İLKOKUL 4. SINIF ÖĞRENCİLERİNİN SOSYAL BİLGİLER DERSİNDEKİ KAVRAMYANILGILARININ GİDERİLMESİNDE KELİME OYUNLARININ ETKİSİ

Vedat SARITAŞ

2025



VAN YÜZÜNCÜ YIL ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı

Sosyal Bilgiler Eğitimi Bilim Dalı

İLKOKUL 4. SINIF ÖĞRENCİLERİNİN SOSYAL BİLGİLER DERSİNDEKİ KAVRAM YANILGILARININ GİDERİLMESİNDE KELİME OYUNLARININ ETKİSİ

Vedat SARITAŞ

Yüksek Lisans Tezi

Van, 2025

VAN YÜZÜNCÜ YIL ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı
Sosyal Bilgiler Eğitimi Bilim Dalı

İLKOKUL 4. SINIF ÖĞRENCİLERİNİN SOSYAL BİLGİLER DERSİNDEKİ KAVRAM YANILGILARININ GİDERİLMESİNDE KELİME OYUNLARININ ETKİSİ

THE EFFECT OF WORD GAMES İN REMOVİNG MİSCONCEPTİONS OF PRİMARY SCHOOL 4TH GRADE STUDENTS İN SOCİAL STUDİES COURSE

Vedat SARITAŞ

Dr. Öğr. Üyesi Emrah KULTAS

Yüksek Lisans Tezi

Van, 2025

ONAY SAYFASI

Vedat SARITAŞ tarafından Dr. Öğr. Üyesi Emrah KULTAS danışmanlığında hazırlanan “İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersindeki Kavram Yanılgılarının Giderilmesinde Kelime Oyunlarının Etkisi” başlıklı bu çalışma, 20/08/2025 tarihinde Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulunun 23/05/2024 tarihli ve 2024/10-39 sayılı kararı ile Prof. Dr. Erhan GÖRMEZ Başkanlığında, Dr. Öğr. Üyesi Abdulkadir SAĞLAM ve Dr. Öğr. Üyesi Emrah KULTAS Jüri Üyeliğinde oluşturulan Tez Savunma Jürisi huzurunda savunularak Jüri tarafından Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliğinin ilgili hükümleri kapsamında **Yüksek Lisans** tezi olarak kabul edilmiştir.

UYGUNDUR

...../……/2025

Prof. Dr. Fuat TANHAN

Enstitü Müdürü

Öz

Bu çalışmanın amacı ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin sosyal bilgiler dersindeki kavram yanılgılarının giderilmesinde kelime oyunlarının etkisini incelemektir. Araştırmanın modeli olarak nicel yöntemlerden ön test son test kontrol gruplu yarı deneysel desen kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu 2024-2025 eğitim-öğretim yılında, Van'ın Tuşba ilçesindeki resmi bir ilkokulda 4. sınıfta aktif öğrenim gören 48 öğrenci oluşturmuştur. Veri toplama aracı olarak Wesche ve Paribakht (1996) tarafından geliştirilmiş ve İlter (2015) tarafından Türkçeye uyarlanmış olan "Kelime Bilgisi Ölçeği" kullanılmıştır. Araştırma verilerinin analizinde SPSS programı üzerinden istatistiki veriler kullanılmıştır. Deney ve kontrol grupları arasında anlamlı bir farklılaşma olup olmadığını belirlemek amacıyla Bağımsız Gruplar için T-Testi; deney ve kontrol grubu öğrencilerinin ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılaşma olup olmadığını belirlemek amacıyla ise Bağımlı Gruplar için T-Testi kullanılmıştır Son testlerdeki anlamlı farklılaşmanın düzeyini belirlemek amacıyla etki büyüklüğü istatistiği olan eta-kare (η2) korelasyon katsayısı kullanılmıştır. Sonuçlara bakıldığında ön testte deney ve kontrol grupları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farkın olmadığı, son testte ise deney grubunun lehine anlamlı bir farkın olduğu belirlenmiştir. Araştırmanın sonucunda öğrencilerde bulunan kavram yanılgılarının giderilmesinde kelime oyunlarının pozitif yönde etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar sözcükler: sosyal bilgiler, ilkokul, kelime oyunları, kavram yanılgıları

Abstract

The aim of this study is to examine the effect of word games on eliminating conceptual misconceptions in Social Studies among 4th grade primary school students. A quasi-experimental design with pre-test and post-test control groups, one of the quantitative research methods, was used. The study group consisted of 48 students actively studying in the 4th grade of a public school affiliated with the Ministry of National Education in Tuşba district, Van province, during the 2024–2025 academic year. As a data collection tool, the “Vocabulary Knowledge Scale” developed by Wesche and Paribakht (1996) and adapted into Turkish by İlter (2015) was used. The data were analyzed using statistical methods through the SPSS program. If parametric conditions were met, an Independent Samples T-Test was used to determine whether there was a significant difference between the experimental and control groups, and a Paired Samples T-Test was used to assess the differences between pre-test and post-test scores within each group. Additionally, the eta-squared (η^2) correlation coefficient was used to determine the effect size of the differences in post-test results. The findings showed no statistically significant difference between the groups in the pre-test, whereas a significant difference in favor of the experimental group was observed in the post-test. As a result, it was concluded that word games are effective in addressing students’ conceptual misconceptions in the context of Social Studies.

Keywords: socialstudies, primaryschool, wordgames, misconceptions

Teşekkür

Araştırmanın her aşamasında fikirlerini ve bilgi birikimlerini büyük bir içtenlikle paylaşan, tezime ışık tutan, deneyimleriyle destek olan değerli hocam ve tez danışmanım Sayın Dr. Öğr. Üyesi Emrah KULTAS'a süreçteki motivasyonu, yol göstericiliği ve samimiyeti adına içtenlikle teşekkür ediyor, şükranlarımı sunuyorum.

Akademik birikimlerini aktararak ders sürecinde önemli katkıları olan, kendilerinden çok istifade ettiğim Sayın Prof. Dr. Zihni MEREY, Prof. Dr. Erhan GÖRMEZ, Doç. Dr. Kemal KAYA, Doç. Dr. Abdurrahman MENGİ olmak üzere bölüm hocalarıma ve jüri üyesi olarak tezimin gelişmesinde çok önemli katkıları olan Dr. Öğr. Üyesi Abdulkadir SAĞLAM hocama çok teşekkür ederim. Katkı ve desteklerini daima hissettiğim kıymetli arkadaşım Reyis BOZKURT'a teşekkür ederim. Oyunların uygulanmasında katkıları olan değerli ilkokul öğrencilerimize içtenlikle teşekkür ederim.

Tez savunmamda yer alan ve verdikleri önemli fikirlerle ışık tutan değerli hocalarıma teşekkürlerimi sunarım. Bu süreçte sevgisiyle bana güç veren, desteğini esirgemeyen, sürekli motive eden, sabır gösteren, inancıma inanç katan ve çalışma ortamımı kolaylaştıran kıymetli eşim Ayşe, değerli oğlum Musa Kayra ve doğacak çocuğum Muhammed İsa'ya teşekkür ederim.

İçindekiler

Öz ii

Abstract iii

Teşekkür iv

Tablolar Dizini vii

Simgeler ve Kısaltmalar Dizini viii

Bölüm 1 Giriş 1

Problem Durumu 1

Araştırmanın Amacı 2

Araştırma Problemi 5

Sınırlılıklar 6

Tanımlar 6

Bölüm 2 Araştırmanın Kuramsal Temeli ve İlgili Araştırmalar 7

Sosyal Bilgiler Dersinin Tanımı 7

Sosyal Bilgiler Dersinin Önemi 10

Sosyal Bilgiler Dersinin İçeriği 11

Kavram Nedir? 18

Kavram Öğretimi 22

Sosyal Bilgiler Öğretiminde Kavram Öğretiminin Önemi 22

Kavram Yanılgıları 24

Kavram Yanılgılarının Özellikleri 24

Kavram Yanılgılarının Nedenleri ve Türleri 26

Kavram Yanılgılarının Giderilmesi 28

Kavram Yanılgılarını Giderme Stratejileri 28

Kavram Yanılgılarını Gidermede Oyunlar 29

Araştırmada Kullanılan Kelime Oyunları 33

Yurt İçinde Yapılan Çalışmalar 35

Yurt Dışında Yapılan Çalışmalar 39
Bölüm 3 Yöntem 41
Araştırmanın Yöntemi 41
Araştırmanın Çalışma Grubu 41
Veri Toplama Süreci 42
Veri Toplama Araçları 43
Verilerin Analizi 44
Geçerlik ve Güvenirlik 45
Uygulayıcının Rolü 45
Bölüm 4 Bulgular ve Yorum 47
Kelime Bilgisi Ölçeğine İlişkin Sonuçlar 47
Grupların Kelime Bilgisi Ölçeğine İlişkin Ön Test Sonuçları 48
Grupların Kelime Bilgisi Ölçeğine İlişkin Son Test Sonuçları 48
Kontrol Grubu Öğrencilerinin Kelime Bilgisi Ölçeğine İlişkin Ön Test Ve Son Test Puan Farkı Sonuçları 49
Deney Grubu Öğrencilerinin Kelime Bilgisi Ölçeğine İlişkin Ön Test Ve Son Test Puan Farkı Sonuçları 50
Bölüm 5 Sonuç, Tartışma ve Öneriler 52
Sonuç ve Tartışma 52
Öneriler 55
Kaynakça 56
EK-A: Etik Komisyonu Onay Bildirimi 66
EK-B: Etik Beyanı 68
EK-C: Yüksek Lisans Çalışması Orijinallik Raporu 69
EK-D: Gönüllü Katılımcı Onam Formu 70
EK-E: Araştırma Uygulama İzin Belgesi 71
EK-F: Örnek Oyunlar 72

Tablolar Dizini

Tablo 1 *Kavram-Kazanım Tablosu* 13

Tablo 2 *Çalışma Gruplarının ve Cinsiyete Göre Dağılımı* 42

Tablo 3 *Deneysel İşlem Süreci* 42

Tablo 4 *Ön-Test ve Son-Test Puanlarının Normal Dağılıp Dağılmadığına İlişkin Shapiro-Wilk Testi Sonuçları* 47

Tablo 5 *Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Ön-Test Puanlarına İlişkin T-Testi Sonuçları* 48

Tablo 6 *Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Son-Test Puanlarına İlişkin T-Testi Sonuçları* 48

Tablo 7 *Kontrol Grubu Öğrencilerinin Ön test ve Son test Puan Farklarına İlişkin T-Testi Sonuçları* 49

Tablo 8 *Deney Grubu Öğrencilerinin Ön test ve Son test Puan Farklarına İlişkin T-Testi Sonuçları* 50

Tablo 9 *Kelime Bilgisi Son Test Puanlarına İlişkin Etki Büyüklüğü Sonuçları* 50

Simgeler ve Kısaltmalar Dizini

MEB : Milli Eğitim Bakanlığı

NCSS : Sosyal Bilgiler Ulusal Konseyi

TDK **:** Türk Dil Kurumu

SBDÖP **:** Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı

TYMM **:** Türkiye yüzyılı Maarif Modeli

KUKSET **:** Kulaktan Kulağa Sessiz Telefon

KMO **:** Kelime Bilgisi Ölçeği

Bölüm 1
Giriş

Sosyal bilgiler dersi bireyin sosyal yönünü ve toplumla olan bağlantısını güçlendirmeyi hedeflemektedir. Bireyin toplum içinde başarılı olmasını sağlamayı amaç edinen sosyal bilgiler dersi, bunun için etkili iletişime girmeyi sağlayabilen bireyler yetiştirmeyi de amaçlamaktadır. İletişimin en önemli unsurları ise kelime ve kavramlardır. Bireyler günlük yaşamlarındaki deneyimlerle okula başlarken bazen yanlış kavramlarla başlamaktadırlar. Önceden edindikleri bu yanlış kavramların üzerine yeni kavramlar eklemektedirler. Genellikle öğrenmeyi zorlaştıran bu kavramlar bütün eğitim yaşamı boyunca kavram yanılgıları oluşturur. Bu yanılgıların temel sebebi ise bilimsel kavramların yanlış yorumlanmasıdır. Bilgiyi değiştirmek veya üstüne yeni bir bilgi ilave etmek oldukça güçtür. Bunu değiştirebilmek için eğitimden faydalanmak gerekir. Sağlıklı bir eğitim ve öğretimin yapılabilmesi için alanın temel kavramlarının bilimsel anlamda öğrenilmesi ve buna uygun öğretim yöntem ve tekniklerinin ele alınması gerekmektedir. Bu teknik ve yöntemlerin başında da oyun öğretimi gelmektedir. Sosyal bilgiler dersinde meydana gelen kavram yanılgılarını gidermede faydalanılan yöntemlerden biri de oyunlardır.

Problem Durumu

Bireylerin kavram öğrenmesi yaşamları boyunca devam edecektir. Bunları öğrenirken bilimsel bir çerçeveden uzaklaşmadan bunu yapabilmelidir. Bunu yaparken eğitimin önemli bir etmeni olan oyunları da ele almalıdırlar.

Kişinin doğru olarak bildiği ve savunduğu aslında gerçek olmayan, doğru öğrenmelere engel olan durumlar kavram yanılgılarıdır. Kavram yanılgıları kolay anlamlar olmayıp kalıplaşan bilinçli hatalardır. Öğrenme önceki öğrenmeler üzerine inşa edildiği için kişinin sahip olduğu yanılgılar sonradan öğrenilen kavramları da olumsuz etkilemektedir. Kavram yanılgıları sistematik yanılgılar olduğu için ortadan kaldırmak da oldukça zordur (Senemoğlu, 2004).

Kavram, kişiyi fikir üretmeye sevk eden ve geniş çerçevede bilgileri kullanılabilir ve anlaşılabilir duruma getiren düşünsel bir araçtır Kişinin öğrenme sürecindeki kavramları kendi yorumları ile anlamlandırması kavram yanılgılarını meydana getirmektedir (Bahar, 2003; Senemoğlu, 2004). Bir diğer söylemle

tutarsızlık gösteren modern bilime aykırı davranan kavramlardır (Lawson & Abraham, 1989).

Kavram yanılgıları genellikle özellikle kişilerin hayat deneyimlerinden kaynaklanmaktadır. Bu yanılgılar deneyim ile öğretim sonucu oluşan kavram yanılgıları olarak iki çeşittir. Öğretime dayalı kavram yanılgıları öğrencinin ön öğrenmelerinden, bilgi eksikliğinden, gündelik dilden ve öğretim yöntem ve tekniklerin uygun kullanılmamasından kaynaklanmaktadır (Bilgin vd., 2003). Dolayısıyla öğrenci, örgün eğitim sürecinde kendi ön öğrenmelerini ele almazsa, zihninde değişim şemaları oluşmazsa anlam bütünlüğü yaşandığından kavram yanılgısı oluşur (Koray & Bal, 2002).

Kavram yanılgılarını gidermenin ve kelime dağarcığını geliştirmede kullanılan yöntemlerden biri de kelime oyunlarıdır. Kelime oyunlarının hedefi, eğitim-öğretim sürecini daha istendik faaliyetlerle dolu bir duruma getirmektir. Aktif katılım sağlayarak eğlenceli bir ortam sağlamaktır. Oyun, aslında önemli bir öğrenme aracıdır. Çocuklar okula başladıklarında kendilerini oyun dünyasında görürler. Oyun ile yapılan eğitim öğretim onları çok iyi motive eder. Öğrenciler istemsiz de olsa bazı kelimelerin anlamlarını karıştırabilirler. Bu karışıklık beraberinde kavram yanılgılarını meydana getirebilir. Bunları giderebilmek için de kelime oyunları devreye girmektedir. Kelime oyunları sözcük dağarcığını geliştirirken düşünmeyi sağlayıp yanılgıyı da gidermiş olur.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin sosyal bilgiler dersindeki kavram yanılgılarının giderilmesinde kelime oyunları etkisini incelemektir. Araştırmada sınıf içerisinde 11 tane kelime oyunu üzerinden öğrencilerin bazı kavram yanılgılarının giderilmesi amaçlanmıştır.

Araştırmanın Önemi

Yaşadığımız yüzyılda şekil almaya başlayan ve sonra da yaygınlaşmaya başlayan yaklaşımlar, bilginin yorumlanıp bireyler tarafından yapılandırılarak ortaya çıktığı görülmektedir (Saban, 2002). Bu dönemde bilginin anlamlı olması ve kalıcı bir biçimde öğrenilmesi de oldukça önemlidir. Öğrencilerin etkin rol alarak bilgiyi anlamlandırması gerekmektedir. Bunun için araştırma yapmak, yeni kavramlar

oluşturarak onlar arasında ilişki kurarak, eldeki bilgi birikimi ile anlamlı ve kalıcı öğrenme sağlanabilir (Regis vd., 1996).

Bireyler, ilköğretime başladıklarında birden çok bilgi yapısıyla gelirler. Bu bilgilere ilk kavram ya da ön bilgi denilmektedir. Öğrencilerin ilk öğrendikleri kavramların öğrenme üstündeki etkisi fazladır (Halloun & Hestenes, 1987). Bir konuda belli bir düşüncesi olmayan bir öğrenciye öğretim yapmak güç değilken o konu hakkında yanlış algıya sahip öğrenciye öğretim yapmak uzun süreli ve zahmetli bir iştir. Bu nedenle kavramların öğretilmesi, öğrenilen kavramların kalıcılığının elde edilmesi ve özellikle de kavram öğretimi yapılırken kavram yanılgılarının önüne geçilmesi önemlidir. Bu konuda eğitim-öğretim etkinliklerine büyük sorumluluklar yüklenmektedir (Aycan, 2010).

Bireyler, yeni öğrendikleri bilgiler ile önceki bilgileri inşa ederken ön öğrenmelerden kaynaklı yanlış öğrenmelerde ortaya çıkmaktadır. İnsanlar hayatlarının erken dönemlerinde öğrenmelerini hafızalarında yapılandırırlar. (Treagust, 1988). Yapılan araştırmalarda çocuklar küçük yaşlarda dünyayı deneyimlerle tanıyarak bilimsel olmadan zihinlerinde farklı fikirler oluştururlar. Bu farklı fikirlerden birisi de kavram yanılgılarıdır. Kavram yanılgıları, fertlerin öğrenirken karşısına çıkan kavramları öğrenmesine engel olan durumlardır. Bu durumların aşılması için problem yaratan yanılgıların giderilmesi gerekmektedir (Arık, 2006).

Kavram yanılgılarının düzetilebilme olanağı olsa bile önceki öğrenilmiş bilgilerin değiştirilmesi zordur. Kavram yanılgılarının ilk kez oluştuğunda tespit edilmesi ve ileriki zamanlarda düzeltilmesi oldukça düşüktür. Kişilerde belirlenen kavram yanılgıları bireylerin öğrenme özellikleri ve kavramların özellikleri ele alınarak en uydun metot ile giderilmesi gerekir. Kavram yanılgıları belirlenip giderildikçe öğretmenler dersleri daha etkin işlerler. Dersi etkin öğrenme yöntemi ile ele alan bir öğretmenin, öğrencilerde oluşan kavram yanılgılarını belirleyip bunlara çözüm üretmesi beklenir. Öğretmen, çözüm ararken kavram yanılgıları hakkında incelemelerde bulunması gerekir. Öğrencilerin önceki bilgileri birikimleri göz önüne alınarak kavram yanılgıları tespit edildiğinde öğretim faaliyetlerinin verimliliği de kaliteli olur (Gilbert vd., 1982).

Kavramların açıklığı, zenginleştirilmesi, ayırt edici özellikleriyle tanımlanması sürecinde öğretmenlerin katkısı çok büyüktür; bu sayede öğrencilerin öğrenmeleri anlamlı hale gelir ve öğrenciler de ezber yapmaktan kaçınırlar. Böylelikle öğrencilerde kavram yanılgılarının önüne geçilerek istenilen amaca ulaşılır. Ünitelerdeki bazı kavramların soyut olması öğrencilerin bunları öğrenmelerini ve anlamalarını zorlaştırmaktadır. Zorlaşan bu kavram yanılgılarını gidermenin en önemli yolu uygulanan kelime oyunlarıdır (Karadağ, 2019).

Dersi ilgi çekici bir hale getirmek, öğrencilerin hazırbulunuşluğa dikkat edilerek faaliyetlere yer vermek ve kişisel farklılıkları göz önüne almak oldukça önemlidir. Kavram yanılgılarını tespit etmek ve onları gidermede kullanılan birden çok yöntem ve teknik bulunmaktadır. Doğru metot ve tekniğin seçilmesi de önemlidir. Kavram yanılgılarının giderilmesinde kavramsal değişim metinleri, eğitsel oyunlar, kelime oyunları, zihin haritaları gibi birçok teknik kullanılmaktadır. En çok kullanılan tekniklerden birisi de kelime oyunlarıdır. Bu kelime oyunları, eğitsel olarak ve eğlendirerek bireyin yanılgıdan kurtulmasını sağlamaktadır (Yıldız, 2019).

Kavram yanılgıları genellikle günlük hayatla bağlantılı bilgi, kavram, yetenek, davranış ve değerlerde karşımıza çıkmaktadır. Özellikle sosyal yaşamla ilgili derslerde kavram yanılgılarının tespiti ve giderilmesi oldukça önemlidir. Bu kavramlar hayat bilgisi, fen bilimleri ve sosyal bilgiler dersleri ile kişilere kazandırılmaya çalışılmaktadır. Bu derslerin faaliyetleri bireysel farklılıklar göz önünde bulundurularak uygulamaya dönük düzenlenmelidir. Bu uygulamalar günlük hayat becerilerinin aktarılmasını seviyeye uygun olarak basitleştirmektedir. Ülkemizde şimdiye kadar uygulama seviyesinde faaliyetlere yeteri kadar yer verilmeyince sosyal bilgiler dersinde kazandırılan bilgilerin sosyal yaşamda kullanılması zor olmaktadır (Yanpar, 2005).

2005 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı öğrenci merkezli eğitim ve yapılandırmacı yaklaşım çerçevesinde yenilik kazanmıştır. Sistemin yenilenmesiyle öğrenci; bilgi, beceri ve kavramı öğretmenler eşliğinde keşfetmiştir. Yenilikçi yaklaşımlarla Sosyal bilgiler dersinde de uygulama seviyesindeki faaliyetlere sık sık yer verilmeye başlanmıştır. Kavramlar, günlük hayattaki sosyal durumlarla bağlantı kurularak vurgulanmıştır. Sosyal bilgiler dersi disiplinler arası bir ders olduğundan kavram zenginliğine sahiptir. Ele alınan etkinliklerle günlük hayatı kolaylaştırmak için

kişilerde bulunan hata, eksik ve yanlış bilgilerin tespit edilerek düzeltilmesi gerekmektedir.

Yapılan araştırma ile ilkokulda öğrencilerin sosyal bilgiler dersinde bulunan kavram yanılgıları incelenmiş, öğrencilerde bulunan kavram yanılgıları tespit edilerek kelime oyunları ile düzeltilmeye çalışılmıştır. Çalışma bu çerçeveden, gelecek araştırmalara kaynak sağlayacak ve ışık tutacak olması sebebiyle ayrı bir öneme sahip olmaktadır. Ayrıca sosyal bilgiler alanında inceleme konusuyla ilgili yeterli çalışma yer almadığı için bu incelemenin, alan yazındaki boşluğu dolduracağı fikrini ortaya koymaktadır.

Araştırma Problemi

Araştırmanın problemini "Sosyal bilgiler dersindeki kavram yanılgılarına kelime oyunlarının etkisi nedir?" şeklinde ifade etmek mümkündür. Araştırmanın problemine cevap bulmak amacıyla aşağıda sıralanan alt problemlere cevaplar aranmıştır:

- Kelime oyunlarının kullanıldığı deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin "Kelime Bilgisi Ölçeği" ön-test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Kelime oyunlarının kullanıldığı deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin "Kelime Bilgisi Ölçeği" son-test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Deney grubu öğrencilerinin "Kelime Bilgisi Ölçeği" ön-test ve son-test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Kontrol grubu öğrencilerinin "Kelime Bilgisi Ölçeği" ön-test ve son-test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?

Sayıltılar

Araştırmada yer alan katılımcıların, kelime bilgisi ölçeğindeki soruları içtenlikle cevapladıkları varsayılmıştır.

Sınırlılıklar

Araştırma, 2024-2025 Eğitim-Öğretim yılında Van ili Tuşba ilçesindeki bir ilkokulda öğrenim gören 48 öğrenciyle gerçekleştirilmiştir. Çalışma, haftada iki ders saati olmak üzere toplam altı haftalık uygulamayla sınırlıdır. Ayrıca araştırma, yalnızca uygulanan ölçme araçlarıyla elde edilen verilerle sınırlandırılmıştır.

Tanımlar

İlkokul. Zorunlu eğitim çağına gelmiş 6 – 11 yaş aralığındaki çocukların temel eğitimini ve öğrenimini sağlayabilmeleri için devlet tarafından açılan eğitim-öğretim kademesinin ilk basamağıdır (MEB, 2006).

Sosyal Bilgiler Dersi. Bireyleri topluma hazırlamak ve toplumun bir parçası olmalarına katkı vermek amacıyla ilkokulun 4. sınıfında ve ortaokul 5. 6. ve 7. sınıflarında okutulan bir derstir (MEB, 2006).

Oyun. Bireylerin yaşamının bütün evrelerini kapsayan, iyi vakit geçirmelerini sağlayan ve belirli kuralları olan bir eğlence aracıdır (TDK, 2019).

Eğitsel Oyun. Belirli bir eğitsel amaç kapsamında öğrenilen bilgileri pekiştirmek, yeni bilgiler öğrenmek ve farklı ortamlarda öğrenmeyi gerçekleştirmek maksadıyla önceden belirlenen kurallar çerçevesinde oynanan oyunlardır (Akandere, 2013).

Kavram. Bazı ortak özellik ve niteliğe sahip bir objeler, olaylar ya da durumlar sonucunda zihnimizde oluşan düşünce birimleridir (Ayas, 2010).

Kavram Yanılgıları. Bireylerin hayatları boyunca edindikleri bilimsel gerçeklere aykırı olan bilgilerdir (Fisher, 1995).

