



Ortaokul 6. ve 7. Sınıf Öğrencilerinin Tabu Oyununun Fen Eğitiminde Kullanılmasına İlişkin Görüşlerinin Belirlenmesi¹

Hatice HALAÇ

htchalac@gmail.com

0000-0001-5627-3567

Aykut Emre BOZDOĞAN

aykudemre@gmail.com

0000-0002-5781-9960

Öz

Bu araştırmanın amacı ortaokul 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin Dünya ve Evren öğrenme alanı kapsamında hazırlanan tabu oyununun fen eğitimine kullanılmasına ilişkin görüşlerinin tespit edilmesidir. Araştırmanın çalışma grubunu 2019–2020 yılında Tokat ilindeki bir merkez okulundan 6. sınıf düzeyinde 69 kız ve 54 erkek öğrenci, 7. sınıf düzeyinde 50 kız ve 42 erkek öğrenci olmak üzere toplam 215 öğrenci oluşturmaktadır. Çalışma grubu amaçlı örnekleme yöntemlerinden uygun örnekleme yöntemi kullanılarak oluşturulmuştur. Çalışmada 2 farklı veri toplama aracı kullanılmıştır. Bunlardan birincisi öğrencilerin kavram imajlarını belirlemek için kullanılan tabu kartlarıdır. İkinci veri toplama aracı ise öğrencilerin tabu oyununa yönelik görüşlerinin belirlenmesi için araştırmacı tarafından hazırlanan ve 3 açık uçlu sorudan oluşan anket formudur. Tabu oyunu, çalışma grubundaki öğrencilerin tamamıyla oynanırken, anket formu çalışma grubu içinden rastgele seçilen 92 öğrenciye uygulanmıştır. Anket formundan elde edilen veriler de içerik analizi kullanılarak kodlama yapılmış ve kodların ortak yönlerine göre temalar oluşturulmuştur. Anket formundan elde edilen veriler de incelendiğinde öğrencilerin büyük çoğunluğunun tabu oyununu güzel ve öğretici bulduğu, Dünya ve Evren öğrenme alanı konu ve kavramlarına yönelik bakış açısını değiştirdiği ve tabu oyununun fen bilimleri dersinin diğer konu ve kavramlarında kullanılmasını istediği görülmüştür.

Anahtar kelimeler: Fen Öğretimi, Ortaokul Öğrencileri, Tabu Oyunu, Dünya ve Evren Öğrenme Alanı.

Determining the Opinions of the 6th and 7th Grade Secondary School Students on the Use of Taboo Game in Science Education

Abstract

The aim of this study is to determine the concept images of the 6th and 7th grade students of secondary school on the subjects and concepts of the Earth and the Universe learning area with the help of the taboo game and to determine the students' views on the taboo game. The phenomenology method, one of the qualitative research methods, was used in the study. The study group of the study consists of 215 students,

Ortaokul 6. ve 7. Sınıf Öğrencilerinin Tabu Oyununun Fen Eğitiminde Kullanılmasına İlişkin Görüşlerinin Belirlenmesi

Hatice HALAÇ, Aykut Emre BOZDOĞAN

69 girls, and 54 boys in the 6th grade, 50 girls and 42 boys in the 7th grade, from a central school in Tokat in 2019-2020. The study group was formed by using the appropriate sampling method, one of the purposeful sampling methods. Two different data collection tools were used in the study. The first of these is the taboo cards used to determine students' concept images. The second data collection tool is the questionnaire form, which consists of 3 open-ended questions, prepared by the researcher to determine the students' views on the taboo game. While the Taboo game was played with all of the students in the study group, the questionnaire form was applied to 92 randomly selected students from the study group. When the data from the questionnaire was examined, it was seen that the majority of the students found the game of taboo beautiful and instructive, it changed their perspective on the subjects and concepts of the Earth and Universe learning area, and the students wanted the taboo game to be used in other subjects and concepts of the Science course.

Key Words: Science Education, Secondary School Students, Taboo Game, Earth and Universe Learning Area.

Ortaokul 6. ve 7. Sınıf Öğrencilerinin Tabu Oyununun Fen Eğitiminde Kullanılmasına İlişkin Görüşlerinin Belirlenmesi

Giriş

İnsanlar binlerce yıl öncesinden itibaren gökyüzündeki cisimleri merak edip bu cisimlerin dikkat çekici hareketlerini ve gök olaylarını anlamaya çalışmışlardır (Evren, 2014). Bu ilgi ve merak modern astronomi biliminin gelişimini hızlandırmıştır. TDK (2013) astronomiyi gök cisimlerinin hareketlerini, yerlerini, aralarında olan uzaklıklarının ölçülmesini, bunların fizik ve kimya açısından yapılarını inceleyen bir bilim dalı olarak tanımlamaktadır (Kırkbıyık vd., 2007). Astronomi aynı zamanda; fizik, kimya, jeoloji, biyoloji ve bir bilim dili olan matematik ve geometri gibi disiplinleri birleştiren bir bilimsel “disiplinler topluluğu” dur. Bu yüzden fen bilimleri astronomiden ayrı düşünmek mümkün olmamaktadır (Gülseçen, 2002). Koçer (2002)’ e göre bir insan olarak öğrencilere doğadaki konumunu, yaşadığı dünyadaki ve evrende bulunduğu konumu bilimsel olarak gösterebilecek dersi astronomi olarak ifade etmektedir. Taşcan (2013)’ a göre de fen bilimleri ve astronomi birbirlerini karşılıklı olarak besleyen kaynaklardır. Astronomi ve fen bilimleri arasında karşılıklı etkileşim mevcuttur. Bireylere doğru ve mantıklı düşünmeyi etkili şekilde öğretmeye yardımcı bir bilim dalı olmasından dolayı ABD başta olmak üzere birçok gelişmiş ülkede fen bilimleri dersinin öğrencilere sevdirmesi ve öğrencilerin fen bilimleri dersine ilgi duymasını sağlamada astronomiden etkin bir biçimde yararlanılmaktadır. ABD gibi gelişmiş ülkelerde astronomi, fen bilimleri dersini sevdirmek ve fen bilimleri dersine yönelmek amacıyla etkili bir biçimde kullanılmaktadır (Tunca, 2002). Ülkemizde ise son yıllarda gençlerimizin bilimsel okuryazarlığını tespit etmek için TÜBİTAK tarafından gerçekleştirilen bir araştırma, Türk gençliğinin en çok ilgisini çeken konulardan birisinin “astronomi” olduğunu ortaya çıkarmıştır (MEB, 2013a). Bu nedenle Türkiye’deki 2004 ve 2013 Fen Bilimleri Dersi Öğretim Programlarında Dünya ve Evren öğrenme alanı son öğrenme alanı olarak programda yer alırken 2018 yılında yapılan değişiklikte ilk öğrenme alanı olmuştur (MEB, 2004, 2013, 2018). Fen bilimleri dersi kapsamında sınıf içinde birçok yöntem ve teknik kullanılmaktadır. Bu yöntem ve tekniklerin birisi de eğitsel amaçlı oyunlardır. Oyunun sözlük anlamı yetenekleri ve zekayı geliştiren, kendine özgü kurallara sahip, zamanı daha hoş değerlendirmeye yardımcı bir eğlencedir (TDK). Ergün (1980)’ e göre doğumdan ölüme kadar her yaşta oyun oynanabilir ancak bütün özellikleri taşıyan gerçek oyunlar çocukluk döneminde oynanır ve çocukluk oyun demektir. Çocuklar oyun oynayarak kendilerini daha iyi ifade edebilirler. Oyun sayesinde çocuklar bilişsel, duyuşsal ve psikomotor alanda çok farklı beceriler edinir ve oyun oynamak çocuklar için önemli bir etkinliktir (Güven, 2018). Ayrıca oyunlar çocuğun dili kullanmasına, iletişim kurmasına, sosyalleşmesine ve duygularını ifade edebilmesine yardımcı olur (Başal, 2007). Akkoyunlu (2007)’ nun da ifade ettiği gibi oyun insan beynini tüm yönleriyle kullanılmasını sağlayan etkililiği yüksek yöntemlerdendir. Oyun için kullanılan tanımlamaların birleştiği nokta ise çocukların keşfetmesine yardımcı öznel bir alan, çocukluğa özgü güç ve öğrenmeye yardımcı dil olduğudur (Tuğrul ve diğ., 2014).

