

SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE OYUNLARLA KAVRAM ÖĞRETİMİ*

Zekerya AKKUŞ** Hasan ASLAN***

Öz

Araştırmanın amacı, Sosyal Bilgiler dersinde oyunlarla kavram öğretiminin öğrencilerin akademik başarılarına etkisinin olup olmadığını tespit etmektir. Araştırmada deneysel yöntemin kontrollü öntest sontest modeli kullanılmıştır. Veriler “Kavram Başarı Testi” ile toplanmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu, Erzurum İli Palandöken ilçesinde bulunan bir Ortaokulun 6-A ve 6-B sınıflarında 2012-2013 eğitim-öğretim yılında öğrenim gören öğrenciler oluşturmaktadır. Bu şubelerden hangisinin deney hangisinin kontrol grubu olacağına karar vermek için yansız atama yöntemi benimsenmiştir. Bu amaçla kura çekilerek 6-A sınıfı deney, 6-B sınıfı kontrol grubu olarak belirlenmiştir. Deney grubunda oyunlarla destekli kavram öğretimi gerçekleştirilirken, kontrol grubunda ise geleneksel yöntemler kullanılmıştır. Araştırmada, grupların öntest sontest puan ortalamaları arasında farkın olup olmadığını tespit edebilmek için istatistiksel işlem olarak “t” testi kullanılmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen bulgular, deney grubundaki öğrencilerin akademik başarılarının anlamlı bir şekilde farklılaştığını göstermiştir.

Anahtar Kelimeler: Sosyal bilgiler, oyun, kavram, kavram öğretimi

TEACHING CONCEPTS WITH GAMES IN SOCIAL STUDIES LESSON

Abstract

Human who born as a biological entity with extremely limited behaviors learn interacting its close environment and pursuing experience many concepts related object, entity and phenomenon. Teaching concept in that planned way is carried out at schools. It is known that we experience difficulties in learning and teaching of concepts because they are abstract. Therefore, several methods and models have been developed by field experts to facilitate embodying concepts and their teaching and learning. This research is carried out with the idea that could contribute to concept teaching. The purpose of this study is to determine the impact of the games in teaching of concept in social studies lessons. In this research, controlled pre-and post-test model of the experimental method was used. Required data was collected by

Bu çalışma 26-28 Nisan 2013 tarihinde Aksaray Üniversitesi tarafından düzenlenen II. Uluslararası Sosyal Bilgiler Eğitimi Sempozyumunda sunulan sözlü bildirinin genişletilmiş halidir.

*** Yrd. Doç. Dr., Atatürk Üniversitesi, K. K. E. F., Sosyal Bilgiler Öğretmenliği A.B.D., Erzurum, Email: zakkus@atauni.edu.tr*

**** Arş. Gör. Atatürk Üniversitesi, K. K. E. F., Tarih Eğitimi A.B.D., Erzurum, Email: hasan.aslan@atauni.edu.tr*

"Concept Success Test" developed by researchers. The study group of research consists two sixth grade classes from Erzurum Sabancı Primary School. One of them (6A) selected as test and the other (6B) as a control group. Test group received game based concept teaching while the control group learned concept with the help of traditional methods. The results of the study shows statistically significant difference between two groups favoring test group.

Keywords: Social studies, game, concept, teaching concept.

GİRİŞ

Yapılan literatür taraması sonucunda kavramın farklı, fakat genel anlamda ortak çıkarımlarının yapılabildiği birçok tanımının olduğu görülmektedir. Türk Dil Kurumu Sözlüğü (2013)'ne göre kavramın "(a) *Bir nesnenin veya düşüncenin zihindeki soyut ve genel tasarımı.* (b) *Nesnelerin veya olayların ortak özelliklerini kapsayan ve bir ortak ad altında toplayan genel tasarım*" (TDK) şeklinde iki ayrı tanımı yapılmıştır. Ayrıca kavram, somut bir nesne ya da bireylerin çevrelerinde gelişen bir olay değil, düşüncelerde yaşayan ve bir araya gelerek bir takım gruplar altında toplanan soyut düşünceler olarak da tanımlanabilir (Çaycı vd., 2007:624). Ülgen ise kavramı; "*insan zihninde anlaşılan, farklı obje ve olguların değişebilen ortak özelliklerini temsil eden bir bilgi formu/yapısı*"(Ülgen 2004: 107) olarak tanımlamaktadır

Bireyler doğduğu andan itibaren çevreleriyle kurmuş oldukları etkileşimler sonucunda bir takım kavramları öğrenmeye başlarlar bu süreç ölüncüye kadar da devam eder. Kavram öğrenim sürecinin en yoğun olduğu dönem çocukluk dönemidir. Okul çağına gelene kadar çocukların öğrendikleri kavramlar plansız ve tamamen çevrenin etkisiyledir. Ancak çocuklar okula başladıktan sonra kavram öğrenmeleri daha planlı bir şekilde devam etmektedir (Ülgen 2004; 119).

