor.” (K2) *“Sağlar. Çünkü gerçek hayatta onları yaşayabiliriz. Ve burada bu şeyleri öğrenirsek onları gerçek hayatta da uygulayabiliriz.” (K7)*

Tablo 12: ÜDT Konularını Öğrenme Durumları Temasına İlişkin

Bulgular

Sorular	Kodlar	f
5-ÜDT konularını işlerken öğrenmekte zorlandığımı düşündüğün konular oldu mu?	Ekonomik faaliyetler	8
	Üretimin serüveni ve tüketim	2
	Çevremizdeki meslekler	2
	Yeni fikirler geliştiriyoruz	1
	Tarımsal faaliyetler	5

6-ÜDT konularını işlerken öğrenmekte zorlandığını düşündüğün kavram ya da kavramlar oldu mu?	İthalat-ihracat	4
	Üretim aşamaları	2
	Girişimcilik	1
	Meslek türleri	1
	Tüketici hakları	1
	Güncelleme gelen genel bilgiler	1
7-ÜDT öğrenme alanı konularını işlerken hangi öğrenme stiline öğrenmene katkı sağladığını düşünüyorsun?	Görsel	11
	İşitsel	8
	Dokunsal	1
8-ÜDT öğrenme alanı konularını işlerken hangi tür etkinliklerin öğrenmene katkı sağladığını düşünüyorsun?	Video izleme	7
	Bulmaca	6
	Yarışma	4
	Resim sergileme	3
	Soru çözme	2

Tabloya göre öğrencilerin ÜDT konularını işlerken öğrenmekte zorlandığını düşündüğü konuların başında ekonomik faaliyetlerin geldiği görülmektedir. Öğrencilerin bu soruya ilişkin vermiş olduğu diğer yanıtlar ise üretimin serüveni ve tüketim, çevremizdeki meslekler ve yeni fikirler geliştiriyoruz konularıdır. Öğrencilerden K3 ve K5 bu durumu aşağıdaki gibi ifade etmiştir:

“İhracat ve ithalatla ilgili şeyler bir de ülkelerde aman şehirlerde hangi bitkiler yani hangi şeyler yetişir onlarda falan zorlanıyordum. Bir de üretimde falan zorlanıyordum.” (K3)

“Çünkü mesleklerin hepsini bilmemiz gerekiyor. Veya yeni çıkan meslekleri de bilmemiz gerekiyor. Bu konuda zorlandım.” (K5)

İkinci soruda öğrencilerin ÜDT konularını işlerken öğrenmekte zorlandığı kavramların başında tarımsal faaliyetlerin geldiği

görülmektedir. Öğrencilerin bu soruya ilişkin vermiş olduğu diğer yanıtlar ise ithalat-ihracat, üretim aşamaları, girişimcilik, meslek türleri, tüketici hakları kavramları ile güncelleme gelen genel bilgiler olduğu anlaşılmaktadır. Bu konuya ilişkin öğrencilerden K7 ve K9 düşüncelerini aşağıdaki gibi ifade etmiştir:

“Mesleklerde tüm meslekleri aklımda tutmak zorlayıcıydı. Ezberlemek zordu. O aralarda biraz zorlandım ama sınavda da bunlar lazım olduktan sonra da çalışmak zorunda kaldım ve çalıştım.” (K7)

“Üretim konusunu anlamakta zorlandım. Her şeyi üretiyoruz ama mesela ağaçlar nasıl kâğıt oluyor bu anlamakta zorlandım.” (K9)

Üçüncü soruda ÜDT öğrenme alanı konularını işlerken hangi öğrenme stilinin öğrenmeye katkı sağlayacağı sorusuna ilişkin öğrencilerden 7’si hem görsel hem işitsel öğrenme stili yanıtını verirken, 4’ü yalnızca görsel öğrenme stili yanıtını vermiştir. 1 öğrenci ise hem işitsel hem dokunsal öğrenme stilinin öğrenmesine katkı sağladığını ifade etmiştir. Bu durumu öğrencilerden K6 ve K7 aşağıdaki gibi açıklamıştır:

“Ben eve gittiğimde defter veya kitaptan tekrar yapmak yerine böyle video izlemeyi daha çok seviyorum. Daha çok katkı sağladığını düşünüyorum.” (K6)

“Görsel. Çünkü görsel olarak zaten benim bir görsel hafızam var. Görsel daha da iyi geliyor. Çünkü hem görüyoruz hem de onu kafamızda düşünebiliyoruz. Yani bu yüzden görsel daha iyi geliyor.” (K7)

Dördüncü soruda ÜDT öğrenme alanı konularını işlerken hangi tür etkinliklerin öğrenmeye katkı sağlayacağı sorusuna ilişkin öğrenciler en fazla video izleme etkinliğini başta olmak üzere azalan sıralama ile bulmaca, yarışma, resim sergileme ve soru çözme etkinliklerini ifade etmişlerdir. Öğrencilerden K1 ve K9 bu duruma ilişkin düşüncelerini aşağıdaki gibi ifade etmiştir:

“Akıllı tahtadan etkinlikler yapmak çok daha iyi oluyor. Çünkü hem böyle eğlenceli eşleştirme yapıyoruz bazen yarışmalar oluyor oyun oynuyoruz vesaire. Daha çok rekabete girince daha eğlenceli oluyor öğrenirken.” (K1)

“Resim yapmak gibi şeyler. Onları panoya asmak ve her şey olduğunda onlara bakmak. Şey yapmak yani daha çok hatırlamak” (K9)

Öğrenciler ile yapılan görüşmelerden elde edilen sonuçlar aşağıdaki gibi özetlenmiştir:

1- Öğrenciler, sosyal bilgiler dersinde akıllı tahta kullanımının daha dikkat çekici olduğunu ifade etmektedir. Bunu takiben bilgisayar, tablet ve telefonun da dikkat çekici diğer öğretim materyalleri olduğu anlaşılmaktadır.

2- Öğrenciler sosyal bilgiler dersinde kullanılacak dijital bir öğrenme ortamında başta videoların bulunması olmak üzere harita ve fotoğraflar, eğlenceli içerik ve etkinlikler, eşleştirme vb. bulmacalar, rekabet ortamı, oyunlar, tekrar edilebilirlik özelliklerini taşımasını beklemektedir.

3- Öğrenciler gerçek hayat problemlerini günlük yaşamlarında karşılaştıkları sorunlardan örneklerle açıklamıştır. Telefonunun bozulması, bisiklet tekerinin patlaması, topunun kaçması, hastalanınca okula gidememesi, engelli bireyin karşıdan karşıya geçmeye çalışması, servisin kaçırılması, çiftliğin\ormanın yanması, kaleminin düşmesi, dolu yağması, yere düşünce dizinin kanaması ve oyun oynarken bacağının ağrması öğrenciler için gerçek hayat problemleri olarak algılanmaktadır.

4- Öğrencilerin tamamı sosyal bilgiler dersinde gerçek hayat problemlerine çözüm üretmenin öğrenmeye katkı sağladığını düşünmektedir.

5- Öğrencilerin ÜDT konularını işlerken öğrenmekte zorlandığını düşündüğü konuların başında ekonomik faaliyetler gelmekle birlikte, üretimin serüveni ve tüketim, çevremizdeki meslekler ve yeni fikirler geliştiriyoruz konularına ilişkin öğrenme zorluğu yaşamaları da söz konusudur.