Kelime oyunları. Süreci eğlenceli hale getiren, çocuğu motive eden ve sözcük haznesini geliştirmeye yarayan araçlardır (Özaslan, 2006).

Bölüm 2
Araştırmanın Kuramsal Temeli ve İlgili Araştırmalar

Bu başlık altında ilgili literatür taranarak tezin konusuyla alakalı başlıklara ve en sonunda ise yurt içinde ve yurt dışında yapılan ilgili çalışmalara değinilmiştir.

Sosyal Bilgiler Dersinin Tanımı

Sosyal bilgiler, fertlerin içinde yaşadığı çevrenin bir bütün olarak incelendiği; birtakım etkinlikler vasıtasıyla toplu öğretim ile tamamlanmış bir ilköğretim dersidir (MEB, 2006).

Eğitim ve öğretimin genel amacı, öğrencileri yaşama hazırlamak ve yaşama dönük becerileri onlara sunmaktır. Sosyal bilgiler dersi kendini insanlığa adamış, demokratik ve çoklu düşünebilen bireyleri hayata hazırlayan bir derstir. Sosyal bilgiler dersinin kapsam alanının geniş olması ve birleştirici özelliğinin olması onun doğrudan tanımlanması zorlaştırır (Aktaş, 2015).

Kuramsal olarak sosyal bilgiler, bireyin kendisiyle, toplumla ve içinde yer aldığı çevreyle olan iletişim ve etkileşimini ele alan bilim alanıdır. Sosyal bilgiler yaşanan olayları, kişinin geçmişteki yaşantısı, bugün için verilen karşılık ve gelecekte olası yaşanabilecek davranışları bir süreç olarak ele almaktadır (Keçe ve Merey, 2011).

Sosyal bilgiler insanın yer aldığı her yerde bulunmaktadır. İnsan yaşantısında meydana gelen olaylar, olayların nedenleri, insanın bu olaylara ilişkili olarak hak, sorumluluk ve bu olaylar karşısındaki davranışlarını incelemektedir. Sosyal bilgiler insan merkezli bir özelliğe sahip olup kişiyi sosyal yaşantısıyla bir bütün olarak ele almaktadır (Turan, 2019).

Sosyal bilgiler çok yönlü ve sorumluluğunu bilen fertler yetiştirmek amacıyla planlanmış bir eğitim programıdır. Bunu yaparken toplumsal yaşama dair temel bilgi, yetenek, tutum ve değerlerin aktarılmasıyla elde eder. Bu durum sosyal bilimler alanındaki birçok dersin bir araya gelmesiyle ve bilgilerin dikkatli bir şekilde seçilmesiyle oluşmaktadır. Sosyal bilgiler dersinde değerlerin eğitimi de programın içerisinde yer alıp kazandırılmaktadır. Sosyal bilgiler; tarihi öğretimi, ayrı kültürleri

ve öz geçmiş anlatımlarını içeren ve bunu bir bütün olarak ele alan disiplinler arası yapıdır (Kan, 2010).

Yazıcı (2009) Sosyal Bilgileri Öğretim Programı ulusun çıkarlarını ortak bir merkeze toplayan bir içeriktir şeklinde tanımlarken; Sönmez (1994) ise sosyal bilgileri içerik açısından toplumun hayatında etkileşim halinde olduğu yazılı, sözel ve kültürel her kuraldır şeklinde tanımlamıştır.

Sosyal bilgiler dersinin amacı; bu dersi alan ülke yurttaşlarına toplumsal ve kültürel değerlerde önemli yetenekler kazandırmayı, bireyin sosyal refahını yükseltmeyi, bireye kültürel değerlerini kavratmayı, yüksek mevkilerde olmasını sağlamayı, demokrasinin ve manevi değerlerinin farkında, çağa ayak uyduran ve gelişime açık yeni nesiller yetiştirmeyi hedef alan programdır (Kan, 2010).

İnan (2014) sosyal bilgileri, algılama düzeyleri göz önüne alınarak toplum bilimleri ile gerçek hayatı birleştirerek ve içinde bulunduğu toplumla ilgili belirlenmiş konuları içeren bir derstir biçiminde tanımlarken; Sönmez (1994) sosyal bilgileri, sosyal yönlü gerçekleri ve kanıtlamayı bağ kurarak aktaran canlı bilgilerin bütünü olarak tanımlamıştır.

Bunun yanı sıra Tanrıöğen (2005) sosyal bilgileri amaçlarına demokratik toplumda hayatına devam eden, sorumluluğunu bilen vatandaşların sorumluluklarından türeten, sosyal bilimlerin merkezinden yola çıkarak yaşam boyunca kullanım görecek olan yurttaşlık becerilerinin uygulamasını yaptıran ders şeklinde tanımlamıştır. Doğanay (2008) ise sosyal bilgileri insanların yaşadıkları çevresiyle olan etkileşimlerini yer ve zaman göstererek ortaya konulan önemli ilköğretim derslerinden biri olarak tanımlamıştır.

Sosyal bilgilerin en geniş tanımı 2005'te yenilenen programı oluşturan komisyonun yaptığı tanımdır: ‘’Sosyal bilgiler; çocuğun sosyal varoluşuna yardımcı olan antropoloji, arkeoloji, ekonomi, coğrafya, tarih, hukuk, felsefe, politika bilimleri, psikoloji, din, sosyoloji ve sanat gibi vatandaşlık ve toplumsal bilimlerin konularını aktaran; öğrenme ortamı bir ünite veya tema altında birleştirilmesini içeren; insanın fiziki ve toplumsal yaşamın ele alındığı toplu öğretim ile hareket edilerek ortaya konulan ilköğretim dersidir‘’ (MEB,2005).

Sosyal bilgiler sanat, edebiyat, vatandaşlık gibi bilim dallarını bir araya getiren ortamdır. Okul programında sosyal bilgiler ekonomi, coğrafya, din, psikoloji gibi bilimlerin bağlantılı bir içeriğinin oluşmasını amaçlayan bir derstir. Sosyal bilgilerin en önemli hedefi, karşılıklı olarak birbirine bağımlı bireylerin yaşadığı dünyada kültürel farklılıkları olan toplumda demokratik vatandaşları olarak kamu faydasını gözeten, yerinde kararlar verebilme becerisine sahip gençlere yardım eli uzatmaktır. Safran, sosyal bilgilerin ne kadar önemli olduğunu şu sözcüklerle ifade etmiştir: "Sosyal bilimler derslerinden ilköğretim çağındaki çocukların düzeyine uygun olarak seçilmiş verilerin, ortak bir yöntemle verildiği bir öğretim metodudur. Sosyal bilgiler dersi aktarılırken devletler ve toplumların stratejik öneme sahip olduğunu gösterir. Sosyal bilgiler dersi ile çocuklarda vatandaşlık bilinci, beceri geliştirme, bilgi, tutum, davranış ve değerleri kazandırır'' (Safran, 2011).

Sosyal bilgiler insanların hayatlarını konu alır. Bireyin kendisini ve diğer insanları iyi bir şekilde anlamasına yardımcı olur. Sosyal bilgileri tanımlamak, tarih veya coğrafya gibi bir dersi tanımlamaktan daha güçtür; çünkü sosyal bilgiler disiplinler arası çalışan ve çok disiplinli bir ortak alandır (Doğanay, 2002). Sosyal bilgiler dersinin çok disiplinli olması da onun tanımını zorlaştırmaktadır. Böyle olunca bu dersteki üniteleri coğrafya, ekonomi ve tarih gibi parça parça ayrılarak yapılabilir (Sunal ve Haas, 2005).

Alan yazındaki tanımlamaların farklı ve çok sayıda olduğu görülmektedir. Sosyal bilgileri tanımlamak zordur. Sosyal bilgiler ile ilgili tanımlara bakıldığında öncelikle farklı derslerden hareketle bütünleştirme yoluna gidilerek çocuklara vatandaşlık becerilerini kazandırmayı hedefleyen, eleştirel düşünme, sorgulama ve araştırma gibi yetenekleri tecrübelerle elde etmeyi sağlar. Sosyal bilgiler, çocukların düzeyine göre tasarlanır, gerçek yaşamla ilgili konuları kapsar ve çocukların toplumun en etkin kitle olmasını hedefler. Bu tanımların tamamında, sosyal bilgilerin çocuklarda sosyal ve bireysel düzeydeki becerileri kazandırırken bilinçli vatandaşlar olmasını da sağlar.

Yukarıdaki tanımlardan hareketle sosyal bilgilerin öğrencilerin yaşamlarını konu aldığı, dersler arası ortak bir çalışma alanına sahip olduğu ve sosyal kültürel olayların bütüncül bir şekilde ele alındığı ders olduğu görülmektedir. Aynı zamanda

günlük yaşamdaki kavramlar arasındaki ilişki kurmayı barındıran derslerin bütünüdür diyebiliriz.

Sosyal Bilgiler Dersinin Önemi

Sosyal hayata alışmak, sosyal yapının öğeleri olan kişi, grup ve kurumlarla ayak uydurarak hayat sürdürmek azami düzeyde zor bir iştir. Bireyler sosyal davranışları yaparak yaşayarak, ailesinden ve çevresinden öğrenebilir. Ancak, toplumsal kurum ve ilişkilerin geliştiği ve çeşitlendiği günümüz toplumlarında çocuklar davranış geliştirirler. Geliştirilen bu davranışların tümünü ailenin öğretmesi mümkün değildir. Bundan dolayı çocuğun sosyalleşme işlevini günümüzde üstlenen eğitim kurumlarıdır (MEB, 2018).

Sosyal bilgiler çocuğun içinde bulunduğu sosyal hayatla çok yakından ilgilidir. Sosyal bilgiler dersinde çocuk yaşam sürdüğü yakın ve uzak toplumsal çevresini tanıma olanağı bulur. Sosyal bilgiler dersi toplumun düşüncelerini bireye kazandırma sorumluluğunu üstlenir. Derste işlenenler ile çocuk sosyal problemlerle karşı karşıya bırakılır ve toplumsal hayatla birleşmesini sağlar. Bu yöntemle sosyal bilgiler dersi çocuğun sosyal kişiliğinin oluşturulması ve geliştirilmesinde önemli bir görevi üstlenmiş olur. Demokrasi kültürle, bilgiyle, hak ve özgürlüklere önem veren bireylerin bakış açısıyla aşılanarak verilebilir. Öğrencilere bu değerlerin erken yaştan itibaren kazanmalarını sağlamak sosyal bilgiler dersinin ülkemizdeki en önemli görevidir. Kısacası sosyal bilgiler dersinin en önemli işlevi çocuğu yaşama hazırlayıp toplumsal hayatla alakalı öğrenmeyi aktarmaktır (MEB, 2018).

Sosyal ve beşeri bilimlerin içerik ve yöntemini kullanan sosyal bilgiler, içerisinde barındırdığı bu çeşitliliği öğrenciye sunmada pedagojik özellikleri göz önünde bulundurmalı; öğrenci düzeyinde, öğrencinin ilgi ve isteğini diri tutacak bir şekilde öğrenme yaşantılarına sahip olmalıdır. Öğrencilerin sosyal bilgilerle alakalı temel ilkeleri öğrenebilmesi ve sosyal sorunları çözebilmesi için temel kavramları çok iyi kazanması gerekir (Zarrillo, 2008).

Bilginin yapı taşı olan kavramların öğretimi, anlamlı ve kalıcı öğrenme sağlamaktadır. Kavram açısından zenginlik taşıyan sosyal bilgiler dersinde kavram öğretiminin önemi ise bir adım öne çıkmakta ve sosyal bilgiler öğretmenlerinin öncelikle iyi birer kavram öğreticisi olmaları gerekmektedir. Bu öğreticiler kavramları

somutlaştırarak yanılgıların önüne geçip öğretimi gerçekleştirmelidirler. Bu bağlamda, sosyal bilgiler dersinin verimli bir şekilde işlenerek kalite seviyesi yüksek olabilmesi için kavram öğretiminden uygulamalı bir şekilde faydalanmak gerekir. Öğrencilerin kavram yanılgısı yaşadığı sosyal bilgiler dersinde, dersin kavramlarıyla ilgili materyallerin de açık bir şekilde hazırlanması gerekmektedir.

Bunlardan hareketle yenilenen sosyal bilgiler ders programı öğrenme alanlarında kavramların, net bir şekilde yansıtılmadığı ve kavram öğrenme tekniklerinin yeteri kadar kullanılmadığı görülmektedir. Yeteri kadar kavram öğretimi olmadığı zaman kavram yanılgıları da oluşmaktadır. Bu kavram yanılgıları da ancak kelime oyunları gibi teknikler kullanılarak giderilmiş olacaktır.

Sosyal bilgiler dersi, farklı disiplinleri bir araya getirerek öğrencilerin sosyal ve bireysel gelişimlerini destekleyen bir eğitim almasını sağlar. Bu ayrı disiplinler bir araya gelerek öğrencilerin sosyal problemlerinin çözümüne de katkı sağlamış olurlar.

Sosyal Bilgiler Dersinin İçeriği

Sosyal bilgiler programının içeriği, tarih, coğrafya, sosyoloji, felsefe, psikoloji, antropoloji vb. disiplinlerin ürettikleri bilgilerden yapılan seçkilerle oluşturulmaktadır. Sosyal bilgiler bir disiplin değil ortak bir çalışma alanıdır. Çünkü sosyal bilgiler kendi bilgisini üretmez. Bunun yerine, kendi amaçlarına hizmet edici nitelikte bulunan ilke, genelleme ve kuramları sosyal bilimlerden alır ve kullanır (Tanrıöğen, 2005).

Sosyal bilgiler öğretmenleri, demokrasiyi yaşayan milletlerde ve gelişen dünyada yurttaşlık görevlerini yerine getirirken bilgileri, yetenekleri ve değerleri öğretmeyi amaçlarlar. Bilim yüz yılında, sosyal bilgiler öğretmenleri için en önemli güçlük hangi bilgilerin öğretilmesi konusunda karar vermeye çalışmalarıdır. Bilgiler günümüzde hızla artarken bunların tamamını öğretmek imkânsızdır. (Kılınç, 2012).

Sosyal bilgiler dersinin içeriğini, sosyal bilim disiplinleri oluşturur. Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programındaki öğrenme branşları, birden çok sosyal bilim disiplinini oluşturmaktadır (Gültekin, 2008). Bu disiplinler arasında tarih, coğrafya, ekonomi, sosyoloji, psikoloji, antropoloji ve siyaset bilimi gibi branşlar yer almaktadır.

Yapılandırmacılık felsefi düşüncenin esas alındığı 2005 Sosyal Bilgiler Programı, öğrencinin bilgiyi; öğretmenin rehberlik yapmasıyla kendisinin de çabasıyla ortaya çıkarmaktadır. Yeni Programın yapısında öğrenci bilgiyi keşfedip yetenek ve davranışlarını araştırarak, proje ve ödevler hazırlayarak sergiler. 2005 yılında ortaokul kademesindeki 6 ve 7. sınıflarda yeni Sosyal Bilgiler Programında uygulamaya geçilmiştir. Yeni programın en temel özelliği yapılandırmacı öğretimi ön plana alan merkezinde öğrenci olan bir program geliştirilmiştir. Sosyal bilgiler değişerek sosyal bilimlerden faydalanılan, sosyal bilimlerin içeriğine uygun disiplinler arası bir branş haline gelmiştir. Sosyal bilgiler konuları ilköğretim 4, 5 ve 7. sınıfı bir bütün olarak kapsayacak şekilde sarmal ve eş zamanlı içeriğe uygun olarak şekillendirilmiştir. Yeni programda; kavram, yetenek, değer, kazanım ve öğrenme çıktısı gibi birçok terimin sosyal bilgilerin odağına yerleştiği bilgi, yetenek ve değerin de önem kazandığı görülmektedir (Kaymakçı, 2009).

Tarih, geçmiş zaman etkinliklerini yer ve zaman göstererek inceleyen bir derstir (Turan ve Ulusoy, 2018). Sosyal bilgiler dersinde tarih bilimi ile geçmişteki toplulukların yaşam tarzları öğrencilere aktarılarak tarih bilinci kazandırılmak hedeflenmiştir. Bu amaç doğrultusunda, 2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programına göre, “Kültür ve Miras” öğrenme alanı içerisinde farklı sınıf düzeyinde çeşitli tarih konuları ele alınarak kronolojik bir biçimde aktarılmıştır.

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli (TYMM) Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında öğrencilerin; kendilerini, toplumu, çevreyi ve geçmişi keşfederek anlamalarını sağlayacak konulara yer verilmiştir. Bu içerik “Birlikte Yaşamak”, “Evimiz Dünya”, “Ortak Mirasımız”, “Yaşayan Demokrasimiz”, “Hayatımızdaki Ekonomi”, “Teknoloji ve Sosyal Bilimler” olmak üzere altı (6) öğrenme alanı altında sunularak değişiklikler yapılmıştır.

Sosyal bilgiler dersinin yaşamı anlamlı bir bütün olarak algılamaya dayalı bir ders olabilmesi için öğretimin kavram merkezli olması gerekmektedir (Doğanay, 2002). Buradan hareketle tespit edilen bu yetersizlik öğretim programı yenileme çalışmalarında kavramların öğretimdeki etkisinin tam olarak farkında olmadıklarını göstermektedir.

2024 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında (SBDÖP) kavram öğretim tekniklerine yer verilse de öğretim programı genelinde bazı tekniklerin ele alındığı

görülmektedir. Alternatif kavram öğretim yöntemlerine çok az yer verildiği görülmektedir. Oysaki kavram öğretiminde farklı yöntemlerin kullanımı hatalı öğrenmeyi engelleyerek ve kavram yanılgılarını gidermeye yardımcı olmaktadır. Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında uygulamalı tekniklere yer verilmesiyle bilginin ezberlenmesi ortadan kalkmış olur. Aynı zamanda bilgi anlamlandırılması ve yaşam süresince kullanılması da devem edecektir. Öğrencilerin konuları detaylı bir şekilde anlamalarını ve bilgiyi daha etkin bir biçimde içselleştirmelerini sağlayan bu yöntemlerin programda az olması dün, bugün ve yarın bakış açısıyla öğretimi amaçlayan sosyal bilgiler dersinin doğasına aykırı olmaktadır (Tokcan, 2015).

Kavram öğretiminin; öğrencilerin kronolojik düşünme, tarihsel empati kurma, neden-sonuç bağlantısı kurma ve tarihî çözümleme yapma yeteneklerini geliştirme konusundaki faydaları kabul edilmektedir. Bu sebeple tarih konularının öğretiminde kavramlar öğrencilerin şimdiki bilgiler ile mevcut tarihî bilgileri birleştirmesine imkân tanıyarak kalıcı öğrenmeyi sağlamaktadır. Bu nedenle Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı bağlamında tespit edilen kavramların içeriğe yansıtılması ve kavramların daha sistemli bir biçimde ele alınması, öğrencilerin başta tarih konuları olmak üzere sosyal bilgilerin içeriğini oluşturan diğer sosyal bilim disiplinlerini detaylı anlamalarını sağlayarak, eleştirel düşünme ve çözümleme yeteneklerini geliştirmelerine önemli katkılar sunacaktır.

Tablo 1

Kavram-Kazanım Tablosu

Kavram	İlişkili olduğu öğrenme alanı	İlişkili olduğu öğrenme kazanımlar	Sınıf düzeyi
Teknoloji	Teknoloji ve Sosyal Bilimler	SB.5.6.1.Teknolojik gelişmelerin toplum hayatına etkilerini tartışabilme SB.5.6.2. Teknolojik ürünlerin bilinçli kullanımının önemine ilişkin ürün oluşturabilme SB.6.4.3. Vatandaşlık haklarının kullanımında dijitalleşme ve teknolojik gelişmelerin etkilerini sorgulayabilme SB.6.6.1. Ulaşım ve iletişim teknolojilerindeki gelişmelerin kültürel etkileşimdeki rolünü yapılandırabilme	5 ve 6. sınıf

İhtiyaç	Teknoloji ve Sosyal Bilimler	SB.4.5.1. İstek ve ihtiyaçlarını ayırt ederek ikisi arasında bilinçli seçimler yapabilme	
İcat	Teknoloji ve Sosyal Bilimler	SB.5.4.4. Buluş yapanların ve bilim insanlarının ortak özelliklerini belirleyebilme.	5. Sınıf
Girişimci	Evimiz Dünya	SB.7.2.1. Küreselleşmenin insan ve toplum hayatında meydana getirdiği değişimi yorumlayabilme SB.7.2.2. Bölgesel ve küresel sorunların çözümünde ülkemizin rolünü özetleyebilme	7. Sınıf
Pusula	Evimiz Dünya	SB.6.2.1. Ülkemizin, kıtaların ve okyanusların konum özelliklerini belirleyebilme	6. Sınıf
Kroki	Evimiz Dünya	SB.6.2.1. Ülkemizin, kıtaların ve okyanusların konum özelliklerini belirleyebilme	6. Sınıf
Harita	Evimiz Dünya	SB.4.2.1. Konum ve yön bulurken haritaları kullanabilme SB.4.2.3. Afetlerin etkilerini azaltma konusunda yapılabileceklere ilişkin oluşturduğu ürünü paylaşabilme	4. Sınıf
Kimlik	Birey ve Toplum	SB.4.1.1 Resmi kimlik belgesini inceleyerek kişisel kimlik çıkarımına ilişkin çıkarım yapabilme	4. Sınıf
Müze	Kültür ve Miras	SB.4.2.1. Sözlü, yazılı, görsel kaynaklar ve nesnelerden yararlanarak aile tarihi çalışması yapar. SB.4.2.2. Ailesi ve çevresindeki millî kültürü yansıtan ögeleri araştırarak örnekler verebilme	4. Sınıf
Kültür	Birlikte Yaşamak	SB.6.1.1. Dâhil olduğu grupların ve bu gruplardaki rollerinin zaman içerisinde değişebileceğine ilişkin çıkarım yapabilme SB.6.1.2. Kültürel bağlarımızın ve millî değerlerimizin toplumsal birliğe etkisini yorumlayabilme	6. Sınıf

		SB.6.1.3. Toplumsal hayatta karşılaşılan sorunlara yönelik çözüm önerilerini müzakere edebilme	
Bütçe	Hayatımızdaki Ekonomi	SB.5.5.1. Kaynakları verimli kullanmanın doğa ve insanlar üzerindeki etkisini yorumlaya bilme SB.5.5.2. İhtiyaç ve isteklerini karşılamak için gerekli bütçeyi planlayabilme	5. Sınıf
Üretim	Hayatımızdaki Ekonomi	SB.6.5.1. Ülkemizin kaynakları ile ekonomik faaliyetler arasındaki ilişkiyi çözümleyebilme	6. Sınıf
Sözlü Tarih	Kültür ve Miras	SB.4.2.1. Sözlü, yazılı, görsel kaynaklar ve nesnelerden yararlanarak aile tarihi çalışması yapar. SB.4.2.2. Ailesi ve çevresindeki millî kültürü yansıtan ögeleri araştırarak örnekler verebilme	4. Sınıf
Tasarruf	Hayatımızdaki Ekonomi	SB.4.5.4. Kendine ait örnek bir bütçe oluşturur. SB.4.5.5. Çevresindeki kaynakları israf etmeden kullanır	4. Sınıf
Tüketim	Hayatımızdaki Ekonomi	SB.5.5.1. Kaynakları verimli kullanmanın doğa ve insanlar üzerindeki etkisini yorumlaya bilme SB.5.5.2. İhtiyaç ve isteklerini karşılamak için gerekli bütçeyi planlayabilme SB.7.5.2. Ekonomik gelişmişlik ile üretim, dağıtım ve tüketim döngüsü arasındaki ilişkiyi çözümleyebilme	5. ve 7. Sınıf
Kervansaray	Kültür ve Miras	SB.4.2.1. Sözlü, yazılı, görsel kaynaklar ve nesnelerden yararlanarak aile tarihi çalışması yapar. SB.4.2.2. Ailesi ve çevresindeki millî kültürü yansıtan ögeleri araştırarak örnekler verebilme	4. Sınıf
Akrabalık	Birey ve Toplum	SB.5.1.1. Sosyal Bilgiler dersinin, Türkiye Cumhuriyeti'nin etkin bir vatandaşı olarak kendi gelişimine katkısını fark eder.	5. Sınıf

		SB.5.1.2. Yakın çevresinde yaşanan bir örnekten yola çıkarak bir olayın çok boyutluluğunu açıklar. SB.5.1.3. Sahip olduğu haklarının farkında olan bir birey olarak katıldığı gruplarda aldığı rollerin gerektirdiği görev ve sorumluluklara uygun davranır.	
Çeşme	Kültür ve Miras	SB.4.2.1. Sözlü, yazılı, görsel kaynaklar ve nesnelerden yararlanarak aile tarihi çalışması yapar. SB.4.2.2. Ailesi ve çevresindeki millî kültürü yansıtan ögeleri araştırarak örnekler verebilme	4. Sınıf
Tarım	Üretim, Dağıtım ve Tüketim	SB.6.5.1. Ülkemizin kaynaklarıyla ekonomik faaliyetlerini ilişkilendirebilme	6. Sınıf
Sanayi	Küresel Bağlantılar	SB.5.7.1. Ülkeler arasındaki ekonomik ilişkilerde yaşadığı ilin yerini ve önemini araştırır.	5. Sınıf
Medrese	Kültür ve Miras	SB.4.2.1. Sözlü, yazılı, görsel kaynaklar ve nesnelerden yararlanarak aile tarihi çalışması yapar. SB.4.2.2. Ailesi ve çevresindeki millî kültürü yansıtan ögeleri araştırarak örnekler verebilme	4. Sınıf
Turizm	Küresel Bağlantılar	SB.5.7.3. Turizmin uluslararası ilişkilerdeki önemini açıklar.	5. Sınıf
Hasat	Hayatımızdaki Ekonomi	SB.5.5.3. Yaşadığı ildeki ekonomik faaliyetleri özetleyebilme	5. Sınıf
Kuşbakışı	Evimiz Dünya	SB.4.2.1. Konum ve yön bulurken haritaları kullanabilme SB.4.2.3. Afetlerin etkilerini azaltma konusunda yapılabileceklere ilişkin oluşturduğu ürünü paylaşabilme	4. Sınıf
Sorumluluk	Birlikte Yaşamak	SB.6.1.1. Dâhil olduğu grupların ve bu gruplardaki rollerinin zaman içerisinde değişebileceğine ilişkin çıkarım yapabilme	6. Sınıf

		SB.6.1.2. Kültürel bağlarımızın ve millî değerlerimizin toplumsal birliğe etkisini yorumlayabilme SB.6.1.3. Toplumsal hayatta karşılaşılan sorunlara yönelik çözüm önerilerini müzakere edebilme	
Vatan	Evimiz Dünya	SB.7.2.1. Küreselleşmenin insan ve toplum hayatında meydana getirdiği değişimi yorumlayabilme SB.7.2.2. Bölgesel ve küresel sorunların çözümünde ülkemizin rolünü özetleyebilme	7. Sınıf
Harcama	Hayatımızdaki Ekonomi	SB.5.5.1. Kaynakları verimli kullanmanın doğa ve insanlar üzerindeki etkisini yorumlayabilme SB.5.5.2. İhtiyaç ve isteklerini karşılamak için gerekli bütçeyi planlayabilme	5. Sınıf
Savaş	Evimiz Dünya	SB.7.2.1. Küreselleşmenin insan ve toplum hayatında meydana getirdiği değişimi yorumlayabilme SB.7.2.2. Bölgesel ve küresel sorunların çözümünde ülkemizin rolünü özetleyebilme	7. Sınıf
Cumhuriyet	Yaşayan Demokrasimiz	SB.5.4.1. Demokrasi ve cumhuriyet kavramları arasındaki ilişkiyi çözümleyebilme SB.5.4.2. Toplum düzenine etkisi bakımından etkin vatandaş olmanın önemine yönelik çıkarımda bulunabilme	5. Sınıf
Lider	Yaşayan Demokrasimiz	SB.4.4.1. Cumhuriyetin ilanına giden yolda Mustafa Kemal Atatürk'ün ve Türk milletinin yaptığı fedakârlıkları yorumlayabilme	4. Sınıf
Deprem	Evimiz Dünya	SB.4.2.1. Konum ve yön bulurken haritaları kullanabilme SB.4.2.3. Afetlerin etkilerini azaltma konusunda yapılabileceklere ilişkin oluşturduğu ürünü paylaşabilme	4. Sınıf

Cephe	Evimiz Dünya	SB.7.2.1. Küreselleşmenin insan ve toplum hayatında meydana getirdiği değişimi yorumlayabilme SB.7.2.2. Bölgesel ve küresel sorunların çözümünde ülkemizin rolünü özetleyebilme	7. Sınıf

Kavram Nedir?