Bu öğrenmelerin planlı bir şekilde sürdürülebilmesini sağlayan program ders içeriklerinin belirlendiği ünitelerdir. Üniteler içerisinde yer alan konuların ise daha kolay öğrenilmesi ve kalıcılığının sağlanabilmesi için bir takım kavramlar yer almaktadır. Bu kavramların kalıcı bir şekilde öğrenilmesi de çok önemlidir. Çünkü kavramlar, eğitim ortamlarında öğrenme düzeylerinin gelişimini gösteren önemli ipuçlarından birisidir (Girgin 2006: 30).

Ancak kavram öğretimini etkileyen bir takım faktörler bulunmaktadır. Bunlar arasında "*kavramların yapısı (somut/soyut, basit/karmaşık vb.), öğrencilerin gelişim özellikleri* (özellikle bilişsel

kapasitesi ve zekâ yaşı), öğrencinin ailesinin sosyo-ekonomik özellikleri, okul ortamının özellikleri ve imkânları, öğretmen özellikleri ve öğrencilerin sahip oldukları sözcük dağarcıkları” (Alkış 2009: 71) olarak gösterilebilir.

Kavram öğretimini kolaylaştırmak ve kalıcılığını sağlamak için kavram karikatürleri, kavram haritası stratejisi, kavram ağları, anlam çözümlene tabloları, kavramsal değişim metinleri ve kavram bulmacaları gibi teknikler ve materyaller kullanılmaktadır. Kavram öğretimine katkıda bulunabilecek tekniklerden bir tanesi de oyunlarla kavram öğretimi yaklaşımı olabilir.

Oyunun, öğrenciler için en uygun öğretim faaliyeti olduğu bilinen bir gerçektir. Çünkü oyun onların doğal bir parçasıdır (Yolageldili ve Arıkan, 2011:221).Eğitim-öğretimde oyunları kullanmanın birçok avantajı vardır. Bu yüzden uzmanlar oyunları sadece zaman doldurma faaliyeti değil, eğitsel değere sahip unsurlar olarak görmektedirler (Uberman, 1998:21).

Oyun oynama, öğrencilerin iletişim becerilerini geliştirmede etkili ve dinamik bir süreçtir (Zhu, 2012:802). Oyunlar, son derece motive edici, eğlencelidir ve çekingen öğrencilerin duygu ve düşüncelerini ifade etmesine fırsat verir (Hansen, 1994:118, Akt: Uberman, 1998:21), kaygıyı azaltır (Richard ve Amato, 1988:147), öğrencilerin derse olan ilgisini teşvik etmede yardımcı olur (Zhu, 2012:802) ve öğrencilerin özgüvenlerini yükseltir (Langran ve Purcell,1994: 12).

Oyunlar, öğretimin bütün aşamalarında birçok öğrenme ve iletişim becerilerini uygulayabilmeye de imkân tanır (Wright, Betteridge ve Buckby, 2006, Akt: Zhu, 2012:802). Çok katılımcı ile oynanan oyunlarda çocuklar birbirleri ile iletişim kurmak zorunda kalırlar. Oyun esnasında iletişime duyulan ihtiyaç konuşmaktan korkan öğrencileri cesaretlendirir (Sigurðardóttir, 2010:6).

Diğer taraftan öğrencilerin bir konuya dikkatini 10-20 dakikadan daha fazla yoğunlaştırmaları mümkün değildir. Bu süreden sonra onlar, yorulur ve sıkılırlar (Nedomova, 2007: 17). Halkbu ki oyunlar kullanılarak oluşturulan rahat bir ortamda, öğrenciler işleri daha hızlı ve daha iyi yapabilirler (Wierus ve Wierus, 1994:218, Akt: Uberman, 1998:21). Öğrenciler, oyun oynarken farkında olmadan öğrenirler. Bu yüzden oyunlar eğitim-öğretimin bir parçası haline getirilebilir. Bu araştırma, kavram öğretiminde oyunların etkisinin olup olmadığını tespit etmeyi amaçlamaktadır. Bu amaç doğrultusunda “Sosyal Bilgiler dersinde, oyunlarla kavram öğretiminin gerçekleştirildiği

deney grubu ile geleneksel yöntemle kavram öğretiminin gerçekleştirildiği kontrol grubu öğrencilerinin akademik başarıları arasında anlamlı bir farklılaşma var mıdır?” sorusunun cevabı aranmıştır.

Araştırmanın Amacı

Araştırmanın amacı, Sosyal Bilgiler dersinde oyunlarla kavram öğretiminin öğrencilerin akademik başarılarına etkisinin olup olmadığını tespit etmektir.

