

**SANAL MI GERÇEK Mİ? DEĞERLERİN ÖĞRETİMİNDE BİR DURUM ÇALIŞMASI
ÖRNEĞİ¹****Nazike KARAGÖZOĞLU²****Zeliha SÖNMEZ³****Nisa MURAT⁴****Şevval Merve ALTINER⁵**

Karagözoğlu, N., Sönmez, Z., Murat, N. ve Altiner, Ş. M. (2026). Sanal mı gerçek mi? Değerlerin öğretiminde bir durum çalışması örneği, *Diyalektolog Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 38, 83-112.

ÖZET: Araştırmanın amacı dijital ve deneyim temelli etkinlikler kullanılarak yapılan kültürel miras eğitime ilişkin öğrencilerin deneyimlerini ve görüşlerini ortaya koymaktır. Araştırma, nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışmasına göre desenlenmiştir. Araştırmanın çalışma grubu, amaçlı örnekleme türlerinden kolay ulaşılabilir örnekleme yöntemi ile belirlenmiş olup, bir devlet okulunda 2024-2025 eğitim-öğretim yılında 5. sınıfta öğrenim görmekte olan 26 öğrenciden oluşmuştur. Veriler yarı yapılandırılmış görüşmeler, öğrenci günlükleri ve araştırmacı gözlemleri aracılığıyla toplanmıştır. Araştırma verilerinin analizinde içerik analizi kullanılmıştır. Araştırma sonucunda öğrencilerin deneyime dayalı etkinliklerle milli ve kültürel değerlerin öğretimine ilişkin olumlu görüşe sahip oldukları belirlenmiştir. Öğrenciler deneyime dayalı etkinlikleri, dijital etkinliklere kıyasla daha keyifli, etkili ve verimli bulduklarını, milli ve kültürel değerleri yaşayarak tanıma fırsatı bulduklarını ve kültürel mirası korumanın önemini fark ettiklerini ifade etmişlerdir. Gözlem ve görüşmelerden hareketle dijital etkinliklerin öğretim sürecinde bilgilendirme, hazırlık ve görselleştirme açısından yararlı olduğu ancak milli ve kültürel değerlerin öğretimi için tek başına yeterli olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu nedenle milli ve kültürel değerleri öğretmek için akıllı tahta/tablet üzerinden uygulanacak dijital etkinliklerin yanı sıra öğrencilerin bu değerleri doğrudan inceleyebilecekleri ve deneyimleyebilecekleri öğrenme ortamları oluşturulmalıdır.

Anahtar Kelimeler: Milli ve kültürel değer, dijital etkinlik, deneyim temelli öğrenme, sosyal bilgiler

**VIRTUAL OR REAL? AN EXAMPLE OF A CASE STUDY IN THE TEACHING OF
VALUES**

ABSTRACT: The purpose of this study is to examine students' experiences and views regarding cultural heritage education conducted through digital and experiential activities. The

¹ Bu çalışma, TÜBİTAK 2209-A Üniversite Öğrencileri Araştırma Projeleri Destekleme Programı kapsamında desteklenen 1919B012333513 numaralı projeden üretilmiştir.

²Doç. Dr., Yozgat Bozok Üniversitesi Eğitim Fakültesi Sosyal Bilgiler Eğitimi ABD, e-posta: nazike.karagozoglu@yobu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-7410-3286

³Yozgat Bozok Üniversitesi, e-posta: zeliha.sonmez6080@gmail.com, ORCID: 0009-0003-6841-9916

⁴ Yozgat Bozok Üniversitesi, e-posta: nizamurat684@gmail.com, ORCID: 0009-0008-1463-4801

⁵ Yozgat Bozok Üniversitesi, e-posta: sevvallmervealtiner1234@gmail.com, ORCID: 0009-0004-9807-85-90

research was designed according to the case study method, one of the qualitative research methods. The study group was determined using the convenience sampling method, one of the types of purposive sampling, and consisted of 26 students enrolled in the 5th grade at a public school during the 2024–2025 academic year. Data were collected through semi-structured interviews, student journals, and researcher observations. Content analysis was used to analyze the research data. The results of the study revealed that students hold a positive view regarding the teaching of national and cultural values through experiential activities. Students stated that they found experience-based activities more enjoyable, effective, and productive than digital activities; that they had the opportunity to learn about national and cultural values through experience; and that they realized the importance of preserving cultural heritage. Based on observations and interviews, it was concluded that digital activities are useful in the teaching process in terms of providing information, preparation, and visualization; however, they are not sufficient on their own for teaching national and cultural values. Therefore, in addition to digital activities conducted via smart boards or tablets to teach national and cultural values, learning environments should be created where students can directly examine and experience these values.

Keywords: National and cultural value, digital activity, experience-based learning, social studies

GİRİŞ

Eğitim, bireyin topluma uyumunu kolaylaştırmak üzere belirli bilgi, beceri, davranış ve tutumların kazandırıldığı, hayat boyu devam eden bir süreçtir. Eğitim sürecinde toplumun milli ve kültürel değerlerinin küçük yaştan itibaren kazandırılması, bir milletin varlığını sürdürmesi açısından zorunludur. Millet olmak, dil, tarih, kültür birliğini gerektirir ve bu birlik ancak eğitimle sağlanabilir.

Toplumların sahip olduğu bilgi ve deneyim saklanıp biriktirildiğinde kültüre dönüşür (Kolaç, 2009). Tylor (1871/2016, s.91) kültürü, “*insanın, toplumun bir üyesi olarak edindiği bilgi, inanç, sanat, ahlak, yasa, görenek ve başka herhangi bir yetenek ya da alışkanlığı içeren karmaşık bir bütün*” olarak tanımlamaktadır. Kültür, insanın toplum içinde yaşayarak kazandığı, nesilden nesile aktararak sürdürdüğü bilgi, ahlak, sanat, örf, adet ve alışkanlıkları kapsayan maddi ve manevi değerler bütünüdür (Kafesoğlu, 1997; Ulusoy ve Dilmaç, 2018). Milletlerin dili, dini, gelenek ve görenekleri milli kültürlerinin yapı taşlarıdır (Mahiroğulları, 2010). Kafesoğlu’na (1997) göre her kültür ayrı bir topluluğu temsil etmektedir. Türk milletinin kültürü de dili, töresi, dini, hukuku, düşüncesi ve hadiseler karşısındaki hususi davranışlarından meydana gelmiştir. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization [UNESCO] (2003) tarafından “*Bir toplumun geçmiş kuşaklardan miras alarak benimsediği ve gelecek kuşağa aktardığı sözlü gelenekler, anlatımlar, gösteri sanatları, toplumsal uygulamalar, ritüeller, şölenler, doğa ve evrenle ilgili bilgi ve uygulamalar ile el sanatları gibi unsurlar*” somut olmayan kültürel miras olarak sınıflandırılmıştır. Bu miras, bireylere milli kimlik,

topluluklara süreklilik duygusu kazandırırken, kültürel devamlılık ve çeşitliliğin korunmasına da katkı sağlar.

Türkler, Orta Asya’da ailede, Anadolu’da da örgün eğitim kurumlarında milli ve kültürel değerlerini öğretmeye, nesilden nesile aktararak bu kültürün yaşatılmasına önem veren bir millet olmuştur. Türkler tarih sahnesine çıkmalarından itibaren Çin Medeniyeti başta olmak üzere farklı kültürler ve değerlerle karşılaşmıştır ancak Türkler kendilerine özgü kültürel değerlerini ve milli benliklerini korumuşlardır (Özkul, 2015). Fransız şair ve düşünür Paul Valery’nin “*Arslanın vücudu yediği hayvanlardan oluşur.*” sözü hem bireysel hem de milli kültürün nasıl şekillendiğini açıklayan bir benzetme olarak değerlendirilebilir. Nitekim bir arslanın besinlerini kendi bedenine dönüştürmesi gibi bireyler ve toplumlar da dışarıdan aldıkları unsurları kendi bünyelerine adapte ederek yeniden üretirler. Ancak bu süreçte belirleyici olan husus, seçicilik ve uyum kriteridir. Bu seçim, milli kimliğin korunması açısından oldukça önemlidir. Nasıl ki insan, vücuduna uygun olmayan bir yiyecekten dolayı rahatsızlık hissedebilir, hastalanabilir ve hatta ölebilirse, milli varlığın kendine özgü yapısına uygun olmayan yabancı kültürler de nüfuz ettikleri milletleri öldürüp, yok edebilirler. Dünya ve Türk tarihinde yabancı kültürleri benimsemek yüzünden yok olan devletler vardır (Kaplan, 1996). Mahiroğulları’na (2010) göre çeşitli yollarla bir topluma benimsetilmek istenen farklı bir kültür, toplum tarafından direnç gösterilmeden kolaylıkla kabul edilerek yaşama yansıtılıyorsa bu durum devletin milli kültür politikalarının yetersizliği ile açıklanabilir.

Günümüzde küreselleşme süreci ulusal kültürü etkilemekte özellikle dijital teknolojinin yaygınlaşması ile kültür emperyalizmi yaşanabilmektedir. Milli kültürünü tanıyan ve sahip çıkan bireylerden oluşan milletler her türlü asimilasyona karşı varlıklarını korumayı başarabilmektedir. Milli değerler, toplumun bütünlüğünü sağlayan sosyal denetim mekanizması görevi görür (Yazıcı, 2006). Değerler yaptığımız seçimleri, aldığımız kararları, ilişkilerimizi etkileyerek yaşamımızı şekillendirir. 1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu’nun 2. maddesine göre Türk Milli Eğitiminin genel amacı, “*Türk Milletinin bütün fertlerini, Atatürk inkılap ve ilkelerine ve Anayasada ifadesini bulan Atatürk milliyetçiliğine bağlı; Türk Milletinin milli, ahlaki, insani, manevi ve kültürel değerlerini benimseyen, koruyan ve geliştiren; ailesini, vatanını, milletini seven ve daima yüceltmeye çalışan, insan haklarına ve Anayasanın başlangıcındaki temel ilkelere dayanan demokratik, laik ve sosyal bir hukuk Devleti olan Türkiye Cumhuriyeti’ne karşı görev ve sorumluluklarını bilen ve bunları davranış haline getirmiş yurttaşlar olarak yetiştirmektir.*”

Milli ve kültürel değerleri tanıyan, benimseyen ve bunları içselleştirerek davranışa dönüştürecek bireyler yetiştirme amacına hizmet eden ilköğretim derslerinden biri sosyal bilgiler dersidir. 2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında [SBDÖP] öğrencilere kazandırılması hedeflenen on kök değer (adalet, saygı, dostluk, sabır, öz denetim, dürüstlük, sevgi, vatanseverlik, sorumluluk, yardımseverlik) yanı sıra kazanımlarla ilişkilendirilerek öğretilmek üzere on sekiz değer (*adalet, saygı, aile birliğine önem verme, bilimsellik, barış, çalışkanlık, bağımsızlık, yardımseverlik, dayanışma, vatanseverlik, duyarlılık, tasarruf, dürüstlük, sorumluluk, estetik, sevgi, özgürlük, eşitlik*) yer almıştır. (Milli Eğitim Bakanlığı [MEB], 2018). 2024 Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli kapsamında değerlerin öğretimine verilen önem devam ettirilmiş, Erdem Değer Eylem Modeli çerçevesinde değerlerin yaşam temelli

öğretilmesine vurgu yapılarak genç nesle öğretilmesi hedeflenen 20 değere yer verilmiştir. Bu değerler “adalet, vatanseverlik, aile bütünlüğü, sorumluluk, çalışkanlık, duyarlılık, dostluk, estetik, merhamet, dürüstlük, özgürlük, sabır, mütevazılık, sağlıklı yaşam, saygı, tasarruf, sevgi, mahremiyet, temizlik, yardımseverlik”tir (2024a, s.131).

