

ULUSLARARASI SOSYAL ARAŐTIRMALAR DERGİSİ THE JOURNAL OF INTERNATIONAL SOCIAL RESEARCH

Cilt: 13 Sayı: 70 Nisan 2020 & Volume: 13 Issue: 70 April 2020
www.sosyalarastirmalar.com Issn: 1307-9581
Doi Number: <http://dx.doi.org/10.17719/jisr.2020.4126>

SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE MİLLİ KÜLTÜR ÖGELERİNİN ÖĞRETİMİNE İLİŐKİN KAVRAM BULMACALARININ KULLANIMI THE USE OF CONCEPT PUZZLES ABOUT TEACHING OF ELEMENTS OF NATIONAL CULTURE IN SOCIAL STUDIES COURSE

Kerem BOZDOĞAN *

Öz

Sosyal Bilgiler derslerinde özellikle kavramların öğretiminde kullanılabilecek araçlardan birisi kavram bulmacalarıdır. Bu çalışmanın amacı, ilkokul 4. sınıf sosyal bilgiler derslerinde “Kültür ve Miras” öğrenme alanı “Milli Kültür Öğelerimiz” konusunun öğretimine ilişkin kavram bulmacaları geliştirmektir. Bu amaç doğrultusunda milli kültür öğelerine yönelik olarak anagram bulmaca, milli kültür öğelerini yansıtan el ürünlerine ilişkin olarak çengel bulmaca, milli kültürle alakalı eşyalara, nesnelere yönelik renkli bulmaca ve milli kültürü yansıtan mimari yapılarla ilgili olarak petek bulmaca ve karışık kelimeleri bulmaca olmak üzere beş tane bulmaca geliştirilmiştir. 2005 Sosyal Bilgiler Öğretim Programı’nda olduğu gibi yenilenen 2018 Sosyal Bilgiler Öğretim Programında da kavram öğretiminin önemli bir yeri olduğu vurgulanmıştır. Bu çalışma ile, sınıf öğretmenleri başta olmak üzere öğretmenlerin sosyal bilgiler derslerinde kavram öğretimine yönelik etkinliklerinde bulmaca kullanma isteklerinin artırılması hedeflenmektedir. Söz konusu bulmacaların derslerin işlenmesini daha aktif, kolay ve eğlenceli hale getireceği düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Kavram, Bulmaca, Kavram Bulmacaları, Sosyal Bilgiler, Milli Kültür.

Abstract

Concept puzzles are one of the tools which could be used in teaching of concepts in Social Studies course. The purpose of this study is to develop concept puzzles about teaching of “Elements of National Culture” in “Culture and Heritage” learning domain included in the 4th grade social studies course. In line with this purpose, five puzzles were developed including anagram puzzle for the elements of national culture, crossword puzzle for handcrafts that reflect elements of national culture, colourful puzzle for the things and objects related to the national culture, honeycomb puzzle for architectural structures that reflect national culture, and puzzles for scrambled words. As it was emphasized in the 2005 Social Studies Curriculum, it was also emphasized in the renewed 2018 Social Studies Curriculum that teaching of concepts had an important place. This study aims at increasing mainly elementary school teachers and teachers’ desire to use puzzles in their activities for teaching of concepts in social studies course. It is considered that puzzles in question will make learning a course entertaining, active, and easy.

Keywords: Concept, Crosswords, Concept Puzzles, Social Studies, National Culture.

* Dr., Öğretmen, Gözüakçalar İlkokulu, Kayseri, kb_38@hotmail.com



1. GİRİŞ

Sosyal Bilimler Sözlüğü'nde kavram; olay, olgu, süreç veya objelerin ortak özelliklerini taşıyan ya da bunlar arasındaki ilişkilere yönelik genel bir fikir ileri süren ve fenomenlerin sınıflandırılmasını sağlayan, çoğunlukla bir sözcük ya da sözcük grubundan oluşan soyut bir ifade olarak tanımlanmıştır. Düşüncenin temel yapısı fonksiyonunu gören, gerçekliğin tasvir edilerek yorumlanması için temel malzeme olarak alınan ve kullanılan kavramlar, belirli ve özel anlamlar yüklenmiş olan sözcükler ve soyut dilsel ifadelerdir (Demir ve Acar, 2002, 238-239).

Türk Dil Kurumu Sözlüğü'nde kavram "bir nesnenin zihindeki soyut ve genel tasarımı, mefhum, nosyon, fehva; nesnelere veya olayların ortak özelliklerini içeren ve bir ortak isim altında toplayan genel tasarım" olarak tanımlanmaktadır (TDK, 1998, 1243).

Tarih Terimleri Sözlüğü'ne göre kavram "sözcüklere gerçek anlamlarını verme ve bu sayede düşünme yoluyla süreç ve olayların özünü kavrayarak, bu süreç ve olayların temel özelliklerine yönelik genellemelere ulaşma olanağını sağlayan, nesnel dünyanın insan zihnindeki yansıma şeklidir" olarak açıklanmaktadır (Bilgiç, 2012, 227)

Ülgen'e (2004, 107) göre kavram, genel anlamda insan düşüncesinde anlam bulan, bir sözcükle ifade edilen, farklı nesne, olay ve olguların değişken olabilen ortak özelliklerini gösteren bir bilgi şeklidir. Başka bir deyişle obje ve düşüncelerin benzerliklerine dayanarak, zihinde oluşturulan sözcükle ifade edilen özellikler bütünüdür.

