Turkish Studies *Educational Sciences*

Volume 14 Issue 5, 2019, p. 2709-2727

DOI: 10.29228/TurkishStudies.24814

ISSN: 2667-5609

Skopje/MACEDONIA-Ankara/TURKEY

INTERNATIONAL
BALKAN
UNIVERSITY

EXCELLENCE FOR THE FUTURE
IBU.EDU.MK

Research Article / Araştırma Makalesi

Article Info / Makale Bilgisi

✍ *Received/Geliş:* 16.07.2019

✓ *Accepted/Kabul:* 15.10.2019

📅 *Report Dates/Rapor Tarihleri:* Referee 1 (10.08.2019)-Referee 2 (25.09.2019)

This article was checked by iThenticate.

SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETİMİNDE SİMÜLASYON TABANLI DENEYİMSEL ÖĞRENME YÖNTEMİ HAKKINDA ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ*

Kamil UYGUN - Ceyhun UZUN***

ÖZ

Araştırmanın amacı, ortaokul 7. sınıf sosyal bilgiler programı kazanımlarına göre tasarlanan simülasyon tabanlı deneyimsel öğrenme uygulamaları hakkındaki öğrenci görüşlerini ortaya koymaktır.

Araştırma, ortaokul 7. sınıf sosyal bilgiler programında yer alan “Yaşayan Demokrasi” temasının deneyimsel öğrenme ve simülasyon tabanlı yöntem ve tekniğe göre işlenmesini temele almıştır. Bu bağlamda, 2016 yılı bahar döneminde Uşak İli Karahallı İlçesi Cumhuriyet Ortaokulu’nda öğrenim gören 42 ortaokul 7. sınıf öğrencisi ile birlikte deneysel desende gerçekleştirilmiştir. 21 öğrenci deney grubunda ve 21 öğrenci de kontrol grubunda bulunmaktadır. Araştırma kapsamında programda yer alan kazanımlara yönelik 3 özgün simülasyon tasarlanmış ve 12 ders saati boyunca bu simülasyonlar deney grubuna uygulanmıştır; kontrol grubunda ise programda öngörülene göre öğretim yapılmıştır. Araştırmada deneysel uygulamanın yanında nitel araştırma yöntemlerinden yarı yapılandırılmış görüşme formu uygulanmıştır. Ders işleme sürecinde kullanılan deneyimsel öğrenme ve simülasyon tabanlı eğitimle ilgili 7 açık uçlu soru, deney grubunda yer alan 21 öğrenciye yöneltilmiştir. Bu makaleye konu olan bölümde elde edilmiş olan veriler, nitel analiz yöntemlerinden içerik analizi yöntemi ile değerlendirilmiş ve katılımcıların cevapları metin içerisindeki anahtar kelimelere göre analiz edilmiştir.

*Bu makale, Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilgiler Eğitimi Doktora Programında devam etmekte olan “Sosyal Bilgiler Eğitiminde Simülasyon Tabanlı Deneyimsel Öğrenme Uygulamalarının Tasarlanması, Uygulanması ve İncelenmesi” adlı Doktora Tezi’nden üretilmiştir.

* Dr. Öğr. Üyesi, Uşak Üniversitesi Eğitim Fakültesi, E-posta: kamil.uygun@usak.edu.tr

** Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Doktora Öğrencisi, E-posta: ceyhunuzun@outlook.com.tr

Araştırma sonuçlarına göre katılımcılar Simülasyon Tabanlı Deneyimsel Öğrenme uygulamalarını yaparak yaşayarak öğrendikleri, herkesin eşit olduğu, demokratik bir öğrenme ortamının var olduğu, eğlenceli ve zevkli bir yöntem olarak değerlendirmişlerdir. Bazı öğrenciler bu yöntemle işlenen dersin ara ara sıkıcı olduğunu ve bazı bilgileri öğrenemediklerini belirtmişlerdir. Ayrıca öğrencilerden bazıları derslerde tarihsel olarak o dönemdeymiş gibi canlandırma ve rol yaparak öğrendiklerini; kendini o dönemdeymiş gibi hissettiklerini belirtmiştir.

Anahtar Kelimeler: Deneyimsel öğrenme, Simülasyon tabanlı eğitim, Sosyal bilgiler eğitimi.

STUDENT OPINIONS ABOUT SIMULATION BASED EXPERIENTIAL LEARNING METHOD IN SOCIAL STUDIES EDUCATION

ABSTRACT

The aim of the study is to present students' views about simulation-based experiential learning practices which designed according to 7th grade social studies curriculum.

The research is based on the experiential learning and simulation-based method under the learning theme of "Living Democracy" in the programme. In 2016 spring term; there has been helded an experimental implementation with 42 7th class pupil in Uşak City's Karahallı District's Cumhuriyet Secondary School. There were 21 students in experimental group and 21 students in control group. There was applied semi-structured interview form beside the experimental implementation. 7 open-ended questions were directed to 21 learners in the experimental group about experiential learning and simulation-based training methods and whole process. Regarding to research, 3 unique simulations had been designed and implemented to experimental group. In the control group, course was delivered as envisaged in the program. The data obtained in the section for this article were evaluated by content analysis method which is one of the qualitative analysis methods. The responses of the participants were analyzed according to the keywords in the text.

According to the results of the research, the participants evaluated simulation-based experiential learning was funny and enjoyable method that they learned by doing, where everyone was equal and there was a democratic learning environment. A very few students stated that course became boring sometimes during the sessions and they thought that they could not learn some informations that they expected. In addition, some students emphasized that they have learned by role-play and acted as they were in the period of time historically.

STRUCTURED ABSTRACT

Introduction

Social studies education pays priority to skill and competency based learning; hereby it focuses to make direct impact to learner's social life skills and it aims to improve their daily life proficiencies. In this manner, utilising and integrating simulation games to social studies discipline, supports and occurs competency based education. Furthermore it helps to learners to acquire prosocial values and complex skills effectively. Occasionally some subjects in social studies may include complex values and abstract concepts; simulation games thoroughly would help to learners to learn and internalize these complex values and abstract concepts easily.

The aim of the research is bring out the thoughts of 7th class students about simulation based experiential learning implementations which designed according to goals of social studies curriculum.

Method

The qualitative phenomenology method has been used in the design of the research. Phenomenology researches are appropriate for studies aiming to investigate phenomena and concepts that we are aware of but not fully understood. The phenomenon is the subjective experience of the person who perceives himself and his environment in a unique way. In our lives, phenomenas occur in different ways such as events, experiences, perceptions, tendencies/orientations, concepts and situations. Phenomenology studies are used to reveal personal perception and perspectives for a particular case (Yıldırım ve Şimşek, 2005: 72).

In 2016 spring term; there has been helded an experimental implementation with 42 7th class pupil in Uşak City's Karahallı District's Cumhuriyet Secondary School. There were 21 students in experimental group and 21 students in control group. The simulations that used in implementation phase are designed in accordance with the qualifications of skill-based training to increase and develop concerned skills in curriculum like problem solving and decision making. As a result of the application, 21 students in the experimental group were determined as working groups.

The data of the study was collected with a semi-structured interview form. The interview form, which was used in data collection, was prepared by taking three expert's opinions. According to expert's opinions, 7 open-ended questions were directed to the participants after simulations were implemented in experimental group.

The collected datas had been analysed by content analysis method. Content analysis method is one of the most widely used methods of qualitative data analysis. Content analysis is a technique commonly used for analysing written and visual data collection tools. The aim of content analysis is to reach the concepts and relationships that can explain the collected data. The basic process of content analysis is to bring together similar data within the framework of certain concepts and themes and interpret them in a way that the reader can understand (Yıldırım ve Şimşek, 2005: 227).