2018 SBDÖP özel amaçlarında öğrencilerin “Türkiye Cumhuriyeti vatandaşı olarak vatanını ve milletini seven, haklarını bilen ve kullanan, sorumluluklarını yerine getiren, millî bilince sahip birer vatandaş olarak yetişmeleri; Atatürk ilke ve inkılaplarının, Türkiye Cumhuriyeti’nin sosyal, kültürel ve ekonomik kalkınmasındaki yerini kavrayıp demokratik, laik, millî ve çağdaş değerleri yaşatmaya istekli olmaları; Türk kültürünü ve tarihini oluşturan temel öge ve süreçleri kavrayarak millî bilincin oluşmasını sağlayan kültürel mirasın korunması ve geliştirilmesi gerektiğini kabul etmeleri; milli, manevi değerleri ile evrensel değerleri benimseyerek erdemli insan olmanın önemini ve yollarını bilmeleri...” hedeflenmiş millî ve kültürel değerler programının amaçlarında önemle üzerinde durulan bir konu olmuştur. 2024 SBDÖP özel amaçlarında da öğrencilerin “Türkiye Cumhuriyeti vatandaşı olarak vatanını ve milletini seven, haklarını bilen ve kullanan, sorumluluklarını yerine getiren, millî bilince sahip, laik, demokratik, millî, manevi ve bunlarla uyumlu evrensel değerleri yaşatmaya istekli etkin vatandaşlar olarak yetişmeleri; Türk milletinin insanlığın ortak mirasına katkılarını, Türk tarihini, kültürünü, millî ve manevi değerlerimizi bilen ve yaşayan ortak kültürel mirasın korunması ve geliştirilmesi konusunda sorumluluk sahibi bireyler olmaları” amaçlanmıştır (MEB, 2024b, s.4). Kültürel mirasın muhafaza edilmesi ve yaşatılması, gelecek kuşaklara aktarılması milletlerin ortak amacıdır. Bir toplum kendi kültürünü ve millî benliğini ancak eğitim ile muhafaza edebilmektedir (Aydoğan ve Toprak, 2024). Kültürel miras eğitimi aracılığıyla sahip olduğu millî kimliğin özelliklerini bilen, diğer kültürler ile kendi kültürü arasındaki benzerlik ve farklılıkları ayırt edebilen, küreselleşen dünyada kültürel kimliğini korumanın önemini fark eden, aynı toplum içinde mevcut farklı kültürel özellikleri zenginlik olarak görüp saygı ile davranabilen bireyler yetiştirilecektir. Kültür okuryazarlığı becerisinin geliştirilmesi ile de bireylerin toplumsal aidiyet duygusu geliştirilerek toplumsal birlik sağlanırken, farklı kültürleri tanıma ve saygı değeri ile dünyada barış ve kardeşliğin yaygınlaşmasına da katkıda bulunulacaktır (Yoloğlu ve Uçar, 2015).

Öğrencilere millî ve kültürel değerler, kültürel miras unsurları öğretilirken nasıl bir öğretim süreci işe koşulmalıdır? Aktepe ve Tahiroğlu’na (2016) göre herhangi bir değer kazandırılması veya geliştirilmesi için o değer ve önemine ilişkin bilgi verilmesi tek başına yeterli görülmemektedir. Değer eğitiminin etkili olabilmesi için, bireylerin gelişim özellikleri ve yaş düzeyleri dikkate alınarak söz konusu değerlerin günlük yaşamdaki somut yansımalarını gözlemlemelerine ve deneyimlemelerine fırsat tanınması gerekmektedir. Kültürel miras eğitiminde öğrenciler sadece dinleyici veya gözlemci olmamalıdır, bireyin doğrudan aktif olduğu, yaşam içerisinde yaparak yaşayarak deneyimleyecekleri öğretim süreci tasarlanmalıdır (Dönmez ve Yeşilbursa, 2014; Aydoğan ve Toprak, 2024).

21. yüzyılda yaşanan gelişmeler bireylerin ihtiyaç ve ilgilerini, karakterini, öğrenme ve iletişim tarzını da farklılaştırmıştır. Günümüzde çocuklar ve gençler sanal dünyada çok fazla zaman geçirmektedirler. Z kuşağı olarak da adlandırılan bu nesil, teknolojik gelişmelere çabuk

uyum sağlayabilen, internet ve bilgisayara bağımlılık oranı fazla, cep telefonu, bilgisayar, sosyal medya gibi araç ve yöntemlerle hızlı iletişim kurmayı tercih etmeleri sebebi ile önceki nesilden ayrılmaktadır (Ardıç ve Altun, 2017). Z kuşağı öğrenciler, iletişim ve ilişkilerde çok sabırsız, dikkat süreleri kısa, zihinleri karışık, dijital kaynakları yazılı kaynaklara, grafik öğelerini metin öğelerine tercih eden ve eğitimden beklentileri yüksek olan bir kuşak olarak betimlenmektedir (Pedro, 2006, aktaran, Alp ve Levent, 2020). Karakter, öğrenme stilleri, zeka gibi bireysel farklılıklar öğretim sürecinin farklılaştırılmasını, öğrencilerin ilgi ve ihtiyaçları doğrultusunda geliştirilmesini gerekli kılmaktadır. Z kuşağı için düzenlenecek öğretim sürecinde de özellikle dijital materyaller ve öğrenciyi aktif kılacak yaklaşım, yöntem ve etkinliklerin kullanılması önemli görülmektedir.

Bu araştırmada öğrencilerin dijital ve deneyim temelli etkinlikler kullanılarak yapılan kültürel miras eğitimine ilişkin deneyimlerini ve görüşlerini ortaya koymak amaçlanmıştır. Ayrıca uygulama sürecinde yapılan araştırmacı gözlemlerinden hareketle deneyim temelli etkinliklerin milli ve kültürel değerlerin gelişimi üzerindeki etkisini belirlemek de araştırmanın amaçları arasındadır. Bu amaçlar doğrultusunda cevap aranan sorular şunlardır:

- Milli ve kültürel değerlerin öğretiminde dijital etkinliklerin kullanılmasına ilişkin öğrenci görüşleri ve araştırmacı gözlemleri nasıldır?
- Milli ve kültürel değerlerin öğretiminde deneyim temelli etkinliklerin kullanılmasına ilişkin öğrenci görüşleri ve araştırmacı gözlemleri nasıldır?

Araştırma konusu ile ilgili olarak alan yazın incelendiğinde değerler eğitime yönelik pek çok araştırmanın yapıldığı ancak dijital etkinliklerin ve deneyim temelli faaliyetlerin uygulanarak öğrenci görüşlerinin alındığı; milli ve kültürel değerlerin öğretimine katkısının incelendiği bir çalışmaya rastlanmamıştır. Öğretmenlere örnek bir uygulama sunulmuş olması, sosyal bilgiler dersi kapsamında kazandırılması hedeflenen milli ve kültürel değerlerin öğretimine farklı etkinlik örnekleri ile katkı sağlanacak olması araştırmanın özgün değerini oluşturmaktadır.

YÖNTEM

Araştırmanın Modeli

Araştırmada tercih edilen model, nitel araştırma, araştırma deseni ise durum çalışmasıdır. Nitel araştırma, istatistiksel işlemler veya sayısallaştırma kullanılmadan kişilerin deneyimlerini, davranışlarını, etkileşimlerini tanımlayan ve açıklayan araştırma yaklaşımıdır (Fossey et al., 2002). Durum çalışmalarında, belirlenen araştırma konusunu gerçek ortamında kendi akışı içerisinde derinlemesine incelemek ve ayrıntılı bir şekilde betimlemek amaçlanmaktadır (Ozan Leylum vd., 2017). Merriam'a (1998) göre durum çalışmalarının odak noktası süreç, bağlam ve keşiftir. Araştırmanın amacı doğrultusunda ele alınarak incelenecek olan durum, dijital ve deneyim temelli etkinlikler kullanılarak yapılacak kültürel miras eğitime ilişkin öğrenci algısıdır.

Uygulama Süreci

Araştırmanın uygulama süreci 2024-2025 eğitim-öğretim yılının bahar döneminde gerçekleştirilmiştir. İlk hafta tanışma ve son hafta genel değerlendirme olmak üzere toplam 8

haftalık bir eylem planı oluşturulmuştur. Tasarlanan etkinlikler her hafta sosyal bilgiler dersinden 2 ders saati alınarak uygulanmıştır. Uygulama sırasında bir araştırmacı eğitmen, iki araştırmacı gözlemci rolünü üstlenmiştir. Her hafta uygulama sonunda, dijital ve deneyim temelli etkinlik sürecine ilişkin duygu ve düşüncelerini almak üzere öğrenciler ile 5-8 dakika süren görüşmeler yapılmış ve günlük yazmaları sağlanmıştır. Araştırma kapsamında uygulanan etkinlikler Tablo 1’de sunulmuştur:

Tablo 1. Etkinlik Planı

Hafta	Dijital Etkinlikler	Deneyim Temelli Etkinlikler
1	Tanışma	
2	Tarihi ve kültürel değerler, Yozgat yerel kültür unsurları konusunda zoom uygulaması üzerinden çevrim içi ders	Tarihi ve kültürel değerler, Yozgat yerel kültür unsurları konusunda somut etkinlikler ve eğitsel oyunlar
3	Geleneksel sanatlar (ebru) ile ilgili video izleme	Ebru ustası rehberliğinde öğrencilere el sanatı deneyimi yaşatma
4	Dijital oyun oynama	Geleneksel oyunların bahçede/sınıfta oynatılması
5	Geleneksel sanatlar (kaligrafi) videosu izleme	Kaligrafi ustası rehberliğinde öğrencilere el sanatı deneyimi yaşatma
6	Akıllı tahtada film izleme	Sinema salonunda film izleme
7	Meddah, ortaoyunu, gölge oyunu türlerine ilişkin video izleme	Geleneksel gösteri sanatları ile ilgili sanatçıların sınıfa davet edilmesi, gösteri izleme ve deneyimleme
8	Genel değerlendirme	

1. Etkinlik: Çevrim İçi Ders, Yozgat Kültürü, Çiğdem Pilavı Geleneği ve Kart Oyunu

Araştırmanın ilk adımında dijital etkinlik olarak çevrim içi ders yapılmıştır. Bir araştırmacı online olarak ders işlemiş, iki araştırmacı gözlem yapmıştır. Zoom platformu üzerinden yapılan derste öğrencilere kültürel değer kavramı, önemi, Yozgat ilinin yöresel eğlence gelenekleri, halk oyunları, türküler, yöresel yemekler ve tarihî yapılar ile ilgili bilgiler sunulmuştur. Deneyim temelli etkinlikte ise öğrenciler için bilgi kartlarıyla kart oyunu etkinliği düzenlenmiştir. Kartların üzerinde Yozgat’a özgü kültürel unsurlar, tarihî yapılar ve yerel gelenekler yer almıştır. Ayrıca etkinlikte kullanılmak üzere araştırmacılar tarafından hazırlanan çiğdem ağacı görsel materyali aracılığıyla “Çiğdem Pilavı” geleneği görselleştirilmiş paylaşma, imece kültürü ve dayanışmayı yansıtan gelenek canlandırılmıştır.



2. Etkinlik: Geleneksel Oyunlar

Bu etkinliğin ilk aşamasında öğrencilere, yaş ve gelişim düzeylerine uygun dijital oyunlar tablet ve telefonlar aracılığıyla oynatılmıştır. Deneyim temelli etkinlik olarak öğrenciler okul bahçesinde geleneksel oyunları bizzat oynama fırsatı bulmuşlardır. Dokuz taş, mangala, beş taş, topaç çevirme ve öğrenci istekleri doğrultusunda çeşitli spor oyunları oynatılmıştır.



3. Etkinlik: Ebru Sanatı

Bu etkinlikte öğrencilere önce akıllı tahta üzerinden ebru sanatının ortaya çıkış hikayesi, sanatın icrasında kullanılan malzemeler ve uygulanan teknikler hakkında bilgiler verilmiştir. Deneyim temelli etkinlik aşamasında sınıfa bir ebru ustası davet edilmiştir. Usta, öğrencilere ebru

sanatının tarihsel kökenlerini ve teknik ayrıntılarını anlattıktan sonra canlı bir gösteri yapmıştır. Daha sonra tüm öğrencilere tek tek ebru yapma imkanı verilmiştir.



4. Etkinlik: Geleneksel Türk Tiyatrosu

Bu etkinlikte önce öğrencilere akıllı tahta üzerinden meddah, orta oyunu ve gölge oyunu hakkında bilgiler verilmiştir. Bu türlerin özellikleri, tarihsel gelişimi ve kültürel işlevleri açıklanmıştır. Deneyim temelli etkinlik aşamasında sınıfa bir gölge oyunu ustası davet edilmiştir. Usta, meddahlık ve orta oyunu hakkında bilgiler vermiş, Hacivat ve Karagöz karakterlerini tanıtmış, gölge oyununu canlı olarak sergilemiştir. Gösteriden sonra öğrenciler de oyuna katılarak seçtikleri karakteri oynama fırsatı bulmuşlardır.