Sınıf ortamında eğitsel amaçlı yapılacak oyun etkinlikleri ile ders ortamı zenginleştirilebilir. Öğretmenlerin derste oyunlar kullanarak konuyu anlatılması gerekli olan bilgilerin, kavramların ve becerilerin örtük olarak öğrencilere aktarımı sağlanabilir (Yıldız, 2001). Ayrıca eğitsel oyunlar aracılığıyla öğrencilerin eğlenerek öğrenmesine fırsat doğmaktadır. Oyun tekniği sayesinde çekingen, derse karşı ilgisiz ya da ders ortamından sıkılmış öğrencilerin derse ve öğrenme faaliyetine katılmaya istekli olabilmesi sağlanabilir (Demirel, 2002). Aynı zamanda sınıf içinde oynanan eğitsel oyunlar öğrencilerde oyun oynama ve eğlenme isteği oluşturduğu için öğrenciler eğitsel oyunları özümseyerek devam ettirmeyi

Ortaokul 6. ve 7. Sınıf Öğrencilerinin Tabu Oyununun Fen Eğitiminde Kullanılmasına İlişkin Görüşlerinin Belirlenmesi

Hatice HALAÇ, Aykut Emre BOZDOĞAN

istemekte ve bu durum sayesinde öğrenilen bilgiler farkında olmadan gerçek hayata taşınmaktadır (Moon ve Underhill, 2009). Yapılan çok sayıda çalışmanın sonuçları eğitim amaçlı oyun etkinliklerinin öğrenmeye etkisinin olumlu olduğunu göstermektedir (Bayat, Kılıçarslan ve Şentürk, 2014; Coşkun, Akarsu ve Kariper, 2012; Demir, 2012; Kaya ve Elgün, 2015).

Fen bilimleri dersinde konuların öğretiminde çağdaş bir yaklaşım olarak oyunla öğretim soyut kavramların somutlaştırılmak, öğrencilerin derste tutumlarının olumlu yönde geliştirilmek ve akademik başarı olarak daha üst seviyeye çıkarmak için tercih edilebilir (Bilen, 1999; Can, 2010). Oyunlar aracılığıyla öğrenciler derse daha istekli katılarak öğrenme sürecinde daha aktif olabilmektedir. Aynı zamanda öğrenciler sırf oyun olduğu için verecekleri cevabın yanlış olduklarını düşünse bile fikirlerini özgür bir şekilde açıklayabilirler (Whelan, 2005). Fen Derslerinde kullanılan oyunlardan birisi de Tabu oyunudur. Tabu oyunu 2 gruba ayrılarak kelime anlatımına dayalı çok oyunculu bir oyundur. Oyunculardan biri kartlarda yazan asıl kelimeyi yasaklı olan kelimeleri kullanmadan grup arkadaşlarına anlatmasına dayalı bir kelime oyunudur (Toma ve diğ., 2017). Tabu oyununun oynanmasındaki amacı verilen süre içinde (60 saniye) yasaklı olan kelimeleri kullanmadan çok sayıda kelimeyi grup arkadaşlarına anlatmaktır (Batur ve Erkek, 2017). Tabu oyununun derslerde uygulanmasına ilişkin yurtdışında ve ülkemizde örnekleri bulunmaktadır. Fakat bu çalışmalar incelendiğinde yabancı dil eğitiminde kelime öğretiminde (Hawkins, 2016; Tuna Gündoğdu, 2018), öğrencilerin sahip olduğu kelime bilgisini tespit etmede (Agustina, 2013) kullanılmıştır. Aynı zamanda Capps (2008)' in yaptığı çalışmada tabu oyununun genel kimya kavramları öğretimi, kavramların pekiştirilmesi ve kavramların tekrar edilmesi aşamalarında kullanılabilirliğini belirtmiştir. Ülkemizde yapılan çalışmalara bakılacak olursa Güney ve Aytan (2014)' nin ortaokul öğrencileri ile yaptıkları çalışmada Türkçe dersinde öğrencilerin aktif kelime hazinesini geliştirmeye yönelik tabu oyunundan faydalanmıştır. Yaptıkları çalışmada tabu oyunu sayesinde öğrencilerin aktif kelime hazinesinin yanında konuşma becerilerinin de geliştirileceği ifade edilmiştir. Batur ve Erkek (2017) de yaptıkları çalışmada tabu oyununun Türkçe dersinde aktif kelime hazinesini geliştirilmesine katkısını ortaya koyan deneysel bir çalışma yapmışlardır. Tuna Gündoğdu (2018) ise yaptığı çalışmada ortaokul 7. sınıf öğrencilerinin İngilizce dersindeki kelime bilgisine tabu oyunu ile ders işlenmesinin etkisini ve öğrencilerin tabu oyunu ile kelime öğrenmeye ilişkin görüşlerini incelemiştir. Çalışma sonunda deney grubunda tabu oyunuyla öğrencilerin kelime başarılarının ve tabu oyunuyla kelime öğrenmeye ilişkin görüşlerinin olumlu yönde olduğu ifade edilmiştir. Genç ve arkadaşlarının (2012) ortaokul öğrencileri ile yaptıkları çalışmada fen bilimleri dersindeki kavramlara yönelik yanlışları tespit etmek amacıyla tabu oyununu kullanmıştır. Öğrencilerin kavramları anlatırken fenle ilgili cümle kurmaktan kaçındıkları ve daha çok kolay yoldan kavramı anlatmaya çalıştıkları sonucuna ulaşmışlardır. Ayrıca öğrencilerin oyuna zevkle katıldıkları ve kavram yanlışları tespitinde tabu oyununun etkili olabileceği vurgulanmıştır. Alan yazında tabu oyunu ile ilgili fen bilimleri dersindeki bazı kavramlara yönelik yanlışların tespit edilmesi (Genç, Genç ve Yüzüak, 2012) ve periyodik tablo özellikleri öğretiminde tabu oyunu kullanılması (İri ve Çil, 2013) konularında çalışmalar olduğu tespit edilmiştir. Görüldüğü gibi alan yazında fen eğitimi alanında tabu oyunuyla kavramların anlatım yöntemini belirlendiği yeterli düzeyde çalışma olmadığı görülmüş ve yapılan bu çalışma ile bu eksikliğin gidermeye çalışılacağı düşünülmektedir. Bu kapsamda araştırmanın amacı ortaokul 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin Dünya ve Evren öğrenme alanı kapsamında hazırlanan tabu oyununun fen eğitimine kullanılmasına ilişkin görüşlerinin tespit edilmesidir. Araştırmada aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır.

1. 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin verilen kavramların anlatımlarında kullandıkları yöntemler nelerdir?
2. 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin Dünya ve Evren öğrenme alanındaki konu ve kavramların öğretiminde tabu oyunu kullanılmasına yönelik görüşleri nelerdir?
3. 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin tabu oyunu oynamanın Dünya ve Evren öğrenme alanı konu ve kavramlarına yönelik bakış açılarına etkilerine yönelik görüşleri nelerdir?
4. 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin tabu oyununu fen bilimleri dersinin diğer konu ve kavramlarda kullanılmasına ilişkin görüşleri nelerdir?