Kavram, kişinin doğumundan başlayarak deneyimlerle varlıkları çeşitli özelliklerine ayırıp gruplama yaparak zihninde kurduğu şemalardır. Bu genel açıklamayla bilgilerin yapı taşını kavramlar oluşturur. Kavram öğrenmede en önemli değişkenin zaman olduğu düşünülmektedir. Kavram ile karşılaşan bazı çocuklar kavram öğrenmeye hemen uyum sağlarken bazı çocuklar ise belli bir süre sonra kavramı anlayabiliyorlar. Kavramı tanıyan çocuk örneği işleme alıp karşılaştırarak özelliklerine göre gruplandırır. Zaman verilen çocuk kavram öğrenmeye etkin katılmış olur (Ülgen, 2004).

İnsanın düşünmesi, fikirlerini söylemesi ve kişilerle iletişim kurması onu diğer canlılardan ayırır. Bunları yaparken kavramlara ihtiyaç duyar. Kavramlar dış dünyayı öğrenip yetenek geliştirmeye ve algılamamıza yardımcı olur. Kavramlar aracılığıyla dünyada yaşanan olayları öğrenip hatırda tutmaya çalışırız. Kavramlar bireyin zor ve karmaşık gördüğü detayları kolaylaştırarak çocuğun bilimsel, sanatsal, edebiyat, teknolojik ve kültürel yönlerini geliştirmesini sağlar (Cüceloğlu, 2012). Kavramlar gruplandırılırken benzerlik ve farklılıklarına göre değerlendirilir. Bu benzerlik ve farklılıklar aynı zamanda bireylerin olay düşünce ve süreçleri ayırırken bunlar arasındaki bağlantıyı da güçlendirmesini de kolaylık sağlar. Kuralları anlamak, sorun çözmek ve dünyayı anlamlandırmak için de yine kavramlara başvururuz (Senemoğlu, 2004).

Bireyin varoluşuyla başlayan tasarım öğrenme, bireysel bir süreci beraberinde dünyaya getirir. Özellikle aile ortamı ile toplumsal alanda kendini göstererek ilerler, yaşam boyu sürüp gider (Akşit, 2016). Kavram öğrenme, diğer öğrenmelerin kilit bir çıkış noktasıdır. Kavramlar insanların duygu, düşünce ve hareketlerini bir bütün olarak deneyimlerle ortaya çıkarlar.

Zihinsel bilgiler kavramlar aracılığıyla belli bir sistem tarafından organize edilerek bir araya gelir. Böylelikle kavramların oluşumunu da tespit etmiş oluruz. Kavramlar oluşturulurken benzer ve farklı yönlerine bakılır. Bu sınıflama yapılırken kavram da isimlendirilmiş olup böyle devam edip gider. Böylece bilgi ve yorumlar ele alınarak bireyin dünyaya gelmesiyle gördüğü varlık, olay ve fikir gibi özelliklerin dikkate alınarak zihninde oluşan şemalara kavram denilir (Kılıçarslan, 2021).

Kavramlar sosyal hayatta kendi düşüncelerimizi ifade etmemizi sağlarken yeteneklerimizi de sergilememize yardımcı olur. Kavramlar düşüncelerimizin bir ürünü olup bilgi birikimiyle tecrübelerimiz sonucu olayların, düşüncelerin, nesnelerin ortaklığıyla bir araya gelen öğrenmeler neticesinde meydana gelen zihinsel durumlardır (Çelikkaya, 2020).

Özetle; kavramların insanların doğumundan başlayarak eğitim hayatları boyunca deneyimlerle zihinlerinde bulunan şemalardır diyebiliriz. Duygu ve düşüncelerin birer ürünüdür. Tanımlardan hareketle kavram bir sözcük altında toplanmış nesnelerin, bazı değişkenlerle toplanmış içerikleridir diyebiliriz. Bu bağlamda yapılan tanımlarla kavramlar olmadan dünyadaki hiçbir şeye anlam ve isim vermeyeceğimizi doğrulamaktadır. Kavramların kolaylaştırıcı yönü de kendini göstermektedir

Kavramların Özellikleri. Kavramlar, toplumlar tarafından kabul görmüş sözcük gruplarıdır. Belli kelime grubunu temsil eden kavramlar; öğrenilebilme, kullanılabilme, açık olma, genel olma ve güçlü olma yönlerinden ele alınırlar (Doğan, 2004; Senemoğlu, 2004; Ülgen, 2004).

Öğrenilebilir olma: Kavramlar öğrenilirken ayrı bir anlam taşır. Gözle görülen kavramlar kolay öğrenilirken soyut kavramlar ise zor öğrenilebilir.

Kullanılabilir olma: Kavramlar, sorun çözerken farklı öğrenme ilkelerini kullanırlar. Kullanma sıklıkları da duruma göre değişebilir.

Açık olma: Kavramlar her zaman açık, net ve anlaşılır olmalıdır. Kavramın manası noktasında uzmanlar aynı görüşe sahip olmalıdır.

Genel olma: Kavramlar hiyerarşik bir yapıda genelden özele doğru sıralanırlar. Genel kavramlar alt gruplara doğru indikçe, özellikleri azalarak daha özelleşmiş kavramlara dönüşür.

Güçlülük: Bir kavramın gücü, kavramları birlikte ele alarak, problemin çözümüne ortak ederek ortaya çıkarılabilir.

Literatürde kavramın tanımıyla alakalı farklı ve çok sayıda tanımın olduğu görülebilmektedir. Bu tanımlardan hareketle kavramların özelliklerinin ve niteliklerinin sıralanmasında bir çeşitlilik söz konusudur. Kavramların genel özellikleri her ne kadar farklı şekillerde sıralansa da bu özellikleri aşağıdaki gibi sıralamak mümkündür (Ülgen, 2001; Senemoğlu, 2004; Şeker, 2010):

1. Kavramlar iç içe bir yapıya sahip başka bir kavramı da bulundurur.
2. Kavramlar, zamana bağlı olarak değişebilir.
3. Nesnelerin de kavramların da özellikleri öznel bir yapıya sahiptir.
4. Kavram öznel ve çok işlevseldir. Aynı zamanda bulunduğu konumda değişkenlik gösterebilir.
5. Kavramın orijinali bireyin fikirlerindeki ilk oluşumdur.
6. Kavramlar objelerin ve olayların somut veya soyut olarak gözlenen özelliklerinden oluşur.
7. Kavramlar kendi aralarında, özelliklerine göre bazı ölçütlerle çeşitli gruplara ayrılabilirler.

Özetle kavramların birçok yönden değişkenlik gösterebildiği, gözlenerek zihinde yer aldığı ve kişisel farklılık gösterebildiği sonucu ortaya çıkmıştır.

Kavramların Sınıflandırılması. Kavramlar ad verme, varlıkları tanıtma ve ayırt etme gibi nitelikleri barındırırlar. İnsanların düşünmesini sağlarken dünyayı algılayıp anlamlı bir iletişim kurmasını sağlar. Kavramlar çok yönlü ve çok boyutlu olurken; somut ve soyut taraflara sahiptirler. Bu özellikleri onları rahatlıkla gruplandırmamızı kolaylaştırmaktadır. Kavramlar çeşitli niteliklerine göre sınıflandırılabilir (Çelikkaya, 2020).

Piaget (1964) kavramları iki türlü sınıflandırmıştır. Birincisi çocuğun gözlem yaparak yorumlayarak zihninin kurduğu sınıflamadır. İkincisi ise yetişkin insanların ondan yapması istediği fikirlerdir. Buradan hareketle ilkinde kişi kendisi düşünürken ikinci de ise istemeden de olsa başka insanlardan alınan oluşumların olduğu görülmektedir (akt. Bitlisli, 2014).

Erden ve Akman (1997) kurallar yoluyla kavramları gruplara ayırmaktadır Durağan, sabit olmayan ve ilişkisel bağlantılı olarak üç grubu oluşturur. Yorumlamanın yapılmadığı grup durağan kurallı gruptur. Doğanın tarihi yerleri durağan kurallı kavramlara örnek gösterilebilir. Sabit olmayan kurallı kavramlar ise esneklik payı olan kavramlardır. Bir formülü olan kavramlara ilişkisel bağlantılı kural diyoruz. Hız yol zaman gibi (Çelikkaya, 2020).

Senemoğlu (2004) kavramları soyut ve somut olarak iki grupta toplamıştır. Çocuğun çevresindeki gördüğü, dokunduğu, işittiği kısacası hissettiği varlıklar somut varlıklardır. Zamanla gözleme dayanarak özelliklerine göre de varlıkları ayırt edecektir. Soyut kavramları öğrenmek için gelişimsel dönemin içinde olup belli bir eğitimden geçmek gerekir. Eğitim süreci yaşandıktan sonra ancak soyut kavramlar öğrenilebilir.

Vygotsky (1994), Akademik ve günlük kavramı ele alarak iki kategoriye ayırmıştır. Günlük kavramlar, çocukların okulda olmadıkları zamanlarda yetişkinlerle etkileşimi neticesinde günlük hayat alanında gelişim gösteren kavramlardır. Bunlar başkaları tarafından öğretilmeyip çocuğun kendi zihinsel yapılarında şekil alır. Akademik kavramlar ise, okullarda belirli bir ilim alanıyla alakalı olarak öğrenilen kavramları yansıtır (Çelikkaya, 2020).

Literatür taramasına bakılarak çevremizdeki varlıksal yönden soyut ve somut olarak sınıflandırılırken; söyleyiş noktasında ise birincil ve ikincil kavramlar olarak ortaya çıktığı görülmektedir (Akşit, 2016).

Kavramların sınıflandırmasıyla ilgili açıklamalara baktığımızda Piaget'in kavramı sınıflandırırken çocuk ve yetişkin bakış açısıyla zihinde yorumlanmasına odaklanmıştır., Vygotsky ise okulda geçirilen ve geçirilmeyen zamana odaklanmıştır. Senemoğlu ise kavram sınıflandırmasına somutluk ve soyutluk olarak bakmıştır. Gelişim dönemlerini ele alıp kavrama bakmaları onların ortak yaklaşımlarını gösteriyor. Kavramları gruplandırmaları ise varlıkları günlük hayatta daha kolay kullanmaya yardımcı olmaya fayda sağladığı sonucuna da ulaşabiliriz.

Kavram Öğretimi

İnsan zihninin ürünü olan, problemleri ortadan kaldıran, bireyler arası iletişimi kurmayı sağlayan yapılara kavram denir. Sözcüklere anlam yükleyerek çevremizdeki nesneleri ayırt etmemizi sağlayan araçlardır.

Öğrenme; kişilerin hayat sürdüğü çevresiyle etkileşimi sonucu tecrübelerinin davranışa dönüştüğü süreçtir (Yılmaz, 2009). Bireyin doğumundan itibaren yaşamı boyunca devam ettiği sürece, kavram öğrenme diyoruz. Kavramlar denemelerle öğrenilse de kavram öğrenme ancak resmi bir şekilde planlı okul çatısı altında verilebilir (Tokcan, 2015).

Günümüzde öğretim yöntem ve teknikleri öğretilirken öğretmenin yanı sıra öğrencinin aktif olarak rol almasıyla ön plana çıkar. Bundan hareketle kavram öğretimi iki farklı yaklaşımla açıklanabilir. Öğretmenin doğrudan anlatıma yönelerek yaptığı öğretime geleneksel öğretim denilmektedir. Burada öğrenci edilgen olarak derste durmaktadır. Tam tersine öğrencinin aktif bir şekilde derse katıldığı kendi düşüncelerini özgürce ifade ettiği öğretime ise çağdaş öğretim diyoruz. Çağdaş öğretimde çocuk bilgileri hafızasına alarak önemli bir noktaya varmış olur (Çaycı, 2007).

Kavramlar öğretilirken mutlaka öğrencilerin gelişim özelliklerine uygun olarak seçilmelidir. Somuttan soyuta, öğrenciye görelik, kolaydan zora, yakından uzağa gibi ilkelere dikkat edilmelidir. Bazı durumlarda bilgiler aşamalı bir şekilde verilmelidir. Bazen de öğrencinin kavramı edinmiş olmasına da bakmak gerekir.

Sosyal Bilgiler Öğretiminde Kavram Öğretiminin Önemi

Sosyal bilgiler dersi; tarih, coğrafya, sosyoloji, ekonomi, siyaset biliminden beslendiğinden dolayı kavram çeşitliliği açısından oldukça zengindir. Böyle olunca öğrenci sayısal yönden birden çok kavramdan yararlanmaktadır. Sosyal bilgilerin de kendine ait temel kavramları bulunmaktadır. Okullarda konu ve kavramlar ayrı dönemlerde öğrencilere öğretilir (Şahin, 2004).

Sosyal bilgiler dersinin, kavram açısından zengin bir ders olması ve bu kavramların birçoğunun soyut olması, bu dersteki kavram öğretiminin önemini ortaya koymaktadır. Doğanay 2002, başarılı bir kavram öğretiminin yararlarını şöyle

dile getirmiştir: Sosyal bilgiler öğretiminde, kavramların öğrenilmesini, öğretimin merkeze alınması olarak belirlemenin birçok yararı vardır. Öğrencilerin akademik becerilerine katkı sağlar. Öğrenme yapılırken zihinde tutmayı ve iletişimi kolaylaştırır. Öğretim bireysel bir duruma gelir. Gerçek ve yanlışın farkına varmayı sağlar. Karmaşıklığı gidermeye yardım eder. Sosyal bilgiler dersinin amaçları arasında programda yer alan birçok kavramı öğrencinin hafızasında aynı anlama gelecek bir biçimde oluşmasını sağlamaktır. Temel eğitimdeki öğrencilerin sosyal bilimlerle ilgili ilkeleri öğrenebilmeleri için toplumsal problemleri çözmeleri ve ana kavramları çok iyi anlamaları gerekmektedir (Yazıcı ve Samancı, 2003).

Bilginin birbirleriyle bağlantılı üç ana boyutu vardır. Genelleme, olgu ve kavram sosyal bilgilere ait boyutlardır. Zamanla değişebilen bilginin en küçük parçasına olgu denir. Olgunun anlamlı hale gelmesi kavramlara bağlıdır. Somut olmayan parçalar ise genellemeyi oluşturur. Kavram ve olgular birleşerek karmaşık bir şekilde genellemeyi yansıtır. Genellemenin ön koşulu kavramlara hâkim olmaktır. Kavramlar birlikte ilişki kurarak genellemeye ulaşır (Şenyurt, 2015).

Ezber yerine kavram ve genellemeyi merkeze alıp öğretimi anlamlandırarak aktarmak öğrenmeyi üst seviyeye çıkarmış olur. Kısaca zihinde tutup hatırlamayı esas alarak kavram öğretimi gerçekleşmiş olur. Sosyal bilimler dersinin ezbere dayalı bir ders olmadığı aksine sosyal sorunların çözüm merkezi olduğu ve fikir tasarlama dersi olarak anlam kazanmıştır. Bundan dolayı önemi asla ihmale gelmemelidir. Bunların yanı sıra, Sosyal bilgiler dersinin kavram öğretimine olan olumlu etkilerini aşağıdaki gibi sıralamak mümkündür (Sabancı, 2008):

1. Kavrama dayalı öğretimin yapılması bireylerin kurama hâkim olma seviyelerini yükseltir.
2. Kuramlar başarının artış göstermesine olumlu katkı sağlar.
3. Kuramlar grup halinde yer alırken parça parça da olabilirler.
4. Kuramlar grup halinde zihinde yer alarak kavramların öğrenilmesini kolaylaştırmaktadır.
5. Sosyal bilgiler dersinde kavramlar öğretmen ve öğrenci de aynı şekilde anlam kazandığı için iletişim de kolay olur.
6. Örnekler öğrenci yaşamından verilince öğretim bireysel olur.
7. Kavramlar arasında kıyaslama yapılarak yanlış algılamanın önüne geçilir.

8. Yeni bir kavram öğrenilirken eskisinin üstüne inşa edilmesini sağlar.
9. Sorun çözme, fikir yürütme gibi yeteneklerin gelişimini sağlar.

Kavram öğretiminin özelliklerine baktığımızda öğretimi daha da kolaylaştırdığı, başarının artmasında önemli rol aldığı ve yanlış anlamayı engellediği görülmektedir.

Kavram Yanılgıları

Öğrenciler okula başladıklarında belli bir bilgi birikimine ve bazı becerilere sahip olurlar. Öğrencilerin eksik ve yanlış öğrenmeleri de olabilir. Bu öğrenmeler beraberinde çocukta yeni öğrenmeler karşısında engeller ortaya çıkmaktadır. Öğrencilerin kavramları anlamaya çalışırken kavramı yanlış anlamlandırmasına kavram yanılgısı denir (Bahçeci vd., 2011).

Kavrama bireyin kendince anlamlar yükleyerek kabul ettiği düşüncelerdir (Aydoğan vd., 2003). Kavram yanılgısı, bireylerin zihninde öznel olarak bilimden uzaklaşarak yaptığı yaklaşımdır (Yazıcı ve Samancı, 2003). Bir diğer tanımı ise bireyin yaşantısında tecrübelerle elde ettiği gerçeklere karşı yüklediği anlamdır diyebiliriz. Kavram yanılmalarına neden olan birçok etken vardır. Yanlış anlamaya yol açan etkenler öğretmenler, öğrenciler ve ders kitabından kaynaklanabilir.

Öğrenciler, dünyayı anlamaya çalışırken bilimsel araştırmalardan uzaklaşabilirler. Bu durumlar, hatalardan ve yanlış isimlendirmelerden kaynaklanabilir. Bu hataları düzeltmek ancak eğitim faaliyetlerine katılmakla mümkündür. Bundan dolayı eğitim yöntem ve tekniklere başvurularak hatalar tespit edilerek kavram yanılmaları giderilmiş olur.

Kavram Yanılgılarının Özellikleri

Literatürde kavram yanılgılarının birden çok özelliğe sahip olduğu görülebilmektedir. Kavram yanılgılarının özellikleri her ne kadar çeşitlilik gösterse de aşağıdaki gibi ortak bir paydada toparlamak mümkündür (Sabancı, 2008; Wessel, 1998):

1. Kişiler eğitim ortamına, genellikle doğal olaylara bağlı kavram yanılgısıyla yer alırlar. Buna benzer yanılmalar bireyler tarafından gerçek bir şekilde

açıklanır. Doğada meydana gelen olayları açıklamaya çalışırken birden çok farklı fikirler ortaya çıkmaktadır.

2. Kavram yanılgıları, bireylerin yaşantısı sonucunda ortaya çıkar. Bu yaşantı kimi zaman bir gözlem iken kimi zaman da tartışma olabilmektedir.
3. Bireyler kavram yanılgılarına karşı direnç gösterirken inatlaşabiliyorlar.
4. Bireylerin kavram yanılgıları cinsiyet, yaş, akıl ve medeniyet gibi öğelere bağlı değildir.
5. Bilimsel bilgilerle ilgili kuramlar aktarılırken fertler bu kavramları doğrudan almaktadırlar.
6. Bilimsel doğrularla çelişki yaşayan kavramların öğretimini basitleştirmek kavramsal dönüşümü sağlayan ve başarılı öğretim yöntemleri planlanmıştır.
7. Bireyler aynı anda birden çok kavram yanılgısına sahip olabilirler. Aile, sosyal medya, fiziksel çevre gibi etkenleri örnek gösterebiliriz.
8. Bireylerin kendine özgü bir kavram geliştirme tarzı vardır. Bireyin kavram yanılgıları ile ilgili farklı inançlara sahip olması bu durumun bir sonucu olarak ortaya çıkar.
9. Kavram yanılgıları, kavram öğretimine başlamadan tespit edilerek düzeltilmelidir. Bunu yapabilmek için de öğrencilerin kavramları doğru bir şekilde anlaması gerekir.
10. Kavram yanılgıları, öğrencilerin yanlış bir biçimde benimseyip daima uygulama yapınca tekrara sebep olur
11. Kavram yanılgıları, kişinin inançlarıyla bağlantılı olunca değişime karşı direnç gösterir. Birey, yeni bilgilerle karşı karşıya kalsa bile yanlış kavramı devam ettirmektedir.
12. Kavram yanılgıları, öğrenciler yaygın görülen durumlardır. Bireyler aynı hatayı yapabilirler. Bu da eksik anlama ve kavramadan kaynaklanmaktadır.
13. Kavram yanılgıları, kişiler kavramlar arasında bağlantı kurarken tutarsız davranmalarına sebep olabilir. Aynı zamanda kişi birden çok kavram hakkında yanlış anlam kurabilir.
14. Kavram yanılgıları, basit düzeltilmeyebilir. Tecrübeler sonucunda ortaya çıktığı için yanlıştan vazgeçmesi biraz zaman alabilir.
15. Kavram yanılgıları, belirli bir bağlam veya problem alanıyla ilişkili olabilir. Kişi, bir kavramı yanlış söylerken diğer kavramı doğru bir şekilde söyleyebilir.

16. Kavram yanılgıları, öğrenme sürecinde çeşitli engeller ortaya koyabilir. Kavramların anlaşılması ve kazanılması güçleşebilir.

Kavram yanılgılarının özelliklerine baktığımızda; öğrencilerin yaşadıklarıyla, tecrübeleriyle, inançlarıyla ve çevresiyle ilişkili olduğu görülmektedir. Yanılgıların giderilmesinin oldukça zaman alması da onların ortak özeliklerinin olduğunun göstergesidir.

Kavram Yanılgılarının Nedenleri ve Türleri

Kavram yanılgılarının giderilebilmesi için ortaya çıkan yanılgıların tespit edilmesi gerekmektedir. Yanılgılar tespit edilirken aynı zamanda sebeplerini de öğrenmek önemlidir. Kalıcı ve anlamlı öğrenmenin sağlanması için düzeltmeler yapılması gerekmektedir.

Zamana bakıldığında kavram yanılgılarına sebep olan iki yanılgıdan söz edebiliriz. İlkokul çağına gelmeden bazı bilgi ve deneyimlerle yorum geliştirmeye çalışılırken oluşan yanılgılardır. Diğer yanılgı ise çocuğun okulda ve çevrede oluşturduğu yanılgı türüdür. Kavram yanılgılarına; yanlış terim kullanımı ve yorumu, hazırbulunuşluk yetersizliği, aşırı zihinde tutma düşüncesi gibi etmenler söylenebilir. Bunlara eksik öğrenmeler, bilimsellikten uzaklaşma, eğitim alanlarının müsait olmamasını da ekleyebiliriz (Tokcan, 2015).

Kavram yanılgılarının ortaya çıkmasında kültürlerin etkileşimi, ders esnasında verilen örnekler, genellemeler ve sosyal şartların etkili olduğu belirtilmiştir (Dündar,2007).

Sabancı'ya (2008) göre, kavram yanılgılarının oluşmasında etkili olan faktörler aşağıda belirtilmiştir:

- ✓ Ders kitaplarında içeriğinde bulunan örnekler ve açıklamalar,
- ✓ Öğretim yöntem ve teknikleri,
- ✓ Bireyin ön öğrenme seviyesi,
- ✓ Kavram dönüştürme faaliyetlerinin uygulanmaması,
- ✓ Kavramların somut olmamasıdır.

Yukarıdaki bilgiler incelendiğinde yanılgılara etki eden faktörlerin başında eğitim ortamlarının geldiği görülmektedir. Eğitim ortamlarının yanılgıları gidermeye

dönük yerler olması onların önemini de ortaya koymaktadır. Kavram yanılgılarına sebep olan birden çok etken bulunmaktadır. Çalışmalara bakıldığında olası sebepleri aşağıda gösterilmiştir (Skelly, 1993; Yaylacı vd., 2011; Özsoy vd., 2012; Şen ve Yılmaz, 2013).