5. Etkinlik: Sinema Deneyimi

Dijital etkinlik kapsamında araştırmacılar tarafından belirlenen bir film akıllı tahta üzerinden öğrencilere izletilmiştir. Başka bir gün öğrenciler sinema ortamına götürülmüş ve Türk kültür unsurlarını içeren bir film büyük perde, ses sistemi ve patlamış mısır eşliğinde izletilmiştir.



6. Etkinlik: Kaligrafi Etkinliği

Bu etkinlikte öğrencilere akıllı tahta üzerinden kaligrafi sanatının tanımı, tarihsel gelişimi ve teknikleri anlatılmıştır. Deneyim temelli etkinlik aşamasında sınıfa bir kaligrafi ustası davet edilmiştir. Usta, öğrencilere kaligrafinin inceliklerini göstermiş ve ardından her öğrencinin

kendi yazısını oluşturmaya fırsat vermiştir. Ayrıca öğrenciler dil çubukları, püskül ve yakma tekniği kullanarak özgün ürünler ortaya çıkarmışlardır.



Öğrenciler her uygulama gününün sonunda yaşadıklarını, duygu ve düşüncelerini günlüklerine kaydetmiştir. Böylece hem öğrenme süreci pekişmiş hem de araştırmaya veri sağlanmıştır.

Çalışma Grubu

2024-2025 eğitim-öğretim yılında, İç Anadolu Bölgesi'nde bulunan bir devlet okulunda ortaokul 5. sınıf düzeyinde öğrenim gören 26 öğrenci bu araştırmanın çalışma grubunu oluşturmuştur. Çalışma grubu amaçlı örnekleme yöntemlerinden biri olan kolay örnekleme yöntemi ile belirlenmiştir. Uygulama yapılacak sınıf belirlenirken farklı sosyo-ekonomik düzeylerden ailelere mensup öğrencilerin bulunduğu bir şube tercih edilmiştir. Bu tercihin nedeni elde edilecek bulguların yalnızca tek tip bir öğrenci grubunu değil, daha geniş bir öğrenci profilini yansıtır nitelikte olmasını sağlamaktır. Çalışma grubunun 5. sınıf öğrencilerinden tercih edilmesinin nedeni de öğrencilerin bilişsel gelişim açısından Piaget'nin somut işlemler dönemi ile soyut işlemler dönemi arasında geçiş özellikleri taşımalarıdır. Bu gelişim dönemindeki öğrenciler, öğrenmelerini büyük ölçüde somut yaşantılar, doğrudan deneyimler ve sosyal etkileşim yoluyla gerçekleştirirken, aynı zamanda soyut kavramları anlamlandırma becerilerini de geliştirmeye başlamaktadır (Erden ve Akman, 1998).

Veri Toplama Yöntem ve Araçları

Bu araştırmanın veri toplama sürecinde birden fazla yöntemden yararlanılmıştır. Katılımcıların deneyimlerini ve görüşlerini derinlemesine ortaya koyabilmek amacıyla yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Bu tür görüşmeler, önceden belirlenen soru çerçevesine bağlı kalınarak yürütülmekle birlikte, katılımcıların yanıtlarına göre esneklik sağlayacak şekilde tasarlanmış ve böylece araştırma konusuna ilişkin ayrıntılı ve zengin veri elde edilmesi amaçlanmıştır. Görüşme formu hazırlanırken alan yazın taraması yapılmış, araştırmanın amacı doğrultusunda açık uçlu sorular hazırlanmıştır. Hazırlanan taslak sorular iki

sosyal bilgiler eğitimi uzmanının görüşüne sunulmuştur. Alınan dönütler doğrultusunda düzenlenen formda yer alan soruların anlaşılabilirliğini belirlemek üzere katılımcı öğrenciler dışında dört öğrenci ile görüşme yapılarak forma son hali verilmiştir. Görüşme sürecinin geçerlik ve güvenilirliğini artırmak amacıyla araştırmaya katılan öğrenciler, sürecin başında çalışmanın amacı hakkında bilgilendirilmiştir. Çalışmaya katılım tamamen gönüllülük esasına dayalı yapılmış, öğrenciler istedikleri anda çalışmadan ayrılma hakkına sahip olmuştur. Uygulama öncesinde öğrenci, veli, okul yönetimi ve Millî Eğitim Müdürlüğünden gerekli izinler alınmıştır. Ayrıca öğrencilere, tuttıkları günlüklerin gizli kalacağı ve yalnızca bilimsel amaç doğrultusunda kullanılacağı bildirilmiştir. Görüşme sürecinde yönlendirici ifadeler yer verilmemiş, öğrencilerin kendi ifadeleriyle ortaya koydukları görüşler esas alınmıştır. Araştırma sürecinde elde edilen verilerin çeşitliliğini ve güvenilirliğini artırmak amacıyla gözlem yöntemine de başvurulmuştur. Araştırmacılar tarafından katılımcı gözlem türünde gerçekleştirilen gözlemler, doğal ortamda katılımcı davranışlarının doğrudan incelenmesine imkan sağlamış bu sayede görüşmelerden elde edilen veriler desteklenerek derinleştirilmiştir. Bulguların inandırıcılığını artırmak amacıyla öğrenci görüşmelerinden, günlüklerinden doğrudan alıntılar Ö1, Ö2,.. kodları ile, gözlem notlarından doğrudan alıntılar ise A1, A2 kodları kullanılarak verilmiştir.

Veri Analizi

Araştırmada, öğrenci görüşmeleri, günlükler ve araştırmacı gözlem raporları ile toplanan verilerin analizinde içerik analizi kullanılmıştır. İçerik analizinde yeni kavramlar veya kavramlar arası ilişkilerin keşfi için derinlemesine, ayrıntılı bir inceleme gerçekleştirilir (Baltacı, 2019). İçerik analizi, belirli bir olguyu açıklayabilecek kavramlara ve temalara ulaşmak amacıyla verilerin sistematik biçimde incelenmesini sağlar (Yıldırım ve Şimşek, 2018). İçerik analizi sırasında öncelikle veri setinde tekrar eden ya da katılımcılar tarafından özellikle vurgulanan durum, olgu ve kavramlardan yola çıkarak kodlar oluşturulur. Daha sonra benzer özellikler taşıyan bu kodlar belirli kategoriler altında toplanır ve kategoriler arasındaki ilişkiler doğrultusunda temalar oluşturulur. Kısaca birbirine benzediği ve birbiri ile ilişkisi olduğu tespit edilen veriler (kodlar) belirli kavramlar (kategoriler) ve temalar çerçevesinde bir araya getirilerek yorumlanır (Baltacı, 2019). Araştırma amacı doğrultusunda gerçekleştirilen uygulamalar sırasında alınan gözlem notları ve uygulama sonunda yapılan öğrenci görüşmeleri ve günlükleri bir araya getirilerek toplanan veriler düzenlenmiş ve ilgisiz veriler ayıklanarak analize hazır hale getirilmiştir. Bu işlem her hafta uygulama gününden sonra yapılmıştır. Uygulama süreci tamamlandığında toplanan gözlem ve görüşme verileri alan eğitimi uzmanı rehberliğinde bir araya getirilerek iki araştırmacı tarafından ayrı ayrı kodlanmıştır. Miles ve Huberman'ın (1994) formülü ($\text{Güvenirlik} = \frac{\text{görüş birliği}}{\text{görüş birliği} + \text{görüş ayrılığı}} \times 100$) ile hesaplanan kodlayıcılar arası uyumun % 96 olduğu görülmüştür.

Etik Konular

Araştırma, bilimsel araştırma ve yayın etiği ilkeleri doğrultusunda yürütülmüştür. Bu kapsamda, verilerin toplanmasından raporlanmasına kadar tüm süreçlerde etik ilkelere uygun hareket edilmiştir. Araştırma için gerekli izinler Yozgat Bozok Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu'ndan alınmıştır (Tarih: 19.09.2024, Karar No: 17/28).

BULGULAR

Bu bölümde öğrencilerin ve araştırmacıların sürece yönelik gözlem ve görüşlerini içeren bulgulara yer verilmiştir. “Dijital ve deneyim temelli etkinlikler sırasında neler öğrendiniz? Neler hissettiniz?” soruları kapsamında alınan öğrenci görüşleri ve araştırmacı gözlemlerinin analizi Tablo 2’de sunulmuştur:

Tablo 2. Etkinliklerle kazandırılmaya çalışılan kültürel unsurlar ve değerlere ilişkin görüşler

Kültürel unsurlar	Katılımcılar
Tarihi mekanlar	Ö1, Ö2, Ö5, Ö7, Ö12, Ö14, Ö21, Ö25, Ö26
Gelenek ve görenekler	Ö1, Ö2, Ö5, Ö6, Ö8, Ö10, Ö11, Ö12, Ö14, Ö15, Ö16, Ö17, Ö18, Ö21, Ö22, Ö24, Ö25, Ö26
El sanatları	Ö1, Ö2, Ö3, Ö4, Ö5, Ö6, Ö8, Ö9, Ö10, Ö11, Ö12, Ö14, Ö16, Ö17, Ö18, Ö20, Ö21, Ö22, Ö23, Ö24, Ö25, Ö26
Geleneksel Türk tiyatrosu	Ö1, Ö2, Ö3, Ö4, Ö5, Ö7, Ö8, Ö9, Ö10, Ö14, Ö16, Ö18, Ö19, Ö23, Ö24, Ö25, Ö26
Geleneksel çocuk oyunları	Ö1, Ö2, Ö3, Ö4, Ö5, Ö6, Ö7, Ö8, Ö9, Ö10, Ö11, Ö12, Ö14, Ö16, Ö17, Ö18, Ö19, Ö20, Ö24, Ö26
Değerler	Katılımcılar
Vatanseverlik	Ö5, Ö6, Ö12, Ö21, Ö26
Duyarlılık	Ö1, Ö5, Ö6, Ö7, Ö10, Ö12, Ö14, Ö18, Ö19, Ö20, Ö21, Ö24,
Sabır	Ö19, Ö14
Dayanışma/iş birliği	Ö18
Estetik	Ö1

Tablo 2 incelendiğinde araştırma sürecinde uygulanan etkinliklerle öğrencilere öğretilmek istenen kültürel unsurların, tarihi mekanlar (f=9), gelenek ve görenekler (f=18), el sanatları (f= 22), geleneksel Türk tiyatrosu (f= 17), geleneksel çocuk oyunları (f=20), öğrenciler tarafından da ifade edildiği görülmüştür. Özellikle öğrencilerin bazı kültürel unsurları ilk defa duydukları, çok sevdikleri, korunması gerektiğini düşündükleri gibi ifadeler dikkate değer bulunmuştur. Gerçekleştirilen deneyim temelli etkinliklerle yapılan kültürel miras eğitimi ile ilgili olarak öğrencilerin en fazla duyarlılık (f=12) değerine yönelik olumlu değerlendirmelerde bulundukları görülmüştür. Ayrıca vatanseverlik(f=5), sabır (f=2), dayanışma/iş birliği (f=1), estetik (f=1) gibi değerlere yönelik farkındalığın gelişmesine katkı sağlandığı gözlemlenmiştir. Öğrenci görüşlerinden örnekler aşağıda sunulmuştur:

Ö1: Kültürümüze sahip çıkmanın önemli olduğunu öğrendim. Bizim bayramlarımız hakkında ilgi çekecek etkinlikler yapılabilir ve ülkemizdeki insanlar milli, dini bayramlarımıza daha çok önem verebilirler. Kendi gelenek ve göreneklerimizi geliştirirsek birçok insanın bu faaliyeti yapma isteği artabilir. Eğlendik, bu haftaki

etkinlik daha iyi, kültürümüz geliştii, mimari yapılarımızı daha iyi tanıdık Oyunlar oynayarak bilgilerimizi daha iyi öğrendik. Alishar Höyüğü'nü öğrendim.

Ö2: Kültürümüzle ilgili örneğin gelenekleri, yemeklerle ilgili aklımda parlak fikirler oluştu. Çiğdem pilavı geleneğinin ismini duymuştum daha iyi bilgiler edindim. Alishar Höyüğünü hiç duymamıştım bilgi kartları çok güzeldi.