The reliability formula proposed by Miles and Huberman (1994: 64) was used to determine the fit index among the researchers. Fit index had been founded ,88 (Reliability= number of agreements/ total number of agreements+ disagreements).

Findings

First question was for the general thoughts about the method and 12 students who participated in the research; noted like “a fun and enjoyable method”, 10 students “a nice and good method”, 4 students “a method that we learned by doing”, 2 students “educational and instructive method”, again 2 students “after a while it was boring” and 1 student responded that “a permanent method”. As seen from responds; many of the participants commented positive aspects about the simulation based learning.

In the second finding; students were asked about to consider their own learning processes and 14 students noted that they “learned by acting and role play”, 10 students “learned with fun and pleasure”, 5 students “learned very well”, 4 students “learned by doing”, again 4 students “learned permanently” and 2 students commented “I learned something with fun, but I think they are not instructive”. As seen all of the students who expressed their opinions stated that they experienced positive emotions during the learning process.

3rd important finding was about teacher’s role and student’s roles; 9 students commented “everyone was equal and there was a fair environment”, 7 students “the teacher was a participant like us” and 1 student replied “roles were democratic naturally” The students emphasized that there was democratic environment and equal roles existed during the implementation. The value of justice in the learning theme has been acquired by students and it has arisen from these views.

As the 4th finding; there was asked thoughts about skills acquisition in the lessons; 10 students commented “my role-playing and animation skills have improved”, 6 students “I have improved my psychomotor skills”, 5 students “I have improved my verbal expression and communication skills”, 4 students “I have improved my understanding (comprehension) and active participation skills” and 2 students “I think that I have developed my skills in decision-making”. According to these thoughts communication, role playing, decision-making and psychomotor skills of the students were developed.

The thoughts about positive aspects of method has been delivered to participants as a question and 10 students noted “it was funny and enjoyable method”, 6 students “a method of learning by doing”, 4 students “a method that we learn permanently”, 3 students “a method in which we learn democratically”, 3 students answered “a method that includes values such as unity, togetherness, cooperation, respect and love”. The students stated that positive aspects of method were; it provided permanent learning, learning by doing and enjoyable learning facilities; besides simulation based learning process included values such as cooperation, solidarity and respect.

The thoughts about negative aspects of method has been delivered to participants as a question and 6 students noted “there was no

negative aspect", 3 students "occasionally it became boring", 2 students "I could not learn some information that I expected" and 2 students commented that "sometimes the classroom was noisy". Almost over half of students stated that there was no negative aspect about the method. While applying the method, it was found that sometimes the students were bored and disturbed by the noise. According to these thoughts, students were bored if some of their expectations were not met.

Other thoughts were collected as a very open-ended way and the last words were: 9 students "informed good wishes and thanked to the trainer" and 4 students did not give any additional opinions. The students expressed their sincere opinions and expressed their wishes; thus occurs the method was fruitful and effective.

Conclusion

According to findings in the research; it is seen that most of the students find the simulation based experiential learning method is positive and useful. The prominent aspect about the method was that it was funny and enjoyable. The trainer clearly observed this situation during the implementation too. During the learning; having fun and self expressing expose an important effect in learning performance. In addition, some students emphasized that the method became boring after a while. Participants actively involved to their own and other's learning processes. Within the simulation based learning the pupil noted that they improved their communication skills, role-play skills and decision making skills.

Keywords: Experiential learning, Simulation-based training, Social studies education.

Giriş

Sosyal bilgiler öğretiminde birçok yöntem denenmiş ve uygulanmıştır. Sosyal bilgilerin kendi doğası gereği birçok yöntemin uygulanabilmesi ve denenmesi mümkündür. Akçay, Akçay ve Kurt'un (2016) yaptıkları araştırmanın sonuçlarına göre sosyal bilgiler öğretmenleri %83 ile düz anlatım tekniğini, %57 ile soru-cevap tekniğini ve %54 ile ise ödev tekniğini kullandıklarını belirtmişlerdir. Çağın gerektirdiği donanımlara uygun, yaşam boyu öğrenmeye açık, kazandığı bilgi ve beceriyi hayata geçirmeye çalışan ve transfer eden bireylerin yetiştirilmesi yönünde ortaya konulan hedefleri sadece geleneksel yöntemleri kullanarak gerçekleştirmek mümkün değildir (Çelikkaya ve Kuş, 2009).

Koç (2013), sosyal bilgiler eğitiminde geleneksel yöntemlerle ders işlemenin, sosyal bilgilerin genel amaçları arasında bulunan yaratıcı düşünme, anlama, problem çözme, birlikte öğrenme gibi becerileri kazandırmada yetersiz olduğunu; bu gibi yeni ve önemli becerilerin kazandırılmasında öğrenme ve öğretme sürecine farklı bakışlar getiren yaklaşımlardan yararlanılması gerektiğini belirtmektedir.

Çiftçi (2006), gerçek düzeyde etkin bir öğrenmenin sağlanması, öğrencinin bizzat kendisinin yaparak ve yaşayarak, yüz yüze kaldığı problemleri sorgulayıp analiz ederek ve problemlere yaratıcı çözümler üreterek sonuç alması ile olacaktır ve bunun için öğrenenler bilgiyi kendileri yapılandırmalıdır görüşünü bildirmektedir.

Kan (2006), sosyal bilgiler eğitiminde daha yeni yöntemlerin uygulanmasını ve kullanılmasını tavsiye etmektedir. Sosyal bilgiler öğretimi sürecinde öğrenciler, derse aktif olarak katıldıklarında yaşadıkları dünyayı ve çevreyi gözlemleyebilecek böylelikle araştırma, gözlemlleme ve keşfetme

deneyimi elde edip bu bilgi ve becerileri günlük yaşamlarına transfer edebileceklerdir (Çelikkaya, 2014).

Kumar ve Lightner (2007) ise geleneksel olmayan yöntemlerden olan oyun, simülasyon, interaktif etkinlikler, dijital öğrenmeye dayalı öğretim gibi yöntemlerin daha değerli olduklarını belirtmektedirler. Bununla birlikte Ruben (1999) de deneyimsel öğrenmenin ve simülasyon tabanlı eğitimin daha kompleks ve çeşitli öğrenme çıktıları meydana getirdiğini aktif öğrenmeyi, işbirliğini ve etkileşimi teşvik ettiğini belirtmektedir. Tomlinson ve Masuhara (2009), eğitimde oyunları kullanmanın gerçek zamanlı hızlı geri bildirim verdiğini ve hangi disiplinde olursa olsun öğrenmenin etkinliğini artırdığını belirtmektedirler.

Sosyal bilgiler eğitimi ile ilgili birçok yöntem ve teknik araştırması yapılmıştır. Göncüoğlu (2010: 16) yaptığı çalışmada sosyal bilgiler eğitiminde işe koşulan yöntemleri 4 başlıkta ele almıştır:

- a) Öğretmen odaklı
- b) Etkileşim odaklı
- c) Bireysel odaklı
- d) Yaşantı odaklı

Yaşantı odaklı yöntemleri sınıf içerisinde uygulayabilmek adına bazı öğrenme modellerini uygulamak gerekmektedir. Bu modellerin başat olanları şöyledir: Deneyimsel öğrenme, drama, aktif öğrenme ve işbirlikli öğrenme. Bu modeller içerisinde doğrudan deneyimi merkeze alan öğrenme modeli deneyimsel öğrenme modelidir. Deneyimsel öğrenme, 20. yüzyıla damgasını vuran, insan gelişimini ve öğrenmeyi temele alan akımın öncülerinden olan Jean Piaget, John Dewey, Lev Vygotski, Paulo Freire, Carl Jung, Kurt Lewin, Carl Rogers ve William James gibi eğitim düşünürlerinin fikirleri ışığında ortaya konulmuş bir modeldir ve şu 6 ilkeye sahiptir (Passarelli & Kolb, 2011: 4-5):

- 1) Öğrenme bir sonuç değil; bir süreçtir.
- 2) Bütün öğrenmeler var olanın yeniden öğrenilmesidir.
- 3) Öğrenme dünyaya adaptasyon sürecindeki zıtlıkların çözümlenmesini gerektirir.
- 4) Öğrenme bütünsel bir uyum sürecidir.
- 5) Öğrenme çevre ve insan arasındaki sinerjik etkileşim sonucu ortaya çıkar.
- 6) Öğrenme bilgiyi ve deneyimi yaratma, ortaya çıkarma sürecidir.