Sosyal bilgiler dersleri tarih, coğrafya, hukuk, siyaset bilimi, sosyoloji, antropoloji, ekonomi vb. sosyal bilimler disiplinlerinin baz alınarak oluşturulmasından dolayı kavramlar açısından oldukça zengindir ve öğrencilerin birçok kavramla karşılaşması doğaldır. Özellikle ilköğretim kademesinin kavram öğretimine temel teşkil etmesi, kavramların önemle ele alınmasını gerektirmektedir. Sosyal Bilgiler Öğretim Programı'nın geniş içeriğe sahip olması kavram zenginliğine işaret etmektedir ki bu durum öncelikli olarak tüm temalarda o temada geçen kavramların anlam bilgisinin kazandırılmasını gerektirmiştir. Çünkü bir temanın net ve doğru bir biçimde anlaşılması, o temaya ait kavramların iyi öğrenilmesine bağlıdır. 2005 Sosyal Bilgiler Öğretim Programı'nın vizyonlarından birisini de kavramların kullanımı oluşturmakta ve bunun önemi programın genel hedeflerinde de ifade edilmiştir (Alkış, 2014, 75-79; Taşlı, 2005).

Okullarda kavramların öğretilmesi oldukça önemlidir. Çünkü insan zihninin temel yapıtaşları olan kavramların açıklığı ve çeşitliliği, bireylerin öğrenmelerinin anlamlı olması ile doğru orantılı olmaktadır (Fidan, 2012, 168).

Bulmacalar, Sosyal Bilgiler derslerinde kullanılacak görsel ve yazılı materyallerden bir tanesidir (Kaymakçı, 2012, 86). Birçok çeşidi bulunan bulmacalar, düşündürmeyi ve aratıp buldurmayı gaye edinmiş oyunlardır. Bulmacalar daha çok gazete ekleri ile verilmekte olup her yaşta insana hitap eden zevkli bir oyun haline gelmiştir ve çeşitli biçimlerde düzenlenmektedir. Bulmacalar, eğlendirmenin yanında akıl yürütmeye ve düşünmeye yönlendirerek, öğrenmeyi kolaylaştırır ve öğrenilen bilgilerin kalıcılığında önemli bir rol oynar. Bu açıdan eğitim ve öğretim alanında da kullanılabilir (Aslan ve Şeker, 2013, 33). Bulmacalar daha çok sözel ağırlıklı derslerde ilgi çekmekte ve söz konusu bulmacalar vesilesiyle bu derslerin daha eğlenceli bir hale geldiği söylenebilmektedir (Tikbaş, 2011, 56).

Öğretmen, kavram bulmacalarını hazırlarken öncelikle üniteye kapsamındaki kavramları belirleyerek listesini çıkarır ve oluşturacağı bir kavram bulmacası içine söz konusu kavramları yukarıdan aşağıya ve soldan sağa doğru dikkatli bir şekilde gizler. Daha üst sınıflarda bu gizlenme, tersten veya çapraz hizalama olacak şekilde yapılabilir (Dündar, 2007, 42). Kavram bulmacaları, kavramların yüzeysel olarak pekiştirilmesi amacıyla öğrencilerin özellikle giriş düzeyinde birçok kavramla karşılaştıkları konularda kullanılır. Kelime bulmaca haricinde kullanılan, anlamından ve ipucundan hareketle kavramın bulunması beklenen soldan sağa/yukarıdan aşağıya bulmacalar pekiştirmekten daha çok kavramın öğrenilip öğrenilmediğini sınamak için daha uygundur (Altun, 2016, 200)

Sosyal bilgiler derslerinde öğretmenin derse zenginlik katmasının yollarından biri de kavram öğretimine yer vermesidir. Öğrenciler, kavram bulmacaları üzerinde çalışırken, kavramları ezberleyerek değil de bir kısım aşamalardan geçirecek bireysel ve grup sorumluluğu içerisinde somutlaştırarak öğrenecektir. Öğrenme düzeyini grup arkadaşlarıyla paylaşarak artırmış olacaklardır. Ayrıca kavram bulmacaları öğrencilerin bağımsız öğrenme yeteneklerini geliştirerek bilgiye empoze olmalarını sağlayacaktır. Bu açıdan kavram bulmacaları öğrencilere öğrenmeyi öğretmede önemlidir ve öğrenciler açısından çözümü olan problemler olarak kabul edilmelidir. Böylelikle onların problem çözme mantıklarının gelişimine katkıda bulunacağı unutulmamalıdır (Taşlı, 2005).



4. sınıf sosyal bilgiler derslerinde “Milli Kültür Öğelerimiz” konusunda milli kültürümüze yönelik birçok kavram bulunmaktadır. Bu kavramların bir kısmının soyut olmasından dolayı öğrencilerin daha kolay ve kalıcı öğrenmelerini sağlamak önemlidir. Dolayısıyla söz konusu kavramların öğretiminin kolaylaştırılması için materyal ve teknik geliştirmenin önemi kaçınılmazdır. Bu çalışmada da kavramların öğretimi için görsel materyal olarak da kabul edilen bulmacalar geliştirilmiştir.