YÖNTEM

Bu araştırmada deneysel desenlerden öntest sontest kontrol gruplu desen kullanılmıştır. “*Deneme modelleri, neden-sonuç ilişkilerini belirlemek amacıyla, doğrudan araştırmacının kontrolü altında, gözlenmek istenen verilerin üretildiği araştırma modelleridir*” (Karasar, 2010, : 87).

Çalışma Grubu

Bu araştırmanın çalışma grubunu, Erzurum ili, Palandöken ilçesinde bulunan bir ortaokulda 2012-2013 eğitim-öğretim yılında öğrenim gören 6-A ve 6-B sınıflarındaki öğrenciler oluşturmuştur. Deney ve kontrol grubunun belirlenmesinde yansız atama yöntemi benimsenmiş ve bu amaçla kura çekilerek 6-A sınıfı deney grubu, 6-B sınıfı kontrol grubu olarak belirlenmiştir. Deney grubu olan 6-A sınıfında 27, kontrol grubu olan 6-B sınıfında ise 30 öğrenci bulunmaktadır.

Deney ve kontrol gruplarında yer alan öğrencilerin sayı açısından denkleştirilebilmesi için kontrol grubundan 3 öğrenci şans yoluyla seçilerek araştırma dışında bırakılmıştır. Kontrol grubundaki bu 3 öğrenci kendi sınıflarındaki etkinliklere arkadaşlarıyla birlikte katılmış ve başarı testini cevaplandırmış olmalarına rağmen bu öğrencilerin cevapları değerlendirme dışı tutulmuştur. Araştırma kapsamında yer alan öğrencilerin dağılımı Tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1. Uygulamaya Katılan Öğrencilerin Gruplara Göre Dağılımı

Sınıf	Grup	Öntest	Sontest
6-A	Deney	27	27
6-B	Kontrol	27	27

Tablo 1’de görüldüğü gibi deney grubu olan 6-A sınıfında 27, kontrol grubu olan 6-B sınıfında ise 27 olmak üzere toplam 54 öğrenci bulunmaktadır.

Veri Toplama Aracı

Araştırmada veri toplama aracı olarak “Kavram Başarı Testi” kullanılmıştır. Kavram başarı testi hazırlanırken şu işlemler yapılmıştır:

- Başarı testinin kapsam geçerliliğini sağlamak amacıyla “Demokrasinin Serüveni” ünitesinin kavramları doğrultusunda belirtke tablosu hazırlanmıştır.
 - Dergiler, ders kitapları, öğretmen kılavuz kitapları ve çeşitli soru bankaları incelenerek soru havuzu oluşturulmuştur.
 - Soruların bilgi, kavrama, uygulama, analiz, sentez ve değerlendirme basamaklarına uygun olup olmadığını belirlemek amacıyla ölçme ve değerlendirme uzmanlarının görüşleri alınmıştır.
 - Başarı testinin araştırmanın amacına hizmet edip etmeyeceğinin, maddelerin güçlük ve ayırt edicilik derecesinin tespit edilebilmesi için pilot uygulama yapılmıştır.
 - Pilot uygulama sonrasında maddelerin güçlük ve ayırt edicilik derecesine bakılmıştır.
 - Madde analizi işlemleri sonucunda 41 soruluk başarı testinden 6 soru çıkarılmış ve uygulamada kullanılacak başarı testi 35 soruya düşürülmüştür.
 - Testin güvenilirlik derecesini belirlemek için KR 20 hesaplaması yapılmıştır. Güvenirlik katsayısı .93 olarak tespit edilen testin güvenilir olduğu sonucuna ulaşılmıştır. “*Güvenirlik katsayısının .70 ve daha yüksek olması, test puanlarının güvenilirliği için genel olarak yeterli gözükmektedir*” (Büyüköztürk, 2010:171).
- Başarı testinde boşluk doldurma, doğru yanlış, eşleştirme ve çoktan seçmeli sorular yer almaktadır.

Uygulama Aşaması

DeneySEL işleme geçilmeden önce “Demokrasinin Serüveni” ünitesi kavramlarının öğretiminde kullanılacak oyunlar, materyaller ve ders planları hazırlandı. Deney ve kontrol gruplarına eşzamanlı bir şekilde “Kavram Başarı Testi” öntest olarak verildi. Öntest ile grupların uygulama öncesi bilgi düzeyleri tespit edildi. Elde edilen veriler kayıt altına alındı. Deney grubunda kavram öğretimi oyunlarla desteklenerek gerçekleştirilirken, kontrol grubunda ise geleneksel yöntemler kullanıldı. Deney grubunda kavram bulmacası etkinliği, yıldız oyunu, kelime oyunu ve passaparola oyunları üzerinden haftada

2 saat olmak üzere 4 hafta boyunca kavram öğretimi gerçekleştirildi. Etkinlik ve oyunlar ile ilgili bilgi ve görseller ekler kısmında verilmiştir.