Deneyimsel öğrenme teoremi, öğrenmeyi deneyimlerin bilgiye dönüşümü süreci olarak tanımlar; bununla birlikte bilgiyi de deneyimin kavranması ve dönüştürülmesinin kombinasyonu olarak tanımlar (Kolb, 2015: 49-51).

Deneyimsel öğrenme, 4 fazı bulunan bir döngü ile şematize edilmektedir. Bu 4 faz sırasıyla şunlardır:

Somut Yaşantı > Yansıtıcı Gözlem > Soyut Kavramsallaştırma > Aktif Deneyim' dir.

Grafik 1: David Kolb' un Öğrenme Stilleri Modeli ve Deneyimsel Öğrenme Kuramı

Kaynak: Kolb, 2015

Kolb, deneyimsel öğrenme modelini ortaya koyarken birçok modelden yararlandığını özellikle Lewin'in Eylem Araştırması ve Laboratuvar Öğrenme Modeli, Piaget'in Bilişsel Gelişim Modeli ve Dewey'in deneyimlere dayalı öğrenme modelini merkeze aldığını belirtmektedir (Kolb, 2015: 36). Ortaya koyduğu deneyimsel öğrenme döngüsünü 4 tip öğrenme stili ile de ilişkilendirmektedir ve öğrenme stillerine göre bu döngüye bağlı öğrenme tasarımlarında öğrenme stillerinin de göz önünde bulundurulması gerektiğini belirtmektedir. Deneyimsel öğrenme modelinde öğretimi tasarlarlarken birçok yöntem ve teknikten faydalanılmaktadır. Bu yöntemlerin başında, eğitsel simülasyonlar gelmektedir. Simülasyonlar, pratik kullanımı olmayan, mükemmel teorik bir yaklaşım ortaya koyan bir yöntem olmanın aksine uygulamayı ve pratiği merkeze alan bir disiplindir; bu durum, simülasyonları gerçek hayatın içinde bulunan uygulamalı ve iç içe geçmiş becerilerin kazandırıldığı bir öğrenme aracına dönüştürmektedir (Hofstede, Caluwe ve Peters, 2010). Bunun yanında simülasyonlar gelecekte ortaya çıkabilecek durumlarla baş etmede bir dizi beceri setinin deneyimlenmesi için fırsatlar sunan bir eğitim yöntem-teknikidir; öğretim yaklaşımıdır (Fowler ve Pusch, 2010). Simülasyonlar temelde 3 kategoriye ayrılmaktadır ve aşağıda detaylı bir tasnif sunulmuştur:

Grafik 2: Simülasyon Tabanlı Eğitim ve Sınıflandırılması

Simülasyon tabanlı eğitim, sosyal bilgiler eğitimi için oldukça uygun bir yöntem ve tekniktir. Nemerow (1996), sınıfta sosyal oyunlar oynamanın eğitimin bütün problemlerini çözmediğini ancak öğrencileri kendi öğrenme süreçlerine dâhil etmede çok etkili bir yöntem olduğunu belirtmiştir. Bu araştırmadaki uygulamada kullanılan ve geliştirilen simülasyon türü sosyal süreç simülasyonları türüne girmektedir. Sosyal süreç simülasyonları sosyal becerileri geliştirmede insan etkileşimine ve iletişime odaklanır (Raybourn, 2006). Bununla birlikte Shubik (2009), simülasyon tabanlı öğrenmenin de içinde olduğu eğitsel oyunların birçok uygulama alanının bulunduğunu ve temelde şu işlevleri ve hedefleri gerçekleştirdiğini belirtir:

- Öğrenme motivasyonunu artırma
- Eğitimdeki diğer metodların kullanımını güçlendirme
- Neden, nasıl, ilişkisi ile birlikte teorileri öğretme
- Dinamik durumları öğretmede anlam kurma
- Kişilerarası ilişkileri geliştirme ve öğretme
- Çocukların kültürlenme sürecine katkı sağlama
- Çeşitli beceriler kazandırma (akademik beceriler, yaşamsal beceriler vb.).

Sosyal bilgiler öğretimi, beceri temelli öğrenmeyi, öğrenenlerin sosyal ve içtimai hayatına doğrudan etki edebilmeyi ve hayatın içinden öğelerle bireysel yetkinliklerin artırılmasını önceliğe almaktadır. Bu bağlamda sosyal bilgiler disiplini içerisinde beceri temelli eğitim yapmada, birçok kompleks beceriyi ve değeri öğrencilere kazandırmada simülasyon oyunlarının kullanılması ile ciddi bir etki meydana getirilecektir. Zaman zaman soyut öğrenme alanları içeren sosyal konuların derinlemesine uygulamalı bir biçimde öğrencilere kazandırılması mümkün olacaktır.

Araştırmanın Amacı

Araştırmanın amacı, ortaokul 7. sınıf sosyal bilgiler programı kazanımlarına göre tasarlanan simülasyon tabanlı deneyimsel öğrenme uygulamaları hakkındaki öğrenci görüşlerini ortaya koymaktır.

Yöntem

Araştırmanın Modeli

Araştırmada nitel araştırma desenlerinden olgubilim (fenomenoloji) kullanılmıştır. Olgubilim araştırmaları, farkında olduğumuz fakat tam anlamıyla kavrayamadığımız olgu ve kavramları araştırmayı amaçlayan çalışmalar için uygun görülmektedir. Fenomen, kendini ve çevresini kendine has bir şekilde algılayan kişinin öznel yaşantısıdır. Olgular, yaşamımızda olay, tecrübe, algı, eğilim/yönelim, kavram ve durumlar gibi farklı şekillerde karşımıza çıkar. Olgubilim çalışmaları, belli bir olguya yönelik kişisel algının ve bakış açısının ortaya çıkarılması için kullanılır (Yıldırım ve Şimşek, 2005: 72).

Çalışma Grubu

2016 yılı bahar döneminde Uşak İli Karahallı İlçesi Cumhuriyet Ortaokulu'nda öğrenim gören 42 ortaokul 7. Sınıf öğrencisine deneysel uygulama yapılmıştır. Bu okul, araştırmacının görev yaptığı ilçede iki şubesi bulunan tek ortaokul olduğundan seçilmiştir. 21 öğrenci deney grubunda ve 21 öğrenci de kontrol grubunda bulunmaktadır. Uygulamada geliştirilen simülasyonlar bu becerilerin artırılmasına ve geliştirilmesine yönelik beceri temelli eğitimin niteliklerine uygun olarak tasarlanmıştır. Uygulama neticesinde deney grubundaki 21 öğrenci çalışma grubu olarak belirlenmiştir.

Veri Toplama Araçları

Araştırmanın verileri, yarı yapılandırılmış görüşme formu ile toplanmıştır. Veri toplama aracı olan görüşme formu, üç uzman görüşü alınarak hazırlanmıştır. Uzman görüşleri doğrultusunda katılımcılara aşağıda belirtilen uygulama sonrasında 7 adet açık uçlu soru yöneltilmiştir.