1.1. Araştırmanın Amacı

Bu çalışmada milli kültür öğelerinin öğretimine uygun olarak kavram bulmacalarının geliştirilmesi amaçlanmıştır. Geliştirilen bulmacalar, yenilenen 2018 Sosyal Bilgiler Öğretimi Programında 4. sınıf “Kültür ve Miras” öğrenme alanında yer alan “Ailesi ve çevresindeki milli kültürü yansıtan öğeleri araştırarak örnekler verir” kazanımının kazandırılmasına ilişkin olduğu ifade edilebilir. Söz konusu bulmacaların 4. sınıf sosyal bilgiler derslerinde ilgili kazanımın öğretilmesinde öğrencilerin öğrenmelerini daha eğlenceli ve kolay hale getireceği, dersin daha aktif ve zevkli biçimde işlenmesine katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

2. YÖNTEM

Bu çalışmada nitel araştırma yaklaşımlarından doküman analizi kullanılmıştır. Doküman inceleme, veri toplama aracı olarak diğer veri toplama yöntemleri ile birlikte kullanılabilmesi gibi tek başına da kullanılabilir. Söz konusu analiz, bir araştırmanın konusuna ilişkin bilgilerin olduğu materyallerin analizidir (Yıldırım ve Şimşek, 2006, 187).

Kavram bulmacalarına yönelik yapılan çalışmalar, 2018 Sosyal Bilgiler Öğretim Programı ve 4. sınıf sosyal bilgiler ders kitabı incelenmiştir. 4. sınıf ders kitabında “Kültür ve Miras” öğrenme alanında yer alan “Ailesi ve çevresindeki millî kültürü yansıtan öğeleri araştırarak örnekler verir” kazanımı ile ilişkili kavramlar belirlenmiş ve milli kültürü yansıtan öğelere yönelik bilgiler incelenmiştir (MEB, 2018; Tüysüz, 2019, 38-43). Bu ünite kapsamında milli kültür öğelerine ilişkin 32 adet kavram belirlenmiştir.

Buradan hareketle milli kültür öğelerine yönelik olarak milli kültür, gelenek, görenek, bayram, değer, inanç kavramlarına; milli kültür öğelerini yansıtan el ürünlerine yönelik olarak buhurdan, gülabdan, çeyiz sandığı, halı, kilim, motif, dantel, takı, kazan, yelek kavramlarına; milli kültürle alakalı nesnelere ilişkin sandık, saat, madalya, yüzük, kemer, çömlek, gaz lambası, bakraç, dantel kavramlarına ve milli kültürü yansıtan mimari yapılarla ilgili olarak cami, müze, köprü, çeşme, medrese, kervansaray, anıt, külliye kavramlarına yönelik sorulardan meydana gelen kavram bulmacaları geliştirilmiştir. Bir akademisyenin görüşleri doğrultusunda bulmacalara son şekli verilmiştir.

3. BULGULAR

4. sınıf “Kültür ve Miras” öğrenme alanında yer alan “Ailesi ve çevresindeki millî kültürü yansıtan öğeleri araştırarak örnekler verir” kazanımı kapsamında geliştirilen bulmacalar aşağıda verilmiştir.

3.1. Anagram Bulmaca

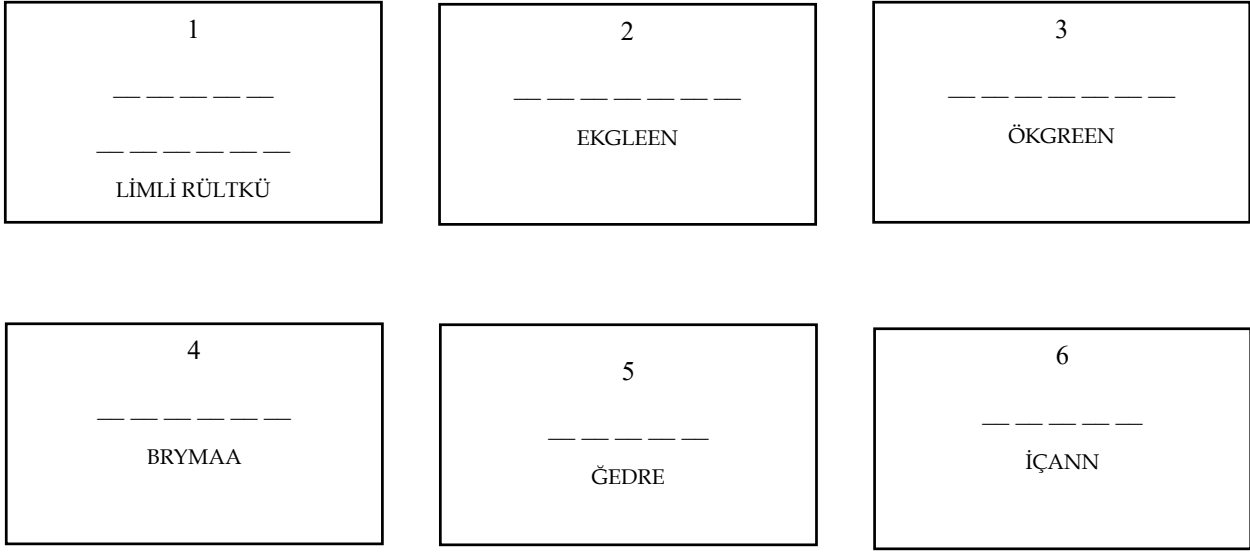
Anagram bulmacanın hazırlanması aşamasında milli kültür öğelerine yönelik olarak “milli kültür, gelenek, görenek, bayram, değer, inanç” olmak üzere 6 kavram kullanılmıştır. Anagram bulmacasının çözümü sürecinde öğrencilerden, sorulan soruları cevaplamaları ve daha sonra numaralı kutucuklarda karışık harflerle verilen yere doğru cevabı yazmaları beklenmektedir.

3.1.1. Yönerge

Sevgili öğrenciler, aşağıda 4. sınıf “Kültür ve Miras” öğrenme alanında yer alan “Milli Kültür Öğelerimiz” konusundaki milli kültür öğelerine yönelik kavramlarla ilgili ipuçlarının yer aldığı anagram bulmaca verilmiştir. Önce soruları cevaplayınız ve daha sonra kutucuklarda karışık harflerle verilen yere doğru cevabı yazınız.