Süreç sonunda her iki gruba da eş zamanlı olarak sontest uygulandı. Sontest ile elde edilen veriler kayıt altına alındı. Kavram öğretiminde deneysel işlemin etkisinin olup olmadığını tespit edebilmek için “t testi” analizi yapıldı. Deneysel işlemin gerçekleştirildiği süreçte bütün öğrencilerin derse aktif katılımına özen gösterildi, sınıf ortamı oyun ve etkinliklerin kullanımına uygun şekilde düzenlendi ve yapılan etkinlikler video ve fotoğraflarla kayıt altına alındı. Deneysel işlem sırasında kullanılan etkinlik ve oyunlar işlenen ünitenin bir parçasını oluşturmuştur.

Verilerin Analizi

“Kavram Başarı Testi” ile elde edilen verilerin analizi, bilgisayar ortamında SPSS 20.0 paket programıyla yapılmıştır. Manidarlık düzeyi .05 olarak kabul edilmiştir. Araştırmada, grupların öntest sontest puan ortalamaları arasında farkın olup olmadığını tespit edebilmek için istatistiksel işlem olarak “t” testi kullanılmıştır. Bulguların daha iyi anlaşılması için tablolar yapılmış ve bunlarla ilgili yorumlara gidilmiştir.

BULGULAR

Bu bölümde araştırmadan elde edilen bulgulara yer verilmiştir. Bulgular tablolar halinde verilerek yorumlar yapılmıştır.

Deney ve Kontrol Gruplarının Öntest Puan Ortalamaları

Oyunlarla destekli kavram öğretiminin yapıldığı deney grubu ile geleneksel yöntemlerle kavram öğretiminin yapıldığı kontrol grubunun öntest puan ortalamaları Tablo 2’de sunulmuştur.

Tablo 2. Deney ve Kontrol Gruplarının Öntest Puan Ortalamaları

	Gruplar	N	\bar{x}	ss	t	p
Öntest	Kontrol	27	13.52	5,501	0,215	.830
	Deney	27	13.22	4,577		

Tablo 2’de görüldüğü gibi deney grubunun öntest puan ortalaması $X_{Deney}=13,22$ iken, kontrol grubunun ise $X_{Kontrol}=13,52$ ’dir. Grupların

öntest puan ortalaması arasında anlamlı bir farkın olup olmadığı “t” testiyle yoklanmış, gözlenen 0,215 “t” değeri ile deney ve kontrol gruplarının öntest puan ortalamaları arasındaki fark .05 manidarlık düzeyinde anlamlı bulunmamıştır ($p=0,830$; $p>0,05$).

Bu bulgulara göre her iki grubun öntest puanları açısından denk oldukları söylenebilir.

Deney ve Kontrol Gruplarının Sontest Puan Ortalamaları

Oyunlarla destekli kavram öğretiminin yapıldığı deney grubu ile geleneksel yöntemlerle kavram öğretiminin yapıldığı kontrol grubunun sontest puan ortalamaları Tablo 3’te sunulmuştur.

Tablo 3. Deney ve Kontrol Gruplarının Sontest Puan Ortalamaları

	Gruplar	N	\bar{x}	ss	t	p
Sontest	Kontrol	27	18,33	6,415	-	.001
	Deney	27	24,07	5,068	3,649	

Tablo 3’de görüldüğü gibi deney grubunun sontest puan ortalaması ($X_{Deney}=24,07$), kontrol grubunun sontest puan ortalaması ise ($X_{Kontrol}=18,33$)’tür. Deney ve kontrol gruplarının sontest puan ortalamaları arasında fark olup olmadığı “t” testiyle yoklanmış, gözlenen -3,649 “t” değeri ile oyunlarla destekli kavram öğretimi yapılan deney grubunun ve geleneksel yöntemlerle kavram öğretimi yapılan kontrol grubunun sontest puan ortalamaları arasındaki fark .05 manidarlık düzeyinde deney grubu lehine anlamlı bulunmuştur ($p=0,001$; $p<0,05$).

Bu bulgulara göre, oyunlarla destekli kavram öğretiminin daha etkili olduğu söylenebilir.

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Oyunlarla destekli kavram öğretiminin öğrencilerin akademik başarıları üzerindeki etkisinin incelendiği bu araştırmada aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır:

Öntest puan ortalamaları bakımından aralarında anlamlı bir fark bulunmayan deney ve kontrol gruplarının sontest puan ortalamaları karşılaştırıldığında; oyunlarla destekli kavram öğretiminin yapıldığı grubun (deney) ortalama puanının, geleneksel yöntemlerle kavram öğretimi yapılan grubun (kontrol) ortalama puanından anlamlı bir

şekilde farklılaştığı görülmektedir. Bu bulgular ışığında, oyunların kavram öğretiminde etkili olduğu söylenebilir.