6- Öğrencilerin ÜDT konularını işlerken öğrenmekte zorlandığı kavramların başında tarımsal faaliyetler geldiği anlaşılmalı birlikte ithalat-ihracat, üretim aşamaları, girişimcilik, meslek türleri, tüketici hakları kavramları ile güncelleme gelen genel bilgilere ilişkin öğrenme zorluğu yaşadıkları belirlenmiştir.

7- Öğrenciler ÜDT öğrenme alanı konularını işlerken çoğunlukla hem görsel hem de işitsel öğrenme stillerinin öğrenmelerine katkı sağlayacağını düşünmektedir.

8- Öğrenciler ÜDT öğrenme alanı konularını işlerken başta video izleme etkinliği olmak üzere bulmaca, yarışma, resim sergileme ve soru çözme etkinliklerinin öğrenmelerine katkı sağlayacağını düşünmektedir.

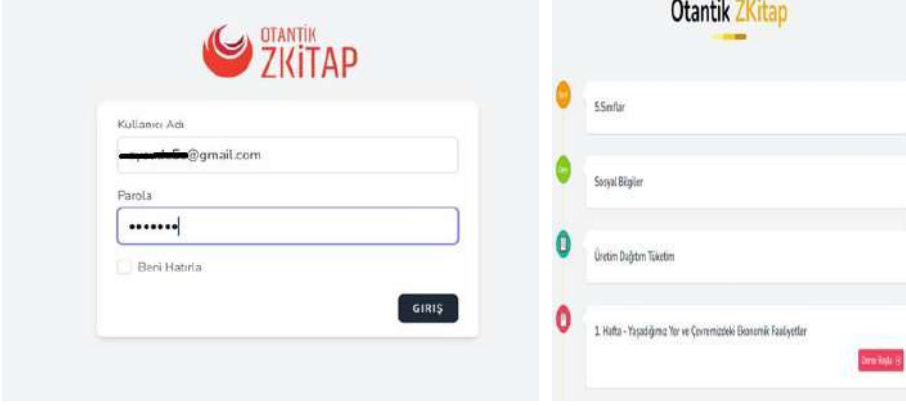
Öğrenciler ile yapılan görüşmeler sonucunda sosyal bilgiler dersinde ÜDT öğrenme alanına ilişkin konular işlenirken dijital öğrenme ortamına ihtiyaç duyulduğu tespit edilmiştir. Özellikle akıllı tahtada kullanılabilen, ağırlıklı olarak görsel ve işitsel öğrenme stiline hitap eden, çeşitli video, fotoğraf, harita ve bulmacalara yer verilen ve gerçek hayat problemlerinin çözümüne imkân tanıyan nitelikte etkinlikler barındıran bir DOÖO tasarlanmasına ihtiyaç olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

3.2. Tasarım Basamağı

Tasarım basamağında öğrencilerin öğrenme hedeflerine ulaşmasını sağlayabilecek ortam adım adım tasarlanır. Bu doğrultuda DOÖO'nun belirlenen hedeflere uygun şekilde hazır hale getirilmesi üzerine çalışılmıştır. DOÖO tasarımında yer verilen çoklu ortam öğeleri hedef kitle (5. sınıf öğrencileri) seviyesi, ilgili ünitenin kazanım ve becerileri, ihtiyaç analizi sonuçları ve otantik öğrenme yaklaşımına uygun çerçevede hazırlanmıştır.

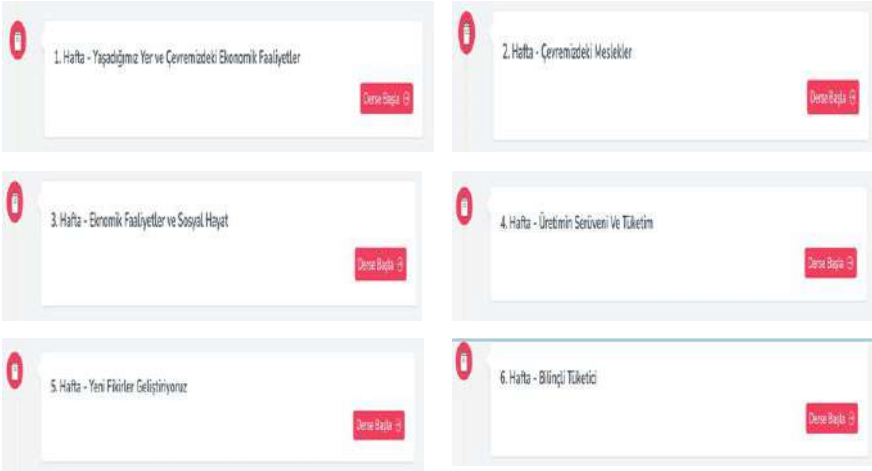
Tasarımda ilk olarak, kullanılacak arayüze karar verilmiştir. İçeriklerin sunulabileceği bir yönetim paneli hazırlanmıştır. <https://www.otantikzkitap.org> domaini alınarak, uygulamanın yapılacağı okulda bulunan akıllı tahta ve bilgisayardan giriş denemesi yapılmış ve uygun olduğu görülmüştür. Herhangi bir erişim problemi

yaşanmaması için tüm içeriğin mevcut site üzerinde barındırılmasına yönelik düzenleme yapılmıştır.



Şekil 2: DOÖO’ ya Giriş Yapmaya İlişkin Görüntü Örnekleri

2018 SBDÖP’ te 5. sınıf ÜDT öğrenme alanında 6 kazanım ve 6 konu yer almaktadır (MEB, 2018). Her konu için 3’er ders saati ayrılmaktadır. DOÖO’da 6 konu için ayrı ayrı modül oluşturulmuştur.



Şekil 3: DOÖO’ da Konulara Giriş Yapmaya İlişkin Görüntüler

ÜDT öğrenme alanı kazanımlarını kapsayan ve otantik öğrenme yaklaşımına uygun çerçevede gerçek yaşam problemlerini konu edinen videolar için senaryolar hazırlanmıştır. İlgili senaryoların problem özetleri aşağıda sıralanmıştır:

Kazanım 1 için problem senaryosu: Hayvancılıkla uğraşan Çiftçi İrfan'ın kışlık samanları bir yangın sebebiyle kül olmuştur. Bu durumda Çiftçi İrfan, geçimini hangi ekonomik faaliyet ile sağlayabilir?

Kazanım 2 için problem senaryosu: Sosyal bilgiler öğretmeni, Hüseyin'e gelecekte sahip olmak istediği mesleği araştırıp sınıfta tanıtması için ödev vermiştir. Hüseyin, gelecekte ihtiyaç duyulabilecek mesleklerden hangisini seçeceği konusunda kararsızdır. Bu durumda Hüseyin, hangi mesleği araştırarak ödevini tamamlayabilir?

Kazanım 3 için problem senaryosu: Fatih, Burdur'da en fazla üretilen tarım ürünlerinden olan fasulyenin herkes tarafından bilinir olmasını istemektedir. Bunun için bir festival düzenlenmesi gerekmektedir. Ancak bu festivalin tanıtımı konusunda bilgiye ihtiyacı vardır. Bu durumda Fatih, fasulye festivali tanıtımını nasıl gerçekleştirebilir?