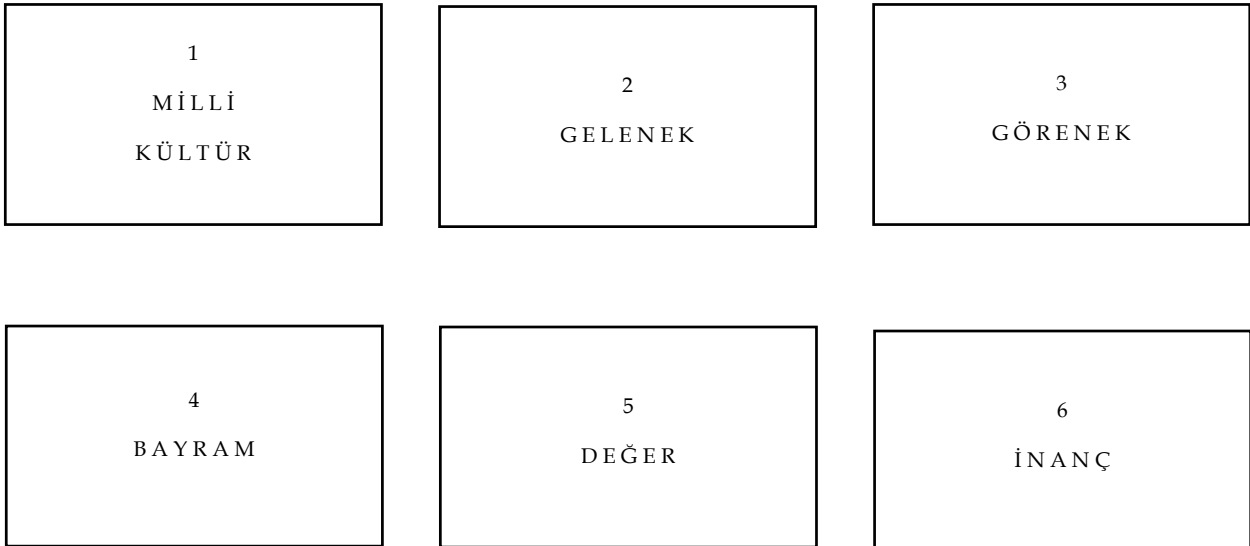
Şekil 1. Milli kültür öğelerine yönelik geliştirilen anagram bulmaca örneği



Sorular

- 1-Bir milleti oluşturan insanların uzun bir zamana yayılan yaşantılarının sonucunda kendilerine özgü ürettikleri maddi ve manevi değerler.
- 2-Öteden beri yapılagelen şeyler, alışkanlıklar.
- 3-Görgü, terbiye.
- 4-Dini yönden ya da milli yönden önemi olan, kutsal kabul edilerek milletçe kutlanılan gün
- 5-Bir toplum, bir sınıf, bir insan için önem taşıyan nesne ya da olay.
- 6-Bir düşünceye içten bir şekilde çok sağlam ve gönülden bağlı bulunma, güvenle doğru sayma, inanma.

3.1.2. Cevaplar



Şekil 2. Milli kültür öğelerine yönelik geliştirilen anagram bulmaca örneğinin cevapları

3.2. Çengel Bulmaca

Çengel bulmacanın hazırlanması aşamasında milli kültür öğelerini yansıtan el ürünlerine yönelik olarak "buhurdan, gülabdan, çeyiz sandığı, halı, kilim, motif, dantel, takı, kazan, yelek" olmak üzere 11 kavrama yer verilmiştir. Bu bulmacanın çözümü aşamasında öğrencilerden, sorulan soruları cevaplamaları