Coştu, Karataş ve Ayas (2003)'ın yapmış olduğu “Kavram Öğretiminde Çalışma Yapraklarının Kullanılması” isimli çalışmada çalışma yapraklarının etkili kavram öğretimini sağlama ve kavram yanlışlarını giderme açısından uygun olduğu sonucu ortaya çıkmıştır. Ancak araştırmacılar uygulama esnasında grup çalışmalarının ve öğrenci tartışmalarının istenilen düzeyde gerçekleştirilemediğini, bu durumun öğretmen merkezli öğretim stratejilerine alışkın öğrencilerin, kendilerinin aktif olarak katılımını gerektiren çalışmalara alışkın olmamalarından kaynaklandığını ifade etmişlerdir. Yapmış olduğumuz çalışmada da benzer bir sorunla karşılaşmıştır. Süreç ilerledikçe öğrencilerin etkinlik ve uygulamalara uyum sağladıkları gözlemlenmiştir. Öğrencilerin aktif öğrenme yöntemlerine alışkın olmamaları bu sorunun kaynağı olabilir.

Çaycı, Demir, Başaran ve Demir (2007) tarafından yapılan “ Sosyal Bilgiler Dersinde İşbirliğine Dayalı Öğrenme ile Kavram Öğretimi” isimli çalışmada ise işbirlikli öğrenme yönteminin kavram başarısını artırmada etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmacıların elde etmiş oldukları sonuçlar, bu araştırmanın sonuçları ile paralellik göstermektedir. Bu bulgular, kavram öğretiminde öğrenci merkezli yöntemlere daha fazla yer verilmesinin doğru bir yaklaşım olabileceğini göstermektedir.

İnel, Balım ve Evrekli (2009) tarafından yapılan “Fen Öğretiminde Kavram Karikatürü Kullanımına İlişkin Öğrenci Görüşleri” isimli çalışmada ise kavram karikatürlerinin öğrencilerin derse karşı ilgilerini ve dikkatlerini artıran, dersi daha iyi anlamalarını sağlayan görsel bir araç olduğu, kavram karikatürleri ile öğretimin öğrencilerin hoşuna gittiği sonucuna ulaşılmıştır. Benzer şekilde oyun ve etkinliklerle kavram öğretimi sürecinde deney grubundaki öğrencilerin sınıf içi uygulamalardan hoşlandıkları gözlemlenmiştir. Dolayısıyla öğrenciyi merkeze alan, onların derse katılımını sağlayan, ilgisini çeken, hoşuna giden oyun, etkinlik, karikatür ve çeşitli öğretim materyallerinin kavram öğretiminde etkili olduğu söylenebilir.

Sonuç olarak, eğitici ve eğlendirici özelliği olan oyunlara eğitimde yer verilmelidir. Çünkü çocuklar bu sırada oynamakla öğrenmek arasında ayırım yapmazlar, oynarken öğrenirler. Eğitsel oyunlar, öğrencilerin kendilerini ifade etmelerine imkân tanır, pasif öğrencileri aktif kılar, öğrencilerin sosyalleşmesine katkı sağlar, öğrenme ortamını zevkli ve eğlenceli hale getirir, dersi sıkıcılıktan kurtarır ve kalıcı öğrenmelerin

gerçekleşmesine yardımcı olur (Akkuş, Aslan ve Mindivanlı, 2013:203).

Sosyal Bilgiler öğretim alanına katkılar sağlayacağı, eğitimcilere faydalı olacağı ve araştırmacılara yeni araştırma zemini oluşturacağı düşüncesi ile aşağıdaki öneriler sunulmuştur. Kavram öğretiminde kullanılacak farklı türde oyunlar, araştırmacılar tarafından geliştirilerek alana kazandırılabilir.

Araştırmada uygulaması yapılan veya benzeri oyunlar için bilgisayar destekli uygun yazılımlar geliştirilerek, öğrenme-öğretme ortamlarında kullanılmak üzere eğitimcilerin hizmetine sunulabilir. Eğitimciler öğrenme-öğretme ortamında bu türden oyunları kullanmaları yönünde teşvik edilebilir. Görev başındaki öğretmenlerin bu tür oyunları hazırlayıp kullanabilmeleri için gerekli eğitimler, hizmet içi eğitim seminerleri ile verilebilir. Öğretmen adaylarının lisans eğitimleri sırasında oyunla öğretime yönelik eğitim almaları ve bu yönde örnek uygulama yapmaları sağlanabilir