1.Çocuğun ve ders öğretmeninin de bulunan bilimsel yetersizlik.

2.Çocuğun önceki öğrendikleri ile tecrübe edindikleri durumlar.

3. Öğretenin anlatım biçimi.

4. Mevcut ünitelerdeki örneklerin ve gerekli açıklamaların eksikliği,

5. Somutlaştırma yapılırken hatalı bir biçimde yapılması,

6. Betimleyici dille günlük hayatta konuşulan dilin ayrı olması,

7. Kavramların birbirleri ile günlük hayatla biçimlendirilmemesi

8. Eğitim programlarındaki kullanılan kavramların ferdin değişimine müsait olmaması,

9. Öğrenim alanlarının istenilen sayıda olmaması,

10. Öğrenim yaparken sürekli yapılan genel yaklaşımlar,

11. Dil ve sembollerin yanlış kullanımı,

12. Önceki hatalı ve yanlış öğrenmeler,
13. Öğrenme ortamının yetersizliği ve uygulanan yanlış yöntemler,
14. Öğrencinin gelişim düzeyinin yetersiz olması,
15. Gözlem ve deneyimlerin eksik bir şekilde yapılması,
16. Öğrencilerin derse karşı ilgisiz olmaları,
17. Medya araçlarının yanlış düşünceler üretmesi.

Çocukluk döneminde düzeltilmeyen kavram yanılgıları ilerleyen dönemlerde de devam eder ve zamanla yanılgının giderilmesi zorlaşır. Kavram yanılgılarının nedenlerinin bilinmesi kavram yanılgılarını düzeltebilmek için gereklidir. Kavram yanılgısına neden olan etmen tespit edilerek kavram yanılgısı ortadan kaldırılmalıdır (Eyidoğan ve Güneysu, 2001). Yanılgıların olası sebepleri arasında eğitimin en önemli paydaşları olan öğrenci ve öğretmenlerde bulunan eksikliklerin yer aldığını görebilmekteyiz.

Kavram Yanılgılarının Giderilmesi

Kavram yanılgıları, bireylerin sistemsel konuları anlamalarını ve ileriye gitmelerini güçleştirebilir, devam eden öğrenmeye etki edebilir. Bu etkenlere baktığımızda, kavram yanılgılarının aşılması açısından fikirlerin geliştirilmesi ve ilerletilmesi için atılan en önemli atılımdır (Soeharto vd., 2019).

Öğrencilerin yanlış kavramları değiştirmesi için kullandıkları bazı stratejiler bulunmaktadır. Bu yöntemlere örnek olarak sözcük bağlantılı testler, kelime ilişkilendirme testleri, kavramsal değişim metinleri, harita ve grafikler verilebilir (Köse, 2008; Patil vd., 2019). Bunlara aşağıda açıklamalı bir şekilde değinilmiştir.

Kavram Yanılgılarını Giderme Stratejileri

Sözcük bağlantılı testler. Çocuklara seçilmiş sözcüklerle kavramları birleştirme yoluyla yapmaya çalıştıkları metottur.

Yapıcı iletişim rehberi. Çocuklara kavramaları ve bağlantı kurmaları için iletişim taslağının verilerek basit dönütün verildiği bir tekniktir.

Bireysel/grup danışmaları. Çocuklarda bulunan yanılgıları tespit etmek için yapılan bireysel ya da grup görüşmelerinde kullanılan bir tekniktir.

Örnekler vaka. Günlük yaşamda meydana gelen olaylar ve örnekler verilerek öğrencilerin kuramsal dönüşüm sürecine aktif olarak yer almaları için motive edici bir yöntemdir.

Muhtemel-inceleme ve açıklama. Çocuk tahmine yola çıkarak gözlem yaptıktan sonra açıklama yapması istenmektedir. Bu durum, yanılgılarının farkına varmaları ve gerçekçi bir tutum sergilemesi için yapılan bir yöntemdir.

Harita ve grafikler. Kavramların görsellerle gösterilip yanılgıların giderilmesinin sağlandığı bir materyaldir.

Sınıf içi çekişmeler. Öğrencilerin kavram yanılgıları aralarında tartışarak düzelttikleri bir yöntemdir.

Bilgisayar canlandırmaları. Bilgisayar veri tabanında taklit yapılarak gerçek hayatta yaşanıyormuş gibi öğretilerek yapılan bir yöntemdir.

Tanımlayıcı dallanmış ağaç. Yanılgıların isimlendirilmesi düzeltilesi için kullanılan bir yöntemdir. Soru cevap yoluyla anlam çözülür.

Günlük yazma. Öğrencilere kendi fikirlerini ve anlayışlarını günlük yazma kanalıyla ifade etmeleri teşvik edilir. Bu, kavram yanılgılarını bulmak ve doğru anlayışı geliştirmek için bir imkân sağlar.

Kavramsal değişim metinleri. Öğrencilere, kavram yanılgılarının gerçek bir biçimde anlatıldığı metinler sunularak kavramsal dönüşüm sürecinin desteklendiği bir stratejidir.

Tartışma avı. Öğrencilerin farklı görüşleri ele alarak anlayışlı bir yaklaşım göstererek paylaşımda bulundukları yöntemdir. Yanılgıların bulunmasında ve gerekli düzeltmelerin yapılmasında kullanılan en işlevsel tekniktir.

Benzerlik. Kavramsal yanılgıları anlamlandırmada ve basitleştirmede kullanılan en önemli yöntemdir.

Çocuklar bilimsel anlamda yanlış yaptıklarında kavramsal yanılgılar kendini gösterir. Yanlış anlamanın temelinde reel olmayan fikirler yatar. Eğitim ve öğretimde kavram yanılgıları ancak bilimsel düşüncelerle kullanılabilir. Öğretmen öğrencilerinde oluşan yanılgıları belirlemek ve yoluna koyması için stratejileri ele almalıdır. Bu da eğitimsel etkinliklerde yöntem teknik kullanmanın ne kadar önemli olduğunu gösterir.

Kavram yanılgılarının gidermede kullanılan yukarıda verilmiş olan stratejilerin dışında oyunlar da kullanılabilmektedir. Mevcut araştırmanın bağımsız değişkeni konumunda yer alan kelime oyunları kısmı, ayrı bir başlıkta detaylı olarak ele alınmıştır.

Kavram Yanılgılarını Gidermede Oyunlar

Oyun, öğrenciyi eğlendiren ve onu sürece etkin bir şekilde katan etkinliklerdir. Aynı zamanda bilişsel, duyuşsal, sosyal, psikomotor ve dil yeteneklerini de geliştiren aktivitelerdir. Oyun, çocukların bir konu hakkında ayrı düşünmelerine, yeteneklerinin gelişmesine, akranlarıyla etkileşim kurarak sosyalleşmesine, ifade becerisi ve sözcük dağarcığının gelişmesine yardımcı olmaktadır. Aynı zamanda kavram yanılgılarının da aşılmasına yardım etmektedir. Kelime öğretimi sürecinde kelime

öğretim strateji, yöntem ve tekniklerin dışında, öğrencilerin severek ve eğlenerek etkin katılım gösterdikleri faaliyetlerden biri de kelime oyunlarıdır (Blachowicz ve Fisher, 2015).

Oyun oynamaya dönük dürtü, çocukların tabiatında her zaman yer almaktadır. Oyunlar, onların öğrenmeye, fikirlerini açıklamaya, hayal kurmaya ve yeni bir şeyler ortaya çıkarmasına yönelik arzularını aktifleştirir. Oyunlar aracılığıyla çocuklardaki öğrenmeye dönük olumsuz davranışlar ortadan kaldırılarak bu tutumlar, hayat boyu sürecek öğrenme tutkusuna dönüştürülebilir. Oyunlar sayesinde çocuklardaki dikkat dağınıklığı ve disiplin eksikliği de giderilebilir (Ojeda, 2004). Çocuk oyunlarının birçoğu dil yetenekleri kullanmayı zorunlu hale getirmektedir. Sözcüğü yanlış söyleyişten kurtarmayı hedeflemektedir. Bundan dolayı oyunlarda çocukların kendilerini karşısındakine açıklaması ve anlatılanların anlaşılması gerekmektedir.

Oyunların çocukların dil becerilerini geliştirmedeki etkilerini aşağıdaki gibi sıralamak mümkündür (Karadağ & Çalışkan, 2005):

1. Duygu ve fikirleri en iyi şekilde anlatır.
2. Kuramları anlama yeteneğini geliştirir.
3. Düşünceleri yorumlamasını sağlar.
4. Soru sorabilme ve sorulara yanıt verebilme yeteneği gelişir.
5. Sözcük dağarcığına yeni sözcükler ilave etmesini sağlar.
6. Sözcükleri düzgün bir söyleyiş ile ifade edebilme yeteneği gelişir.
7. Hayal ile meydana gelen durumları açıklama becerileri gelişir.
8. Sorun çözebilme yeteneği gelişir.
9. Tahmin yürütme yeteneği gelişir.

Kelime oyunlarının hedefi, ders işleme sürecini istendik bir şekilde etkinlik çeşitliliğini arttırarak öğrencilerin isteyerek katılım gösterecekleri bir alan yaratılarak onların sözcük bilgisi ve kelime dağarcığını geliştirmeye çalışmaktır. Oyun bir öğrenme aracıdır. Okul yaşantısında hiçbir yöntem eğitsel oyun gibi çocuğu güdülemez. Ayrıca öğrencilerin, sözcüklerin kavram yanılmalarını giderme

maksadıyla hazırlanan öğretmen yapımı sözcük oyunları ise sorunun çözümünü sağlamaktadır. Kelime oyunları; öğrencileri sözcüğü öğrenmenin, kavramanın ve motive etmenin en önemli araçlarıdır (Blachowicz ve Fisher, 2015).

Kelime oyunları; alan yazında eğitsel oyunlar, grup oyunları, zekâ oyunları, bulmaca oyunları, dijital oyunlar başlıkları halinde gruplandırılabilmekte ya da bu başlıklar altında yer almaktadır. Sınıf içerisinde sözcük öğretimi sürecinde kullanılabilecek kelime oyunlarının bazıları aşağıda sıralanarak kısaca açıklanmıştır.

Bulmacaya Sözcük Yerleştirme. Öğretmen bulmacaya rastgele bir yere bir kelimeyi bırakır. Öğrenciler bu kelimeden başlayarak bulmaca üstüne koyabildikleri kadar kelime yazarlar. Öğrencilerin tespit ettikleri kelimeyi ayrı bir noktaya bırakarak kelimelere rakam verilmesi istenir. Rakam verilen kelimelerin kayıt altına alınması istenir. Bu durum, birden çok kelimeyi bilme ve akılda tutma yönünden yararlı olabilir. Oyun öğrencide kelime üretmeyi sağlarken aynı zamanda öğrencinin kelime dağarcığını da geliştirir (Aktaş ve İşigüzel, 2013).

Ne Anımsatıyor? Oyuna liderlik yapan bir kelime söyler. Bu kelimeye karşın sıradaki oyuncu kendisinde çağrışım uyandıran başka bir kelime söyler. Sırasıyla bütün oyuncular bu kuralı sürdürürler. Aynı kelimeyi ikinci kez söyleyen ve alakasız kelime kullanan oyundan çıkarılır veya ceza puanı verilir. Oyun bu şekilde devam ettirilir (Onay, 2008).

Sinek Avı. Oyun, öğrencinin sözcük ve anlamı arasında bağ kurmasına bunun yanı sıra hız ve güven oluşturmasına yardım etmek için hazırlanan bir oyundur. Araştırmacı sözcüğün manasını sesli olarak söyler ve öğrenciden anlamı söylenen sözcüğün karşılığını bulmasını ister. Sinek avı oyunu çocuklar tarafından eğlenceli bulunup aynı zamanda çok eskiden beri oynanan oyunlardan biridir (SightWords, 2022).

Patika Yolu. Oyun başlarken öğrenci birinci sözcüğü açık bir biçimde seslendirdikten sonra tahminle sözcüğü kâğıda yazar. İlk kural hedefe varana kadar kâğıtlar yan yana bırakılarak devam edilecektir. Oyunda temel amaç hızlı düşünüp fikir yürüterek yanlış yapmadan adım atarak hedefe ulaşmaktır. Sözcük dağarcığını geliştirme ve hızlı düşünme noktasında vazgeçilmez bir oyundur (SightWords,2022).

Çarkıfelek Oyunu. Çarkıfelek kelime oyunu, çocuğun anlamını bilmediği sözcükler hakkında ön görüde bulunarak, sözcükleri gerçek ve anlamına uygun hareket ederek tümce içerisinde kullandığı oyunlardır. Çocuklar eğlenerek oynarken zihinsel kelime gelişimi de kendini gösterir (SightWords, 2022).

Sözcüklerin yarışı. Bilgisayar programlarının aracılığıyla ortaya konulan bir oyun türüdür. Çocuk sözcüğün tanımından hareketle kısa bir zamanda sözcüğün anlamını bulur. Oyun hızlı fikir üretmeyi ve doğru tahmin etmeyi sağlar (SightWords,2022).

Balık Tutma. Oyunun temelinde amaç öğrencinin bilişsel sözlüğünü geliştirmek ve tahminler yürüterek çağrışım uyandırmayı sağlamak. Öğrenci araştırmacıyla el ele verip sözcüğün manasını bularak nerelerde kullanabileceğini öğrenir. Araştırmalar yapılarak sözcüğün gerçek manası elde edilmiş olunur. Sözcüklerin tekrar edilmesi ve bellekte tutulması açısından bilişsel dağarcığı geliştirmede kullanılan eğitsel bir faaliyettir (SightWords, 2022).

Adam Asmaca. İki ve daha fazla oyuncunun bir araya gelip oynadığı oyundur. Ad, şehir, hayvan ve ülke vb. gruplardan başlayarak bir kelime seçilir. Kelimenin harfleri sayısınca yatayda hatlar çizilir. Oyuncu harf söyler, kelime de yer alıyorsa o harfler bulunduğu çizginin üstüne yazılır (İzgören, 2003). Kelimede yer almayan harf telaffuz edildiğinde veya kelimeler yanlış söylenildiğinde hatlar kademeli olarak çizilir. Ondan fazla yanlışı olan oyundan çıkmış olur. Dikkat gerektiren ve zevkli bir şekilde oynanan zekâ oyunudur.

Eşleşelim. Oyununda yer alacak sözcük ve sözcüklerin anlamları büyük yazı puntolarıyla renkli kâğıtlara yazılır. Sınıf iki kategoriye ayrılır. Sözcük ve anlamlarının yazıldığı renkli kâğıtlar, öğretmen eşliğinde sınıftaki bulunan öğrencilere gelişigüzel dağıtılır. Sonrasında elinde renkli kâğıt olan bütün öğrenciler sınıf içerisinde özgürce gezinmeye başlar. Sözcüğü ve manasının yazılı olduğu renkli kâğıdı taşıyan öğrenciler sınıf içerisinde birbirlerini arayıp bularak eş olurlar. Öğrencilerin tamamı eşini bulduğunda oyun da sonlanır (Gökçegöz vd., 2005)

Bulmaca çözme. Sözcüklerle oyun oynamak, zevkli zaman geçirmenin yanı sıra sözcük dağarcığının geliştirmesini destekler (Karakuş, 2000). Sözcüklerle uğraşma olanağı sunarken yeni sözcükler öğrenilmesini sağlar. Birden çok bulmaca

türü bulunmaktadır. Bazıları anlamı dayalı olurken bazısı da kelime yerleştirmeye dayalı olur.

Dijital kelime oyunları. Telefon ve bilgisayar ortamında değişik biçimlerde oynanan sözcük oyunları bulunmaktadır. Bunlara bulmaca, sözcük ağı, çengel bulmaca, sözcük birleştirmeyi örnek gösterebiliriz. Bireysel ya da grupla internette oynanabilmektedir. Bu oyunlardan öğrenciler keyifli zaman geçirmenin yanında sözcük dağarcıklarını da geliştirirler (Dilekçi, 2021).

Sözcük oyunlarına baktığımızda eğlenceli vakit geçirmeyi sağlarken sözcük dağarcığının gelişimine önemli katkılar sağladığını görmekteyiz. Sınıf içi ya da dışında rahatlıkla uygulanabilir oyunlardır.

Araştırmada Kullanılan Kelime Oyunları

Mevcut araştırmada öğrencilerin kavram yanılgılarını gidermede kullanılan kelime oyunlarının her biri, aşağıda sıralanıp uygulamada nasıl kullanıldığı kısaca açıklanmıştır.

Hep Beraber. Anahtar sözcük tespit edilir. Öğretmen sınıfı 4-5 kişilik takıma ayrılır. Takımlardaki bir öğrenciye ilk anahtar sözcük söylenir. İlgili öğrenciler, öğretmenin söylediği sözcüğü ele alarak bir tümce kurar ve bu tümceyi takımlarına ait bir kâğıda yazarlar. Ardından öğretmen tarafından takımda bulunan ikinci üyelere ikinci sözcük söylenir. Öğrencilerden yeni söylenen sözcük ve bir önceki sözcük ele alınıp bir tümce kurmaları istenir. Oyun önceden ve sonrasında söylenen sözcükler kullanılarak cümleler kurulur. Kullanılan cümleler ilerler ilgili kâğıda yazılması istenir. Oyunun bitiminde takımlar tarafından oluşturulan metinler sesli okunur, en güzel metin belirlendikten sonra oyun bitirilmiş olur (Gökçegöz vd., 2005).

Kelime Ağı. Önceden belirlenmiş olan anahtar sözcükler soldan sağa ya da yukarıdan aşağıya gelecek biçimde ilgili tabloya koyulup üzerine bırakılan bir oyundur. Oyunda başlamadan bazı harfler önceden yerleştirilir. Bu ipucu sesler aracılığıyla sözcükler birbirlerine bağlı tek bir yapı biçiminde yerleştirilir. Bir diğer ismi de kare bulmaca olan bu oyun, yeni sözcüklerin öğrenilmesinin pekiştirirken, öğrenilen sözcüklerin tekrarı için de kolaylık sağlar (Karatay, 2007).

Anagram. Bir sözcüğün harf sayısını bozmaksızın seslerin yerleri değiştirilerek oynanan oyundur. Kısacası harflerin yerleri değiştirilerek yeni bir kelime ve kelime grupları türetmedir. Yunan dilinde “anagramma” kelimesinden gelmektedir. İlk defa Yunan şair Lycophron ile kullanıldığı bilinmektedir (Brooke, 1979).Oyun sözcük dağarcığını geliştirirken hafızamızda da sözcük bulmaya yardımcı olur.

Sözcük Dominosu. Kelime okuma ve tanıma ilişki kurma, görsel yoğunlaşma ve odaklanma için oynanan zevkli ve zekâ geliştirici bir oyundur. Kavramların harfleri karışık verilerek kelimeler anlamlı bir şekilde tamamlanmaya çalışılır (Özaslan, 2006).

Karışık kelimeler. Birkaç tane kelimenin harfleri karışık bir şekilde öğretmen tarafından verilerek anlamlı kelime oluşturularak oynanan bir oyun çeşididir. Dikkat geliştirmeye yardımcı olur (Gökçegöz vd., 2005).

Kelime Avı. Sözcük bulma olarak da bilinen genelde kare ya da dikdörtgen şekillerin alınarak bir zemine yerleştirilerek belirli bazı seslerin verilmesiyle oynanan oyundur. Bu bulmaca da hedef kutu içinde yer alan saklı sözcükleri bularak ve bu sözcüklere işaret koymaktır. Sözcükler çapraz olduğu gibi dikey ya da yatay yerleştirilebilir. Gizlenmiş kelimelerin listesi zorluk derecesine göre oyuncuya bırakılabilir. Kelime oyunlarında ana tema saklı kelimelerin birbirleriyle bağlantılı olmasıdır. Kelimeleri aramak beyin geliştirmeyi sağlayan önemli araçtır (Özaslan, 2006).

Resfebe. Resfebe, sözcük ya da sözcük kategorilerinin şekillerle, renklerle, resimlerle, sembollerle, seslerle ara sırada da boşluklarla anlatılarak keyifle oynanan bir bulmaca çeşididir (Pervaz, 2018). Oyun hayal gücü ve dikkati geliştiren bir oyun olarak hafızalarda kendini gösterir.

Eksik Kelimeler. Belirlenmiş sözcüklerin iki ya da üçer gruba ayrıldığı seslerin eksik olduğu yerde mevcut listede yer alan kelimelerin konulmasıyla oynanan bir oyundur. Bütün eksik sözcükler tamamlandıktan sonra listede arta kalan ses grupları yan yana bırakılarak anahtar sözcük ya da cümleye varılır. Sözcüğün yalnızca ünsüz sesleri yazılarak ünlü seslerin yeri boş bırakılacak biçimde de bir araya getirilebilir. Anlamdan yola çıkarak sözcük tespit edilmeye çalışılabilir (Gökçegöz vd., 2005)

Piramit. Mantık yürütülerek çözüm üretilen bir zekâ oyunudur. Piramidin en tepesinden başlayarak ve birbirinin içinde yer alan çemberler veya dikdörtgenler takip edilerek piramidin tabanına doğru varılmaya çalışılarak oynanan bir oyundur. Zevkle oynanırken çok boyutlu düşünebilme becerisini kazandıran akıl oyunudur (SightWords, 2022).

Yurt İçinde Yapılan Çalışmalar

Araştırmanın konusu ile ilgili yurt içinde yapılan çalışmalardan bazıları, aşağıda verilmiştir. Bu çalışmalar verilirken geçmişten günümüze tarih sıralaması ölçüt alınmıştır.

Akbaş (2002), ortaokulda öğrenim gören öğrencilerde tercih edilen bazı kavramlarla ilgili yanılgıları tespit etmeye çalışmıştır. İncelemede verilerin analizine göre belirlenen kavramlarla ilgili öğrencilerde pek çok kavram yanılgısının ortaya çıktığı sonucuna varmıştır.

Bektaş ve Bilgili (2004), sosyal bilgiler dersi 7. sınıf öğrencilerinde “Osmanlı Kültür ve Medeniyeti” ünitesindeki tarih kuramlarla alakalı yanılgılarını tespit etmek amacıyla görüşme, gözlem ve anket kullanarak verileri bir araya getirmiştir. Yapılan analizler sonucu öğrencilerde birden çok kavram yanılgısının olduğu tespit edilmiştir.

Doğrukök (2004), 6. sınıf seviyesindeki sosyal bilgiler dersinde bulunan kavramların kazandırılma seviyelerini araştırmıştır. Çalışmasında derse ait birkaç tane kavramın öğrenilme seviyelerini yüzdelik hesaplama işlemine giriştikten sonra belirgin bir farkın ortaya çıktığı sonucuna varmıştır.

Yılmaz (2008), ortaokul sosyal bilgiler dersinde kavramların öğretimini belirlemek amacıyla bir çalışma yapmıştır. Öğretim yapılırken yanlış anlamadan kaynaklı sonuçlara varılmıştır.

Akdağ (2010), sosyal bilgiler dersinde belirlenmiş bir ünitedeki kavramlara yönelik öğrencilerdeki yanılmaların neler olduğunu incelemiştir. Araştırmanın sonucunda, öğrencilerin günlük hayatta sık kullandıkları kavramlarda yanılmaların olmadığı görülmüştür. Günlük hayatta kavramlarla gerçek anlamda bağlantı kuramadıklarında ve soyut olduğunda yanılgıların ortaya çıktığı tespit edilmiştir.

Bal ve Akış (2010), 4. sınıf öğrencileriyle yaptıkları çalışmada sosyal bilimler dersi kavram yanılgılarını gidermeye yönelik araştırma yaptığı çalışmalarında öğrencilerde kavram yanılgılarının meydana geldiğini tespit etmiştir. Bazı sözcüklerde yanılgıların ortaya çıktığı sonucuna varmıştır.

Kara (2010), araştırmasında oyunların, öğrencilerin temel yeteneklerinin gelişmesinde etkisini incelemiştir. Oyunların çocuklarda sözcük dağarcığı ve dil bilgisini geliştirdiği sonucuna varmıştır.

Hanbaba (2011) tarafından yapılan araştırmada oyunla öğretimin öğrencilerin hayat bilgisindeki başarılarına ve derse karşı olan tutumlarına etkisi incelenmiştir. Bu araştırma da deneysel model ile yürütülmüş ve deney grubuna kazanımlar oyunla, kontrol grubuna ise normal programla öğretilmiştir. Araştırmada başarı bakımından deney grubu puanlarının anlamlı derecede yüksek olduğu ancak öğrenci tutumları bakımından iki grup arasında anlamlı bir fark olmadığı bulgularına yer verilmiştir.

Kaya (2011), çalışmasında ortaokul düzeyindeki öğrencilerle seçilmiş bir kelimeyle ilgili kavram yanılgıları tespit edilmeye çalışılmıştır. Yapılan çalışmalar sonucunda kelimeyle bağlantılı olan bazı sözcüklerin yanılgıya sebep olduğu ortaya çıkmıştır.

Yılmaz ve Çiviler (2012), 6.sınıf ders kitabında bulunan seçilmiş bazı kelimelerin kavram yanılmalarını tespit etmek ve yanılmaları ortadan kaldırmak için inceleme yapmıştır. Çeşitli teknikleri kullanarak veri toplamaya çalışılmıştır. İnceleme sonuçlarına bakılarak öğrencilerde kavram yanılmalarının olduğu sonucuna varılmıştır.

Gülsoy ve Uçgun'un (2013) araştırmasında eğlence oyunlarının 6.sınıf öğrencilerinin sözcük dağarcığını geliştirmede etkisinin olup olmadığını tespit etmeye çalışmıştır. İncelemede klasik yöntemin kullanıldığı grup ve eğlence oyunların kullanıldığı grup için ön test ve son test sonuçları karşılaştırılmış ve kontrol grubunun başarı seviyesi ile deney grubunun başarı seviyeleri arasında, deney grubu hakkında anlamlı bir fark ortaya çıktığı görülmüştür.