Kazanım 4 için problem senaryosu: Çiftçi İrfan'ın süt ürünleri, Artvin'den Antalya'ya giderken Burdur'a misafir olarak uğrayan Ali Bey tarafından çok beğenilmiştir. Ali Bey, Artvin'e döndüğünde Çiftçi İrfan'ı arayarak, süt ürünlerini Artvin'e gönderebilirse bu ürünleri kendi lokantasında kullanmak isteğini söylemiştir. Çiftçi İrfan'ın süt ürünlerini Artvin'e gönderme konusunda bilgiye ihtiyacı vardır. Bu durumda Çiftçi İrfan, süt ürünlerinin dağıtımını nasıl planlayabilir?

Kazanım 5 için problem senaryosu: Fatih, Çiftçi İrfan'a girişimcilik hayalini anlatmaktadır. Burdur'da kuraklık olduğu için susuz tarım yöntemi ile üretim yapmak istemektedir. Ayrıca Karadeniz gezisi sırasında çay bahçelerini çok fazla turistin ziyaret ettiğini görüp bu durumdan etkilenmiştir. Fatih, Burdur'da susuz tarım ile üretim yaparken aynı zamanda turizm faaliyetlerinin de gelişmesini hayal etmektedir. Bu durumda Fatih, kurak tarlalarında turistlerin de dikkatini çekebilecek hangi ürünün tarımını yapabilir?

Kazanım 6 için problem senaryosu: Çiftçi İrfan ile Fatih, alışveriş yaptıktan sonra köye dönerler. Evin avlusunda dinlenirken Fatih, sürpriz yaparak Çiftçi İrfan'a dijital kol saati hediye etmiştir. Ancak kol saati, satın alırken deneme yapılarak alınmasına rağmen Çiftçi İrfan'ın kolunda açılmaz. Ürünü satın aldıkları mağazanın sahibi ise telefon aramalarına cevap vermez. Bir tüketici olan Fatih, bu durumda nasıl bir yol izleyebilir?

İlgili kazanımlarda öğrencilerin yaşadığı yer ve çevresine vurgu yapılmasından dolayı uygulamanın yapılacağı ilin konuyla ilgili özelliklerine yer verilmeye dikkat edilmiştir. Senaryoların çekiminin sağlanacağı ortamlar önceden ziyaret edilmiştir. Senaryolarda geçen diyalogları iki kişi canlandırmıştır. Çekimler tripod destekli cep telefonu ile yapılmıştır. Elde edilen videolar ücretsiz bir video düzenleme uygulaması ile kurgulanarak ortalama 3-4 dakikalık videolar haline getirilmiştir. Öğrencilerin problem çözümü için araştırma yapabilmelerine kaynak oluşturmak amacıyla çoğunlukla resmî kurumlar internet sayfalarına bağlanan linkler eklenmiştir.

Problem Nedir?



Araştırılm

- 1- <https://www.tarimorman.gov.tr/GKGM/Belgeler/Veteri...>
- 2- <https://www.tarimorman.gov.tr/ABDGM/Belgeler/Ulus...>
- 3- <https://www.esik.gov.tr/tr/10918/Sot-ve-sut-urunler...>

Problem Nedir?

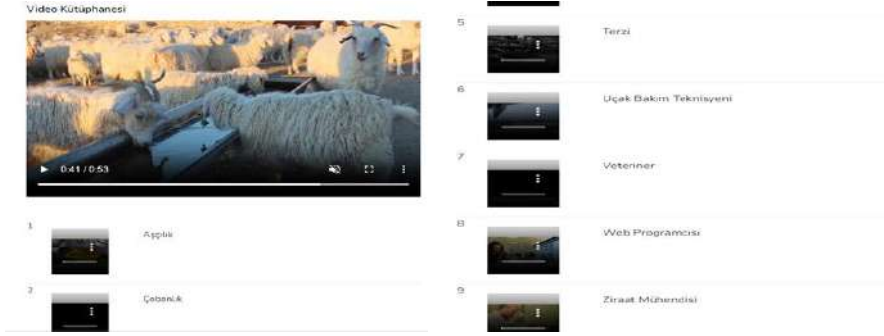


Araştırılm

- 1- <http://www.burdur.gov.tr/ekonomi...>
- 2- [https://burdur.com.tr/ekonomi/ ...](https://burdur.com.tr/ekonomi/)

Şekil 4: DOÖO' da Yer Verilen Problem Nedir? ve Araştırılm Bölümlerine İlişkin Görüntü Örnekleri

Her konu ve kazanım için video paylaşım platformları üzerinden doğal ortamında çekimi yapılmış videolara ulaşılmıştır. Bu videolar ücretsiz bir video düzenleme uygulaması kullanılarak öğrencilerin izleyebileceği düzeyde kısa videolar şeklinde kurgulanmıştır. Videolar, yalnızca eğitim ve öğretim amaçlı kullanılmıştır. Bazı videolarda ise orijinal ses yerine telifsiz müzik eklenmiştir.



Şekil 5: Video Kütüphanesine İlişkin Görüntü Örnekleri

Sosyal bilgiler ders kitabında yer verilen metinler tekrardan gözden geçirilmiştir. Alanında uzman eğitimcilerle iş birliği içerisinde kısa cümleler şeklinde revize edilerek özet haline getirilmiştir. Her konu için ihtiyaç duyulan görsellere ilgili metnin altında yer verilmiştir. DOÖO'daki tüm içerikler, okul idaresi tarafından kontrol edilerek uygun bulunmuştur.

4. Hafta - Üretim Servisini Ve Tüketim

İhtiyaçtan karşılamaya yönelik belirli işlemler sonucunda bir ürün veya hizmet meydana getirmek **üretim**dir. Ürün ya da hizmetin tüketicisi ile buluşturulması amacıyla belirli yedire taşınması ise **dağıtım**dir. İhtiyaç duyulan ürün ya da hizmetin alınıp kullanılması da **tüketim**dir.

İhtiyaç duyduğumuz çoğu ürün, üretim, dağıtım ve tüketim faaliyetleri sonucu bizlere ulaşır. Bir ürünün elde edilmesinde kullanılan temel maddelerin işlenmiş haline **ham madde** denir. Örneğin şeker pancarları tarlalardan toplanarak şeker fabrikalarında işlenir. Çay bahçelerinden toplanan çay bitkisinin yaprakları da fabrikalarda işlenerek tüketilebilir hale getirilir. Pek çok sebze ve meyveyi işlenmemiş olarak satın alır ve tüketiriz. Süt işlenerek peynir, tereyağı ve yoğurt gibi gıdalar üretilir. Buğday işlendiğinde ise makarna, ekmek ve bisküvi gibi ürünler şeklinde bize ulaşır.

Üretim ve tüketim yaparken kaynakların sınırlı olduğunu bilmeliyiz. Kaynakları tasarrufla kullanmak hepimizin görev ve sorumluluğudur. Örneğin cam, kağıt ve plastik gibi atıkları geri dönüşüm kutularına atarak ekonomimize katkı sağlamış oluruz.

İlgili Görseller



Şekil 6: Konu Anlatımı ve Görsellere İlişkin Görüntü Örnekleri

Konulara ilişkin haberlere internet ortamında ilgili anahtar kelimelerin taranması yoluyla ulaşılmıştır. Her haber sayfasının altına haber kaynağının adresi eklenmiştir.