Yöntem

Araştırma Modeli

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden olgubilim deseni kullanılmıştır. Olgubilim çalışmalarında genel olarak bir olguya ilgili kişisel algıların ortaya koyulması ve yorumlanması amaçlanmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2008). Olgubilim çalışmaları temel amaç olarak bir olguya ilişkin bireysel deneyimlerin daha genel bir düzeye çekilmesini amaçlamaktadır (Creswell, 2007). Yapılan çalışmada ortaokul 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin tabu oyununa yönelik görüşlerini belirlemek için bu yöntem seçilmiştir.

Çalışma Grubu

Araştırma 2019-2020 eğitim-öğretim yılı güz döneminde Tokat il merkezinde bulunan bir ortaokulun 6. ve

Ortaokul 6. ve 7. Sınıf Öğrencilerinin Tabu Oyununun Fen Eğitiminde Kullanılmasına İlişkin Görüşlerinin Belirlenmesi

Hatice HALAÇ, Aykut Emre BOZDOĞAN

7. sınıf öğrencileri ile gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın çalışma grubu amaçlı örnekleme yöntemlerinden uygun örnekleme yöntemine göre oluşturulmuştur. Uygun örnekleme yöntemi, araştırmacının kolaylıkla ulaşabileceği bir örneklemden verilerin toplanmasıdır (Büyükoztürk vd., 2018). Tabu oyunu uygulaması 6. sınıf düzeyinde 69 kız ve 54 erkek öğrenci, 7. sınıf düzeyinde 50 kız ve 42 erkek öğrenci olmak üzere toplam 215 öğrenci katılmıştır. Çalışmaya katılan öğrencilerden rastgele seçilen 92 öğrenciye anket form uygulanmıştır.

Veri Toplama Aracı

Araştırmanın verileri nitel veri toplama araçları kullanılarak toplanmıştır. Araştırmacı MEB 2018, 6. ve 7. sınıf ders kitaplarındaki Dünya ve Evren öğrenme alanına yönelik olan ünitelerdeki kavram ve tanımlardan yararlanarak tabu kartlarını hazırlamıştır. Kitapta geçen kavramlardan 6. sınıf düzeyinde 17 kavram ve 7. sınıf düzeyinde 18 kavram tespit edilmiş ve araştırmaya dâhil edilmiştir. Hazırlanan tabu kartlarında 6. sınıf düzeyinde; gök cismi, gezegen, iç gezegen, dış gezegen, asteroit kuşağı, Güneş, çobanyıldızı, Kızıl Gezegen, Dünya, Güneş tutulması, Ay tutulması, astronomi, Merkür, Jüpiter, yıldız kayması, uydu ve meteor kavramları kullanılmıştır.

7. Sınıf düzeyinde ise; uzay sondası, yapay uydu, uzay mekikleri, teleskop, rasathane, yıldız, beyazcüce, süpernova patlaması, karadelik, bulutsu, galaksi, gök bilimi, uzay, evren, takımyıldızı, astronom, samanyolu galaksisi ve ışık yılı kavramları kullanılmıştır. Bu kavramların anlatımında kullanılmaması gereken 4 kavram/kelime tabu kartlarına eklenmiştir. Tabu kartlarında asıl kavram büyük harfle üstte yazılırken altında küçük harflerle yasaklı 4 kavram/kelime yazılmıştır. Hazırlanan tabu kartları bir fen eğitimi uzmanı ve uygulamayı yapan iki fen bilimleri öğretmeni ile paylaşılmış ve uygunlukları hakkında geri dönütler alınarak kullanıma hazır hale getirilmiştir. Fen bilimleri dersinde tabu oyununun kullanılmasına yönelik öğrencilerin görüşleri almak amacıyla araştırmacılar tarafından hazırlanan ve üç açık uçlu sorudan oluşan anket formu kullanılmıştır. Bu form çalışma grubundan rastgele seçilen 92 öğrenciye oyunun uygulanmasından 2 hafta sonra uygulanmıştır.

Veri Toplama Süreci

1. Araştırmanın verileri araştırmanın gerçekleştirildiği okulda her sınıfın kendi dersliğinde gerçekleştirilmiştir. Böylece öğrencilerin sınıf ortamında olarak daha rahat olması sağlanmıştır.
2. Araştırmada Dünya ve Evren öğrenme alanının kapsayan ünite sınıfta işlenmeden önce gerçekleştirilmiştir.
3. Tabu oyunu grupla oynanan bir oyun olduğu için sınıf iki gruba ayrılmıştır. Her gruptan sırayla bir öğrenci asıl kelimeyi grup arkadaşlarına anlatmak için tahtaya çıkmıştır. Kelimelerin anlatılması için 2 dakika süre verilmiştir. Öğrencilerin kelimeleri anlatırken eliyle işaret edip göstererek anlatmaya çalışması, kelimeyle alakalı nesne veya canlının sesini çıkararak anlatmaya çalışması yasaklanmıştır. Eğer öğrencilerden biri anlatırken kurallara uymazsa anlatma sırası diğer gruba geçmiştir.
4. Kelimeleri anlatamayacağını düşünen öğrencilere 2 pas hakkı verilmiştir.
5. Oyun esnasında öğrencilerin ifadeleri ses kayıt cihazı ile kayıt altına alınmıştır. Uygulama iki hafta sonunda tamamlanmıştır.
6. Öğrencilerin tabu oyununun fen bilimleri dersinde kullanılmasına ilişkin fikirlerini almak için kullanılan 3 açık uçlu sorudan oluşan anket formu tabu oyunu uygulamasından 2 hafta sonra ders öğretmeni tarafından belirlenen öğrencilere dersin son 10 dakikasında uygulanmıştır. Anket formu 47 kız ve 45 erkek öğrenci olmak üzere 92 öğrenciye uygulanmıştır.
7. Öğrencilerin ifadelerini kullanılırken kodlama yapılarak verilmiştir. Burada K1 – K69 arasındaki öğrenciler 6. sınıf kız öğrencileri, E1 – E54 arasındaki 6. sınıf erkek öğrencileri göstermektedir. 7. sınıf öğrencileri için ise K70 – K116 kız öğrencileri ve E55 – E99 erkek öğrencileri göstermektedir.

Verilerin Analizi

İçerik analizi bireylerin konuşurken kullandığı ve yazdığı ifadeleri belirlenmiş kurallar çerçevesinde kodlayarak nicelleştirme veya sayısallaştırma şeklinde açıklanabilir. Aslında bu tanımın önemli noktası bireyler tarafından yazılanların ve konuşurken ifade edilenlerin kategorilere ayrılarak ne kadar cümle içinde kullanıldığını sayısallaştırmaktır (Balçı, 2006). İçerik analizi sosyal gerçekliği yani sosyal veya gündelik yaşamda olan durumları olduğu şekliyle ortaya çıkarılmasına yardımcı olmaktadır (Tavşancıl ve Aslan, 2001). İçerik analiz sürecinde iletişimde kullanılan ifadeler nitel ve nicel açıdan birbirinden

Ortaokul 6. ve 7. Sınıf Öğrencilerinin Tabu Oyununun Fen Eğitiminde Kullanılmasına İlişkin Görüşlerinin Belirlenmesi

Hatice HALAÇ, Aykut Emre BOZDOĞAN

bağımsız olarak çözümlenir. Böylece haberleşme mesajlarının özellikleri tespit edilmeye çalışılır (Yüksel, 2015). Yazılı veya dokümanlar aracılığıyla elde edilen veriler içerik analiz sürecinde dört aşamada işlenir. Bu aşamalar; verileri kodlamak, temalar bulmak, kodları ve temaları düzenlemek ve bulguları tanımlamak ve yorumlamak olarak karşımıza çıkmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2006). Anket formunda kullanılan açık uçlu sorulardan elde edilen veriler içerik analizi ile analiz edilmiştir. Öğrencilerin sorulara verdikleri cevaplar isimlendirilerek kodlanmıştır. Daha sonra kodlar bir araya getirilerek ortak yönlerine göre temalar oluşturulmuştur. Öğrencilerin anket sorularına verdikleri bazı cevaplar tabloların altında aynen verilmiştir. Tabu oyununda elde edilen verilerde içerik analizine tabii tutulmuştur. Ses kayıtlarından elde edilen veriler iki bağımsız araştırmacı tarafından dinlenerek kod ve temalar düzenlenmiştir.