Kılıç (2015), Vatandaşlık dersi kapsamında öğrencilerde meydana gelen kavram yanılgılarını ortaya koymayı hedeflemiştir. İnceleme yaparken yarı

yapılandırılmış anket formunu kullanarak verileri toplamıştır. Bazı kavram yanılgılarının ortaya çıktığının sonucuna varmıştır.

Avcı (2015), 6. sınıf öğrencileriyle coğrafi kavramları algılama seviyelerine ilişkin yanılgıları tespit etmek amacıyla araştırma yaptığı çalışmasında 23 soruluk bir test geliştirip verileri bir araya getirip çözümlemesini yapmıştır. Araştırmanın bitiminde sözü edilen kavramlara dair öğrencilerde birden çok kavram yanılgısı ortaya çıktığı sonucuna varmıştır.

Akşit ve Dinç (2015), araştırmasında iskân kelimesi öğretmen incelemesi ile olan öğretme süreci arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırmanın başında öğrencilerin kavrama yönelik hazırbulunuşluğu ve yanılgıları belirlenmiştir. Zamanın ilerlemesiyle sunulacak olan eylem planı ile kavramın öğretimi sürecine geçilmiştir. Böylelikle hazırlanan faaliyetler ile öğrenciler iskân kavramını öğrenmişlerdir. İncelemede kavramın öğretimi faaliyetlerle aktif ve kalıcı bir biçimde öğretime katkılar verdiği bulgusuna varmıştır.

Boyraz ve Serin (2015), araştırmalarında; kuvvet ve hareket kavramlarının öğretiminde oyunların etkisini incelemişlerdir. Araştırma sonucunda oyun etkinliklerinin kavram öğretimine olumlu katkı sağladığı bulgusuna varmışlardır.

Aktepe vd. (2017), araştırmalarında hayat bilgisi dersinde kavram öğretimi ve kavram öğretiminde kullanılabilecek teknikleri açıklamaya çalışmışlardır ve kavram öğretiminde; kavram haritalarının, kavram ağlarının, kavram karikatürlerinin ve kavram bulmacalarının kullanılmasıyla öğrenmenin daha doğru ve anlamlı kılındığı, öğrenmenin ve hatırlamanın kolaylaştığı, kavram yanılgılarının ortadan kalktığı sonucuna varmışlardır.

Altıparmak ve Palabıyık (2017), “4 ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Ondalık Gösterim Konusundaki Kavram Yanılgılarının ve Hatalarının Tespiti ve Analizi” adlı çalışmalarında kavram yanılgılarını hata teşhis testi ile belirlemişlerdir. Uzman olan 3 eğitimcinin görüşü ile 28 sorudan oluşan üç aşamalı hata ve kavram yanılgıları teşhis testi hazırlamışlardır. Uygulanan testin bulgularına göre öğrencilerde ondalık gösterimlerle ilgili kavram yanılgıları tespit etmişlerdir.

Varan (2017), eğitsel oyunların 4. sınıf öğrencilerinin kelime dağarcıklarını geliştirmede etkisini belirlemek üzere Bartın ilinde gerçekleştirmiş olduğu yüksek

lisans tez çalışması kapsamında; 36 dördüncü sınıf öğrencisinin kelime dağarcığını geliştirme sürecinde deney grubu öğrencilerine eğitsel oyunlar aracılığıyla kelime öğretimi gerçekleştirmiştir. Kontrol grubu öğrencilerine ise hâlihazırdaki ders programında yer alan etkinlikler aracılığıyla kelime öğretimi gerçekleştirilmiştir. Kelime bilgisi ölçeği aracılığıyla eğitsel oyun uyguladığı deney grubunun lehine anlamlı bir farkın olduğu sonucuna varmıştır.

Duran ve Bitir (2018), "Bulmaca Tekniği ile Kelime Öğretimi" isimli çalışmalarında, bulmaca oyunları aracılığıyla kelime öğretiminin ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin kelime hazinelerini geliştirmeye etkisini araştırmışlardır. Araştırmada deney grubu öğrencilerine 4 farklı bulmaca oyunu aracılığıyla 10 adet kelimenin öğretimi gerçekleştirilmiş, kontrol grubu öğrencilerine ise aynı kelimelerin öğretimi, sözlükte kullanma yöntemi kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Çalışma sonucunda her iki grupta bulunan öğrencilere araştırmacı tarafından hazırlanmış olan çalışma kâğıtları aracılığıyla öğrencilerin kelime bilgisi ve kelimeleri cümle içerisinde doğru kullanabilme becerisi ölçülmüştür. Araştırma sonucunda bulmaca oyunlarının kullanımı sözlük kullanma tekniğinden daha etkili olduğu sonucuna varmıştır.

Ulu (2019) araştırmasında Ortaokul 7. Sınıf Tabu oyununun, ortaokul 7. sınıf öğrencilerinin sözcük dağarcığını geliştirmeye etkisini incelemeyi hedeflemiştir. Araştırma neticesinde, tabu oyununun uygulandığı deney grubu öğrencilerinin sözcük dağarcığının anlamlı düzeyde geliştiği sonucuna varılmıştır.

Sevim (2022) araştırmasında 5. Sınıfta bulunan öğrencilerinin eğitsel oyunların kelime öğretimine olan etkisini tespit etmeyi hedeflemiştir. Araştırma sonucunda eğitsel oyunların kelime öğretiminin gelişiminde etkili olduğu sonucuna varmıştır.

Meral (2022) "Kavramsal değişim metinlerin kavram öğretimindeki rolü: etkin vatandaşlık öğrenme alanı" isimli araştırmasında, 6. sınıf sosyal bilgiler dersindeki "etkin vatandaşlık" öğrenme alanında yanlış anlaşılan kavramların öğretiminde kavramsal değişim metinlerinin etkisini ele almıştır. Araştırma sonucunda kavramsal değişim metinlerinin kavram öğretiminde yanılgıları giderdiği sonucuna varmıştır.

Yurt Dışında Yapılan Çalışmalar

Araştırmanın konusu ile ilgili yurt dışında yapılan çalışmalardan bazıları, aşağıda verilmiştir. Bu çalışmalar verilirken geçmişten günümüze tarih sıralaması ölçüt alınmıştır.

Al Neyadi (2007), oyunların çocuklarda sözcüklerin anlamlarını öğrenmesine etkisini incelemiştir. Basit sözcüklerin oyunlarda kullanılmasının, çocukların oyunu öğrenmeye yönelik isteklerini arttırdığı sonucuna ulaşmıştır.

McGuire (2009) araştırmasında; yer bilimi ilgili yanılgıların bazı araştırma kaynaklarında eğitimcilerde kavram yanılgılarına olan sebeplerini incelemeye çalışmıştır. Araştırmada yer sarsıntıları kalıplaşmış cümlelerle öğretmenler tarafından ifade edilmiştir. Bu durumun hem öğrenci hem de öğretmenlerde kavram yanılgılarına neden olabileceği sonucuna varmıştır.

Alemi (2010), 8.sınıf öğrencilerine sözcük öğretiminde oyunların etkisini hedeflemiştir. Çalışmada klasik ve çağdaş yöntemleri kullanarak bulmaya çalışmıştır. Araştırmada testler kullanmayı ihmal etmeyen araştırmacı oyunların sözcük dağarcığının gelişmesinde faydasının olduğu sonucuna varmıştır.

King (2010), araştırmasında ders kitaplarındaki kavram yanılgılarının analiz edilmesinde yer bilimi kitaplarında seçilmiş kavram yanılgılarını belirlemeyi hedeflemiştir. Çalışmasına bakıldığında kitaplarda bulunan; kayaçlar, levha tektoniği, depremler kavramlarında çok fazla kavram yanılgısına neden olacak bilgilerin yer aldığını izlemiştir. Bunlarla beraber coğrafya kitaplarında her sayfada hataların olduğu bulgusuna varmıştır.

Beerenwinkel vd. (2011) araştırmasında; fen bilimleri dersinde seçilmiş bir konu hakkında kavram yanılgılarının bazı teknikler üzerindeki etkisini incelemiştir. Kuramsal dönüşüm etkinliklerinin yanılgıları azalttığı sonucuna ulaşmıştır.

Monteiro (2012) araştırmasında; lise öğrencilerinde minerallerin bazı etkenlerinin kavram yanılgılar üzerindeki etkisini bulmaya çalışmıştır. Araştırma neticesinde öğrencilerin basit türde yanılgılar içeren yanıtlar vermiştir. Aile, cinsiyet, anne baba eğitim seviyesi gibi etkenlerin ise kavram yanılgılarının dağılımı üzerinde herhangi bir etki etmediği yönünde bulgulara varmıştır.

Karpudewan vd. (2014) araştırmasında; modern eğitim yöntemleri ile geleneksel eğitim yöntemlerinin kavram yanılgılarına nasıl etki ettiğini karşılaştırılarak tespit etmeye çalışmışlardır. Yapılan araştırma sonucunda klasik yöntemde yapılan yanılgıların çağdaş yaklaşımlara kıyasla daha fazla olduğu sonucuna varmışlardır.

Trotskovsky ve Sabag'ın (2015) araştırmasının hedefi; çocuklarda kuram yanılgılarının kaynağını incelemek ve bu yanılgıların aşılmasında eğitimsel metotların katkısını bulmaktır. Geleneksel ve çağdaş teknikleri karşılaştırarak uygulama yapmıştır. Sayısal verilere de bakarak bazı bulgulara varmıştır. Bulgular sonucunda yeni yöntem ve tekniklerin uygulanmasıyla hatalarda azalma olmuştur. Dolayısıyla yanlış düşünme yönelimlerinde azalma olduğu sonucuna varmıştır.

Mahdavi Nasab (2017), "Beşinci Sınıf Sosyal Bilgiler Dersine Dayalı Bir Eğitici Oyun tasarımı ve Denemesi" isimli çalışmada deneysel yöntem kullanılmıştır. 5. Sınıf seviyesinde 50 kişiden oluşan araştırma grubuna araştırmacı tarafından geliştirilen oyun oynatılmıştır. 5. Sınıf Sosyal Bilgiler ders kitabında yer alan "İran'ın Komşuları" konusu ile ilgili hazırlanan oyunda deney grubunun kontrol grubuna göre daha iyi öğrendiği sonucuna ulaşmıştır.

Brezovszky vd. (2019) ele aldıkları araştırmada; matematik dersinde kullanılan oyun temelli öğrenme ortamının öğrencilerin sayı bilgisine etkisini tespit etmeyi hedeflemiştir. Araştırma sonucunda; oyunun uygulandığı deney grubunun matematik ve sayı bilgisi konusunda yüksek bir performans gösterdiği sonucuna varmışlardır.

Bölüm 3
Yöntem

Bu başlık altında araştırmanın modeline, çalışma grubuna, veri toplama araçlarına, verilerin toplanması ve analizine ilişkin bilgilere yer verilmiştir.

Araştırmanın Yöntemi

Araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden yarı deneysel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Nicel araştırmalarda temel amaç, sayısal varsayımlar geliştirerek istatistiksel yöntemler aracılığıyla olgu ve olgulara ait bulguların sayısal değerlerle ifade edilerek ölçülmesidir (Condrad & Serlin, 2011).

Araştırmada, kelime oyunlarının dördüncü sınıf öğrencilerinin kavram yanılgıları üzerindeki etkisini belirlemek amacıyla deneysel araştırma türlerinden ön test son test kontrol gruplu yarı deneysel desen kullanılmıştır. Deneysel araştırmalarda temel amaç, bağımlı ve bağımsız değişkenler arasında oluşturulan neden-sonuç ilişkinin test edilmesidir (Büyüköztürk vd., 2019). Bu bağlamda araştırmanın bağımlı değişkeni, kavram yanılgılarıdır. Araştırmanın etkisi test edilen bağımsız değişkeni ise kelime oyunlarıdır.

Araştırmanın Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubu, 2024-2025 eğitim-öğretim yılının 1. döneminde Van ili, Tuşba ilçesinde orta sosyoekonomik düzeyde bulunan bir ilkokulun 4. sınıflarında öğrenimine devam eden öğrencilerden oluşmaktadır. Çalışmaya toplam 48 öğrenciden dâhil edilmiştir. Okulda bulunan 4. sınıf şubelerindeki öğrencilerin tümü idare görüşü ve öğretmenlerin görüşünden hareketle başarı seviyeleri en yakın dört şube tercih edilmiştir. Ön test belirlenen dört sınıfa da uygulanmıştır. Sonuçlara bakılarak sınıf ortalamaları birbirine en yakın iki sınıf tercih edilmiştir. Sınıflardan biri deney grubu, diğeri ise kontrol grubu olarak rastgele atanmıştır. Okulun seçilmesinde kolay ulaşılabilir amaçlı örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Araştırmaya katılan deney ve kontrol grubu öğrencilerin cinsiyete göre dağılım tablosu Tablo 2‘deki gibidir.

Tablo 2

Çalışma Gruplarının ve Cinsiyete Göre Dağılımı

Grup	Cinsiyet	N	%	Toplam
Deney Grubu	Kız	11	45	24
	Erkek	13	55	
Kontrol Grubu	Kız	14	58	24
	Erkek	10	42	
Toplam	Kız	25	52	48
	Erkek	23	48	

Tablo 2'ye göre araştırmanın deney grubunda 11 kız, 13 erkek olmak üzere toplam 24 öğrenci yer almaktadır. Kontrol grubunda ise 14 kız, 10 erkek olmak üzere toplam 24 öğrenci yer almaktadır. Araştırmaya katılan toplam öğrenci sayısı 48'dir ve bu öğrencilerin 25 (% 52) tanesi kız, 23 (% 48) tanesi erkektir.

Veri Toplama Süreci

Verilerin toplanması için Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimleri Yayın Etik Kurul Başkanlığından Etik Kurul İzni, ardından Tuşba İlçe Milli Eğitim Müdürlüğünden de gerekli izinler alınmıştır. İzinler neticesinde araştırmada kullanılan Kelime Bilgisi Ölçeği (KMO) araştırmacı tarafından öğrencilere yüz yüze uygulanmıştır.

Çalışmanın deneysel işlem süreci, aşağıda Tablo 3'te gösterilmiştir.

Tablo 3

Deneysel İşlem Süreci

Hafta	Deney	Kontrol	Test/İşlem
1.	• Tanışma ve Bilgilendirme • Kelime Bilgisi Ölçeği	• Tanışma ve Bilgilendirme • Kelime Bilgisi Ölçeği	Ön test
2-7.	Kelime Oyunları ile Kavram Öğretimi	MEB 4. Sınıf Sosyal Bilgiler Öğretim Programı	Uygulama Süreci
8.	• Kelime Bilgisi Ölçeği	• Kelime Bilgisi Ölçeği	Son test

Araştırmanın ilk haftasında öğrencilerle tanışılıp bilgi verildikten sonra ön test deney ve kontrol grubuna uygulanmıştır.

İkinci haftasında deney grubuna tarım, turizm, sanayi, hasat ve erozyon kelimeleri kullanılarak Hep beraber; vatan, medrese, deprem, savaş, lider ve cephe sözcükleri kullanılarak karışık kelime oyunları uygulanmıştır. Kelimelerin anlamı ve cümle içinde kullanımı üzerinde durulmuştur.

Üçüncü haftasında deney grubuna kroki, kuşbakışı, harita ve pusula sözcükleri kullanılarak kavramsal su doku; teknoloji, icat, girişimci, ihtiyaç sözcükleri kullanılarak kelime dominosu oyunları uygulanmıştır. Oyunlar oynanırken öğrencilerle sohbet edilmiştir.

Dördüncü haftasında deney grubuna sözel tarih, medrese, erozyon teknoloji kelimeleri kullanılarak eksik heceler; ateşkes, empati, üretim, harcama sorumluluk sözcükleri kullanılarak kelime ağı oyunu sınıfta uygulanmıştır. Kelimeler anlamlarına vurgu yapılmıştır.

Beşinci haftasında deney grubuna kuşbakışı, lider, ateşkes, icat, pusula sözcükleri kullanılarak resfebe; harita, kimlik, müze, tasarruf, vatan, pusula, teknoloji kelimeleri kullanılarak kavram yerleştirme oyunu uygulanmıştır.

Altıncı haftasında deney grubuna kültür, bütçe cephe, çeşme, kroki kelimeleri kullanılarak kelime avı oyunu uygulanmıştır.

Yedinci haftasında deney grubuna sözlü tarih, kervansaray, empati, çeşme, ateşkes sözcükleri kullanılarak piramit oyunu uygulanmıştır.

Sekizinci haftada ise son test, deney ve kontrol grubuna uygulanmıştır.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada, öğrencilerin kelime bilgilerinin ölçülmesi amacıyla Wesche ve Paribakht (1996) tarafından geliştirilmiş ve İlter (2015) tarafından Türkçeye uyarlanmış olan ‘Kelime Bilgisi Ölçeği’ kullanılmıştır.

Kelime Bilgisi Ölçeği (KMO), öğrencilerin söz konusu hedef kelimeler ve bu kelimelerin anlamlarına ilişkin bilgi seviyelerini ölçmek için kullanılan bir ölçektir. Uzmanlar ve öğrenciler tarafından en fazla tercih edilen 35 kelime (teknoloji, ihtiyaç, icat, girişimci, pusula, kroki, harita, kimlik, müze, kültür, bütçe, üretim, sözlü tarih, tasarruf, tüketim, kervansaray, akrabalık, çeşme, tarım, sanayi, medrese, turizm, hasat, kuşbaşı, sorumluluk, vatan, harcama, savaş, cumhuriyet, lider, deprem,

cephe, erozyon, empati, ateşkes), ilgili ölçeğe yerleştirilerek öğrencilerin söz konusu bu hedef sözcüklere ilişkin bilgi düzeyleri ön test ve son test sürecinde belirlenmeye çalışılmıştır. Bu 35 kelime araştırmacı tarafından 4. sınıf sosyal bilgiler ders kitabı ele alınarak öğrencilerin anlamakta güçlük çektikleri ve yanılgılara sebep olan kelimeler arasından seçilmiştir. Bunlar gerçekleştirilirken 2 sosyal bilgiler öğretmeninin de görüşleri alınmıştır.

Kelime bilgisi ölçeğinin KMO değeri, yapılan analizler sonucunda 779, bulunmuştur (İlter, 2015). Bireyin kelime bilgisi düzeyini ölçmek amacıyla kullanılan ölçekte, öğrencilerin söz konusu kelimeye ilişkin bilgi düzeyini ölçmek için 4 seçenek yer almaktadır. Ölçek kullanıldığında birey, söz konusu kelimeyi daha önce hiç görmemiş ve anlamını bilmiyorsa (a) seçeneğini işaretler. Kelimeyi daha önce görmüş olduğunu ifade ediyor ancak anlamını bilmiyor veya hatırlamıyorsa (b) seçeneğini işaretler. Kelimeyi daha önce görmüş, anlamını biliyor ise ve kelimenin anlamını veya eş anlamlısını da yazılı olarak belirtirse (c) seçeneğini işaretler. Son olarak kelimenin anlamını biliyor ve kelimeyi cümle içerisinde anlamsal ve yapısal olarak uygun bir şekilde kullanabilirse (d) seçeneğini işaretler (Paribakht ve Wesche, 1996; Vacca, 2011; aktaran İlter, 2015).Ölçeğin a ve b seçenekleri, kelime tanıma açısından değerlendirilen seçenekler iken; c ve d seçenekleri kelime ayırt etme ve kelimenin anlamının bilinmesi açısından değerlendirilen seçeneklerdir. Puanlama yapılırken; Hiç bilmiyorsa (a) seçeneğini işaretler 1 puan alır. Tanıyor fakat anlamını bilmiyorsa (b) seçeneği işaretler, 2 puan alır. Kelimeyi görmüştür uygun anlamını da biliyorsa (c) seçeneğini işaretler, 3 puan verilir. Son olarak (d) seçeneği, bireyin kelimenin anlamını iyi bildiğini, kelimeyi cümle içerisinde anlamına ve dilbilgisi kurallarına uygun kullanabileceğini ifade ediyorsa 4 puan verilir. Araştırmada 35 kelime kullanıldığından ve ölçek puanlaması 35 kelime üzerinden hesaplandığından dolayı, ilgili ölçekten alınabilecek en yüksek puan (35x4) 140 iken; alınabilecek en düşük puan ise (35x1) 35'tir.

Verilerin Analizi

Araştırmada verilerin analizinde SPSS Programı kullanılmış olup; aritmetik ortalama, frekans, yüzde, standart sapma puanları hesaplanmıştır. Öncelikle verilerin normal dağılıp dağılmadığının tespit edilmesi amacıyla denek sayısının da 30'dan az olması nedeniyle Shapiro-Wilk Testi kullanılmıştır. Parametrik koşulların

sağlanması durumunda, deney ve kontrol grupları arasında anlamlı bir farklılaşma olup olmadığını belirlemek amacıyla Bağımsız Gruplar için T-Testi; deney ve kontrol grubu öğrencilerinin ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılaşma olup olmadığını belirlemek amacıyla ise Bağımlı Gruplar için T-Testi kullanılmıştır. Parametrik koşulların sağlanmaması durumunda, deney ve kontrol grupları arasında anlamlı bir farklılaşma olup olmadığını belirlemek amacıyla Mann Whitney U Testi; deney ve kontrol grubu öğrencilerinin ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılaşma olup olmadığını belirlemek amacıyla ise Wilcoxon Sıralı İşaretler Testi kullanılmıştır. Son testlerdeki anlamlı farklılaşmanın düzeyini belirlemek amacıyla etki büyüklüğü istatistiği olan eta-kare (η2)korelasyon katsayısı kullanılmıştır. Etki büyüklüğü (effect size) olarak adlandırılan eta-kare, 0.00 ile 1.00 arasında değer almaktadır. Huberty'e (2002) göre .05 ile .15 arasındaki eta-kare değeri küçük etki; .15 ile .30 arasındaki eta-kare değeri orta etki; .30 ve üzerindeki eta-kare değeri ise büyük etki büyüklüğü olarak yorumlanmalıdır.

Geçerlik ve Güvenirlik

Araştırmada geçerli ve güvenilir ölçme aracının kullanılmasına, araştırma aşama ve süreçlerinden detaylı bir şekilde bahsedilmesine ve elde edilen verilerin ayrıntılı olarak raporlanmasına dikkat edilmiştir. Araştırma öncesinde ilgili kurumlardan, ölçek sahibinden ve öğretmenlerden izin alınmış, öğrencilere araştırma süreci detaylı olarak anlatılmış, katılımın gönüllülük esasına dayalı olduğu ve sürecin ders notlarına olumlu veya olumsuz etki etmeyeceği ifade edilmiştir.

Deney ve kontrol grupları rastgele seçim yöntemiyle belirlenmiş olup bu gruplar aynı okuldaki ve aynı sosyoekonomik düzeye uygun öğrencilerden oluşmuştur. Süreçte herhangi problemle karşılaşmamak adına, süreç boyunca etkinlik ve uygulamalar araştırmacının kontrolünde yürütülmüştür. Katılımcı kaybının önüne geçmek adına, katılımcıların okula devamının ve etkinliklere katılımının sağlanması düzenli olarak kontrol edilmiştir.

Uygulayıcının Rolü

Kelime oyunlarının sınıf ortamında uygulanmasında araştırmacı rol almıştır. 8 hafta boyunca derste araştırmacı kendisi yer alarak oyunları sınıf ortamında

uygulamıştır. İlkokul 4. sınıf öğretmeni de oyunların uygulandığı zaman diliminde sınıf ortamında gözlemci olarak yer almıştır. Araştırmacının kelime oyunları uzmanlığı olmasa da daha önce zekâ oyunları ve kelime oyunları alanında seminer ve kurslara katılarak belgeler almıştır. Araştırmacı kelime oyunları kitaplarını uzun bir süre inceleyerek oyunlara karar vermiştir.

Bölüm 4

Bulgular ve Yorum

Bu bölümde çalışmada elde edilen verilerin, araştırmanın amaçları doğrultusunda analiz edilmesi sonucu elde edilen bulgular ve bunların yorumları yer almaktadır.

Kelime Bilgisi Ölçeğine İlişkin Sonuçlar

Tüm verilerin normal dağılıp dağılmadığını tespit etmek amacıyla Shapiro-Wilk testi sonuçları elde edilmiştir. Elde edilen veriler Tablo 4'te sunulmuştur.

Tablo 4

Ön-Test ve Son-Test Puanlarının Normal Dağılıp Dağılmadığına İlişkin Shapiro-Wilk Testi Sonuçları

		İstatistik	Df	Çarpıklık	Basıklık	Sig.
Kontrol	Ön test	,302	24	-1,149	1,793	.000
	Son test	,121	24	-,142	-1,058	.182
Deney	Ön test	,196	24	-1,147	1,185	.021
	Son test	,096	24	-,456	-,104	.635

Tablo 4'te görülen Shapiro-Wilk testi sonuçlarına göre kontrol grubu ön test (302) ve son test (,121), deney grubu ön-test (,196) ve son-test (,096) sonuçlarının ikisinin (kontrol son test ve deney son test verileri) $p > .05$ olduğu, diğer ikisinin ise (kontrol ön test ve deney ön test verileri) $p < .05$ olduğu görülmektedir. Buradan hareketle verilerin çarpıklık ve basıklık değerlerine bakma ihtiyacı doğmuştur. Deney ve kontrol grubu ön test sonuçları, $p<.05$'ten küçük olduğundan dolayı ilgili testlerin ayrıca çarpıklık ve basıklık değerlerine bakılmıştır. Çarpıklık ve basıklık değerleri, +2,0 ile -2,0 aralığında (Tabachnick ve Fidell, 2013) olduğundan dolayı söz konusu sonuçların da normal dağılım gösterdiği söylenebilir.

Ön-test ve son-test puanları normal dağılım gösterdiğinden dolayı deney ve kontrol grubu öğrencilerinin Kelime Bilgisi Ölçeği ön test ve son test puanları

arasında anlamlı bir ilişki olup olmadığının belirlenmesi amacıyla İlişkisiz Örneklemler T-Testi kullanılmıştır.

Grupların Kelime Bilgisi Ölçeğine İlişkin Ön Test Sonuçları

Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin kelime bilgisi ölçeği ön test puanlarına ilişkin t-testi sonuçları Tablo 5'te gösterilmiştir.