Şekil 7: Haber Sayfalarına İlişkin Görüntü Örnekleri

Ünitenin ilk iki konusu için etkileşimli harita tasarlanmıştır. Harita üzerinde, sosyal bilgiler ders kitabında yer verilen şehirler sarı renkte gösterilerek belirgin hale getirilmiştir. Bu şehirlerin işaretlenmesi ile şehre ilişkin açıklayıcı bilgilerin açıldığı bir sistem oluşturulmuştur.



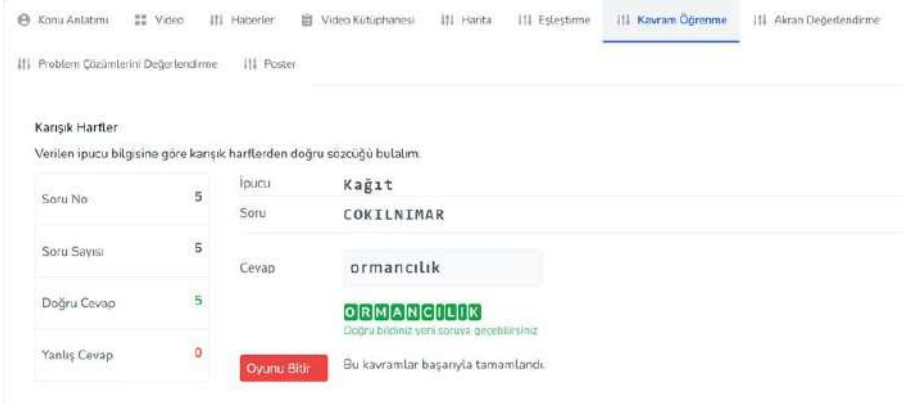
Şekil 8: Haritalara İlişkin Görüntü Örneği

Her konu için belirlenen kavramlara ilişkin birer bulmaca etkinliđi oluşturulmuştur. Bu kavramları oluşturan harflerin yerleri deđiştirilmiştir.

Öğrencilerden ipucu olarak verilen sözcükler yardımıyla kavramın doğru bir şekilde yazılması beklenmiştir.

Belirli konularda görseller ile kavramlar arasında ilişki kurabilmesi amacıyla, sözcüğü görselin üzerine sürükleyip bırakma şeklinde eşleştirme etkinliđi oluşturulmuştur.

Cümle içinde boşluk doldurma, aşamaları sıralama ve verilen bilgileri doğru yanlış olarak kategorilere ayırma bulmacaları sonradan eklenerek oyun çeşitliliđi artırılmıştır.



Şekil 9: Kavram Bulmacalarına İlişkin Görüntü Örneđi

Gerçek hayat problemi içeren videoyu izledikten sonra çözüm üretip sunma, not alma, öğretmene soru sorma ve tartışmaya katılma etkinlikleri için ayrı ayrı platformlara yer verilmiştir.

2. Hafta - Çevremizdeki Meslekler

Meslek, insanların belirli bir eğitim aldıktan sonra geçimlerini sağlamak için devamlı olarak yaptıkları işlerdir. İnsanların istek ve ihtiyaçları meslek dallarının oluşmasını sağlamıştır. Yaşadığımız yerde hangi ekonomik faaliyet yaygınsa onunla ilgili meslek gruplarını daha fazla görebiliriz. Ayrıca bir yerin coğrafi özellikleri oradaki ekonomik faaliyetler üzerinde etkilidir. Örneğin yaşadığımız yer tarım faaliyetlerine uygunsa çiftçilik ve ziraat mühendisliği ön plandadır. Ya da hayvancılık yaygınsa veteriner hekimlik, çobanlık, kasaplık, besicilik gibi mesleklerin daha fazla tercih edildiğini fark ederiz.

İnsanların toplu halde yaşadığı her yerde iş bölümü vardır. Bu iş bölümlerinden biri de hizmet sektörüdür. Günlük yaşamımızda bir bankacı, şoför, terzi, işçi, imanı, polis ya da kasiyer gibi meslekleri yapan kişilerle karşılaşmaktayız. Okullarda öğretmenler, hastanelerde doktorlar, hemşire ve diğer sağlık görevlileri topluma hizmet etmektedirler. Turizmin geliştiği yerlerde mesleği turist rehberliği, aşçılık, animatörlük olan kişiler daha fazladır. Sanayi sektörünün geliştiği yerlerde ise mühendislik, fabrika işçiliği, teknisyenlik gibi meslekler yaygın olarak yapılmaktadır. Mühendisler, üretimin yapıldığı çoğu iş alanında çalışırlar. Örneğin zengin orman örtüsüne sahip yerlerde orman mühendisleri görev alırlar. Gıda mühendisleri ise besinlerimizin güvenilir bir şekilde üretimi ve tüketimi için çalışırlar.

The screenshot shows a mobile application interface with two main sections. The top section, titled 'Hükümet', contains a text block: 'Turizmin geliştiği yerlerde mesleği turist rehberliği, aşçılık, animatörlük olan kişiler daha fazladır. Sanayi sektörünün geliştiği yerlerde ise mühendislik, fabrika işçiliği, teknisyenlik gibi meslekler yaygın olarak yapılmaktadır.' Below this text is a text input field labeled 'Not içeriği' and a green button labeled 'Net Ekle'. The bottom section, titled 'Tartışma', contains a question: 'Öğretmen 2.HAFTA TARTIŞMA KONUSU: Size göre Elinizde hangi meslekler daha fazla tercih edilmektedir? Nedenleri nelerdir?'. Below the question is a text input field labeled '5d' and a blue button labeled 'Gönder'. There is also a section for '5c.Grup' with a text input field and a blue button labeled 'Gönder'.

Şekil 10: Öğrenci Etkileşim Etkinliklerine İlişkin Görüntü Örneği

Öğrencilerin grup arkadaşlarının süreç içindeki performanslarını ve problem çözümlerini değerlendirebilecekleri bir sistem oluşturulmuştur.

The screenshot shows a mobile application interface for a peer review system. At the top, there is a section titled 'Akran Değerlendirme' with a table of four columns and four rows. Each cell in the table contains a star rating (1-5) and a small icon. Below the table, there are four text boxes with the following content: 'Grupun diğer üyeleriyle iş birliği sağlamıştır.', 'İstekli ve aktif bir çağa performansı göstermiştir.', 'Farklı kaynaklardan yeterince yararlanmıştı.', and 'Farklı bakış açıları sağlamıştır.'. Below these text boxes, there are three columns of peer review cards. Each card has a title '5c 1.Grup Çözüm Önerisi', a text block, a star rating (16, 17, or 27), and a section for 'Vermek istediğiniz yıldız tıklayın' with a 5-star rating scale.

Şekil 11: Öğrencilerin Otantik Değerlendirme Etkinliklerine İlişkin Görüntü Örnekleri

Grupların ortaya çıkardığı ürünlerin yüklendiği ve tüm öğrenciler tarafından görünür biçimde sergilendiği bir alana yer verilmiştir. Grup başkanları poster yükleme butonunu kullanarak her hafta görevlerini yerine getirerek grubun oluşturmuş olduğu ürünü titizlikle sisteme yüklemiştir. Öğrenciler, grup ürünlerinin fotoğraflarını çekip yükleme işlemini gerçekleştirirken zaman zaman yetişkin yardımı almıştır.