Bulgular

Araştırmaya katılan 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin verilen kavramların anlatımlarında kullandıkları yöntemler incelenmiş ve Tablo 1’ de verilmiştir.

Tablo 1. Kavramların anlatım yöntemlerine ilişkin frekans dağılımı

Anlatma Yöntemi	Anlatılan kavram sayısı (f)	Anlatma Sayısı (f)
Konum ile yapılan anlatımlar	15	75
Örnekler ile yapılan anlatımlar	9	27
Kavramı parçalama ile yapılan anlatımlar	8	39
Fiziksel özellikler ile yapılan anlatımlar	7	39
Zıt anlamlı kelimeler ile yapılan anlatımlar	6	29
Günlük yaşam ile yapılan anlatımlar	6	12
Eş anlamlı kelimeler ile yapılan anlatımlar	6	16
Görev/İşlev ile yapılan anlatımlar	5	20
Kelime tamamlama ile yapılan anlatımlar	3	13
Zaman ile yapılan anlatımlar	3	7

Tablo 1 incelendiğinde araştırmaya katılan öğrencilerin Tabu oyunu esnasında Dünya ve Evren öğrenme alanı ile ilgili olarak verilen kavramları anlatmaya çalışırken farklı yöntemler kullandıkları belirlenmiştir. Bu kapsamda verilen kavramlardan 15’ini anlatmaya çalışırken öğrencilerin 75 kez kavramın konumunu kullandıkları ve bu yöntemle en sık anlatılan kavramların uzay (19), evren (13) ve Dünya (10) kavramları olduğu görülmüştür. Öğrencilerin 9 farklı kavramı anlatmaya çalışırken 27 kez örneklerden yararlandıkları ve bu yöntemle en sık anlatılan kavramların gezegen (7), Merkür (6) ve Jüpiter (4) kavramları olduğu görülmüştür. Öğrencilerin 8 farklı kavramı anlatmaya çalışırken 39 kez kavramı parçalayarak anlattıkları ve bu yöntemle en sık anlatılan kavramların bulutsu (8), Çoban Yıldızı (7) ve takım Yıldızı (7) kavramları olduğu görülmüştür. Öğrencilerin 7 farklı kavramı anlatmaya çalışırken ise 39 kez kavramın fiziksel özelliğini kullandıkları ve bu yöntemle en sık anlatılan kavramların Güneş (13), meteor (8) ve yıldız (6) olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin 6 farklı kavramı anlatmaya çalışan öğrencilerin 29 kez zıt anlamlı kelimeler kullandıkları ve bu yöntemle en sık anlatılan kavramların dış gezegen (9), iç gezegen (7) ve beyaz cüce (4) olduğu görülmüştür. Bununla birlikte yine 6 farklı kavramı anlatmaya çalışan öğrencilerin 21 kez günlük yaşamla ilişkilendirdikleri ve bu yöntemle en sık anlatılan kavramların bulutsu (3), yapay uydu (3) ve Kızıl Gezegen (2) olduğu belirlenmiştir. Yine 6 farklı kavramı anlatmaya çalışan öğrencilerin

Ortaokul 6. ve 7. Sınıf Öğrencilerinin Tabu Oyununun Fen Eğitiminde Kullanılmasına İlişkin Görüşlerinin Belirlenmesi

Hatice HALAÇ, Aykut Emre BOZDOĞAN

de 16 kez eş anlamlı kelimeler kullandıkları ve bu yöntemle en sık anlatılan kavramların Kızıl Gezegen (5), beyaz cüce (4) ve süpernova patlaması (2) olduğu tespit edilmiştir. Öğrencilerin 5 farklı kavramı anlatmaya çalışan 20 kez kavramın görev/işlevlerinden yararlandıkları ve bu yöntemle en sık anlatılan kavramların teleskop (10) ve uzay mekiği (7) olduğu görülmüştür. Ayrıca 3 farklı kavramı [uydu (6), gök bilimi (4) ve uzay sondası (3)] anlatmaya çalışan öğrencilerin 13 kez kelime tamamlama yolunu seçtikleri ve 3 farklı kavramı [yıldız (4), Güneş (2) ve galaksi (1)] anlatmaya çalışan öğrencilerin de 7 kez zaman belirterek kavramı anlatmaya çalıştıkları tespit edilmiştir.

Araştırmaya katılan 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin anket formun birinci sorusuna verdikleri cevaplar incelenmiş ve Tablo 2' de verilmiştir.

Tablo 2. 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin Dünya ve Evren öğrenme alanındaki konu ve kavramların öğretiminde tabu oyunu kullanılmasına yönelik görüşleri

Tema	Kategori	Kodlar	f
Tabu oyunu ile ilgili görüşler	Olumlu	Güzel ve öğretici	31
		Öğretici	18
		Güzel	10
		Eğlenceli ve öğretici	7
		Eğlenerek öğrenme	6
		Eğlenceli	4
		Kolay öğrenme	4
		Kelime bilgisi geliştirme	2
		Güzel ve oyunla öğrenme	2
		Kalıcılık	2
		Heyecan verici	1
		Eğlenceli ve tekrar etme	1
		Zor	2
Olumsuz	Farklı yöntemler kullanma	2	

Tablo 2 incelendiğinde 88 öğrencinin Dünya ve Evren öğrenme alanı konularının tabu oyunuyla anlatılmasının olumlu olduğuna yönelik görüş belirttiği; 4 öğrencinin ise tabu oyunu oynamaya yönelik olumsuz görüş belirttiği görülmüştür. Öğrencilerin 1. soruya yönelik verdikleri cevaplardan bazıları aşağıda verilmiştir. Bu kapsamda Dünya ve Evren öğrenme alanındaki konu ve kavramlarını tabu oyunuyla anlatılmasına yönelik olumlu görüş belirten öğrencilerden biri “Güzeldi. Yani hem konuyla ilgili konu ve kavramları öğrenmiş olduk hem de oyun oynamış olduk ve bilmediğim bir sürü kavram öğrendim. (K21)” derken diğer bir öğrenci “Tabu kartlarında anlatacağımız gezegenlerin veya diğer kavramların neredeyse en çok bilinmesi gereken özellikleri vardı. Biz onları söylememiz gerekince demek ki o kelimeler kavram tanımlayan kelimelerdir. Ben bunu anladım ve bence tabu oyunu ile anlatmak güzeldi. (K57)” şeklinde görüş bildirmiştir. Yine öğrencilerden biri “Kelimeleri kavramları nerde nasıl kullanacağımızı öğretti. (E1)” şeklinde görüş bildirirken diğer bir öğrenci “Oyuna ilk başladığımızda çoğu kelimenin anlamını bilmesek de oyuna ısındığımızda çoğu kelimeyi anlamış olduk. (K3)” şeklinde görüş bildirmiştir. Öğrencilerden bir diğeri “Çok eğlenceliydi. Bilgi hazinemiz gelişti. Yeni kavramlar öğrendik.