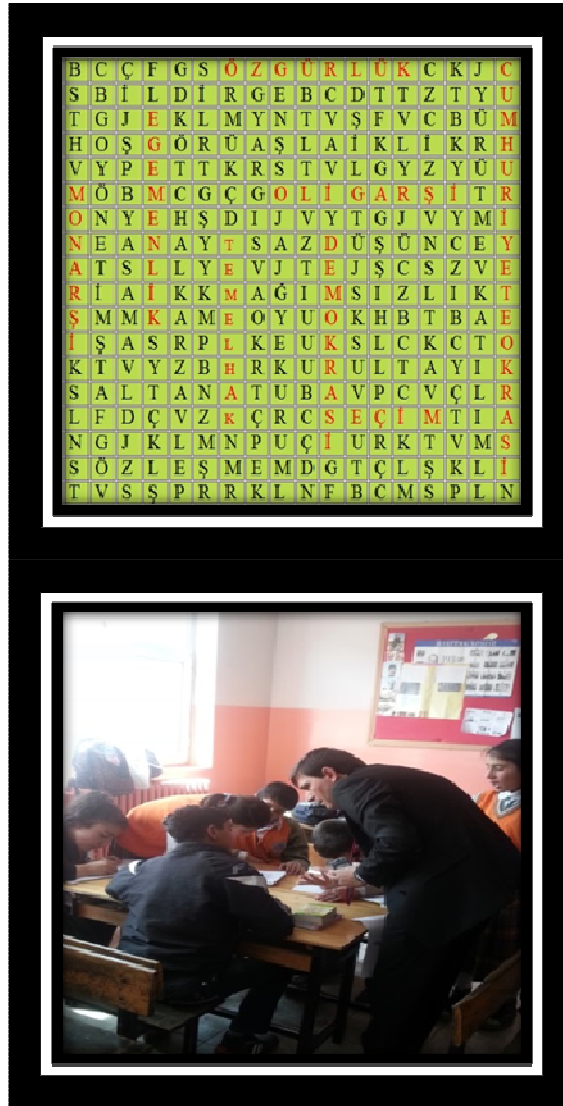
KAYNAKÇA

- Akkuş, Z. Aslan, H. ve Mindivanlı, E., (2013), Dîvânü Lugâti't-Türk'te Yer Alan "Müñgüz Müñgüz" Oyunu'nun Sosyal Bilgiler Öğretimine Uyarlanması: Örnek Bir Uygulama, *Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, Sayı:33, Konya: Selçuk Üniversitesi Yay., 189-205.
- Alkış, S. (2009), *Sosyal Bilgiler Öğretimi* (Edt. Safran, M.), Sosyal Bilgilerde Kavram Öğretimi 67-90, Ankara: Pegem A.
- Büyüköztürk, Ş. (2010), *Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı*, 11. Baskı Ankara: Pegem A.
- Coştu, B., Karataş, F. ve Ayas, A. (2003), Kavram Öğretiminde Çalışma Yapraklarının Kullanılması, *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2(14), 33-44.
- Çaycı, B., Demir, K., Başara, M. ve Demir, M. (2007), Sosyal Bilgiler Dersinde İşbirliğine Dayalı Öğrenme ile Kavram Öğretimi, *Kastamonu Eğitim Dergisi*, :15(2), 619-630.
- Girgin, M. (2006), *Hayat Bilgisi ve Sosyal Bilgiler Öğretimi* (Edt. Tanrıöğen, A.), Hayat Bilgisi ve Sosyal Bilgiler Öğretiminde Kavram İlke ve Genellemeler, İstanbul: Lisans Yay., 23-54.
- Güneş, T., Dilek, N., Demir, E., Hoplan, M. ve Çelikoğlu, M. (2010), *Öğretmenlerin Kavram Öğretimi, Kavram Yanılgılarını Saptama ve Giderme Çalışmaları Üzerine Nitel Bir Araştırma*, International Conference on New Trends in Education and Their Implications, 11-13 November, Antalya, 936-944.
- İnel, D., Balım, A ve, Evrekli, E., (2009), Fen Öğretiminde Kavram Karikatürü Kullanımına İlişkin Öğrenci Görüşleri, *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 3(1), 1-16.
- Karasar, N. (2010), *Bilimsel Araştırma Yöntemi*, Ankara: Nobel Yay.
- Kılıç, F. (2008), Kavramların Öğretiminde Kavram Analizi Yönteminin Akademik Başarıya Ve Bilişsel Esnekliğe Etkisi, *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 18(2), 223-238.