Şekil 12: Grup Ürünleri Sergisine İlişkin Görüntü Örneği

Öğrencilerin problem çözümlerinin, aldıkları notların, yazdıkları dilekçelerin ve yeni fikirlerin öğretmen tarafından görülebildiği bir rapor sistemi oluşturulmuştur.

Soru Sorusu Paylaşalım

Cevap: sokak hayvanları ölmez.

Soru Sorusu Paylaşalım

Soru: İhtiyaç ya da problemi tespit edelim

Cevap: GÖRME ENGELLİLERİN HAYATI

Soru: Fikir üretelim

Cevap: 1 Görme engellilere görmesi için lens tekmak 2 Görme engellilere sokakta yürürken onlarla konuşan robot icat etmek

Soru: Plan yapalım

Cevap: Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı'na başvuru yapalım. Bütçe için televizyondan yardım toplama yapılsa herkes yardım eder. Sonra onların robot fabrikasında benim planı yaptığım robotu yapalım. Bu robotlar küçülebilir ve çantaya konulabilir.

Soru: Uygulayalım

Cevap: Görme engelli kişilere parasız bir şekilde robotları verelim. u robotları cep telefonu gibi şarj edilecek. Görme engelli kişiler bu robotları yanına alıp istediği gibi çarşıya gidebilecek.

Soru: Soruyu Paylaşalım

Cevap: Herkese faydalı oldu. Görme engelli kişilere büyük bir umut oldu.

Soru Sorusu Paylaşalım

Soru: İhtiyaç ya da problemi tespit edelim

Cevap: ağaçları kesmek çok zararlıdır.

Soru: Fikir üretelim

Cevap: ağaçları kesmeyelim. ağaçtan yapılan kağıtları israf etmeyelim. kâğıt olmasın.

Soru: Plan yapalım

Cevap: artık defter ve kitaplar olmasın. silinen defter olsun yazı yazıp silelim. tabiki öğretmenler kontrol etsin. yoksa yazdığımızı nerden bilecekler. mesela bazı kişiler yazmaz yazdım diye kandırabilir.

Şekil 13: Rapor Sistemine İlişkin Görüntü Örneği

3.3. Geliştirme Basamağı

Haftalık 3 ders saatinde konuların tamamının zengin içeriklerle işlenmesi için bir takım geliştirme çalışmaları yapılmıştır. Bu çerçevede hazırlanan DOÖO üzerinde, sosyal bilgiler öğretmenleri, bilişim teknolojileri öğretmeni ve akademisyenlerin incelemelerine göre düzenlemeler yapılmıştır. Değerlendirmeler sonucunda DOÖO'ya ilgi çekme düzeyini artırabileceği gerekçesiyle boşluk doldurma, sıralama ve doğru yanlış bulmacaları eklenmiştir.

Boşluk doldurma etkinliğinde bilinçli tüketicilerin alışveriş öncesi, alışveriş süreci ve alışveriş sonrasında dikkat etmesi gereken hususlar ile ilgili bilgi boşluklarının doldurulması beklenmiştir. Sıralama etkinliğinde öğrencilerden ekmeğin üretimi ile ilgili aşamalarının verildiği doğru sıralamayı yapmaları beklenmiştir. Doğru yanlış sepeti etkinliğinde ise girişimcilik özelliklerinin öğrenilmesi için bir etkinlik oluşturulması amaçlanmıştır.

Almak istediğimiz ürünlerin olmasına özen göstermeliyiz.

Ürün ya da hizmet satın alırken almalyız. Aldığımız fiş ya da faturaları saklamalyız.

Çamaşır makinesi, televizyon, dolap gibi ürünler dayanıklı tüketim ürünleridir. Bu ürünleri satın alırken kullanma kılavuzu ve almalyız. Bu belgeleri mutlaka dikkatli biçimde okumalyız.

Satın aldığımız ürün TSE dikkat etmeliyiz.

..... olan ürünleri satın alırken üzerinde yazan takvimi balmalyız.

Ambalajlı bir ürün alıyorsa ambalajın olmasına dikkat etmeliyiz.

garanti belgelerinde

alışveriş listesi

ihtiyaç

fiş ya da fatura

kaliteli ve uygun fiyatlı

Oyunu Bitir

Üretimin Serüveni Ve Tüketim

Burada verilmiş olan buğday ile ilgili görselleri uygun bir şekilde sayıları üzerine sürükleyerek üretim-dağıtım-tüketim ağını sıralayalım.

İlerleme : 0 %

1

2

3

4

5

6

7

8

9



Oyunu Bitir

Dođru Yanlıř

Bir giriřimcide bulunması gereken özellikler nelerdir?

Bir giriřimcide bulunması gereken özellikleri dođru sepetine, bulunmaması gereken özellikleri yanlış sepetine sürükleyip bırakalım.

İlerleme : 30 %

Dođru Sepeti

- Cesaretlidir

Arařtırmacıdır

Yanlıř Sepeti

- Yeniliklere açık deđildir
- Kararsızdır

Risk almaz

Özgüvenlidir

Meraklı deđildir

Problem çözme becerisi gelişmiştir

Yalnız başına hareket etmeyi tercih eder

Deđişime kapalıdır

řekil 14: Bořluk Doldurma, Sıralama ve Dođru Yanlıř Oyunlarına İliřkin Görüntü Örnekleri

Görsel açıdan dikkat çekiciliđi artırabileceđi gerekçesiyle grafik ve karikatürler eklenmiştir. Karikatürlerin ana řeması arařtırmacıya ait olup renklendirme formu alanında uzman bir karikatürist tarafından verilmiştir. Grafikler ise ülkemize iliřkin güncel bilgileri yansıtan dijital haber sayfalarından alınmıştır. DOÖO'daki tüm içerikler yalnızca eđitim ve öğretim amaçlı kullanılmıştır.

Yenilikçi düşünmeyi harekete geçirebileceği gerekçesiyle yenilikçi fikirler bulma etkinliği eklenmiştir.

Yeni Fikirler

1. İhtiyaç ya da problemi tespit edelim
ağaçları kesmek çok zararlıdır.
2. Fikir üretelim
ağaçları kesmeyelim. ağaçtan yapılan kağıtları israf etmeyelim. kağıt olmasın.
3. Plan yapalım
artık defter ve kitaplar olmasın. silinen defter olsun yazıp silelim. tabiki öğretmenler kontrol etsin. yoksa yazdığımız nereden bilecekler. mesela bazı kişiler yazmaz yazdım diye kandırabilir.
4. Uygulayalım
uygulaması çok kolay. müdürümüz herkese silinen defter dağıtacak parasız olmayanlara parasız dağıtacak.
5. Sonucu Paylaşalım
defter ve kitap olmayacak, çanta olmayacak, ağaç kesmeye sebep olmayacak.

Şekil 17: Yenilikçi Fikirler Etkinliğine Ait Görüntü Örneği

Bu aşamada DOÖO' nun pilot uygulaması, gönüllü olarak katılmak isteyen 6. sınıfta öğrenim gören 8 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Araştırmacı ve öğretmen gözetiminde pilot uygulamaya katılan öğrencilere geçici kullanıcı adı ve şifre verilmiştir. Sınıfta kullanmaları için dizüstü bilgisayarlar temin edilmiştir.