Ortaokul 6. ve 7. Sınıf Öğrencilerinin Tabu Oyununun Fen Eğitiminde Kullanılmasına İlişkin Görüşlerinin Belirlenmesi

Hatice HALAÇ, Aykut Emre BOZDOĞAN

(E85)” şeklinde görüş bildirirken diğer bir öğrenci ise “Güzeldi normal anlatmak var bir de tabu oyunuyla anlatmak var. Bence tabu daha eğlenceli, çünkü hem eğlendik hem de öğrendik. Neler öğrendik Mars Neptün Uranüs gibi gezegenleri öğrendik. Kanlı ay – Ay tutulması gibi kavramları öğrendik. (K55)” şeklinde görüş bildirmiştir. Yine öğrencilerden biri “Konuyu sıkıcı anlatmaktansa eğlenerek konuyu severek öğrendik. Ve bi çok şeyler öğrendik. Direk anlatılsaydı da anlardık ama böylesi herkes için daha iyi oldu. (E71)” görüş bildirirken diğer bir öğrenci “Anlama ve anlatma kabiliyetimizi geliştirdi. Kavramları kelimeleri öğrendik. (K17)” şeklinde görüş bildirmiştir. Kolay öğrenme konusunda görüş bildiren öğrencilerden biri “İyiymi çünkü daha başlamadan konunun yarısına geldik bu yüzden rahat öğreneceğiz. Kavramları artık biliyoruz. (E5)” şeklinde görüş bildirirken diğer bir öğrenci “1. konuda oynamıştık ve konuyu çok iyi anlamıştım. 2. konuda da hatta tüm konularda tabu oynansın. (K32)” şeklinde görüş bildirmiştir. Yine öğrencilerden biri “Bence güzeldi çünkü bizim gibi çocuk olanlar oyunu sevdiği için konuları isteyerek anlamıştır. Neler öğrendim; çoban yıldızı, kuyruklu yıldızın bir yıldız olmadığını. (E51)” şeklinde görüş bildirirken diğer bir “Konunun daha çok aklımda kalmasını sağladı.” şeklinde görüş bildirmiştir. Dünya ve Evren konu kavramlarını tabu oyunuyla anlatması noktasında olumsuz görüş bildiren öğrencilerden biri “Zaten bildiğim şeylerdi. (E7)” derken bir diğer öğrenci ise “Bence tabu yerine tekrar veya başka bir şey daha iyi oldu. (E21)” şeklinde görüş bildirmiştir.

Araştırmaya katılan 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin anket formun ikinci sorusuna verdikleri cevaplar incelenmiş ve Tablo 3’ te verilmiştir.

Tablo 3. 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin tabu oyunu oynamanın Dünya ve Evren öğrenme alanı konu ve kavramlarına yönelik bakış açılarına etkilerine yönelik görüşleri

Tema	Kategori	Kod	f
		Evet	19
		Daha eğlenceli	15
		Kolay öğrenme	11
		İlgi artışı	8
Bakış açısına etki	Değiştirdi	Farklı kelime ve kavramlar öğrenme	7
		Derse yönelik merak artışı	3
		Daha güzel	2
		Fen dersini daha çok sevme	2
		Ayrıntılı öğrenme	2
		Tabuyu sevme	1

Tablo 3 incelendiğinde 69 öğrenci tabu oyunu Dünya ve Evren öğrenme alanı konularına bakış açımı değiştirdi şeklinde görüş bildirirken 23 öğrenci ise bakış açımı değiştirmedik şeklinde görüş bildirmiştir. Öğrencilerin 2. soruya yönelik verdikleri cevaplardan bazıları aşağıda verilmiştir. Bakış açımı değiştirdi diyen öğrencilerden biri “Biraz bakış açımı değiştirdi. Çünkü tabu oynarken anlattığımız konuyu her birimiz farklı yollarla anlattık. (E31)” şeklinde görüş bildirirken diğer bir öğrenci “Aslında değiştirdi şimdi astronomi konusu bana göre çok eğlenceli hale geldi. (K80)” şeklinde görüş bildirmiştir. Yine öğrencilerden biri “Evet bir konunun ne kadar eğlenceli olabileceğini gördüm. (K15)” şeklinde görüş bildirirken diğer bir öğrenci “Evet açıkçası o konu pek hoşuma gitmemişti ama tabu oyunu eğlenceli olduğu için hoşuma gitti. (E68)” şeklinde görüş bildirmiştir. Öğrencilerden biri “Evet değiştirdi çünkü çok fazla kavram ve çok karışık geliyordu ilk başta ama tabu oynayarak işleyince hiç karmaşık gelmedi eğlenceliydi. (K48)” şeklinde görüş bildirirken diğer bir öğrenci “Değiştirdi çünkü oyunla öğrendiğim için bana çok zevkli geldi ve bakış açımı değiştirdi. (K50)” şeklinde görüş bildirmiştir. Yine öğrencilerden biri “Evet konularda biraz zorlandım oyunu oynayınca konu ve kavramlar kolay gelmeye başladı. (E16)” şeklinde görüş bildirirken diğer bir öğrenci “Evet. Ben

Ortaokul 6. ve 7. Sınıf Öğrencilerinin Tabu Oyununun Fen Eğitiminde Kullanılmasına İlişkin Görüşlerinin Belirlenmesi

Hatice HALAÇ, Aykut Emre BOZDOĞAN

gezegenleri ve kavramları ezberlemek ve öğrenmenin daha zor olacağını düşünüyordum. Ama tabu benim bakış açımı değiştirdi. (K29)” şeklinde görüş bildirmiştir. Öğrencilerden biri “Evet değiştirdi tabu oynadıktan sonra konu ile alakalı merakımız arttı. (E33)” şeklinde görüş bildirirken diğer bir öğrenci “Evet ben uzayla ilgili pek bir şey bilmiyordum ama bu oyunla çok eğlendim ve uzaya olan ilgim arttı. (E90)” şeklinde görüş bildirmiştir. Yine öğrencilerden biri “Değiştirdi çünkü kelimelerin anlamını öğrendik. (K68)” şeklinde görüş bildirirken diğer bir öğrenci “Değiştirdi. Daha çok merak sardım ve araştırdım buda bu konuda daha iyi çalışmama neden oldu. (K110)” şeklinde görüş bildirmiştir.

Bakış açımı değiştirmediyen öğrencilerden “Değiştirmediydi yani aynı konular aynı kitaptaki gibi. (E21)” şeklinde görüş bildirirken “Hayır evde çalışmak daha iyi. (E7)” şeklinde görüş bildirmiştir. Yine öğrencilerden biri “Hayır pek bakış açım değişmedi ama eğlenceliydi. (K14)” şeklinde görüş bildirirken diğer bir öğrenci “Hayır değiştirmediydi. Ama konuyu ve kavramları daha iyi öğrenmemi sağladı. (K112)” şeklinde görüş bildirmiştir.

Araştırmaya katılan 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin anket formunun üçüncü sorusuna verdikleri cevaplar incelenmiş ve Tablo 4’ te verilmiştir.

Tablo 4. 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin tabu oyununu fen bilimleri dersinin diğer konu ve kavramlarda kullanılmasına yönelik görüşleri

Tema	Kategori	Kodlar	f
Diğer fen konularında tabu oyununun kullanılması	İsterim	Evet	46
		Eğlenceli ve öğretici	20
		Derse hazırlık	4
		Güzel ve öğretici	2
		Türkçe dersi	2
		Tekrar etme ve öğreticilik	2
		Bakış açısını değiştirme	2
		Kolay öğrenme ve ilgi	2
		Keyifli – zevkli	2
		Kalıcılık	1
	Ayrıntılı ders işlenmesi	1	
	Oyunla öğrenme	1	
	Pekiştirme	1	
	İstemem	Hayır	4
Zor olur		1	

(Anket formunda 3. soruya 1 öğrenci “Uzay’a olan ilgi” şeklinde yarım bir cümle kurmuş olduğundan cevap dikkate alınmamıştır.)