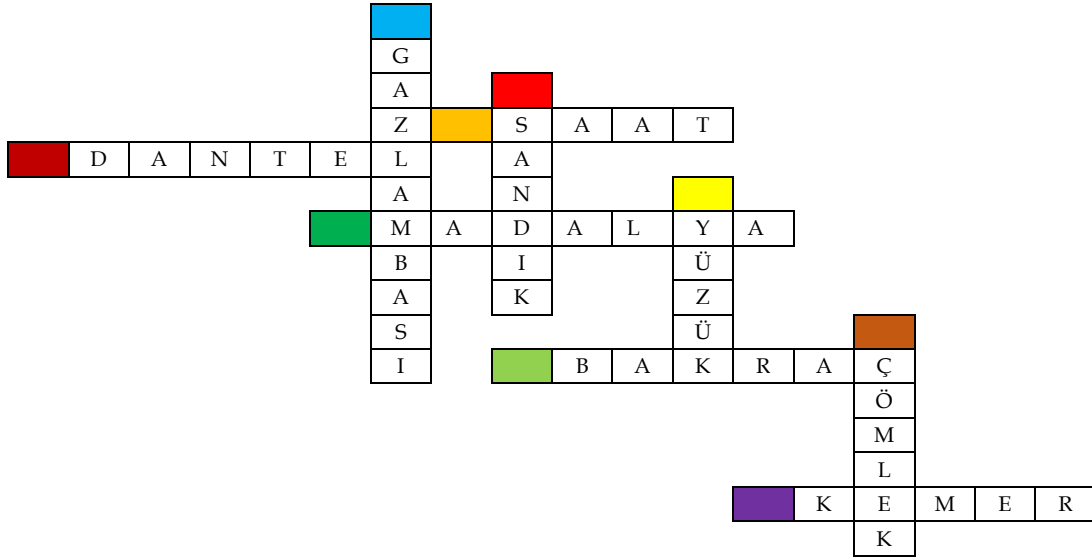


İpuçları

İçine türlü şeyler koymaya yarayan, genellikle tahtadan yapılan, dört köşe ve kapaklı ev eşyası.
Bir günlük sürenin yirmi dördte birlik dilimine eşit olan ve altmış dakikadan oluşan zaman parçası.
Savaşta yararlık gösterenlere verilen metal nişan.
İçinde bulunan bir fitil yardımıyla gazyağını yakarak ışık veren aydınlatma aracı.
Bir kumaşın kenarlarına işlenen, her türlü iplikle örülebilen, çeşitli şekillerde, ince ve ağ görünümünde örgü.
Parmağa geçirilen metal halka.
Genellikle bakırdan yapılan küçük kova.
Topraktan yapılan ve pişirilip ateşe dayanıklı duruma getirilmiş olan tencere.
Deriden, kumaştan vb. yapılan, bele dolayarak iki ucu birbirine tokayla tutturulan bel bağı.

3.3.2. Cevaplar

Kelimeler: Sandık, saat, madalya, yüzük, kemer, çömlek, gaz lambası, bakraç, dantel



Şekil 6. Milli kültürle alakalı nesnelere yönelik geliştirilen renkli bulmaca örneğinin cevapları

3.4. Petek Bulmaca

Petek bulmacanın hazırlanması aşamasında milli kültürü yansıtan mimari yapılarla ilgili olarak "cami, müze, köprü, çeşme, medrese, kervansaray, anıt, külliye" olmak üzere 8 kavrama yer verilmiştir. Bu bulmacanın çözümü aşamasında öğrencilerden, verilen kelimeleri bulmacada yerini bulup boyamaları ve boyanmayan yani kalan harflerden anahtar sözcüğü bulmaları istenmektedir.

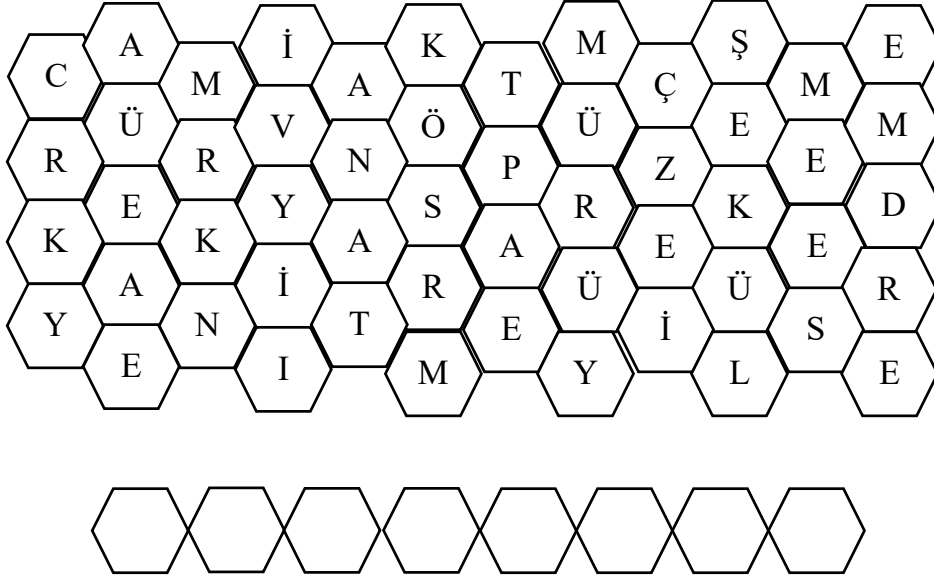
3.4.1. Yönerge

Sevgili öğrenciler, aşağıda 4. sınıf "Kültür ve Miras" öğrenme alanında yer alan "Milli Kültür Öğelerimiz" konusundaki milli kültürü yansıtan mimari yapılarla ilişkin kavramların yer aldığı petek bulmaca verilmiştir. Önce verilen kelimeleri bulmacada yerini bulup boyayınız. Daha sonra kalan harflerden anahtar sözcüğü bulunuz.

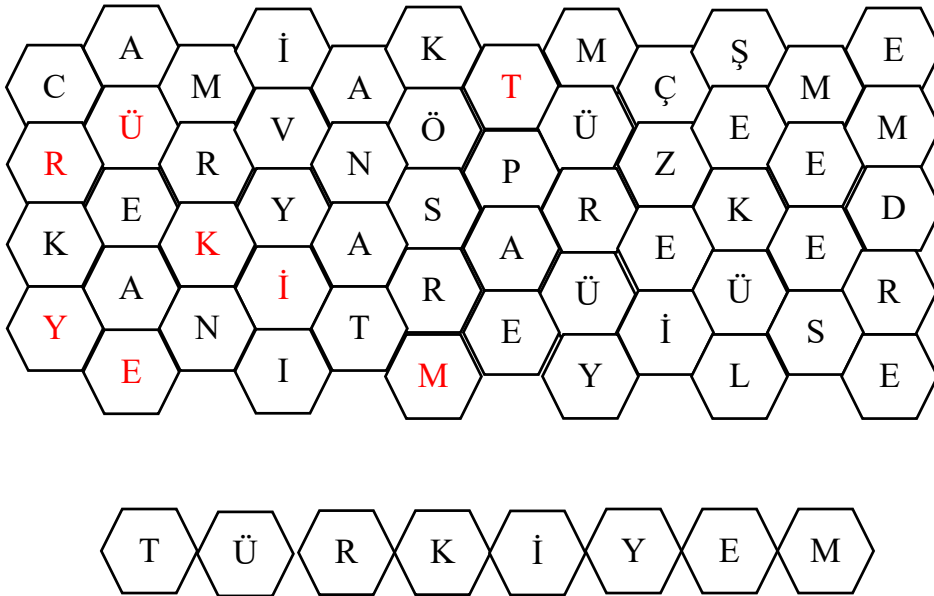


Şekil 7. Milli kültürü yansıtan mimari yapılara yönelik geliştirilen petek bulmaca örneği