Araştırmanın uygulama aşamasında “Yaşayan Demokrasi” teması simülasyon tabanlı deneyimsel öğrenme yöntemine göre yeniden tasarlanmıştır ve kazanımlar programdaki şekliyle aynen kullanılmıştır. Araştırmacılar tarafından içerik ve ders işleme sürecinde kullanılacak simülasyonlar özgün olarak tasarlanmış ve öğrencilerle birlikte uygulanmıştır. Sosyal bilgiler ortaokul 7. Sınıf programında “Yaşayan Demokrasi” temasında öngörülen doğrudan verilecek beceriler: “Problem Çözme Becerileri ve Karar Verme Becerileri” olarak belirlenmiştir ve doğrudan verilecek değer ise “Adalet” değeri olarak belirtilmiştir.

Araştırmada seçilen tema, “Yaşayan Demokrasi” temasıdır. Okumuş ve Güven (2018), 2005 öncesi demokrasi eğitimine yeterli önemin verilmediğini belirtmiştir. 2005 yılında müfredat ve kitaplarda değişimler olmasına rağmen 2005'ten bu yana kısmen de olsa bu durumun devam ettiğini belirtmektedir. Bu bağlamda araştırmanın demokrasi eğitimine de katkı sunması düşünülmektedir.

Verilerin Analizi

Veri araçlarından elde edilen veriler, içerik analizi kullanılarak çözümlenmiştir. İçerik analizi, nitel veri analiz türleri arasında çok fazla kullanılan yöntemlerden biridir. İçerik analizi, çoğunlukla yazılı ve görsel veri araçlarının analiz edilmesinde kullanılan bir tekniktir. İçerik analizinde amaç, toplanan verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaşmaktır. İçerik analizinde temelde yapılan işlem, birbirine benzeyen verileri belirli kavramlar ve temalar çerçevesinde bir araya getirmek ve bunları okuyucunun anlayabileceği bir biçimde düzenleyerek yorumlamaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2005: 227).

İki araştırmacı arasında uyum indeksini belirlemek için Miles ve Huberman (1994: 64) tarafından önerilen güvenilirlik formülü kullanılmıştır. Araştırmacılar arasında uyum yüzdesi .88 bulunmuştur (Güvenirlik = Görüş birliği sayısı / Toplam görüş birliği + Görüş ayrılığı sayısı).

Bulgular ve Yorumlar

1. Öğrenme Yöntemine İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Tablo 1: Simülasyon Tabanlı Deneyimsel Öğrenme Yöntemi Hakkındaki Öğrenci Görüşleri

Görüşler	Genel
Eğlenceli ve zevkli bir yöntem	12
Güzel ve iyi bir yöntem	10
Yaparak yaşayarak öğrendiğimiz bir yöntem	4
Eğitici ve öğretici bir yöntem	2
İlk başta güzel bir yöntemdi sonra sıkıcı oldu	2
Kalıcı bir yöntem	1
Toplam	31

Katılımcılardan 12 öğrenci “eğlenceli ve zevkli bir yöntem”, 10 öğrenci “güzel ve iyi bir yöntem”, 4 öğrenci “yaparak yaşayarak öğrendiğimiz bir yöntem”, 2 öğrenci “eğitici ve öğretici bir yöntem”, yine 2 öğrenci “ilk başta güzel bir yöntemdi sonra sıkıcı oldu” ve 1 öğrenci de “kalıcı bir yöntem” şeklinde cevap vermişlerdir. Öğrencilerin çoğu yöntem hakkında olumlu görüş bildirmiştir.

Öğrencilerin öğrenme yöntemine ilişkin görüşlerden bazı doğrudan alıntı örnekleri aşağıda verilmiştir:

Ö-3: İyi ve güzel bir dersti. Güzel zaman geçirerek dersi iyi bir şekilde tamamladım.

Ö-5: Çok güzel bir sistem. Ben böyle ders işlemeyi çok sevdim ve derslerde çok eğlendim.

Ö-6: Yaparak yaşayarak öğrendiğimiz iyi bir dersti.

Ö-7: Bu öğrenme yöntemi benim için faydalı oldu; yani 4 hafta boyunca yaptığımız bütün etkinliklerde çok eğlendim ve çok iyi öğrendim.

Ö-8: Çok güzeldi sosyal bilgiler dersini çok değiştirdi bence hep böyle ders işlenmeli.

Ö-9: Bence bu yöntem gayet öğreticiydi ve ben bu deneyimde çok eğlendim.

Ö-12: İyiydi. Hem daha eğlenceli hem de daha kalıcıydı. Eğlenerek bir şeyler yapmak insana daha iyi geliyor. Normal ders işlerken insanın canı sıkılıyor. Ama bizim yaptığımız yöntemle daha eğlenceli şekilde ders işlemiş oluyoruz.

Ö-13: Ben bu öğretim yöntemini çok beğendim. Eğlenerek öğrenmenin ne kadar keyifli olduğunu öğrendim. Eğlenerek öğrendiğimiz zaman daha istekli ders işleyip daha çok şey öğrendiğimizi gördüm, gözlemledim.

Ö-15: Çok güzel olduğunu düşünüyorum, bir daha istiyorum.

Ö-20: Eğlenceli ve çok başarılı bir yöntem olduğunu düşünüyorum. Eğitici, öğretici ve canlandırma aşamaları olan bu yöntemi çok beğendim.

Ö-21: Bence çok eğlenceli, zevkli ve bilgi verici ders anlatım taktiği var.

2. Öğrencilerin Kendi Öğrenme Süreçlerine İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Tablo 2: Simülasyon Tabanlı Deneyimsel Öğrenme Yöntemi Hakkında Öğrencilerin Kendi Öğrenme Süreçlerini Değerlendirmeleri

Görüşler	Genel
Canlandırma ve rol yaparak öğrendim	14
Eğlenerek ve keyif alarak öğrendim	10
Çok iyi şekilde öğrendim	5
Yaparak yaşayarak öğrendim	4
Kalıcı bir şekilde öğrendim	4
Eğlenerek bir şeyler öğrendim ama bunların öğretici olmadığını düşünüyorum	2
Toplam	39

Araştırmaya katılan 14 öğrenci “canlandırma ve rol yaparak öğrendim”, 10 öğrenci “eğlenerek ve keyif alarak öğrendim”, 5 öğrenci “çok iyi bir şekilde öğrendim”, 4 öğrenci “yaparak yaşayarak öğrendim”, yine 4 öğrenci “kalıcı bir şekilde öğrendim” ve 2 öğrenci de “eğlenerek bir şeyler öğrendim ama bunların öğretici olmadığını düşünüyorum” şeklinde cevaplar vermişlerdir. Görüş bildiren öğrencilerin hepsi öğrenme sürecinde olumlu duygular yaşadığını belirtmiştir.

Öğrencilerin öğrenme süreçlerine ilişkin görüşlerden bazı doğrudan alıntı örnekleri aşağıda verilmiştir:

Ö-3: İyi bir şekilde öğrendiğimi düşünüyorum. Sanki olayların içinde gibi hissettim kendimi.

Ö-4: İyi değerlendiriyorum. Çünkü öğretmenimiz çok iyi bir şekilde öğretti. Simülasyon yaparken o rolü yapmaya çalıştım. Çok eğlenceli ve zevkliydi.

Ö-5: Dersler çok keyifliydi, eğlenerek öğrendim ama çok fazla öğretici olmadığını düşünüyorum.

Ö-6: Eğlenerek, yaparak ve yaşayarak öğrendim, öğrenirken oyunlarda kaybettim de kazandım da güldüm, neşeli hissettim.

Ö-9: Ben eğlenerek öğrendim. Öğrenirken bazen iyi bazen de kötü şeyler yaşadım.