Tablo 4 incelendiğinde 86 öğrenci tabu oyununu diğer fen konu ve kavramlarında kullanılmasını isterim şeklinde görüş bildirirken 5 öğrenci ise tabu oyunu kullanılmasını istemem şeklinde görüş bildirmiştir. Öğrencilerin 3. soruya yönelik verdikleri cevaplardan bazıları aşağıda verilmiştir.

Tabu oyunu diğer derslerde kullanılsın diyen öğrencilerden biri “Bence bu tabu oyununun her konuda ve her derste oynanması lazım hem kolay kelimelerle kullanmıyoruz hem de normal konu anlatımından daha da eğlenceli oluyor. (K99)” şeklinde görüş bildirirken diğer bir öğrenci “Öbür konuların kavramlarını ve

Ortaokul 6. ve 7. Sınıf Öğrencilerinin Tabu Oyununun Fen Eğitiminde Kullanılmasına İlişkin Görüşlerinin Belirlenmesi

Hatice HALAÇ, Aykut Emre BOZDOĞAN

kelimelerini de eğlenceli bir şekilde öğreniriz. (E23)” şeklinde görüş bildirmiştir. Yine öğrencilerden biri “Güzeldi. Diğer konularda da bunu yapsak konuya daha çabuk adapte olabiliriz ve eğlenebiliriz. (E36)” şeklinde görüş bildirirken diğer bir öğrenci “Bence kullanılmalı çünkü hem oyun oynadık yarış yaptık hem de konuyla ilgili kavramları filan öğrendik bi de şimdi arada yarış rekabet olunca insan daha hırslı oluyor. Güzeldi bence her konunun başında oynanmalı. (K87)” şeklinde görüş bildirmiştir.

Öğrencilerden biri “Bence çok güzel olur olur hem ön başlangıç oluyor hem de derslere eğlence katıyor. (E19)” şeklinde görüş bildirirken diğer bir öğrenci “Kullanalım çünkü çok iyi konuya başlamamızı sağlıyor. (K93)” şeklinde görüş bildirmiştir. Yine bir öğrenci “Bence diğer konularda da tabu oynamalıyız. Böyle daha iyi konuya giriş yaparız. (E86)” şeklinde görüş bildirirken diğer bir öğrenci “Hem eğitici hem de öğretici olduğu için başka zamanda kullanılmalı bence. (E72)” şeklinde görüş bildirmiştir.

Öğrencilerden biri “Belki diğerlerinin de bu oyunu oynadıktan sonra derslere karşı bakış açısı değişebilir. Bence böyle oyunlar (tabu gibi) daha sık yapılmalı. (E25)” şeklinde görüş bildirirken diğer bir öğrenci “Bence diğer konularda da kullanılmalı hem oyun oynayıp hem ders işlersek derse daha çok ilgi verilip kolayca öğrenilebilir. (E61)” şeklinde görüş bildirmiştir. Yine bir öğrenci “Bence diğer konularda kullanılması lazım çünkü aklımızda daha kalıcı oluyor. (K6)” şeklinde görüş bildirirken diğer bir öğrenci “Oyun oynarken öğrenmek güzel. Sıkılmıyoruz ve bu sayede kolaylıkla öğreniyoruz. (K117)” şeklinde görüş bildirmiştir.

Türkçe dersinde olabilir diyen öğrencilerden biri “Türkçe’de olabilir çünkü daha çok kelime öğreniriz. (E53)” şeklinde görüş bildirirken diğer bir öğrenci “Diğer derslerde iyi olmaz. Mesela matematikte saçma olurdu. Ama Türkçe dersinde bence olabilir. Dersten derse değiştiğini düşünüyorum. (K96)” şeklinde görüş bildirmiştir.

Hayır, olmasın görüş bildiren öğrencilerden biri “Bence olabilir ama çok zaman yediği için hayır olmasın. (K9)” şeklinde görüş bildirirken diğer bir öğrenci “Bence konu anlatabilirdiniz. (E8)” şeklinde görüş bildirmiştir. Yine öğrencilerden biri “Bence kullanılmasın başka şeyler yapalım. (E21)” şeklinde görüş bildirirken diğer bir öğrenci “Bence bu konuya daha iyi gitmiş. Pek iyi olmaz. (K15)” şeklinde görüş bildirmiştir. Öğrencilerden biri ise “Tabu oyununu oynarken diğer kavramlar olunca zor anlatabiliyoruz. (K44)” şeklinde görüş bildirmiştir.

Tartışma ve Sonuç

Tabu oyununda öğrenciler kavramları anlatırken on farklı yöntem kullanmıştır. Sıklıkla tercih edilen yöntem ilgili kavramın konumu belirtilerek yapılan anlatımdır. Bu anlatım yönteminde öğrenciler “Dünyanın dışı, atmosferin dışı, yukarısı, uzayda, gökyüzünde olur” gibi tek veya iki kelimedenden oluşan kısa sorular kullanmıştır. Öğrenciler bu soruları farklı kavramlar içinde aynı şekilde kullanmıştır. Soru kalıplarından yola çıkılarak öğrencilerin astronomi kavramlarını anlatırken yapılan gözlemlerin konumuna göre yaptığı görülmektedir. Fakat uzay, evren, galaksi gibi kavramların da bu şekilde anlatılması öğrencilerin kavram imajlarının hatalı olduğunu göstermektedir. Vosniadou ve Brewer (1992, 1994)’ a göre de öğrencilerin bazıları okuldan öğrendiği bilgiyle kendi deneyimlediklerini birleştirerek bilimsellikten uzak fakat bilimsel bilgiler de bulunduran sentez yapılar geliştirmektedir. Genel olarak anlatımlarda öğrencilerden cümle kurmaktan çekinerek bir veya iki kelime ile kavramı anlatmaya çalışmıştır. Genç, Genç ve Yüzüak (2012) ortaokul öğrencileriyle fen kavramlarıyla ilgili tabu oyunu çalışmasında öğrencilerin kavramları anlatırken bir veya iki kelime ile cümle kurmadan anlatımın olduğu sonucuna ulaşmıştır. Tabu oyunuyla ilgili hazırlanan anket formundan elde edilen bulgular çerçevesinde öğrencilerin tabu oyunuyla Dünya ve Evren öğrenme alanı kavramlarını anlatmayı güzel ve öğretici bulmaktadır. Yine öğrencilerin verdikleri cevaplardan tabu oyununun konuyu eğlenceli öğrenmeyi ve kolay öğrenmeyi sağladığı görülmektedir. Genç, Genç ve Yüzüak (2012) yaptıkları çalışmada ortaokul öğrencilerinin fen bilimleri dersindeki kavram yanlışlarını tespit etmek amacıyla tabu oyunundan yararlanmışlardır. Çalışma sonunda öğrencilerin tabu oyununu oynarken eğlendiklerini fakat kavram anlatımında zorlandıklarını ifade ettiğini ortaya koymuştur. Öğrenciler kavramları anlatırken zorlanmalarındaki sebebi ise konu kavramlarını sınav kaygısıyla öğrenmelerinden kaynaklı olduğunu söylemişlerdir. Anket formdan elde edilen sonuçlara göre tabu oyununun öğrencilerin Dünya ve Evren öğrenme alanına yönelik bakış açısını olumlu yönde değiştirdiği görülmektedir. Kavramların tabu oyunu olması dolayısıyla eğlenceli ve kolay öğrenme sağladığı ifade edilmiştir. Fakat birkaç öğrenci ise bakış açısının değişmediğini ifade etmiştir. Tuna Gündoğdu (2018) yaptığı çalışmada ortaokul 7.sınıf öğrencilerinin İngilizce dersindeki kelime bilgisine tabu oyunu ile ders işlenmesinin etkisini ve öğrencilerin tabu oyunu ile kelime öğrenmeye ilişkin görüşlerini incelemiştir. Çalışma sonunda elde ettiği sonuçlarda deney grubunda tabu oyunuyla öğrencilerin kelime başarılarının ve tabu oyunuyla kelime öğrenmeye ilişkin görüşlerinin olumlu yönde olduğu ifade edilmiştir. Ayrıca tabu oyununun yabancı dilde kelime öğretiminde de etkili bir teknik olabileceği vurgulanmıştır. Anket formdan elde edilen sonuçlara göre tabu oyununun diğer konu ver kavramlarda kullanılmasını isteyen öğrenciler çoğunluktadır. Bu