Kelimeler: Cami, Müze, Köprü, Çeşme, Medrese, Kervansaray, Anıt, Külliye



3.4.2. Cevaplar



Şekil 8. Milli kültürü yansıtan mimari yapılara yönelik geliştirilen petek bulmaca örneğinin cevapları

3.5. Karışık Kelimeleri Bulmaca

Karışık kelimeleri bulmaca materyalinin hazırlanması aşamasında yine petek bulmacada olduğu gibi milli kültürü yansıtan mimari yapılarla ilgili olarak "cami, müze, köprü, çeşme, medrese, kervansaray, anıt, külliye" olmak üzere 8 kavrama yer verilmiştir. Bu bulmacanın çözümü aşamasında öğrencilerin, sol kutucuktaki karışık olarak verilmiş olan kelimelerin doğru halini karşısındaki kutucuklara yazmaları ve numaralı harfleri aşağıdaki ilgili kutucuklara yazarak anahtar sözcüğü bulmaları beklenmektedir.



3.5.1. Yönerge

Sevgili öğrenciler, aşağıda 4. sınıf “Kültür ve Miras” öğrenme alanında yer alan “Milli Kültür Öğelerimiz” konusundaki milli kültürü yansıtan mimari yapılarak ilişkili kavramların yer aldığı bulmaca verilmiştir. Sol kutucuktaki karışık olarak verilmiş olan kelimelerin doğru halini karşısındaki kutucuklara yazınız ve daha sonra numaralı harfleri aşağıdaki uygun yerlere yazarak anahtar sözcüğü bulunuz.

Şekil 9. Milli kültürü yansıtan mimari yapılara yönelik geliştirilen karışık kelimeleri bulmaca örneği

İAMC
EÜZM
NTIA
KPRÜÖ
ÇEEMŞ
MEEEDRS
KYÜEİLL
KRVNSAEARYA

				5
		2		
				1
4				
			8	
	7			
				6
		3		

1	2	3	4	5	6	7	8

3.5.2. Cevaplar

İAMC
EÜZM
NTIA
KPRÜÖ
ÇEEMŞ
MEEEDRS
KYÜEİLL
KRVNSAEARYA

C	A	M	İ ⁵							
M	Ü ²	Z	E							
A	N	I	T ¹							
K ⁴	Ö	P	R	Ü						
Ç	E	Ş	M ⁸	E						
M	E ⁷	D	R	E	S	E				
K	Ü	L	L	İ	Y ⁶	E				
K	E	R ³	V	A	N	S	A	R	A	Y

1	2	3	4	5	6	7	8
T	Ü	R	K	İ	Y	E	M

Şekil 10. Milli kültürü yansıtan mimari yapılara yönelik geliştirilen karışık kelimeleri bulmaca örneğinin cevapları

4. TARTIŞMA VE SONUÇ

Öğretmenler, ders esnasında birçok kavramları öğretmede zorluklar yaşayabilir. Bulmaca, eğitim ortamında sık sık yararlanılan etkinliklerden biridir ve öğrencilerin dikkatini çekerek kavramları daha eğlenceli ve daha kolay öğrenmelerini sağlayabilir. Özellikle sözel kavramların çok kullanıldığı derslerde şekilli, resimli, renkli, resimli bulmacalar hazırlanabilir. Bu şekilde öğrencilerin derste sıkılmaları giderilmiş olacaktır. Bulmaca tekniği, yerinde ve uygun olarak kullanıldığında bir yandan eğlendirirken öte yandan öğrenmeyi sağlayan bir faaliyet haline gelecektir.

Bu bağlamda eğitimde bulmaca kullanımının faydalarına dair birçok çalışmalar yapılmıştır. Akkan (2005, 145) bulmaca tekniğinin, öğrencilerin öğrenme düzeylerini olumlu yönde etkilediğini ve öğrencilerin ders çalışma isteklerini artırdığını tespit etmiş, ayrıca öğrencilerin hiç öğrenemedikleri bilgilerin tespit edilmesini, öğrenme eksiklerini ve bu eksiklerin tamamlanmasını sağladığı ifade etmiştir. Taşlı (2005) kavram bulmacaları ile çalışan öğrencilerin, kavramı yalnızca ezberlemek yerine bir kısım çalışmalardan