Ö5: Kültürel miraslarımıza sahip çıkmak, kuşaktan kuşağa aktarmamız bizim kültürel görevlerimizdendir. Kimse, kültürel öğelerimize karşı başka ülkelerin kültürlerine özenmemeli. Bizim kültürel mirasımızın, somut veya soyut değerlerinin olması, Anadolu'nun eskiden kalma çok fazla değerimizin olması bizi gururlandırıyor. Türkmenlerin eskiden bizim memleketimize Bozok ismini verdiği bilinmektedir. Yozgat'ın bazı mimari yerleri Çapanoğlu Cami, Fatih Cami, Hayri İnal Konağı bazı hamamlar ve benzeri şeyler...Baş övme, çeyiz asma kekil ve kına, bayrak kaldırma Türklerin bazı geleneklerindendir.

Ö6: Mustafa Kemal Atatürk der ki, Türkiye Cumhuriyeti'nin temeli kültürdür. Kültür ögesi olması için korunması daha iyi bakılması lazımdır. Mirasları ceza almayalım diye değil de gerçekten severek koruyalım. Zarar verenleri de uyarmalıyız... Geleneksel oyunları daha çok sevdim. Dışarıda güzel havada oyun oynamak gerçekten çok güzel. Bir de geleneksel oyun oynadık diye de çok mutluydum.

Ö14: Bugün internetten orta oyunu izledik ve gerçek Karagöz ve Hacivat gösterisini izledik. Bence gerçek hayattaki daha güzeldi. Aslında Karagöz ve Hacivat bir cami yapımında görevliymiş ve çok şakacılarımıř. Bu yüzden sürgüne gönderilmişler. Ben gerçek gösteriyi daha çok sevdim.

Ö12: Kültürel miras çok önemliymiş. Somut ve somut olmayan şeyleri öğrendim. Kültürel mirasımıza zarar vermemeliyiz. Yozgat'ın eskiden Bozok olduğunu öğrendim. Yozgat'ın tarihi mekanlarını öğrendim. Evlenme geleneğini öğrendim.

Ö18: Somut ve somut olmayan unsurların nasıl gruplandırıldığını ve neler olduğunu öğrendim. Türkiye'nin somut olmayan unsurlarını korumak için sözleşme imzalanmasını ve Yozgat'ta bulunan Çiğdem Pilavı geleneğini öğrendim... Geleneksel oyunları arkadaşlarımla oynadığım için mutlu oldum, birlikte hareket ettik ve zafer bizim oldu. Ayrıca bugün topaç oynamayı da öğrendim.

Ö19: Ebru sanatını yaparken çok heyecanlandım ve mutlu hissettim. Ebru sanatıyla ilgili birçok şey öğrendim keşke her gün ebru yapsak! Kendimi mutlu hissediyorum... Karagöz ve Hacivat oyununu izledik. Karagöz ve Hacivat'ın tarihini öğrendik...Bugün dijital oyunlar ve bahçede arkadaşlarımla geleneksel oyunlar oynadım. Ben bahçede arkadaşlarımla oyunlar oynamayı tercih ederim. Çünkü dijital oyunlar oynarken biraz sıkıldım ama dışarıda oynarken sıkılmadım aksine eğlendim. Ayrıca mangala oynamayı öğrendim. Topaç da attım. Önce çeviremedim ama tekrar tekrar deneyince harikaydı.

Ö21: Kültürel mirasımız, binlerce yıllık gelişmemiz ve zenginliğimiz. Her şehrimizin kendine özel sanatları olması. Hattuşa'nın yakınımızda olması eski bir mirastır. Bazen bilinçsiz olabiliyoruz ama bir şekilde mirası hala koruyabiliyoruz. Türk kültüründe Çiğdem Pilavı bence Yozgat'a özgü olması iyi bir şey ve günümüze kadar gelmesi de bu kültürün hala devam ettiğinin göstergesidir.

Konuya ilişkin araştırmacı gözlemlerine göre etkinlikler sırasında öğrencilerin yanlış bildikleri bazı bilgiler akran öğrenmesi yoluyla düzeltilmiştir. Örneğin "A1: Bir öğrenci Çiğdem Pilavı'nın sadece bahar kutlaması için yapıldığını söylerken, başka bir öğrenci paylaşma ve dayanışmayı simgelediğini belirterek bilgiyi düzeltmiştir...". "A2: Halat çekmece oyununda öğrenciler takım ruhunun, iş birliğinin ve birlikte hareket etmenin önemini kavramışlardır. Öğrencilerden biri "tek başımıza kazanamıyoruz, birlikte güçleniyoruz" diyerek dayanışma değerini somutlaştırmıştır..." şeklindeki gözlem kayıtlarından hareketle etkinlikler aracılığıyla paylaşma, dayanışma ve iş birliği değerinin gelişimine katkı sağlandığı düşünülmüştür. Yine gözlem kayıtlarında yer alan "A1: Çocukların oyun sırasında yaşadıkları heyecan, oyunların yalnızca fiziksel değil aynı zamanda sosyal ve duygusal öğrenmeye de katkı sağladığını göstermiştir... Kaligrafi etkinliğinde her öğrencinin kendi yazısını oluşturmaya fırsat verilmiştir. Bu süreçte öğrenciler sabır, estetik ve duyarlılık gibi değerleri deneyimlemişlerdir."; "A2: İlk denemelerinde istedikleri sonucu alamayan bazı öğrenciler tekrar tekrar deneyerek özgün desenler ortaya çıkarmışlardır. Öğrencilerin mutlulukları ve heyecanları yüzlerinden okunmuş, "benim desenim çiçeklere benziyor" ya da "gökkuşağı gibi oldu" gibi ifadeler kullanmışlardır. Bu süreçte öğrenciler, sanatı yalnızca izlemekle kalmayıp sabır, estetik gibi değerleri doğrudan deneyimlemiştir." ifadesinden hareketle araştırma sürecinde gerçekleştirilen etkinliklerin sabır, estetik, duyarlılık gibi değerlere yönelik olumlu bir bakış açısı geliştirmelerine katkı sağlandığı belirlenmiştir.

Araştırma sürecinde uygulanan dijital etkinliklere ilişkin öğrenci görüşleri Tablo 3'te sunulmuştur:

Tablo 3. Dijital etkinliklere ilişkin görüşler

Dijital Etkinlikler	Katılımcılar
Bilgilendirici	Ö1, Ö2, Ö5, Ö6, Ö7, Ö9, Ö10, Ö11, Ö12, Ö13, Ö14, Ö15, Ö16, Ö18, Ö19, Ö20, Ö21, Ö22, Ö23, Ö24, Ö25, Ö26
Sıkıcı	Ö1, Ö2, Ö3, Ö4, Ö6, Ö8, Ö16, Ö17, Ö18, Ö19, Ö24, Ö25, Ö26
Güzel	Ö3, Ö5, Ö9, Ö10, Ö11, Ö13, Ö15, Ö16, Ö22, Ö25
Teknik Sorunlar	Ö3, Ö4, Ö6, Ö8, Ö18
Anlaşılmaz Değil	Ö2, Ö4, Ö6, Ö9, Ö14, Ö16, Ö24

Öğrencilerin dijital etkinlikler konusunda görüşleri incelendiğinde öğrencilerin çoğunluğunun (f=22) akıllı tahta ve internet aracılığıyla online ders, video/film izleme türünde gerçekleştirilen etkinlikleri bilgilendirici olarak nitelendirdikleri, konuya ilişkin bilgi kazandırdığı görüşünde oldukları ve güzel (f=10) olarak nitelendirdikleri belirlenmiştir. Öğrenciler dijital etkinlikler sırasında yaşanan teknik sıkıntıların (f=5) zaman kaybına neden

olduğunu, etkinlikler sırasında tek yönlü bir mesaj aktarımı olması nedeniyle sıkıldıklarını (f=13), anlatılanların çok da anlaşılır olmadığını (f=7) ifade etmişlerdir. Öğrenci görüşlerinden örnek ifadeler aşağıda sunulmuştur:

Ö3: Hocamız anlattı biz dinledik. Pandemideki gibi, biraz sıkıcıydı diyebilirim. Ebru sanatını videodan izlemek güzeldi, benim için çok güzel bir deneyimdi. Sınıfta film izledik filmi ben beğendim ama sinemada izlemek daha güzel olurdu bence. Ses ve görüntü daha iyi olur sinemada.

Ö4: Akıllı tahtadan anlatılanları ses ve gürültü nedeniyle çok anlayamadım. İnternete bağlanamadığımız için derse geç başlayabildik, sonra süre yetmedi. Çok hızlı anlatıldığı için biraz sıkıldım. Sanal izlemeyi (Ebru sanatı) beğenmedim ben bir şey yapmıyordum ki o yapıyor ben izliyordum. ... dijital oyun çok sıkıcıydı. Sınıfta akıllı tahtadan sinema izlemeyi pek sevmedim. Meddah ve orta oyununu akıllı tahtadan izledik fazla beğenmedim.

Ö8: Derse bağlanırken sıkıntılar oldu tam anlayamadım. Sadece anlatılanları dinlemek sıkıcı oldu. Soru sormaya zaman kalmadı. Sınıfta akıllı tahtadan izlediğimizde tam sinema gibi değil de televizyondan izliyormuş gibi oldu. Sınıf çok karanlık yapamamıştık, ses de yetersizdi bence çok beğenmedim. Akıllı tahtadan izlediğimiz yazı videosunda pek eğlenmedim hatta sıkıcı diyebilirim.

Ö9: Dersin çok bilgilendirici ve keyifli geçtiğini söylemek isterim çok güzel vakit geçirdiğimizi belirtmek isterim. Sınıfta izlediğimiz videoda yapılan sanatı anlayamadım, verimsiz bir dersti.

Ö13: Çok iyi ve bilgilendiriciydi. Dijital oyunlar çok iyiydi. Brawl Stars'ı çok severim.

Ö14: Bugün sınıfta akıllı tahtadan film izledik. Güzeldi ama ben çok fazla beğenmedim çünkü filmin konusu sıkıcıydı ama yine de çok kötü değildi. Açıkçası filme 10 üzerinden 6 veriyorum ama sinemada izleyeceğim filmin daha keyifli olacağını düşünüyorum. Yani beğendim ama çok da değil.

Ö16: Yozgat bence çok güzel şehir. Hocalarımızın anlattıkları şeyler çok güzel dinledim. Bence dijital oyun oynamak çok kötü. Çünkü bizim beynimizi ve gözümüzü bozabilir. Dijital oyunlar bence çok zevksiz ve ayrıca vakit kaybı. Videoyu izledik ama hiçbir şey anlamadım Bence dijital izlemek kötü. Eğlendik ama teknolojiyi sadece izledik.

Ö17: Sadece dinlemek biraz sıkıcıydı maalesef daha eğlenceli bir ders olabilirdi. O geçen hafta izlediğimiz videoyu hatırlıyorum.

Ö24: Kültürel mirasın çok önemli bir şey olduğunu öğrendim. Yozgat'ın bir sürü kültürel mirası varmış. Online derste hoca daha hızlı anlattı fazla bir şey anlamadım. Dijital oyunda ben pek fazla eğlenmedim. Çünkü dijital oyunlar pek güzel değil yani dijital oyunları çok oynamıyorum. Bence gerçek hayatta yapmak

daha eğlenceli o video sadece bilgi katıyor. Ben Karagöz ve Hacivat'ı, orta oyunu ve meddahı internetten izleyince bir şey anlamadım.

Ö26: Yozgat'ın güzel özelliklerinin olduğunu öğrendim. Yozgat'ta yaşamak beni çok mutlu ediyor. Dijital oyun oynadığımızda oynadığınız oyun sarmadı.