Ortaokul 6. ve 7. Sınıf Öğrencilerinin Tabu Oyununun Fen Eğitiminde Kullanılmasına İlişkin Görüşlerinin Belirlenmesi

Hatice HALAÇ, Aykut Emre BOZDOĞAN

öğrencilerden bazıları eğlenceli olacağı için kullanılmasını istediğini ifade etmiştir. Az sayıda öğrenci kullanılmasını istemediğini ifade etmiştir. Birkaç öğrenci de Türkçe dersinde kullanılabilir şekilde ders adı vermiştir. Öğrenciler tabu oyunun diğer konu ve kavramlarda da kullanılmasını istemektedir. Tabu oyunu eğlenerek öğrenmeyi sağladığı ifade edilmiştir. Tabu oyunu sayesinde dersler daha eğlenceli hale getirilebilecektir. Literatürde yapılan çalışmalarda da görüldüğü gibi oyunlar dersleri daha eğlenceli hale getirmektedir. Böylelikle dersler daha ilgi çekici hale getirilebilir. Batur ve Erkek (2017) yaptıkları çalışmada tabu oyununun Türkçe dersinde aktif kelime hazinesini geliştirilmesine katkısını deneysel bir çalışma olarak yapmışlardır. Çalışma sonunda deney grubundaki öğrencilerin çoğunun kelime kazanımının olumlu yönde olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca tabu oyunu sayesinde kelimeleri öğrenmek için öğrencilerin istekleri artmış, grupta çalışmayla birlikte iş birliği artmış, öğrencilerin kelimeleri anlama ve anlatma becerilerinin geliştiği ifade edilmiştir. Awidianingrum (2012) yaptığı çalışmada ortaokul 7. sınıf öğrencilerinin tabu oyunu ile konuşma becerilerinin gelişimini incelemiştir. Çalışma sonucunda görüşme yöntemi ile elde edilen bulgulara göre öğrencilerin tabu oyununu ilgi çekici bulduğuna, tabu oyununun kelimelerin hatırlanmasını kolaylaştırdığına, motivasyonlarını artırdığına ve konuşma becerileri alanında öz güvenlerini artırdığına ulaşılmıştır. Literatürde yapılan çok sayıda çalışmanın sonuçları da fen eğitiminde kullanılan farklı oyun etkinliklerinin öğrenmeye etkisinin olumlu olduğunu göstermektedir (Bayat, Kılıçarslan ve Şentürk, 2014; Coşkun, Akarsu ve Kariper, 2012; Demir, 2012; Kaya ve Elgün, 2015). Kavşut, Çavuş ve Akpınarlı (2001) Fen çemberi oyunu hazırlayarak derste uygulanmıştır. Uygulama sonucunda öğrencilerden oyunla ilgili alınan görüşler; öğretici, eğlenceli, keyif verici, yararlı olduğu şeklindedir. Gençler ve Karamustafaoğlu (2014) ortaokul 7. Sınıf elektrik konusunun öğretiminde 5E Öğrenme Modeli kapsamında geliştirilen eğitsel oyunlara yönelik öğrenci görüşlerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Çalışma sonunda derse ilgisiz öğrencilerin ilgisinin arttığı belirlenmiştir. Derse ilginin artmasıyla sınıf yönetiminin daha kolay olduğu ifade edilmiştir. Öğrenci görüşlerinden eğitsel oyunların eğlenerek öğrenmeyi sağladığı sonucuna da ulaşılmıştır. Şaşmaz Ören ve Erduran Avcı (2004) ortaokul 6.sınıf öğrencilerinin “Güneş Sistemi ve Gezegenler” konusunda eğitsel oyunlar kullanılarak yapılan fen eğitiminde deney grubunda eğitsel oyunların başarıyı arttırdığı sonucuna ulaşmıştır. Ayrıca çalışma sonunda deney grubu öğrencilerinin derse daha ilgili, istekli, meraklı ve derste daha aktif olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Yıldız, Şimşek ve Araz (2016) ortaokul 6.sınıf öğrencilerinin “Dolaşım Sistemi” konusunun eğitsel oyun kullanılarak işlenmesi sonucunda deney grubu öğrencilerinin akademik başarılarında artış olduğu sonucuna ulaşmıştır. Aynı zamanda eğitsel oyunların öğrencilerin derse karşı ilgilerinde de bir artış olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Öneriler

1. Çalışmaya katılan öğrencilerin ortaokul öğrencileri olmasından dolayı bazı öğrencilerin kelimeleri anlatma konusunda sorunlar yaşadığı görülmüştür. Bu kapsamda daha üst kademelerde (lise ve/veya öğretmen adayları) tabu oyunuyla benzer çalışmalar yapılabilir.
2. Öğrenciler tarafından eğlenceli ve öğretici olduğu belirtilen tabu oyunu farklı ders ve konularda da kullanılabilir.
3. Tabu oyununu dersin değerlendirilmesi aşamasında kullanılabilir

Ortaokul 6. ve 7. Sınıf Öğrencilerinin Tabu Oyununun Fen Eğitiminde Kullanılmasına İlişkin Görüşlerinin Belirlenmesi

Hatice HALAÇ, Aykut Emre BOZDOĞAN

Kaynaklar

- Agustina, H. (2013). *The effect of using taboo game on grade eight students' vocabulary achievement, at Smpn1 bangsalsari in the 2012/2013 academic year*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, University of Jember, Endonezya.
- Awidianingrum, A. (2012). Using "taboo game" as a technique to teach speaking descriptive text to the seventh graders of smpn 33 surabaya. *Header halaman genap: Nama Jurnal*, 1-216.
- Balcı, A. (2006). *Sosyal bilimlerde araştırma: Yöntem, teknik ve ilkeler* (6. Baskı). Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Başal, H. A. (2007). Geçmiş yıllarda Türkiye'de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, XX (2), 243-266. <http://kutuphane.uludag.edu.tr/Univder/uufader.Htm> adresinden alınmıştır.
- Bayat, S., Kılıçarslan, H. ve Şentürk, Ş. (2014). Fen ve Teknoloji dersinde eğitsel oyunların yedinci sınıf öğrencilerinin akademik başarısına etkisinin incelenmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14(2), 204-216.
- Batur, Z. ve Erkek, G. (2017). A "taboo" in word teaching. *International Journal of Language Academy*, 5(2), 1-11. DOI: 10.18033/ijla.3546.
- Bilen, M. (1999). *Plandan uygulamaya öğretim*. Ankara: Anı Yayıncılık. Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F.
- (2016). *Eğitimde Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Can, İ. (2010). *İlköğretim fen ve teknoloji öğretiminde oyunlarla fen öğretiminin maddenin yapısı ve özellikleri ünitesi için 8. Sınıf öğrencilerinin başarı ve tutumuna etkisi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Capps, K. (2008). Chemistry taboo: An active learning game for the general chemistry classroom. *Journal of Chemical Education*, 85(4), 518. DOI: 10.1021/ed085p518.
- Coşkun, H., Akarsu, B. ve Kariper, A. (2012). Bilim öyküleri içeren eğitsel oyunların fen ve teknoloji dersindeki öğrencilerin akademik başarılarına etkisi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(1), 93-109.
- Creswell, J. W. (2007). *Qualitative inquiry ve research design: Choosing among five approaches* (2. Baskı). USA: SAGE Publications.
- Çavuş, R., Kulak, B., Berk, H. ve Öztuna Kaplan, A. (2011). Fen ve Teknoloji öğretiminde oyun etkinlikleri ve günlük hayattaki oyunların derse uyarlanması. *İGEDER Fen ve Teknoloji Öğretmenleri Zirvesi*, İstanbul.
- Demir, M. (2012). *7.Sınıf vücudumuzdaki sistemler ünitesinin oyun tabanlı öğrenme yaklaşımı ile işlenmesinin öğrencilerin akademik başarılarına ve fen teknoloji dersine karşı tutumlarına etkisi*. X. Ulusal Fen ve Matematik Eğitimi Kongresi, Niğde Üniversitesi, Niğde.
- Demirel, Ö. (2002). *Programdan değerlendirmeye öğretme sanatı*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Ergün, M. (1980). Oyun ve oyuncak üzerine. *Milli Eğitim*, 1(1), 102-119. <http://www.Okulonceciyiz.biz/upload/oyun-ve-oyuncak-uzerine.pdf> adresinden alınmıştır.
- Evren, S. (2014). Astronomi atlası güneş sisteminden gök adalara. Erişim tarihi: 11.04.2016, <http://www.astrobilgi.org/dosyalar/>
- Gençer, S., ve Karamustafaoğlu, O. (2014). 'Durgun elektrik' konusunun eğitsel oyunlarla öğretiminde öğrenci görüşleri. *Araştırma Temelli Etkinlik Dergisi*, 4(2), 72-87.