geçip birey ve grup sorumluluğuyla somutlaştırarak öğrendiğini, kendisinin bildiği şeyleri grup arkadaşları ile paylaşma yoluyla öğrenme seviyesini de artırdığı sonucunu elde etmiştir. Aslan ve Şeker (2013, 40), T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük dersine yönelik kavramların öğretimi için, bulmaca kullanmanın, anlatım tekniğine nazaran daha etkili olduğunu belirtmişlerdir. Aydemir (2012, 74-75), bulmaca tekniği ile gerçekleştirilen öğretimin, geleneksel yöntemle göre anlamlı bir farklılık gösterdiğini tespit etmiştir. Kaymakçı (2012, 86), bulmaca çözen öğrencilerin eğlenerek öğrendiklerini ve daha aktif olduklarını saptamıştır. Berry ve Miller (2008, 29), bulmacaların öğrencileri derse karşı motivasyonlarını artırdığını tespit etmiştir. Franklin, Peat ve Lewis (2003, 79), öğrencilerin bulmacayı yararlı bulduklarını ve daha fazla bulmaca çözmek istedikleri sonucuna ulaşmıştır. Yesari (2018, 111) yaptığı araştırmada öğretim etkinliklerinde kavram bulmacaları uygulamış ve bunun programa dayalı yapılan öğretime göre daha etkili olduğu sonucunu elde etmiştir. Sonuç itibarıyla bulmaca tekniğinin kullanılmasının olumlu olduğuna ilişkin bunların dışında daha birçok çalışmalar da mevcuttur (Bilgin, 2018; Crossman ve Crossman, 1983; Park ve Park, 2010; Seçken, 2006; Wise, 2003; Tikbaş, 2011; Whisenand ve Dunphy, 2010; Bakla ve Sarıçoban, 2015)

Bu çalışmalardan elde edilen sonuçlar doğrultusunda 4. sınıf sosyal bilgiler dersi "Kültür ve Miras" öğrenme alanında yer alan ve "Ailesi ve çevresindeki millî kültürü yansıtan öğeleri araştırarak örnekler verir" kazanımının kazandırılmasına ilişkin olarak "Anagram Bulmaca, Çengel Bulmaca, Renkli Bulmaca, Petek Bulmaca ve Karışık Kelimeleri Bulmaca" olmak üzere beş tane farklı bulmaca örneği geliştirilmiştir.

Anagram bulmacada "millî kültür, gelenek, görenek, bayram, değer ve inanç" kavramlarıyla millî kültür öğelerine ilişkin kavramların öğretilmesi; "çeyiz sandığı, halı, motif, kilim, dantel, takı, kazan, yelek, gülabdan, oya, buhurdan" kavramlarını içeren çengel bulmaca ile millî kültürü yansıtan el ürünlerinin öğretilmesi; "sandık, saat, madalya, yüzük, kemer, çömlek, gaz lambası, bakraç, dantel" kavramlarını içeren renkli bulmaca ile millî kültürle alakalı eşya ve nesnelerin öğretilmesi amaçlanmıştır. Millî kültürü yansıtan mimari yapılara yönelik olarak "cami, müze, köprü, çeşme, medrese, kervansaray, anıt, külliye" kavramlarını içeren petek bulmaca ve karışık kelimeleri bulmaca ile öğrencilerin diğer bulmaca türlerinde olduğu gibi kavramları eğlenerek öğrenmeleri düşünülmüştür. Böylelikle söz konusu geliştirilen bulmacalar ile öğretmenlerin bulmacaları nasıl kullanabileceğinin gösterilmesi, sosyal bilgiler dersinin daha eğlenceli hale getirilmesi ve öğrencilerin kavramları daha kolay öğrenmeleri ve pekiştirmeleri hedeflenmiştir.

Derslerde bulmaca tekniğinin kullanımına yönelik literatürde her ne kadar birçok çalışmalar yapılsa da Türkiye'deki araştırmaların sayısı sınırlıdır. Özellikle sosyal bilgiler dersi ünitelerinin öğretiminde kavram bulmacalarına ilişkin araştırma sayısı oldukça azdır (Taşlı, 2005; Alkış, 2008; Aslan, 2012; Aslan ve Şeker, 2013; Kaymakçı, 2012; Kızıl, 2015; Çakmak ve Çelik, 2016; Tokcan, 2015, Tokcan ve Özdemir, 2018; Yesari, 2018). Bunlardan son yıllarda yapılan çalışmalara bakıldığında Tokcan ve Özdemir (2018) 6. sınıf sosyal bilgiler dersi "Kültür ve Miras" öğrenme alanında yer alan "Orta Asya'da kurulan ilk Türk devletlerinin coğrafi, siyasi, ekonomik ve kültürel özelliklerine ilişkin çıkarımlarda bulunur" kazanımına yönelik olarak 2 tane çengel ve 2 tane de kelime avı bulmacası geliştirmiştir. Çakmak ve Çelik (2016) ise 6. sınıf sosyal bilgiler dersinin "İpek Yolunda Türkler" ünitesinde geçen ve 30 kavramdan oluşan sözcük avı bulmacası, zincir bulmaca ve anagram bulmaca örneği geliştirmişlerdir. Görüldüğü gibi özellikle sosyal bilgiler dersi için bulmaca geliştirme konusunda yapılan çalışmalar yeterli sayıdadır denilemez. Bu açıdan ele alındığında bu çalışmanın literatüre katkı sağlanacağı düşünülmektedir.

Sonuç itibarıyla bu çalışma ile geliştirilen bulmacalar ile sosyal bilgiler dersinde öğrencilerin ilgili kavramları daha kolay öğrenmelerine ve pekiştirmelerine katkıda bulunacağı, öğretmenlere materyal geliştirme açısından yol göstererek dersin sıkıcılığını azaltacağı ve dolayısıyla dersin daha eğlenceli olarak işlenmesini sağlayacağı beklenmektedir.