Konuya ilişkin araştırmacı gözlemlerine göre dijital etkinlikler sırasında yeterince katılım sağlayamadıkları için öğrencilerin dikkatleri dağılmıştır. Bu durum sınıf yönetimini de zorlaştırmıştır. “A1: ...çevrim içi dersin en önemli sınırlılığı, öğrencilerin aktif katılım sağlayamaması olmuştur. Zoom platformu üzerinden gerçekleştirilen etkinlikte öğrenciler söz hakkı almakta ve düşüncelerini ifade etmekte zorlanmış, bu durum etkileşimi kısıtlamıştır.” Zaman zaman yaşanan teknik sorunlar öğretim sürecinde zaman kaybına neden olmuş, anlaşılabilirliği güçleştirmiştir. Dijital oyunlar, videolar öğrenci ilgisini çekmiş olsa da kısa sürede sıkıldıkları gözlemlenmiştir. “A2: ...dijital oyun deneyimi, öğrenciler için daha çok bireysel ve yüzeysel bir eğlence aracı olmuş; kültürel değerlerin aktarılması açısından sınırlı bir işlev görmüştür.” Araştırmacı gözlemleri ile öğrenci ifadeleri karşılaştırıldığında benzer görüşler olduğu belirlenmiştir.

Araştırma sürecinde uygulanan deneyim temelli etkinliklere ilişkin öğrenci görüşleri Tablo 4'te sunulmuştur:

Tablo 4. Deneyim temelli etkinliklere ilişkin görüşler

Deneyim temelli etkinlikler	Katılımcılar
Etkili/Öğretici	Ö1, Ö2, Ö3, Ö4, Ö5, Ö6, Ö7, Ö8, Ö9, Ö10, Ö11, Ö12, Ö14, Ö15, Ö17, Ö18, Ö19, Ö22, Ö23, Ö24, Ö25, Ö26
Eğlenceli	Ö1, Ö2, Ö3, Ö4, Ö5, Ö6, Ö7, Ö8, Ö9, Ö11, Ö12, Ö13, Ö14, Ö15, Ö16, Ö17, Ö18, Ö19, Ö20, Ö22, Ö23, Ö24, Ö25, Ö26
Güzel/iyi	Ö1, Ö2, Ö3, Ö4, Ö6, Ö7, Ö8, Ö9, Ö10, Ö12, Ö13, Ö14, Ö15, Ö16, Ö17, Ö18, Ö20, Ö21, Ö22, Ö23, Ö24, Ö25, Ö26

Deneyim temelli etkinlikler hakkında öğrenci görüşleri incelendiğinde genel olarak öğrencilerin bu etkinliklerinden memnun oldukları görülmüştür. Öğrenci günlüklerinde olumsuz herhangi bir ifadeye rastlanmamıştır. Öğrenciler yapılan tüm deneyim temelli etkinlikleri eğlenceli (f=24), öğretici (f=22), güzel ve iyi (f=23) olarak nitelendirmişlerdir. Öğrenciler yaşayarak deneyimleyerek öğrendiklerinde daha iyi öğrendiklerini, dijital oyun yerine açık havada oyun oynamanın daha eğlenceli olduğunu, herhangi bir el sanatını izlemek yerine yaparak öğrenmenin daha zevkli ve öğretici olduğunu ifade etmişlerdir. Öğrenci görüşlerinden doğrudan alıntılar aşağıda sunulmuştur:

Ö1: Eğlendik...bu haftaki etkinlik daha iyi kültürümüz gelişti. Yemeklerimizi mimari yapılarımızı daha iyi tanıdık, oyunlar oynayarak bilgilerimizi daha iyi öğrendik. Alişar Höyüğü'nü öğrendim. Kendim ebru resmini yaparken çok eğlendim ve renklerin karışmaması çok etkileyiciydi. İlk defa ebru sanatını yaptım

size çok teşekkürler... Bugün sınıfta dijital oyunlar oynadık dışarıda ise geleneksel oyunlar oynadık. Benim en sevdiğim geleneksel oyunlar oldu. Bugün kitap ayracı yaptık çok güzeldi, mükemmeldi, deneyerek kendimiz yaptık. Karagöz ve Hacivat canlı gösteri olarak izlemek çok iyiydi hepsinden daha iyiydi.

Ö3: Kültürü yaşayarak öğrettiler bize, bence çok keyifli ve eğlenceliydi. Ben yaparken çok keyif aldım. İzlerken de çok eğlendim benim için çok güzel bir deneyimdi. Ben en çok geleneksel oyunları sevdim. Dışarıda oynadığımız oyunlar daha iyiydi eğlenceli vakit geçirdim, dokuz taş ve mangala oynadım, ben en çok dokuz taşı sevdim. Bugün gittiğimiz sinemayı ben çok beğendim, sinema çok eğlenceliydi, iyi ki gitmişim.

Ö6: Çiğdem pilavını ilk defa öğrendim, eşleştirme oyunu da çok güzeldi. Çok eğlendim sanal izlemeyi sevmedim ama bize yaptırdıklarında daha çok mutlu oldum. Geleneksel oyunları daha çok sevdim. Dışarıda güzel havada oyun oynamak gerçekten çok güzel. Bir de geleneksel oyun oynadık diye de çok mutluydum. Bugün Karagöz ve Hacivat tanıtan bir hoca geldi birçok bilgi verdi canlı olarak gölge oyunu yaptık hayalci kelimesinin anlamını öğrendik, gayet mutlu ve eğlenceliydi.

Ö14: Bence bu haftaki ders daha iyiydi. Yüz yüze ders daha iyi ve eğlenceli. Aynalı körük ve çiğdem pilavını öğrendik. Yozgat'la alakalı yeni şeyler öğrendim. Mesela Alishar Höyüğü. Özetle, bu ders daha iyiydi... Bence bugünkü ebru çok güzeldi ve gerçekten yaparken çok keyif aldım. Bazı ebru tekniklerinin nasıl yapıldığını öğrendik. Online ebru pek de güzel değildi... Bugün dijital oyun ve bahçede topaç atıp voleybol oynadık. Bence bahçede oynanan daha güzeldi. Çünkü topaç atmaya öğrendim ve bunu uygulamak çok güzeldi. Dijital oyunda güzeldi ama dışarıda arkadaşlarımla oynamak daha iyiydi. Topaç atmak çok eğlenceliydi ama biraz zordu ama başardım sonunda. Bugün sınıfta kaligrafi ile kitap ayracı yaptık. Daha önce de video izlemiştik. Ama bence gerçek hayatta yapmak daha güzeldi.

Ö18: Bence bir hafta öncekine göre bu hafta daha güzel geçti. Çünkü yüz yüze olunca istediğimiz soruları sorabiliyoruz ve kart oyunu çok eğlenceli geçti birçok yeni şey öğrendim. Ebruyu yaparken daha çok eğlendim ve daha çok mutlu oldum. Ebru sanatı ile ilgili birçok yeni bilgi öğrendim. Geleneksel oyunları arkadaşlarımla oynadığım için mutlu oldum ve eğlendim. Bu yüzden geleneksel oyunları daha çok sevdim ve daha çok eğlendim. Ayrıca bugün topaç oynamayı da öğrendim. Bugün sinemaya gidip bir film izledik. Sinemada görüntü çok daha netti, sesi de iyiydi. Karanlık ortam olduğu için filme tam olarak odaklanabildim ve bu filmi daha çok sevdim. İkisini karşılaştırınca bence sinema daha güzeldi.

Ö19: ...Ebru sanatını yaparken çok heyecanlandım ve mutlu hissettim. Ebru sanatıyla ilgili birçok şey öğrendim keşke her gün ebru yapsak! Kendimi mutlu hissediyorum. Bugün bahçede arkadaşlarımla geleneksel oyunlar oynadım. Ben bahçede arkadaşlarımla oyunlar oynamayı tercih ederim. Çünkü dijital oyunlar

oyarken biraz sıkıldım ama dışarıda oynarken sıkılmadım aksine eğlendim. Ayrıca mangala oynamayı öğrendim.

Ö26: Türkü anlamlıydı hikayesiyle. Çiğdem pilavında kapı kapı gezip bulgur ve yağ toplamaları ve ağaçları süsledikleri dikkatimi çekti. Oyunda Alişar Höyüğü'nü hiç duymamıştım ilk kez duydum. Yaparken çok eğlendim ve resmim biraz dağınık oldu ama çok eğlenceli. Bahçede geleneksel çocuk oyunları oynadığımızda çok eğlendim. Bugün en çok beğendiğim, en çok sevdiğim oyun; topaç oyununu, yakan top oyunlarını oynadık. Daha güzeldi ve çok eğlendim. Karagözü izledikten sonra perdenin arkasında oynatan kişi hayalimiş. İzlediğimiz her şey çok güzeldi. Biz de hayali olduk, dersimiz çok eğlenceli geçti.

Konuya ilişkin araştırmacı gözlemlerine göre deneyim temelli etkinliklerde öğrencilerin derse katılımı yüksek düzeydedir. Etkinlikler sırasında eğlendikleri ve sorular yöneltmeye istekli oldukları gözlemlenmiştir. “A1: Topaç oyunu sırasında öğrenciler büyük bir heyecan yaşamış, ilk başta bazıları topacı çevirmekte zorlanmış ancak tekrar denemeler sonucunda başarılı olmuşlardır. Bu süreç, öğrencilerin kararlılık ve sabır değerlerini deneyimlemelerini sağlamıştır. Halat çekmece oyununda ise öğrenciler takım ruhunun, iş birliğinin ve birlikte hareket etmenin önemini kavramışlardır. Öğrencilerden biri “tek başımıza kazanamıyoruz, birlikte güçleniyoruz” diyerek dayanışma değerini somutlaştırmıştır.” Sinema etkinliğinde daha önce hiç sinemaya gitmemiş olan öğrencilerin olduğu görülmüş bu durumun yaşattığı heyecan ve mutluluk gözlemlere yansımıştır. “A2: Büyük perde, ses sistemi ve patlamış mısır eşliğinde film izlemek, öğrencilerde çok daha güçlü bir etki bırakmıştır. Öğrencilerin heyecanı ve motivasyonları gözle görülür şekilde artmıştır. Film sonrası değerlendirmelerde öğrenciler “sinemada kendimi olayın içinde hissettim” gibi ifadeler kullanarak yüz yüze deneyimin etkisini ortaya koymuşlardır.” Sinema, geleneksel oyun ve geleneksel el sanatları etkinliklerinde öğrencilerin katılmaya istekliliği ve akran iletişimindeki belirgin artış dikkate değer bulunmuştur.

Öğrencilerin görüşlerinden hareketle deneyim odaklı gerçekleştirilen etkinliklerin dijital etkilere göre daha aktif ve keyifli bir öğrenme ortamı sağladığı, öğrencilerin kültürel miras unsurlarına, milli ve kültürel değerlere yönelik olumlu bakış açısı geliştirmelerine katkı sağladığı söylenebilir. Öğrencilerin dijital etkinlik-deneyim temelli etkinlik karşılaştırmaları incelendiğinde dijital etkinliklerin bilgilendirici ve güzel olarak nitelendirmelerinin yanı sıra genel olarak verimsiz olduğu, zaman zaman sıkıcı olduğu gibi ifadelerle eleştirdikleri görülmüştür. Dijital etkinlikler yerine yaparak, sürecin içine dahil olarak gerçekleştirdikleri etkinlikleri daha çok sevdiklerini, eğlendiklerini ve daha iyi öğrendiklerini ifade etmişlerdir. Öğrenci görüşlerinden doğrudan alıntılar aşağıda sunulmuştur:

Ö2: Ben ebru yapmanın videoda eğlenceli olacağını düşünmüştüm kendimiz yapınca daha eğlenceli oldu ve çok keyif aldım bana videodaki mi yoksa kendimizin yaptığı mı diye sorulursa ben kendi yaptığımızı seçerdim insan yapınca daha mutlu oluyor.

Ö4: Bugünkü etkinliğim çok daha iyiydi çünkü geçen hafta (online ders) pek bir şey anlayamamıştım, ses tam anlaşılır değildi ama şimdi yaptığımız etkinlik daha iyiydi, bilgilerimi daha net anladım.

Ö5: Tahtadan izlediğimiz ve bu hafta deneyerek yaptığımız arasında tercih yaparsam deneyerek yaptığımızı tercih ederim çok eğlendim yaptığım yazıyı hep saklayacağım.

Ö6: Ben bu etkinliği çok beğendim bilmediğim yemek bilmediğim yerler öğrendim ama geçen derste soru soramıyoruz, sorsak bile sesimizi gitmiyordu ama bu sefer yüz yüze daha iyi oluyor. Video izlerken hiçbir şey anlamamıştım ama onu yaparak deneyimleyerek çok güzel öğrendim. Canlı canlı yaptığımızı tercih ederim çok eğlendim ve mutlu oldum.

Ö8: Bence bu ders daha eğlenceli geçti... Bence dijital oyun oynamak yerine geleneksel çocuk oyunları daha güzel. Ben geleneksel çocuk oyunlarını daha çok eğlenceli buldum...sınıfta akıllı tahtadan izlediğimizde güzel olmuştu ama sinemada izlediğimizde daha güzel oldu. Bir diğer yönü de sınıfı çok karanlık yapamamıştık ve mısırmız yoktu benim için sinemaya gitmemiz daha güzel oldu.

Ö9: Bana göre yüz yüze ders akıllı tahtadan anlatılan şekilden daha verimli geçti daha fazla şey öğrenmiştim ama geçen haftaya göre daha fazla eğlendim.

Ö10: Ben dijital oyunu sadece biraz sevdim ama geleneksel oyunları daha çok sevdim çünkü o oyunları yaşayarak oynuyoruz ama dijital oyunları sadece parmaklarımızı hareket ettirerek oynuyoruz.

Ö14: Bugün internetten orta oyunu izledik ve gerçek Karagöz ve Hacivat gösterisini izledik. Bence gerçek hayattaki daha güzeldi.

Ö19: Bu haftaki ders önceki hafta işlediğimiz derse göre daha eğlenceli geçti. 'Yozgat'ın Alişar Höyüğü' adında bir höyük olduğunu öğrendim. Yüz yüze eğitim online eğitime göre daha etkileyiciydi.

Ö24: Bence yüz yüze derste daha çok eğlendim ve daha güzel etkinlikler yaptık. Online ders biraz sıkıcı geldi. Hoca daha hızlı anlattı fazla bir şey anlamadım. Ben internetteki Karagöz ve Hacivat'ı, orta oyunu ve meddahı internetten izleyince çok bir şey anlamadım. Hoca bize Karagöz'ü anlatınca çok anladım, arkadaşlarımla kendimiz oynatınca çok eğlendim.

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Ortaokul 5. sınıf öğrencilerinin dijital ve deneyim temelli etkinlikler uygulanarak yapılan milli ve kültürel değerlerin öğretimine ilişkin deneyimlerini ve görüşlerini ortaya koymanın amaçlandığı bu araştırmanın sonucunda öğrencilerin deneyim temelli etkinlikleri, dijital etkinliklere kıyasla daha eğlenceli, anlamlı buldukları, milli ve kültürel değerlerin deneyim temelli öğretim sürecine yönelik olumlu bir görüşe sahip oldukları belirlenmiş, milli ve kültürel unsurlara ve değerlere yönelik farkındalıklarının arttığı gözlemlenmiştir. Öğrenciler, yaparak ve yaşayarak katıldıkları öğrenme sürecinde daha aktif rol aldıklarını, açık hava etkinliklerinin ve

uygulamalı çalışmaların akılda kalıcı olduğunu ifade etmişlerdir. Yalçın ve Güleç (2024) tarafından yapılan çalışmada, etkinlik temelli öğretiminin sorumluluk değerinin gelişiminde etkili olduğu, öğrencilerin sürece ilişkin olumlu değerlendirmelerde bulundukları belirlenmiştir. Sağ ve Ünal (2019) tarafından yapılan, somut olmayan kültürel miras eğitime yönelik etkinlik temelli eylem araştırması sonucunda da 4. sınıf öğrencilerinde somut olmayan kültürel mirasa ilişkin önemli bir farkındalık oluştuğu, öğrencilerin somut olmayan kültürel miras öğelerini tanıma, tanıtmaya, tanımlama, örnekler vererek açıklama yönünde başarılı oldukları tespit edilmiştir.

Bu araştırma sürecinin ilk adımında öğrencilere kültürel değer kavramı hakkında kavramsal bir çerçeve sunmak ve ardından kendi yaşadıkları çevreye özgü kültürel değerler ile bağlantı kurmalarını sağlamak amacı ile çevrim içi ders yapılmıştır. Deneyim temelli etkinlik kapsamında ise Çiğdem Pilavı geleneği canlandırılmıştır. Yıldırım'a (2025) göre doğa ve sosyal yaşam ile ilgili bu etkinlikler, insan-çevre- toplum arasında kurulan ilişkiyi ve bireyin hayatta kalma mücadelesini yansıtan kültürel unsurları içerir. Toplumsal uygulamalar, ritüeller ve şöenler, bir toplumun kültürel ve dini değerlerini yansıtan önemli miras öğeleridir. Toplulukların bir araya gelerek belirli zamanlarda gerçekleştirdiği bu uygulamalar, topluluk üyelerinin ortak bir deneyimi paylaşmalarını sağlayarak, sosyal bağları güçlendirmeye bireysel ve kolektif kimliklerin yeniden üretilmesine katkıda bulunur. Çiğdem pilavı geleneği kaybolmaya yüz tutmuş gelenekler arasındadır. Bugün artık sadece yaşlı kimseler çocuklarına ait hatıra olarak anlatmaktadırlar (Türkmen, 1969). Yozgat'ta ilkbaharda karların erimeye başlayıp ve çiğdemler çıktığında Çiğdem Günü/Pilavı şu şekilde kutlanmaktadır:

“Çocuklar mahallede toplanarak çiğdem toplamaya giderler. Çeşitli oyunlar eşliğinde sökülen çiğdemler çalkı denilen karaçalının veya iğde dalının dikenlerine yumru kısımlarından asılır. Çocuklardan biri çiğdem çalkısını taşır, “abdal” adı verilen bir diğerinin sırtında toplanan yağ, bulgur, soğan gibi toplanan malzemenin konacağı heybe bulunur. Ev ev dolaşılır, her kapının önünde “abdal” “hanım abla yağdan bulgurdan bir şeyler gönder” diye bağırır ve gruptakiler türkü formunda şunları söyler:

<i>Çiğdem geldi kapıya</i>	<i>Çiğdem çiğdem çiçecik</i>
<i>Yağ gönderin yapıya</i>	<i>Ebem oğlu köçecik</i>
<i>Yağ olmazsa bal olsun</i>	<i>Bir verenin kızı olsun</i>
<i>Oğlan uşak sağ olsun</i>	<i>İki verenin oğlu olsun</i>

Bütün bu eğlenceli diyalogların sonunda ev sahibi bulgur veya yağ verir, çocuklar da hediye verene bir demet çiğdem verirler. Kadınlar aldıkları çiğdem demetini yüzlerine sürüp “Çiğdeminiz kutlu, pilavınız tatlı olsun, Allah yağmurunuzu bol etsin” derler. Daha sonra çocuklar topladıkları yiyeceklerle mahallenin yüksek bir alanında büyüklerinin yardımıyla ateş yakıp pilav pişirirler. Herkes evden ekmeğini, kaşığı getirir, kurdukları sofrada içine sarı çiğdemleri kattıkları pilavı hep birlikte yerler. Yemekten sonra çiğdem kazanma amaçlı çeşitli oyunlar

oynanarak, halaylar çekilerek gün sonlandırılır.” (Alangu, 1947, aktaran, Oğuz, 2014, s.29).

Kolaç’a (2009) göre küreselleşmenin yerel kültürler üzerindeki yok edici etkisi ile günümüzde önemini yitirmeye başlayan ve gençlerin artık anlamsız olarak gördüğü kültürel değer sorunu önemsiz bir konu olarak değil millî varlığı devam ettirme sorunu olarak görülmelidir. Bu kapsamda yerel kültüre ait tören, kutlama ve ritüellerin bilgi olarak aktarılmasından çok yaşatılarak öğretilmesi önemli görülmektedir. Aliç ve Yazıcı (2025) yaptıkları çalışmada öğretmenlerin kültürel konuların öğretiminde yaşantısal öğrenmeyi önemli bulduklarını ve bu nedenle drama, rol oynama, proje tabanlı öğrenme ve saha gezisi gibi yöntemleri tercih ettiklerini belirlemişlerdir.

Araştırma sürecinde ele alınan diğer kültürel unsur geleneksel oyunlardır. Bu etkinliğin ilk aşamasında öğrencilere, dijital oyunlar tablet ve telefonlar aracılığıyla oynatılmıştır. Deneyim temelli etkinlik kapsamında öğrenciler okul bahçesinde geleneksel oyunlar oynatılmıştır. Bu etkinlikte gözlemlenen en önemli sonuç, öğrencilerin deneyim temelli etkinliklerde çok daha aktif, ilgili ve istekli olduklarıdır. Geleneksel oyunlar aracılığıyla öğrencilerin akranlarıyla birlikte hareket etme, iş birliği yapma, paylaşma, yardımlaşma ve sorumluluk üstlenme gibi beceri ve değerleri deneyimleyerek öğrenmelerine katkı sağlanmaya çalışılmıştır. Sümbüllü ve Altınışik’a (2016) göre geleneksel oyunlar, sevgi, saygı, dostluk, paylaşma, dayanışma, yardımlaşma, iyilik, dürüstlük vb. pek çok toplumsal değeri içerisinde barındırır. Çocuklar bu oyunları oynarken yaşadıkları topluma ait kültürel değerlerin bilincine varır. Oğuz Haçat ve Topal (2021) tarafından yapılan çalışmada öğretmenlerin kültür aktarımı, sorumluluk, saygı, yardımlaşma, sevgi, dürüstlük gibi değerler ile iletişim, iş birliği gibi becerileri eğlenerek öğrenmeyi sağlaması bakımından geleneksel çocuk oyunlarını önemli gördükleri belirlenmiştir. Benzer sonuçlar İlgar ve Tutumlu (2021) tarafından da elde edilmiş ve yapılan araştırmada geleneksel oyunlar aracılığıyla aktif öğrenme şansı sunarak ve eğlenerek sorumluluk, saygı, adalet, yardımlaşma, doğruluk ve dürüstlük, dayanışma, özgürlük, sevgi gibi temel değerlerin çocuklara öğretilebileceği sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırma sürecinde ele alınan diğer bir kültürel unsur da geleneksel el sanatları (ebru ve kaligrafi) olarak belirlenmiştir. Geleneksel el sanatları, halkın doğumdan ölüme hayatın her safhasına anlam katan ve yaşanan anı renklendirerek toplulukların yaşam biçimlerini, inançlarını, estetik değerlerini ve dünya görüşlerini yansıtan ürünlerdir (Arioğlu ve Atasoy, 2015). Araştırmada dijital etkinlik kapsamında öğrencilere akıllı tahtadan ebru sanatı/kaligrafi videosu izletilmiştir. Deneyim temelli etkinlik kapsamında ebru /kaligrafi ustası, el sanatı ile ilgili bilgi vererek uygulama yapmış ve öğrencilerin tek tek uygulama yapmasını sağlamıştır. Bu süreçte öğrenciler ilgili sanatları yalnızca izlemekle kalmayıp sabır, estetik duyarlılık, öz güven ve yaratıcılık gibi değer ve becerileri doğrudan deneyimlemiştir. Öğrenciler ebru ve kaligrafi etkinliklerinde kendi tasarımlarını ortaya koyarak öğrenmelerini kişiselleştirmiş, yaptıkları işi değerli bulmuş ve bunun sonucunda geleneksel el sanatlarına ilgi duyduklarını ifade etmişlerdir. Arioğlu ve Atasoy’a (2015) göre teknolojinin gelişmesi ile üretimin kolaylaşması ve hızlanması süreci geleneksel el sanatlarına olan ihtiyaç, ilgi ve merakın azalmasına, geleneksel tekniklerin yavaş yavaş kaybolmasına, el sanatları ustalarının azalmasına neden olmaktadır. Özellikle çocuklar sosyal medya, dijital oyunlar ve çevrim içi içeriklerle daha fazla vakit geçirerek

geleneksel oyun, etkinlik ve el sanatları gibi kültürel faaliyetlere ilgilerini yitirebilmektedir (Karataş vd., 2025). Artun (2000) tarafından vurgulandığı üzere, çocukların ve gençlerin kendi ulusal kültürünü benimseyen, koruyan ve sonraki kuşaklara aktarabilen aynı zamanda evrensel kültür içerisinde de kimliğini kaybetmeden yer alabilen bireyler olarak yetişmesi önem taşımaktadır. Bu doğrultuda bireylere, evrensel kültürde etkin bir konuma ulaşabilmek için öncelikle milli kültür donanımına sahip olunması gerektiği bilincinin kazandırılması gerekmektedir. Bu nedenlerle genç neslin geleneksel el sanatlarına ilgi ve merakını uyandıracak faaliyetlerin düzenlenmesi önemli görülmektedir.