Tablo 5

Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Ön-Test Puanlarına İlişkin T-Testi Sonuçları

Grup	N	$\overline{X}$	S	Sd	t	p
Kontrol	24	76,45	4.18	46	,036	.971
Deney	24	76,50	3.78			

Tablo 5 incelendiğinde, deney ve kontrol grubu öğrencilerinin Kelime Bilgisi Ölçeği ön-test puanları arasında anlamlı bir farklılık görülmemektedir. ($t(46) = .036$, $p > 0.05$). Deney grubu (76,50) ile kontrol grubu (76,45) öğrencilerinin, ön-test olarak değerlendirilen ölçekte kelime bilgileri açısından denk oldukları ve ortalama puanlarının neredeyse aynı olduğu söylenebilmektedir. Dolayısıyla elde edilen bu analizler, deneysel işlem öncesi her iki grubun sosyal bilgiler dersindeki kavram yanılgısı oluşturabilecek kelimeler hakkındaki bilgileri açısından birbirine yakın gruplar olduğunu göstermektedir.

Grupların Kelime Bilgisi Ölçeğine İlişkin Son Test Sonuçları

Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin kelime bilgisi son test puanlarına ilişkin t-testi sonuçları Tablo 6'da gösterilmiştir.

Tablo 6

Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Son-Test Puanlarına İlişkin T-Testi Sonuçları

Grup	N	$\overline{X}$	S	sd	t	p
Kontrol	24	84,66	3.49	46	20,579	.001
Deney	24	123,41	8.53			

Tablo 6 incelendiğinde, deney ve kontrol grubu öğrencilerinin Kelime Bilgisi Ölçeği son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir. ($t(46) = 20.579$, $p< 0.05$). Son test olarak değerlendirilen ölçekte verilmiş olan kelime bilgileri açısından deney grubunun ölçekten almış olduğu toplam puan (123,41) ile kontrol grubunun ölçekten almış olduğu toplam puan (86,44) arasında yaklaşık 36 puanlık bir fark olduğu ve bu durumun deney grubu lehine anlamlı bir farklılaşma olduğu görülmektedir. Dolayısıyla bu bulgu, kelime oyunları ile kelime bilgisi arasında anlamlı bir ilişki olduğunu da göstermektedir. Aynı zamanda kavram yanılgılarının da azalması ile buna yönelik oynatılan kelime oyunları arasında da anlamlı bir ilişki olduğunu da göstermektedir.

Deney ve kontrol gruplarının ön-test ve son-test puanlarına göre anlamlı bir ilerleme kaydedip kaydetmediklerinin belirlenmesi amacıyla İlişkili (Bağımlı) Örneklemler T-Testi kullanılmıştır.

Kontrol Grubu Öğrencilerinin Kelime Bilgisi Ölçeğine İlişkin Ön Test Ve Son Test Puan Farkı Sonuçları

Kontrol grubu öğrencilerinin kelime bilgisi ön test ve son test puan farklarına ilişkin t-testi sonuçları Tablo 7'de gösterilmiştir.

Tablo 7

Kontrol Grubu Öğrencilerinin Ön test ve Son test Puan Farklarına İlişkin T-Testi Sonuçları

Kontrol	N	$\overline{X}$	S	sd	t	p
Ön test	24	76,45	4.18	23	-6.710	.000
Son test	24	84,66	3.49			

Tablo 7'de görüldüğü üzere, kontrol grubu öğrencilerinin Kelime Bilgisi Ölçeğine ilişkin puanlarında anlamlı bir artma olmuştur. ($t(23) = -6.710$, $p< 0.05$). Öğrencilerin ön test puanlarının ortalaması 76,45 iken, son test puan ortalamasının yaklaşık 8 puan artarak 86,44 olduğu görülmektedir.

Deney Grubu Öğrencilerinin Kelime Bilgisi Ölçeğine İlişkin Ön Test Ve Son Test Puan Farkı Sonuçları

Deney grubu öğrencilerinin kelime bilgisi ön test ve son test puan farklarına ilişkin t-testi sonuçları Tablo 8'de gösterilmiştir.

Tablo 8

Deney Grubu Öğrencilerinin Ön test ve Son test Puan Farklarına İlişkin T-Testi Sonuçları

Deney	N	$\overline{X}$	S	Sd	t	p
Ön test	24	76,50	8.53	23	-28.406	.000
Son test	24	123,41	3.49			

Tablo 8'de görüldüğü üzere, deney grubu öğrencilerinin kelime oyunları sonrasında Kelime Bilgisi Ölçeğine ilişkin puanlarında anlamlı bir artma olmuştur. ($t(23) = -28.406$, $p < 0.05$). Öğrencilerin kelime oyunları ile kelime öğretimi öncesi kelime bilgisi ortalaması 76,50 iken, deneysel işlem sürecindeki oyunlarla kelime öğretimi sonrasında kelime bilgisi ortalaması 123,41 olmuştur. Kontrol grubunda ön test ve son test puan farklı 8 iken, deney grubunda bu farkın yaklaşık 46 puan olduğu görülmektedir. Bu bulgu, kavram yanılgılarını gidermeye yönelik kelime oyunlarının öğrencilerin kelime bilgilerini artırmada ve dolayısıyla da kavram yanılgılarını gidermede önemli bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir.

Tablo 9

Kelime Bilgisi Son Test Puanlarına İlişkin Etki Büyüklüğü Sonuçları

	η	**η2**
Son test	.925	.856

Deney grubu öğrencilerinin iki ölçüm arasındaki kelime bilgisi puanlarında anlamlı bir değişimin olması nedeniyle bu değişimin etki büyüklüğünü belirlemek amacıyla eta-kare ($\eta 2$) değeri incelenmiştir. Tablo 9'deki bu verilere göre, kelime bilgisine yönelik son testteki anlamlı değişikliğin eta-kare değeri .856'dır. Elde edilen eta-kare değerleri, .14'ten büyük olduğundan dolayı, deney grubu öğrencilerinin kelime bilgisi puanları arasındaki anlamlı değişim, geniş etki büyüklüğüne sahiptir (Huberty, 2002). Bir başka ifadeyle, deneysel süreçte deney grubu öğrencilerinin

kavram yanılgılarını gidermede kullanılan kelime oyunları, öğrencilerin kelime bilgilerini artırarak bu hususstaki kavram yanılgılarını büyük oranda azaltabilmiştir.

Bölüm 5
Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Bu bölümde; araştırmanın alt problemlerine dayalı toplanan verilerin analizleri neticesinde elde edilen sonuçlar, tartışmalar ve önerilere yer verilmiştir.

Sonuç ve Tartışma

Bu araştırmada İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin sosyal bilgiler dersindeki kavram yanılgılarının giderilmesinde kelime oyunlarının etkisinin olup olmadığı incelenmiş ve araştırmanın alt problemlerine ilişkin sonuçlar, aşağıda sunularak tartışılmıştır.

Deney ve kontrol grubunda bulunan öğrencilerin kelime bilgisi ön test puanlarına bakıldığında deney grubunun kelime bilgisi ortalama puanının 76,05, kontrol grubunun kelime bilgisi ortalama puanının ise 76,04 olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Elde edilen verilere göre, grupların ön test ortalamalarının birbirine çok yakın olduğu; yapılan analizler sonucunda ise kelime bilgisi ön test puanları açısından gruplar arasında anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna varılmıştır.

Grupların kelime bilgisi son test puanlarına bakıldığında; deney grubunun kelime bilgisi ortalama puanının 123,04'e yükseldiği ve ön test sonuçlarına göre yaklaşık 47 puanlık bir artışın sağlandığı görülmektedir. Kontrol grubunun kelime bilgisi ortalama puanının ise 84,6'ya yükseldiği ve yaklaşık 8 puanlık bir artışın olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Yapılan analizler neticesinde, kelime bilgisi ölçeği son test puanları açısından deney grubu lehine geniş etki derecesinde anlamlı bir farklılık olduğu sonucuna varılmıştır. Bu sonuç, kelime oyunlarının öğrencilerde bulunan kavram yanılgılarını giderme üzerinde son derece etkili olduğunu göstermektedir. Bunun yanı sıra, kontrol grubu kelime bilgisi test sonuçları analiz edildiğinde, ölçümler arasında 4 puanlık bir artış olmasına rağmen bu artışın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı sonucuna varılmıştır. Bu araştırmada öğrencilerin derse eğlenerek katıldığı ve etkin bir şekilde kelime öğrendiği ve artış olduğu görülmüştür. Literatür taraması yapıldığında konuyla ilgili benzer çalışmalar görülmektedir, kelime oyunlarının kavram yanılgılarını azalttığı yönünde araştırmaların olduğu sonucuna varılmıştır.

Yapılan bu araştırmaların sonuçları, benzer araştırmaların sonuçlarıyla örtüşmektedir. Bu araştırmalardan bazıları şunlardır; Kara (2010) çalışmasında oyunların, öğrencilerin temel dil becerilerinin gelişmesini sağlamakla beraber, sözcük dağarcığını geliştirdiği sonucuna ulaşmıştır. Başar vd. (2014) kelimeleri anlamlarına göre karşılaştırma öğretiminde kullandığı KUKSET (Kulaktan Kulağa Sessiz Telefon) tekniğinin etkisini araştırdığı çalışmasında, deney grubunun lehine önemli bir farklılık olduğunu belirtmiştir. Gülsoy (2013) eğitsel oyunların 6. sınıf öğrencilerinin sözcük dağarcığını geliştirmedeki farkını görmek için ele aldığı çalışmasında oyunları uyguladığı deney grubunun başarı seviyelerini karşılaştırmış, deney grubu lehine önemli bir farkın çıktığını vurgulamıştır.

Şenol (2007), ilköğretim 6. sınıf öğrencileri ile İngilizce kelimeleri oyunlarla öğretmeyi ve hafızada tutmayı deneysel olarak incelemiştir. Deney grubuna kelime oyunları ile öğretim yaparken kontrol grubuna uygulamamıştır. Araştırmanın neticesinde oyunlarla sözcük öğretimi yaptığı deney daha fazla sayıda sözcük öğrendiği sonucuna ulaşmıştır. Gökbulut ve Yumuşak (2014) incelemelerinde, oyun ağırlıklı matematik öğretim ile çağdaş olmayan yöntemlerle yapılan öğretimi kıyaslayarak oyunla öğretim lehine önemli bir farkın ortaya çıktığını belirtmiştir. Kaya ve Elgün'ün (2015) araştırmasında, oyun ile destek alan deney grubunun desteklenmemiş gruba göre daha kalıcı bir öğrenme elde ettikleri sonucunu ortaya koymuştur. Karabacak'ın (1996) çalışmasında, deney grubunda kâğıt kalem oyunları ile dersi ele alırken; kontrol grubuna ise geleneksel tekniklerle öğretim yapmıştır. Araştırma sonucunda bilme, kavrama ve öğrenme seviyesinin deney grubu lehine anlamlı olduğu görülmüştür. Yapılan araştırmaların sonuçları, sosyal bilgiler dersi ile diğer derslere ait çalışmalarda yapılan kelime oyunlarının öğretimi kavram öğrenmeyi olumlu yönde etkilediği görülmektedir.

Demirci ve Baş (2016) araştırmalarında kelime öğrenmelerin oyunlaştırma teknikleriyle desteklenenlerde kalıcı öğrenme tespit ettiğini belirtmiştir. Göçer (2010) de öğrencilerin kelime dağarcıklarını zenginleştirmeyi oyunlaştırma çalışmaları sayesinde tespit ettiğini belirtmiştir. Savaş ve Gülüm (2014), oyunla öğretim yöntemi uygulamasının başarı ve kalıcılık üzerindeki etkisi (deneysel bir çalışma) çalışmasında deney ve kontrol grubunda uygulanan son test sonucuna bakıldığında deney grubu lehine anlamlı bir farklılığı tespit etmişlerdir.

Araştırmada elde edilen sonuçlardan hareketle, 4. sınıf öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nda bulunan 35 tane kelimede kavram yanılgıları incelenmiştir. Ulaşılan sonuçlarda, öğrencilerin en çok yanılgı yaşadıkları kelimelerin; kuşbakışı, kronoloji, empati, tasarruf, sözlü tarih ve kroki olduğu görülmüştür. Sonuçlara genel olarak bakıldığında öğrenciler kavramlara doğru yanıt vermişlerdir. Daha çok günlük yaşamı örnek vererek hareket etmişlerdir. Böyle olunca bilimsellikten uzaklaştıkları görülmüştür. Öğrencilerin kelimeyi algılaması ile örneklendirmesi ve açıklaması arasında farklılıklar görülmüştür. Bazı kavramların soyut olması da öğrencileri yanılgıya düşürmüştür.

İlkokul kademesinde öğrenciler somut işlemler döneminde oldukları için oyunla öğretim yapılması esastır. Bunların başında kelime oyunları gelir. Kelime oyunlarının kavram yanılgılarını giderdiği, öğrencilerde sözcük dağarcığını geliştirdiği yönde bir sonuca varmış oluyoruz. Kontrol grubu öğrencilerin Kelime Bilgisi Ölçeği son-test ortalama puanlarına baktığımızda çok az bir miktar artışın olduğu görülmektedir. Ancak, kontrol grubu son-test puanlarındaki bu artış ile deney grubunun Kelime Bilgisi Ölçeği son-test ortalama puanlarındaki artış miktarı karşılaştırıldığında; deney grubu lehine önemli bir farklılığın olduğu görülmektedir. Bu anlamlı farklılığın, kelime oyunlarının uygulanmasından kaynaklandığı göstermektedir. Deney grubunun birden çok kelime ile karşılaşması da onlara katkı sunmuştur. Araştırmanın deney grubuna uygulanan kelime oyunlarının kavram yanılgılarını azalttığı görülmektedir.

Araştırmada ön test yapılırken deney grubunda çok fazla kavram yanılgısı görülmüştür. Son test uygulandıktan deney grubunda kontrol grubuna göre yanılmaların azaldığı görülmüştür. Araştırma sonuçlarına göre kelime oyunlarının kavram yanılgılarını giderdiği öğrencilerde sözcük dağarcığını geliştirdiği yönünde bir sonuca varılmıştır.

Öneriler

Bu araştırmadan elde edilen bulgular sonucunda kelime oyunları ile kavram yanılgıların giderildiği görülmektedir. Bu sonuçlar doğrultusunda şu önerilerde bulunulabilir:

1. Öğretmenin yapacağı ilk iş öğrencilerde bulunan kavram yanılgıları belirlenebilir.
2. Öğrenilen kavramların anlamlı ve kalıcı olmasını sağlamak için öğrencilere günlük yaşamdaki yetenekler kazandırılarak bilgi aktarmasına yardımcı olması sağlanabilir.
3. Sosyal Bilgiler dersinde öğretim faaliyetlerinde zenginleştirilerek kavram yanılgıları giderilebilir.
4. Öğrenmenin kalıcı ve anlamlı olmasını sağlamak için uygulamaya dayalı yöntem ve tekniklere yer verilmelidir. Kavram yanılgılarını gideren kelime oyunları örnek verilebilir.
5. Kavram öğretiminde öğrencinin öğrenme düzeyi göz önünde bulundurulabilir.
6. MEB' de görev yapan öğretmenlere kavram öğretimi, kavram yanılgısı ve kelime oyunları ile ilgili bilgilendirme seminerleri verilebilir.
7. Öğrencilerin sosyal bilgiler ders kitabında bulunan kavram yanılgıları kelime oyunlarıyla aracılığıyla giderilebilir.
8. Sosyal bilgiler dersinde bulunan birçok kavramla ilgili yanılgılar tespit edildikten sonra tarama çalışmalarıyla bilimsel bir şekilde oyunlar eklenerek giderilebilir. Bunların yanı sıra kavram öğretimi, kavram yanılgıları noktasında verimlilik sağlanması için çalışmalar desteklenebilir.
9. Sosyal bilgiler dersinde kelime öğretiminde kullanılan etkinlikler zenginleştirilmelidir. Kelime oyunlarına ağırlık verilip süreçte kullanılabilir.
10. Öğrencilerde bulunan kavram yanılgılarının azaltılması ve giderilmesi için; şema ve görsellere, kavram bulmacası, kavram vb. öğretim tekniklerine yer verilebilir.
11. Kalabalık gruplarla 4. sınıf öğrencilerinin katıldığı kavram yanılgısı, kavrama düzeyi ve kavram öğretimine dair çalışmalar yapılabilir.

Kaynakça

Akandere, M. (2013). *Eğitici okul oyunları*. (3. Baskı), Ankara: Nobel Yayınları.

Akbaş, Y. (2002). *İlköğretim 6. sınıf öğrencilerinin coğrafi kavramları anlama düzeyleri ve kavram yanılgıları.* Karadeniz Teknik Üniversitesi: Yayımlanmamış yüksek lisans tezi.

Akdağ, (2010). *İlköğretim 6. sınıf öğrencilerinin sosyal bilgiler dersi 'yeryüzünde yaşam' ünitesindeki kavram yanılgıları*. Afyon Kocatepe Üniversitesi: Yüksek lisans tezi

Akşit, İ. (2016). *7. Sınıf sosyal bilgiler dersi Türk tarihinde yolculuk ünitesinde geçen bazı kavramların öğrenilmesi sürecinde karşılaşılan sorunların belirlenmesi ve çözümüne yönelik bir eylem araştırması*. Uşak Üniversitesi: Doktora tezi.

Aktepe, İ. ve Dinç, E. (2015). Sosyal bilgiler dersinde iskân kavramının öğretimi üzerine bir eylem araştırması. *Uşak Üniversitesi Eğitim Araştırmaları Dergisi 1(1),* 78-87.

Aktepe V, Cepheci E, Irmak S, Palaz Ş (2017) Hayat bilgisi dersinde kavram öğretimi ve kavram öğretiminde kullanılabilecek teknikler üzerine kuramsal bir çalışma. *Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi 3 (1)*: 33-50

Al Neyadi, O. S. (2007). The effects of using game store in force vocabulary learning. *Action Research and Initial Teacher Education in the UAE*, *6(6)*.

Alemi, M. (2010). Educational games as a vehicle to teaching vocabulary. *Modern Journal of Applied Linguistics, 2(6)*, 425-438.

Arık, M. (2006). *Aka Gündüz'ün hikâyelerinden hareketle kelime gruplarının türkçe eğitimi açısından değerlendirilmesi.* Selçuk Üniversitesi: Yüksek lisans tezi.

Avcı, G. (2015). *Altıncı sınıflarda sosyal bilgiler dersinde öğrencilerin coğrafi kavramları anlama düzeyleri ve kavram yanılgılarının belirlenmesi.* Dokuz Eylül Üniversitesi: Yayımlanmamış yüksek lisans tezi.

Ayas, A. (2010). Kavram öğrenimi. S. Çepni (Editör). *Kuramdan Uygulamaya Fen ve Teknoloji Öğretimi*. Ankara: Pegem Akademi.

Aycan, Y. (2010). *İlköğretim 8. sınıf öğrencilerinin Türkiye cumhuriyeti inkılap tarihi ve Atatürkçülük dersinde yer alan kavramları anlama düzeyleri ve kavram yanılgıları(Gördes Örneği).* Celal Bayar Üniversitesi: Yayımlanmamış yüksek lisans tezi.

Aydoğan, S., Güneş, B. ve Gülçiçek, Ç. (2003). Isı ve sıcaklık konusunda kavram yanılgıları. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi 23* (2), 111-124.

Bahar, M. (2003). Misconceptions in biology education and conceptual change strategies. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri, 3(1)*, 55-64.

Bahçeci, D.,Gödek Altuk, Y. ve Kaya, V. H. (2011). *Fen bilimlerinde kavramsal algılamalar kavram yanılgılarının tespiti ve giderilmesi.* Kırşehir: Sohbet Kitapevi.

Bal, M., S. ve Akış, A. (2010). Sosyal bilgiler dersi "insanlar ve yönetim" ünitesinde karşılaşılan kavram yanılgıları. *e-Journal of New World Sciences Academy, 5(4)*, 2061-2070.

Başar, M., Batur, Z. ve Karasu, M. (2014). Kukset tekniğinin öğrencilerin zıt ve eş anlamlı sözcükleri anlamalarına etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi, 22(3)*, 909-922.

Beerenwinkel, A., Parchmann, I. And Grasel, C. (2011). Conceptual change texts in chemistry teaching: A study on the particle model of matter. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 9(5), 1235-1259.

Bektaş, Ö. ve Bilgili, A., S. (2004). İlköğretim 7. sınıf öğrencilerinin sosyal bilgiler dersi "osmanlı kültür ve medeniyeti" ünitesinde geçen tarih terimleri ile ilgili kavram yanılgıları*. Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi, 9*, 119-141.

Bilgin, İ., Uzuntiryaki, E. ve Geban, O. (2003). Student's misconceptions on the concept of chemical equilibrium. *Eğitim ve Bilim 9(127),* 10-17.

Bitlisli, N. (2014). *6. Sınıf öğrencilerinin sosyal bilgiler dersi yeryüzünde yaşam ünitesinde geçen coğrafi kavramları algılama düzeyleri ve kavram yanılgıları* (Bayburt örneği). Giresun Üniversitesi: Yayımlanmamış yüksek lisans tezi

Blachowicz, C. & Fisher, P. J. (2015). *Teaching vocabulary in all classrooms.* (5th edition). Boston: Pearson.

Boyraz, C. ve Serin, G. (2015). İlkokul düzeyinde oyun temelli fiziksel etkinlikler yoluyla kuvvet ve hareket kavramlarının öğretimi. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi 2016, Cilt 6, Sayı 1, 89-101.*

Brezovszky, B., McMullen, J., Veermans, K., Hannula-Sormunen, M. M., Rodríguez-Aflecht, G., Pongsakdi, N., Laakkonen, E. and Lehtinen, E. (2019). Effects of a mathematics game-based learning environment on primary school students' adaptive number knowledge. *Computers & Education 128 (2019) 63–74.*

Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E., Akgün, Ö., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2019). *Eğitimde bilimsel araştırma yöntemleri.* Ankara: Pegem Akademi.

Condrad, C. F. & Serlin, R. C. (2011). *Research education*. USA: SAGE.

Cüceloğlu, D. (2012). *İnsan ve davranışı*. İstanbul: Remzi.

Çelikkaya, T. (2020) Kavram, özellikleri ve sınıflandırılması. T. Çelikkaya ve Y. Akbaş (Yay. haz.), *Kuramdan uygulamaya sosyal bilgiler öğretimi* (25-41). Ankara: Nobel Yayıncılık.

Demirci, S. ve Baş, B. (2016). İlkokul 3. sınıflarda söz varlığının geliştirilmesi üzerine bir eylem araştırması. *Milli Eğitim Dergisi 45(210)* 215-235.

Doğanay, A. ve Sarı, M. (2008). Öğretmen gözüyle yeni sosyal bilgiler programı: Adana ilinde bir araştırma. *İlköğretim Online, 7(2),*468-484.

Doğanay, A. (2002). Hayat bilgisi ve sosyal bilgiler öğretimi. C. Öztürk ve D. Dilek (Ed), *Sosyal Bilgiler Öğretimi* (s. 15-46). Ankara: Pegem A Yayıncılık.

Doğrukök, B. (2004). *İlköğretim 6. sınıf sosyal bilgiler dersinde yer alan kavramların kazandırılma düzeyi (Konya Örneği).* Gazi Üniversitesi: Yayımlanmamış yüksek lisans tezi.

Duran, E. ve Bitir, T. (2018). Bulmaca tekniği ile kelime öğretimi. *Journal of Anatolian Cultural Research*, *2(2),* 14-40.

Dündar, H. (2007). *Kavram analizi stratejisinin öğrencilerin kavram öğrenme başarısı ve hayat bilgisi dersine ilişkin tutumlarına etkisi.* Gazi Üniversitesi: Doktora tezi.

Erden, M., & Akman, Y. (1997). *Eğitim psikolojisi*. Arkadaş.

Eyidoğan, F. Ve Güneysu, S. (2001). İlköğretim 8. sınıf fen bilgisi kitaplarındaki kavram yanılgılarının incelenmesi. *V. Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi*. Ankara

Gilbert, K., J., Osborne, J., R. And Fensham, J., P. (1982). Children's science and its consequences for teaching*. Science Education, 66(4), 623- 633.*

Göçer, A. (2010). Türkçe eğitiminde öğrencilerin söz varlığını geliştirme etkinlikleri ve sözlük kullanımı. *Turkish Studies International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic, 5(1),* 1007-1036.

Gökbulut, Y. ve Yumuşak, Y. E. (2014). Oyun destekli matematik öğretiminin 4. sınıf kesirler konusundaki erişi ve kalıcılığa etkisi. *International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic, 9(2),* 673-689.

Gökçegöz Karatekin, N. Durmuş, A. ve Işılak, H. (2005). *Oyun ve etkinliklerle Türkçe*. Ankara: Bilgitek.

Gülsoy, T. (2013). 6. Sınıf öğrencilerinin kelime hazinesinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların etkisi. Niğde Üniversitesi: Yayımlanmamış yüksek lisans tezi.

Gülsoy, T., Uçgun, D. (2013). 6. Sınıf öğrencilerinin kelime hazinesinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların etkisinin incelenmesi, *Turkish Studies, 8(13)*, 943-952.

Gültekin, M. (2008). Sosyal bilgiler dersi öğretim programı. Ş. Yaşar (Ed.). *Hayat bilgisi ve sosyal bilgiler öğretimi* içinde. Eskişehir: Açık Öğretim Fakültesi Yayınları.

Halloun, A. İ. , Hestenes, H. D. (1987). Modeling instruction in mechanics, *American Journal Of Physics. 55(55),*455-462.

Huberty, C. J. (2002). A history of effect size indices. *Educational and Psychological Measurement, 62(2)*, 227–240.

İlter, İ. (2015). Sosyal bilgilerde kelime hazinesinin geliştirilmesinde frayer modelinin etkisinin incelenmesi. *Elementary Education Online, 14(3),* 1106-1129, Bayburt Üniversitesi, Bayburt.

İnan, S. (2014). Sosyal bilgiler eğitimi: Nedir, ne zaman ve neden?, Süleyman İnan (Ed.), *Öğretmenler ve Öğretmen Adayları İçin Sosyal Bilgiler Eğitimine Giriş (Kavramlar, Yaklaşımlar, Etkinlikler)* içinde (s. 1-21). Ankara: Anı Yayıncılık.