Öğrenciler DOÖO' ya giriş yaparak tüm içerikleri değerlendirmiştir. Aynı zamanda akıllı tahtadan giriş yapılarak öğrencilerin DOÖO hakkındaki görüşleri alınmıştır. Pilot uygulama sonrasında DOÖO için hazırlanan kontrol listesini doldurmaları istenmiştir.

Yapılan pilot uygulama sonrası, yeni fikirler ve dilekçe yazma etkinliğinde öğrencilerin yazılarının kaydedilmediği ve akran değerlendirmede verilen yıldızlar ile puanların doğruluğunun uyumlu

olmadığı tespit edilmiştir. Uzmanlar tarafından gerekli iyileştirmeler ve düzenlemeler yapılarak tekrardan test edilmiş ve herhangi bir problem olmadığı görülmüştür. Pilot uygulama sürecinde tespit edilen durumların düzeltilmesiyle DOÖO’da bulunan öğeler uygulamaya hazır hale getirilmiştir.

DOÖO’da yer verilen öğelerin haftalara göre dağılımı aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Tablo 13: DOÖO’da Yer Verilen Öğeler ile Grup Etkinliklerinin Konulara Göre Dağılımı

Öğeler	Konular					
	1	2	3	4	5	6
1. Konu anlatımı	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2. İlgili görseller	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3. Problem nedir? videosu	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4. Haberler	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5. Video kütüphanesi	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6. Öğretmene soralım	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7. Araştırılım	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8. Tartışma	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9. Notlarım	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10. Kavram öğrenme	✓	✓	✓	✓	✓	✓
11. Probleme çözüm üretelim	✓	✓	✓	✓	✓	✓
12. Poster yükleme (grup ürünü)	✓	✓	✓	✓	✓	✓
13. Akran değerlendirme	✓	✓	✓	✓	✓	✓

14. Çözümleri değerlendirme	✓	✓	✓	✓	✓	✓
15. Grup ürünleri sergisi	✓	✓	✓	✓	✓	✓
16. Haritalar	✓	✓				
17. Eşleştirme	✓	✓		✓		
18. Yeni fikirler					✓	
19. Doğru yanlış					✓	
20. Boşluk doldurma						
21. Sıralama				✓		
22. Dilekçe yazalım						✓

Grup Etkinliklerinin Dağılımı

Reklam şirketi olarak iş yeri afişi tasarlama

Meslek tanıtma ekibi olarak davetiye tasarlama

Organizasyon şirketi olarak festival afişi hazırlama

Gıda mühendisleri ekibi olarak dağıtım planlama

Girişimci gruplar olarak yeni fikirler sunma

Sivil toplum kuruluşları olarak slogan hazırlama

DOÖO’da toplamda 22 farklı içerik ve etkinlik yer almaktadır. Bu etkinliklerden haritalar, eşleştirme, yeni fikirler, doğru-yanlış, boşluk doldurma, sıralama ve dilekçe yazalım dışındaki etkinlik ve içeriklere tüm haftalarda eşit bir şekilde yer verilmiştir. Öğrenci gruplarının problem çözümüne yönelik gerçekleştirdikleri etkinlikler ise her konuya özgü gerçek yaşamda karşılaşılan aktiviteler ile ilişkilendirilmiştir.

3.4. Uygulama Basamağı

Uygulama sürecinde ilk olarak öğrencilerin DOÖO'yu tanıması ve sisteme giriş denemelerinin yapılması sağlanmıştır. Bu amaçla sosyal bilgiler öğretmeni ile birlikte akıllı tahtadan DOÖO açılarak, her hafta için neler yapılacağına ilişkin sunum yapılmıştır. Öğrencilere kullanıcı adı ve parolaları dağıtılmıştır. Tüm öğrencilerin dizüstü bilgisayarlardan başarılı bir şekilde giriş denemesi yapması sağlanmıştır. Ardından öğrencilerin gruplara ayrılması işlemi tamamlanmıştır. oluşturulan öğrenci gruplarına ilişkin bilgiler aşağıda verilmiştir.

Tablo 15: Öğrenci Gruplarına İlişkin Bilgiler

Şube	Cinsiyet	1. Grup	2. Grup	3. Grup	4. Grup	5. Grup	Toplam
5/C	Erkek	3	3	3	1	3	13
	Kız	2	2	2	3	1	10
	Toplam	5	5	5	4	4	23
5/D	Erkek	1	1	2	3	3	10
	Kız	4	4	3	3	3	17
	Toplam	5	5	5	6	6	27

Tabloya göre öğrenciler, her şubede beşer gruba ayrılarak toplamda 10 grup oluşturulmuştur. 4, 5 ve 6 kişiden oluşan grupların benzer yapıda olduğu söylenebilir.

DOÖO kullanımı, <https://otantikzkitap.org/> adresine erişilerek kullanıcı adı ve parola ile gerçekleştirilmiştir. ÜDT öğrenme alanı konularının işlenme süresi haftada 3 ders saati (6 hafta) dir. Ana sayfada 6 haftanın konu başlıkları alt alta gelecek şekilde sıralanmıştır. Konu başlıkları ile aynı sütunda yer alan “derse başla” komutu verildiğinde haftanın

konusu açılmaktadır. Derse başla komutunun verilmesinin ardından haftanın konusuna ilişkin açılan sayfada konu anlatım metni, ilgili görseller, notlarım ve tartışma bölümü birlikte verilmiştir. Üst satırda ise konuyla ilgili diğer içerikler ve etkinlikler sıralanmıştır. Dersin işlenişi boyunca öğretmen, tüm içeriklerden faydalanmıştır. Öğrenciler ise, içeriklerin yanı sıra her haftanın konusuna ilişkin etkinlik ve görevleri gerçekleştirmiştir.

Öğretmen tüm uygulama sürecinde öğrenmenin merkezine öğrencileri almıştır. Öğrencileri, örnek verme ve fikirlerini açıkça dile getirme, yansıtma, araştırma ve kendi aralarında tartışmaya teşvik etmiştir. Böylece bilgiyi gerçek hayatta kullanacak şekilde otantik bağlam yansıtılmıştır. Gerektiğinde öğretmen bir uzman olarak destek vermiş ve koçluk yapmıştır.