Ö-11: Derslerde tarihsel olarak o dönemdeymiş gibi canlandırma ve rol yaparak öğrendim; kendimi o dönemde gibi hissettim.

Ö-12: Çok eğlenceli geldi bana konuları canlandırarak çok kalıcı bir şekilde öğrendiğimi düşünüyorum.

Ö-13: Sosyal bilgiler dersinin eğlenceli olduğunu gördüm.

Ö-20: Yaşayan demokrasi temasının anlamını daha iyi kavramış oldum. Yaptığımız canlandırmalarla daha iyi ve kalıcı şekilde öğrendim.

Ö-21: Öğrenirken akılda kalması gerekenleri tuttuk.

3. Öğretmen ve Öğrenci Rollerine İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Tablo 3: Simülasyon Tabanlı Deneyimsel Öğrenme Yöntemi Uygulamasında Öğretmen ve Öğrenci Rollerine Hakkındaki Görüşler

Görüşler	Genel
Herkes eşitti ve adil bir ortam vardı	9
Öğretmen de bizim gibi bir katılımcıydı	7
Roller demokratikti	1
Toplam	17

Araştırmada görüş bildiren 9 öğrenci “herkes eşitti ve adil bir ortam vardı”, 7 öğrenci “öğretmen de bizim gibi bir katılımcıydı” ve 1 öğrenci de “roller demokratikti” şeklinde cevaplar vermişlerdir. Görüş bildiren öğrenciler, demokratik ve eşit rollerin olduğu ortam vurgusu yapmışlardır. Temadaki doğrudan verilecek adalet değeri bu görüşlerde ortaya çıkmıştır.

Öğrencilerin öğretmen ve öğrenci rollerine ilişkin görüşlerden bazı doğrudan alıntı örnekleri aşağıda verilmiştir:

Ö-2: *Hepimiz geçmiş dönemde yer aldık.*

Ö-5: *Çok güzel ve adaletliydi. Öğretmenimiz de roller canlandırırken bizim arkadaşımız gibiydi. Bu da daha eğlenceli oldu.*

Ö-6: *Öğretmenimiz de tıpkı bizim gibi katılımcı olarak derse katıldı. Biz de katılımcıydık.*

Ö-7: *Herkes birbirine eşitti. Yani demokratik bir şekilde ders işledik.*

Ö-8: *Hepimiz öğrenci gibi olduk öğretmenimiz de bizim gibi öğrenci oldu.*

Ö-9: *Öğrenciler ve öğretmen aynı durumdaydı ve bu da bizim için daha iyi oldu.*

Ö-10: *Bence iyiydi, birbirimize saygılı olmayı öğrendik.*

Ö-13: *Farklı etkinliklerle çeşitli rollere büründük. Kimi zaman bu rollerden çok keyif aldık kimi zaman keyif almadık. Keyif aldığımız zaman öğrendiklerimiz daha kalıcı hale geliyor aklımızda.*

Ö-14: *Öğretmen de oyunlarda çeşitli etkinliklerde öğrenci gibi bir üyeydi.*

Ö-20: *Toy'un ve çeşitli kurumların rollerini canlandırdık, seçimler yaptık.*

4. Derslerde Geliştirilen Becerilere İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Tablo 4: Simülasyon Tabanlı Deneyimsel Öğrenme Yöntemi İle İşlenen Derslerde Öğrencilerin Hangi Becerilerinin Geliştiğine Dair Görüşleri

Görüşler	Genel
Rol yapma ve canlandırma becerimin geliştiğini düşünüyorum	10
El becerimin geliştiğini düşünüyorum	6
Sözel anlatım ve iletişim becerilerimin geliştiğini düşünüyorum	5
Derse aktif katılım becerimin geliştiğini düşünüyorum	4
Karar verme becerilerimin geliştiğini düşünüyorum	2
Toplam	27

Çalışmaya katılan 10 öğrenci “rol yapma ve canlandırma becerimin geliştiğini düşünüyorum”, 6 öğrenci “el becerimin geliştiğini düşünüyorum”, 5 öğrenci “sözel anlatım ve iletişim becerilerimin geliştiğini düşünüyorum”, 4 öğrenci “anlama ve derse aktif katılım becerimin geliştiğini düşünüyorum” ve 2 öğrenci de “karar verme ile ilgili becerilerimin geliştiğini düşünüyorum” şeklinde

cevaplar vermişlerdir. Öğrencilerin iletişim, rol oynama, karar verme ve psikomotor becerilerinin geliştiği ortaya çıkmıştır.

Öğrencilerin geliştirilen becerilere ilişkin görüşlerden bazı doğrudan alıntı örnekleri aşağıda verilmiştir:

Ö-5: *Hem el becerimizin hem de rol yapma, canlandırma becerimizin geliştiğini düşünüyorum.*

Ö-7: *Sosyal bilgiler dersi becerilerimin geliştiğini düşünüyorum.*

Ö-8: *Anlama becerimin geliştiğini düşünüyorum. Yapararak yaşayarak öğrenmek utanmadan dersi dinlememe vesile oldu.*

Ö-9: *Eğlenerek bir şeyler öğrendim; derslerde yardımlaşarak bir şeyler yapmayı öğrendim ve böylece daha kalıcı ve iyi öğrendim.*

Ö-11: *Kendimi savunma, rol yapma ve taklit yeteneğimin geliştiğini düşünüyorum.*

Ö-13: *Rol yapma becerimin daha çok geliştiğini gördüm. El becerim hiç yoktu ama az da olsa gelişti.*

Ö-15: *El becerimiz ve konuşma becerimiz gelişti.*

Ö-16: *Rol yeteneğimin geliştiğini gördüm ve el becerilerim de gelişti.*

Ö-20: *Algılama ve canlandırma yeteneğimin geliştiğini düşünüyorum.*

5. Öğrenme Yönteminin Olumlu Yönlerine İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Tablo 5: Simülasyon Tabanlı Deneyimsel Öğrenme Yönteminin Olumlu Yönleri İle İlgili Görüşler

Görüşler	Genel
Eğlenceli ve zevkli bir yöntem	10
Yapararak yaşayarak öğrenmenin hâkim olduğu bir yöntem	6
Öğrendiklerimizi kalıcı şekilde öğrendiğimiz bir yöntem	4
Demokratik bir şekilde ders işlediğimiz bir yöntem	3
Birlik, beraberlik, yardımlaşma ve saygı gibi değerleri içeren bir yöntem	3
Toplam	26

Katılımcılardan 10 öğrenci “eğlenceli ve zevkli bir yöntem”, 6 öğrenci “yapararak yaşayarak öğrenmenin hâkim olduğu bir yöntem”, 4 öğrenci “öğrendiklerimizi kalıcı şekilde öğrendiğimiz bir yöntem”, 3 öğrenci “demokratik bir şekilde ders işlediğimiz bir yöntem”; 3 öğrenci de “birlik, beraberlik, yardımlaşma, saygı ve sevgi gibi değerleri içeren bir yöntem” şeklinde cevaplar vermişlerdir. Öğrenciler, kalıcı, yaparak yaşayarak ve zevkli öğrenmenin yanı sıra yardımlaşma, işbirliği ve saygı gibi değerleri içeren yöntem olduğu yönünde görüş bildirmişlerdir.

Öğrencilerin yonteme ilişkin olumlu görüşlerden bazı doğrudan alıntı örnekleri aşağıda verilmiştir:

Ö-1: *Simülasyon tabanlı deneyimsel öğrenme yöntemini öğrendim.*

Ö-5: *Eğlendirici olması, keyifli zaman geçirmemiz, birlik ve beraberliğin sağlanması.*

Ö-6: *Yapararak öğrendiğimiz için bilgiler aklımızda daha kalıcı oldu.*

Ö-8: *Onların eski dönemlerde nasıl karar verdiklerini anladık.*

Ö-9: *Yardımlaşma, eğlenme, eşit haklara sahip olmak.*

Ö-13: Derslerin ağırlığından kurtulup güzel ve eğlenceli kısımlarıyla işledik.