İzgören, M. K. (2003). *Oyunlarla dil öğretimi*. Ankara: Academyplus Yayınevi.

Kan, Ç. (2010). Sosyal bilgiler dersi ve değerler eğitimi. *Milli Eğitim Dergisi, 40(187)*, 138-145.

Kara, M. (2010). Oyunlarla yabancılara Türkçe öğretimi, *TÜBAR-XXVII-,* 407-421.

Karabacak, N. (1996). Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların öğrencilerin erişi düzeyine etkisi. Hacettepe Üniversitesi: Yayımlanmamış yüksek lisans tezi.

Karadağ, Ö. (2019). *Kelime öğretimi*. Ankara: Pegem Akademi.

Karadağ, E. & Çalışkan, N. (2005). *Kuramdan-uygulamaya ilköğretimde drama "oyun ve işleniş örnekleriyle"*, Anı Yayıncılık.

Karpudewan, M., Roth, W, M. ve Chandrakesan, K. (2014). Remediating misconception on climate change among secondary school students in malaysia. environmental. *Education Research, 21 (4)*, 631-648.

Kaya, E. (2011). *İlköğretim 7. Sınıf öğrencilerinin bazı demokrasi kavramları hakkındaki görüşleri ve yanılgıları (Aksaray Örneği).* Niğde Üniversitesi: Yayımlanmamış yüksek lisans tezi.

Kaya, S. ve Elgün, A. (2015). Eğitsel oyunlar ile desteklenmiş fen öğretiminin ilkokul öğrencilerinin akademik başarısına etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi, 23(1),* 329-342.

Kaymakçı, S. (2009). Yeni sosyal bilgiler programı neler getirdi? *Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi, 29(5),* 1530-1545.

Keçe, A. G. M., ve Merey, A. G. Z. (2011). İlköğretim sosyal bilgiler kazanımlarının sosyal bilimler disiplinlerine ve disiplinler arası anlayışa uygunluğunun belirlenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 8(1),* 110-139.

Kılıç, A. (2015). *İlköğretim 8. sınıf vatandaşlık ve demokrasi dersi'nde öğrencilerin kavram yanılgılarının incelenmesi.* Fırat Üniversitesi: Yayımlanmamış yüksek lisans tezi.

Kılıçarslan, H. (2021). *İlkokul 4. sınıf sosyal bilgiler dersinde oyunla kavram öğretimine yönelik bir eylem araştırması.* Osmangazi Üniversitesi: Yüksek lisans tezi.

Kılınç, E. (2012). *Conceptual learnıng ın socıal studıesclassroom: an analysıs of texas assessment of knowledge and skılls (taks) socıal studıes questıons wıth and wıthout concept.* Texas A&M University: Doctoral dissertation

King, H. (2010). An analysis of misconceptions in science textbooks. Eartscience in England and Wales. *İnternational Journal of science education*, *32*(5), 565-574.

Koray, Ö.C. & Bal, Ş.(2002). Fen öğretiminde kavram yanılgıları ve kavramsal değişim stratejisi. *G.U. Kastamonu Eğitim Fakültesi Dergisi, 10(1),* 83- 90.

Köse, S. (2008). Diagnosing student misconceptions: Using drawings as a research method. *World Applied Sciences Journal*, 3(2), 283-293.

Lawson, A. E. & Abraham, M.R. (1989). *A theory of instruction: Using the learning cycle to teach science concepts and thinking skills*. NARST Publications.

Mahdavi Nasab, Y. (2017). The design and trial of an educational gamebased on a fifth grade course. *Quarterly Journal of Education, 32*(4), 9-40.

McGuıre T. (2009). Common misinformation among earth science teachers. *Scientifically Investigating Paranormal and Fringe Science Claims* 1(18), 435-447.

MEB (2005). *Talim ve terbiye kurulu başkanlığı, ilköğretim sosyal bilgiler dersi 6–7. sınıflar öğretim programı ve kılavuzu*. Ankara: Devlet Kitapları Müdürlüğü.

MEB (2006). *İlköğretim sosyal bilgiler 5. sınıf öğretmen kılavuz kitabı*. (2.Baskı). Ankara: Saray Matbaacılık.

Meral, E. (2022). The role of conceptual changetexts in concept teaching: an active citizenship learning space. *Türk Akademik Yayınlar Dergisi (TAY Journal), 6(2),* 146-174.

Monteiro, A. (2012). Diagnosing portuguese students' misconceptions about the mineral concept. *International Journal of Science Education* 34, (17), 2705–2726.

Ojeda, F.A. (2004). *The role of word games in second language acquisition*, University of Florida: P.H. Thesis.

Özaslan, A. (2006). *Kelime oyunları ile kelime dağarcığının geliştirilmesinin okuduğunu anlama düzeyine etkisi.* Selçuk Üniversitesi: Yüksek lisans tezi.

Özsoy Güneş, Z., Avci, F. ve Kirbaşlar, F. G. (2012). Concept knowledge of natural, processed, and artificial consumption substances subject in 4th grade science and technology course boks and course book analysis in terms of exemplification. *Procedia-Socialand Behavioral Sciences, 31*, 663-668.

Patil, S. J., Chavan, R. L. ve Khandagale, V. S. (2019). Identification of misconceptions in science: tools, techniques & skills for teachers. *Aarhat Multidisciplinary International Education Research Journal (AMIERJ),* 8(2), 466-472.

Regis, A., Albertazzi, P. G. and Roletto, E. (1996). Concept maps in chemistry education. *Science & Education. 73(1),*1084.

Saban, A. (2002). Sınıf öğretmenlerinin ilkokulu ilişkin en çok hatırladıkları ve en çok tercih ettikleri metaforlar. *Eğitim Bilimleri ve Uygulama 1(2)*, 211-223.

Sabancı, O. (2008). *İlköğretim 7. sınıf öğrencilerinin sosyal bilgiler dersinde yer alan vatandaşlık konuları ile ilgili kavramsal anlamaları.* Gazi Üniversitesi: Yüksek lisans tezi.

Safran, M. (2011). Sosyal bilgiler öğretimine bakış, Tay, B. ve Öcal, A. (Editör). *Sosyal Bilgiler Öğretimi*. (2. Baskı), Pegem Akademi Yayıncılık

Savaş E, Gülüm K (2014) Geleneksel oyunlarla öğretim yöntemi uygulamasının başarı ve kalıcılık üzerine etkisi. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 16(1)*:183-202.

Senemoğlu, N.(2004). *Gelişim, öğrenme ve öğretim.* Gazi Kitabevi.

Sevim, S. (2022). *Ortaokul öğrencilerine yönelik Türkçede oyunlarla kelime öğretimi.* Afyon Kocatepe Üniversitesi: Yayımlanmamış yüksek lisans tezi.

SightWords. (2022). Erişim: Haziran, 7, 2025, https://sightwords.com/sight-words/games/

Skelly, K. M. (1993). *The proceedings of the third international seminar on misconceptions and educational strategies in science and mathematics.* Ithaca, Misconceptions Trust.

Soeharto, S., Csapó, B., Sarimanah, E., Dewi, F. I. ve Sabri, T. (2019). A review of students' common misconceptions in science and their diagnostic assessmenttools. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, 8(2),* 247-266.

Sönmez, V. (1994). *Sosyal bilgiler öğretimi*. Ankara: Pegem Yayınları.

Şahin, S. (2004). *Coğrafya internet rehberi*. Ankara: Asil Yayın Dağıtım.

Şen, Ş. ve Yılmaz, A. (2013). Kimya öğretmen adaylarına göre kavram yanılgılarının nedenleri. *Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Dergisi, (35),* 59-95.

Şenyurt, S. (2015). Sosyal bilgilerde kavram öğretimi. M. Safran (Editör). *Sosyal Bilgiler Öğretimi* (4. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.

Tanrıöğen, A. (2005). Hayat bilgisi ve sosyal bilgiler öğretiminin tanımı, önemi ve özellikleri. A. Tanrıöğen (Ed.), *Hayat Bilgisi ve Sosyal Bilgiler Öğretimi içinde* (s. 11-23). İstanbul Lisans Yayıncılık.

Tokcan, H. (2015). *Sosyal bilgilerde kavram öğretimi* (Birinci Baskı). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.

Treagust, D. F. (1988). Development and use of diagnostic tests to evaluate students' misconceptions in science. *International Journal of Science Education, 10(2)*, 159-169.

Trotskovsky, E. ve Sabag, N. (2015). One output function: a misconception of students studying digital systems- a case study. *Research in Science & Technological Education, 33 (2),* 131-142.

Turan, İ. (2010). Ekonomi. A. S. Bilgili (Ed.). *Sosyal bilgilerin temelleri* içinde (s. 118-126). Ankara: Pegem Akademi.

Turan, R. ve Ulusoy, K. (2018). Sosyal bilgilerde tarihin yeri ve önemi. R. Turan ve K. Ulusoy (Editörler), *Sosyal bilgilerin temelleri* içinde (s. 60-79). Pegem Akademi.

Ulu, A. (2019). *Ortaokul 7. sınıflarda oyunlaştırma yöntemi ile kelime öğretimi (Örneklem: Tabu)*. Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi: Yayımlanmamış yüksek lisans tezi

Ülgen, G. (2001). *Kavram geliştirme*. 3. Baskı. Ankara: Pegem Yayıncılık.

Ülgen, G. (2004). *Kavram geliştirme kuramlar ve uygulamalar.* (4. Baskı). Ankara, Nobel Yayın Dağıtım.

Varan, S. (2017). *İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin zihinsel sözlüğünü geliştirmede eğitsel oyunların etkisi.* Bartın Üniversitesi: Yüksek lisans tezi.

Wessel, W. E. (1998). Knowledge construction in high school physics: A study of student/teacher interaction*. Faculty of Graduate Studies and Research*, University of Regina.

Yanpar, T. (2005). Sosyal bilgiler dersinde oluşturmacı yaklaşımda öğrencilerin etkinlik dosyalarını yordayan değişkenler. *Kastamonu Üniversitesi Eğitim Dergisi 13 (2),* 513-526.

Yaylacı, Ö. A., Yamak, H. ve Kavak, N. (2011). Examining pre-service science teachers' opinions about holistic approach in science: Electrical energy example. *Procedia-Social and Behavioral Sciences, 15*, 2764-2770.

Yazıcı, H. ve Samancı, O. (2003). İlköğretim öğrencilerinin sosyal bilgiler ders konuları ile ilgili bazı kavramları anlama düzeyleri. *Milli Eğitim Dergisi, 158*, 83-90.

Yazıcı, K. (2009). Yeni Zelanda sosyal bilgiler öğretim programı ve bu programın türkiye'deki sosyal bilgiler öğretim programı ile karşılaştırılması, *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Sayı: 22*, 423–435.

Yıldız, M. (2019). Kelime hazinesi ve anlama becerilerin geliştirilmesi. Akyol, H. Ve Şahin, A. (Ed.) *Türkçe öğretimi: öğretmen adayları ve öğretmenler için* (129-179). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.

Yılmaz, H. (2008). *İlköğretim birinci kademe 5. sınıf sosyal bilgiler dersinde kavram haritalarının kullanılmasının başarıya olan etkisi.* Selçuk Üniversitesi: Yüksek lisans tezi

Yılmaz, M. (2009). Öğrenme ve bilgi ilişkisi. *Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, *29(1),* 173-191.

Yılmaz, K. ve Çiviler, M. (2012). İlköğretim 6. sınıf sosyal bilgiler dersi "yeryüzünde yaşam" ünitesinde yer alan tarih kavramlarının öğretiminde karşılaşılan kavram yanılgıları üzerine bir eylem araştırması. *Türk Tarih Eğitimi Dergisi, 1(1)*, 1-31.

Yılmaz, M. (2013). Psikoloji. A. S. Bilgili (Ed.). *Sosyal bilgilerin temelleri içinde* (s. 130-137). Ankara: Pegem Akademi.

Wesche, M., & Paribakht, T. S. (1996). Assessing second language vocabulary knowledge: Depth vs. breadth. *Canadian Modern Language Review*.

Zarrillo, J. (2008). *Teaching elemantry socialstudies*. Ohio: Pearson.

EK-A: Etik Komisyonu Onay Bildirimi

Evrak Tarih ve Sayısı: 31.05.2024-534947

HİZMETE ÖZEL

T.C.
VAN YÜZÜNCÜ YIL ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Sosyal ve Beşeri Bilimleri Etik Kurulu

Sayı : E-85157263-604.01-534947 31.05.2024
Konu : 39. Yük. Lis. Öğr. Vedat SARITAŞ'a ait çalışma hk. alınan kurul kararı

Sayın Dr. Öğr. Ü. Emrah KULTAS

Sosyal ve Beşeri Bilimler Yayın Etik Kurulu'nun 23/05/2024 tarih ve 2024/10-39 sayılı kararı gereği; Danışmanlığını yapmış olduğunuz, yüksek lisans öğrencisi Vedat SARITAŞ'a ait, "İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersindeki Kavram Yanılgılarının Giderilmesinde Kelime Oyunlarının Etkisi 'adlı tez çalışmasıyla ilgili kurulumuz tarafından alınan karar ekte sunulmuştur.

Bilgilerinize rica ederim.

Prof. Dr. Mehmet Şirin ÇINAR
Etik Kurulu Başkanı

Ek: 39.Yük. Lis. Öğr. Vedat SARITAŞ'a ait çalışma hk. alınan kurul kararı

	T.C. **VAN YÜZÜNCÜ YIL ÜNİVERSİTESİ** **SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLERİ YAYIN ETİK KURUL BAŞKANLIĞI** **ETİK KURUL KARARLARI**
TOPLANTI TARİHİ: 23.05.2024 **OTURUM SAYISI: 2024/10** **Sayfa: 39/60** **TOPLANTIDA ALINAN KARAR SAYISI: 60**	

Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimleri Yayın Etik Kurulu'nun 23.05.2024 tarihinde saat 14.00'da Prof. Dr. Mehmet Şirin ÇINAR başkanlığında online yapmış olduğu toplantıda aşağıdaki karar/kararları almıştır:

KARAR NO 2024/10-39. Danışmanlığını, Eğitim Fakültesi, Sınıf Öğretmenliği Eğitimi Anabilim Dalı öğretim üyesi Dr. Öğr. Üyesi Emrullah KULTAS'ın yapmış olduğu, yüksek lisans öğrencisi Vedat SARITAŞ'a ait, "İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersindeki Kavram Yanılgılarının Giderilmesinde Kelime Oyunlarının Etkisi'adlı tez çalışmasında kullanılacak olan anket incelenmiş olup, söz konusu araçların ilgili kişilere uygulanmasında Sosyal ve Beşeri Etik Kuralları ve İlkeleri çerçevesinde herhangi bir sakınca olmadığına toplantıya katılan üyelerin oy birliğiyle karar verilmiştir.

	BAŞKAN Prof. Dr. Mehmet Şirin ÇINAR İlahiyat Fakültesi	
ÜYE Prof. Dr. Mehmet Zeki DUMAN Edebiyat Fakültesi	**ÜYE** Prof. Dr. Gülsen BAŞ Edebiyat Fakültesi	**ÜYE** Prof. Dr. Zafer KANBEROĞLU İktisadi ve İd. Bil. Fakültesi
ÜYE Prof. Dr. Zihni MEREY Eğitim Fakültesi	**ÜYE** Prof. Dr. Murat ÜNAL Eğitim Fakültesi	**ÜYE** Prof. Dr. Mehmet Akif ARVAS İktisadi ve İd. Bil. Fakültesi

EK-B: Etik Beyanı

Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında,

- Tez içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- Atıfta bulunduğum eserlerin bütününü kaynak olarak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- Bu tezin herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir tez çalışması olarak sunmadığımı beyan ederim.

…..…/……/…….

Vedat SARITAŞ

Öğrencinin Adı SOYADI

EK-C: Yüksek Lisans Çalışması Orijinallik Raporu

12/08/2025

Tez Başlığı / Konusu

İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersindeki Kavram Yanılgılarının Giderilmesinde Kelime Oyunlarının Etkisi

Yukarıda başlığı/konusu belirlenen tez çalışmamın Kapak sayfası, Giriş, Ana bölümler ve Sonuç bölümlerinden oluşan toplam **79** sayfalık kısmına ilişkin, **12/08/2025** tarihinde tez danışmanım tarafından **iThenticate** intihal tespit programından aşağıda belirtilen filtreleme uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı **% 19 (on dokuz)**'dur.

Uygulanan Filtreler Aşağıda Verilmiştir:
- Kabul ve onay sayfası hariç,
- Teşekkür hariç,
- İçindekiler hariç,
- Simge ve kısaltmalar hariç,
- Kaynakça hariç,
- Alıntılar hariç,
- Özet hariç
- Yöntemler ve Materyaller hariç
- 8 kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç (Limit match size to 8 words)

Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Lisansüstü Tez Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılmasına İlişkin Yönergeyi İnceledim ve bu yönergede belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmamın herhangi bir intihal İçemediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederiz.

Gereğini bilgilerinize arz ederim.

Anabilim Dalı **:** Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi ABD

Bilim Dalı **:** Sosyal Bilgiler Eğitimi

Statüsü : ☒ **Y. Lisans** ☐ **Doktora**

	Danışman	**Öğrenci**
Adı Soyadı	Dr. Öğr. Üyesi Emrah KULTAS	Vedat SARITAŞ
İmza		
Tarih	12.08.2025	

EK-D: Gönüllü Katılımcı Onam Formu

GÖNÜLLÜ KATILIMCI ONAM FORMU

..... tarafındanyürütülen"....." başlıklı **araştırmaya** davet edilmiş bulunuyorsunuz. Bu araştırmaya katılıp katılmama kararını vermeden önce, araştırmanın neden ve nasıl yapılacağını bilmeniz gerekmektedir. Bu nedenle bu formun okunup anlaşılması büyük önem taşımaktadır. Eğer anlayamadığınız ve sizin için açık olmayan şeyler varsa, ya da daha fazla bilgi isterseniz sorabilirsiniz. Bu çalışmaya katılmak tamamen **gönüllülük** esasına dayanmaktadır. Çalışmaya **katılmama** veya katıldıktan sonra herhangi bir anda çalışmadan **çıkma** hakkında sahipsiniz. **Çalışmayı yanıtlamanız, araştırmaya katılım için onam verdiğiniz** biçiminde yorumlanacaktır. Size verilen **formlardaki** soruları yanıtlarken kimsenin baskısı veya telkini altında olmayın. Bu formlardan elde edilecek bilgiler tamamen araştırma amacı ile kullanılacaktır.

Araştırmayla İlgili Bilgiler:

a. Araştırmanın Amacı:.....
c. Araştırmanın Nedeni: □ Bilimsel araştırma □ Tez çalışması
d. Araştırmanın Öngörülen Süresi:.....
e. Araştırmaya Katılması Beklenen Katılımcı/Gönüllü Sayısı:.....
f. Araştırmanın Yapılacağı Yer(ler):.....

Çalışmaya Katılım Onayı:

"Yukarıda yer alan ve araştırmadan önce gönüllüye / katılımcıya verilmesi gereken bilgileri gösteren Aydınlatılmış Onam Formu adlı metni kendi anadilimde okudum ya da bana okunmasını sağladım. Bu bilgilerin içeriği ve anlamı, yazılı ve sözlü olarak açıklandı. Aklıma gelen bütün soruları sorma olanağı tanındı ve sorularıma doyurucu cevaplar aldım. Çalışmaya katılmadığım ya da katıldıktan sonra çekildiğim durumda, hiçbir yasal hakkımdan vazgeçmiş olmayacağım. Bu koşullarla, söz konusu araştırmaya hiçbir baskı ve zorlama olmaksızın gönüllü olarak katılmayı kabul ediyorum. Bu metnin imzalı bir kopyasını aldım."

Katılımcının (Kendi el yazısı ile)

Adı-Soyadı:.....

İmzası:

(Varsa) Velayet veya Vesayet Altında Bulunanlar İçin;

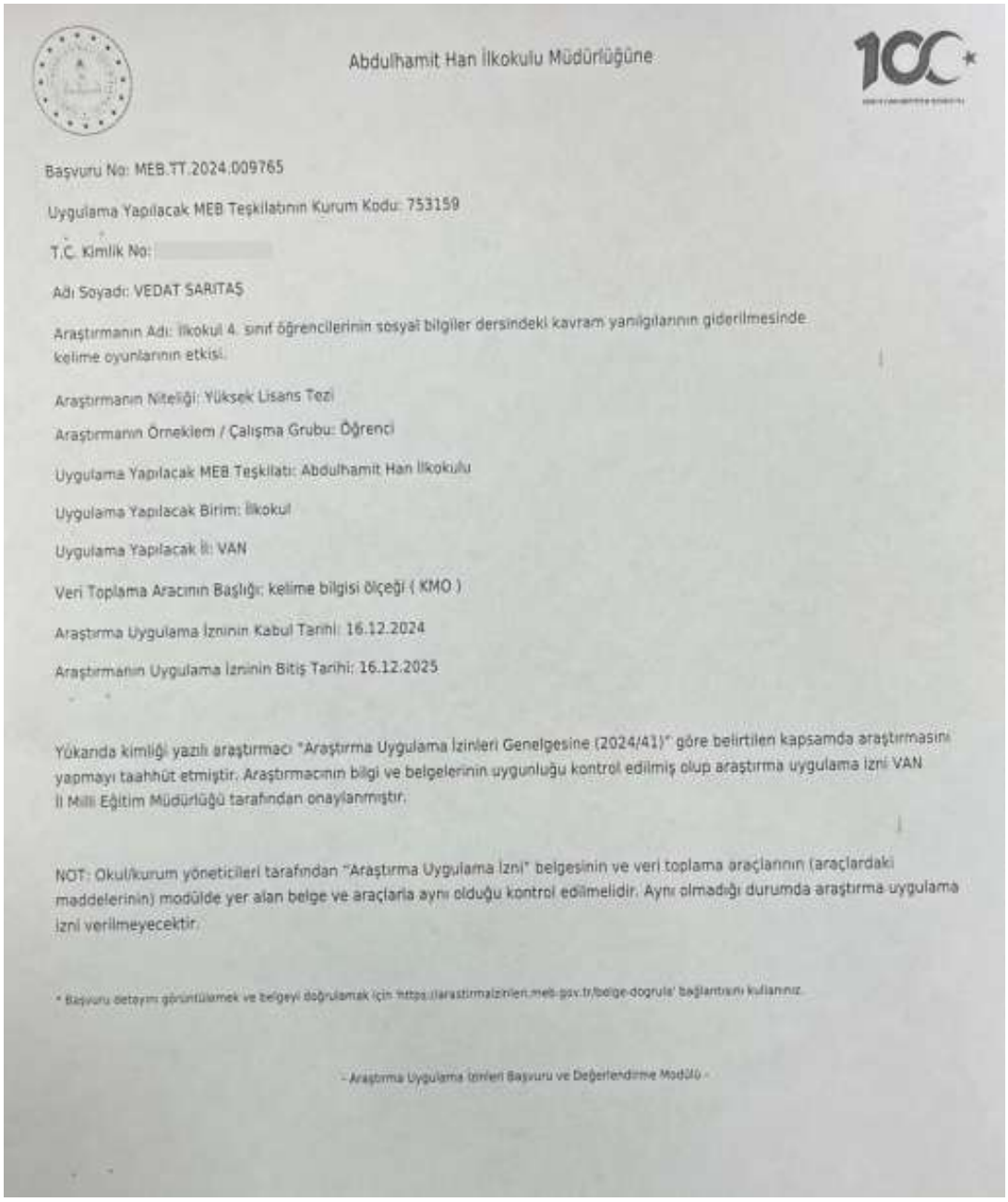
Veli veya Vasisinin (kendi el yazısı ile)

Adı-Soyadı:.....

İmzası:

***Not:** Bu form, iki nüsha halinde düzenlenir. Bu nüshalardan biri imza karşılığında gönüllü kişiye verilir, diğeri araştırmacı tarafından saklanır.*

EK-E: Araştırma Uygulama İzin Belgesi



Abdulhamit Han İlkokulu Müdürlüğüne

Başvuru No: MEB.TT.2024.009765

Uygulama Yapılacak MEB Teşkilatının Kurum Kodu: 753159

T.C. Kimlik No:

Adı Soyadı: VEDAT SARITAŞ

Araştırmanın Adı: İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin sosyal bilgiler dersindeki kavram yanılgılarının giderilmesinde kelime oyunlarının etkisi.

Araştırmanın Niteliği: Yüksek Lisans Tezi

Araştırmanın Örneklem / Çalışma Grubu: Öğrenci

Uygulama Yapılacak MEB Teşkilatı: Abdulhamit Han İlkokulu

Uygulama Yapılacak Birim: İlkokul

Uygulama Yapılacak İl: VAN

Veri Toplama Aracının Başlığı: kelime bilgisi ölçeği (KMO)

Araştırma Uygulama İzninin Kabul Tarihi: 16.12.2024

Araştırmanın Uygulama İzninin Bitiş Tarihi: 16.12.2025

Yukarıda kimliği yazılı araştırmacı "Araştırma Uygulama İzinleri Genelgesine (2024/41)" göre belirtilen kapsamda araştırmasını yapmayı taahhüt etmiştir. Araştırmacının bilgi ve belgelerinin uygunluğu kontrol edilmiş olup araştırma uygulama izni VAN İl Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından onaylanmıştır.

NOT: Okul/kurum yöneticileri tarafından "Araştırma Uygulama İzni" belgesinin ve veri toplama araçlarının (araçlardaki maddelerinin) modülde yer alan belge ve araçlarla aynı olduğu kontrol edilmelidir. Aynı olmadığı durumda araştırma uygulama izni verilmeyecektir.

* Başvuru detayını görüntülemek ve belgeyi doğrulamak için 'https://arastirmalizinleri.meb.gov.tr/belge-dogrula' bağlantısını kullanınız.

- Araştırma Uygulama İzinleri Başvuru ve Değerlendirme Modülü -

EK-F: Örnek Oyunlar

Adı ve Soyadı:.....