Ortaokul 6. ve 7. Sınıf Öğrencilerinin Tabu Oyununun Fen Eğitiminde Kullanılmasına İlişkin Görüşlerinin Belirlenmesi

Hatice HALAÇ, Aykut Emre BOZDOĞAN

- Genç, M., Genç, T. ve Yüzüak, V. A. (2012). Kavram yanılgılarının oyunlarla tespiti: Tabu oyunu. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9(20), 581-591.
- Gülseçen, H. (2002, 16-18 Eylül). Astronominin diğer temel bilimlerle ilişkisi. V. *Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi*, Ankara.
- Güney, N. ve Aytan, T. (2014). Aktif kelime hazinesini geliştirmeye yönelik bir etkinlik önerisi: Tabu. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2(5), 617- 628.
- Güven, S. (2018). Çocukların oyun tercihleri üzerine bir çalışma. *Turkish Studies Educational Sciences*, 13(27), 795-813.
- İri, F. G. ve Çil, E. (2013). Periyodik tablo özelliklerinin tabu oyunu ile öğrenilmesi. III. *Ulusal Kimya Eğitimi Kongresi*, KTÜ Fatih Eğitim Fakültesi, Bildiri Özetleri Kitabı, s.101, Trabzon.
- Kavşut, G., Çavuş, R. ve Akpınarlı N. (2010). Fennin Çemberi, Yeni Nesil Eğitim Konferansı, İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Kaya, S. ve Elgün, A. (2015). Eğitsel oyunlar ile desteklenmiş Fen öğretiminin ilkökul öğrencilerinin akademik başarısına etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 23(1), 329- 342.
- Kırkbıyık, H., Kızıloğlu, Ü., Kızıloğlu, N., Civelek, F. R. ve Beklen, E. (2007). *Evren nasıl oluştu?*. Ankara: ODTÜ Yayıncılık.
- Koçer, D. (2002, 16-18 Eylül). Türkiye’de astronomi eğitiminin önemi, gerekliliği ve yapılabilecekler. V. *Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi*, Ankara.
- MEB, (2013a). *Ortaöğretim Astronomi ve Uzay bilimleri dersi öğretim programı*. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı, Ankara.
- MEB, (2018). *Fen Bilimleri dersi öğretim programı (İlkokul ve ortaokul 3, 4, 5, 6, 7 ve 8. sınıflar)*. Ankara: Millî Eğitim Bakanlığı.
- Şaşmaz Ören, F. ve Erduran Avcı, D. (2005). Farklı öğrenim düzeyindeki öğrencilerin “Güneş Sistemi ve Gezegenler” konusundaki bilgi düzeylerinin tespitine yönelik bir araştırma, XIV. *Ulusal Eğitim Bilimleri Kongresi Bildiri Kitabı*, s.903-907, Denizli.
- Taşcan, M. (2013). *Fen Bilgisi öğretmenlerinin temel astronomi konularındaki bilgi düzeylerinin belirlenmesi (Malatya İli Örneği)*. Yüksek lisans tezi, İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Tavşancıl, E. ve Aslan E. (2001). *İçerik Analizi ve Uygulama Örnekleri*. İstanbul: Epsilon Yayınları.
- TDK (2013) http://www.tdk.gov.tr/?option=com_karsilik&view=karsilik&kategori=a_becesel&kelime_2=A, erişim tarihi: 18.12.2013.
- Toma, İ. Alexandru, C. Dascalu, M. Dessus, P. ve Metu, S. (2017). Semantic taboo- a serious game for vocabulary acquisition. *Romanian Journal of Human- Computer Interaction*, 10(2), 241-256.
- Tuğrul, B., Ertürk, H. G., Özen Altınkaynak, Ş., ve Güneş, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *The Journal of Academic Social Science Studie*, 27, 1- 16.
- Tuna Gündoğdu, R., 2018. *Tabu oyununun yedinci sınıf öğrencilerinin İngilizce kelime öğrenme düzeylerine etkisi*. Yüksek lisans tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.
- Tunca, Z. (2002, Eylül). Türkiye’de ilk ve orta öğretimde astronomi eğitim öğretiminin dünü, bugünü. V. *Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi*, Ankara.
- Vosniadou, S., ve Brewer, W. F. (1992). Mental models of the earth: a study of conceptual change in childhood. *Cognitive Psychology*, 24, 535-585.

**Ortaokul 6. ve 7. Sınıf Öğrencilerinin Tabu Oyununun Fen Eğitiminde Kullanılmasına İlişkin
Görüşlerinin Belirlenmesi**
Hatice HALAÇ, Aykut Emre BOZDOĞAN

- Vosniadou, S., ve Brewer, W. F. (1994). Mental models of the day/night cycle. *Cognitive Science*, 18, 123–183.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2006). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (5. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldırım, A., ve Şimşek, H. (2008). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldız, A. A. (2001). *Teaching English to young learners through games*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Yıldız, E., Şimşek, Ü., ve Araz, H. (2016). Dolaşım sistemi konusunda eğitsel oyun yönteminin kullanılmasının öğrencilerin akademik başarı ve fen öğrenimi motivasyonu üzerine etkisi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 13(36), 20-32.
- Yüksel Y, (2015) İçerik Çözümlemesi. Erişim adresi: <https://www.academia.edu/24209083/%C4%B0%C3%87ER%C4%B0%C3%87%C3%96Z%C3%9CMLEMES%C4%B0>
- Whelan, D.L. (2005). Let the games begin. *School Library Journal*, 51 (4), 40-43.

ⁱ Ortaokul 6. ve 7. Sınıf Öğrencilerinin Dünya Ve Evren Öğrenme Alanına Yönelik Kavram İmajlarının Tespiti: Tabu Oyunu” Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi / Eğitim Bilimleri Enstitüsü / Matematik ve Fen Bilimleri Eğitimi Ana Bilim Dalı / Fen Bilgisi Eğitimi Bilim Dalı Haziran 2021 Yüksek lisans tezinden üretilmiştir.