Ö-14: İnsanın unutmayacağı öğrenme yöntemi olumlu bir yöntemdi. Hem eğlenerek daha zevkli dersleri işleriz.

Ö-18: Rol yapma yeteneğim ve iletişim becerilerim gelişti.

Ö-19: Öğretmek, simülasyonla öğrenmek, denemeyi öğrenmek.

Ö-20: Demokratik yönetimin nasıl olduğunu deneyerek öğrendim.

Ö-21: Çok eğlenceliydi; hiç sert değildi.

6. Öğrenme Yönteminin Olumsuz Yönlerine İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Tablo 6: Simülasyon Tabanlı Deneyimsel Öğrenme Yönteminin Olumsuz Yönleri İle İlgili Görüşler

Görüşler	Genel
Olumsuz yönü yoktu	6
Sıkıcı zamanlar oldu	3
Öğrenme güçlüğü yaşandı	2
Gürültü oldu	2
Toplam	13

Çalışmada görüş bildiren 6 öğrenci “olumsuz yönü yoktur”, 3 öğrenci “ara ara sıkıcı oldu”, 2 öğrenci “bazı bilgileri öğrenemedik” ve 2 öğrenci de “bazen gürültülü oldu” şeklinde cevaplar vermişlerdir. Öğrencilerin neredeyse yarısı olumsuz yönü olmadığını ifade etmiştir. Yöntemi uygularken bazen öğrencilerin sıkıldığı ve gürültü olmasından rahatsız olduğu ortaya çıkmıştır. Öğrencilerin bazı beklentilerinin karşılanması durumunda sıkıldıkları görülmüştür.

Öğrencilerin yöneme ilişkin olumsuz görüşlerden bazı doğrudan alıntı örnekleri aşağıda verilmiştir:

Ö-6: Bazı bilgileri öğrenemedik.

Ö-7: Bazı etkinlikler sıkıcı geçti. Bazen kendi arkadaşlarımla beraber aynı grupta olamadım. Bu yüzden bunları yaparken sıkıldım.

Ö-9: Olumsuz yönünü görmedim.

Ö-14: Yazarak anlayanlar için olumsuzdur çünkü beyinleri yazarak daha iyi anlar. Oyun gibi ders işlemesini sevmeyenler için de olumsuz yönüdür.

7. Diğer Görüşlere İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Tablo 7: Simülasyon Tabanlı Deneyimsel Öğrenme Uygulaması İle İlgili Sorular Dışındaki Görüşler

Görüşler	Genel
İyi dileklerde bulunup teşekkür etti.	9
Ek görüş bildirmedi.	4
Toplam	13

Çalışmaya katılan 9 öğrenci “iyi dileklerde bulunup teşekkür etti” ve 4 öğrenci de “ek görüş bildirmedi”. Öğrencilerin çok içten görüşler bildirerek temennilerde bulunması ve teşekkür etmeleri yararlı olduğunu ortaya çıkarmıştır.

Öğrencilerin ek görüşlerinden bazı doğrudan alıntı örnekleri aşağıda verilmiştir:

Ö-6: Öğretmenimize tüm uğraşları için teşekkür etmek istiyorum.

Ö-8: Tüm dersler müthişti çok eğlenceliydi. Teşekkürler.

Ö-9: Söylemek istediğim bir şey yok.

Ö-12: Çok hoş bir dersti. Öğretmenimiz sağ olsun.

Ö-13: Umarım her sene bu tarz bir ders işlenir.

Ö-14: Bu dersler güzel geçti. Her şey için teşekkürler...

Ö-16: Güzel bir şey fakat her okulda uygulanmalı.

Ö-17: Zevkli bir dersti. Teşekkür ederim.

Ö-20: Bu dersi yapan öğretmenimi çok sevdim. Öğretim düzeyinin yüksek olduğunu düşünüyorum.

Sonuç ve Tartışma

Araştırmada uygulanan simülasyon tabanlı deneyimsel öğrenme uygulamaları ile ilgili sosyal bilgiler disiplini özelinde bir çalışmaya rastlanmamıştır; bu bağlamda tartışma bölümünde farklı disiplinlerde ve konularda yer alan araştırmalara yer verilmiştir.

Araştırmadaki bulgulara bakıldığında katılımcıların verdikleri cevaplar incelendiğinde öğrencilerin genel olarak yöntemi olumlu buldukları ortaya çıkmıştır. Yöntemin ön plana çıkan yönü ise eğlenceli ve zevkli bulunması olmuştur. Zira uygulama esnasında da öğretmen bu durumu açıkça gözlemlemiştir. Öğrencilerin eğlenirken daha iyi öğrenmeleri ve kendilerini daha iyi ifade edebilmeleri öğrenme performansı açısından oldukça önemli bir etkidir. Ayrıca az da olsa bazı öğrenciler yöntemin bir süre sonra sıkıcı olmaya başladığını belirtmişlerdir. Çelikkaya ve Kuş (2009) çalışmalarında sosyal bilgiler öğretiminde öğretmenlerden veri toplamışlar ve öğretmenlerin düz anlatım, ders esnasında yazı yazdırma, soru-cevap, test çözme, ders özeti çıkarma, beyin fırtınası ve kavram haritası yöntemleri sıklıkla kullanılan yöntemler olarak ifade ettiklerini belirtmişlerdir. Bu sorunun kaynağı olarak da öğrenen merkezli yöntem tekniklerin öğretmenlere tam olarak tanıtılamaması yönünde görüş bildirmişler; bu konuda nitel çalışmaların yapılmasını gerektiğini tavsiye etmişlerdir. Bizim çalışmamızda öğretmen görüşlerine yer verilmemiştir; ancak öğrencilerin uygulamaya bizzat katılmaları ve kendi öğrenme süreçlerini değerlendirmeleri sağlanmıştır, öğrenen merkezli yöntemlere yönelik görüşler değerlendirilmiştir. Nihayetinde bütün yöntem ve tekniklerdeki temel amaç öğrenenlerin daha iyi öğrenmesini sağlamak odaklıdır, bu sebeple yöntem ve tekniklere doğrudan maruz kalan öğrencilerin görüşlerinin ortaya konulması yöntemlerdeki etkinin daha objektif şekilde ortaya konabilmesi açısından değerlidir. Polat (2006), yaptığı araştırmada sosyal bilgiler öğretmenlerine öğretim yöntem teknikleriyle alakalı sorular yöneltmiştir. Buna göre sosyal bilgiler eğitiminde öğretmenler, en çok; soru-cevap, tartışma ve gezi-gözlem yöntemlerinin sıklıkla kullanılması gerektiğini belirtmişler. Daha çarpıcı olarak ise anlatım, gösteri, problem çözme, örnek olay yöntemlerinin kısmen kullanılmasını ve rol yapma yönteminin en az kullanılması gerektiğini belirtmişlerdir. Araştırmamız bu yönelime göre çok zıt bir durum teşkil etmektedir. Zira aradan geçen 13 yılda öğretmenlerin mesleki tutum ve becerileri bu konudaki görüşleri, öğrenenlerin ihtiyaçları ve 21. yüzyılın gerektirdiği beceriler oldukça ciddi değişim göstermektedir. Polat'ın (2016) araştırması ile bizim araştırmamız kıyaslandığında o dönemdeki öğretmen görüşlerine göre öğretmenlerin sosyal bilgiler programı ile ilgili yeterli öngörü ve bilgiye sahip olmadıkları bu dönemdeki yönelim ve eğitimsel taleplerin çok farklı olduğunu belirtmek gerekir. Hromek ve Roffey'in (2009), oyun tabanlı eğitimde sosyal ve duyuşsal öğrenmeyi temele alan nitel araştırmalarında öğrencilerden biri "ders işleme sürecinde oyun zamanı geldiğinde çok eğlendiğini ve bir dahaki dersi iple çektiğini" belirtmiştir. Russell ve Waters'ın (2010) araştırmasında sosyal bilgiler eğitimi alan öğrencilere en çok hangi yöntemle ders işlemeyi sevdikleri sorulmuş; öğrenciler, %79'la işbirlikli ve etkileşimli aktif öğrenme ve oyun tabanlı yöntemleri tercih ettiklerini belirtmişler; %74 ile düz anlatımı hiç