Sevgili Öğrenciler;

Tablolarda verilmiş olan her bir kelimeyi iyice okuyup verilen açıklamalardan size göre uygun olanınınkutucuğuna "**X**" işareti koyunuz.Kelimeyi daha önceden görmemiş ve anlamını bilmiyorsanız ***1. kutucuğuişaretleyiniz.***Kelimeyi daha önce görmüş ancak anlamı hakkında bilginiz yoksa ***2. kutucuğuişaretleyiniz***. Kelimeyi daha önce duymuşsanız ve anlamı hakkında bilginiz varsa ve kelimeyi bir cümlede kullanabiliyorsanız***3. veya 4. kutucuğuişaretleyip gerekli boşlukları doldurunuz.***

TEKNOLOJİ		**1.**Bu kelimeyi daha önce gördüğümü hatırlamıyorum.
		2. Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.
		3. Bu kelimeyi daha önce gördüm sanırım.....anlamına gelmektedir. *(Eş anlamlısı)*
		4. Bu kelimenin anlamını biliyorum, kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. ....

İHTİYAÇ		**1.**Bu kelimeyi daha önce gördüğümü hatırlamıyorum.
		2. Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.
		3.Bu kelimeyi daha önce gördüm sanırım.....anlamına gelmektedir. *(Eş anlamlısı)*
		4. Bu kelimenin anlamını biliyorum, kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. ....

İCAT		**1.**Bu kelimeyi daha önce gördüğümü hatırlamıyorum.
		2. Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.
		3. Bu kelimeyi daha önce gördüm sanırım.....anlamına gelmektedir. *(Eş anlamlısı)*
		4. Bu kelimenin anlamını biliyorum, kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. ....

GİRİŞİMCİ		**1**.Bu kelimeyi daha önce gördüğümü hatırlamıyorum.
		2.Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.
		3.Bu kelimeyi daha önce gördüm sanırım.....anlamına gelmektedir. *(Eş anlamlısı)*
		4.Bu kelimenin anlamını biliyorum, kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. ....

PUSULA		**1.**Bu kelimeyi daha önce gördüğümü hatırlamıyorum.
		2. Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.
		3.Bu kelimeyi daha önce gördüm sanırım.....anlamına gelmektedir. *(Eş anlamlısı)*
		4.Bu kelimenin anlamını biliyorum, kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. ....

KROKİ		**1**. Bu kelimeyi daha önce gördüğümü hatırlamıyorum.
		2.Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.
		3.Bu kelimeyi daha önce gördüm sanırım.....anlamına gelmektedir. *(Eş anlamlısı)*
		4.Bu kelimenin anlamını biliyorum, kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. ....

HARİTA		**1.**Bu kelimeyi daha önce gördüğümü hatırlamıyorum.
		2.Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.
		3. Bu kelimeyi daha önce gördüm sanırım.....anlamına gelmektedir. *(Eş anlamlısı)*
		4. Bu kelimenin anlamını biliyorum, kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. ....

KİMLİK		**1.** Bu kelimeyi daha önce gördüğümü hatırlamıyorum.
		2.Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.
		3.Bu kelimeyi daha önce gördüm sanırım.....anlamına gelmektedir. *(Eş anlamlısı)*
		4.Bu kelimenin anlamını biliyorum, kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. ....

MÜZE		**1.**Bu kelimeyi daha önce gördüğümü hatırlamıyorum.
		2.Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.
		3.Bu kelimeyi daha önce gördüm sanırım,.....anlamına gelmektedir. *(Eş anlamlısı)*
		4.Bu kelimenin anlamını biliyorum, kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. .....

KÜLTÜR		**1.**Bu kelimeyi daha önce gördüğümü hatırlamıyorum.
		2.Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.
		3.Bu kelimeyi daha önce gördüm sanırım,.....anlamına gelmektedir. *(Eş anlamlısı)*
		4.Bu kelimenin anlamını biliyorum, kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. .....

BÜTÇE		**1**. Bu kelimeyi daha önce gördüğümü hatırlamıyorum.
		2. Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.
		3. Bu kelimeyi daha önce gördüm sanırım,.....anlamına gelmektedir. *(Eş anlamlısı)*
		4. Bu kelimenin anlamını biliyorum, kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. .....

ÜRETİM		**1.**Bu kelimeyi daha önce gördüğümü hatırlamıyorum.
		2. Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.
		3.Bu kelimeyi daha önce gördüm sanırım.....anlamına gelmektedir. *(Eş anlamlısı)*
		4.Bu kelimenin anlamını biliyorum, kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. .....

TASARRUF		**1.**Bu kelimeyi daha önce gördüğümü hatırlamıyorum.
		2.Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.
		3.Bu kelimeyi daha önce gördüm sanırım.....anlamına gelmektedir. *(Eş anlamlısı)*
		4.Bu kelimenin anlamını biliyorum, kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. .....

SÖZLÜ TARİH		**1.**Bu kelimeyi daha önce gördüğümü hatırlamıyorum.
		2.Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.
		3.Bu kelimeyi daha önce gördüm sanırım.....anlamına gelmektedir. *(Eş anlamlısı)*
		4.Bu kelimenin anlamını biliyorum, kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. .....

TÜKETİM		**1.**Bu kelimeyi daha önce gördüğümü hatırlamıyorum.
		2.Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.
		3.Bu kelimeyi daha önce gördüm sanırım.....anlamına gelmektedir. *(Eş anlamlısı)*
		4.Bu kelimenin anlamını biliyorum, kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. ....

KERVANSARAY		**1.**Bu kelimeyi daha önce gördüğümü hatırlamıyorum.
		2.Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.
		3.Bu kelimeyi daha önce gördüm sanırım.....anlamına gelmektedir. *(Eş anlamlısı)*
		4.Bu kelimenin anlamını biliyorum, kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. ....

AKRABALIK		**1.** Bu kelimeyi daha önce gördüğümü hatırlamıyorum.
		2. Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.
		3. Bu kelimeyi daha önce gördüm sanırım.....anlamına gelmektedir. *(Eş anlamlısı)*
		4. Bu kelimenin anlamını biliyorum, kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. ....

ÇEŞME		**1.**Bu kelimeyi daha önce gördüğümü hatırlamıyorum.
		2.Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.
		3. Bu kelimeyi daha önce gördüm sanırım.....anlamına gelmektedir. *(Eş anlamlısı)*
		4.Bu kelimenin anlamını biliyorum, kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. ....

TARIM		**1.** Bu kelimeyi daha önce gördüğümü hatırlamıyorum.
		2. Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.
		3. Bu kelimeyi daha önce gördüm sanırım.....anlamına gelmektedir. *(Eş anlamlısı)*
		4. Bu kelimenin anlamını biliyorum, kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. ....

SANAYİ		**1.**Bu kelimeyi daha önce gördüğümü hatırlamıyorum.
		2. Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.
		3.Bu kelimeyi daha önce gördüm sanırım.....anlamına gelmektedir. *(Eş anlamlısı)*
		4.Bu kelimenin anlamını biliyorum, kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. ....

MEDRESE		**1.**Bu kelimeyi daha önce gördüğümü hatırlamıyorum.
		2.Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.
		3.Bu kelimeyi daha önce gördüm sanırım.....anlamına gelmektedir. *(Eş anlamlısı)*
		4.Bu kelimenin anlamını biliyorum, kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. ....

TURİZM		**1.**Bu kelimeyi daha önce gördüğümü hatırlamıyorum.
		2.Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.
		3.Bu kelimeyi daha önce gördüm sanırım.....anlamına gelmektedir. *(Eş anlamlısı)*
		4.Bu kelimenin anlamını biliyorum, kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. ....

HASAT		**1.** Bu kelimeyi daha önce gördüğümü hatırlamıyorum.
		2. Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.
		3. Bu kelimeyi daha önce gördüm sanırım.....anlamına gelmektedir. *(Eş anlamlısı)*
		4. Bu kelimenin anlamını biliyorum, kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. ....

KUŞBAKIŞI		**1.** Bu kelimeyi daha önce gördüğümü hatırlamıyorum.
		2. Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.
		3. Bu kelimeyi daha önce gördüm sanırım.....anlamına gelmektedir. *(Eş anlamlısı)*
		4. Bu kelimenin anlamını biliyorum, kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. ....

SORUMLULUK		**1.** Bu kelimeyi daha önce gördüğümü hatırlamıyorum.
		2. Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.
		3. Bu kelimeyi daha önce gördüm sanırım.....anlamına gelmektedir. *(Eş anlamlısı)*
		4. Bu kelimenin anlamını biliyorum, kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. ....

VATAN		**1.** Bu kelimeyi daha önce gördüğümü hatırlamıyorum.
		2. Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.
		3. Bu kelimeyi daha önce gördüm sanırım.....anlamına gelmektedir. *(Eş anlamlısı)*
		4. Bu kelimenin anlamını biliyorum, kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. ....

HARCAMA		**1.** Bu kelimeyi daha önce gördüğümü hatırlamıyorum.
		2. Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.
		3. Bu kelimeyi daha önce gördüm sanırım.....anlamına gelmektedir. *(Eş anlamlısı)*
		4. Bu kelimenin anlamını biliyorum, kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. .....

SAVAŞ		**1.** Bu kelimeyi daha önce gördüğümü hatırlamıyorum.
		2. Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.
		3. Bu kelimeyi daha önce gördüm sanırım.....anlamına gelmektedir. *(Eş anlamlısı)*
		4. Bu kelimenin anlamını biliyorum, kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. .....

CUMHURİYET		**1.** Bu kelimeyi daha önce gördüğümü hatırlamıyorum.
		2. Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.
		3. Bu kelimeyi daha önce gördüm sanırım.....anlamına gelmektedir. *(Eş anlamlısı)*
		4. Bu kelimenin anlamını biliyorum, kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. .....

LİDER		**1.** Bu kelimeyi daha önce gördüğümü hatırlamıyorum.
		2. Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.
		3. Bu kelimeyi daha önce gördüm sanırım…….. …… ……... anlamına gelmektedir. *(Eş anlamlısı)*
		4. Bu kelimenin anlamını biliyorum, kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. …….... ……

DEPREM		**1.** Bu kelimeyi daha önce gördüğümü hatırlamıyorum.
		2. Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.
		3. Bu kelimeyi daha önce gördüm sanırım…….. …… ……... anlamına gelmektedir. *(Eş anlamlısı)*
		4. Bu kelimenin anlamını biliyorum, kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. …….... ……

CEPHE		**1.** Bu kelimeyi daha önce gördüğümü hatırlamıyorum.
		2. Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.
		3. Bu kelimeyi daha önce gördüm sanırım…….. …… ……... anlamına gelmektedir. *(Eş anlamlısı)*
		4. Bu kelimenin anlamını biliyorum, kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. …….... ……

EROZYON		**1.** Bu kelimeyi daha önce gördüğümü hatırlamıyorum.
		2. Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.
		3. Bu kelimeyi daha önce gördüm sanırım…….. …… …….. anlamına gelmektedir. *(Eş anlamlısı)*
		4. Bu kelimenin anlamını biliyorum, kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. …….. ……

EMPATİ		**1.** Bu kelimeyi daha önce gördüğümü hatırlamıyorum.
		2. Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.
		3. Bu kelimeyi daha önce gördüm sanırım…….. …… …….. anlamına gelmektedir. *(Eş anlamlısı)*
		4. Bu kelimenin anlamını biliyorum, kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. …….. ……

ATEŞKES		**1.** Bu kelimeyi daha önce gördüğümü hatırlamıyorum.
		2. Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.
		3. Bu kelimeyi daha önce gördüm sanırım…….. …… …….. anlamına gelmektedir. *(Eş anlamlısı)*
		4. Bu kelimenin anlamını biliyorum, kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. …….. ……

EKSİK HECELER

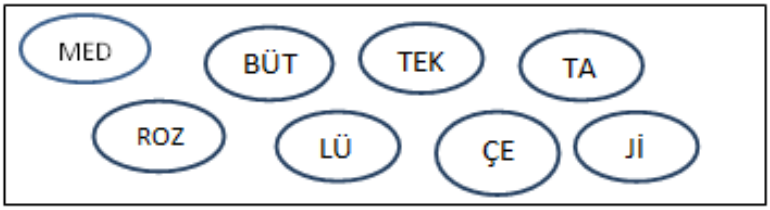
E ☐ YON

☐ NO LO ☐

SÖZ ☐ ☐ RİH

☐ ☐

☐ RE SE

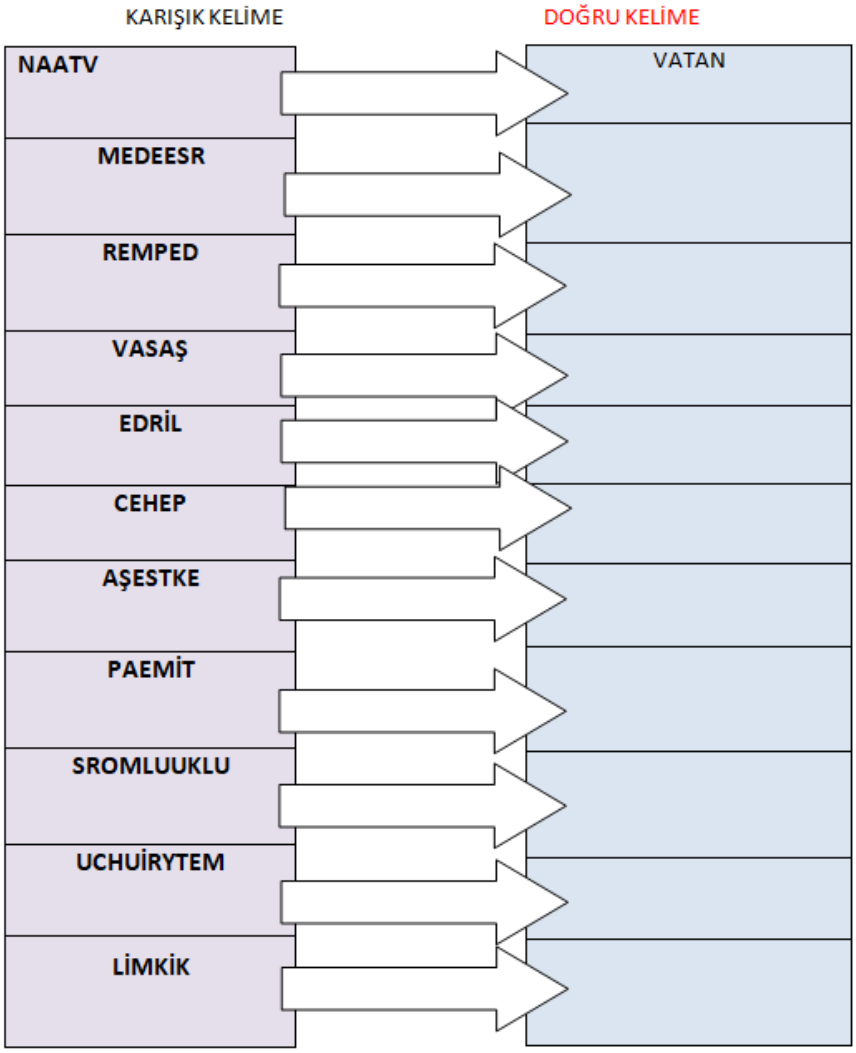


HEP BERABER OYUNU

1. Tarım
2. Turizm
3. Sanayi
4. Hasat
5. Erozyon

- Sınıfta 5 – 6 kişilik gruplar oluşturulur.
- Grup üyelerine tek tek kelimeler sırasıyla verilir. Birer cümle kurmaları istenir.
- Verilen kelime ile beraber önceki tüm kelimelerin olduğu yeni bir cümle kurulur.
- Öğretmen tarafından grubun cümleleri tahtaya yazılır ve beraber bir metin oluşturulur.

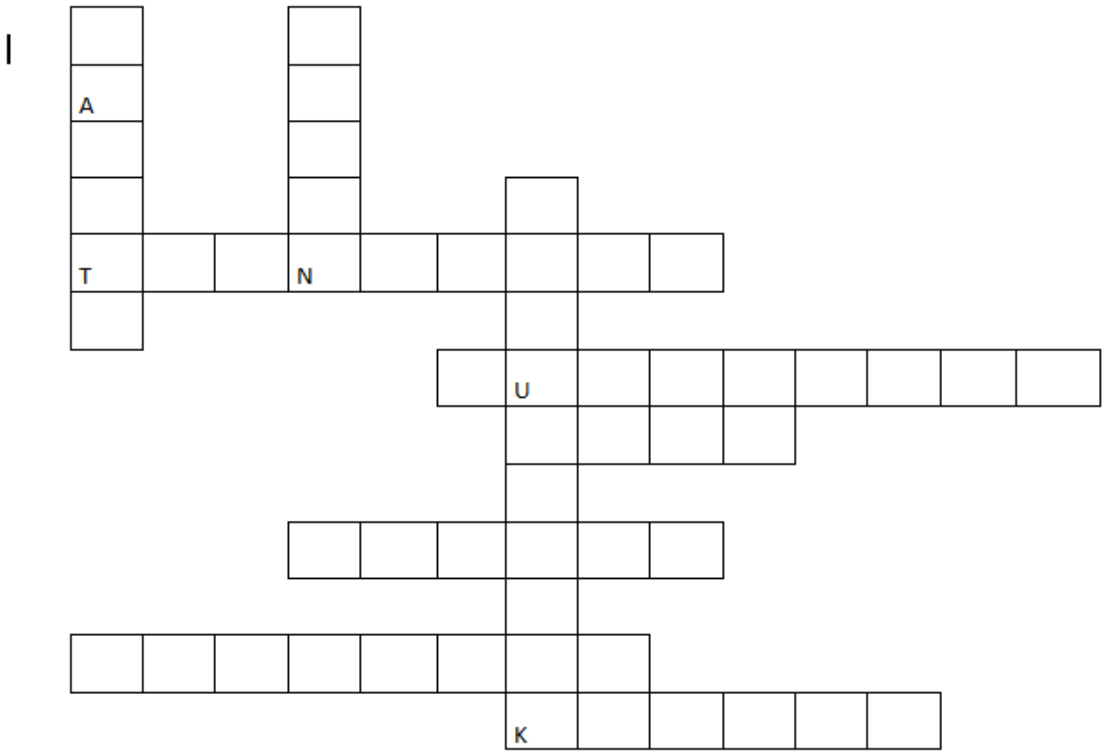
Strateji / Oyun Adı	Karışık Kelimeler
Açıklama / Yönerge	Aşağıda örnekte verildiği gibi karışık verilen kavramların doğrularını yazalım



KAVRAM YERLEŞTİRME

Aşağıda verilen kelimeleri bulmacada uygun yerlere yazınız.

HARİTA	TEKNOLOJİ	KUŞBAKIŞI
PUSULA	VATAN	TEKNOLOJİ
TASARRUF	MÜZE	SORUMLULUK
	KİMLİK	



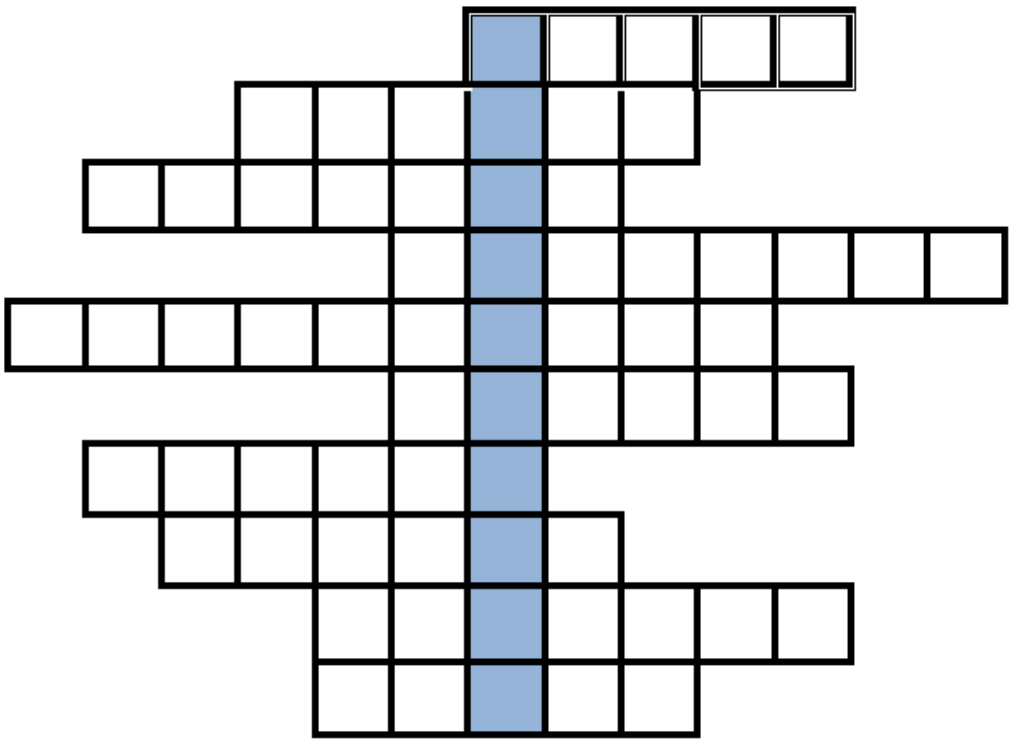
Strateji / Oyun Adı	Kavramsal Sudoku
Açıklama / Yönerge	Aşağıda kavramsal sudoku oyunu verilmiştir. Oyunda her bir kavram aynı satır ve sütunda sadece bir defa kullanılmalıdır. Kutucukları dolduralım.

KROKİ	HARİTA	KUŞBAKIŞI	PUSULA
KUŞBAKIŞI			
PUSULA			KROKİ

KELİME AĞI

VATAN	ATEŞKES	SANAYİ	EMPATİ	ÜRETİM
CEPHE	PUSULA	HARCAMA	İHTİYAÇ	SORUMLULUK

Yukarıda 10 kelime verilmiştir. Size verilen kelimeleri diyagrama yatay olarak yerleştiriniz.Mavi renkli bölümdeki harfleri yukarıdan aşağıya doğru şifre kutusuna yazarak şifreyi bulunuz.



KELİME AVI

L	Y	İ	H	T	İ	Y	A	Ç	T	Ğ
G	İ	G	U	K	Ç	E	İ	E	B	D
İ	K	D	J	R	Y	T	V	Ş	K	E
R	Ü	B	E	Ü	H	U	Ç	M	Ü	P
İ	L	Ğ	E	R	A	R	I	E	Ş	R
Ş	T	Z	F	Z	V	İ	N	M	İ	E
İ	Ü	E	M	E	H	Z	J	L	K	M
M	R	C	H	Ç	U	M	Ü	T	O	H
C	S	P	Y	U	P	E	Ö	G	R	B
İ	E	A	F	K	İ	M	L	İ	K	A
C	Ö	P	R	Ş	E	A	H	J	Z	Ğ
	T	A	S	A	R	R	U	F	I	Ş
T	A	C	İ	B	Ç	B	Ü	T	Ç	E

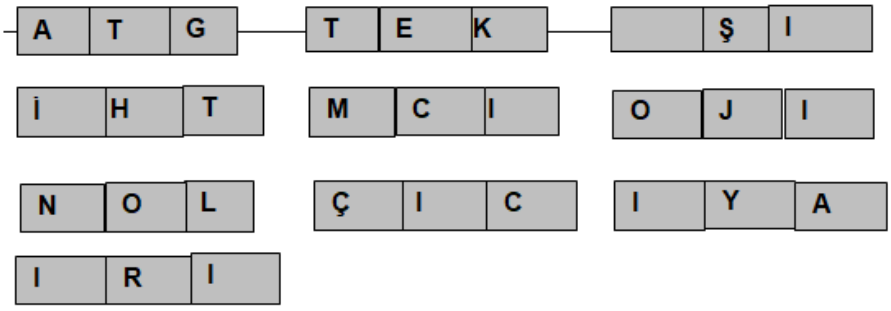
İHTİYAÇ KROKİ LİDER KİMLİK KÜLTÜR

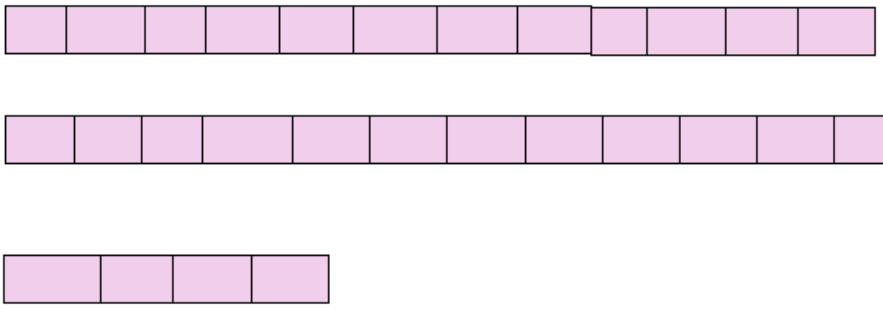
GİRİŞİMCİ MÜZE TASARRUF ÇEŞME TURİZM

DEPREM KÜLTÜR İCAT CEPHE BÜTÇE

Yukarıda verilen kelimeleri bulmacada bulunuz. Kelimeler yatay,dikey,çapraz olarak yerleştirilmiştir. Bu oyun 1 seviyesindedir.

Strateji / Oyun Adı	Kelime Dominosu
Açıklama / Yönerge	Kavramların harfleri aşağıda gruplara ayrılıp karıştırılmıştır.4 kelimelik doğru sıralamayı yazalım.





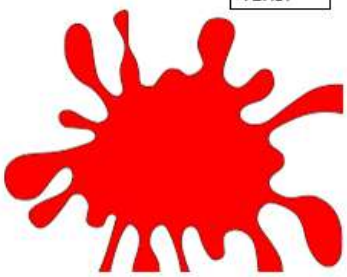
İC



PU

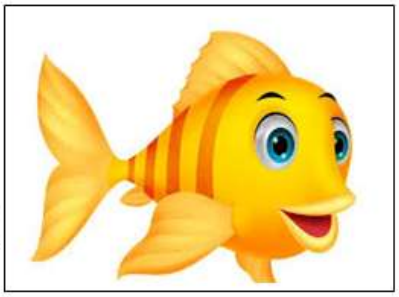


TERSİ





RA







I