- Langran, J. ve Purcell, S., (1994), Language Games and Activities , *Network 2. Teaching Languages To Adults*. London: Center for Information on Language Teaching and Research.<http://www.eric.ed.gov/>, 30.01.2014.
- Nedomova, A., (2008), *Teaching grammar to young learners*. Unpublished master thesis, Masaryk University, Czech Republic, http://is.muni.cz/th/44537/pedf_b/bachelor_thesis.pdf, 01.02.2014.
- Richard, P. ve Amato, A., (1988), *Making it happen: Interaction in the Second Language classroom: From Theory to Practice*. New York: Longman.
- Sigurðardóttir, S., (2010), The Use Of Games In The Language Classroom,<http://skemman.is/en/stream/get/1946/6467/13457/1/Sigridurdogg2010.pdf>, 30.01.2014.
- TDK, "Kavram",http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.516f92d9c0c6e5.76987920, 18.04.2013.
- Uberman, A., (1998), The Use of Games, Vol 36, No:1, <http://dosfan.lib.uic.edu/usia/E-IA/forum/vols/vol36/no1/p20.htm>, 02.02.2014.
- Ülgen, G. (2004), *Kavram Geliştirme*, Ankara: Nobel Yay.
- Yolageldili, G. ve Arıkan, A., (2011), Effectiveness of Using Games in Teaching Grammar to Young Learners, *Elementary Education*, 10(1),<http://ilkogretim-online.org.tr>, 219-229, 03.02.2014.
- Zhu, D., (2012), Using Games to Improve Students' Communicative Ability, *Journal of Language Teaching and Research*, July, Vol.3, No.4, <http://ojs.academypublisher.com/index.php/jltr/article/view/jltr0304801805/5011>, 801-805, 03.02.2014.

EK-1:

- Süre bitiminde gruplardan kavramların anlamlarını söylemeleri ve kurdukları cümleleri paylaşmaları istenildi. Bu etkinlik gerçekleştirilirken alınan dönütler doğrultusunda gerekli düzeltmeler yapıldı.
- En çok kavramı bulup cümle içerisinde kullanan grup belirlenip ödüllendirilerek etkinlik tamamlandı. (40+40 dakika).



Fotoğraf 1. “Kavram Bulmacası” Etkinliği ile İlgili Görseller

EK-2: Yıldız Oyunu Etkinliđi

- Bu etkinliđin uygulama ařamaları:
- Kartonlar yıldız řeklinde kesildi.
- Yıldız řeklinde kesilen her bir kartona demokrasinin serüveni ünitesinin kavramları yazıldı.
- Her yıldızın beř köřesine de tutturgaç yapıřtırıldı ve her bir kavramla ilgili 3 adet bilgi fiři hazırlandı.
- Bilgi fiřlerinin arkasına da tutturgaç yapıřtırıldı. Sınıf gruplara ayrıldı. Her gruba bir isim verildi.
- Oyuna geçilmeden önce öđrencilere oyunun nasıl oynanacađı hakkında bilgi verildi.
- Kavram kartonları (yıldız řeklinde) masaya ters bir řekilde serildi. Gruplardan birer öđrencinin kavram kartonlarından birisini seçmeleri sađlandı.
- Daha sonra kavram kartonlarının (yıldız řeklinde) üzerine yazılı olan kavramlar ile ilgili önceden hazırlamıř olan bilgi fiřleri masaya ters bir řekilde serildi. Gruplardan sıra ile bir öđrencinin gelip bir tane kavram fiřini alıp masasına geçmesi istenildi.
- Öđrencinin çekmiř olduđu bilgi fiřinin kendi yıldız kartonlarındaki kavramla ilgili bir bilgi olup olmadıđını grupça tartıřmaları istenildi.
- Bilgi fiři kendi gruplarına ait yıldız kartonundaki kavram ile ilgili ise bu fiři yıldızın üzerinde bulunan bir yere yapıřtırmaları istenildi. Bilgi fiři kendi kavramlarına ait deđil ise diđer gruplardaki uygun yıldız kartonunun üzerine yapıřtırmaları istenildi.
- Dođru bilgi fiřini dođru yıldız kartonuna yapıřtıran gruba on puan verildi. Yanlıř yapan grup puan kazanamadı. Böylece yıldız oyununda bulunan kavramlar ile ilgili bütün bilgi fiřleri tamamlanana kadar oyun süreci devam ettirildi.
- Etkinliđin sonunda birinci olan grup tespit edilerek ödüllendirildi. (40+40 dakika).



Fotoğraf 2. “Yıldız Oyunu” Etkinliđi ile İlgili Grseller

EK-3: Kelime Oyunu Etkinliđi

Bu etkinliđin uygulama ařamaları:

- Power Point'te demokrasinin serüveni ünitesinin her kavramı ile ilgili ayrı bir animasyon hazırlandı.
- Power Pointin üst kısmında kavramın harf sayısınca boş kutucuklar yapıldı.
- Power Pointin alt bölümünde ise kavramla ilgili ipucu niteliğinde bir bilgi verildi.
- Öğrencilerden bu bilgiye dayanarak kutucuklarda saklı olan kavramı bulmaları istenildi. Öğrenciler kavramı bulamadıklarında harf istediler.
- Öğrenci harf alayım dediğinde kutucuklardan herhangi birinin harfi belirecek şekilde animasyonlar hazırlandı.
- Sınıf gruplara ayrıldı. Puanları kayıt altına alacak bir öğrenci seçildi.
- Uygulamaya geçilmeden önce öğrencilere oyunun nasıl oynanacağı konusunda bilgi verildi.
- Daha sonra her gruptan sıra ile birer öğrenciden bilgisayar ve projeksiyon cihazı yardımı ile tahtaya yansıtılan kavramları bulmaları istenildi.
- Öğrenci hiç harf almadan tahtaya yansıtılan kavram ile ilgili ipucunu okuyup doğru cevap verebildi ise kavramdaki harf sayısı kadar puanı grubuna kazandırdı. • Eğer öğrenci ipucundan hareketle kavramı tespit edemedi ise harf istedi. Aldığı her harf kadar puan kaybetti.
- Örneğin sekiz harfli kavram perdeye yansıtılmış olsun. Öğrenci ilk etapta kavramın ne olduğunu bilebilir ise grubuna sekiz puan kazandırır. Eğer öğrenci harf almadan kavramı bulamaz ise harf alayım der. Kutucuklardaki harflerden birisi yanar. Öğrenci aldığı harf sayısı kadar puan kaybeder. Sözelimi sekiz harfli bir kavramı bulabilmek için öğrenci üç harf istemiş ve kavramı bulmuş olsun. Bu öğrenci grubuna beş puan kazandırmıştır.

- Bütün öğrenciler etkinliğe katılana kadar süreç devam ettirildi. Sürecin sonunda birinci olan grup ilan edildi. (40+40 dakika).

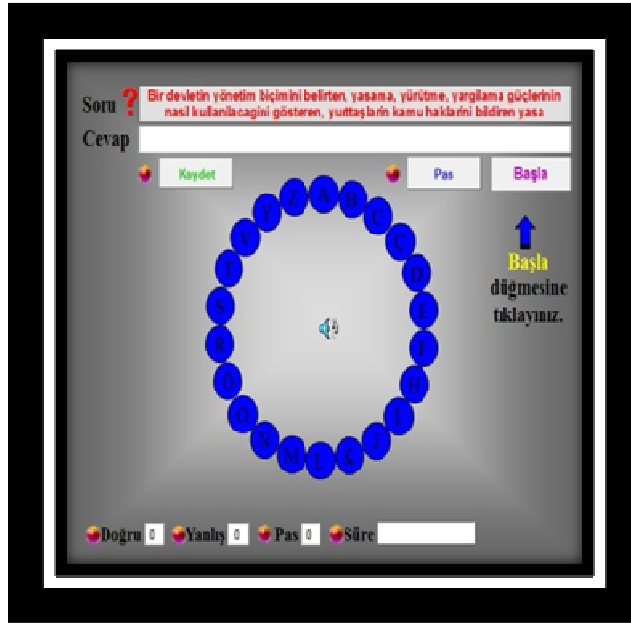


Fotoğraf 3. “Kelime Oyunu” Etkinliği ile İlgili Görseller

EK-4: Passaparola Oyunu Etkinliđi

Bu etkinliđin uygulama ařamaları:

- Demokrasinin serüveni ünitesinin kavramları bilgisayar ortamında passaparola düzeneđinde hazırlandı.
- Sınıf gruplara ayrıldı.
- Oyunun nasıl oynanacađı hakkında öđrencilere bilgi verildi.
- Bilgisayar ve projeksiyon cihazı yardımı ile pasaparola oyunu tahtaya yansıtıldı.
- Sırası ile her gruptan bir öđrenci etkinliđe katıldı.
- Bu oyunda grubu adına gelen öđrenciden oyun içerisinde yer alan kavramlar ile ilgili verilen bilgiden ve kavramın ilk harfinden hareketle kavramı bulması istenildi.
- Öđrenci kavramı bulduđunda oyun paneli içerisinde otomatik olarak kavramın ilk harfi yeřil yanmıř ve ařađıda bulunan dođru cevap yerine 1 eklenmiřtir. Öđrenci yanlıř cevap vermiřse kavramın ilk harfi kırmızı renkte yanmıř ve yanlıř cevap yerine 1 eklenmiřtir. Eđer öđrenci cevap vermemiř pas deme hakkını kullanmıř ise kavramın ilk harfi yeřil renkte yanmıř ve pas kutucuđuna 1 eklemiřtir. Süre dođrultusunda bütün sorular bir döngü içerisinde cevaplanmıřtır. Oyuna katılan öđrencinin süresi var ise pas dediđi sorulara sırası ile tekrar cevap verme hakkı tanınmıř ve böylece süresi bitene kadar oyuna devam etmiřtir. Süresi bittiđinde kaç dođru cevap vermiř ise grubuna o kadar puan kazandırmıřtır.
- Gruplardaki bütün öđrencilerin katılımı sađlanana kadar oyun devam ettirildi.
- Sürecin sonunda birinci olan grup tespit edilerek ödüllendirildi. (40+40 dakika).



Fotoğraf 4. “Passaparola Oyunu” Etkinliği ile İlgili Görseller