sevmediklerini belirtmişlerdir. Bizim araştırmamızdaki cevaplardan anlaşıldığı üzere katılımcılar, benzer paralelde cevaplar vermişler; çok eğlendiklerini dile getirmişlerdir; araştırma sonuçları bu bağlamda paralellik göstermektedir.

Uygulama sürecinde katılımcıların öğrenme sürecine aktif olarak katıldıkları ve dâhil oldukları yönünde bir sonuç çıkmaktadır. Araştırmada uygulama yapılan temadaki doğrudan verilecek değer “Adalet” değeridir. Adalet değeri, somut işlemlerden soyut işlemler dönemine geçen öğrenciler açısından bakıldığında kavranması çok kolay olmayan bir değerdir. Bu bağlamda hazırlanan simülasyonlar içerisinde adalet değerini öğrencilere kazandırabilmek adına birçok öge koyulmuş ve öğrencilere bununla ilgili yaşantılar, deneyimler sunulmuştur. Bu yöntemde öğrenenlerin eşit ve adil bir ortamda bulunması, demokrasi vurgusu ve eğitmenin de bir katılımcı gibi hissedilmesi/kabul görmesi önemli bir sonuçtur. Kumar ve Lightner (2007), araştırmalarında öğrencilerin eski geleneksel yöntemlerden ziyade yeni aktif öğrenme deneyimlerini daha çok sevdiklerini ve daha çok şey öğrendiklerini ortaya koymuşlardır; bununla birlikte öğrenciler, bunun bir zaman kaybı olmadığını, bu tarz öğrenmenin çok eğlenceli olup öğrenme hedeflerini kazandığını ve diğer öğretmenlerin de deneyimsel öğrenme etkinlikleri yapmalarını istediklerini belirtmişlerdir. Bu açıdan bakıldığında araştırma sonuçlarının paralellik gösterdiği söylenebilir.

Araştırmada uygulanan deneyimsel öğrenme ve simülasyon tabanlı eğitim metodunun temel niteliklerinin ve ilkelerinin sahaya yansıtıldığı sonucu ortaya çıkmaktadır. Taneri ve Demir’in (2013), hayat bilgisi eğitimi ve drama alanında yaptıkları araştırmada öğrenciler kendi rollerini hayat öğretmeni dinleyen, bilgiyi pasifçe alan katılımcılar olarak belirtmişlerdir. Drama yöntemi öğrenci merkezli aktif bir öğrenme yöntemi olması itibarıyla bu araştırmada kullanılan yöntemle paralellik göstermektedir. Buradan hareketle bizim araştırmamıza konu olan uygulamadaki öğrenci görüşleri çok ciddi farklılıklar göstermektedir. Simülasyon tabanlı deneyimsel öğrenmede öğretmen kolaylaştırıcı roledir; zira uygulama neticesinde öğrenciler de bu farkı net bir biçimde görmüşler; uygulama yapan öğretmeni bir arkadaş gibi gördüklerini; hatta öğretmenin de öğrenci gibi olduğunu adil ve demokratik bir ortamın hâkim olduğunu belirtmişlerdir.

Katılımcılar simülasyon tabanlı öğrenmeyi, rol yapma ve canlandırma yöntemi olarak algılamıştır; bununla birlikte katılımcı beyanlarına göre iletişim, derse aktif katılımı ilgili becerilerin gelişmesinin belirtilmesi de önemli bir kazanım olarak ortaya çıkmıştır. Gosen ve Washbush (2004), deneyimsel öğrenme ve simülasyonla ilgili literatür taraması modelinde yaptıkları çalışmada 39 bilimsel çalışmayı performans, geçerlilik ve etki temelinde irdemişler ve kategorize etmişler; şu sonuca varmışlardır; simülasyon tabanlı deneyimsel öğrenme uygulamalarının karar verme, iletişim kurma, takım halinde çalışma, stratejik yönetim, tutum, beceri ve motivasyon odaklı, davranış temelli etkileri bulunmaktadır. Buradan hareketle katılımcıların iletişim becerilerini geliştirdiklerini belirtmeleri araştırmanın sonuçlarıyla örtüşmektedir. Uygulamadaki simülasyon tasarımı incelendiğinde Gosen ve Washbush’ın bahsettiği örtük kazanımların neredeyse birçoğuna ulaşacak kompleks öğrenme süreçlerinin tasarlandığı ve uygulandığı görülecektir; katılımcıların verdikleri cevapların da literatürdeki bu görüşlerle paralellik teşkil ettiği görülmektedir.

Araştırmanın “Simülasyon Tabanlı Deneyimsel Öğrenme” yönteminin olumlu yönlerinin neler olduğu sorulmuştur. Bu sorudaki görüşler irdelendiğinde 1. bulgudaki “eğlenceli ve zevkli bir yöntem” görüşü bu soruda da ilk sırada yer almıştır. Ayrıca yaparak yaşayarak öğrenmenin hâkim olduğu bir yöntem ve kalıcı öğrenmenin yer aldığı bir yöntem cevapları da yine ön plana çıkan cevaplar olmuştur; bu bağlamda olumlu cevaplar çalışmanın algılanışı açısından önemlidir. Hofstede ve diğ. (2010); araştırmalarında iyi bir simülasyonun bilgi, sosyal etkileşim, duygu ve uygulama içerdiği sonucuna varmışlardır. Bu bağlamda katılımcıların verdikleri cevaplarda bu 4 ögenin tümüne rastlamak mümkündür, çalışma bu yönüyle katılımcı nezdinde literatürde öngörülen niteliklerle uyumlu şekilde bir karşılık bulmuştur. Ayrıca bu konuda Anderson ve Lawton (2008), simülasyon

tabanlı eğitime yönelik tutumların anlaşılmasında en objektif ve bağımsız verinin öğrenci algıları olduğunu belirtmektedir.