Öğrenciler ders saatleri dışında kendi kullanıcı adı ve şifreleri ile giriş yaparak sınıfta öğrendikleri konuyu takip etmiştir. İlgili konunun kavram öğrenme ve eşleştirme gibi oyunlarını oynama, gerçek hayat problemlerine çözüm üretip paylaşma, tartışmaya katılma, konu anlatım üzerinden not tutma gibi etkinliklere katılmıştır. Öğrenciler tartışmaya katılarak fikirlerini ve inançlarını açıkça ifade etmiştir. Öğrenciler, yer ve zaman kısıtlaması olmadan gerçek hayat problemlerini yansıtan videoları tekrar izleyip, DOÖO' daki diğer kaynaklardan araştırma yapmıştır. Sınıf içinde ve dışında öğrencilerin kendileri ve akranlarının öğrenme sürecini kendilerinin yönettiği bir öğrenme ortamı oluşturulmuştur. Öğrenciler işbirlikli bir ortamda grup ürünlerini oluşturmuştur. Bu süreçte öğrenciler grup arkadaşlarıyla bir

araya gelerek grup ürünü hakkında görüşlerini sunarak ortak bir karar almıştır. Öğrenciler bilgiyi, iş birliği içinde yeniden yapılandırmıştır. Bu otantik ürünler gerçek hayatta karşılaşılabilecekleri problemler veya gelecekte sahip olmaları öngörülen iş, sorumluluk ve mesleklerden yola çıkılarak hazırlanmıştır. Gerçek hayatı yansıtan otantik bağlamda hazırlanan her grup etkinliğinde, öğrencilerin farklı roller ve bakış açılarına bir yenisini katmaları amaçlanmıştır. Her hafta grup üyelerinden bir kişi grup lideri olmuştur. Böylece öğrencilerin farklı roller ve bakış açılarından bir diğerini kazanmaları sağlanmıştır. Grup ürününün sorumluluğu grup liderindedir. Grup liderleri grup ürününün tamamlanması ve grup ürünleri sergisine yüklenmesi görevini yerine getirmiştir. Tüm gruplar, grup ürünlerini aileleriyle birlikte görmüştür. Böylece grup ürünleri sınıf dışındaki kişilere de sergilenmiştir.

Öğrenciler ders saatleri dışında her hafta DOÖO'ya giriş yaparak grup arkadaşlarının problem çözümlerini ve grup arkadaşlarının performansını değerlendirmiştir.

3.5. Değerlendirme Basamağı

Uygulama süreci sonunda öğrenciler, DOÖO'ya giriş yaparak grup arkadaşlarının performansını değerlendirmiştir. Böylece otantik değerlendirme gerçekleştirilmiştir. Akran değerlendirme etkinliğine, otantik öğrenmenin bir bileşeni olması sebebiyle yer verilmiştir. Akran değerlendirme aracındaki maddeler araştırmacı tarafından otantik öğrenmenin bileşenlerine uygun olarak hazırlanmış ve uzman görüşü alınarak son hali verilmiştir. Akran değerlendirme aracında 12 madde bulunmaktadır. Öğrenciler, grup arkadaşlarını 3 yıldız, 2 yıldız ve 1

yıldız verme şeklinde değerlendirmiştir. Öğrencilere uygulama öncesi akran değerlendirme detaylarına ilişkin tanıtım yapılmış olup 3 yıldız “iyi”, 2 yıldız “orta” ve 1 yıldız vermenin “geliştirilebilir” bir değeri ifade ettiği bilgisi verilmiştir. Öğrenciler 6 hafta boyunca grup arkadaşlarını değerlendirmiştir. Her grubun 6 hafta boyunca akran değerlendirme aracındaki her bir maddeye ilişkin aldıkları puanlar kendi içinde toplanmış ve grup üye sayısına bölünmüştür. Diğer bir deyişle uygulama süresince grupların her bir madde için aldığı puan ortalaması tespit edilmiştir. Ardından grupların tüm maddelerden aldıkları puan ortalamaları toplanmış ve madde sayısına (12) bölünmüştür. Sonuç olarak grupların akran değerlendirme aracı ortalama puanlarının 2.54 ile 2,79 arasında değer aldığı bulunmuştur. Elde edilen değerlerin 2 “orta” ile 3 “iyi” değer aralığında olduğu görülmektedir. Bu sonuç, öğrencilerin uygulama sürecinde otantik öğrenmeye uygun bir öğrenme deneyimi yaşadığı yönünde yorumlanabilir.

Öğrenciler konuların öğretimi tamamlandıktan sonra kullanmış oldukları DOÖO’yu (Otantikzkitap) değerlendirmiştir. Bu değerlendirme için Korur ve diğerleri (2016) tarafından geliştirilen 20 madde ve 5 açık uçlu sorudan oluşan “*Web Tabanlı Öğretim Materyalleri İçin Öğrenci Değerlendirme Anketi*” kullanılmıştır. Anket uygulaması sonucunda öğrencilerin DOÖO’ya (Otantikzkitap) yönelik “eğitimsel uygunluk, güdüleyici olma, teknik özellik uygunluğu, kullanıcı dostu olma ve çoklu ortam uygunluğu” kategorilerine ilişkin maddelere %76 ile %94 arasında değişen oranda “evet” seçeneğini

tercih ederek olumlu görüş bildirdikleri tespit edilmiştir. Öğrencilerden açık uçlu sorulara ise en fazla rahat bir şekilde kullanma, 1 saatten daha az sürede öğrenme, öğrenmeye yardımcı olması açısından grup çalışmasına imkân verme, eğlenceli bir süreç geçirmeye katkı sağlama, daha sonraki derslerde de kullanma isteği, kullanışlı ve yeterli bulma yanıtları alınmıştır. Bu sonuçlar, öğrencilerin DOÖO'yu geliştirme hedeflerine uygun çerçevede kullanabildiği şeklinde yorumlanabilir.

4. SONUÇ ve ÖNERİLER

Dünya ülkeleri, eğitimde teknoloji entegrasyonunu sağlamak için büyük yatırımlar yapmaktadır. Küresel bilgi ve ekonomi rekabeti sebebiyle teknolojiyi doğru ve etkin kullanma becerisi önemli görülmekte ve eğitimde teknolojinin gerekli olup olmadığı tartışmasını sonlandırmaktadır (Jhurree, 2005). Eğitim alanında teknoloji ile gerçek yaşam problemlerinin harmanlandığı ve çağın gerektirdiği becerilerin kazandırılmasına imkan tanıyan öğrenme ortamlarına ihtiyaç vardır.

Sosyal bilgiler öğretiminde dijital araçlardan yararlanmaktaki amaç, yüz yüze eğitimi ikinci plana atabilecek bir sistemin oluşturulması değil, hedeflere ulaşmada farklı yollar deneyerek daha verimli bir öğrenmenin gerçekleşmesidir. Kayaalp & Meral (2023)' e ait olan, ülkemizde 2010-2022 yılları arasında gerçekleştirilen lisansüstü çalışmaların incelendiği araştırmaya göre sosyal bilgiler dersinde teknoloji destekli öğretimin derse ilişkin tutum, motivasyon, kalıcılık, eleştirel düşünme, değer ve kavram öğrenimine olumlu etkileri olduğu bildirilmiştir.

Bu çalışmada “Dijital Bir Otantik Öğrenme Ortamının Sosyal Bilgiler Dersinde Öğrenmeye Etkisinin İncelenmesi” adlı doktora tezinde uygulanmak üzere geliştirilen öğretim materyalinin geliştirilme aşamaları sunulmuştur. Diğer bir deyişle ADDIE öğretim tasarım modeli ile DOÖO oluşturularak gerçek yaşam bağlamının sınıflara taşınabilirliği deneyimlenmiştir. Geliştirilen DOÖO’da, internet bağlantısı ile ulaşma, öğretimde esneklik sağlama, otantik öğrenmeyi temele alma, zenginleştirilmiş çoklu ortam öğelerine yer verme, işbirliği ile ürün oluşturup paylaşma ve kullanıcı etkinliklerini görüntüleyebilme gibi öğrenme fırsatları bir araya getirilmiştir. Öğrencilerin değerlendirmelerine göre DOÖO’nun *eğitimsel uygunluk, güdüleyici olma, teknik özellik uygunluğu, kullanıcı dostu olma ve çoklu ortam uygunluğu* temalarına ilişkin olumlu özelliklere sahip olduğu bulunmuştur.