Araştırma sürecinde ele alınan kültürel unsurlardan bir diğeri geleneksel Türk tiyatrosudur (meddah, orta oyunu, gölge oyunu). Türklere özgü gösteri sanatlarından biri olan gölge oyunu genellikle Karagöz ve Hacivat adı ile anılmaktadır. Bu gösteri sanatı UNESCO'nun Somut Olmayan Kültürel Miras Listesi'ne 2009 yılında girmiştir. Karagöz ve Hacivat oyunu, genellikle toplumsal sorunları mizahi bir dille perdeye yansıtan, izleyiciyi güldürerek düşündüren bir gösteri sanatıdır (Özek, 2022). Bu kültürel değerın öğretimi için gerçekleştirilen dijital etkinlikte öğrencilere video materyali ile meddah, orta oyunu ve gölge oyunu hakkında bilgiler verilmiştir. Dijital etkinlik sırasında öğrencilerin ekran karşısında uzun süre odaklanamadıkları, dikkatlerinin kısa sürede dağıldığı ve oyunun olay örgüsünden koptukları gözlenmiştir. Araştırmanın deneyim temelli etkinlik aşamasında gölge oyunu ustası, gösteride kullanılan karakterleri tanıtmış, gölge oyununu canlı olarak sergilemiştir. Öğrenciler gösteriyi kahkahalarla izlemiş, oyunun mizahi unsurlarını anlamış ve kültürel değerlerin sahne yoluyla nasıl aktarıldığını gözlemlemişlerdir. Gösteriden sonra öğrenciler de oyuna katılarak kendi karakterlerini oynama fırsatı bulmuşlardır. Bu katılım, öğrencilerin yalnızca izleyici olmaktan çıkıp aktif birer katılımcı olmalarını sağlamış, kültürel unsurlara ve değerlere yönelik farkındalık kazanmalarına katkıda bulunmuştur. Demir ve Özdemir (2013) tarafından yapılan çalışmada Hacivat ve Karagöz oyunlarının, değer eğitiminde kullanılabilecek önemli bir kaynak/materyal olduğu belirlenmiştir. Aynı çalışmada Karagöz ve Hacivat'ın karşılıklı diyaloglarında yardımseverlik, dostluk, saygı, sevgi, dürüstlük, dayanışma, misafirperverlik, duyarlılık gibi birçok değerın doğrudan ya da dolaylı olarak izleyiciye aktardıkları vurgulanmıştır.

Araştırmada öğrencilerin milli ve kültürel değerleri yaşayarak öğrenmelerini desteklemek üzere sinema etkinliği düzenlenmiştir. Dijital etkinlikte sınıfta akıllı tahtadan film izletilmiş, deneyim temelli etkinlik aşamasında ise öğrenciler gerçek bir sinemaya götürülmüştür. Öğrenciler sinemada film izlemeyi daha eğlenceli ve verimli bulduklarını ifade etmişlerdir. Son yıllarda artan animasyon filmleri, farklı yaş gruplarından izleyicileri sinema salonlarında bir araya getirerek kültürel mirasın aktarılmasına katkı sağlayan önemli birer araç haline gelmiştir (Taş Alicenap, 2015). Geçmişte geleneksel anlatıların üstlendiği hikaye anlatıcılığı görevini günümüzde sinema ve çizgi filmler, dijital hikayeler yerine getirmektedir. Karataş vd. (2025), bu tür yapımlar aracılığıyla çocukların kültürel değerlere yönelik farkındalıklarının artırılması, değerleri içselleştirmeleri ve değerlerin sürdürülebilirliğinin desteklenebileceğini savunmuşlardır. Yılmaz (2025) yaptığı araştırmada internette yayınlanan animasyonları değer eğitimi açısından incelemiştir. Ona göre çocuklar kendini animasyondaki

karakterle özdeşleştirdiği için onun davranışlarını benimseme ve o karaktere özenme eğiliminde olmaktadır. Bu nedenle çizgi animasyonların derste izletilmesi değerler eğitimini daha eğlenceli ve etkili kılabilmektedir.

Bu araştırmada aynı hedef kitle, iki farklı yaklaşım üzerinden milli ve kültürel değerleri izleyerek/dinleyerek ya da deneyimleyerek öğrenmiştir. Araştırmada dijital etkinliklerin öğrenciler tarafından bilgilendirici bulunduğu, özellikle video ve çevrim içi içeriklerin konu hakkında bilgi edinmeye katkı sağladığı ve güzel olduğu ifade edilmiştir. Ancak bu etkinliklerin tek yönlü olması, teknik aksaklıklar içermesi ve öğrencilerin pasif dinleyici konumunda kalmaları nedeniyle dikkatin kısa sürede dağılmasına ve motivasyon kaybına yol açtığı gözlenmiştir. Sanal ortamlarda öğrencilerin derse katılım düzeylerinin düşük olduğu ve sınıf yönetiminin zorlaştığı görülmüştür. Buna karşılık yaşayarak öğrenmeyi sağlayan deneyim temelli etkinliklerde öğrencilerin aktif olarak derse katılma eğiliminde oldukları, öğrenme sürecini sahiplenerek kendi ürünlerini ortaya koydukları ve bu nedenle kültürel miras konusunda hem bilişsel hem de duyuşsal açıdan daha olumlu bir bakış açısı geliştirdikleri gözlemlenmiştir.

Eğitim-öğretim sürecinde uygulanan yöntemler çocukların gelişim özelliklerine uygun olmalıdır. Öğretme-öğrenme ortamı, çocuğun yakın çevresindeki olaylar, nesneler ve akranları ya da diğer yetişkinlerle kolayca etkileşimde bulunmasına imkan verecek şekilde düzenlenmelidir. Okul hayata hazırlayıcı yer değil, toplumsal yaşamın kendisi olmalıdır (Senemoğlu, 1997). Çalışma grubundaki öğrenciler 11-12 yaş aralığındadır. Bu yaş grubu, bilişsel gelişim açısından Piaget'nin somut işlemler dönemi ile soyut işlemler dönemi arasında bir geçiş sürecindedirler. Bu dönemde soyut kavramları anlamada zorluk yaşayabilmekte, somut deneyimlerle ve uygulamalarla daha etkili öğrenmeler gerçekleştirebilmektedirler. Bu özellik, çalışmanın deneyim temelli etkinlikler boyutunda neden daha olumlu bulgular ortaya koyduğunu açıklamaktadır. Ayrıca bu yaş grubu öğrencileri, sosyal etkileşim ve akran ilişkileri açısından da oldukça hareketli bir dönem yaşamaktadır. Dolayısıyla grup halinde yapılan etkinlikler iş birliği, paylaşma, sabır, aidiyet gibi beceri ve değerlere yönelik farkındalığın gelişimine katkı sağlamıştır. Literatürde yapılan bazı çalışma sonuçlarının bu araştırmanın sonuçlarıyla örtüşür nitelikte olduğu görülmüştür. Örneğin Karaoğulları ve Altun (2025) tarafından yapılan çalışmada geleneksel sanatlar, doğa ve evrenle ilgili bilgi ve uygulamalar, sözlü gelenekler ile ilgili özgün metin ve etkinlikler, 7. sınıf düzeyinde uygulanmıştır. Uygulama sonucunda öğrencilerde somut olmayan kültürel mirasa yönelik bilgi edinildiği ve farkındalığın arttığı gözlemlenmiştir. Yoloğlu ve Uçar (2015) tarafından gerçekleştirilen benzer bir projede de aktif öğrenme temelli olarak tarihi çevrenin sahip olduğu değerler konusunda bilimsel düşünme ve araştırma yöntemi uygulanarak farkındalık oluşturmak hedeflenmiştir. Aktif öğrenme çerçevesinde oyun, drama, görsel inceleme, alan gezisi, özgün ürün oluşturma etkinlikleri düzenlenmiştir. Öğrenci ve ebeveynlerin sürece yönelik görüşlerinin olumlu olduğu belirlenmiştir. İçme vd. (2022) tarafından yapılan çalışmada da teknolojiye bağımlılık ve bireyselliğe önem verme özellikleri ile nitelendirilen Z kuşağı öğrencilerin dijital ortamda vakit geçirmeyi sevmelerine rağmen uzaktan eğitimle gerçekleşen dersleri verimsiz bulduklarını ve teknoloji tabanlı yürütülen uzaktan eğitim-öğretim sürecine yönelik olumsuz tutuma sahip oldukları belirlenmiştir.

Bu araştırma, kültürel miras ve değer eğitiminin yalnızca bilgi aktarmaya dayalı yaklaşımdan ziyade öğrencilerin aktif katılımını, uygulamalarını, sosyal etkileşimlerini ve deneyimlerini merkeze alan bir süreç olduğunda daha keyifli ve anlamlı hale geldiğini göstermektedir. Erken yaşlardan itibaren verilmeye başlanacak kültürel miras eğitimi kapsamında kültürel mirasın bileşenlerini tanıma ve anlamlandırma, milli ve kültürel değerler, kültürel mirası korunmanın ve geleceğe aktarmanın önemi bilgi düzeyinde öğrenmeler olarak kalmamalı, bireyin gözlemleyerek, deneyimleyerek öğrenebileceği şekilde öğrenme ortamı hazırlanmalıdır. Milli ve kültürel değerlerin tanınması ve sürdürülmesine yönelik farkındalığın artırılması için dijital materyaller ve etkinlikler, bilgilendirme, hazırlık ve görselleştirme açısından öğrenme sürecini zenginleştiren bir yol olarak kullanılmalı, öğrencinin yaparak yaşayarak öğrenmesini destekleyen deneyim temelli etkinliklere daha fazla yer verilmelidir. Bu araştırmada yerel gelenekler, geleneksel oyunlar, geleneksel el sanatları gibi sınırlı sayıda kültürel unsur ele alınmıştır. Bu kapsamda somut olmayan kültürel miras unsurlarının çeşitliliğinin artırıldığı, somut kültürel miras unsurlarının daha fazla yer aldığı geniş kapsamlı araştırmaların yapılması önerilebilir. Ayrıca çalışmadaki en önemli sınırlılıklardan biri, deneyim temelli etkinliklerde uzman katılımı, sınıf dışı etkinlikler, ürün oluşturma ve grup etkileşimi gibi ek unsurların öğrencinin milli ve kültürel değerlere yönelik farkındalığını etkilemiş olabileceği gerçeğidir. Bu nedenle dijital ve deneyim temelli etkinliklerin ayrı gruplarda uygulandığı, öntest-sontest kontrol gruplu deneysel desen kapsamında nicel çalışmaların yapılması önerilebilir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Bu araştırmada yazarların katkı düzeyi eşittir.

Destek ve Teşekkür Beyanı

Araştırmamıza sağladıkları katkılardan dolayı TÜBİTAK, Yozgat Bozok Üniversitesi, Yozgat Cumhuriyet Ortaokulu yönetici, öğretmen ve öğrencilerine teşekkür ederiz.

Çatışma Beyanı

Çalışmayı gerçekleştiren araştırmacıların herhangi bir kişi ya da kuruluş ile çıkar çatışması bulunmamaktadır. Yazarlar olarak çalışmayı etkileyebilecek mali olan ya da olmayan herhangi bir çıkar çatışmamız olmadığını beyan ederiz.

KAYNAKÇA

- Aktepe, V. ve Tahiroğlu, M. (2016). Değerler eğitimi yaklaşımları ve etkinlik örnekleri. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 42, 361-384.
- Aliç, İsa ve Yazıcı, K. (2025). Sosyal bilgiler eğitiminde kültürel konuların öğretimi ile ilgili öğretmen görüşleri. *Premium E-Journal of Social Sciences (PEJOSS)*, 9(60), 1211–1223. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17792881>
- Alp, H. ve Levent, F. (2020). Dijital dönüşümün öğrenciler üzerindeki etkisine ilişkin öğretmen görüşleri. *Journal of Turkish Studies*, 15(3), 1611-1633.