KAYNAKÇA

- Akkan, E. (2005). Matematik Öğretiminde Bulmaca Etkinliğinin Öğrenci Başarısına Etkisi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Burdur Eğitim Fakültesi Dergisi*, 10, 140-146.
- Alkış, S. (2008). Sosyal bilgiler programı insanlar, yerler ve çevreler öğrenme alanıyla ilgili kavram bulmacaları. *Millî Eğitim Dergisi*, 180, 68-79.
- Alkış, S. (2014). Sosyal bilgilerde kavram öğretimi. Safran, M. (Ed.), *Sosyal bilgiler öğretimi* (s. 69-92). Ankara: Pegem Akademi.
- Altun, A. (2016). Hayat bilgisi derslerinde kavram öğretimi. S. Güven, S. Kaymakçı. (Ed.), *Hayat bilgisi öğretimi* içinde (ss. 180-210), Ankara: Pegem Akademi.
- Aslan, S. (2012). 8. Sınıf T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük dersi kavramlarının öğretiminde bulmacaların öğrenci başarısına etkisi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Burdur.
- Aslan, S. ve Şeker, K. (2013). Sekizinci Sınıf T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük Dersi Kavramlarının Öğretiminde Bulmacaların Öğrenci Başarısına Etkisi. *Mediterranean Journal of Humanities*, 3(1), 29-42.



- Aydemir, E. (2012). *Çevrimiçi bulmaca kullanımının öğrencilerin akademik başarısına ve öğrenmenin kalıcılığına etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elazığ.
- Bakla, A. and Sarıçoban, A. (2015). Interactive puzzles in vocabulary instruction: Teachers and learners as designers. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 19(1), 129-143.
- Berry, D. C. and Miller, M. G. (2008). Crossword puzzles as a tool to enhance athletic training student learning part I. *Athletic Therapy Today*, 13(1), 29-31.
- Bilgin, D. (2018). *Türkçe dersinde bulmaca ile kavram öğretiminin öğrenci başarısına ve derse karşı tutuma etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Karadeniz Teknik Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.
- Bilgiç, A. T. (2012). *Tarih terimleri sözlüğü* (1. baskı). İstanbul: Toplumsal Dönüşüm Yayınları.
- Crossman, E. K. and Crossman, S. M. (1983). The crossword puzzle as a teaching tool. *Teaching of Psychology*, 10, 98-99.
- Çakmak, M. A., ve Çelik, A. U. (2016). Sosyal bilgiler dersi "ipek yolunda türkler" ünitesi için kavram öğretim materyali geliştirme çalışması. *Türk ve İslam Dünyası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(6), 70-79.
- Demir, Ö., ve Acar, M. (2002). *Sosyal bilimler sözlüğü*. (3. baskı). Ankara: Vadi Yayınları.
- Dündar, H. (2007). *Kavram analizi stratejisinin öğrencilerin kavram öğrenme başarısı ve hayat bilgisi dersine ilişkin tutumlarına etkisi*. Yayınlanmamış doktora tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Fidan, N. (2012). *Okulda öğrenme ve öğretme*. (3. baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Franklin, S., Peat, M. and Lewis, A. (2003). Non-traditional interventions to stimulate discussion: The use of games and puzzles. *Journal of Biological Education*, 37(2), 79-84.
- Kaymakçı, S. (2012). Sosyal Bilgiler Dersinde Bulmaca Kullanıyorum. *Araştırma Temelli Etkinlik Dergisi (ATED)*, 2(2), 86-99.
- Kızıl, Ö. (2015). *Sosyal bilgiler 6. sınıf "ülkemizin kaynakları" ünitesinin kavram bulmacası etkinlikleri yoluyla öğretiminin akademik başarı üzerindeki etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Manisa.
- MEB (2018). *Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı*. (İlkokul ve Ortaokul 4, 5, 6 ve 7. Sınıflar)
<http://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/201812103847686SOSYAL%20BİLGİLER%20ÖĞRETİM%20PROGRAMI%20.pdf> (08.02.2020)
- Park, E. ve Park, Y. (2010). A hierarchical interface design of a puzzle game for elementary education. *Science and Technology*, 3(2), 43-49.
- Seçken, N. (2006). A web based puzzle for energy sources. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 7(3), 70-75.
- Taşlı, İ. (2005). 4.-7. sınıf sosyal bilgiler programı üniteleri ile ilgili kavram bulmacaları örnekleri, *Milli Eğitim Dergisi*, 166. http://dhgm.meb.gov.tr/yayimlar/dergiler/milli_egitim_dergisi/166/orta3-tasli.htm (04.02.2020)
- TDK. (1998). *Türkçe Sözlük*. (8. bs., C. 1-2). Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- Tikbaş, F. (2011). *Kültür, eğitim ve kültür ekonomisi kapsamında bulmacaların işlevleri*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Tokcan, H. (2015). *Sosyal bilgilerde kavram öğretimi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Tokcan, H., ve Özdemir, S. M. (2018). İlk türk devletleri konularının öğretimine uygun alternatif etkinlik önerisi: kavram bulmacaları. *Turkish Journal of Primary Education*, 3(1), 19-32.
- Tüysüz, S. (2019). *İlkokul sosyal bilgiler 4. sınıf ders kitabı*. Ankara: Tuna Matbaacılık.
- Ülgen, G. (2004). *Kavram geliştirme (Kuramlar ve uygulamalar)* (4.Baskı). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Whisenand, T. G. and Dunphy, S. M. (2010). Accelerating student learning of technology terms: The crossword puzzle exercise. *Journal of Information Systems Education*, 21(2), 141-148.
- Wise, A. (2003). Web-based puzzle program to assist students' understanding of research methods. *Active Learning in Higher Education*, 4(2), 193-202.
- Yesari, B. (2018). *Kavram bulmacalarının sosyal bilgiler 6. sınıf demokrasinin serüveni ünitesindeki öğrenci başarısına etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Niğde Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Niğde.
- Yıldırım, A., ve Şimşek, H. (2006). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (6. baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.