Bu doğrultuda aşağıdaki önerilere yer verilmiştir:

Sosyal bilgiler dersinde disiplinler arası ve anlamlı bir öğrenme için dijital destekli otantik öğrenme ortamlarından yararlanılabilir. Sosyal bilgiler dersinde özellikle iş birliği ile ürün ortaya çıkarma ve çoklu bakış açısını deneyimleme gibi otantik öğrenme bileşenlerini içeren etkinlik ve uygulamalara yer verilebilir. DOÖO, farklı öğrenme alanı, içerik, yaklaşım, yöntem ve tekniklerin eklenebileceği bir yapıdadır. Bu doğrultuda DOÖO çeşitli araştırma konularında öğretim materyali olarak kullanılabilir. Farklı sınıf düzeylerine uygun ihtiyaç, beklenti ve problemler tespit edilerek farklı formlarda DOÖO tasarlanabilir. Gerçekleştirilecek araştırmalara öğretmen ve öğrencilerin yanı sıra

velilerin katılımı da dahil edilebilir. MEB tarafından, öğretmenlerin kendi ders materyallerini tasarlayabilmeleri için hizmet içi eğitimlerde otantik öğrenmeye uygun materyal tasarlama eğitimine ağırlık verilebilir. TÜBİTAK desteği ile çok sayıda araştırmacı ve öğretmenden oluşan uzman bir ekip oluşturularak, tüm öğrenme alanlarını kapsayan içerikler hazırlanabilir.

Etik Beyanı

Bu kitabın tüm süreçlerinin araştırma ve yayın etiğine uygun olduğunu, etik kurallara ve bilimsel atıf gösterme ilkelerine uyduğumu beyan ederim. Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Prof. Dr. Erdem YAVUZ danışmanlığında Özlem Uslu tarafından hazırlanan “Dijital Bir Otantik Öğrenme Ortamının Sosyal Bilgiler Dersinde Öğrenmeye Etkisinin İncelenmesi” adlı doktora tezinden üretilmiştir.

KAYNAKÇA

- Arends, R. I. (1998). *Resource Handbook Learning To Teach* (4th ed.). Boston, MA: McGraw-Hill.
- Arkun, S., & Akkoyunlu, B. (2008). A Study on the Development Process of a Multimedia Learning Environment according to the ADDIE Model and Student's Opinions of the Multimedia Learning Environment. *Interactive Educational Multimedia*, 17, 1-19.
- Baharuddin, B. (2018). ADDIE Model Application Promoting Interactive Multimedia. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 306(1), 1-6.
- Bektaş M. & Horzum, M. B. (2019). Eğitim ve Otantik Öğrenme. İçinde B. Ata, M. Bektaş & M. B. Horzum (Ed.), *Otantik Öğrenme* (ss. 1-48). Ankara: Vize Akademik.
- Branch, R. M. (2016). *Öğretim Tasarımı: ADDIE Yaklaşımı*. (Çev. Ed. İ. Varank). Konya: Eğitim.
- Güneş, G., Ayantaş, T., Güneş, C., Güteryüz, O., vd. (2021). Sosyal Bilgiler Eğitiminde Teknoloji Kullanımına Yönelik Yapılan Araştırmaların İncelenmesi. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 25(3), 859-890.

Herrington, J. (2006). Authentic E-Learning in Higher Education: Design Principles For Authentic Learning Environments And Tasks. In E-Learn: World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education (pp. 3164-3173). Association for the Advancement of Computing in Education.

Herrington, J., Kervin, L. (2007). Authentic Learning Supported By Technology: Ten Suggestions And Cases Of İntegration İn Classrooms. Reflections on Educational Technology: Moving Forward and Beyond (Special İssue), 44(3), 219-236.

İneç, Z. F. (2017). Sosyal Bilgiler Dersinde Geo-Medya Destekli Otantik Öğrenme Ortamının Öğrenmeye Etkisi (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Erzincan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

İneç, Z. F. (2020). Otantik Öğrenme. İçinde İ. Kozikoğlu (Ed.), Eğitimde Güncel Yaklaşımlar (ss.17–36). Ankara: Pegem Akademi.

İneç, Z. F. (2021). Otantik Öğrenme Modeli. İçinde S. Polat ve B. Aksoy (Ed.), Kuramdan Uygulamaya Sosyal Bilgiler Öğretiminde Çağdaş Öğrenme ve Öğretme Yaklaşımları (ss. 93–114). Ankara: Pegem Akademi.

- Jhurree, V. (2005). Technology İntegration in Education in Developing Countries: Guidelines to Policy Makers. *International Education Journal*, 6(4), 467-483.
- Kayaalp F., & Meral E., (2023). Sosyal Bilgiler Öğretiminde Teknoloji Temelli Lisansüstü Tez Çalışmalarının Sistematik Analizi. *Yükseköğretim ve Bilim Dergisi*, 13(2), 127-147. <https://doi.org/10.5961/higheredusci.1267102>
- Kaymakçı, S., & Ata, B. (2012). Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin Sosyal Bilgilerin Doğasıyla İlgili Görüşleri. *Sosyal Bilgiler Eğitimi Araştırmaları Dergisi*, 3(1), 35-64.
- Korur, F., Seveli, O., Yılmaz, E., & Berdur, S. (2016). Çevrimiçi İleri Düzenleyici Kavram Öğretim Materyali için Kullanıcı Görüşlerinin Analizi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 39(39), 1-15.
- Lam, B. H. (2013). Authentic Learning. <http://www.eduhk.hk/aclass/>
Erişim tarihi: 27.09.2022
- Lombardi, M. M. (2007). Authentic Learning for the 21st Century: An Overview. *Educause Learning Initiative*, 23(1), 240-241.
- Means, B., Olson, K. (1994). The Link Between Technology and Authentic Learning. *Educational Leadership*, 51(7), 15-18.
- MEB, (2018). Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı (İlkokul ve Ortaokul 4, 5, 6 ve 7. Sınıflar). Ankara: MEB Yayınları.

- Peterson, C. (2003). Bringing ADDIE to life: Instructional Design at its Best. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 12(3), 227-241.
- Reeves, T. C., Herrington, J., & Oliver, R. (2002). Authentic Activities and Online Learning. In 25th HERDSA 2002 quality conversations. Higher Education Research and Development Society of Australasia.
- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2007). Trends and Issues in Instructional Technology. Columbus: Pearson Education.
- Revington, S. (2016). Authentic learning. Defining authentic learning by Steve Revington. <http://authenticlearning.weebly.com/the-elements.html> Eriřim tarihi: 25.04.2022
- Türkan, A. & Eriřen, Y. (2022). Eđitimde Yařanan Sorunların Kuram, Model, Yöntem ve İlkeler Iřığında İncelenmesi. *Gazi Üniversitesi Gazi Eđitim Fakültesi Dergisi*, 42(2), 1641-1679.

DİJİTAL OTANTİK ÖĞRENME ORTAMININ ADDİE ÖĞRETİM TASARIM MODELİNE GÖRE GELİŞTİRİLMESİ