- Ardıç, E. ve Altun, A. (2017). Dijital çağın öğreneni. *Uluslararası Sosyal Bilgilerde Yeni Yaklaşımlar Dergisi*, 1, 12-30.
- Arioğlu, İ. E. ve Atasoy, Ö. A. (2015). Somut olmayan kültürel miras kapsamında geleneksel el sanatları ve Kültür ve Turizm Bakanlığı. *Turkish Studies*, 10(16), 109-126.
- Artun, E. (2000). *Halk kültürü ve folklorun Türk kültüründeki yerine kültürel değişim ve gelişim açısından bakış. Adana halk kültürü araştırmaları*. Epsilon Ofset.
- Aydoğan, Y. ve Toprak, M. (2024). Kültürel miras bilinci kazanımıyla ilgili müze eğitimi dersi üzerine bir durum çalışması. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, 10(2), 127-146. <https://doi.org/10.22252/ijca.1572651>
- Baltacı, A. (2019). Nitel araştırma süreci: Nitel bir araştırma nasıl yapılır? *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(2), 368-388. <https://doi.org/10.31592/aeusbed.598299>
- Demir, T. ve Özdemir, B. (2013). Türkçe eğitiminde Karagöz/gölge oyunları ile değer öğretimi. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 11(25), 57-89. <https://izlik.org/JA99EP82KE>
- Dönmez, C. ve Yeşilbursa, C. (2014). Kültürel miras eğitiminin öğrencilerin somut kültürel mirasa yönelik tutumlarına etkisi. *İlköğretim Online*, 13(2), 425-442.
- Erden, M. ve Akman, Y. (1998). *Eğitim psikolojisi*. Arkadaş.
- Fossey, E., Harvey, C., McDermott, F. & Davidson, L. (2002). Understanding and evaluating qualitative research. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 36(6), 717-732.
- İçme, T., Yıldırım, T., ve Büyük, U. (2022). Z Kuşağı öğrencilerinin uzaktan eğitim algıları. *Erciyes Akademi*, 36(1), 82-102. <https://doi.org/10.48070/erciyesakademi.1028194>
- İlgar, Ş. ve Tutumlu, R. (2021). Erken çocuklukta okulda oynanan geleneksel oyunlar ve değerler eğitimi açısından analizi. *Journal of Strategic Research in Social Science*, 7(1), 75-90.
- Kafesoğlu, İ. (1997). *Türk milli kültürü*. Ötüken.
- Kaplan, M. (1996). *Kültür ve dil*. (9. Baskı). Dergah.
- Karaoğulları, N. ve Altun, K. (2025). Ortaokul Türkçe derslerinde somut olmayan kültürel mirasın geliştirilmesi: bir eylem araştırması. *Genç Mütefekkirler Dergisi*, 6(3), 918-950. <https://izlik.org/JA57XF62UC>
- Karataş, İ., Karakoç, E. ve Karataş, S. (2025). Çizgi filmler ile kültürel mirasın gelecek nesillere aktarımı: Aybek çizgi filminde somut ve somut olmayan Türk kültürel unsurların analizi. *Current Perspectives in Social Sciences*, 29(4), 711-731. <https://doi.org/10.53487/atasobed.1670977>
- Kolaç, E. (2009). Somut olmayan kültürel mirası koruma, bilinç ve duyarlılık oluşturmada Türkçe eğitiminin önemi. *Millî Folklor* 11(82),19-31.

- Mahiroğulları, A. (2010). Küreselleşmenin kültürel değerler üzerine etkisi. *Sosyal Siyaset Konferansları Dergisi*, 50, 1275-1288. <https://izlik.org/JA77XK49JR>
- Merriam, S.B. (1998). *Qualitative research and case study applications in education*. Jossey-Bass.
- Miles, B. M. & Huberman, A. M. (1994). *An expanded sourcebook qualitative data analysis*. Sage Publications.
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2018). *Sosyal Bilgiler Öğretim Programı*. <https://mufredat.meb.gov.tr/>
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2024a). *Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Ortak Metni*. <https://tymm.meb.gov.tr/ortak-metin>
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2024b). *Sosyal Bilgiler Öğretim Programı*. <https://tymm.meb.gov.tr/ogretim-programlari/ders/sosyal-bilgiler-dersi>
- Oğuz, M. Ö. (2014). Çağdaş kentte bir yeniden canlandırma örneği: Çiğdem günü. *Milli Folklor Dergisi*, 13(101), 25-39.
- Oğuz Haçat, S. ve Topal, M. (2021). Geleneksel çocuk oyunlarının değerler eğitimindeki rolünün sınıf öğretmenlerinin görüşleri açısından değerlendirilmesi. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 12(2), 558-575. <https://doi.org/10.51460/baebd.946222>
- Ozan Leylum, Ş., Odabaşı, H. F. ve Kabakçı Yurdakul, I. (2017). Eğitim ortamlarında durum çalışmasının önemi. *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi* 5(3), 367-385.
- Özek, C. (2022). *Geleneksel Türk gölge tiyatrosu Karagöz*. İBB Kültür AŞ. Yayınları.
- Özkul, O. (2015). Türk kimliğini oluşturan ortak kültürel değerler. *Hak İş Uluslararası Emek ve Toplum Dergisi*, 4(8), 166-185. <https://izlik.org/JA87LY94ST>
- Sağ, Ç. ve Ünal, F. (2019). İlkokul sosyal bilgiler dersinde somut olmayan kültürel miras eğitimine yönelik etkinlik temelli bir eylem araştırması. *Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 19, 425-468.
- Senemoğlu, N. (1997). *Gelişim öğrenme ve öğretim: kuramdan uygulamaya*. Ertem Matbaacılık.
- Sümbüllü, Y. Z. ve Altınışık, M. E. (2016). Geleneksel çocuk oyunlarının değerler eğitimi açısından önemi. *Erzurum Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(2), 73-85.
- Taş Alicenap, Ç. (2015). Kültürel mirasın çizgi film senaryolarında kullanılması. *Türklük Bilimi Araştırmaları*, 37, 11-26. <https://doi.org/10.17133/tba.63303>
- Tylor, S.E.B. (2016). Kültür bilimi. (E. Dabağcı, Çev.). *ViraVerita E-Dergi*, -(4), 91-110. (Orijinal çalışma 1871 yılında yayımlanmıştır). <https://izlik.org/JA65MP94DS>
- Türkmen, F. (1969). Boğazlıyan'da çiğdem pilavı. *Türk Folklor Araştırmaları*, 12(242). 5389. <https://turkfolklorastirmalari.com/pdf/242.pdf>

- Ulusoy, K. ve Dilmaç, B. (2018). *Değerler eğitimi*. Pegem Akademi.
- UNESCO (2003). *Türkiye, Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi*, <http://www.unesco.org.tr/Pages/181/177/>
- Yalçın, A. & Güleç, S. (2024). Activity-based social studies teaching: an investigation of activity-based teaching of responsibility as a value. *Journal of Inquiry Based Activities*, 14(1), 43–61.
- Yazıcı, K. (2006). Değerler eğitimi'ne genel bir bakış. *Türklük Bilimi Araştırmaları*, 19, 499-522.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2018). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin.
- Yıldırım M. (2025). *Coğrafi bakış açısı ile somut olmayan kültürel miras*. Duvar.
- Yılmaz, E. (2025). İlkokulda değerler eğitimine yönelik çevrimiçi bir materyal: "Afacanların Hikâyesi" animasyonları. *Journal of Social Perspective Studies*, 2(1), 34-47. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15133588>
- Yoloğlu, A. ve Uçar, M. (2015). Kültür varlıkları ve koruma konusunda aktif öğrenme temelli tasarlanan bir TÜBİTAK-4004 projesi değerlendirmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(3), 1043-1062.

SUMMARY

Introduction

The sustainability of societies is directly related to the acquisition of national and cultural values by individuals from an early age. Unity in language, history, and culture constitutes the fundamental components of nationhood, and the continuity of these elements can only be ensured through education. Culture is defined as a complex whole encompassing the knowledge, beliefs, arts, morals, laws, and traditions that individuals acquire within society (Tylor, 1871/2016), and it is also regarded as the sum of both tangible and intangible values transmitted from past generations (Kafesoğlu, 1997). In this context, cultural heritage necessitates the preservation of the essential elements that form a society's identity and their transmission to future generations.

In Turkish society, the transmission of cultural values has historically been carried out through both family and formal educational institutions, and particular attention has been given to preserving national identity even during periods of migration and interaction with different cultures (Özkul, 2015). However, in the contemporary era, globalization and digitalization processes, while creating certain opportunities, have also brought about concerns such as cultural imperialism. At this point, the role of cultural heritage education has become even more significant. Values are considered fundamental elements that shape individuals' behaviors, influence their decision-making processes, and ensure social cohesion (Yazıcı, 2006). Therefore, raising individuals who recognize, internalize, and reflect national and cultural values in their behaviors is among the primary objectives of the education system.

In Türkiye, the Social Studies course is one of the key subjects structured to serve this purpose. Within the scope of the 2024 Türkiye Century Education Model, the Virtue-Value-Action Model has been developed to teach 20 core values, such as justice, family unity, diligence, friendship, honesty, respect, love, and patriotism, through a life-based approach. However, it is emphasized that merely providing theoretical knowledge is insufficient for value acquisition; rather, individuals need to experience these values in practice (Aktepe & Tahiroğlu, 2016). Similarly, cultural heritage education should be designed as a process that ensures active student participation and is based on experiential learning (Dönmez & Yeşilbursa, 2014; Aydoğan & Toprak, 2024).

Method

The purpose of this study was to examine the experiences and views of 5th-grade secondary school students regarding cultural heritage education conducted through digital and experience-based activities. In line with this objective, the study employed a case study design, one of the qualitative research methods. The study group consisted of 26 students enrolled in the 5th grade at an elementary school located in the Central Anatolia Region. The selection of participants from diverse socioeconomic backgrounds is important in ensuring that the findings reflect a broader student profile. The data collection process involved semi-structured interviews, student journals, and researcher observations; the data obtained were analyzed using content analysis.

Findings

The study observed that students found digital activities informative, and that videos and online content, in particular, contributed to their understanding of the subject matter. However, it was also observed that the one-way nature of these activities, technical glitches, and the fact that students remained passive participants led to a rapid loss of attention and a decline in motivation. It was observed that students' levels of participation in virtual environments were low and classroom management became more difficult. In contrast, it was determined that experience-based activities were found by students to be more enjoyable, educational, and effective. Students stated that they played a more active role in the learning process through hands-on and experiential learning, and that outdoor activities and practical exercises were memorable.

Conclusion and Discussion

A comparison of digital and experience-based activities revealed that the vast majority of students prefer experience-based activities. While digital activities are generally considered boring and ineffective, experience-based activities were described as fun, educational, and memorable. This finding can also be explained by the developmental characteristics of the students. According to Piaget's theory of cognitive development, the participants are in the transition from the concrete operational stage to the formal operational stage. Therefore, they may have difficulty understanding abstract concepts and tend to achieve more effective learning through concrete experiences (Senemoğlu, 1997). Additionally, the high level of social interaction characteristic of this age group enhances the effectiveness of group activities in fostering cultural value acquisition. The findings of this study are consistent with previous research in the literature. For instance, Karaoğulları and Altun (2025) found that cultural heritage education activities increased students' awareness levels, while Yoloğlu and Uçar (2015) reported that applied activities were positively evaluated by both students and parents. Furthermore, İçme et al. (2022) indicated that technology-based distance education processes were perceived as inefficient by students, supporting the findings of the present study.

In conclusion, this study demonstrates that cultural heritage and values education should not be a process based solely on the transfer of knowledge; rather, experience-based learning environments that foster students' active participation can yield more effective results. While digital activities can be viewed as a supportive tool for presenting and visualizing information, they are not sufficient on their own to raise awareness of national and cultural values. For this reason, it is recommended that digital and experience-based methods be used in a balanced manner in the values education process, with priority given to hands-on activities in particular. Among the limitations of the study are the fact that only certain elements of cultural heritage were addressed and that activities focused on tangible cultural heritage sites could not be carried out. In this regard, it is recommended that future research develop more comprehensive applications and conduct studies with different age groups and using experimental methods.

Contribution Rate of the Researchers

This study is developed from a part of the first author's master's thesis. All authors were equally involved in all processes of the manuscript. All authors have read and approved the final version of the manuscript.

Support and Acknowledgment

We would like to thank TÜBİTAK, Yozgat Bozok University, and the administrators, teachers, and staff of Yozgat Cumhuriyet Middle School for their contributions to our research.

Statement of Conflict of Interest

The authors declare that there is no conflict of interest with any institution or person within the scope of the study.