Katılımcılar, çalışmanın olumsuz yönleri hakkında ara sıra sıkıcı oldu, bazı bilgileri öğrenemedik gibi cevaplar vermişlerdir. Bu cevapların manidar olduğu düşünülmektedir. Zira deneyimsel öğrenmede öğrenme stillerinin etkisi önemlidir. Sonuçlara göre bazı öğrenciler klasik ve geleneksel ders işleme yöntemleri ile daha iyi öğrendiklerini düşünmektedirler. Kolb ve Kolb (2009) araştırmalarında bir başkasının kendine has öğrenme özelliklerinin ve yeteneğinin öğrenme talepleri ve öğrenme görevleriyle örtüşmesinin eğitimde etkinliği artırdığını; bu durumun öğrenme performansını geliştirmede optimum stratejiler önerilmesini mümkün kıldığını bildirmektedirler. Kolb ve Kolb (2009) araştırmalarında ifade ettikleri en eşsiz deneyimin ise kendi öğrenme stilinde yüksek puan alan katılımcıların “okuldaki başarısızlığımdan dolayı hayatım boyunca kendimi bir aptal gibi hissettim; şimdi ise kendi öğrenme stilimin okuldakinden farklı olduğunu ve istediğim şeyi öğrenebildiğimi keşfettim” şeklindeki beyanları olduğunu bildirmektedirler. Bizim araştırmamızdaki katılımcı ifadelerine bakıldığında özellikle bazı öğrencilerin “bazı şeyleri öğrenemedik, yazarak anlayanlar için uygun bir yöntem değil” gibi ifadeler olduğu görülmektedir. Bu durum, öğrenme stillerindeki farklara işaret etmekle birlikte şimdiye kadar öğrencilerin böylesine deneyimin içinde olup yaparak yaşayarak bulundukları bir öğrenme deneyiminde bulunmadıklarını; aksine düz anlatım, soru-cevap, konu özeti yazma vb. pasif yöntemlerle ders işlemelerine bağlanabilir. Bu açıdan bakıldığında bazı öğrenenlerin kendi öğrenme ihtiyaçlarının ve beklentilerinin karşılanamadığı sonucu ortaya çıkmıştır. Genel sayıya oranla düşünüldüğünde bu sonucun normal olduğu öngörülmektedir. Garris, Ahlers ve Driskell (2002) çalışmalarında simülasyon tabanlı deneyimsel öğrenmede önemli risklerden birinin öğrenilen becerilerin transfer edilmesi olduğu sonucuna varmışlardır; bu bağlamda katılımcıların bazı şeyleri öğrenemedik şeklinde verdikleri cevaplar ile öğrenilenlerin transfer edilmesi riski birbiri ile örtüşmektedir; zira öğrenme esnasında bu algıya bağlı bir önyargı ile birlikte ileriye ket vurma söz konusu olabilmektedir; böylelikle öğrenilen bilgi ve becerilerin transferi güçleşebilir.

Araştırmada katılımcıların çoğu son olarak dilek, temenni ve şükran ifadeleri kullanmışlardır. Söylemek istediği başka şeyler olup olmadığına yönelik soru yöneltilmiştir. Buradan sonuçla, simülasyon tabanlı deneyimsel öğrenme yöntemi öğrenciler tarafından güzel ve zevkli bulunmuştur. Yönteme yönelik tutumlar katılımcıların kendi beyanı doğrultusunda olumludur sonucuna varılmıştır.

Araştırmadaki sonuçlar itibarıyla sosyal bilgiler alanında farklı tema, kazanım, beceri ve değerlerle ilgili yeni simülasyon tabanlı eğitim çalışmaları hazırlanabilir. Konunun daha değişik boyutları ile ilgili derinlemesine ve farklı desenlerde araştırmalar yapılabilir.

KAYNAKÇA

- Akçay, N. O., Akçay, A. ve Kurt, M. (2016). Ortaokul öğretmenlerinin öğretim yöntem ve tekniklerine yönelik görüş ve yeterliklerinin incelenmesi. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 5(1): 333-342.
- Anderson, P. H. ve Lawton, L. (2008). Business simulations and cognitive learning developments, desires and future directions. *Simulation & Gaming*, 40(2): 193-216.
- Çelikkaya, T. ve Kuş, Z. (2009). Sosyal bilgiler öğretmenlerinin kullandıkları yöntem ve teknikler. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, XXII (2): 741-758.
- Çelikkaya, T. (2014). Sosyal bilgiler dersinde drama yönteminin önemi ve uygulama örnekleri. *Turkish Studies Interndüational Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic* 9(2): 447-470.

- Çiftçi, S. (2006). *Sosyal bilgiler öğretiminde proje tabanlı öğrenmenin öğrencilerin akademik risk alma düzeylerine, problem çözme becerilerine, erişilerine kalıcılığa ve tutumlarına etkisi*. Yayınlanmamış doktora tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Fowler, S. M. ve Pusch, M. D. (2010). Intercultural simulation games: A review (of the united states and beyond). *Simulation & Gaming*, 41(1): 94-115.
- Garris, R., Ahlers, R. ve Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & Gaming*, 33(4): 441-467.
- Gosen, J., ve Washbush, J. (2004). A review of scholarship on assessing experiential learning effectiveness. *Simulation & Gaming*, 35(2): 70-293.
- Göncüoğlu, Ö. G. (2010). *6. sınıf sosyal bilgiler dersi demokrasinin serüveni ünitesinin öğretiminde drama ve işbirlikçi öğretim yöntemlerinin öğrenci tutum ve başarısına etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Niğde Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Niğde.
- Hofstede, G. J., Caluwe, L. ve Peter, V. (2010). Why simulation games work - in search of the active substance: A synthesis. *Simulation & Gaming*, 41(6): 824-843.
- Hromek, R. ve Roffey, S. (2009). Promoting social and emotional learning with games “it’s fun and we learn things. *Simulation & Gaming*, 40(5): 626-644; Sage Publications DOI: 10.1177/1046878109333793.
- Kan, Ç. (Ekim, 2006). *Etkili sosyal bilgiler öğretimi arayışı*. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 14(2): 537-544.
- Koç, İ. (2013). *Öğretmenlerin sosyal bilgiler dersinde drama yöntemini uygulama ve drama tekniklerine ilişkin yeterliliklerinin belirlenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Ahi Evran Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kırşehir.
- Kolb, A. Y. ve Kolb, D. A. (2009). The learning way meta-cognitive aspects of experiential learning. *Simulation & Gaming*, 40(3): 297-320.
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: experience as the source of learning and development 2'nd edition*. New Jersey: Pearson Education.
- Kumar, R. ve Lightner, R. (2007). *Games as an interactive classroom technique: perceptions of corporate trainers, college instructors and students*. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 19(1): 53-63.
- Miles, M. B., ve Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded Sourcebook*. (2nd ed). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Nemerow, L. G. (1996). Do classroom games improve motivation and learning? *Teaching and Change*, 3 (4): 356-366.
- Okumuş, O. ve Güven, A. (2018). Tarih derslerinde demokrasi eğitimi için kullanılacak bazı etkinlikler. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 11 (56): 604-628.
- Passarelli, A. ve Kolb, D. A. (2011). *Using experiential learning theory to promote student learning and development in programs of education abroad*. Cleveland: Department of Organizational Behavior Weatherhead School of Management Case Western Reserve University.
- Polat, F. (2006). *İlköğretim 7. sınıf sosyal bilgiler öğretiminde öğretmenlerin kullandıkları yöntemler ve karşılaştıkları sorunlar (Afyonkarahisar örneği)*, Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

-
- Raybourn, E. M. (2006). *Simulation experience design methods for training the forces to think adaptively*. Orlando/ Florida: Proceedings, Interservice/ Industry Training, Simulation and Education Conference Proceedings.
- Ruben, B. D. (1999). Simulations, games, and experience-based learning: the quest for a new paradigm for teaching and learning. *Simulation & Gaming*, 30(4): 498-505.
- Russell, W. B. ve Waters, S. (2010). Instructional methods for teaching social studies: A survey of what middle school 7 students like and dislike about social studies instruction. *Journal of the Liberal Arts*, 14(2): 7-14.
- Shubik, M. (2009). It is not just a game! *Simulation & Gaming*, 40(5): 587-601.
- Taneri, P. O. ve Demir C. E. (2013). Öğrenci gözüyle hayat bilgisi dersinin işlenişi: Bir nitel araştırma yöntemi olarak yaratıcı drama. *İlköğretim Online*, 12(1): 267-282.
- Tomlinson, B. ve Masuhara H. (2009). Playing to learn: A review of physical games in second language acquisition. *Simulation & Gaming*, 40(5): 645-668.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2005). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin.