

T.C.

BARTIN ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI

EĞİTİM PROGRAMLARI VE ÖĞRETİM BİLİM DALI

**İLKOKUL 3. SINIF ÖĞRENCİLERİNE EĞİTSEL OYUNLAR İLE
İNGİLİZCE KELİME ÖĞRETİMİNİN AKADEMİK BAŞARIYA
ETKİSİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

HAZIRLAYAN

İLKİM IŞIK

DANIŞMAN

DOÇ. DR. NURİYE SEMERCİ

BARTIN- 2016

KABUL VE ONAY

İlkim IŞIK tarafından hazırlanan “İlkokul 3. Sınıf Öğrencilerine Eğitsel Oyunlar ile İngilizce Kelime Öğretiminin Akademik Başarıya Etkisi” başlıklı bu çalışma, 19/01/2016 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda **oy birliği/oy çokluğu** ile başarılı bulunarak jürimiz tarafından **Yüksek Lisans Tezi** olarak kabul edilmiştir.

Başkan: Doç. Dr. Nuriye SEMERCİ (Danışman)

.....

Üye: Yrd. Doç. Dr. Emrullah YILMAZ

.....

Üye: Yrd. Doç. Dr. Yusuf ESER

.....

Bu tezin kabulü Bartın Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulunun/2016 tarih ve sayılı kararı ile onaylanmıştır.

Prof. Dr. Çetin SEMERCİ
Bartın Üniversitesi
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

BEYANNAME

Bartın Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü tez yazım kılavuzuna göre, Doç. Dr. Nuriye SEMERCİ danışmanlığında hazırlamış olduğum “İlkokul 3. Sınıf Öğrencilerine Eğitsel Oyunlar ile İngilizce Kelime Öğretiminin Akademik Başarıya Etkisi” adlı yüksek lisans tezimin bilimsel ve etik değerlere ve kurallara uygun, özgün bir çalışma olduğunu, aksinin tespit edilmesi halinde her türlü yasal yaptırımını kabul edeceğimi beyan ederim.

.../.../....

İlkin IŞIK

ÖNSÖZ

Günümüzde bilim ve teknolojinin sürekli olarak gelişmesine bağlı olarak insanlar bilgiye daha kolay ulaşabilme şansı yakalamış, her milletten insanla iletişime geçme ihtiyacı duymuştur. Bunun sonucu olarak dünya genelinde ortak dil olan İngilizce eğitime verilen önem dünyanın her yerinde olduğu gibi ülkemizde de artmıştır. Dil eğitime erken yaşta başlamak başarıyı artırdığı için İngilizce eğitimi ülkemizde ilköğretim ikinci sınıfta başlamaktadır.

Yapılandırmacı yaklaşımla birlikte yenilenen ilköğretim İngilizce öğretim programında birçok yeni yöntem ve teknik kullanımı önerilmektedir. Bu tekniklerin içinde çocukların dikkatini ve ilgisini en çok çeken, motivasyonlarını artıran ve kendilerini en rahat ifade edebilecekleri ortamı sunan tekniklerden birisi de eğitsel oyunlardır. Bu çalışmada çocuklara İngilizce kelime öğretiminde eğitsel oyun kullanımının başarıya etkisi incelenmiştir.

Yüksek lisans eğitimim boyunca bilgisinden yararlandığım Prof. Dr. Firdevs GÜNEŞ ve tüm hocalarıma, bu çalışmanın başlangıcından itibaren bilgi ve tecrübesiyle çalışmama katkıda bulunan ve sürekli beni başarılı olmam için teşvik eden, yapıcı yorumları ile ufku genişleten ve her zaman bana destek olan danışman hocam Doç. Dr. Nuriye SEMERCİ'ye, çalışmam sırasında değerli fikirlerini aldığım Prof. Dr. Çetin SEMERCİ'ye, araştırma süresince yardım ve desteğini her zaman hissettiğim kıymetli aileme ve değerli arkadaşlarım Aha ÇATALBAŞ, Aziz SEVİMBAY, Eray GEDİKOĞLU, Seçil TABAKCI ve Emrah DÖNMEZ'e ve çalışmaya katılan öğrencilere içten teşekkürlerimi ve saygılarımı sunarım.

İlkin IŞIK

BARTIN- 2016

ÖZET

Yüksek Lisans Tezi

**İlkokul 3. Sınıf Öğrencilerine Eğitsel Oyunlar ile İngilizce Kelime Öğretiminin
Akademik Başarıya Etkisi**

İlkim IŞIK

Bartın Üniversitesi

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı

Eğitim Programları ve Öğretim Bilim Dalı

Danışmanı: Doç. Dr. Nuriye SEMERCİ

Bartın-2016, Sayfa: XII+103

Bu araştırmanın amacı, ilkokul üçüncü sınıf öğrencilerine eğitsel oyunlar ile İngilizce kelime öğretiminin akademik başarıya etkisinin incelenmesidir. Araştırma deneysel yöntemlerden “ön-test son-test kontrol gruplu model” ile yürütülmüştür. Araştırmanın çalışma grubunu 2014- 2015 eğitim- öğretim yılı bahar dönemi içerisinde Zonguldak ili Devrek ilçesi Karşıyaka İlkokulu’na devam eden üçüncü sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırma grupları, Kümeleme Analizinin k-ortalamalar yöntemi ile oluşturulmuştur. Araştırma, deney grubunda 35, kontrol grubunda 35 olmak üzere toplamda 70 kişi ile gerçekleştirilmiştir. Deney grubunda İngilizce kelime öğretimi eğitsel oyunlar ile yapılırken kontrol grubunda üçüncü sınıf İngilizce ders kitabında yer alan eğitsel oyun dışı etkinlikler ile yapılmıştır. Beş hafta süren deneysel çalışmada, deney grubuna her hafta ısındırıcı, hareketli ve dinlendirici oyun olmak üzere üç farklı oyun uygulanmıştır. Araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından geliştirilen çoktan seçmeli kelime başarı testi kullanılmıştır. Kelime başarı testi ile elde edilen veriler SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) paket programı ile analiz edilmiştir. Analiz aşamasında denencelerin sınanması amacıyla bağımlı ve bağımsız değişkenler t-testi kullanılmıştır. Elde edilen analiz sonuçlarına göre eğitsel oyunlar ile İngilizce kelime

öğretimi yapılan deney grubunun akademik başarısı ile oyun dışı etkinlikler kullanılarak İngilizce kelime öğretimi yapılan kontrol grubunun başarısı arasında deney grubunun lehinde anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0.05$). Bulgulara dayalı olarak İngilizce derslerinde çocuklara kelime öğretimi amacıyla eğitsel oyunların kullanılabilceđi söylenebilir.

Anahtar Kelimeler: Yabancı dil öğretimi, İngilizce öğretimi, kelime öğretimi, eğitsel oyun, oyunlarla öğretim.

ABSTRACT

Master's Thesis

The Effects of Teaching English Vocabulary to Third Graders Through Educational Games on Academic Achievement

İlkim IŞIK

Bartın University

Institute of Educational Sciences Department of Educational Sciences

Curriculum and Instruction

Advisor: Assoc. Prof. Dr. Nuriye SEMERCİ

Bartın-2016, Pp: XII+103

The purpose of this study is to investigate the effect of teaching English vocabulary with educational games on third grade students' academic achievement. The study was carried out with pre-test post-test experimental design with control group. The field of the research consists of the third grade students of the Karşıyaka Primary School, which is in Devrek, Zonguldak, in the spring term of 2014- 2015 academic year. The research groups were formed by using k- means Cluster Analysis method. Two groups consisting of 35 students were formed at the beginning of the study. Groups were named as control group and experimental group. While English vocabulary was taught through the use of educational games in the experimental group, third grade English textbook activities without educational games were used in the control group. During the five weeks of experimental study, the experimental group was involved in three different games such as warm-up, full-of-activity and relaxing each week. In the study, the data were obtained through a multiple choice vocabulary achievement test developed by the researcher. The results were analyzed using SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) for Windows. During the analysis, in order to test the hypothesis, t-test for dependent and independent variables were used. The results show that there is a significant difference between the academic success of the experimental and control group in favor of the

experimental group ($p < 0.05$). Based on the results, it could be said that educational games could be used in the teaching of English vocabulary to young learners.

Key words: Foreign language teaching, teaching English, teaching vocabulary, educational game, teaching through games

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	II
BEYANNAME	III
ÖNSÖZ	IV
ÖZET	V
ABSTRACT	VII
İÇİNDEKİLER	IX
TABLolar LİSTESİ	XII
ŞEKİLLER LİSTESİ	XIII
BÖLÜM I: GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu	2
1.1. Problem Cümlesi	3
1.2. Amaç.....	3
1.3. Denenceler	3
1.4. Araştırmanın Önemi	4
1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları	5
1.6. Araştırmanın Varsayımları	5
BÖLÜM II: KURAMSAL ÇERÇEVE ve İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	6
2.1. KURAMSAL ÇERÇEVE.....	6
2.1.1.Çocuklara Yabancı Dil Olarak İngilizce Öğretimi	8
2.1.1.1. Erken Yaşta Yabancı Dil Eğitiminin Sebebi ve Önemi.....	8
2.1.1.2. Erken Yaşta Dil Öğrenme Aşamaları	10
2.1.1.3. Çocukların Yabancı Dil Öğrenmesinde Öğretmenlerin Rolü.....	13
2.1.1.4. İlkokul İngilizce Öğretim Programı.....	14
2.1.1.5. Yabancı Dil Eğitiminde Kullanılan Yöntemler	16
2.1.2. Eğitsel Oyunlar	19
2.1.2.1.Eğitsel Oyunların Tanımı	19
2.1.2.2. Eğitsel Oyunların Önemi ve Faydaları	22
2.1.2.3. Oyun Çeşitleri	25
2.1.2.4. Oyunların Seçimi ve Düzenlenmesi	29

2.1.2.5. Oyunlar Sınıfta Uygulanırken Dikkat Edilmesi Gerekenler	31
2.1.2.6. Eğitsel Oyunların Sınıfta Uygulanma Süreci	34
2.1.2.7. Oyunların Değerlendirilmesi.....	34
2.1.2.8. Yabancı Dil Eğitiminde Oyunların Kullanılması.....	35
2.2. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	37
2.2.1.Yurtiçinde Yapılan Araştırmalar.....	37
2.2.2. Yurtdışında Yapılan Araştırmalar.....	41
BÖLÜM III: YÖNTEM	44
3.1. Araştırmanın Modeli	44
3.2. Çalışma Grubu.....	45
3.3. Veri Toplama Aracı.....	47
3.3.1. Kelime Başarı Testi	47
3.4. Verilerin Analizi.....	51
3.5. Deneysel Çalışmanın Uygulanma Süreci	51
3.6. Uygulama Sırasında Kullanılan Oyunlar.....	52
BÖLÜM IV: BULGU VE YORUMLAR	59
4.1. Birinci Denenceye İlişkin Bulgu ve Yorumlar	59
4.2. İkinci Denenceye İlişkin Bulgu ve Yorumlar.....	60
4.3. Üçüncü Denenceye İlişkin Bulgu ve Yorumlar.....	61
4.4. Dördüncü Denenceye İlişkin Bulgu ve Yorumlar	62
BÖLÜM V: SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER	63
KAYNAKÇA.....	67
EKLER LİSTESİ.....	74
EKLER	75
ÖZGEÇMİŞ	103

TABLolar LİSTESİ

Tablo No	Sayfa No
1: Deneysel Yöntemin Ön test- Son test Kontrol Gruplu Deseni.....	44
2: Çalışma Grubunun Sınıflara Göre Dağılımı.....	46
3: Çerçeve Program Dikkate Alınarak Oluşturulan Kazanımlar	48
4: Kelime Başarı Testinde Bulunan Maddelerin Özellikleri	49
5: Kelime Başarı Testinin İstatistiksel Özellikleri.....	50
6: Deney ve Kontrol Gruplarının Ön test Puanlarının Farklılığına İlişkin Tablo.....	59
7: Kontrol Grubunun Ön test ile Son Test Puanlarının Farklılığına İlişkin Tablo	60
8: Deney Grubunun Ön test ile Son Test Puanlarının Farklılığına İlişkin Tablo	61
9: Deney ve Kontrol Gruplarının Son test Puanlarının Farklılığına İlişkin Tablo	62

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil No	Sayfa No
1: Örnek balık havuzu.....	53
2: Örnek hava durumu grafiđi	53
3: Örnek Pinokyo kartı	54
4: Örnek aktivite posterı	55
5: Örnek hava durumu sembolleri	55
6: Örnek yapboz tahtası	56
7: Örnek yapboz parçaları.....	56
8: Yapbozun arkasında oluşan örnek kontrol resmi	56
9: Engeli geç, kelimeyi seç oyunu için oyun alanı örneđi	57

BÖLÜM I

Bu bölümde problem durumuna, problem cümlesine, araştırmanın amacına, denencelerine, önemine, sınırlılıklarına ve varsayımlarına yer verilmiştir.

GİRİŞ

Teknolojide yaşanan gelişmelerin kültürel alandaki değişimlerin bile önüne geçtiği günümüzde, yabancı dil bilme gerekliliği giderek artmaktadır. Türkiye, Avrupa Birliğine üye olma yolunda ilerlediği için ülkemizde teknolojiyi bilmek, benimsemek ve üretmek zorunlu hale gelmiştir. Günümüz koşullarında mesleki alanda da sadece mal ve hizmet üretmek de yeterli görülmemekte, fikir ve bilgi üreten bireylere ihtiyaç duyulmaktadır. Bu nedenle teknolojik alanda bilgi sahibi olmanın yanı sıra farklı ülkelerde meydana gelen teknolojik gelişmeleri takip edebilmek için ortak dil olarak kabul edilen İngilizce'yi bilmek de çağın gerisinde kalmamak için değişmez bir koşul haline gelmiştir. Dolayısıyla bu durum, yabancı dil öğrenmeyi de zorunlu kılmış ve ülkemizde yabancı dil eğitimi üzerinde önemle durulması gereken bir durum haline gelmiştir (Çelebi, 2006, 286). Bu durum sonucunda da ülkemizde dünya genelinde ortak yabancı dil olarak benimsenen İngilizce'nin öğretimi eğitim sistemimizin önemli bir parçası olmuştur.

Ülkemizde tüm derslerde olduğu gibi İngilizce öğretiminde de yapılandırmacılık eğitim anlayışının imkan sağladığı, öğrenciyi ön planda tutan ve öğrencinin süreç içerisinde aktif olduğu teknikler kullanılmaktadır. Kara (2009, 409), öğrenciyi merkeze alan eğitim süreci içinde eğitsel oyunların ön plana çıktığını ve öğrencileri sürece katarak öğrencileri hem eğlendirdiğini ve hem de yaparak- yaşayarak öğrenmelerini sağladığını belirtmiştir. Hisar (2006, 28-29), çocukların en mutlu oldukları zamanların oyun saatleri olduğunu belirtmektedir. Çocuklar oyun sırasında kendi oluşturdukları hayal dünyasına dahil olmakta ve bu şekilde kendi fikirlerini ve hislerini davranışa çevirebilmektedir. Aynı zamanda öğrencilerin tecrübelerini arttırmalarına da imkan sunan oyunlar, onların bireysellikten uzaklaşma, kendilerini ifade etme gibi tecrübeler kazanmalarına da yardım ederek çocukların zeka gelişimlerini de destekler.

Bireylerin sürece katılımları ile gerçekleştirilmesi hedeflenen yabancı dil öğretiminde, özellikle de çocuklara yabancı dil öğretiminde, oyun kullanımı onların hem

zihinsel, sosyal, duyuşsal gelişimlerini desteklemekte, hem de öğrencilerin ilgisini derse çekerek öğrenmelerini desteklemektedir.

1.1. Problem Durumu

İnsanların yaşamlarında kolaylık sağlayacak ve onların bakış açısını da genişletecek olan yabancı dil eğitimi, ülkemizde üzerinde hassasiyetle durulan bir konu olmasına rağmen yabancı dil öğrenmede beklenen başarı sağlanamamaktadır. Eğitim programlarında yapılan değişiklikler ile bu durum düzeltilmeye çalışılmaktadır. Bu değişikliklerden bir tanesi de yabancı dil derslerinin ilkokuldan itibaren programa yerleştirilmesidir (Anşın, 2006, 10). Çünkü yabancı dil eğitimine erken yaşta başlamak öğrencilerin dili öğrenmelerini kolaylaştırmaktadır. Çocuklar yabancı dil eğitimine erken yaşta başladıklarında, ileriki zamanlarda dil öğrenme konusunda kendilerini daha hazır hissederek yüksek motivasyona sahip olmaktadır (Hashemi ve Azizinezhad, 2011, 2083). Bu durum da öğrencilerin dil öğrenmeye karşı istekli olmalarını sağlayarak başarılarının artmasına zemin hazırlamaktadır.

Benzer şekilde Dursun (2013, 1) da Türkiye'nin İngilizce konuşulan bir ülke olmamasının sonucu olarak öğrencilerin dili öğrenme konusunda belirgin bir istekleri bulunmadığını, bu yüzden öğretmenler ve ailelerin erken yaşta yabancı dil öğrenmenin öneminin farkında olduğunu belirtmektedir. Ayrıca çocukların ilgi süreleri kısa olduğu için dil öğretiminde onların ilgi ve dikkatlerini çeken materyaller kullanılması gerektiğini savunmaktadır. Çünkü çocukların eğlendikleri ortamda öğrenme de gerçekleşir. Çocukların en çok eğlendikleri, kendilerini en özgür şekilde ifade edebildikleri ve yeteneklerini sergileyebildikleri ortamlar ise içinde buldukları gelişim döneminden dolayı oyun ortamlarıdır. Çocuklar, oyun esnasında sadece eğlenmekle kalmayıp aynı zamanda kazanmaları gereken davranışları da bazen bilinçli olarak bazen de farkında bile varmadan sergilerler. Bu yüzden, yabancı dil eğitiminde oyunlardan faydalanmak, öğrencilerin dikkatini öğrenme ortamına çekmekle kalmayıp onların öğrenmelerini desteklemekte ve dil becerilerini geliştirmektedir.

Oyunlar çocukların bedensel, psikomotor, zihinsel ve duygusal gelişimlerine fayda sağlar ve çocukların başarıma duygusunu hissetmesine katkıda bulunur. Ayrıca kendilerine güvenmeleri ile sosyal; oyun sırasında arkadaşları ile iletişime geçmek için dili kullanmaları ile de dil gelişimlerini olumlu yönde etkiler. Çocuk için gerekli bilgi oyun

içerisinde verildiğinde daha kalıcı olur ve öğrencinin başarısının artmasını sağlar (Papatğa, 2012, 4-5). Bu nedenle yabancı dilde kelime öğretimi sırasında oyun etkinliklerinden faydalanmak çocukların İngilizce kelimeleri kullanarak hem hedeflenen dilde iletişim kurmalarını sağlamakta hem de bunu yapabildiğini gören öğrencilerin başarıma duygusunu hissetmesine katkıda bulunmaktadır.

Bu bilgiler ışığında, çocuklara kelime öğretirken eğitsel oyunları kullanmanın çocukların akademik başarısını nasıl etkileyeceği araştırmanın problem durumu olarak belirlenmiştir.

1.2. Problem Cümlesi

İngilizce kelime öğretiminde eğitsel oyun kullanılan öğrenciler ile eğitsel oyun dışındaki tekniklerin kullanıldığı öğrencilerin akademik başarıları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?

1.3. Amaç

Bu deneysel çalışmanın amacı ilkokul üçüncü sınıf İngilizce dersinde “Transportation”, “Weather” ve “Nature” ünitelerinde yer alan kelimeleri ve “Weather” ünitesinde konu ile bağlantılı olarak verilen aktivitelerin İngilizce karşılıklarını eğitsel oyun ile öğrenen öğrenciler ile aynı kelimeleri ders kitabında yer alan eğitsel oyun haricindeki teknikler ile öğrenen öğrencilerin akademik başarıları arasında fark olup olmadığını belirlemektir.

1.4. Denenceler

Bu çalışmada problem cümlesinde ifade edilen konunun açıklığa kavuşturulması için genel amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranacaktır:

1. Deney ve kontrol gruplarının ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık vardır.
2. Eğitsel oyun dışındaki teknikler ile kelime öğrenen kontrol grubunun ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık vardır.
3. Eğitsel oyunlar ile kelime öğrenen deney grubunun ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık vardır.
4. Deney ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin son test puanları arasında anlamlı bir farklılık vardır.

1.5. Araştırmanın Önemi

Ülkemizde dil öğretiminde son yaklaşımlar dikkate alınarak hazırlanan öğrenci merkezli programlara bakıldığında süreç odaklı yaklaşımlar benimsenmiştir (MEB, 2006, 2). İçerik yönünden zengin olan yapılandırmacı yaklaşımın özü öğrenci merkezlilik olarak genellenebilir ve burada vurgulanan en önemli nokta, girişimci bir şekilde çalışma, keşif yapma ve öğrencilerin öğrendiklerini anlamlı yapıya dönüştürmesidir. Yapılandırmacı öğrenme, girişimci bilişsel yapıyı oluşturmanın savunucusudur. Bu süreçte öğretmen öğrencileri işbirlikli öğrenmeye teşvik etmeli, ortamı buna göre düzenlemeli, süreci yönlendirip öğrencilerin anlam oluşturmalarına katkı sağlamalıdır. Yapılandırmacılığa göre ideal öğrenme ortamını oluşturan temel unsurlar, anlam oluşumunun özünün öğrenciye kavratıldığı ‘durum’, baştan sona tüm eğitim süresince devam eden ‘işbirliği’, sürecin en önemli temel parçası olan ‘konuşma’ ve nihai hedef olan ‘anlam oluşturma’dır. (Wang vd., 2014, 2490). Yapılandırmacılık 2005 yılında ülkemizde eğitim yaklaşımı olarak kabul edilmiş ve tüm dersler yapılandırmacılık esaslarına göre düzenlenmiştir. Özbay (2009, 51) da İngilizce derslerinin de yapılandırmacılık kuramına göre işlenmeye başlandığını ve buna bağlı olarak derslerin öğrencilerin daha çok ilgisini çeken bir hale geldiğini belirtmiştir. Öğretmen, yabancı dil derslerinde öğrencilerin dili yaratıcı bir şekilde kullanmalarını hedeflemektedir ve bu konuda onlara öncülük etmektedir.

Oyunlar, yabancı dil öğrenimini destekleyen stratejilerden biridir (Mubaslat, 2012, 4). Çünkü oyunlar eğlenme amacıyla olduğu gibi öğrenme sürecinin farklı yerlerine yerleştirilerek öğrenme amacıyla da kullanılabilir ve eğitim ile öğretimin birlikte işleyişini de sağlar (Meyer, 2013, 46). Bu nedenle yapılandırmacılıkla birlikte gelen öğrenci merkezli eğitim anlayışı ile birlikte eğlenceli bir öğrenme ortamına imkan sağlayan oyunlar, yabancı dil derslerinde de kullanılabilir.

Yabancı dil öğrenimi ise büyük ölçüde kelime öğrenimine dayanmaktadır. Çünkü yabancı dil edinimi, ilk olarak dilin yapı taşı olan kelimelerin öğrenilmesi ile başlar. Bu yüzden, kelime öğrenimi, herhangi bir dili öğrenmenin ilk aşamalarında büyük bir öneme sahiptir. Son zamanlarda yapılan araştırmalar da dil öğreniminin kilit noktasının kelime öğrenimi olduğunu savunmaktadır (Ramos, 2015, 158). Bu yüzden yabancı dil eğitiminin başlangıç noktası, o dildeki kelimeleri öğrenmektir.

İngilizce öğretiminin ilkökul ikinci sınıfta başladığı son yıllarda öğretmenlerin öncelikli hedefi öğrencilerin ilgisini derse çekmek ve yabancı dili sevdirmektir. Yabancı dili öğrenmeye istekli olan öğrencilerin derse ilgisinin ve katılımının yanı sıra başarısının da artması beklenmektedir. Bu amaca yönelik olarak eğitsel oyunların İngilizce dersinde kullanılmasının öğrenci başarısını arttıracığı da düşünülmektedir.

İlkokul İngilizce programında kelime öğretimine ağırlık verilmesinden hareketle bu araştırmada İngilizce kelime öğretimine odaklanılmıştır. Bu çalışma, eğitsel oyunlar ile kelime öğretiminin ilkökul üçüncü sınıf öğrencilerinin akademik başarısı üzerindeki etkisi hakkında fikir edinilmesine katkı sağlayacaktır.

Ülkemizde eğitsel oyunların İngilizce dersi de dahil olmak üzere çeşitli derslerde başarı üzerine etkisi üzerine yapılan çalışmalar olsa da özellikle ilkökul seviyesinde İngilizce kelime bilgisine etkisi konusunda yapılan araştırmaya rastlanılmamıştır. Bu çalışma literatürdeki bu eksikliği gidermesi açısından da önem arz etmektedir.

1.6. Araştırmanın Sınırlılıkları

1. Araştırma 2014- 2015 eğitim- öğretim yılının ikinci dönemindeki beş hafta ile sınırlıdır.
2. Araştırma Zonguldak/ Devrek Karşıyaka 100. Yıl İlkokulu 3. sınıf öğrencileri ile sınırlıdır.
3. Araştırma 3. sınıf İngilizce ders programına uygun olarak hazırlanan kitaptaki “Transportation”, “Weather” ve “Nature” ünitelerinde yer alan kelimeler ve “Weather” ünitesinde konu ile bağlantılı olarak verilen aktivitelerin İngilizce karşılıkları ile sınırlandırılmıştır.

1.7. Araştırmanın Varsayımları

Araştırmada aşağıdaki varsayımlar kabul edilmiştir:

1. Araştırmada kullanılan yöntem ve test araştırmanın amacına uygundur.
2. Araştırma boyunca deney ve kontrol gruplarındaki süreci yöneten öğretmenler tüm süreç boyunca objektiftir.
3. Araştırmanın çalışma grubu, evreni temsil etme yeterliliğine sahiptir.

BÖLÜM II

KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Bu bölümde İngilizce öğretimi ve eğitsel oyunlar ile ilgili kuramsal çerçeve bilgilerine ve ilgili araştırmalara yer verilmiştir.

2.1. Kuramsal Çerçeve

Dünya, sosyal ve ekonomik açıdan 1945 yılından beri, özellikle de son yıllarda hızla gelişmektedir. Bu durum, dünyanın büyük bir kısmında modern iletişimi mümkün hale getirmekte ve insanlar sadece yakın çevresiyle veya gruplar olarak değil uluslararası şekilde de iletişime geçmeyi gerekli görmektedir. Her geçen gün iletişim olanakları arttıkça insanların duygu, düşünce ve bilgilerini paylaşabilmeleri için ortak dil kullanma gerekliliği da artmakta ve bu nedenle dünya genelinde ortak olan dili kullanmaları zorunlu hale gelmektedir (Bağçeci, 2004, 2; Sheehan, 2004, 18-22). İkinci Dünya Savaşı öncesinde kullanılan bu dil Fransızca iken savaş sonrasında Amerika Birleşik Devletleri'nin diğer devletler üzerinde baskın hale gelmesi ile dünya genelinde kullanılan dil İngilizce olmuştur (Tosuncuoğlu, 2013, 2). Bu durum dünya genelinde yabancı dil olarak İngilizce öğretimi gerekli kılmıştır.

Yaşanan bu değişimler eğitim kurumlarını da etkilemektedir. Günümüzde teknolojik, ekonomik ve siyasi alanda ulaşılabilen bilginin 19. yüzyıla göre üç kat artmasının ve bilgiye ulaşmak için kullanılan kitle iletişim araçlarının ortak dilinin de İngilizce olmasının doğal sonucu olarak entelektüel ve başarılı bireyler yetiştirmek isteyen ülkeler kendilerini İngilizce bilen öğrenciler yetiştirmek zorunda hissetmektedirler (Baş, 2010, 488). Diğer ülkelerde olduğu gibi ülkemizde de dünyaya ayak uydurabilen bireyin yabancı dil bilen birey olması gerektiği gerçeği kabul edilmekte ve yabancı dil eğitimi ilkokuldan yükseköğretime tüm öğretim kademelerinde verilmektedir (Aktaş ve İşigüzel, 2013, 11). Öğrencilere yabancı dil bilmenin önemi ve gereği anlatılarak bireylerde yabancı dil bilinci oluşturulması hedeflenmektedir.

Ülkemizde yabancı dil eğitimine verilen öneme rağmen İngilizce derslerinde istenilen başarı elde edilememektedir. MEB'in (2004) ortaöğretim İngilizce dersi öğretim programının amaçlarından biri bireyi iletişim aracı olarak İngilizceyi kullanabilecek düzeye getirebilmektir. Ancak, liseden mezun olan bir bireyin İngilizceyi anlama ve konuşma konusunda yeterli olması gerekirken sonuç beklenenin aksi yönde olmaktadır (Bağçeci, 2004, 2; Aydemir, 2007, 8). Bu sorunu çözebilmek, yabancı dil eğitiminde başarıyı sağlayabilmek için eğitime erken yaşlarda başlanması gerektiği düşünülmüş ve 2013- 2014 eğitim- öğretim yılından itibaren İngilizce dersi dördüncü sınıftan değil ikinci sınıftan itibaren okutulmaya başlanmıştır. Böylece çocuklar 6- 6,5 yaşından itibaren İngilizceyi yabancı dil olarak öğrenmektedir (Arslan, 2009, 309; MEB, 2013). Bu uygulamadaki amaç, çocukların erken yaşta yabancı dille karşılaşmalarına ve olumlu tutum geliştirmelerine imkan sağlamaktır.

Dillerin temelini oluşturan olgu ise kelimelerdir. Bir kişi bir dili ne kadar iyi bilirse bilsin o dili etkili bir şekilde kullanabilmesi kelime haznesinin mümkün olduğunca geniş olmasına bağlıdır (Arslan ve Gürdal, 2012, 256). Yabancı dil öğrenmede sözcükler önemli bir yer tutmaktadır, çünkü sözcükler hem yazılı hem de sözlü iletişimin temel yapı taşlarıdır (Büker ve Zeytinkaya, 2013, 186). Bir kişinin küçük yaştan itibaren kelime haznesi ne kadar fazla ise kendini anlatabilme düzeyi de o kadar yüksektir. Bu durum göz önünde bulundurularak bireylere küçük yaştan itibaren motivasyonlarını artırıcı ve kelime öğrenmelerini kolaylaştırıcı aktiviteler sunulmalıdır (Tosuncuoğlu, 2013, 140). Bu durum ana dili öğrenmede geçerli olduğu kadar yabancı dil öğrenmede de geçerlidir.

Hisar'a (2006, 3) göre çocukların yabancı dil öğrenme şekli ile yetişkinlerinki birbirinden oldukça farklıdır; çünkü çocuklar büyüklerden daha farklı ilgi, ihtiyaç ve beklentilere sahiptir. Bilişsel gelişim ve psikolojik açıdan da çocuklar, yetişkinlerden oldukça farklıdırlar. Çocuklar, kurallara uyma, kendilerine yabancı gelen konularla ve açıklamalarla ilgilenme konusunda zorluk çekmektedirler. Ayrıca çocuklar hareket halinde olmayı severler ve çocukların dikkat süreleri kısadır. Özellikle ilköğretim çağındaki çocuklara İngilizce öğretirken ilgilerini derse çekmek için onların yaşlarına ve kendi dünyalarına uygun, çocukların sürece aktif katılımlarını ve dili sınıfta kullanabilecekleri ortamı sağlayan teknikler kullanılmalıdır (Bardakçı, 2011, 290; Sığırtmaç ve Özbek, 2009, 109). İlkokul İngilizce derslerinde drama, rol yapma, el işleri, İngilizce şarkılar gibi çeşitli tekniklerin İngilizce öğretiminde kullanılması gerektiği MEB'in (2013) İlköğretim

Kurumları İngilizce Öğretim Programında yer almaktadır. Milli Eğitim Bakanlığı'nın kullanılmasını önerdiği tekniklerden biri olan oyunlar, öğrencilerin eğlenerek ve istekli bir şekilde derse katılımını sağlamaktadır (Bür ve Aycan, 2013, 196). Bu şekilde çocukların sevdikleri bir etkinlik olan oyun sayesinde yeni karşılaştıkları yabancı dile karşı ön yargı geliştirmelerini engellenmek ve başarılarını arttırmak amaçlanmaktadır.

Yenilenen eğitim programlarında öğretmenin değil öğrencinin merkeze alınmasına bağlı olarak öğrencinin sürece katılımını sağlayan pek çok yeni yöntem ve teknik benimsenmiştir. İngilizce öğretiminde de bu teknikler uygulamaya konulmuştur. Bu tekniklerden çocukların ilgisini en çok çeken oyun tekniğinin ders içerisinde eğitime öğretime faydalı olacak şekilde kullanılması için, erken yaşta çocuklara yabancı dil öğretiminin önemini bilmesi, ilkokul İngilizce öğretim programının içeriğinin ve İngilizce öğretiminde kullanılan yöntemler hakkında bilgi sahibi olunması ve oyun tekniğinin ne olduğunun, nasıl kullanılması gerektiği bilinmesi gerekmektedir.

2.1.1. Çocuklara Yabancı Dil Olarak İngilizce Öğretimi

Bu bölüm, çocuklara yabancı dil olarak İngilizce öğretimine ait yerli ve yabancı alan yazın taramasını içermektedir. Araştırmanın bu bölümünde, erken yaşta çocuklara yabancı dil öğretiminin önemi ve faydaları üzerinde durulmuş, çocuklara İngilizce öğretim aşamaları hakkında bilgi verilerek bu konuda öğretmenlere düşen görev ve sorumluluklara değinilmiş, ülkemizdeki ilkokulda İngilizce öğretim programı tanıtılarak yabancı dil eğitiminin ülkemizde nasıl gerçekleştirildiğine dair bilgi verilmiş ve İngilizce öğretiminde kullanılabilen yöntemlerden bahsedilmiştir.

2.1.1.1. Erken Yaşta Yabancı Dil Eğitiminin Sebebi ve Önemi

Dil, bireylerin duygu ve düşüncelerini anlatmak için kullandıkları, yaşamlarını devam ettirmelerine ve kendilerini güçlü hissedebilmelerine yardım eden bir araçtır (Kuşçu, 2011, 15; Aktaş ve İşigüzel, 2013, 30). Oktay (2003)'a göre de, ilk zamanlardan beri insanlar tüm duygularını ve düşüncelerini dil aracılığı ile birbirlerine aktarmaktadır ve dil insanların hayatlarını daha kolay hale getirmektedir (Karakoç, 2007, 1). Fakat günümüzde insanların hayatlarının daha kolay hale gelmesi en az bir yabancı dil bilmelerine bağlıdır. Bu bağlamda yabancı dilin ne olduğunu belirtmek gerekirse, Tosun (2006, 29) yabancı dili, var olan diller arasından ana dil haricindeki herhangi bir dil veya uzmanlık alanı olarak tanımlamaktadır. Yabancı dil eğitimi ise, o dilde akademik anlamda

okuduğunu, dinlediğini anlama ve yorumlamaya, düşüncelerini doğru bir şekilde yazılı ve sözlü bir şekilde aktarmaya, yani ilgili dili kullanabilmeye yönelik becerileri kazandırabilme sürecidir (Bayraktaroğlu, 2012, 3).

Yabancı dil öğrenme konusunda daha başarılı olunabilmesi için çocuklara yabancı dil öğretiminin erken yaşta başlaması gerektiği Jaffke (1994), Bliesener ve Edelenbos (1998), Bleyhl (2000) ve Thimm (2002) tarafından belirtilmiştir (Akt. Aktaş ve İşigüzel, 2013, 15). Burada belirtilen erken yaş kavramı, farklı kaynaklarda farklı yaş aralığını ifade etmektedir. Avrupa Birliğine üye olan ülkeler erken yaş kavramını ilkökul çağındaki 7- 12 yaş arasındaki çocuklar için kullanmaktadırlar (Djigunovic, 2012, 57). Malia (2004, 1) ise erken yaş kavramını İngilizce öğrenenler açısından değerlendirmiş ve üç ayrı yaş grubu ile ifade edilebileceğini belirtmiştir. Bunlar, 4- 6 yaş arası, 7- 9 yaş arası ve 10- 12 yaş arası çocuklardır. Bu çalışmada ‘erken yaş’ kavramı 6- 12 yaş arasındaki çocuklar için kullanılmaktadır.

Kuşçu (2011, 40), çocukların yabancı dili yetişkinlere göre daha kolay öğrendiklerini ve bu sebeple erken yaşlarda dil öğretimine başlamanın öğrencilerin başarılarını arttırdığını savunmaktadır. Stakanova ve Tolstikhina (2014, 457) da ne kadar erken yaşta yabancı dil öğretimi başlarsa ilgili dili öğrenmede o kadar çok başarı sağlanacağını savunmaktadır. Birçok kişi tarafından bu görüş desteklenmekte, yabancı dil öğrenmeye erken yaşta başlamanın önemi vurgulanmakta ve bunun çeşitli sebepleri sunulmaktadır.

Bu sebeplerden biri, anadilini yeni öğrenen bir çocuğun yabancı bir dil öğrenme yatkınlığının daha fazla olmasıdır. 7- 12 yaş arası çocuklar öğrenme kaygısı barındırmazlar ve böylece dili daha kolay öğrenebilirler (Bür ve Aycan, 2013, 196). Bu nedenle erken yaşta başlanan yabancı dil eğitimi daha olumlu sonuçlar vermektedir.

Diğer bir sebep ise taklit yetenekleri fazla olan çocukların erken yaşta yeni bir dil ile karşılaştıklarında kolaylıkla o dili öğrenebilmeleri ve bundan büyük bir zevk duymalarıdır. Eğer bu dilde başarılı olduklarını hissederlerse kendileriyle gurur duyarlar ve öğrendikleri yabancı dili herkese sergilemek isterler (Aktaş ve İşigüzel, 2013, 60). Bu da öğrencilerin yabancı dil alanında daha başarılı olmalarını sağlar ve yabancı dil öğrenmeye karşı motivasyonları artar.

Erken yaşta İngilizce öğretimi, çocukların farklı dillerin farkına varıp yabancı dile karşı olumlu tutum sergilemesi açısından da büyük bir öneme sahiptir (Sığırtmaç ve Özbek, 2009, 109). Anşin (2006, 9- 10) de çocukların erken yaşta dil öğrenmesinin çocuklarda hem yabancı dilde düşünme konusunda beceri gelişimini sağladığını, hem de dinleme ve konuşma açısından çocuğun yeterliliğini arttırdığını savunmaktadır. Çocukların yabancı dil ile erken karşılaşmalarının sadece yabancı dili ve yabancı kültürleri değil kendi dillerini de daha kolay anlamalarını sağladığını ve çocukları iletişime yönlendirdiğini ileri sürmektedir. Bunun yanı sıra erken yaşta yabancı dil öğretimi sırasında farklı kültürleri de öğrenen çocukların, ilerleyen yaşlarda başkalarının duygularını daha kolay anlayabileceği ve daha hoşgörülü olacağı da savunulmaktadır. Ayrıca erken yaşta yabancı dil öğrenen çocukların anadilini de daha iyi kullanabilme yeterliliğine sahip olduğu düşünülmektedir (Stakanova ve Tolstikhina, 2014, 457). Bu durum da çocukların kendi dillerinde de yabancı dilde de olsa çocukların kendilerini daha rahat ifade edebilmeleri için yabancı dil eğitiminin erken yaşta başlaması gerektiğini göstermektedir.

Aslan (2008, 3- 4), işleyişi doğru olan bir yabancı dil programının çocuğun zihinsel ve entelektüel gelişimine katkı sağlamakla kalmayıp çocuğun dünyaya bakış açısını da geliştirdiğini ve hatta çocuğun kişilik gelişimine de katkı sağladığını savunmaktadır. Ayrıca erken yaşta yabancı dil eğitimi diğer milliyetleri kabullenebilmesine ve bu konuda bilgi sahibi olmasına da yardımcı olmaktadır.

Belirtilen bu görüşlerden de anlaşılacağı gibi, en az bir yabancı dil bilmenin zorunlu bir hal aldığı günümüzde, yabancı dil öğretimi ne kadar erken başlarsa dili öğrenme ve kullanma imkânı çocuk için o kadar artmaktadır. Ayrıca, erken yaşta yabancı dil öğrenmeye başlamak, çocuğun sadece gelişimsel özelliklerini olumlu etkilemekle kalmayıp toplumları ve kültürleri anlamasına ve ufkunu genişletmesine de yardım etmektedir.

2.1.1.2. Erken Yaşta Yabancı Dil Öğrenme Aşamaları

Çocukların ana dili ve yabancı dili öğrenmeleri benzer şekilde olmakta ve belli aşamalardan sonra tamamlanmaktadır. Akdoğan'a (2005) göre (Akt. Karakoç, 2007, 9- 10) dil edinimi birdenbire olmamakta, aşamalı bir sıralamayı takip etmektedir. Bu sıralama çocuklarda her biri bir yıl olmak üzere dört aşama halinde gerçekleşmektedir.

1. Aşama: İmitasyon (taklit) olarak adlandırılan ilk bir yıllık dil öğrenme sürecinde çocuklar yeni kelimeleri ve yeni öğrendikleri kalıpları sürekli tekrar ederek öğrenirler.

2. Aşama: Bu dönemde yine taklit ile öğrenme sağlanır; ancak, bu aşamada çocuk daha uzun ve çeşitli kalıpları ayırt etmekle kalmaz, birbirleri arasındaki ilişkileri de keşfeder.

3. Aşama: Dil öğrenimi aşamaları içinde en önemlisi budur. Bu aşamada çocuk öğrendiği kelime ve kalıpları yetersiz görmekte, kendisi yeni cümleler oluşturmaya çalışmaktadır. İlk defa kendi denemelerini bu aşamada yapan çocuk, bu esnada pek çok hata da yapmaktadır. Dördüncü aşamanın başarılı olabilmesi için bu dönemde olabildiğince deneme gerçekleştirilmelidir.

4. Aşama: Bu aşama, önceki aşamalarda öğrenilen kelimeler ve yapıların birleştirilerek dilin kullanıldığı aşamadır. Bu aşamalar sonraki iki yılda da devam etmektedir.

Bu aşamalar takip edilirken dikkat edilmesi gereken bir nokta da yabancı dil eğitimindeki temel ilkelere bağlı kalınmasıdır. Demirel (2011, 30- 32) yabancı dil eğitimindeki temel ilkeleri şu şekilde açıklamaktadır:

- **Dört temel becerinin geliştirilmesi:** Bireyin dili oluşturan okuma, yazma, dinleme ve konuşma becerilerini geliştirmesine yardımcı olunmalıdır ve bu dört beceri birlikte sunulmalıdır. Ancak okul türüne göre bu becerilere verilecek ağırlıklar farklı olabilir. Örneğin; turizm ile ilgili eğitim veren bir okulda konuşma becerisine ağırlık verilebilir.
- **Öğretim etkinliklerinin önceden planlanması:** Plan, başarılı öğretim için zorunludur. Öğretmen yıllık plan, ünite planı veya ders planı hazırlayarak kendini derse hazırlamalıdır.
- **Basitten karmaşığa ve soyuttan somuta göre öğretim yapılması:** Yabancı dil öğretiminde önce basit cümleler öğretildikten sonra bileşik ve karmaşık yapılar öğretilmelidir. Aynı şekilde kelime öğretimine de önce çevredeki nesnelere karşılıkları ile başlanmalı sonra soyut sözcüklere geçilmelidir.

- **Öğretim için görsel ve işitsel araçların kullanılması:** Görsel ve işitsel araçlar öğretimi daha kalıcı hale getirmekte ve öğrencilerin ilgisini çekmektedir. Bu nedenle ders esnasında bu araç- gereçlerin kullanımına ağırlık verilmelidir.
- **Anadilin gerektiğinde kullanılması:** Yabancı dil öğretiminde öğrencilerin ilgili dile olabildiğince maruz kalmaları ve dili sıklıkla kullanmaları öğrenmeyi kolaylaştırmaktadır. Bu nedenle yabancı dil derslerinde öğrenciler iletişim kurmaya teşvik edilmeli ve zorunlu kalınmadığı sürece iletişim sırasında anadil kullanılmamalıdır.
- **Bir seferde tek bir yapının öğrenciye sunulması:** Özellikle temel düzeyde olmak üzere tüm düzeylerde, kelime ve cümle kalıpları öğrencilere bir anda değil sırayla verilmelidir. Sözcük grubu ya da cümle yapısı öğrenilmeden yenisine geçilmemelidir.
- **Sunulan bilginin gerçek yaşama aktarılmasının sağlanması:** Ders içinde verilen örneklerin gerçek dünyaya yakın olması ve bilginin gerçek hayatla ilişkisi kurularak aktarılması gerekmektedir.
- **Derse aktif katılımın sağlanması:** Öğrencilere ders esnasında tekrar alıştırmaları yapılmalı ve öğrencilere dönüt verilerek hataları düzeltilmelidir. Ancak eğer uzun bir konuşma sırasında bir hata olduğu fark edilirse anında değil konuşma sonunda düzeltme yapılmalıdır. Ayrıca ders içinde öğrencilerin sürece katılımını sağlayan rol yapma, soru- cevap gibi etkinlikler kullanılmalıdır.
- **Öğrenenler arasındaki bireysel farklılıkların göz önünde bulundurulması:** Her öğrencinin öğrenme hızı ve şekli ile yetenekleri birbirinden farklı olduğu için derslerde farklı teknikler kullanılarak her öğrencinin derse katılımı sağlanmalıdır. Ayrıca kolay sorular genelde başarısı daha düşük olan öğrencilere, zor sorular ise başarılı öğrencilere sorulmalıdır. Böylece tüm öğrenciler derse çekilmiş olur.
- **Öğrencilerin derse karşı istekli ve cesaretli hale getirilmesi:** Öğrencilerin dikkatini dersin başlangıcında konuya çekmek öğrenmeyi kolaylaştırmaktadır. Sınıf ortamını öğrencilerin derse katılımını sağlayacak şekilde hazırlamak ve ipucu, dönüt, düzeltme ve pekiştirici kullanmak da başarıyı artırmaktadır.

Çocukların yabancı dil öğrenmesi aşamalı olarak gerçekleşmektedir ve sürece dayalıdır. Bu süreç içerisinde aşamaların başarılı bir şekilde tamamlanması konusunda öğretmenlere de önemli bir rol düşmektedir. Öğretmenler, öğrencileri nasıl motive edecekleri ve süreci nasıl kontrol edecekleri konusunda bilgi sahibi olmalıdırlar.

2.1.1.3. Çocukların Yabancı Dil Öğrenmesinde Öğretmenlerin Rolü

Çocuklara yabancı dil öğretimi, üzerinde hassasiyetle durulması gereken bir konudur. Çünkü yeni bir dil çocuklar için çok soyuttur ve çocuklar dille karşılaştıklarında meraklı ve ilgili olabilecekleri gibi korku ve kaygı da hissedebilirler. Hissedecekleri bu duygular onların başarılarını da olumlu veya olumsuz olarak etkileyeceği için öğretmenler, öğrencilerin yabancı dil dersine karşı motivasyonlarını yükseltmelidir (Aktaş ve İşigüzel, 2013, 56- 57). Piaget'e göre de çocuklarla çalışanlar onlara ilgi çekici ve çeşitli uyarıcıların olduğu bir ortam sağlamalıdır. Çocuklar, keşfetmek için ilgi çekici nesne ve aktivitelere ihtiyaç duyarlar. Vygotsky de Piaget gibi, çocukları aktif öğrenenler olarak görmektedir. Bilginin nasıl aktarıldığını inceleyen ve çocukların öğrenmesinde çevresindeki kişilerin büyük bir role sahip olduğunu söyleyen Vygotsky, öğrenmeyi sosyal bir aktivite olarak görmüştür. Vygotsky, çocukların bilgiyi birbirlerinden öğrendiklerini de belirtmiştir Bu nedenle öğretmenler öğrencilere uyarıcıların yoğunlukta olduğu ilgi çekici ve iletişime dayalı bir ortam sağlamalıdır (Smidt, 2007, 15).

Scott ve Ytreberg (1990, 2-3), çocukların kuralların ne olduğunu bilmeseler de kurallara uyma eğilimi gösterdiklerini, dilin nerede ve nasıl kullanılacağını fark etmeden önce dili kendiliğinden kullanmaya başladıklarını, görerek, işiterek ve dokunarak öğrenmelerinin daha kalıcı ve kolay olduğunu, yönergelere uyma konusunda hassasiyet gösterdiklerini, öğrenmeye meraklı oldukları kadar başarı duygusunu hissetmek istediklerini, eğlendikleri zaman daha iyi öğrendiklerini belirtmiştir. Bu açıdan bakıldığında öğretmenin, öğrencinin eğitim- öğretim ortamına aktif katılımını sağlaması, sınıf ortamında dili kullanmasına imkan sağlayan etkinliklere yer vermesi ve öğrencinin potansiyelini en üst düzeye taşıması gerekmektedir. Ayrıca, öğretmen öğrencilerin ilgi alanlarına önem vermeli ve öğrencilerin eski bilgilerinin onların ilgi alanları doğrultusunda hazırlanan etkinliklerle geliştirmelidir (Kara, 2010, 408;).

Olumlu bir öğrenme ortamı için bir öğretmenin öğrencileri gerçekten dinlemesi, onlara saygı göstermesi ve adil davranması, kendisinin sabırlı ve hevesli olmasının yanı

sıra öğrencileri de hevesli olmaya teşvik etmesi, düzenli olması, öğrencilere güven vermesi gerekmektedir. Bir öğretmen saygılı olursa, empati kurabilirse ve gerçekçi davranırsa sınıf içindeki ilişki daha güçlü, iletişim ise daha açık ve dürüst bir hal alır. Ayrıca eğitim ortamı da olumlu, ileriye dönük ve destekleyici bir hale gelir. Öğrenciler zorluklarla karşılaşma ve hata yapma konusunda daha az korkuya sahip olurlar ve böylece özgüvenleri, öğrenme düzeyleri artarken kendi öğrenmeleri için daha fazla sorumluluk da alırlar. Scrivener (2005, 23-24). Yani öğrenmeyi olumlu etkileyen bir ortam sağlamak yabancı dil sınıflarında öğretmenin başlıca yapması gerekenlerdendir. Bunu yaparken de öğretmenin öğrencilere güven ve saygı dolu, rahat bir ortam sunması gerekmektedir.

Öğretmenlerin yapması gerekenler incelendiğinde varılabilecek en genel yargı şudur: Öğrencilerin gelişim dönemlerini destekleyen, yabancı dili kullanmalarına imkan sağlayan, onları motive eden ve dil öğrenmeye istekli hale getiren, öğrencilere başarıya duygusunu kazandırırken kuralların da göz ardı edilmediği bir öğrenme- öğretim ortamı sağlanmalı ve bu amaçlara yönelik teknikler kullanılmalıdır. Yeni eğitim- öğretim anlayışına göre yabancı dil sınıflarında kullanılan ve öğrencilerin eğlenerek öğrenmelerine imkan sağlayan tekniklerin kullanılması gerekmektedir. Öğretmenlerin sınıfta hangi tekniği kullanacağına karar vermesi için öncelikle uygulanan programın özelliklerini ve uygulayabileceği tekniklerin faydaları ile sınıfta nasıl kullanılacağını bilmeleri gerekmektedir.

2.1.1.4. İlkokul İngilizce Öğretim Programı

Bilgi çağı olarak da adlandırılan 21. yüzyılda diğer alanlar kadar eğitim alanında da gelişmeler yaşanmış, davranışçı yaklaşım yerini yapılandırmacı yaklaşıma bırakmıştır. Güneş (20014, 32), eski yaklaşımların aksine yeni yaklaşımın bireyleri bireysel öğrenme şekillerini tanıyan ve araştırıp öğrenerek bilgiyi yapılandıran, bilgilerine yenilerini eklemek amacı ile kendisini durmadan geliştiren bireyler haline getirdiğini; bireyin zihinsel gelişimine katkıda bulunduğunu belirtmektedir. Bireyler yapılandırmacı yaklaşım ile birlikte öğrenme sürecine aktif olarak katılmakta, edindikleri bilgileri nasıl kullanacaklarını keşfetmektedirler.

İngilizce dersleri de 2005 eğitim programı ile yapılandırmacılık kuramına göre işlenmeye başlanmış ve buna bağlı olarak dersler öğrencilerin ilgisini daha çok çekmeye başlamıştır. Öğretmen, öğrencilerin dili yaratıcı bir şekilde kullanmalarını hedeflemektedir

ve bu konuda onlara öncülük etmektedir (Özbay, 2009, 51). Ancak, yapılandırmacı yaklaşımın benimsenmiş olmasına ve derslerin buna göre sürdürülmesine rağmen ülkemizde İngilizce dersinde istenilen başarı elde edilememiştir. Bu nedenle, 2012 yılında 4+4+4 eğitim sistemine geçilmesiyle birlikte yüksek kalitede eğitim verebilmek için İngilizce programı güncellenerek İngilizce öğretiminin 2013- 2014 eğitim- öğretim yılından itibaren dördüncü sınıf yerine ikinci sınıfta başlamasına karar verilmiştir (MEB, 2013). Yabancı dil öğretiminin ikinci sınıfta başlamasının yanı sıra programda başka değişiklikler de yapılmıştır.

İlkokul 2., 3., 4. sınıf İngilizce programının öncelikli hedefi öğrencilerin ilgisini derse çekmek, güven duygusunu geliştirmek, öğrencilerin yabancı dile karşı olumlu tutum sergilemelerini ve yabancı dil öğrenmeye istekli hale gelmelerini sağlamaktır. Çocukların fiziksel, zihinsel ve duygusal gelişimlerine uygun olarak hazırlan programda, kazanımlar yapılandırmacı yaklaşıma uygun olarak belirlenmiş ve öğrencilerin öğrendikleri dili gerçek hayatta kullanabilecekleri şekilde düzenlenmiştir. Program, sarmal tasarım göre hazırlanmıştır; yani ikinci sınıfta dar kapsamlı olarak verilen basit düzeydeki kelimeler ile yine basit düzeydeki soru ve cevaplara dayalı iletişim dili üçüncü sınıfta genişletilerek devam etmektedir. Dördüncü sınıfta da kazanımlar, ikinci ve üçüncü sınıfta öğrenilen kelime ve konuların kullanılmasına ve pekiştirilmesine de imkan sağlayacak şekilde genişletilmiş ve böylece çocukların bu kazanımları basit düzeydeki iletişim dilinde kullanması amaçlanmıştır. Bu sayede sadece kazanımların değil dilin kullanımının da geniş alanlara taşınarak uzakta bulunan toplumsal ve sosyal durumlarda da öğrencinin dili hevesli bir şekilde kullanılması hedeflenmektedir. Bu amaca yönelik olarak ders esnasında öğrenenin dili kullanmasına imkân sağlayan ve iletişim becerilerinin gelişmesine de katkıda bulunan iletişimsel bir öğretme- öğrenme yöntemi ve masal, şarkı, kesme, boyama, yapılandırma etkinlikleri ile oyunlar gibi işitsel, görsel, görsel-işitsel temelli etkinlikler kullanılması önerilmektedir. Programda, üç sınıf seviyesinde de dinleme ve konuşmaya daha çok odaklanılmakta fakat özellikle dördüncü sınıfta olmak üzere her üç sınıf düzeyinde de basit düzeyde ek okuma ve yazma etkinlikleri de kullanılabilir. Öğrencilerin, ürün dosyası ile değerlendirme yapılarak derse katılmaya özendirilmesi amaçlanmıştır (MEB, 2013). Program incelendiğinde de görüldüğü gibi, eğitim sürecinde aktif olan kişi artık öğretmen değil, öğrencidir. Fakat bu durumun gerçekleştirilebilmesinde sorumluluk yine öğretmene aittir.

İstenilen hedeflere ulaşılması için öğretmen öğrenciyi aktif hale getirecek ve motivasyonunu yükseltecek şekilde sınıf düzenini oluşturmalı ve ders sürecini yönetmelidir. MEB (2013) İlköğretim İngilizce Öğretim Programında, İlkokul İngilizce dersinin işlenmesinde dikkat edilmesi gereken bazı noktalar şu şekilde belirtilmiştir:

- Derslerde iletişim olabildiğince İngilizce dili kullanılarak sağlanmalıdır.
- Öğrencilerin İngilizce öğrenme becerileri geliştirilmelidir.
- Öğrenciler sürekli görsel ve işitsel olarak İngilizcedeki kelime ve yapılarla maruz kalmalıdır.
- Farklı etkinlikler kullanılarak çocukların İngilizce öğrenirken eğlenmeleri sağlanmalıdır.
- Öğrenciler, İngilizce iletişim becerilerini dili öğrenerek değil dili kullanarak geliştirmelidirler.
- Çocukların zorlansalar da başarabilecekleri etkinlikler ile İngilizce dersine karşı motivasyonları yükseltilmelidir.
- Öğrenciler, o dili gerçek anlamda kullanan kişiler gibi dinleme ve konuşma aktivitelerinde bulunmalıdır.
- Öğretmenin sınıfta bulunmasının amacı, sınıfta İngilizce olarak iletişime geçilmesini sağlamaktır.

İlkokul 2., 3., 4. sınıf İngilizce programı doğrultusunda basit düzeyde İngilizce öğretimi gören öğrencilerin gerçek hayatta kullanabilecekleri kelime ve yapıları öğrenmeleri; kendisi, ailesi, etrafındaki eşyalar, günlük aktiviteleri, vb. konularda soru-cevap şeklinde iletişim kurabilecek düzeye gelmeleri öngörülmüştür. Çocukların bu hedeflere ulaşabilmelerini sağlayabilmelerinin ilk koşulu ise yabancı dil öğrenimine erken yaşta başlamaları olduğu düşünülmektedir. Çünkü yabancı dil öğreniminde yaş faktörünün önemi büyüktür ve erken yaşta yabancı dille tanışmak öğrenme açısından öğrenciye birçok avantaj sağlamaktadır. Fakat bu amacı gerçekleştirebilmek için derslerinde kullanılan yöntem ve tekniklerin özellikleri bilinmeli, doğru amaç için doğru yöntem ve tekniklerin kullanılması gerekmektedir.

2.1.1.5. Yabancı Dil Eğitiminde Kullanılan Yöntemler

Günümüzde, dünya nüfusunun yüzde altmışının çok dilli olduğu tahmin edilmektedir. Hem tarihsel açıdan hem de günümüz açısından bakıldığında, iki dilli veya

çok dilli olmak artık sıra dışı bir durum olmaktan ziyade gereklilik haline gelmiştir. Bu yüzden, tarih boyunca yabancı dil öğrenimi üzerinde durulan önemli bir konu olmuştur (Richard ve Rodgers, 1986, 1). Yabancı dil öğretiminde geçmişten günümüze kullanılan çeşitli yöntemler ve bu yöntemlere uygun teknikler bulunmaktadır. Larsen- Freeman (2000), bu yöntemlerden bazılarını ve özelliklerini şu şekilde belirtmiştir:

- 1) **Grammar Translation Method (Dil bilgisi- Çeviri Yöntemi):** Bu yöntemde temel amaç, öğrenilen dilde yazılı olan eserleri okuyabilmektir. Bunun için öğrencilerin hedef dilin dil bilgisi kurallarını ve kelimelerini bilmesi gerekmektedir. Bu yöntem sayesinde öğrencilerin zihinlerini daha iyi kullandıkları da savunulmaktadır. Öğretmenin otorite olduğu ve öğrencilerin onun dediklerini yaptığı bu yöntemde öğretmen aktif durumdadır, özellikle öğrenciler arası iletişim çok azdır. Öğrenciler genelde anadillerini kullanırlar. Bu yöntemle kullanılan bazı teknikler ezber, boşluk doldurma, cümlelerde kelime kullanma, kompozisyonudur.
- 2) **Direct Method (Doğrudan Yöntem):** Bu yöntemin en önemli özelliği çevirinin kullanılmamasıdır. Bu yöntemde anlam, gösterimler veya görsel materyaller ile sağlanır. Öğretmen, öğrencilerin hedeflenen dilde düşüncelerini ve iletişim kurabilmelerini amaçlamaktadır. Bu yöntemde öğrenciler dil bilgisi- çeviri yönteminde olduklarından daha aktiftir fakat yine de aktiviteleri yöneten öğretmendir. Bu yöntemde kullanılan bazı teknikler sesli okuma, boşluk doldurma, yazdırma ve paragraf yazmadır.
- 3) **The Audio- Lingual Method (Dilişitim Yöntemi):** Bu yöntemde de konuşma temel alınmaktadır; ancak kelime bilgisine vurgu yapan gerçek durumlara yakın örnekler yerine öğrencilere dil bilgisi açısından doğru cümle yapıları öğretilmektedir ve kelimelerin öğrenciler tarafından sonradan kendiliğinden öğrenilebilir olduğuna inanılmaktadır. Öğretmenin sadece hedef dilde konuştuğu bu yöntemde, dil öğrenimi alışkanlık olarak görülmekte ve tekrar yapıldıkça öğrenmenin artacağına inanılmaktadır ve öğrenci bir hata yaparsa anında düzeltilmektedir. Bu yöntemde kullanılan bazı teknikler tekrar, diyalog ezberleme, tek sözcük yerleştirme, soru- cevap, diyalog tamamlama ve dil bilgisi oyunudur.

- 4) **Silent Way (Sessiz Yöntem):** Öğrencilerin kendi duygularını ifade edebilmek için kullanılan bu yöntemde öğrencilerin kendilerine güvenmeleri için sadece ihtiyaç duydukları zaman öğrencilere yardım edilmektedir. Bu yöntemde öğretmen sadece öğrencilerin öğrenme çabalarına saygı göstermekte ve öğrenciler kendi öğrenmelerini kendileri sağlamaktadır. Öğrenciler, ses- renk butonları yardımı ile hedef dildeki sesleri öğrenerek dili öğrenmeye başlar ve öğretmen genelde sessizdir, sadece gerekli durumlarda öğrencilere ipucu verir. Bu yöntemde kullanılan bazı teknikler ise akran düzeltmesi, kelime panosu, telaffuz tablosudur.
- 5) **Desuggestopedia (Öneri Yöntemi):** Bu yöntemde sınıf ortamı öğrencilerin rahat edebilecekleri şekilde ferah ve aydınlık bir şekilde düzenlenir. Öğretmenin kendinden emin bir şekilde ve tereddüt etmeksizin konuştuğu bu teknikte, öğrencilerin de kendilerine güvenmeleri amaçlanmaktadır. Asıl hedef, öğrenilen dildeki günlük konuşma kullanımının öğrenilmesidir. Kelime bilgisi çok önemlidir ve kelime bilgisi ile başarı doğru orantılı görülmektedir. Dil bilgisi ise açık bir şekilde sunulur ancak çok fazla üzerinde durulan bir konu değildir. Bu yöntemde kullanılan bazı teknikler rol yapma, yeni kimlik edinme, çevresel öğrenmedir.
- 6) **Community Language Learning (Topluluk Odaklı Dil Öğretimi):** Öğretmenin danışman görevi üstlendiği bu yöntemde dilin amacı toplum içinde iletişim kurabilmektir. Öğrenciler arasındaki sosyal ilişkilere çok önem verilmekte ve öğrencilerin birbirleri sayesinde de bilgiye ulaşabilecekleri savunulmaktadır. İşbirliği ortamının oluşturulması gereken bu yöntemde, anlama ve konuşma önemli bir yere sahiptir; bunlardan sonra sıra okuma ve yazmaya gelmektedir. Öğretmen, öğrencilerin yaptığı hatayı tekrarlar ancak hataya odaklanmaz. Topluluk odaklı dil öğretiminde kullanılan teknikler iletişim kayıt altına alınması, kaydın yazılı kayıt altına alınması ve yansıtıcı dinlemedir.
- 7) **Total Physical Response (Bütüncül Fiziksel Tepki Yöntemi):** Bu yöntemde öğretmen öğrenciler için modeldir ve öğrenciler öğretmenin dediği şeyleri yaparak anladıklarını belli ederler. Öğrenciler konuşmaya hazır olduklarında

skeç ve oyunlar sayesinde dili kullanırlar. Kelimelerin anlamı daha çok anadilde veya hareketler yardımı ile öğrencilere aktarılır. Bu yöntemde kullanılabilen teknikler ise komut kullanma ve rol deęiřtirmedir.

8) Communicative Language Teaching (İletişimsel Dil Öğretimi): Bu yöntem hedef dilde iletişim kurabilmenin üzerinde durarak öğrencileri kendi öğrenmeleri için daha sorumlu hale getirir. Öğrenciler ikili, üçlü gruplar halinde çalışabileceęi gibi tüm sınıf bir bütün halinde de etkinlikleri gerçekleřtirebilir. Bu yöntemde öğretmen dersin sadece bir sürecinde bilgi verir; bunun dışında süreci yöneten kiři rolündedir. Öğrenciler karşılıklı konuşarak dili kullanır. Anadil ise aktivitelerin nasıl yapılacaęının açıklandığı gibi durumlarda olabildiğince az kullanılır. Bu yöntemde kullanılan tekniklerden bazıları ise rol oynama, karıştırmış cümleler ve oyunlardır.

Yukarıda belirtilen yabancı dil öğretiminde kullanılabilen teknikler incelendiğinde oyun teknięine çeşitli yöntemlerde yer verildięi görülmektedir. Bu arařtırmada da dil öğretiminin ana unsuru olan kelime öğretiminde kullanılan yöntemlerden biri olan eğitsel oyunlara odaklanılmaktadır. Öğrencinin ilgisini çekmesi, aktivitelere katılmaya istekli olması ve dili öğrenmesini kolaylařtırması beklenen eğitsel oyunların sınıf içinde kullanılabilmesi için ilk önce ne olduęunun, faydalarının, nasıl kullanılması gerektiğinin bilinmesi gerekmektedir.

2.1.2. Eğitsel Oyunlar

Bu bölüm, eğitsel oyunlarla ilgili çalışmaya kaynaklık edeceęi düşünölen yerli ve yabancı alan yazın taramasını içermektedir. Arařtırmada, eğitsel oyunlarla ilgili genel bilgi verilmiş ve oyunun çocuklar açısından önem ve faydaları belirtilmiştir. Daha sonra, yabancı dil eğitimi ile eğitsel oyunlar arasında bir bağlantı kurularak oyunların yabancı dil öğretimine faydaları incelenmiş ve oyunların çeşitleri, seçimi, düzenlenmesi, sınıfta uygulanması ve deęerlendirilmesi hakkında da bilgi verilmiştir.

2.1.2.1. Eğitsel Oyunların Tanımı

Oyun, çocukların yaşantısının en önemli parçalarından biri olan, çocukların fiziksel, sosyal, zihinsel becerilerini geliřtiren, kendi duygu ve düşüncelerini ifade etmesini saęlayan, belirli bir zaman dilimi içinde ve belli bir plan çerçevesinde gerçekleştirilen, eğlendirirken cesaret ve motivasyonu geliřtiren etkinliklerdir (Çoban ve Nacar , 2006, 17).

Batdı'ya (2013, 20) göre oyun, çocukların okul hayatlarının başlangıcından itibaren onlara doğal ortamlar sunarak akademik açıdan gelişmelerine katkı sağlayan, çocukların ve yetişkinlerin farkında olmaksızın öğrenmelerine fırsat sunan öğretim etkinliğidir. Fakat oyunların sınıfta kullanılması için eğitsel özelliklerinin olması gerekmektedir. Bu bağlamda Akandere (2013, 2) ve Kısakürek (1998, 53) eğitici oyunu, okul içinde veya okul dışında gerçekleştirilen, oynayana kendisini mutlu hissettiren ve çocukları hem iyi davranışlara sevk eden hem de onların ruh ve beden sağlığına katkı sağlayan, öğrenme üzerinde etkisi olan aktiviteler olarak tanımlamaktadır.

Rus psikolog Vygotsky'nin de oyunlarla ilgili pek çok araştırması vardır. Vygotsky oyunun iki yönüyle ilgilenir:

1. Vygotsky, çocukların özellikle hayali bir oyun sırasında, zihinlerinin en üst düzeyde çalıştığını, çocukların bilgilerini ve becerilerini hiçbir durumda olmadığı kadar sergilediğini savunur.

2. Vygotsky ayrıca, çocukların oyun sırasında 'sembolik' işlevin ne olduğunu anlamaya başladıklarını savunur. *Sembol*, bir şeyin başka bir şeyi ifade etmesidir. Konuşma dili semboliktir. Örneğin, 'köpek' kelimesi bir canlı türünü temsil eder. 'k-ö-p-e-k' harfleri de aynı canlı türünü temsil eder. Gerçek dünyaya ayak uydurabilmek/yaşamak için bütün çocukların bir şeyin başka bir şeyi temsil edebileceğini anlaması gerekir. Hayali bir oyunda çocuklar bir nesneyi diğer bir nesnenin yerine kullanır. Örneğin bir cismi alıp kulağına götürür ve onu telefonmuş gibi kullanır. Bu durum, çocuğun dünyanın sembolik olduğunu anlamasının bir parçasıdır.

Yetişkinlerin bir kısmı çocukların oyun oynarken boşa zaman harcadığını ve oyun oynarken bir şey öğrenilmediğini düşünseler de aslında oyunların öğrenmeye etkisi çok büyüktür. (Smidt, 2007, 8-10). Tarihsel süreç incelendiğinde, çocukların eğitimi hakkında bir görüşü olan birçok düşünürün de çocuk eğitiminde oyuna mutlaka yer verdiği görülmektedir. Bu düşünceler, her zaman bir kuram veya teori olarak kabul edilmemesine rağmen eğitime bir şekilde yön vermiştir ve bu durum hala devam etmektedir (Oktay, 2008, 39). Oyun ile ilgili görüş bildiren başlıca düşünürler şunlardır:

Eflatun: Eski bir Yunan filozofu olan ve "Çocuk, oyunla büyümelidir." diyen Eflatun, beden eğitimi ile ruh eğitimi birlikte yapılırsa çocuğun eğitildiğini savunmaktadır (Akandere, 2013, 9).

Quantilianus: Romalı ünlü bir düşünür olan Quantilianus'a göre çocuğun okumaya ve öğrenmeye karşı istekli hale gelmesi için eğitimin çocuğun hoşuna gidecek şekilde olması gerekmektedir. Bunun için eğitimin öncelikle oyun esnasında ve oyun etkinlikleri ile yapılması gerekmektedir (Oktay, 2008, 40).

Montessori: Montessori'ye göre eğitim çocuk doğduğu an başlar ve çocuğun zihin ve kişilik gelişimi özellikle ömrünün ilk yıllarında gerçekleşir. Bu nedenle Roma'da 1906 yılında "çocuk evi" kurarak burayı çocukların ilgi ve ihtiyaçlarına yönelik oyuncaklarla donatmıştır. Çocukların burada kendi özgür dünyalarında bağımsız bir şekilde eğlenerek ve oynayarak öğrenmesine imkan sağlamıştır (Çoban ve Nacar , 2006, 63).

İbni Sina: Eğitim alanına pekçok katkı sağlamış olan İbni Sina da eğitsel oyunların eğitim- öğretimde kullanılmasının önemi üzerinde durmuş ve oyunların çocuğun sosyal iletişimini, güvenini, işbirliği yapma duygusunu geliştirdiğini belirtmiştir. Ayrıca çocuğun motivasyonunu artırdığını, problem çözme yeteneğini, yaratıcılığını, dilsel, fiziksel becerilerini eğleneceği bir ortamda geliştirdiğini savunmuştur (Nowrozi vd., 2013, 175).

Froebel: Froebel, oyunu eğitimin temeli olarak görmektedir. Çocuğun kendisini en doğal, en gerçek şekilde oyun sırasında ifade ettiğini, oyun sayesinde çocuğun fiziksel, duygusal, dilsel, zihinsel, sosyal açıdan gelişiminin gerçekleştiğini ve yetişkinler ile çocuk arasındaki iletişimin oyunlar sayesinde kurulduğunu savunur (Çoban ve Nacar , 2006, 64). Ayrıca çocuğun oyun oynama ihtiyacı üzerinde duran Froebel, çocuğun oyun sırasında öğrendiklerinin çocuk için daha kalıcı olduğunu ve oyunların çocuğun kendini mutlu, özgür, huzurlu hissetmesini sağlayarak sonraki hayatını da olumlu yönde etkilediğini düşünmektedir (Oktay, 2008, 41).

Gazali: Bir İslam filozofu olan Gazali'ye göre oyun çocukların zihnini yönlendirir ve öğrencinin daha iyi öğrenmesine katkı sağlar. Oyunlar, öğrencinin çalışma güdüsünü kaybetmesine engel olmak için kullanılması gereken bir tekniktir (Akandere, 2013, 9; Çoban ve Nacar , 2006, 63).

Pestalozzi: Eğitime 'yaparak öğrenme' ilkesini kazandıran Pestalozzi, çocukların eğitiminde oyunun önemli bir yere sahip olduğunu belirtmektedir (Oktay, 2008, 41). Çocukların enerjisinin fazla olduğunu ve bu nedenle durağanlığın onlara göre olmadığını, çocukların hareket etme ihtiyacı duyduklarını belirtir (Akandere, 2013, 10).

Belirtilen görüşlerden de anlaşıldığı gibi oyunlar sadece günümüzde değil eski tarihlerden beri kullanılan ve çocukların gelişimleri, eğitimleri, kişilikleri için faydalı

olduđu savunulan bir tekniktir. Ancak bu tekniğin kullanılmasının amacına ulaşması ve eğitime hizmet edebilmesi için oyunun öneminin iyice benimsenmesi, oyun türleri ve sınıfta nasıl uygulanacağı hakkında bilgi sahibi olunması gerekmektedir.

2.1.2.2. Oyunun Önemi ve Faydaları

Tarihten bugüne çocukların hayatında önemli bir yere sahip olan oyunlar, çocukların her zaman ilgisini çekmiş ve eğlenmelerini sağlamıştır. Çocuklar için bir eğlence kaynağı olan oyunların çocukların gelişiminde ve öğrenmesinde de birçok faydası vardır.

Çocuklar için oyun oynamak, yeme- içme gibi doğal bir ihtiyaçtır (Obut, 2005, 17). Oyun, çocukların en doğal hakkıdır. Oyun sayesinde rahatlayan, mutlu olan, kendini özgür hisseden çocukların ruhsal yapısının temeli de sağlam olmaktadır (Değer, 2012, 98). Bu nedenle çocukların eğitim sırasında kendilerini rahat hissetmeleri ve sıkılmadan öğrenmeleri isteniyorsa oyunlar, buna fırsat sunan tekniklerden biridir.

İnsanların kişilik özellikleri küçük yaşlarda şekillenmeye başlar. Ailelerinden, büyüklerinden ya da çevrelerinden gördüklerini örnek alan çocuk, gördüklerini taklit ederek davranır. Bu açıdan bakıldığında çocuğun kişiliğinin gelişmesinde oyunların payı büyüktür. Oyun içerisinde girdiği rolü benimseyen çocuk, nasıl davranması gerektiğini öğrenmekle kalmaz, oyun oynarken işbirliği ve paylaşım konularında da deneyim kazanır (Gülsoy, 2013, 43- 44). Çünkü oyunlar, etkileşim içerisinde gerçekleşen etkinliklerdir. Bu nedenle oyun oynayan çocuklar sosyalleşir ve paylaşım, diğer insanların haklarına saygı duyma gibi normal hayatta çok zor öğrenilen davranışları oyun sırasında farkında olmadan kazanırlar. Böylece çocuklar gerçek hayatta nasıl davranacaklarını öğrenmiş olurlar (Çoban ve Nacar, 2006, 19; Read, 2013, 150). Bu nedenle, bireyin kişilik gelişimine de önem verildiği sürece eğitim ortamında oyunlara da yer verilmelidir.

Oyunlar eğlenceli olmalarının yanı sıra yerine getirilmesi gereken kurallardan oluşmaktadır. Bu şekilde çocuklar kurallara uymaları gerektiğini öğrenirken oyunlar öğretmene sınıf yönetimi açısından da avantaj sağlar. Çünkü normalde kurallara uyma konusunda isteksiz olabilecek öğrenciler bile söz konusu etkinlik oyun olduğunda istekli bir şekilde bu davranışı sergilemektedir (Read, 2013, 150; Polat, 2013, 331). Yani oyunlar, çocukların toplumsallaşması açısından da önem arz etmektedir. Çünkü çocuklar oyunlar sayesinde kuralları anlar, düzene uymaya çalışır ve aidiyet duygusunu hissederler

(Tosuncuoğlu, 2013, 142). Bu nedenle eğitim ortamında oyun etkinliğine yer veriliyorsa kurallara da uyulmalıdır. Böylece çocuk, oyunun boş bir etkinlik olduğunu da düşünmeyecektir.

Çocukların ilgi ve dikkati yaşları gereği çabuk dağılmaktadır. Fakat oyunlar, diğer tekniklerle kıyaslandığında çocukları daha aktif hale getirdiği ve çocukların ilgisini çektiği için dikkat süresini en çok uzatan tekniktir (Akandere, 2013, 19). Çünkü oyunlar birçok algıya aynı anda hitap edebilme özelliğine de sahiptir (Read, 2013, 150). Çocuk oyun oynarken hem görerek oyunu takip eder, hem söylenenleri dikkate alır, hem de hareketli bir oyunsu beden olarak da oyunu yerine getirir. Bu da çocuğun dikkatinin dağılmasına engel olmaktadır.

Oyunlar, çocukların kendilerine ait özgür dünyalarıdır (Çoban ve Nacar, 2006, 19). Bu nedenle çocuklar oyun sırasında kendilerini başkasının kontrolü altında hissetmezler. Gerçek yaşama yakın etkinlikler ile çeşitli deneyimlerde bulunurken kendilerini özgür hissederek aslında yaşama da hazırlanmış olurlar (Tüfekçioğlu, 2008, 11). Bu da yapılandırmacı eğitim yaklaşımının amaçlarına uygun olarak öğrencinin kendi öğrenmesini yönetmesini desteklemekte ve öğrenciye kendi öğrenmesinin sorumluluğunu vermektedir.

Akandere (2013, 20) ve Smidt (2007, 10) oyunların çocukların gerçek dünyayı öğrenmelerine fayda sağladığını belirtmiştir. Çocuklar için soyut öğrenme çok zordur. Onlar, fiziksel dünyayı kendileri keşfetme ve deneyerek öğrenme ihtiyacı duyarlar. Oyunlar da gerçek dünyaya yakın ortamların sunulduğu etkinlikler olduğu için çocukların öğrenmelerini kolaylaştırır. Çocuklar aynı zamanda anlamadıkları şeyleri dile getirme konusunda tereddüt ederler. Ancak oyun sırasında çocuk sürece aktif katılarak tüm bilgi ve becerisini sergilediği için çocukların hedef davranışı ne ölçüde kazandıkları ve öğrenme eksiklikleri dikkatli bir gözlem sonucunda belirlenebilmektedir. Benzer şekilde Polat'a (2013, 332) göre de oyunlarda her çocuğun bir rolü ve görevi vardır ve bu durum çocukları gerçek hayata hazırladığı için oyunları anlamlı hale getiren bir unsurdur. Örneğin, oyun sırasında doktor, öğretmen, itfaiyeci gibi görevleri olan bir öğrenci, beklentilerini oyunda yansıtabilir veya bu şekilde gerçek hayatta gördüklerini oyuna yansıtabilir. Ayrıca, kazanan ve kaybedenin olduğu oyunlarda çocuklar kazanma yöntemleri ve problem çözme becerilerini geliştirirler.

Benzer şekilde Duman (2013, 3) da çocukların oyun içerisinde düşünme, taktik geliştirme ve karşılaştıkları problemleri çözme yetileri gelişeceğinden ve istenilen davranış ve beceriler oyun içinde daha rahat kazandırılacağından hemen hemen her dersin öğretiminde oyunların kullanılabilmesini savunmaktadır (Duman, 2013, 3). Yeşilkaya (2013, 4) da çocuk tüm dikkatini oyuna verdiği için oyun tekniği ile öğrenciye aktarılan bilgilerin öğrencilerin dikkatini çektiğini ve oyunlar sayesinde bilginin bireyin zihninde daha kalıcı hale geldiğini belirtmektedir.

Brewer (2007, 149) de oyunların, çocukların oyunu kazanma amaçları doğrultusunda karar verme ve problem çözme becerilerinin gelişmesine katkı sağladığını ifade etmektedir. Oyun sırasında herhangi bir problemle karşılaşan çocuk, çeşitli çözüm yollarını deneyerek doğru olan çözüm yoluna ulaşmayı öğrenmektedir. Ayrıca oyunların çocukların tanımlama, sınıflama, sıralama, gözlem, ayırt etme, karar verme, sonuç çıkarma, karşılaştırma, neden sonuç ilişkisi kurma gibi bilişsel yeterliliklerini geliştirmeye de yardımcı olduğunu ve bu yeterliliklerin de çocuğun akademik alandaki başarısını arttırdığını savunmaktadır. Çünkü oyunlar sayesinde öğrenme yaşantıları daha somut hale gelir ve kavramların öğrenilmesi, hedeflerin öğrencilere kazandırılması daha basitleşir (Yeşilkaya, 2013, 3). Bu da öğrenci başarısının artması ile sonuçlanır.

Oyunların eğitim amaçlı kullanılması sayesinde öğrenciler görerek, yaşayarak öğrendikleri için hem kalıcı izli öğrenmeler gerçekleştirmekte hem de oyun sayesinde öğrencilerin duygularına da hitap edilmektedir. Bu açıdan oyunların eğitimde de yeri büyüktür (Çangır, 2008, 3). Çünkü çocukların sevmedikleri bir işi yapmalarının onlara hiçbir faydası yoktur. Oyun sayesinde öğrenme ortamına karşı olumlu tutum geliştiren çocuk, derste kazandırılmak istenen davranışa daha kolay ulaşmaktadır.

Görüldüğü gibi oyunlar eğlence kaynağı olmalarının yanında çocukların zihinsel, sosyal, duyuşsal özelliklerini de geliştirmekte, çocukları gerçek hayata hazırlamakta, çocukların akademik başarılarına ve etkili öğrenmelerine katkı sağlamaktadır. Birçok derste olduğu gibi yabancı dil dersinde de oyunların öğretim amacıyla kullanılması öğrencilere pek çok fayda sağlamaktadır. Ancak sınıf içinde oynatılan oyunun eğitim açısından olumlu bir sonuç verebilemesi için oyun çeşitlerinden hangisinin sınıfta kullanılacağını iyi bilmek ve oyunu eğitim ortamına göre düzenlemek gerekmektedir.

2.1.2.3. Oyun Çeşitleri

Oyun tekniği incelendiğinde, bunun çeşitli şekillerde gerçekleştirildiği, oyunlarda farklı materyaller kullanıldığı ve farklı alanlarda uygulandığı görülmektedir. Bu özellikleri dikkate alınarak oyunlar, farklı araştırmacılar tarafından farklı şekillerde kategorilere ayrılmıştır.

Güneş ve Güneş (2011, 49- 111) sınıf içinde kullanılabilen ve öğrenmeyi daha etkili hale getirebilecek oyunları şu şekilde sıralamıştır:

- a) **Sözcük bulma oyunu:** Bu oyunda bir ebe belirlenir. Öğretmen ebeye bir kelime söyler ve ebe bu kelimeyi sadece vücut dilini kullanarak öğrencilere anlatır. Kelime doğru tahmin edilirse hem ebe hem de tahminde bulunan öğrenci ödüllendirilir; fakat, ebe kelimeyi anlatamazsa kendisine bir ceza verilir. Bu oyun sayesinde bireye vücut dilinin kullanılabilme, topluluk önünde kendini ifade edebilme becerilerini kazandırmak ve bireylere nesnelere benzer/ zıt yönlerini buldurtabilmek amaçlanmaktadır.
- b) **Silineni bulma oyunu:** Bu oyunda bir öğrenci tahtaya kalkar. Öğretmen bir cümle söyler ve bu cümle tahtaya yazılır. Cümle, tahtadaki öğrenci tarafından okunur. Sonra öğrenci görmeden cümlenin içinden bir kelime silinir. Tahtanın bir köşesine silinen kelime de dahil olmak üzere birkaç kelime yazılır ve öğrencinin uygun kelime ile cümleyi tamamlanması istenir. Oyun farklı öğrencilerin tahtaya çıkması ve farklı cümlelerin kurulması ile devam eder. Bu oyunun amacı, öğrencinin cümledeki eksikliği fark edip doğru cümleler kurma alışkanlığı geliştirmesidir. Ayrıca bu oyun öğrencinin dikkatini de arttırmaktadır.
- c) **Sayı kadar nesne bul oyunu:** Sayıların öğretiminde kullanılan bu oyunda iki grup belirlenir. Öğretmen sayıyı söyler ve öğrenciler o sayı kadar nesneyi masaya koyarlar. Oyun bitince öğretmen eşleştirmeleri kontrol eder. Daha çok doğru eşleştirme yapan grup oyunu kazanır ve ödüllendirilir.
- d) **“Tersi ne?” oyunu:** İkişerli gruplar oluşturularak gruplar birbirleri ile eşleştirilir. Gruplar birbirlerine bir kelimenin zıttını sorar. Bilemeyen grup elenir. Bu sırada diğer gruplar da soru soran ve cevap veren grupları dinler. Böylece herkes yeni kelime öğrenmiş olur. Her kelimenin bir kere söylenmesine özen gösterilmelidir. Oyunun amacı öğrencilerin eski bilgilerine yenilerini eklemelerini sağlamaktır.

- e) **Kelime oyunu:** İlk öğrenci bir kelime söyler ve diğer öğrencilerin birer kelime ekleyerek cümle oluşturması ile oyun devam eder. Ancak her öğrenci kendinden önce söylenen kelimeleri de tekrar etmelidir. Bunu başaramayan öğrenci elenir. Bu oyun sayesinde öğrencilerin hem kelime bilgileri, hem dikkatleri artar hem de doğru cümle kurmayı öğrenirler.
- f) **Kelime türetme oyunu:** Öğretmen tahtaya birkaç tane sesli ve sessiz harf yazar. Öğrenciler bu harfleri kullanarak kelime türetmeye çalışırlar. Kelimelerin uzunluğuna değil doğruluğuna dikkat edilir. Oyunda amaç, öğrencilerin kelime bilgisinin artmasıdır.
- g) **Küçük metinler düzenleme oyunu:** Bu oyunda yeni öğrenilen kelimeler tahtaya veya panoya asılır. Öğrenciler bu kelimeleri kullanarak cümleler oluşturur ve bu cümleler diğer öğrencilerin de görmesi için başka bir kartona asılarak panoda sergilenir. Bu oyunda amaç, öğrencilerin yeni öğrendikleri kelimeleri kullanarak cümle kurma alışkanlıklarını geliştirmek ve küçük metinler oluşturmalarını sağlamaktır.
- h) **Kelime okuma oyunu:** İki öğrenci yarışmacı olarak belirlenir. Öğrencilerden bir grup ise jüri olur. Yarışmacılara bir metin verilir. Aynı anda okuma yapan öğrencilerden en hızlı ama aynı zamanda en anlamlı şekilde parçayı okuyan öğrenci belirlenir. Bu oyun sayesinde öğrencilerin eski bilgileri artmakta ve öğrencide bireysel gelişim sağlanmaktadır.
- i) **Cümle yapma oyunu:** Öğrenilen kelimeler bir yere asılır. Öğrenciler kelimeleri kullanarak defterlerine anlamlı cümleler yazarlar. En fazla cümleyi yazan öğrenci oyunu kazanır. Bu oyunda öğrencilerin cümle kurma becerilerinin geliştirilmesi hedeflenmektedir.

Warso'nun (2008, 10- 13) öğretim amacıyla kullanılmasını önerdiği oyunlardan bazıları şunlardır (Akt. Batdı, 2013, 26- 28):

- a) **Resim oyunları:** Resimleri karşılaştırarak ortak ve farklı yanlarını bulma ve belirtme, resimlerin arasındaki ilişkiyi ortaya koyma şeklinde oynanan oyunlardır. Kalaycıoğlu (2011, 5) ise resim oyunlarını, bireysel veya grup olarak oynanabilen ve çocuklara yabancı dili öğretmek için kullanılan resimli kartların kullanıldığı oyunlar olarak açıklamaktadır.

- b) Psikolojik oyunlar:** Bu tip oyunlarda herkes kendi duygu ve düşüncelerine göre davrandığı için genelde herkesin ilgisini çeken bir oyun türüdür. Bu oyunda bireyin mantıksal davranması ve duygularını fark etmesi amaçlanmaktadır.
- c) Koruma ve paylaşma oyunları:** Öğrencilerin cesaretli olmalarını ve arkadaşlarına güvenme duygularını geliştirmeyi amaçlayan bu oyunların uygulamasında, öğrencilerin utangaç ve hislerini dile getirmede isteksiz olduğu durumlarda problem yaşanabilir. Bu oyunlara isim hatırlama oyunu örnek verilebilir.
- d) Kart oyunları ve tahta üzerinde oynanan oyunlar:** Bu kategorideki oyunlar kartlarla oynanan oyunlar, merdiven, yılan gibi oyunlardır.
- e) Hikaye oyunları:** Bu oyun türünde öğretmen bir şey çizebilir ve öğrencilerden ne çizdiğini tahmin etmesini isteyebilir. Bu oyunda amaç, öğrencilerin kısa cevaplar vererek iletişime geçmelerindense uzun konuşma veya yazma etkinliklerinde bulunmalarını sağlamaktır.
- f) Doğru- yanlış oyunları:** Bu oyun sıklıkla kullanılmaktadır. Öğretmen doğru bir cümle kurar ve öğrenciler bu cümleyi tekrar ederler. Bu şekilde öğrenciler yanlış ile doğruyu ayırt etmiş olurlar.
- g) Hafıza oyunları:** Bu oyunda öğrencilere belirli kelimeler dinlettirilip tekrar ettirilir. Böylece kelimelerin öğrenciler tarafından ezberlenmesi hedeflenmektedir.
- h) Soru- cevap oyunları:** Bu oyun türünde öğrenilen sorular çeşitli yapılarla sorulur ve cevaplanır.
- i) Tahmin yürütme oyunları:** Bu oyun türünde öğrencilerden sadece bir tanesi bir şeyi bilmektedir ve diğerleri o şeyi öğrenmeye çalışmaktadırlar.

Ayrıca Bergen (1988), okul ortamında öğretme tekniği olarak kullanılabilen üç çeşit oyun olduğunu savunmaktadır. Birinci oyun türü **serbest oyundur**. Bergen, bu oyun türünde öğrencilere oyun materyali olarak birçok seçenek sunulduğunu ve öğrencilerin istediklerini kullanabildiklerini belirtmiştir. İkinci oyun türü olan **rehber eşliğinde oynanan oyunda** öğrenciler öğretmenin önceden belirlediği oyun materyalleri arasından istediklerini seçebilmektedirler. Üçüncü oyun türü olan **kontrollü oyunda** ise öğretmen öğrencilere belli bir görevi nasıl tamamlayacaklarını açıklamaktadır ve öğrenciler söyleneni yapmaktadır. Şarkı söyleme, parmak oyunu oynama gibi etkinlikler kontrollü oyuna örnek gösterilebilir (Brewer, 2007, 147).

Çoban ve Nacar (2006, 54- 56) oyunları iki ana kategoriye ayırmaktadır. Bunlar; hayali oyun ve grup oyunlarıdır.

- a) **Hayali oyun:** Bu oyun türünde bir nesne başka bir nesnenin yerine kullanılabilir veya bir kişi başka bir kişinin rolünü üstlenip o şekilde davranabilir. Örneğin, öğrenci anne rolünde ise annesinin davrandığı gibi davranıp duygu ve düşüncelerini oyuna yansıtabilir. Hayali oyunlarda kişilerin tam zıt karaktere büründükleri de görülmektedir. Sakin bir çocuğun vahşi bir hayvanı canlandırması buna örnektir. Hayali oyunlarda dikkat edilmesi gereken nokta oyun ortamının uygun bir şekilde hazırlanmasıdır. Ayrıca oyuna katılmak istemeyen bir çocuğa ısrar edilmemeli ve kendi istediği zaman veya kendine güvendiği zaman oyuna katılması beklenmelidir.
- b) **Grup oyunları:** Bu oyun türü genelde şarkılı veya yarışma tarzı oyunlardır ve öğretmenin rehberliğinde oynanır. Grup oyunlarının seçiminde çocukların yaşları, gelişim düzeyleri dikkate alınmalıdır ve basit kuralları olan oyunlar tercih edilmelidir. Grup oyunları da iki gruba ayrılmaktadır: Sınıf- salon oyunları ve açık hava oyunları. Sınıf- salon oyunları, kapalı ortamlarda oyuncak veya müzik aleti gibi materyallerle oynanan oyunlardır. Bu oyunları da sakin ve hareketli oyunlar olarak ikiye ayırmak mümkündür. Açık hava oyunları, bahçe, park gibi alanlarda oynanan ve genelde hareketli oyunlardır. Doğa olaylarını gözlemlemeye imkan sunmaktadır. Bu oyunlar da araçla oynananlar, araçsız oynananlar ve araçta oynananlar olmak üzere üçe ayrılabilir.

Bruner ise öğrenmenin sembollerle, görsel materyallerle veya deney yoluyla gerçekleştiğine değinerek öğrenme şekillerine bağlı olarak oyun türleri olduğunu savunmaktadır (Cohen vd. 2010, 213).

- a) **Fiziksel oyun:** Yürüme, koşma, zıplama, dans etme, yakalama, çekme, itme gibi etkinlikleri kapsayan oyun türüdür. Fiziksel oyunlarda sağlıklı beden gelişimi ve motor davranışlar ile özgüven gibi özelliklerin geliştirilmesi amaçlanmaktadır.
- b) **Yaratıcı oyun:** İnce motor becerilerin gelişmesini amaçlayan yaratıcı oyunlar, boyama, çizme, yazma, kesme, maket yapımı gibi etkinlikleri kapsamaktadır. Çocukların şekil, büyüklük, renk öğrenmelerini destekler. Ayrıca ıraksak düşünmeyi de destekleyerek öğrencilerin keşfetme ve başarıma duygusunu geliştirir.

- c) **Sembolik oyun:** Rol oynama etkinlikleri ile çocukların yetişkin rollerini ve kendi duygularını keşfetmelerini, dili kullanmalarını, sosyalleşmelerini ve işbirlikli olarak öğrenmelerini, hayal güçlerinin artmasını sağlayan ve diğer insanları anlayabilme becerilerini geliştiren oyunlardır. Öğretmenlere bu oyunlarda iki önemli rol düşmektedir. Birincisi, öğrencilerin saldırganlıklarını önlemelidir, çünkü öğrenciler şiddet içeren karakterleri de taklit etmek isteyebilirler. İkincisi ise cinsiyetlerin rollerini ön plana çıkaran etkinliklerin önüne geçmelidirler.
- d) **Yapı oyunları:** Bu oyun türü Lego gibi ticari ürünlerle ya da ev, istasyon, köprü, çiftlik gibi yerlerin inşa edilmesini sağlayan ticari olmayan ürünlerle oynanabilir. Yapı oyunları dil kullanımını, büyük kas gelişimini, üç boyutlu düşünmeyi desteklemektedir.
- e) **Yarışma oyunları:** Genellikle masa oyunları gibi ticari amaçla üretilen materyallerle oynanan bu oyunlar, matematiksel düşünmeyi, kuralları takip etmeyi, kurallara nasıl uyulacağını ve kazanma/ kaybetme duygusunu öğrenirler.

Görüldüğü gibi oyun türleri farklı kategorilere ayrılmaktadır. Hangi kategoride olursa olsun sınıfta kullanılan oyunun en önemli özelliği, eğitsel bir amaca hizmet ediyor olmasıdır. Oyun türüne karar verirken uygulanabilirliği gözden geçirilmeli ve eğer gerekli ise oyunda bazı düzenlemeler yapılmalıdır.

2.1.2.4. Oyunların Seçimi ve Düzenlenmesi

Her oyunun her sınıfta veya her konunun öğretiminde kullanılması mümkün olmayacağından farklı kategorilerdeki oyunlar sınıfta uygulanmadan önce bazı kriterlere göre seçilmeli ve sınıfta uygulanmak üzere düzenlenmelidir. Oyunların seçimi ve sınıfta uygulanmak üzere düzenlenmesi konusunda dikkat edilmesi gereken belli önemli noktalar bulunmaktadır.

Oyunların seçiminde öncelikle dikkat edilmesi gereken nokta, oyunun hedeflenen kazanımları gerçekleştirebilecek niteliklere ve sınıfta uygulanabilecek özelliklere sahip olmasıdır. Oyun, uygulandığında öğrencilere beklenmedik ve istenmedik bir davranışı kazandırmaktan da uzak olmalıdır. Oyunlar seçilirken öğrencinin eğlenmesine imkan sağlamasına dikkat edilmeli ancak daha önemlisi oyunlar eğlendirirken öğrencinin bilgi edinmesine ya da bilgisini sunmasına da imkan sağlamalıdır. Ayrıca oyunların öğrencilerin yaş ve cinsiyetine uygun olup olmadığı göz önünde bulundurulmalıdır

(Sönmez, 2007, 252). Çünkü oyunların sınıfta kullanılmasının öncelikli amacı eğlence değil eğitimidir.

Seçilen oyun kolay veya orta düzeyde bir oyun olmalıdır. Çünkü kolay oyunlar özellikle büyük sınıflarda en çok işe yarayan oyunlardır. Bazı oyunların, öğrencilerin hem grup veya takım olarak işbirliği içinde olabileceği hem de diğer grup veya takımlara karşı yarışabileceği şekilde düzenlenmesi gerekmektedir. Bu şekilde bir düzenleme hem öğrencilerin motivasyonunu artırır, hem oyuna yarışma yönü kazandırır, hem de olası bir problem olan bireysel yarışmanın önüne geçer. Aynı zamanda oyunda yenmenin değil işbirliği ve katılımın önemli olduğunu vurgulanmış olur. Ayrıca, oyunun sınıfta uygulanması için gereğinden fazla zamana ihtiyaç duyulmayacağına emin olmak gerekir (Read, 2007, 150- 152). Bu şekilde öğrenci katılımı artacak ve zaman etkili bir şekilde kullanılarak öğrenme daha kalıcı bir şekilde gerçekleşecektir.

Bozaslan (2012, 196) da benzer şekilde oyunların seçiminde öğrencilerin ilgisini çekecek, öğrencilere uygun, öğrencilerin hepsinin katılımını sağlayan oyunların tercih edilmesini önermektedir. Ancak Bozaslan da seçilen oyunun sınıfta uygulanması için kazandırılacak hedeflere göre düzenlenmesini önermektedir. Eğitime hizmet etmeyen bir oyunun sınıf içinde kullanılmasından kaçınılmalıdır.

Oyunların yarışma özelliği de bulunmaktadır. Bu, öğrencilerin birbirleriyle yarış da olabilir. Bir amaca ulaşmak için işbirlikli öğrenmeye dayalı da olabilir. Bazı oyunlar doğru cevap vermeye dayalıdır ve beceri gerektirir. Zarla oynananlar gibi bazı oyunlar ise şansa dayalı oyunlardır. Bu yüzden oyunu seçerken ikisi arasında denge sağlanması gerekmektedir (Read, 2007, 150). Öğrenciler, daha çok şansları sayesinde değil bilgileri sayesinde oyunları oynamalıdır. Böylece öğrenmeye karşı daha istekli hale gelirler.

Benzer şekilde Dobson (1970, 2) de oyun seçiminde olabildiğince fazla öğrencinin sürece dahil olmasını sağlayacak oyunların seçilmesini önermektedir. Ayrıca, oyunu seçerken öğrencilerin yetenekleri de dikkate alınmalı, onların başarabilecekleri oyunlar seçilmelidir. Yani, öğrencilerin başarabilecekleri ve bunu gerçekleştirmek için de oyun sürecine aktif olarak katılabileceği oyunların seçilmesi, oyunun eğitsel amacını gerçekleştirmesi açısından büyük bir önem arz etmektedir.

Oyunların seçiminde dikkat edilmesi gereken noktalar incelendiğinde, oyunların eğitsel ve ilgi çekici olması gerektiği önemle vurgulanmaktadır. Seçilen bir oyun sınıf ortamına taşınırken de öğrencileri işbirliği ve öğrenmeye teşvik edecek şekilde düzenlenmelidir.

2.1.2.5. Oyunların Sınıfta Uygulanması Sırasında Dikkat Edilmesi Gerekenler

Oyun, sınıf içerisinde gelişigüzel bir şekilde ve sadece öğrencilerin yönettiği bir etkinlik olarak kullanılmamalıdır. Oyunların eğitim- öğretime hizmet edebilmesi için öğretmenlerin oyunlara rehberlik ederek bazı durumları kontrol altında tutması gerekmektedir.

Oyunları başlatmadan önce öğretmen çocuklara hangi oyunun ne amaçla oynanacağını, oyunun onlara ne fayda sağlayacağını açıklamaları gerekir. Çocuklar ne yaptıklarını, neden yaptıklarını bilirlerse İngilizceyi kullanmak için daha istekli olurlar. Oyun sırasında kazanan ve kaybeden öğrenciler olacağından oyunların sadece birer oyun olduğu öğrencilere benimsetilerek kaybeden öğrencilerin motivasyonlarının yok olmasına da engel olmak gerekir (Read, 2007, 152). Oyunların rekabeti değil öğrenmeyi sağlamak için sınıfta kullanıldığı öğrencilere hissettirilmelidir.

Oyunlarla ilgili doğru yönergeler verilmeli ve önce çocuklara oyun gösterilerek onlarla oynanmalıdır. Oyuna devam etmek için kullanılan ‘‘It’s your/ my/ his/ etc. turn’’ (bu benim sıram/ senin sıran/ onun sırası/vb.) gibi kalıplar öğrencilere öğretilmeli ve bu kalıpları kullanmaları için öğrenciler desteklenmelidir. Ancak sıklıkla oynanan oyunlara çocuklar alıştırmalı ve yönergelerin sürekli olarak tekrarlanma ihtiyacı azaltılmalıdır (Read, 2003, 152). Öğretilen yönergelerin kullanımından sonra öğrencinin olumlu bir pekiştirici ile desteklenmesi yönergeler kullanılmadığında uyarılmasından daha etkili olacaktır.

Oyunun belirli kurallar doğrultusunda oynanması gerekmektedir. Eğer kurallara bağlı kalınmaz ve bir öğrencinin dahi kuralı delmesine izin verilirse olumsuz bir durum oluşur ve öğrenciler arasında bir kargaşa meydana gelir. Bu duruma engel olmak için yapılabilecek en iyi şey, oyunun kurallara göre oynanmasıdır (Dobson, 1970, 2). Bu sayede bir amacı da hayattaki kuralların varlığını öğrencilere benimsetmek olan oyunlar, hem eğitimi sağlar, hem sınıftaki düzenin sağlanmasını kolaylaştırır, hem de bu amaca hizmet eder.

Öğretmen, öğrencilerin tümünün onu görebileceği şekilde sınıfın önünde durmalı ve oyunu kendisi yönetmelidir (Dobson, 1970. 2). Öğretmenin aynı zamanda oyuna rehberlik etmek ve müdahale etmek arasındaki farkı bilmesi gerekmektedir. Öğretmen, zorunlu durumlar karşısında öğrencilerin oyunu kendilerinin yönetmelerine imkan sunarak onlara sorumluluk ve güven duygusu aşılamalıdır (Kısakürek, 1998, 55). Öğrencinin kendini özgür hissetmesi ve kendi kararlarını verme, kendine güvenme, kendi öğrenmesini kontrol etmeyi öğrenmesi için oyun öğrencinin özgür seçimlerine bırakıldığından öğretmen güvenlik problemi veya oyunda gerçek bir aksaklık olmadığı sürece oyuna dahil olmamalıdır. Oyuna katılması gerektiği durumlarda da öğretmen, sadece kısa süreli olarak öğrencilere bir şeyi göstermek ve oyunu geliştirmek için katılmalı veya sözlü olarak öğrencileri uyararak oyuna dahil olmalıdır (Tüfekçioğlu, 2008, 167- 168). Öğrenciler oyunu öğrendikten sonra öğretmenin sürekli müdahalesinin bulunmadığı bir ortamda çocuklar, kendilerini daha özgür hissederek sürece daha istekli katılırlar.

Oyuna katılmak istemeyen öğrenciler buna zorlanmamalıdır; ancak, oyuna girmekten çekinen ve oyunun dışında kalmış bir öğrenci, diğer çocuklarla iletişime geçirilerek ve cesaretlendirilerek oyuna katılmaya teşvik edilmelidir. Bu durum, oyunun içinde olan, ancak etkinliklere katılmayan çocuk için de geçerlidir. Öğrenci oyundan sıkılmış olabilir ya da öğrencinin bir rahatsızlığı olabilir. Bu gibi durumlarda öğretmen öğrenci ile ilgilenmeli ve bu durum için bir çözüm üretmelidir (Tüfekçioğlu, 2008, 168). Öğrencilerin oyuna dahil olmadıkları zamanda kendilerini boş veya arka planda kalmış hissetmemelerine engel olmak gerekmektedir.

Oyun sırasında oyun materyallerinin tüm sınıfa ait olduğu belirtilerek öğrenciler paylaşımına teşvik edilmeli ve kullanılmayan materyallerin düzenli bir şekilde daha sonra kullanılmak üzere kaldırılması konusunda öğrenciler bilinçlendirilmelidir (Kısakürek, 1998, 55). Bu şekilde hem aynı materyaller ile aynı veya benzer bir oyunun tekrar oynanabilmesi sağlanır, hem de öğrencilere sorumluluk alma alışkanlığı kazandırılır.

Read (2013, 152), özellikle kalabalık sınıflarda oyun sırasında sınıf yönetimi konusunda da özen gösterilmesi gerektiğini belirtmiştir. Oyunu tamamlayan öğrencilerin sınıf düzenine ve oyuna olumsuz bir etkisi olmaması için öğrencilere oyunu bitirince sessizce bir yerde beklemeleri öğretilmelidir. Kuralları açık ve net bir şekilde belirten öğretmenin bunları uygulaması da gerekmektedir. Ayrıca başarılı olan öğrenciler ödüllendirilirken başarısız öğrencilerin rencide edilmemesine de özen gösterilmesi

gerekmektedir (Taşpınar, 2012, 240). Öğrencilerin oyunun sonunda kendisini başarısız veya yetersiz hissetmemeleri; sadece kazanmaya ve öğrenmeye istekli hale gelmeleri gerekmektedir.

Oyunun süresine dikkatli bir şekilde karar verilmelidir. Öğretmen, sınıftaki öğrenci sayısı, oyun türü ve oyunun kurallarına göre oyun süresini uzatmalı veya kısaltmalıdır (Tosuncuoğlu, 2013, 144). Çocukların ilgisi hala oyun üzerindeyken, dikkatleri tamamen dağılmamışken oyun sonlandırılmalıdır. Oyun değerlendirilirken öğrencilerin de değerlendirme sürecine katılması sağlanmalı ve öğrencilere hedef davranışlarla ilgili dönüt verilmelidir. (Read, 2003, 152). Oyunun sonucunda öğrenciler hatalarını öğrenmezler veya doğru davranışları desteklenmezse yanlış davranış devam edebilir veya doğru davranış sönebilir.

Brewer (2007, 156- 157) ise oyunların sınıfta kullanılması sırasında öğretmene düşen görevleri şu şekilde sıralamıştır: Ona göre öğretmen, oyun etkinliği sırasında iyi bir gözlemci olmalıdır ve oyunun nasıl işlediğini, öğrenciler arasındaki iletişimi gözlemleyerek gereken düzenlemeleri buna göre yapmalıdır. Öğretmen, ayrıntılara dikkat etmelidir ve oyun için gereken eşyaları özenle seçmelidir. Örneğin; oyun sırasında kuaför canlandırılıyorsa ihtiyaç duyulan materyaller de temin edilmelidir. Öğretmen öğrencilere örnek olmalı ve öğrencilerin nasıl davranmaları, oyun sırasında ne yapmaları gerektiğini öncelikle öğrencilere göstermelidir. Öğretmenin oyun etkinliğinin etkili bir şekilde devam etmesi için diğer bir görevi de gözlemci olmasıdır. Oyunu gözlemleyip öğrencilerin ihtiyaç duyduğu bir şey olup olmadığına, oyunun bir fayda sağlayıp sağlamadığına dair bir karar vermesi gerekir. Son olarak da öğretmen iyi bir plan yapabilmelidir ve yeni etkinlikleri planlamalı, bunlar için öğrencileri desteklemelidir.

İfade edilenlerden de anlaşıldığı gibi, oyunlardan eğitim ortamında amacına uygun olarak faydalanılmasında öğretmenlere pek çok görev düşmektedir. Bu nedenle öğretmenler oyunların kullanımı konusunda bilgilerini artırmalı ve oyunlar öğrencilerin motivasyonlarını attırdığı için sınıfta uygulanabilecek oyunlar konusunda sürekli araştırma yaparak kendini geliştirmeli, oyunu sınıf ortamında uygulamaya karar verdiğinde ise bunu nasıl uygulayacağını bilmelidir.

2.1.2.6. Eğitsel Oyunların Sınıfta Uygulanma Süreci

Oyunların sınıfta uygulanması rastgele değil bir plan ve sıraya göre olmaktadır. Taşpınar'a (2012, 241) göre oyunların sınıf içinde uygulanması sürecinde öncelikle, dersin sonunda öğrencilere kazandırılmak istenen davranışa yönelik sınıfta uygulanabilecek bir oyun belirlenir. Sonra öğrencilere oyun hakkında genel bilgi verilir. Bu bilgi oyunun oynanma amacını ve nasıl oynanacağını açıklar nitelikte olmalıdır. Ayrıca, oyun sırasında öğrencilere verilecek roller açıklanır ve bu rollerin yerine getirilmesi için oyun sırasında kullanılması gereken araç gereçler hakkında öğrencilere bilgi verilir. Öğrencilerin güdülenmesi sağlanarak oyun sürecine dahil olmaları ve bu şekilde kendilerini ifade etmeleri için fırsat sunulmalıdır. Oyun süreci tamamlandığında kazanan öğrencilere bir ödül verilmesi planlanıyorsa bu durum öğrencilere duyurulmalıdır. Bu durum öğrencilerin oyuna karşı motivasyonlarının ve ilgilerinin artmasına da imkan sağlamaktadır. Sonra, oyun süreci başlatılır ve oyun oynanır. Oyun sona erdiğinde öğrencilerin de katılımı ile tartışma ve değerlendirme etkinliği yapılır. Bu şekilde öğrencilere oyun hakkında dönüt verilmiş olmaktadır. Taşpınar (2012) 'ın da açıkladığı gibi, oyunun sınıf ortamında uygulanmasından önce öğrenciler oyun hakkında bilgilendirilmeli, oyun sonra oynanmalıdır. Oyunun eğitsel bir önem taşıması için etkinliğin sonunda değerlendirme yapılmalı ve öğrenme eksiklikleri giderilmelidir.

2.1.2.7. Eğitsel Oyunların Değerlendirilmesi

Oyunlar, değiştirilebilir ve geliştirilebilir nitelikte oldukları için öğretmenin oyun sürecinden sonra oyunun etkililiği hakkında düşünmesi ve oyunu tekrar kullanıp kullanmayacağını, kullanacaksa da nasıl kullanacağını değerlendirip bir karar vermesi gerekmektedir. Read (2013, 152), oyunları sınıf içinde kullandıktan sonra bazı soruların cevaplanarak oyun tekniğinin bu cevaplar doğrultusunda geliştirilmesi gerektiğini savunmaktadır.

1. Oyuna hazırlık: Kurallar ve amaçlar çocukların anlayabileceği kadar açık ve net miydi? Evet ise, bir dahaki sefere nasıl daha net bir hale getirilebilir?

2. Etkileşim şekli: Çocuklar oyunu nasıl oynadı? Eşler halinde mi, grup olarak mı, takımlar halinde mi yoksa tüm sınıf katılımı ile mi? Bu durum onların motivasyonlarını, katılımını, dil performansını nasıl etkiledi?

3. Yarışma/ yardımlaşma: Oyun olumlu ve etkili bir şekilde yönetilebildi mi? Bunu sağlayan veya engelleyen durum nedir? Bir dahaki sefere değişiklik yapılmalı mı?

4. Oyunun ilgi çekmesi: Oyunlar ne açıdan çocukların ilgisini çekti?

5. Dil ve öğrenmeye faydası: Oyunun dili kullanmaya ve öğrenmeye belirgin faydaları nelerdir?

Bir oyunun sınıfta kullanılıyor olması o oyunun öğretime hizmet ettiği veya sınıfta tekrar aynı şekilde kullanılabileceği anlamına gelmemektedir. Oyunun işe yarayıp yaramadığı, hedefleri gerçekleştirir nitelikte olup olmadığı ve sınıfta sorunsuz veya az sorun ile uygulanıp uygulanmadığı yukarıda verilen sorular doğrultusunda incelenmeli, daha sonra oyunların faydalılığı hakkında karar verilmelidir. Bir oyun eğitsel bir değer taşıyorsa sınıfta kullanılmasının da anlamı yoktur. Bu yüzden oyunun değerlendirilmesi de en az seçimi ve uygulanması kadar önemli ve hassas bir konudur.

2.1.2.8. Yabancı Dil Eğitiminde Oyunların Kullanılması

Erken yaşta dil öğrenen çocukların ihtiyaçlarının göz önünde bulundurulması dilin kazandırılabilmesi açısından büyük bir öneme sahiptir. Çocukların kendilerini ders sırasında rahat hissetmeleri, eğlenmeleri, paylaşmaya açık olmaları dili öğrenmelerine katkı sağlamaktadır (Topaloğlu, 2012, 38). Yetişkinlerden farklı olarak çocuklar, kurallara uyma, kendilerine yabancı gelen konularla ve açıklamalarla ilgilenme konusunda zorluk çekmektedirler. Özellikle ilkokul çağındaki çocuklar oyun çağındadırlar ve onların ilgisini derse çekmek için oyun gibi öğrencileri derse çekebilecek etkinlikler kullanmak gerekmektedir. Ayrıca oyunlar kendi dünyalarına yakın olduğu için de eğitim amacıyla oyunları kullanmak yabancı dil öğretiminde kolaylık sağlamaktadır (Hisar, 2006, 3). Bu yüzden oyunlar, özellikle de ilkokulda, yabancı dil derslerinin önemli bir parçası haline gelmiştir.

Dobson (1970, 1)' a göre, çocuklarla, gençlerle ve hatta yetişkinlerle bile gerçekleştirilen yabancı dil öğretiminde oyun kullanımı olumlu sonuçlar vermektedir. İyi bir oyun, sınıf alıştırmalarının her zamanki alışlagelmiş halini değiştirebilmek için çok iyi bir yöntemdir; çünkü oyunlar dil öğrenimini eğlenceli ve rahatlatıcı bir duruma getirir ve öğrenmeyi pekiştirir.

Her oyunun bir amacı vardır ve oyun sırasında bu amaca ulaşmak hedeflenir. Bu amaçların dil ile alakası olmadığı için çocuklar İngilizceyi amaçlarına ulaşmak için doğal

yoldan kullanırlar, böylece dil egzersizini farkında olmadan yaparlar (Read, 2013, 150). Bu da öğrencilerin kendilerini baskı altında hissetmeden gerçek performanslarını göstermelerini ve bunu yapabildiklerini görünce de kendilerine güvenmelerini sağlamaktadır.

Oyun sırasında çocuk hem kendisine söyleneni anlar hem de oyun sürecinde soru-cevap etkinlikleriyle dili etkili bir şekilde kullanmış olur. Ayrıca kelime bilgileri artar, sıralı ve doğru cümle kurma alışkanlığı kazanırlar (Çoban ve Nacar , 2006, 47- 51). Böylece, dilin sadece kurallara bağlı olarak öğretilmesinin de önüne geçilerek yabancı dil, iletişim aracı olarak kullanılır.

Benzer şekilde Kara (2010, 410) da oyun sayesinde çocukların okuma, yazma, konuşma, dinleme becerilerinin yanında kelime ve dil bilgisine yönelik bilgilerinin de arttığını belirtmektedir. Bu bilgisini iletişim için kullanan çocuğun kendine olan güvenin artması da bu durumun doğal bir sonucudur.

Oyunların İngilizce derslerinde kullanılması çocukların motivasyonunu sağlaması, öğrencilerin ilgisini çekmesi, yabancı dil öğrenme konusunda pozitif tutum geliştirmesi açısından da önemlidir. Ayrıca oyunlar çocukların özgüvenlerinin artması ve çocukları derse katılmaya yönlendirmesi açısından dil öğreniminin gerekli ve ayrılmaz bir parçası olarak görülür. Çocukların oyun yoluyla kendilerini ifade etmek ve kendi dünyalarını keşfetmek için doğal bir eğilimleri vardır ve bu durum yabancı dil öğrenimini olumlu etkilemektedir. Özellikle serbest oynanan oyunların aksine güdümlü oyunlar, çocuklara dili fark etme ve o dilde cevap verme fırsatı tanır. Böylece yabancı dili eğlenerek tekrar eder ve doğal bir şekilde kullanırlar. Oyunların kullanımı çocuklara yeni dili geliştiren doğal, alışılmış bir ortam sağlar. Oyunlar çocukların bütüncül öğrenmesini sağlar ve fiziksel, sosyal, duygusal ve bilişsel gelişimleri arasında da bir bütünlük sağlar. Çocuklar oyunlar sayesinde dili ve anlamını hareketler, resimler, nesnelere ve seslerle ilişkilendirir (Read, 2013, 150- 151). Brewer (2007, 165) de benzer şekilde oyun oynarken; örneğin, kuklalarla senaryolar oluştururken yaratıcılıklarının artmasının yanı sıra oyunların kelimeleri ve dili farklı durumlara uygun iletişimde kullanma gibi sözel becerileri geliştirdiğini de savunmaktadır.

Belirtildiği gibi, oyunların yabancı dil öğretiminde kullanılması öğrencilerin ilgisini çekmekte, derse aktif katılımı sağlamakta ve akademik başarılarını arttırmaktadır. Bunu

çoğu zaman kasıtlı değil oyun sırasında ve farkında olmaksızın yapan çocuk, kendini daha özgür hissederek başarı duygusunu tatmaktadır.

2.2. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Bu bölümde, eğitsel oyunların başarıya etkisini belirlemek için yurtiçi ve yurtdışında yapılan çalışmalara yer verilmiştir. Bu araştırmanın amacı eğitsel oyunların başarıya etkisini belirlemek olduğu için, ülke içinde ve dışında yapılan araştırmalar incelenirken de eğitsel oyunların başarıya etkisini inceleyen araştırmalar ele alınmıştır.

2.2.1. Yurtiçinde Yapılan Araştırmalar

Ataöver (2005), 14-16 yaş grubundan 59 hazırlık sınıfı öğrencisi ile yürüttüğü çalışmada, İngilizce dil bilgisi derslerinde sadece oyun etkinliği kullanmanın oyun dışı tüm etkinlikleri kullanmaktan daha etkili olup olmadığını araştırmıştır. Çalışma iki bölüm halinde uygulanmıştır. Çalışmada öğrencilerin yaş gruplarına uygun olan oyunlar kullanılmış ve katılımı arttırmak için daha çok grup oyunlarına yer verilmiştir. Farklı test kitaplarındaki sorulardan yardım alınarak hazırlanan bir test öğrencilere uygulanmış ve verilere ulaşılmıştır. Veri analizleri sonucunda oyun etkinliği ile öğretimin yapıldığı deney grubu ile klasik yöntemlerin kullanıldığı kontrol grubunun başarı ortalaması arasında anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna ulaşılmış; ancak erkek öğrenciler ile kız öğrencilerin ön test ve son testleri arasında anlamlı bir farklılığa ulaşılmıştır.

Kula (2005), temel aritmetik işlem becerilerini geliştirmede öğretimsel bilgisayar oyunlarının etkisini incelediği araştırmasını bir ilköğretim okulunun dördüncü ve beşinci sınıf öğrencilerinden rasgele seçtiği iki şube üzerinde kontrol grubu olmaksızın sadece ön test ve son testleri karşılaştırarak yapmıştır. Öğrencilerin başarılarını aritmetik işlemler testi ile ölçmüş ve veri analizi sonucunda oyun oynayan öğrencilerin aritmetik işlem becerilerinde anlamlı bir farklılığa ulaşılmazken oyunun kız öğrencilerin başarıları üzerindeki etkisinin erkeklere göre daha fazla olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Songur (2006), 2015- 2016 eğitim öğretim yılında İstanbul ili Gaziosmanpaşa ilçesindeki bir okulun sekizinci sınıf öğrencilerinden 100 kişi ile matematik dersinde gerçekleştirdiği deneysel çalışmada oyun ve bulmacaların öğrencilerin matematik başarısına etkisini araştırmıştır. Çalışmanın sonucunda oyun ve bulmaca ile ders işlenen deney grubu ve düz anlatım yöntemi kullanılan deney grubunun başarıları ve tutumları arasında deney grubu lehinde anlamlı bir farklılık olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Özaslan (2006), Türkçe dersinde kelime oyunları kullanarak öğrencilerin kelime dağarcığının geliştirilmesinin öğrencilerin okuduğunu anlama düzeyini geliştirmesine etkisini araştırmıştır. Konya ilinin Meram ilçesindeki bir okulun 24 yedinci sınıf öğrencisi ile gerçekleştirdiği çalışmasında deney grubuna tabu ve kelime türetme oyunları oynarken kontrol grubuna hiçbir müdahalede bulunulmamış ve veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından geliştirilen okuduğunu anlama testi uygulanmıştır. Bu testten elde edilen verilerin analizi sonucunda öğrencilerin kelime bilgileri arasında anlamlı bir farklılık bulunmazken deney grubunun cümle, paragraf ve genel okuduğunu anlama düzeylerin daha fazla olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Dervişoğulları (2008), yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde eğitsel oyun kullanımının kelime bilgisi üzerindeki etkisini araştırmıştır. Araştırmacı, Bilkent Üniversitesindeki 32 öğrenci ile dört hafta boyunca sürdürdüğü çalışmasında veri toplama aracı olarak Türkçe başarı testi kullanmış ve elde ettiği verilerin analizi sonucunda eğitsel oyunların kullanıldığı deney grubunun başarısının kontrol grubuna göre daha fazla olduğu ve cinsiyetler arasında başarı farkının olmadığı görülmektedir.

Gökçen (2009), Çanakkale ili Eceabat ilçesinde 2008- 2009 eğitim- öğretim yılında 40 altıncı sınıf öğrencisi ile Matematik dersinde gerçekleştirdiği deneysel çalışmasında “Ortak Katlar ve Bölenler” konusunu oyun ile öğretmenin başarı ve kalıcılığa etkisini incelemiştir. Deney grubunda oyun ile öğretim yapılırken kontrol grubunda geleneksel yöntemler kullanılmıştır. Veriler, konu testi ile elde edilmiş ve bunların analizi sonucunda araştırmacı oyun etkinliği ile ders işlenen deney grubu lehinde olmak üzere iki grubun başarısı üzerinde anlamlı bir farklılığa ulaşmıştır.

Aksoy (2010), Matematik öğretimini oyun destekli olarak gerçekleştirmenin öğrencilerin başarılarına, başarı duygusuna, öz- yeterlik ve tutumlarının gelişimine etkisini 2009- 2010 eğitim- öğretim yılı içinde Ankara ilinin Sincan ilçesindeki bir okulun 70 altıncı sınıf öğrencisi ile araştırmıştır. Başarıyı ölçmek amacı ile araştırmacı tarafından hazırlanan Matematik başarı testi kullanılmış, oyun destekli öğretimin yapıldığı deney grubunun başarısı ile geleneksel yöntemin kullanıldığı kontrol grubunun başarısı karşılaştırılmıştır. Buna göre, deney grubunun kontrol grubuna göre daha başarılı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmada, deney grubu lehinde olmak üzere başarı duygusu, öz- yeterlik ve tutum gelişiminde de iki grup arasında anlamlı bir farklılığa ulaşılmıştır.

Kalaycıođlu (2011) alıřmasını drt yařındaki 33 okul ncesi đrencisi ile drt hafta boyunca srdrmř ve oyun etkinliklerinin İngilizce kelime đretimine etkisini incelemiřtir. Deney grubunda kelime- resim oyunları kullanılırken kontrol grubunda bu oyun kullanılmamıřtır. Veri toplama aracı olarak arařtırmacı tarafından geliřtirilen “Yabancı Dil Olarak İngilizce Kelime Performans Kontrol Listesi” kullanılmıř ve elde edilen verilerin t testi ile analiz edilmesi sonucunda kelime- resim oyunları ile kelime đretimi yapılan deney grubunun lehinde olmak zere iki grup arasından yksek derecede anlamlı bir farklılık bulunmuřtur. Ayrıca alıřmada İngilizce olarak kelime đretiminde oyun etkinliđinin kullanılmasının cinsiyete gre bir farklılık meydana getirip getirmediđi de incelenmiř herhangi bir farklılıđa ulařılamamıřtır.

řirin (2011)’ in yapmıř olduđu deneysel alıřmanın amacı, anaokulunda okuyan beř yař grubundaki ocuklara sayı ve iřlem kavramlarını kazandırmada oyun ynteminin etkisi olup olmadıđını ortaya ıkarmaktır. alıřma, 2009- 2010 eđitim đretim yılında Bursa ilinin Osmangazi ilesinde bulunan Milli Eđitim Bakanlıđına bađlı bir anakolundaki 30 đrenci ile srdrlmř ve deney grubuna “Oyun Temelli Sayı ve İřlem Kavramları Programı” uygulanmıřtır. Veri toplama aracı olarak “48-86 Ay ocuklar İin Sayı ve İřlem Kavramları Testi” kullanılmıř ve test sonucunda elde edilen verilerin analizinde Mann-Whitney U testi kullanılmıřtır. Arařtırmanın sonucunda, oyun tekniđi ile sayı ve iřlem kavramlarının đretildiđi deney grubundaki ocukların bařarisında kontrol grubundaki ocuklara gre anlamlı bir farklılık bulunmuřtur.

Gler (2011)’in 2010-2011 eđitim- đretim yılında Erzurum ilindeki bir okula devam eden 50 altıncı sınıf đrencisi ile srdrdđ deneysel alıřmasının amacı Fen ve Teknoloji dersi “Hcre ve Organalleri” konusunun đretiminde eđitsel oyunları kullanmanın bařarıya etkisini belirlemektir. Uygulama iki hafta srmř, arařtırmacı tarafından geliřtirilen hcre kavram testi ile elde edilen veriler t testleri ile analiz edilmiřtir. alıřmanın sonucunda eđitsel oyun kullanılan deney grubu lehinde olmak zere iki grup arasında anlamlı bir farklılıđa ulařılmıř, eđitsel oyun kullanımının bařarıyı daha fazla arttırdıđı sonucuna varılmıřtır. Holmes (2012), Fen Bilgisi dersinde oyun kullanımının đrencilerin ilgi, tutum ve bařarisına etkisine etkisini arařtırdıđı alıřmasını geniř bir kentsel alandaki ortaokul ve lise đrencileri ile gerekleřtirmiřtir. Toplamda 1191 đrenci oyun etkinliđine katılmıřtır. đrencilerin ođunluđu sosyo- ekonomik durumu dřk İřpanyol bayanlardan oluřmaktadır. đrenciler, Fen Bilgisi đretmenleri

tarafından kendi okullarından seçilmiştir. Uygulama üç ay sürmüştür, öğrencilerin başarılarını, ilgi ve tutumlarını belirlemek için karma yöntem ve öntest- son test kullanılmıştır. Veri toplama araçları bir önceki yılki benzer öğrenci grubu ile denenmiş ve güvenilir bulunmuştur. Veri toplama aracı internet üzerinden kendi Fen Bilgisi derslerinde dağıtılmıştır. Araştırmanın sonunda 391 öğrencinin ön test- son test arasında anlamlı bir şekilde başarısının yükseldiği ve ayrıca öğrencilerin Fen Bilgisi dersine yönelik ilgi ve tutumlarının da arttığı sonucuna ulaşılmıştır.

Gülsoy (2013), eğitsel oyunların Türkçe dersinde kullanmasının öğrencilerin kelime haznesini geliştirmedeki etkisini araştırdığı çalışmasını Niğde il merkezindeki bir ilköğretim okulunda 60 altıncı sınıf öğrencisi ile gerçekleştirmiştir. Veri toplama aracı olarak araştırmacının geliştirdiği iki seçenekli bir test kullanılmış ve elde edilen verilerin analizi sonucunda eğitsel oyunların kullanıldığı deney grubunun geleneksel öğretimin uygulandığı kontrol grubundan daha başarılı olduğu sonucu ortaya çıkmıştır.

Yılmaz (2014), Matematik dersinde geometrik cisimlerin öğretiminde matematik oyunları kullanmanın öğrencilerin başarısına ve tutumuna etkisini araştırdığı çalışmasını 2013- 2014 eğitim- öğretim yılında Ankara ili Çankaya ilçesindeki bir okulun 48 beşinci sınıf öğrencisi üzerinde gerçekleştirmiştir. Veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından geliştirilen başarı testi ve “Matematik Dersine Yönelik Tutum Ölçeği” kullanılmıştır. Elde edilen verilerin analizi sonucunda iki grubun başarısı ve tutumları arasında deney grubunun lehinde anlamlı bir farklılık bulunmuştur.

Yumuşak (2014) araştırmasında dördüncü sınıf Matematik dersi kesirler konusunun eğitsel oyunlar ile öğretiminin başarı ve kalıcılığa etkisini belirlemeyi amaçlamaktadır. Çalışma, 2013- 2014 eğitim- öğretim yılında Tokat iline bağlı bir ilköğretim okulunda 56 öğrenci ile altı hafta boyunca sürdürülmüştür. Veri toplama aracı olarak çoktan seçmeli test kullanılmış, veriler t testi ile analiz edilmiştir. Çalışmanın sonucunda oyun ile öğrenmenin gerçekleştirildiği deney grubunda başarı ve kalıcılığın kontrol grubuna göre daha fazla olduğu, iki grup arasında anlamlı bir farklılık olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Boz (2014), ilkokul birinci sınıf Matematik dersinde oyun yönteminin kullanılmasının başarıya etkisini araştırmak amacı ile çalışmasını sürdürmüştür. Çalışma, Kahramanmaraş ili Türkoğlu ilçesindeki bir okulunun 38 birinci sınıf öğrencisi ile yürütülmüş, veri toplama aracı olarak çalışma süresince öğrencileri gözlemlemek amacı ile gözlem formu ve başarılarını ölçmek için başarı testi kullanılmıştır. Verilerin

değerlendirilmesinde Mann Whitney U ve Kruskal- Wallis H testleri uygulanmış ve ulaşılan bulgulara göre oyun yöntemi kullanılan deney grubu ile geleneksel yöntemin kullanıldığı kontrol grubunun başarıları arasında deney grubu lehine anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür.

Bayram (2015), T.C. İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük dersinde kutu oyunları kullanımının başarıya ve hatırda tutma düzeyine etkisini araştırmıştır. Kontrol grubunda yapılandırmacı yaklaşım, deney grubunda ise yapılandırmacı yaklaşımın yanında kutu oyunu kullanılmıştır. Veri toplama aracı olarak başarı testi kullanılmış ve ayrıca öğrencilerin kutu oyunu hakkındaki görüşlerini öğrenmek için görüşme formundan yararlanılmıştır. Deney ve kontrol gruplarının başarıları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmazken öğrenci görüşlerine göre kutu oyunun öğrencilerin derse karşı ilgisini arttırarak eğlenceli bir öğrenme ortamı oluşturduğu sonucuna varılmıştır.

2.2.2. Yurtdışında Yapılan Araştırmalar

Din ve Calao (2001)' nun eğitsel video oyunlarının ana okulu öğrencilerinin başarıları üzerine yaptığı çalışmasını 47 Afro-Amerikalı öğrenci ile 11 hafta boyunca sürdürmüştür. Deney grubunda eğitsel video oyunları kullanılırken kontrol grubunda kullanılmamıştır. Veri toplama aracı olarak geniş kapsamlı başarı testi ön test ve son test olarak kullanılmış ve öğrencilerin matematik, okuma ve yazma başarıları ölçülmüştür. Veri analizi sonucunda ulaşılan bilgilere göre iki grup arasında matematik başarısında anlamlı bir fark olmadığı ancak okuma ve yazmada deney grubu lehinde anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür.

Hwang ve diğerleri (2011) oyun temelli yaklaşımın beslenme dersinde kullanılmasının öğrencilerin başarıları üzerine etkisini incelediği araştırmalarını dört hafta boyunca Tayvanın kuzeyindeki bir ilkokulun 66 üçüncü sınıf öğrencisi ile gerçekleştirmiştir. Deney grubundaki öğrenciler bilgisayar oyunları ile konuları öğrenirken, kontrol grubunun öğrenme sürecinde klasik yöntemler kullanılmıştır. Veri toplama aracı olarak farklı değişkenler için başarı testi, anket ve ölçek kullanılmıştır. Veri analizi sonucunda elde edilen bulgulara göre bilgisayar oyunu oynayan deney grubundaki öğrencilerin beslenme dersindeki başarıları ve ayrıca derse karşı tutumlarında artış olduğu görülmüştür.

Hwang, Wu ve Chen (2012) arařtırmalarını Tayvan'daki Tainan Őhrinde bulunan bir ilkokuldaki beřinci ve altıncı sınıf öđrencileri ile Dođa Bilimi dersinde Kelebek Ekolojisi konusunda yapmıřlar ve eđitsel bilgisayar oyunlarının öđrencilerin bařarısı, öđrenmeye karřı tutumları, aktivitelere katılma eđilimlerini, teknolojiyi benimseme dđzeylerini incelemiřlerdir. 29 öđrenciden oluřan deney grubuna eđitsel bilgisayar oyunları uygulanırken 21 öđrenciden oluřan kontrol grubunda ise bu oyunlar uygulanmamıřtır. Veri toplama aracı olarak, bařarıyı ölçmek için ön test olarak öđrencilerin konu hakkında önceki bilgilerini ölçen farklı soru tiplerinden ölçen bir test, son test olarak da yine farklı soru tiplerinden oluřan bařka bir test uygulanmıřtır. Diđer deđiřkenlerin ölçümü için de her bir deđiřken için birer ölçek uygulanmıřtır. Veri analizi sonucunda ulařılan bilgilere göre öđrencilerin bařarısında anlamlı bir farklılık görölmüřtür. Ayrıca öđrencilerin öđrenmeye karřı tutumları, teknolojiyi benimseme dđzeylerinin de arttıđını ve aktivitelere katılımlarının kontrol grubuna göre anlamlı bir Őekilde yüksek olduđu görölmüřtür.

Mubaslat (2012) eđitsel oyunların yabancı dil öđrenme üzerindeki rolünü belirlemek için yaptıđı çalıřmasını dördüncü, yedinci ve onuncu sınıf öđrencileri ile sürdürmüř ve deneysel bir çalıřma yapmıřtır. Deney grubunda oyun etkinliđi uygulanırken kontrol grubunda uygulanmamıř, ön test- son test ile toplanan veriler tek yönlü varyans analizi (ANOVA) kullanılarak analiz edilmiř ve çalıřmanın sonucunda eđitsel oyunlarla yabancı dil öđretimi yapılan deney grubunun bařarısının daha yüksek olduđu görölmüřtür. Ayrıca, oyunlar sayesinde deney grubunda iletiřimsel bir çevrenin oluřtuđu da gözlemlenmiřtir.

Chou (2012), oyun, řarkı ve hikayelerin ilkokul öđrencilerinin İngilizce kelime öđrenme dđzeylerine etkisini incelemek amacıyla yürüttüđu çalıřmasını Tayvan' daki ikinci sınıftan beřinci sınıfa kadar olan 72 ilkokul öđrencisi ile sürdürmüřtür. Arařtırmanın diđer bir amacı da öđrencilerin daha bařarılı oldukları test tarzını belirlemektir. Çalıřmada kullanılan teknikler hikâye anlatımı, kelimelerin sunumu, üç farklı kelime oyunu ve řarkılardır. Veri toplama aracı olarak öz deđerlendirme anketi, kelime bařarı testi, sınıf gözlemleri ve yarı- yapılandırılmıř görüřmeler ile toplanmıřtır. Arařtırmanın sonucunda öđrencilerin İngilizce bilgisinin geliřmesinde hikaye, řarkı ve oyunların olumlu bir etkisi olduđu ortaya çıkmıřtır.

Taheri (2014), arařtırmasında ilkokul öđrencilerinin İngilizce kelimeleri öđrenmesinde dil oyunlarının etkisi incelemiřtir. 16 öđrenci deney grubunda, 16 öđrenci de

kontrol grubunda olmak üzere 32 öğrenci ile İran’ da bulunan bir özel dil kurumunda sürdürülen çalışmada deney grubu dil oyunları ile kelime öğrenirken kontrol grubunda kelimelerin tanımı ve alıştırmalar gibi geleneksel yöntemler kullanılmıştır. Araştırma toplamda dört hafta sürmüştür ve birinci son test iki gruba da uygulanmıştır. Bundan iki hafta sonra ikinci son test tekrar öğrencilere uygulanarak öğrencilerin bilgisindeki kalıcılığa bakılmış ve ikinci son testten dört hafta sonra, yani araştırma bitiminden altı hafta sonra da üçüncü son test uygulanarak katılımcıların kelimeleri hatırlama düzeyleri ölçülmüştür. Taheri tarafından yapılan bu deneysel çalışmanın sonucunda elde edilen bulgulara göre hem deney hem kontrol grubunda başarının arttığı ancak özellikle kalıcılık ve ileriki zamana yönelik kelimeleri hatırlama düzeyinde deney grubunun kontrol grubuna göre daha başarılı olduğu görülmüştür.

Lin (2014) web tabanlı benzetim oyunlarındaki etkileşimin İngilizce kelime öğrenimine etkisini ve kelime bilgisinin kalıcılığını araştırdığı deneysel çalışmasını anadili Mandarin Çincesi olan 100 üniversite öğrenci ile Güney Tayvan’da sürdürmüştür. Deney sürecinden önce, hedeflenen kelimelerin öğrenilme düzeyini ölçmek amacıyla Genel İngilizce Yeterlik Testi (GEPT)’ den uyarlanan bir test hazırlanmıştır. Öğrenciler ilk önce oyun tecrübelerine, demografik özelliklerine ve İngilizce yeteneklerine göre eşleştirilmiş ve sonra rasgele bir şekilde deney ve kontrol grubu olarak ayrılmıştır. Çalışmadan iki hafta sonra da kalıcılık testi yapılarak çalışma tamamlanmış ve elde edilen bulgulara göre deney grubunun kelime öğrenme düzeyinin daha fazla olduğu görülmüştür.

Eğitsel oyunlarla ilgili yurtiçinde ve yurtdışında yapılan çalışmalar incelendiğinde, yurtiçinde yapılan çalışmaların çoğunun ilgili dersteki öğrenci başarısını arttırdığı görülmektedir. Yurtdışında yapılan çalışmalarda ise eğitsel oyunların teknoloji ile etkileşimli olarak kullanıldığı ve araştırmaların sadece başarıya odaklanmayıp diğer değişkenlerin etkisini de incelediği görülmektedir. Hem yurt içinde hem de yurtdışında yapılan araştırmaların sonuçlarına bakıldığında, oyunların öğrencilerin başarısının yanı sıra motivasyon, tutum gibi duyuşsal özelliklerini de olumlu yönde etkilediği görülmektedir.

BÖLÜM III

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, çalışma grubu, veri toplama araçları, verilerin analizi, araştırmanın uygulama aşamaları ve çalışmada kullanılan oyunlar hakkında bilgiler yer almaktadır.

3.1. Araştırmanın Modeli

İlkokul 3. sınıf öğrencilerine eğitsel oyunlar ile İngilizce kelime öğretiminin akademik başarıya etkisinin belirlenmesi amaçlanan bu araştırma nicel bir çalışmadır ve çalışmada deneysel yöntem kullanılmıştır. Deneysel yöntemin öntest- sontest kontrol gruplu deseninden yararlanılmıştır; deney ve kontrol gruplarına çalışmadan önce ve sonra testler uygulanmıştır. Modelin gösterimi şu şekildedir (Büyüköztürk, 2014, 205):

Tablo 1. Deneysel yöntemin ön test- son test kontrol gruplu deseni.

	Grup	Öntest	İşlem	Sontest
R	D	O1	X	O3
R	K	O2		O4

D: Deney grubu

K: Kontrol grubu

R: Gruplara seçkisiz atama yapıldığı

O1, O2, O3, O4: Kelime Başarı Testi

X: Deney grubuna uygulanacak etkinlik (Oyun etkinliği)

3.2. Çalışma Grubu

Deneysel araştırma yönteminin kullanıldığı bu çalışmada çalışma evrenini tüm üçüncü sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırmanın çalışma grubu ise Zonguldak ili Devrek ilçesi Karşıyaka 100. Yıl İlkokulu üçüncü sınıf öğrencilerinden Kümeleme Analizi (Cluster Analysis) ile seçilen 70 öğrenciden oluşmaktadır.

Araştırmada deney ve kontrol grupları belirlenirken öğrencilerin bir sene önceki İngilizce, Türkçe, Hayat Bilgisi ve Oyun ve Fiziki Etkinlikler dersindeki ders notlarına göre Kümeleme Analizi (Cluster Analysis) yapılmıştır. İngilizce ve Oyun ve Fiziki Etkinlikler dersi, çalışmanın konusu İngilizce dersinde kelime öğretiminin oyunlar ile öğretimi olduğu için; Hayat Bilgisi dersi, çalışmaya dahil edilen konu ve kelimelerin öğretimi bu derste yapıldığı için ve Türkçe dersi de bir dil dersi olduğu için kriter olarak belirlenmiştir. Kümeleme analizi, gruplanmış verilerin sınıflandırılması amacıyla kullanılmıştır. Bir diğer deyişle Kümeleme Analizi, bireyler ya da nesnelere arasındaki benzer özelliklerin belirlenip buna göre sınıflamanın yapıldığı istatistiksel bir yöntemdir. Bu çalışmada gruplar belirlenirken kümeleme analizi çeşitlerinden biri olan hiyerarşik olmayan kümelemede k- ortalamalar kümesi yöntemi kullanılmaktadır. Bu yöntemde ilk olarak küme sayısına karar verilir. Güvenilir bir yöntem olması ile ön plana çıkan bu kümeleme yönteminde benzerlik gösteren özelliklere göre oluşan kümelere ulaşılır (Uçar, 2005, 349- 360). Bu çalışmada da k- ortalamalar kümesi yönteminin üçlü ataması ile yapılan kümeleme analizinin sonucunda 117 öğrenciden 82'si birinci kümeye, 29'u ikinci kümeye ve beş tanesi de üçüncü kümeye dahil olmuştur. En çok öğrenci birinci kümede olduğu için çalışma grubu olarak bu gruptaki öğrenciler seçilmiş ve eşit sayıda ikiye bölünmüştür. Buna göre üçüncü sınıf A ve B şubeleri bir grup, C, D ve E şubeleri ise diğer bir grup olarak belirlenmiş, birbirine denk iki grup oluşturulmuştur. Yansız atama ile ortaya çıkan gruplardan bir tanesi deney grubu biri de kontrol grubu olarak seçilmiştir. Sonrasında araştırma sürecindeki derslere devam ve katılım durumlarına göre iki gruptaki öğrenci sayısı eşit tutularak toplamda 70 öğrenci ile araştırma yürütülmüştür. Araştırmaya dahil olan öğrencilerin sınıflara göre dağılımı Tablo 2'de verilmektedir.

Tablo 2. Deney ve Kontrol Grubuna Dahil Edilen Öğrencilerin Sınıflara Göre Dağılımı

	Deney Grubu		Kontrol Grubu	
	Toplam Öğrenci Sayısı	Çalışma Grubundaki Öğrenci Sayısı	Toplam Öğrenci Sayısı	Çalışma Grubundaki Öğrenci Sayısı
3-A	26	19		
3-B	24	16		
3-C			22	8
3-D			22	10
3-E			23	17
TOPLAM	50	35	67	35

Tablo 2’de sınıflara göre deney ve kontrol grubu olarak dağılımları verilen çalışma grubunun genel özellikleri ve deneysel sürecin gruplarda işleyişi şu şekildedir:

Deney grubu: Eğitsel oyunlar ile İngilizce kelime öğretimin uygulandığı gruptur. 2014-2015 eğitim öğretim yılında Zonguldak ili Devrek ilçesi Karşıyaka İlkokulu 3-A sınıfından 19 ve 3-B sınıfından 16 öğrenci olmak üzere toplamda 35 öğrenciyi kapsamaktadır. Deney grubunda her hafta bir ısındırıcı oyun, bir hareketli oyun ve bir dinlendirici oyun olmak üzere üç farklı oyun kullanılmıştır. Bu oyun etkinlikleri, kazanımlara uygun olarak şekillendirilmiş ve ders planları hazırlanırken Milli Eğitim Bakanlığı (2009) tarafından geliştirilen Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Oyun Etkinliği-I modülünden faydalanılarak hazırlanmıştır. Eğitsel oyun etkinliklerine dayalı olarak hazırlanan ve uygulanan ders planları Ek-3’te verilmiştir.

Kontrol grubu: Eğitsel oyunlar dışındaki etkinlikler ile İngilizce kelime öğretiminin uygulandığı gruptur. M.E.B. tarafından hazırlanan 2014- 2015 eğitim- öğretim yılına ait “Fun With Teddy 3” ders kitabındaki oyun dışı etkinlikler ile dersler sürdürülmüştür. 2014-2015 eğitim öğretim yılında Zonguldak ili Devrek ilçesi Karşıyaka İlkokulu 3-C sınıfından 8, 3-D sınıfından 10 ve 3-E sınıfından 17 olmak üzere toplam 35 öğrenciden oluşmaktadır.

3.3. Veri Toplama Aracı

Çalışmada veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından geliştirilen “Kelime Başarı Testi” kullanılmıştır.

3.3.1. Kelime Başarı Testi

Çalışmada ön-test son-test kontrol gruplu deneysel desen uygulanmıştır. Bu durum göz önünde bulundurularak deney ve kontrol gruplarının akademik başarılarını ölçmek üzere kelime başarı testi geliştirilmiştir. Kelime başarı testi geliştirilirken izlenen adımlar şunlardır:

- Her bir üitedeki öğrencilerin öğrenmesi gereken kelimeler belirlenerek kazanımlar oluşturulmuştur.
- Belirtke tablosu hazırlanmıştır.
- Soru havuzu oluşturulmuştur.
- Soruların doğruluğu ve geçerliği konusunda uzman görüşü alınmıştır.
- Oluşturulan sınav öğrencilere uygulanmıştır.
- Madde ayırt ediciliği ve madde güçlük analizi çalışmaları yapılmıştır.
- Güvenirliğin belirlenmesi amacıyla gerekli istatistiksel çalışmalar yapılmıştır.
- Akademik başarıyı ölçmek için kullanılacak kelime başarı testine son şekil verilmiştir.

İngilizce dersine ait çerçeve program 2013 yılında Milli Eğitim Bakanlığı’na bağlı Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı tarafından yayınlanmıştır (MEB, 2013). Yayınlanan çerçeve öğretim programında esnek bir program hazırlandığı ve bu sayede ülkenin her yerinde ve her okulunda programın aynı şekilde uygulanmak zorunda kalınmadığı, sadece bazı temel esaslara uyulmak koşulu ile programda ihtiyaca göre bazı düzenlemeler yapılabilmesi için fırsatların sunulduğu görülmektedir. Araştırmanın yapılacağı üçüncü sınıf “Transportation” (Ulaşım), “Weather” (Hava) ve “Nature” (Doğa) ünitelerindeki araştırmaya konu olan İngilizce kelimeler, programda kazandırılması hedeflenen kelimeler baz alınarak sınırlandırılmış ve Tablo 3’teki kazanımlar oluşturulmuştur. Kazanımlara göre öğrencilerin öğrenmesi gereken İngilizce kelimeler ve oluşturmaları beklenen örnek cümleler Ek-4’te verilmiştir.

Tablo 3. Çerçeve program dikkate alınarak oluşturulan kazanımlar.

KAZANIMLAR
1) Ulaşım, hava ve doğa ile ilgili İngilizce kelimelerin ve aktivitelerin İngilizce karşılıklarını bilir.
2) Bu kelimeleri doğru olarak telaffuz eder.
3) Öğrendiği İngilizce kelimeleri basit düzeyde cümle içinde kullanır.

Kazanımlar oluşturulduktan sonra akademik başarıyı ölçen kelime başarı testinin oluşturulması için belirtke tablosu (Ek-2) oluşturulmuştur. Belirtke tablosu hazırlandıktan sonra ölçülmek istenen her bir kelime için üç seçenekli 30 sorudan oluşan bir ön deneme testi hazırlanmış, hazırlanan test bir Ölçme ve Değerlendirme uzmanının, üç Eğitim Programları ve Öğretim uzmanının ve üç İngilizce öğretmenin görüşüne sunulmuş uzman onayı alınmıştır.

Uzman görüşü alındıktan sonra ön uygulama için bir önceki sene bu kelimeleri öğrenen öğrenci grubu belirlenmiştir. İngilizce dersi ilkokul ikinci sınıf öğretim programına 2013- 2014 yılında dahil olduğu için, dördüncü sınıfta eğitim gören öğrenciler ön uygulamanın yapıldığı 2014- 2015 eğitim- öğretim yılında İngilizce dersini ilk kez aldıklarından ön uygulamanın dördüncü sınıf değil beşinci sınıflar ile yapılmasına karar verilmiştir. Bu nedenle ön uygulama Zonguldak ili Devrek ilçesinde öğrenim görmekte olan 170 beşinci sınıf öğrencisi ile yapılmıştır. Testin yapı geçerliği ve güvenilirliğini istatistiksel olarak hesaplamak amacı ile ön uygulama sonuçları TAP istatistik programına aktarılmıştır. TAP analiz programı madde güçlüğü ve madde ayırt ediciliği gibi istatistiksel işlemlerin yapılarak hazırlanmak istenen başarı testinin istatistiksel işlemlerden geçirildiği ve test edildiği programdır (Ayhan, 2010, 79-101).

Ön uygulama sonuçlarının TAP analiz programına aktarılarak test edilmesi sonucunda elde edilen verilere göre maddelerin ayırt edicilik ve güçlük düzeyleri Tablo 4'teki gibi olmuştur. Tablo 4'te sorular madde ayırt edicilik değerleri küçükten büyüğe doğru olarak sıralanmıştır.

Tablo 4. Kelime başarı testinde bulunan maddelerin özellikleri

Madde Numarası	Madde Güçlüğü	Madde Ayırt Ediciliği
27	0.34	0.02
09	0.97	0.06
05	0.96	0.11
08	0.96	0.11
26	0.26	0.14
01	0.89	0.22
18	0.92	0.23
20	0.90	0.23
28	0.31	0.24
12	0.39	0.26
02	0.78	0.27
15	0.53	0.28
17	0.89	0.29
22	0.80	0.29
19	0.69	0.29
04	0.77	0.30
25	0.81	0.30
03	0.84	0.30
16	0.82	0.30
21	0.84	0.30
24	0.80	0.31
14	0.42	0.35
29	0.84	0.38
06	0.70	0.43
10	0.68	0.43
23	0.75	0.45
07	0.67	0.45
30	0.62	0.46
11	0.58	0.50
13	0.52	0.55

Bir testteki bir maddeyi doğru cevaplayan öğrencilerin sayısının tüm öğrencilerin sayısına oranı ilgili maddenin madde gücünü vermektedir. Bu işlem sonucunda elde edilen rakam 0 ile 1 arasında değer alabilmektedir. Bir maddenin madde güçlük değeri 0'a ne kadar yakın ise madde o kadar zor, 1'e ne kadar yakın ise madde o kadar kolaydır. Kehoe (1995)' e göre, bir testin iyi olduğunun söylenebilmesi için o testi oluşturan maddelerin çoğunun, testi cevaplandıran kişilerin %30-80'i tarafından doğru cevaplanması gerekmektedir. Yani, testteki maddelerin güçlükleri ayrı ayrı hesaplandığında her bir maddenin güçlüğü 0.30 ile 0.80 arasında değer alması gerekmektedir (Akt. Tan, 2012, 223- 224). Bu bilgilerden yola çıkarak çok zor ve çok kolay olan maddelerin testten çıkarılıp çıkarılmaması gerektiği incelenmiş ve karar verme sürecinde her bir madde için diğer bir test istatistiği olan madde ayırt edicilik gücüne bakılmıştır.

Madde ayırt edicilik gücü, testteki bir maddeyi başarı düzeyi düşük grup ile başarı düzeyi yüksek olan öğrencilerin cevaplama düzeylerini ayırt etme derecesidir. Madde ayırt edicilik gücünün alabileceği değer +1 ile -1 arasında olabilmektedir. Testteki maddelerin ayırt edicilik gücünün +1'e yakın olması beklenir ve ayırt edicilik gücü 0.20'nin altında olan maddelerin testte yer almaması gerekmektedir. Ayrıca madde ayırt edicilik değeri 0.20 ile 0.29 arasında olan maddeler düzeltilerek kullanılabilir ve ayırt edicilik değeri 0.30'un üstünde olan maddeler de doğrudan testte kullanılabilir (Bayrakçelen, 2012, 315).

Bu bilgilerden hareketle Tablo 4'te analiz sonucu verilen maddelerin testte kullanılıp kullanılmayacağı incelenmiş, madde ayırt edicilik değeri 0.30'un altında kalan maddelerin testten çıkarılmasına karar verilmiştir. Ancak birinci maddenin ayırt edicilik değeri düşük olmasına rağmen bu maddenin testten çıkarılması testin kapsam geçerliğini olumsuz yönde etkileyeceğinden bir Eğitim Programları ve Öğretim alanı uzmanının, bir okutmanın ve iki İngilizce öğretmeninin görüşü de alınarak sorunun teste dahil edilmesine karar verilmiş ve böylece Kelime Başarı Testi son halini almıştır. Madde analizleri yapıldıktan sonra son şeklini almış olan Kelime Başarı Testinin istatistiksel özellikleri Tablo 5'te verilmiştir.

Tablo 5. Kelime başarı testinin istatistiksel özellikleri

Ortalama Güçlük	Ortalama Ayırt Edicilik	İç tutarlılık (KR-20)
0.72	0.44	0.77

Tablo 5'te, testteki maddelerin ayırt edicilik ve güçlük değerleri hesaplanarak gerekli görülen 10 maddenin testten çıkarılması ile oluşturulan kelime başarı testinin son haline ait ortalama güçlük, ortalama ayırt edicilik ve iç tutarlılık değerleri verilmiştir. Bu değerler testin güvenilirliğini belirlerken gerekli olan değerlerdir. Bir testte ayırt edicilik gücü yükseldikçe o testin güvenilirliği de artar. Benzer şekilde madde test güçlüğü değerine bakarak da testin geçerliliğine göre güvenilirliği hakkında da tahminlerde bulunulabilir. Testin iç tutarlılık, yani KR 20 değeri de testin ne kadar güvenilir olduğunu belirleme konusunda belirleyici bir değerdir. Bir testin güvenilir olabilmesi için ortalama güçlükleri 0.50 civarında, ayırt edicilik gücünün 0.40 ve bu değerlerin üzerinde, iç tutarlılık değerinin ise 1.00 değerine mümkün olduğunca yakın olması beklenir (Tan, 2012, 223- 227). Bir testte aranacak bu özellikler dikkate alınarak Kelime Başarı Testine dair Tablo 5'teki değerler incelendiğinde, testin güvenilir bir ölçme aracı olduğu söylenebilmektedir. Kelime başarı testinin son hali Ek-5 'te verilmiştir.

3.4. Verilerin Analizi

Araştırmada 20 maddeden oluşan Kelime Başarı Testi deney ve kontrol gruplarına ön test ve son test olarak uygulanmıştır. Testte her bir sorunun bir doğru yanıtı bulunmaktadır ve boş sorular da yanlış olarak değerlendirilmiştir. Öğrencilerin her bir doğru yanıtına bir puan verilerek elde edilen veriler SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) paket programı kullanılarak analiz edilmiştir. Öncelikle Levene testi yapılarak verilerin normal dağılım gösterip gösterilmediği test edilmiş ve verilerin normal dağılım gösterdiği belirlenmiştir. Bu nedenle çalışmada veri analizi bağımlı ve bağımsız örneklemeler t-testi kullanılarak yapılmıştır. Yapılan Kelime Başarı Testi sonucunda öğrencilerin aldığı puana göre deney ve kontrol gruplarının akademik başarıları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığı hesaplanarak bulgulara ulaşılmıştır.

3.5. Deneysel Çalışmanın Uygulama Süreci

Deneysel çalışmanın konusu belirlendikten sonra ilk olarak uygulamanın gerçekleştirilebilmesi için ilgili makamdan izin alınmıştır. İzin belgesi Ek-1'de verilmiştir. İzin alma işlemi tamamlandıktan sonra, çalışmada kullanılacak oyunlar belirlenmiştir. Oyunların bir kısmı geleneksel çocuk oyunlarının konuya uyarlanması şeklinde, bir kısmı ders içinde kullanılabilen etkinliklerin oyuna dönüştürülmesi şeklinde hazırlanmıştır. Beş hafta sürecek çalışmada kullanılacak üzere biri ısındırıcı, biri hareketli ve biri dinlendirici

oyun olmak üzere toplamda her bir hafta için üç farklı oyun hazırlanmıştır. Oyunlara karar verildikten ve planlanan oyun materyalleri arařtırmacı tarafından hazırlandıktan sonra deney grubuna yönelik günlük ders planları hazırlanmıştır. Planlar, Ek-3'te yer almaktadır. Daha sonra, kelime başarı testi ön test olarak hem deney hem de kontrol gruplarına uygulanmış ve sonrasında deneysel çalışma başlatılmıştır. Deney grubu öğrencileri derslerini planlanan oyunlar ile, kontrol grubu öğrencileri ise derslerini MEB tarafından hazırlanan üçüncü sınıf İngilizce ders kitabındaki etkinliklere göre sürdürmüř; ancak oyunlara yer vermemiřtir. Beř haftanın sonunda kelime başarı testi her iki gruba da son test olarak tekrar uygulanmıştır.

3.6. Uygulama Sırasında Kullanılan Oyunlar

Çalışmada, Milli Eğitim Bakanlığı tarafından kazandırılması hedeflenen sözcüklerin öğretimi için kullanılan oyunlar, anasınıfı ve diđer kademelerde kullanılan geleneksel çocuk oyunlarının kazanımlara yönelik olarak uyarlanması ya da çeřitli etkinliklerin oyuna çevrilmesi ile oluşturulan oyunlardır. Kelimelerle ilgili öğrencilere beř-on dakika süre ile şarkı dinletildikten ya da sunum yapıldıktan sonra ders sonunda değerlendirme aşaması da dahil olmak üzere tüm ders süresince oyunlar kullanılmıştır.

1) Eřleřtir Bakalım

Öğrencilere kazandırılması hedeflenen kelimelerin yazılı olduđu kartlar ve bu kelimeleri ifade eden görseller öğrencilere her biri sadece bir defa gösterilerek tahtaya arkası dönük olarak yapıştırılır. Öğrenciler tahtaya gelerek eřleřtirme yapar ve dođru eřleřtirmeyi yapan öğrenci kelimeyi telaffuz eder.

2) Harf Salatısı

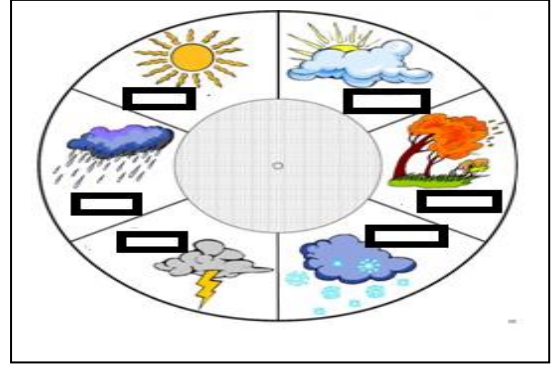
Öğretmen, kazandırılması hedeflenen kelimelerin yer aldıđı görselleri tahtanın bir köşesine yapıştırır. Tahtanın diđer köşesine de her bir kelimenin harfleri karışık olarak yapıştırılır. Öğrenci tahtaya gelir, seçtiđi bir kelimenin harflerini düzgün sıraya koyarak kelimeyi oluşturur ve kelimeyi ifade eden görseli kelimenin yanına yapıştırır. Bu işlemi tamamladıktan sonra kelimenin telaffuzunu da yapar.

3) Balıkçı Tom

Öğretmen, mavi poşet veya örtü ile yere iki tane havuz oluşturur ve havuzun içine arkasında hedeflenen kelimelerin yazılı olduğu çengelli iğne geçirilmiş balık şeklinde küçük kartonları koyar. Tahtaya kelimelerle oluşturulacak bir poster asılır. Posterde her bir kelimeyi ifade eden görsel bulunmaktadır. Öğrenciler iki gruba ayrılır ve her bir gruba ucunda mıknatıs olan bir olta verilir. Gruptan bir öğrenci bu olta ile bir balık yakalar, başka bir öğrenci bu balığın arkasında yazan kelimeyi ifade eden görselin yanına balık resmini yapıştırır ve kelimeyi telaffuz eder. Süreç bu şekilde tamamlanır. Posterini ilk ve doğru tamamlayan grup oyunu kazanır.



Şekil 1. Örnek balık havuzu



Şekil 2. Örnek hava durumu grafiği

4) Dokun Bana

Öğrenciler iki gruba ayrılır. Duvara, öğrencilere kazandırılması hedeflenen kelimeleri ifade eden görsellerden her bir grup için üç resim yapıştırılır. Öğretmen, bir kelime söyler ve düdüğü çalar. Öğrenciler koşarak söylenen kelimeye dokunur ve kelimeyi telaffuz eder. Süreci ilk olarak tamamlayan öğrenci, grubuna bir puan kazandırır.

5) Hızlı Düşün

Öğretmen kazandırılması hedeflenen kelimelerden birini söyleyerek süreci başlatır. Diğer öğrenciler de sırayla yeni kelimelerden birini söyler; ancak söylenen kelime bir daha söylenmeyecektir. Tüm kelimeler tamamlandıktan sonra öğretmen hatırlatmada bulunur ve oyun sıradaki oyuncu ile tekrar başlar.

6) Pinokyo

Öğretmen, öğrencilere Pinokyo'nun resminin olduğu küçük kağıtlar dağıtır. Kazandırılması hedeflenen kelimelerin olduğu görsellerden birini öğrenciye göstererek bu kelimenin ne olduğunu basit bir cümle ile ifade eder. Eğer öğretmenin kurduğu cümle doğru ise öğrenciler hiçbir tepki vermez, eğer yanlış ise Pinokyo'nun resmini kaldırır.



Şekil 3. Örnek pinokyo kartı

7) Sessiz Papağan

Öğretmen, öğrencilerle birlikte kazandırılması hedeflenen her bir kelimeye ait bir hareket belirler. Kelimeleri karışık olarak söyler ve öğrenciler duydukları kelimeyi ifade eden hareketi yaparlar.

8) Sessiz Kelime

Öğrencilerin kazanması hedeflenen kelimeleri ifade eden görseller bir torbanın içinde yer almaktadır. Gönüllü bir öğrenci tahtaya gelir, bir görseli alır, konuşmadan bu görseli canlandırır. Öğrenciler canlandırması yapılan kelimeyi tahmin etmeye çalışır. Doğru tahminde bulunan öğrenci tahtaya gelir ve yeni bir kelime seçerek canlandırma yapar. Süreç bu şekilde devam eder.

9) Uçtu Uçtu

Bu oyun, hayvanların İngilizce karşılıkları öğretilirken kullanılır. Öğretmen ve sonrasında sırayla gönüllü öğrenciler bir hayvan seçerek “Flies flies ... flies” (Uçtu uçtu ...

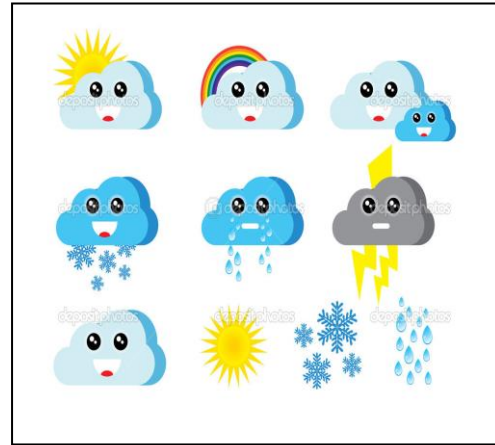
uçu) der. Eğer söylenen hayvan uçabiliyorsa öğrenciler de kollarını kaldırıp uçuyormuş gibi canlandırma yapar. Eğer söylenen hayvan uçamıyorsa öğrenciler bir şey yapmaz.

10) Bağlantıyı Kur, Posterini Yap

Bu oyun birbiri ile bağlantılı olan kelimeler ile oynanmaktadır. Örneğin; hava durumları ve farklı hava durumlarında gerçekleştirilebilen farklı aktiviteler gibi. Öğretmen, sınıfı kümeler ayırır ve her bir kümeye bir grup kelimeyi ifade eden görsellerin olduğu bir poster verir. Ayrıca, diğer grup kelimelerin yazılı olduğu kağıtlar dağıtır. Öğrenciler, görselle bağlantılı olan kelimeyi posterdeki uygun yerlere yapıştırır. Posterini ilk tamamlayan öğrenci grubu oyunu kazanır.

I'm swimming.	I'm making a snowman.
I'm riding a bicycle.	I'm flying a kite.
I'm surfing.	I'm playing football.
I'm having a picnic.	I'm sliding.

Şekil 4. Örnek aktivite posterini



Şekil 5. Örnek hava durumu sembolleri

11) Hayvanat Bahçesi

Öğretmen, öğrenilmesi hedeflenen hayvan resimlerinden oluşan kartları karışık olarak çember şeklinde oturmuş olan öğrencilerin boynuna asar. Öğrencilerden biri ebe olarak çemberin içinde durur. Öğretmen, bir hayvanın ismini söyler ve o hayvanın resmi üzerinde asılı olan öğrenciler yerlerinden kalkarak birbirlerinin yerine oturmaya çalışır. Bu arada ebe de boş kalan yerlerden birine oturmaya çalışır. Ayakta kalan öğrenci ebe olur. Öğretmen bazen "Zoo" (hayvanat bahçesi) der ve tüm öğrenciler ayağa kalkıp yer değiştirmeye çalışır. Oyun bu şekilde devam eder.

12) Bilgi Canavarı

Öğretmen, öğrencileri bahçeye çıkarır. Öğrencileri dörderli gruplara ayırır ve yere her bir köşede bir yuvarlak olan büyük bir kare çizer. Gruplardan birindeki öğrenciler

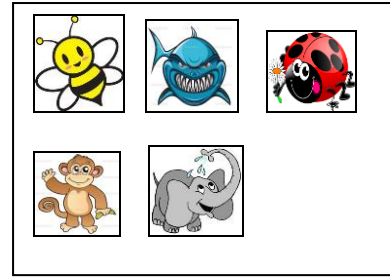
karenin dört köşesine yerleşir. Öğretmenin elinde kazandırılması hedeflenen kelimeleri ifade eden kartlar vardır. Öğretmen kartlardan birini kaldırdığında ilk parmak kaldıran öğrenci karttaki görselin hangi kelimeyi ifade ettiğini söyler. Cevabı yanlış ise diğer öğrencilerden ilk parmak kaldırıana cevap hakkı verilir. Cevabı doğru ise sonraki oyuncunun köşesine geçerek önündeki öğrenciyi oyundan eler. Bu şekilde öğrenciler birbirinin arkasına yaklaşmaya çalışarak ve birbirlerini elemeye çalışarak oyuna devam ederler. Her grubun kazananları daha sonra kendi aralarında yarışır ve oyunun birincisi belirlenir.

13) Tersine Döndür

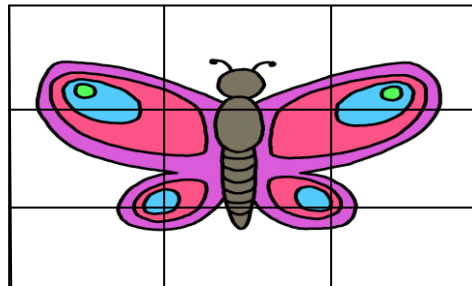
Öğrencilere dokuz parçaya bölünen ve her bir parçaya bir numara yazılmış olan bir yapboz tahtası (mukavva) verilir. Bir hayvan resmi de dokuz parçaya bölünmüş ve her birinin arkasına öğretilmesi hedeflenen bir kelimenin resmi yapııştırılmıştır. Öğretmen tahtaya dokuz tane kazandırılması hedeflenen kelimeyi numaralandırarak yazar. Öğrenciler dörderli veya beşerli gruplara ayrılır. Tahtada yazılı olan bir numaralı kelimeye bakar. O kelimeyi ifade eden yapboz parçasını yapboz tahtasındaki bir numaralı yere yerleştirir. Diğer sekiz kelime için de aynı işlem gerçekleştirilir. İşlem tamamlandığında yapboz ters çevrilir. Eğer öğrencilerin verdiği cevaplar doğru ise yapbozun arka tarafında bir hayvan resmi oluşması gerekmektedir.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Şekil 6. Örnek yapboz tahtası



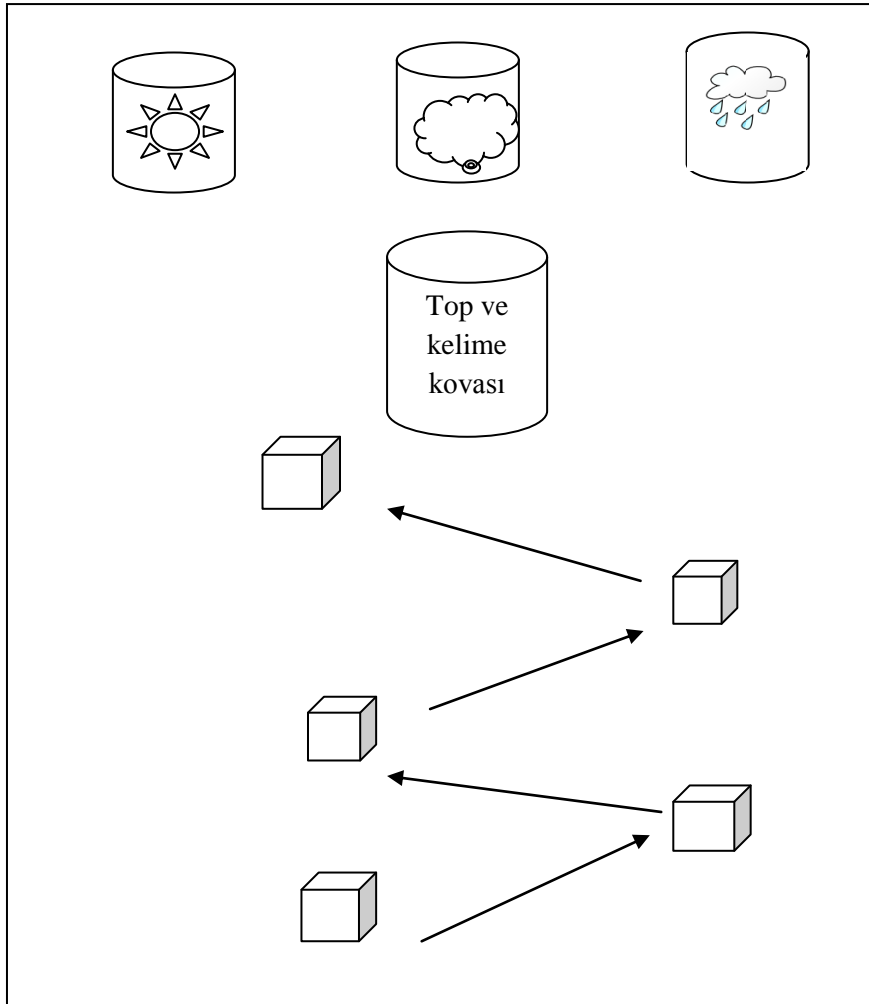
Şekil 7. Örnek yapboz parçaları



Şekil 8. Yapbozun arkasında oluşan örnek kontrol resmi

14) Engeli Geç, Kelimeyi Seç

Öğretmen sınıfı iki gruba ayırır. Bahçede iki tane engelli koşu alanı bulunmaktadır. Koşu alanının sonunda birer sepet içerisinde küçük toplar ve bir tane de kazandırılması hedeflenen bir kelimeyi ifade eden bir kart vardır (Öğretmen bu kelimeyi her öğrencide değiştirir.). Koşu alanının biraz uzağında üç tane de boş sepet vardır ve her sepetin ifade ettiği hedef kelimeyle bağlantılı bir resim sepetlerin üstünde asılıdır (Öğretmen bu resimleri de her öğrencide değiştirir.). Belirlenen güzergahtan koşarak koşu alanının sonuna gelen öğrenci bulduğu kelimeyi it bir cümle ile ifade eder ve uygun kovanadaki bağlantılı kelimeyi de belirterek o kovanın içine topu atmaya çalışır. Cümleleri doğru kurup eşleştirmeyi doğru yapan ve topu sepete ilk atan öğrenci bir puan alır ve sıra gruptaki başka bir öğrenciye geçer. On puana ilk ulaşan grup oyunu kazanır.



Şekil 9. Engeli geç, kelimeyi seç oyunu için oyun alanı örneği

15) Kelime Bulmaca

Tahtaya kelimelerin gizli olduđu büyük bir bulmaca asılır. Öğrenciler, kendilerine verilen belirli bir süre içinde bulmacada gizli olan kelimeleri bulup bir kağıda yazarlar. Süre dolduğunda öğrenciler buldukları kelimeleri telaffuz edip anlamlarını söylerler. Öğrencilerden kelimeler ile basit düzeyde cümle kurmaları da istenebilir. En çok kelimeyi bulan ve anlamını bilen öğrenci oyunu kazanır.

BÖLÜM IV

BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde eğitsel oyunlar ile desteklenmiş İngilizce kelime öğretiminin öğrencilerin başarısına etkisini incelemek üzere araştırmanın alt amaçlarına ilişkin istatistiksel analizler sonucu elde edilmiş olan bulgulara ve bulguların yorumlarına yer verilmiştir.

4.1. Birinci Denenceye Ait Bulgular

Deney ve kontrol gruplarının ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık vardır.

Levene testi sonuçlarına ($F=1.382$, $p=0.244$) göre deney ve kontrol grupları normal dağılım gösterdiği için grupların ön test puan ortalamalarının arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirleyebilmek amacı ile bağımsız örneklem için t- testi uygulanmıştır. Ulaşılan sonuçlar Tablo 6’da gösterilmektedir.

Tablo 6. Deney ve Kontrol Gruplarının Ön test Puanlarının Farklılığına İlişkin t-Testi Sonuçları

Gruplar	N	\bar{X}	S	Sd	t	p
Deney Grubu	35	15,25	1,35	68	-0,505	0,615
Kontrol Grubu	35	15,42	1,48			

Tablo 6 incelendiğinde, deney grubunun ön test puan ortalamasının $\bar{x}=15,25$ ve kontrol grubunun ön test puan ortalamasının $\bar{x}=15,42$ olduğu görülmektedir. Yani, kontrol grubunun başarı puanının deneysel çalışma öncesinde deney grubunun başarı puanından daha yüksek olduğu, ancak iki grubun puanlarının matematiksel olarak yakın olduğu görülmektedir. Bu puan ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını anlamak için p değerine bakıldığında da $p=0.615$, $p>0.05$ olduğundan gruplar arasında

anlamli bir farklılık olmadığı sonucuna ulařılmıştır. Bu sonuçlara göre iki grubun da çalışmaya başlamadan önce birbirine denk olduğu söylenebilir.

4. 2. İkinci Denenceye Ait Bulgular

Eğitsel oyun dışındaki teknikler ile kelime öğrenen kontrol grubunun ön test ve son testleri arasında anlamlı bir farklılık vardır.

Kontrol grubunun ön test ve son test puan ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını anlayabilmek amacı ile aynı grup üzerinde arka arkaya yapılan iki ölçümün sonuçlarını karşılaştırarak elde edilen değerler arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını anlamak için yapılan bağımlı örneklem için t- testi yapılmıştır. Ulaşılan sonuçlar Tablo 7’ de gösterilmektedir.

Tablo 7. Kontrol Grubunun Ön test ile Son Test Puanlarının Farklılığına İlişkin t- testi Sonuçları

Kontrol Grubu	N	\bar{X}	S	Sd	t	p
Ön test	35	15,42	1,48	34	-9,87*	0,00
Son test	35	17,34	1,62			

*p<0.05

Tablo 7’de gösterilen eğitsel oyun dışındaki tekniklerin kullanıldığı kontrol grubundaki öğrencilerin araştırma öncesi ve sonrasındaki puan ortalamaları arasında bir fark olup olmadığını belirlemek için yapılan bağımlı örneklem t- testi sonucuna göre araştırma öncesindeki puan ortalamasının $\bar{X}_{\text{öntest}}=15,42$ ve araştırma sonrasındaki puan ortalamasının $\bar{X}_{\text{sontest}}=17,34$ olduğu görülmektedir. Buna göre eğitsel oyunların uygulanmadığı kontrol grubunun başarı ortalamasının arttığı görülmektedir. Ön test ve son test puanları arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olup olmadığını incelemek için p değerine bakıldığında p=0.00, p<0.05 olduğu görülmektedir. Yani, iki puan arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık vardır. Buna göre, programda yer alan eğitsel oyun dışındaki teknikler ile kelime öğretiminin öğrencilerin başarısı üzerinde olumlu bir etkiye sahip olduğu söylenebilir.

4. 3. Üçüncü Denenceye Ait Bulgular

Eğitsel oyunlar ile kelime öğrenen deney grubunun ön test ve son testleri arasında anlamlı bir farklılık vardır.

Deney grubunun ön test ve son test puan ortalamaları arasındaki ilişkiyi belirleyebilmek amacı ile aynı grup içerisindeki iki değişkenin ilişkisini belirleyen bağımlı örneklem t- testi uygulanmıştır. Elde edilen bulgular Tablo 8’de verilmiştir.

Tablo 8. Deney Grubunun Ön test ile Son Test Puanlarının Farklılığına İlişkin t- testi Sonuçları

Deney Grubu	N	\bar{X}	S	Sd	t	p
Ön test	35	15,25	1,35	34	-11,82*	0,00
Son test	35	19,68	1,82			

*p<0.05

Tablo 8’e göre eğitsel oyunları kullanmanın öğrencilerin kelime bilgisine etkisinin incelendiği 35 kişiden oluşan deney grubunda, çalışma öncesi ve sonrasında uygulanan İngilizce kelime testi puan ortalamaları arasında bir farklılık olup olmadığını belirleyebilmek amacı ile yapılan ilişkili örneklem t- testi sonuçlarına göre, öğrencilerin çalışma öncesinde $\bar{X}_{\text{öntest}}=15,25$ olan puan ortalamalarının çalışma sonucunda $\bar{X}_{\text{sontest}}=19,68$ ’ e yükseldiği görülmektedir. Yani, eğitsel oyunların kullanıldığı deney grubunda öğrencilerin başarı puanlarında artış olmuştur. Öğrencilerin ön test ve son test puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek için p değerine bakıldığında $p=0.00$, $p<0.05$ olduğu görülmektedir. Yani, deney grubundaki öğrencilerin ön test ve son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Bu durum, deney grubunda uygulanmış olan eğitsel oyunlar ile kelime öğretiminin öğrencilerin başarı düzeylerine olumlu bir etkide bulunduğunu göstermektedir.

4.4. Dördüncü Denenceye Ait Bulgular

Deney ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin son testleri arasında anlamlı bir farklılık vardır.

Levene testi sonuçlarına ($F=2.165$, $p=1.382$) göre deney ve kontrol grupları normal dağılım gösterdiği için grupların son testlerinin puan ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirleyebilmek amacıyla farklı gruplardan toplanan verilerin ortalamalarının arasındaki istatistiksel ilişkiyi ölçen bağımsız örneklem t- testi kullanılmıştır. Elde edilen sonuçlar Tablo 9’da gösterilmektedir.

Tablo 9. Deney ve Kontrol Gruplarının Son test Puanlarının Farklılığına İlişkin t- Testi Sonuçları

Gruplar	N	\bar{X}	S	Sd	t	p
Deney Grubu	35	19,68	1,82	68	5,66*	0,00
Kontrol Grubu	35	17,34	1,62			

* $p<0.05$

İngilizce dersinde kelime öğretimi amacı ile eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin başarısı üzerinde anlamlı bir farklılığa sebep olup olmadığını belirlemek için yapılan ilişkisiz örneklem t- testi sonuçlarını gösteren Tablo 9 incelendiğinde, çalışma sonucunda deney grubunun son test puan ortalaması $\bar{x}_{\text{son test}}=17,34$ iken kontrol grubunun test puan ortalamasının $\bar{x}_{\text{son test}}=19,68$ olduğu, yani araştırmanın sonunda deney grubunun başarısının kontrol grubunun başarısından fazla olduğu görülmektedir. Bu iki puan ortalaması arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olup olmadığına karar vermek için p değerine bakıldığında $p=0.00$, $p<0.05$ olduğu görülmektedir. Yani, deney ve kontrol gruplarının son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık vardır. Yani, eğitsel oyunlar ile desteklenmiş olan kelime öğretiminin programda yer alan eğitsel oyun dışındaki teknikler ile gerçekleştirilen kelime öğretiminden daha etkili olduğu görülmektedir.

BÖLÜM V

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Araştırmanın bu bölümünde çalışma sonucunda elde edilen bulgulardan hareketle ulaşılan sonuçlar açıklanarak bu sonuçlar kuramsal çerçeve incelemesi ile ulaşılan kaynaklarla ilişkilendirilerek tartışılmıştır. Ayrıca bölüm içerisinde çalışmanın sonuçlarından yola çıkılarak öneriler sunulmuştur.

Dünya genelinde İngilizcenin ortak yabancı dil olarak kullanılması İngilizce bilmeyi tüm bireyler için zorunlu hale getirmekte ve bu durum da İngilizce eğitime verilen önemi arttırmaktadır. Ülkemizde benimsenen eğitim yaklaşımının yapılandırmacılık olmasından dolayı İngilizce eğitimi de bu temel üzerine şekillenmekte ve İngilizce derslerinde bireylerden aktif olarak sürece katılmaları ve dili olabildiğince kullanarak öğrenmeleri beklenmektedir. Özellikle İngilizce dersinin ilkökul ikinci sınıftan itibaren okutulmaya başlanması ile birlikte yabancı dilin yazılı olarak değil sınıf içinde sözlü iletişim aracı olarak kullanılmasına verilen önem daha da artmış ve öğrencilere dili öğretirken aynı zamanda onları yabancı dil öğrenmeye istekli hale getirmek asıl amaç haline gelmiştir. İlkokul seviyesinde İngilizce öğretime basit düzeydeki kelime öğretimi ve bu kelimelerin yine basit düzeyde cümle içinde kullanılabilmesi ile başlanmaktadır. Dillerin temelini oluşturan kelimelerin öğretiminde ise pek çok teknik kullanılabilir. Çocuklar için en etkili ve ilgi çekici tekniklerden birisi olan eğitsel oyunlar, öğrencilerin dili farkında olmadan kullandıkları bir ortam sağlaması ve öğrencilerin ilgisini derse çekerek kelime öğrenimini kolaylaştırması bakımından yabancı dil sınıflarında kullanımı faydalı olan bir tekniktir.

Bu tez çalışmasında eğitsel oyun kullanımı ile çocuklara İngilizce kelime öğretiminin öğrencilerin başarısı üzerine etkisi incelenmiştir. Bu çalışma kapsamında kazandırılması hedeflenen kelimelerin öğretimi sırasında kullanılmak üzere her hafta için oyun temelli planlar hazırlanmış ve deney grubuna bu etkinlikler ile İngilizce kelime öğretimi yapılırken kontrol grubunda İngilizce kelime öğretimi üçüncü sınıf İngilizce ders kitabında yer alan oyun dışı etkinlikler ile sürdürülmüştür. Öğrencilerin başarılarını

ölçmek için arařtırmacı tarafından “Kelime Bařarı Testi” geliřtirilmiř ve bu test, öđrencilere ön test ve son test olmak üzere uygulanmıřtır.

Arařtırmada uygulanan ön test ile deney ve kontrol gruplarının birbirine denk olup olmadıđı incelenmiř ve ön test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıřtır. Yani, arařtırma öncesinde iki grubun birbirine denk olduđu görölmüřtür.

Arařtırma sonucunda elde edilen verilerin analizi sonucunda elde edilen bulgulardan ikincisi incelendiđinde eđitsel oyunlar dıřındaki tekniklerin kullanıldıđı kontrol grubunun akademik bařarisının arttıđı görölmüřtür. Buna göre, oyun tekniđi dıřındaki tekniklerin öđrencilerin İngilizce kelime öđrenmelerini desteklediđi sonucuna ulařılmıřtır. Buradan hareketle, İngilizce kelime öđretiminde oyun dıřı etkinliklerin verimli olduđu sonucuna ulařılabilir.

Arařtırma sonucunda elde edilen üçüncü bulguya göre eđitsel oyunların kullanıldıđı deney grubunda bařarı puanlarının arttıđı görölmüř ve puanlar istatistiksel olarak incelenerek öđrencilerin ön test ve son test puanları arasında istatistiksel bir farklılık olduđu görölmüřtür. Yani, eđitsel oyun kullanımının öđrencilerin bařarılarını arttırdıđı sonucuna ulařılmıřtır. Bu durumdan hareketle, İngilizce kelime öđretiminde eđitsel oyun tekniđinin eđitime olumlu etkisi olduđu sonucuna ulařılabilir.

Çalıřmanın sonucunda elde edilen bulgulardan dördüncüsünün yorumlanması sonucunda eđitsel oyunlar ile kelime öđrenen deney grubundaki öđrencilerin bařarıları ile ders kitabında önerilen oyun dıřı teknikler ile kelime öđrenen kontrol grubu öđrencilerinin bařarıları karřılařtırılmıř ve iki grup arasında deney grubu lehinde anlamlı bir farklılık olduđu görölmüřtür. Yani, çalıřmanın sonucunda eđitsel oyunlar ile kelime öđretiminin öđrencilerin bařarisını arttırdıđı sonucuna ulařılmıřtır. Benzer çalıřmalar incelendiđinde de (Deriřođulları, 2008; Kalaycıođlu, 2011; Gülsoy, 2013, Chou, 2012; Taheri, 2014; Lin, 2014) eđitsel oyunlar kullanılarak kelime öđretimi yapılmasının öđrencilerin akademik bařarılarını arttırdıđı görölmektedir. Elde edilen bulgular ile kuramsal çerçeve inceleyerek elde edilen veriler birleřtirildiđinde eđitsel oyunlar ile yabancı dilde kelime öđretimi yapılmasının öđrencilerin kelimeleri öđrenme düzeylerini arttırdıđı söylenebilir. Bu durumdan hareketle İngilizce derslerinde kelime öđretimi yapılırken eđitsel oyunların kullanılmasının ders kitabında önerilen oyun dıřı tekniklerden daha etkili olduđu ve hatta eđitsel oyunların İngilizce kelime öđretiminde kullanılabileceđi sonucuna ulařılabilir.

Yabancı dil öğretmenlerinin kullanabileceği tekniklerden birisi olan oyunlar, derslerdeki boş kalan vakitleri doldurmak için, öğrenilenlerin tekrarı için ve dersin tümünde kullanılabilen etkinlikler olduğu gibi aynı zamanda öğrencilerin başarısını arttırmanın yanı sıra onların ilgisini çeken, iletişim kurma becerilerini geliştiren ve aynı zamanda onları motive eden etkinliklerdir (Mubaslat, 2012, 4). Tamamen öğrenci merkezli bir teknik olan eğitsel oyunlar, endişe ve kaygıyı azaltarak sınıf bütünlüğünün oluşmasını sağlar ve tüm öğrencileri derse katılmaya teşvik eder. Nitekim araştırmacı tarafından deneysel çalışma süresince gözlemlenen durumlar göz önünde bulundurulduğunda eğitsel oyunlar sayesinde öğrencilerin derse katılımlarının arttığı ve sürece aktif olarak katılmaya gönüllü oldukları görülmüştür. Öğrenciler oyunlar sayesinde öğrendikleri kelimeleri daha kolay hatırlamalarının yanı sıra İngilizce öğrenmeye karşı daha istekli olduklarını ve derste çok eğlendiklerini belirtmişlerdir. Bu gözlemler ışığında dersi daha etkili hale getirmek ve öğrencilerin derse karşı ilgi ve isteklerini arttırmak için derslerde eğitsel oyunların kullanılabileceği sonucuna ulaşılabılır.

Çalışmanın sonuçları göz önüne alındığında okuyuculara ve araştırmacılara sunulan öneriler şunlardır:

- Eğitsel oyunların eğitime katkı sağladığı gözlemlenmiştir. Hem İngilizce dersleri hem de farklı dersler için çeşitli oyunlar geliştirilebilir ve eğitsel oyun geliştirme üzerine eğitim verilebilir.
- Çalışmanın sonucuna göre eğitsel oyunlar ile kelime öğretiminin öğrencilerin akademik başarısını arttırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuçtan hareketle, İngilizce öğretim programlarında eğitsel oyunlara daha çok yer verilmelidir.
- Eğitsel oyunların öğrencilerin hem başarısını arttırması hem de ilgisini çekmesinden hareketle, özellikle ilkokul öğretmenleri olmak üzere tüm öğretmenler ders sürecinde çeşitli eğitsel oyunlara yer vermelidir.
- Bu çalışmada eğitsel oyunlar İngilizce dersinde kullanılmıştır. Diğer yabancı dil derslerinde (Almanca, Fransızca, vb.) de eğitsel oyunların başarıya etkisi incelenebilir.
- Eğitsel oyunların yabancı dil dersleri dışındaki derslerde (Türkçe, Matematik, Fizik, vs.) kullanılmasının öğrencilerin başarısına etkisi de incelenebilir.

- Bu çalışma eğitsel oyunların sadece İngilizce kelime öğretimine etkisi ile sınırlandırılmıştır. İngilizce dersinde dil bilgisi, okuma, yazma, konuşma gibi alanlarda da eğitsel oyunların etkisi incelenebilir.
- Bu çalışmada eğitsel oyunların sadece başarıya etkisi üzerinde durulmuştur. Eğitsel oyunların diğer faydaları da göz önünde bulundurularak motivasyona, özgüvene ve derse karşı tutuma vb. etkileri de incelenebilir.
- Bu çalışma, sadece ilkokul üçüncü sınıf öğrencileri ile yürütülmüştür. Diğer sınıf seviyeleri ve yaş grupları ile de oyun etkinliğine dayalı çalışmalar yürütülerek oyunların farklı yaş grupları üzerindeki etkisi araştırılabilir.
- Bu çalışma sonucunda, oyun tekniğinin öğrencilerin İngilizce kelime bilgisini arttırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Benzer çalışmalar tekrar edilerek bu çalışma ve diğer çalışma sonuçları karşılaştırılabilir.
- Bilişim teknolojilerinin günümüzde giderek gelişmesinden hareketle, bilgisayar destekli oyunlar çeşitli derslerde kullanılabilir ve bu durumun başarı, motivasyon, özgüven gibi çeşitli değişkenlere etkisi incelenebilir.

KAYNAKÇA

- Akandere, M. (2013). *Eğitici Okul Oyunları* (4. Basım). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Aksoy, N. C. (2010). Oyun Destekli Matematik Öğretiminin İlköğretim 6. Sınıf Öğrencilerinin Kesirler Konusundaki Başarı, Başarı Güdüsü, Öz- Yeterlilik ve Tutumlarının Gelişimlerine Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Aktaş, T., ve İşigüzel, B. (2013). *Erken Yaşlarda Oyunlarla Yabancı Dil Öğretimi Kuram ve Uygulama*.(1. Basım). Ankara: Nevşehir Üniversitesi Yayınları.
- Anşin, S. (2006). Çocuklarda Yabancı Dil Öğretimi. *D.Ü. Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi* 6, 9-20.
- Arslan, M. (2009). Türkiye’de Yabancı Dil Edinim Sorunu ve Yabancı Dil Olarak Türkçe. *1st International Symposium on Sustainable Development*. 9- 10 Haziran. Sarajevo, Bosnia and Herzegovina.
- Arslan M., Gürdal A. (2012) Yabancılar Görsel ve İşitsel Araçlarla Türkçe Kelime Öğretim Yöntemi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*. 20: 255- 270.
- Aslan, N. (2008). Dünyada Erken Yaşta Yabancı Dil Öğretimi Uygulamaları ve Türkiye'deki Durum. *Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 3 (35). 1-9.
- Atalar, T. (2013). The Effects of Taboo Game on Students' English Speaking Fluency. Yüksek Lisans Tezi. Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Ataöver, S. (2005). Teaching English Grammar Through Games to Adolescents. Yüksek Lisans Tezi. Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bolu.
- Atay, M. S. (2007). İngilizce Dersinde Oyunlarla Kelime Öğretiminin Okuduğunu Anlamaya Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Aydemir, Ö. (2007). İlköğretim II. Kademe Öğrencilerinin İngilizce Dersinde Kullandıkları Öğrenme Stratejileri ve Başarı Başarısızlık Yüklemeleri. Yüksek Lisans Tezi. Trakya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Edirne.
- Bağçeci, B. (2004). Ortaöğretim Kurumlarında İngilizce Öğretimine İlişkin Öğrenci Tutumları (Gaziantep İli Örneği). *XIII. Ulusal Eğitim Bilimleri Kurultayı*. 6- 9 Temmuz. İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi. Malatya.
- Bardakçı, M. (2011). Teaching Young Learners English Through Language Teaching Materials . *e- Journal of New World Sciences Academy*, 6 (2), 289- 295.

- Baş, G. (2010). Effects of Brain-Based Learning on Students' Achievement Levels and Attitudes towards English Lesson. *Elementary Education Online* , 9 (2), 288.
- Batdı, V. (2013). İngilizce Öğretiminde İşbirlikli Öğrenme Destekli Eğitsel Eğlenceli Etkinliklerin Öğrencilerin Öz-yeterlik Becerileri, Öz-düzenleme stratejileri, Üstbilişsel Becerileri, Motivasyonları ve Akademik Başarılarına Etkisi. Doktora Tezi.: Fırat Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elazığ.
- Bayrakçelen, S. (2012). Test Geliştirme. (Ed. E. Karip) *Ölçme ve değerlendirme* (5. Baskı), (s. 315). Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Bayraktaroğlu, S. (2012).Yabancı Dil Eğitimi Gerçeği, Yabancı Dille Eğitim Yanılgısı. *Türkiye’de Yabancı Dil Eğitiminde Eğilim Ne Olmalı? 1. Yabancı Dil Eğitimi Çalıştayı Bildirileri*, 12-13 Kasım 2012.Hacettepe Üniversitesi Yayınları, 2014.
- Bayram, B. (2015). 8. Sınıf T.C. İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük Dersinde Harita Üzerinde Oynanan Kutu Oyunları Kullanımının Öğrenci Başarısı ve Hattarda Tutmaya Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Adnan Menderes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.
- Boz, İ. (2014). İlkokul 1. Sınıf Matematik Dersinde Oyunla Öğretim Yönteminin Akademik Başarısına Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Zirve Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gaziantep.
- Bozaslan, H. (2012). Eğitim- Öğretim Sürecinde Kullanılan Teknikler. (Ed. T. Dilci) *Öğretim İlke ve Yöntemleri* (s. 181- 208). İstanbul: İdeal Kültür Yayıncılık.
- Brewer, J. A. (2007). *Introduction to Early Childhood Education* (6. Basım). Boston: Pearson Publishing.
- Büker M., Zeytinkaya D. (2013) Eş Anlamli ve Zıt Anlamli Kelimelerin Dil Edinimindeki Yeri ve Önemi. *Turkish Studies - International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 8: 185- 191.
- Bür, B. ve Aycan, A. (2013). Birinci Yabancı Dil Olarak Öğrenilen İngilizcenin İkinci Yabancı Dil Olarak Fransızcanın Öğrenim Sürecine Etkisi. *Turkish Studies*, 8 (10), 193- 207.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak Kılıç, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2014). Bilimsel araştırma yöntemleri (16. Baskı) . Ankara: Pegem Akademi.
- Can, Ö. (2005). Davranış Kültürünün Turizme Yansıması: "İlişkiler Zinciri". *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 13 (1), 31- 40.
- Chou, M. (2014). Assessing English Vocabulary and Enhancing Young English as a Foreign Language (EFL) learners' motivation through games, songs and stories. *Education 3- 13*, 43(3), 284- 297.

- Cohen, L., Manion, L., Morrison, K., ve Wyse, D. (2010). *A Guide to Teaching Practice* (5. Basım). London and New York: Routledge.
- Çangır, M. (2008). İlköğretimde Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyun Yönteminin Uygulanma Durumu (Tuzla Örneği). *Yüksek Lisans Tezi*. Yeditepe Üniversitesi. İstanbul.
- Çelebi, M. D. (2006). Türkiye’de Anadil Eğitimi ve Yabancı Dil Öğretimi. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (21), 285-307.
- Çoban, B. ve Nacar, E. (2006). (Ed. H. M. Şahin) *Okul Öncesi Eğitimde Eğitsel Oyunlar*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Değer, A. Ç. (2012). Çocuk Korolarının Eğitiminde Bir Yaklaşım Olarak Eğitsel Oyun Kullanımının Öğrencilerin Müziksel Erişi Düzeylerine Etkisi. Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Ankara.
- Demirel, Ö. (2011). *Yabancı Dil Öğretimi* (6. Basım). Ankara: Pegem Akademi.
- Dervişoğulları, N. (2008). Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretilen Sınıflarda Oyunlarla Sözcük Öğretimi. Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Din, F. S. ve Calao, J. (2001). The Effects of Playing Educational Video Games on Kindergarten Achievement. *Child Study Journal*, 31(2), 95- 102
- Djigunovic, J. M. (2012). Attitudes and Motivation in. *C.E.P.S. Journal* , 2 (3), 55- 73.
- Donmuş, V. (2012). İngilizce Öğrenmede Eğitsel Bilgisayar Oyunu Kullanmanın Erişiyeye, Kalıcılığa ve Motivasyona Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Fırat Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elazığ.
- Dursun, V. (2007, Eylül). Yabancı Dil (İngilizce) Öğretiminde İlköğretim Birinci Kademe Devam Eden Öğrencilere Hedef Sözcüklerin Oyunla Öğretimi. Yüksek Lisans Tezi. Erciyes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kayseri.
- Gökçen, E. (2009). Ortak Bölenler ve Katlar Konusunun Oyun ile Öğretiminin Başarıya Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çanakkale.
- Güler, T. D. (2011). 6. Sınıf Fen ve Teknoloji Dersindeki ‘Hücre ve Organelleri’ Konusunun Eğitsel Oyun Yöntemiyle Öğretilmesinin Öğrencilerin Akademik Başarısına Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Gülsoy, T. (2013, Kasım). 6. Sınıf Öğrencilerinin Kelime Hazinesinin Geliştirilmesinde Eğitsel Oyunların Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Niğde Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Niğde.

- Günaydın, S. B. (2014). Yapılandırmacı Eğitim Felsefesi Açısından Natüralist Eğitim Anlayışının Değerlendirilmesi- "Emile" Örneği. Yüksek Lisans Tezi. Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Samsun.
- Güneş, F. (2014). Eğitim Yaklaşımları. (Ed. F. Güneş). *Eğitim Bilimlerine Giriş* (1. Basım). 25- 41. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Güneş, M. ve Güneş, H. (2008). *Öğretmenler ve Öğrenciler İçin Yaşayan Çocuk Oyunları*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Hashemi, M. ve Azizinezhad, M. (2011). Teaching English To Children: A Unique, Challenging Experience For Teachers, Effective Teaching Ideas . *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 30, 2083- 2087.
- Hisar, Ş. G. (2006). 4. ve 5. Sınıf Derslerinde Kullanılabilecek Etkili Öğretim Yöntemleri Üzerinde Deneysel Bir Çalışma. Yüksek Lisans Tezi. Süleyman Demirel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Isparta.
- Hwang, G.-J., Wu, P.-H., & Chen, C.-C. (2012). An online game approach for improving students' learning performance in web- based problem solving activities. *Computers & Education*.
- Kalaycıoğlu, H. E. (2011). The Effect of Picture Vocabulary Games and Gender on Four Year- Old Children's English Vocabulary Performance: An Experimental Investigation. Yüksek Lisans Tezi. Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Kara, M. (2010). Oyunlarla Yabancılara Türkçe Eğitimi. *TÜBAR* (27), 407- 421.
- Karakoç, C. (2007). Okul Öncesi Eğitimde Ana Sınıfları İngilizce Dersi İçin Bir Öğretim Programı Önerisi. Yüksek Lisans Tezi. İnönü Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Malatya.
- Kaya, Ü. Ü. (2007, Ocak). İlköğretim I. Kademe İngilizce Derslerinde Oyun Tekniğinin Erişime Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Afyonkarahisar Kocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyonkarahisar.
- Kısakürek, M. A. (1998). *Çocuk ve Eğitsel Oyunlar*.
[<http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/40/502/6017.pdf>] web adresinden 14 Aralık 2014 tarihinde indirildi.
- Kula, A. (2005). Öğretimsel Bilgisayar Oyunlarının Temel Aritmetik İşlem Becerilerinin Gelişimine Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

- Kuşçu, E. (2011, Ekim). Milli Eğitim Bakanlığına Bağlı Okullarda Okutulan Fransızca Öğretimi Ders Materyallerinin Metotsal Yönden İncelenmesi. Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Larsen-Freeman, D. (2000). *Techniques and Principles in Language Teaching*. (R. N. Campbell, & W. E. Rutherford, Dü) Hong Kong: Oxford University Press.
- Lin, H. (2014). Effectiveness of Interactivity in a Web-based Simulation Game on Foreign Language Vocabulary Learning. *Procedia- Social and Behavioral Sciences*, 182(2015), 313- 317.
- Malia, E. (2004). Designing Classroom Activities for Teaching English to Children. *TEFLIN*, 15(1).
- MEB. (2006). *İlköğretim İngilizce dersi (4, 5, 6, 7 ve 8. sınıflar) öğretim programı*. 10.02.2006 tarih ve 2582 sayılı Tebliğler Dergisi.
- MEB. (2013). *İlköğretim Kurumları (İlkokullar ve Ortaokullar) İngilizce Dersi (2, 3, 4, 5, 6, 7 ve 8. Sınıflar) Öğretim Programı*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı.
- MEB. (2014). MEB. *Ortaöğretim İngilizce Dersi (9, 10, 11, 12. Sınıflar) Öğretim Programı*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Talim ve Terbiye Kurulu.
- Meyer, B. (2013) Game Based Language Learning for Pre-School Children : Design Perspective, *E- Journal of Learning*, (11)1, 39-48.
- Mubaslat, M. M. (tarih yok). *Files Eric*. Kasım 11, 2015 tarihinde ERIC: files.eric.ed.gov/fulltext/ED529467.pdf adresinden alındı.
- Nowrozi, R. A., Heshi, K. N., Nasrabadi, H. A., ve Shahi , M. (2013). A Research on Avicenna's and Jahez's Wiefs about Educational Methods. *Journal of Education and Practice*, 4 (6), 170- 180.
- Obut, S. (2005). İlköğretim 7. Sınıf, Maddenin İç Yapısına Yolculuk Ünitesindeki Atomun Yapısı ve Periyodik Çizelge Konusunun Eğitsel Oyunlarla Bilgisayar Ortamında Öğretimi ve Buna Yönelik Bir Model Geliştirme. Yüksek Lisans Tezi. Celal Bayar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Manisa.
- Oktay, A. (2013). Oyuna Kuramsal Yaklaşım. (Ed. U. Tüfekçioğlu), *Çocukta Oyun Gelişimi*. 37- 54. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayını.
- Özaslan, A. (2006). Kelime Oyunları ile Kelime Dağarcığının Geliştirilmesinin Okuduğunu Anlama Düzeyine Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Esntitüsü, Konya.
- Özbay, A. F. (2009). Yapılandırmacılık Kuramına Dayalı Olarak İngilizce Dersinin İşlenişine İlişkin Öğretmen Görüşleri. Yüksek Lisans Tezi. Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyon.

- Papatğa E. (2012). Otizimli Çocukların Oyun Becerileri ile Davranış ve Sosyal Beceri Özelliklerinin Karşılaştırılması. Yüksek Lisans Tezi. Trakya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Edirne.
- Polat, H. (2013). Anadolu'da Bir Çocuk Geleneği: Sözde Oyuncu. *EKEV Akademi Dergisi* (57), 329- 345.
- Read, C. (2013). *500 Activities for the Primary Classroom*. (A. Underhill, Dü.) Thailand: Macmillan.
- Ramos, F. D. (2015). Incidental Vocabulary Learning in Second Language Acquisition: A Literature Review. *PROFILE*, 17(1), 157- 166.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (1986). *Approaches and Methods in Language Teaching A description and analysis*. New York, USA: Cambridge University Press.
- Scott, W. A. ve Ytreberg, L. H. (1990). *Teaching English to Children*. Longman.
- Scrivener, J. (2005). *Learning Teaching: A guidebook for English language teachers*. New York: MacMillan.
- Sheehan, A. (2004, Fall). Making Sense of Words. *TESOL Chile*, 1(1), 18-20.
- Sığırtmaç, A., ve Özbek, S. (2009, Nisan). Teaching English in Early Childhood. *İnönü University Journal of the Faculty of Education*, 10(1), 107-122.
- Smidt, S. (2007). *A Guide to Early Years Practice*. Abingdon, Oxon: Routledge Taylor ve Francis Group.
- Songur, A. (2006). Harfli İfadeler ve Denklemler Konusunun Oyun ve Bulmacalarla Öğrenilmesinin Öğrencilerin Matematik Başarı Düzeylerine Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Sönmez, V. (2007). *Öğretim İlke ve Yöntemleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Stakanova, E., ve Tolstikhina, E. (2014). Different Approaches to Teaching English as a Foreign Language to Young Learners. *Procedia- Social and Behavioral Sciences*, 146, 456- 460.
- Şirin, S. (2011). Anaokuluna Devam Eden Beş Yaş Grubu Çocuklara Sayı ve İşlem Kavramlarını Kazandırmada Oyun Yönteminin Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Uludağ Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bursa.
- Tahari, M. (2014). The Effect of Using Language Games on Vocabulary Retention of Iranian Elementary EFL Learners. *Journal of Language Teaching and Research*, 5(3), 544- 549.


- Tan, Ş. (2012). *Öğretimde ölçme değerlendirme KPSS el kitabı* (7. Baskı). Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Taşpınar, M. (2012). *Kuramdan Uygulamaya Öğretim İlke ve Yöntemleri*. Ankara: Elhan Kitap Yayın Dağıtım.
- Tosuncuoğlu, İ. (2013). Başarılı Bir Üniversite Dil Programına Doğru. *E- Journal of Nw World Sciences Academy*, 2.
- Tüfekçioğlu, U. (2013). Çocuk Eğitiminde Oyun ve Önemi. (Ed. U. Tüfekçioğlu). *Çocukta Oyun Gelişimi*. 1- 36. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Uçar, N. (2015). Kümeleme Analizi (Cluster Analysis). Ş. Kalaycı içinde, *SPSS Uygulamalı Çok Değişkenli İstatistik Teknikleri* (s. 350- 278). Ankara: Asil Yayın Dağıtım.
- Wang, M., Zheng, X., Yuan, D., Yi, M., Luo, F., & Cheng, W. (2014). Research on Network Mode of English Writing Learning Based on Constructivism. *Applied Mechanics and MAterials*, 651- 653, 2490- 2493.
- Yeşilkaya, İ. (2013, Malatya). 7. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi "Zaman İçinde Bilim" Ünitesinin Eğitsel Oyun Yöntemi ile Öğretimi. Yüksek Lisans Tezi. İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Yılmaz, D. (2014). Ortaokul 5. Sınıf Matematik Dersi Geometrik Cisimler Öğretiminde, Matematik Oyunları Kullanımının Öğrenci Başarısı ve Tutumuna Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Esntitüsü, Ankara.
- Yien, J.-M., Hung, C.-M., Hwang, G.-J., & Lin, Y.-C. (2011). A Game- Based LEarning Approach to Improving Students' Learning Achievements in a Nutritious Course. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10(2), 1-10.
- Yumuşak, Y. E. (2014). Oyun Destekli Matematik Öğretiminin 4. Sınıf Kesirler Konusundaki Erişi ve Kalıcılığa Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Esntitüsü, Tokat.

EKLER LİSTESİ

Ek No	Sayfa No
1: Çalışma İzin Belgesi	75
2: Belirtke Tablosu	76
3: Ders Planları	77
4: Öğrencilere kazandırılması hedeflenen kelimeler ve örnek cümleler	92
5: Kelime Başarı Testi ve Cevap Anahtarı	93
6: Uygulama Sırasında Çekilen Fotoğraflar	97

EKLER

Ek- 1: Milli Eğitim'den Alınan Uygulama İzni



T.C.
ZONGULDAK VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 45865702/605.01/4656678
Konu : Araştırma Çalışması.

05.05.2015

VALİLİK MAKAMINA

Bartın Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü'nün 30/03/2015 tarihli ve 36823621-604.01-150 sayılı yazısında, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Eğitim Programları ve Öğretim Bilim Dalı (Tezli) Yüksek Lisans öğrencisi İlkim IŞIK'ın "Eğitsel Oyunlar ile Çocuklara Kelime Öğretiminin Başarıya ve özgüvene Etkisi" Konulu tez çalışması kapsamında, 05 Mayıs 2015 - 30 Mayıs 2015 tarihleri arasında, İlimiz Devrek İlçesinde bulunan Karşıyaka 100.Yıl İlkokulu 3.Sınıflarında öğrenim gören öğrencilere, öğrenci başarı testi ile özgüven ölçeğini uygulamak istediği belirtilmiş olup, Valilik Makamının 15/04/2015 tarihli ve 45865702/605.01/40262002 sayılı Olur alınmıştır.

Ancak Yüksek Lisans öğrencisi İlkim IŞIK'ın "Eğitsel Oyunlar ile Çocuklara Kelime Öğretiminin Başarıya ve özgüvene Etkisi" Konulu tez çalışmasını Karşıyaka 100.Yıl İlkokulu 3.Sınıflarında öğrenim gören öğrencilerinin, İngilizce derslerinde derse girerek uygulama yapmak istediği anlaşılmıştır.

Müdürlüğümüzde toplanan komisyonumuzca, Bartın Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Eğitim Programları ve Öğretim Bilim Dalı (Tezli) Yüksek Lisans öğrencisi İlkim IŞIK'ın "Eğitsel Oyunlar ile Çocuklara Kelime Öğretiminin Başarıya ve özgüvene Etkisi" Konulu tez çalışması kapsamında, 05 Mayıs 2015 - 30 Mayıs 2015 tarihleri arasında, İlimiz Devrek İlçesinde bulunan Karşıyaka 100.Yıl İlkokulu 3.Sınıflarında öğrenim gören öğrencilere, İngilizce Öğretmeni Gizem TOKAT eşliğinde öğrenci başarı testi ile özgüven ölçeğini uygulamasında sakınca olmadığına karar vermiş olup, "07/03/2012 tarihli ve 3616 sayılı Millî Eğitim Bakanlığına Bağlı Okul ve Kurumlarda Yapılacak Araştırma ve Araştırma Desteğine Yönelik İzin ve Uygulama (2012/13 nolu) Genelgesi doğrultusunda" Okul Müdürlüğü'nün uygun gördüğü tarih ve saatlerde yapılması ve Valilik Makamının 15/04/2015 tarihli ve 45865702/605.01/40262002 sayılı Olur'unun iptal edilmesi Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görüldüğü takdirde Olur'larınıza arz ederim.

Turgut ÖZBEK
Millî Eğitim Müdürü

OLUR
.../05/2015

Hüseyin ERGİ
Vali a.
Vali Yardımcısı

05.05.2015
Güvenli Elektronik İmzalı
Aslı ile Aynıdır.
Fatma SEVGİN
/MKE

Ek- 2: Belirtke Tablosu

Kazanımlar Konular	İngilizce kelimelerin anlamını bilir.	Öğrendiği İngilizce kelimeleri basit düzeydeki cümleler içinde kullanır.	TOPLAM
Transportation (Ulaşım Araçları)	X,X,X,X	X,X	6
Weather (Hava Durumu)	X,X,X,X	X	5
Activities (Aktivitiler)	X,X	X,X	4
Animals (Hayvanlar)	X,X,X	X,X	5
TOPLAM	14	6	20

Ek-3: Günlük Ders Planları

OYUN ETKİNLİĞİNE DAYALI DERS PLANI- 1

Dersin Adı: İngilizce

Öğretmenin Adı: İlkim IŞIK

Sınıf: 3

Süre: 40+ 40= 80 dk

Ünitenin Adı: Transportation

Dersin Konusu: Ulaşım araçlarını ifade eden İngilizce kelimeler

Öğrenme- Öğretme Strateji ve Yöntemi: Eğitsel oyun, gösterip yaptırma, sunuş.

Araç Gereçler: Bilgisayar, oyun malzemeleri.

Kazanım: 1) Öğrenciler ulaşım araçlarını İngilizce kelime kullanarak ifade eder.

2) Öğrenciler, ulaşım araçlarının İngilizce karşılıklarını kullanarak basit düzeyde cümlede kullanırlar.

Öğretilen Kelimeler: bike (bisiklet), boat (tekne), bus (otobüs), car (araba), helicopter (helikopter), motorcycle (motosiklet), plane (uçak), ship (gemi), train (tren).

ÖĞRETME-ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ

Öğretmen derse girip öğrencileri selamladıktan sonra okula yürüyerek mi yoksa bir ulaşım aracı ile mi geldiklerini sorar. Buldukları yerde hangi ulaşım araçlarının kullanıldığını ve hangilerinin kullanılmadığını sorar. Sonra, bu derste bu saydıkları ulaşım araçlarının İngilizce karşılıklarını öğreneceklerini söyler. Bilgisayardan farklı ulaşım araçlarının seslerini öğrencilere dinletir ve tahmin etmelerini ister. Sonra, öğretmen hazırladığı sunumu açarak öğrencilere ulaşım araçlarının İngilizce karşılıklarını gösterir ve kelime telaffuzu yapılır ve oyun etkinliğine geçilir.

1. ISINDIRICI OYUN

Oyunun Adı: Eşleştir Bakalım

Oyunun Yeri: Sınıf içi.

Oyunun Amacı: Öğrencilerin ulaşım araçlarını ifade eden kelimelerin İngilizce karşılıklarını kavramalarını sağlamak.

Oyunda kullanılan araç gereçler: Ulaşım araçlarının resimleri, ulaşım araçlarının yazılı olduğu renkli kartonlar, yapıştırıcı.

Oyunun oynanışı: Öğretmen, ulaşım araçlarının resimlerini öğrencilere teker teker göstererek arkası dönük olacak şekilde tahtanın bir köşesine yapıştırır. Tahtanın diğer tarafına da ulaşım araçlarını ifade eden kelimelerin yazılı olduğu kartonları karışık bir şekilde ve yine teker teker öğrencilere göstererek arkası dönük olarak yapıştırır. Öğrenciler tahtaya gelerek resimler ve kelimeleri eşleştirir ve kelime telaffuzu yaparlar.

2. HAREKETLİ OYUN

Oyunun Adı: Dokun Bana

Oyunun Yeri: Okul Bahçesi

Oyunun Amacı: Öğrencilerin ulaşım araçlarını ifade eden kelimelerin İngilizce karşılıklarını kavramalarını ve basit düzeydeki cümleler içinde kullanmasını sağlamak.

Oyunda kullanılan araç gereçler: Ulaşım araçlarının resimleri, yapıştırıcı, düdük.

Oyunun oynanışı: Okul bahçesinin bir duvarına üç tane ulaşım aracının resmi yapıştırılır. Öğrenciler iki gruba ayrılır. Öğretmen duvardaki resimlerden birini ifade eden ulaşım aracının İngilizce karşılığını söyler. Öğretmen düdüğü çaldığında iki grubun da ilk sırasında yer alan öğrenciler koşarak gider ve doğru resme dokunmaya çalışır. Doğru resme ilk dokunan öğrenci kelimenin telaffuzunu da yapar ve grubuna bir puan kazandırır. Öğretmenin duvardaki resimleri her defasında değiştirmesi ile süreç devam eder. 10 puanı ilk toplayan grup oyunu kazanır.

3. DİNLENDİRİCİ OYUN

Oyunun Adı: Harf salatası.

Oyunun Yeri: Sınıf içi.

Oyunun Amacı: Öğrencilerin ulaşım araçlarını ifade eden kelimelerin İngilizce karşılıklarını öğrenme derecelerini belirlemek.

Oyunda kullanılan araç gereçler: ulaşım araçlarının resimleri, ulaşım araçlarını ifade eden kelimeleri oluşturan harflerin yazılı olduğu renkli kartonlar, yapıştırıcı.

Oyunun oynanışı: Öğretmen tahtanın bir köşesine ulaşım araçlarını ifade eden resimleri yapıştırır. Tahtanın diğer köşesine de ulaşım araçlarını ifade eden her bir kelime harflerin yerleri karışık olarak yapıştırılır. Öğrenciler tahtaya gelir, ulaşım araçlarını gösteren resimlerden birinin ismini söyler, o kelimenin harflerini yan taraftan alıp doğru bir şekilde resmin altına yapıştırır. Kelimeyi tekrar telaffuz eder ve yeni bir öğrencinin tahtaya gelmesi ile süreç devam eder.

OYUN ETKİNLİĞİNE DAYALI DERS PLANI- 2

Dersin Adı: İngilizce

Öğretmenin Adı: İlkin IŞIK

Sınıf: 3

Süre: 40+ 40= 80 dk

Ünitenin Adı: Weather Conditions

Dersin Konusu: Hava durumunu ifade eden kelimeler.

Öğrenme- Öğretme Strateji ve Yöntemi: Eğitsel oyun, gösterip yaptırma, sunuş.

Araç Gereçler: Bilgisayar, oyun malzemeleri.

Kazanım: 1) Öğrenciler hava durumunu ifade eden sözcükleri İngilizce olarak ifade eder.

2) Öğrenciler, hava durumunu İngilizce olarak belirterek basit düzeyde cümle kurarlar.

Öğretilecek Kelimeler: sunny (güneşli), rainy (yağmurlu), snowy (karlı), windy (rüzgarlı), foggy (sisli), cloudy (bulutlu), hot (sıcak), cold (soğuk), warm (ılık).

ÖĞRETME-ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ

Öğretmen derse girdiğinde öğrencileri selamladıktan sonra artık mevsimin bahar olduğunu söyler ve bundan bir süre önce kar yağdığını, havanın soğuk olduğunu hatırlatır. Şuan ise baharın geldiğini ve havanın ılık olduğunu belirtir. Yaz tatiline az kaldığından yazın ise havanın oldukça sıcak olacağından bahseder. Havadaki bu değişiklikleri hangi kelimelerle ifade ettiğimizi sorar. Öğrencileri “sıcak, soğuk, yağmurlu, vs.” gibi cevapları vermeye yönlendirir. Sonra öğretmen, dersin bitiminde öğrencilerin hava durumundan bahsederken kullanılan kelimelerin İngilizce karşılıklarını öğreneceklerini belirtir. Sonra öğrencilere hava durumlarına dair kelimelerin ve basit bir cümle yapısının (It’s hot/ cold/...) bulunduğu bir video ve kelimelerin karşılıklarının öğretildiği bir sunum izleterek kelime telaffuz çalışması yapılır ve oyun etkinliğinin ilk aşaması olan ısındırıcı oyun ile süreç devam eder.

1. ISINDIRICI OYUN

Oyunun Adı: Sessiz Papağan

Oyunun Yeri: Sınıf içi.

Oyunun Amacı: Öğrencilerin hava durumunu ifade eden kelimelerin İngilizce karşılıklarını kavramalarını sağlamak.

Oyunda kullanılan araç gereçler: -

Oyunun oynanışı: Öğretmen, her bir hava durumu ile ilgili sembolik bir hareket oluşturur. Örneğin; “yağmurlu” kelimesi için şemsiye tutma, “güneşli” kelimesi için terliyormuş gibi yapma, “karlı” kelimesi için üşüyor gibi yapma, “sisli” kelimesi için göremiyormuş gibi yapma gibi. Sonra, öğretmen söylediği kelimeye göre öğrencilerin doğru hareketi yapmalarını ister ve kendisi bir örnek vererek öğrencilere ne yapacaklarını gösterir. Oyunun nasıl oynanacağı anlaşıldıktan sonra öğretmen kelimelerden birini söyler ve öğrenciler bu hareketlerden doğru olanı yapar. Oyun bütün hareketler en fazla iki defa tekrarlanınca sona erer.

2. HAREKETLİ OYUN

Oyunun Adı: Balıkçı Tom

Oyunun Yeri: Sınıf içi

Oyunun Amacı: Öğrencinin öğrenilen kelimeler ile resmi eşleştirmesini sağlayarak kelime bilgisini pekiştirme.

Oyunda kullanılan araç gereçler: Hava durumu grafiği, havuz için iki adet mavi örtü, küçük balık resimleri, hava durumunu ifade eden resimler, mıknatıslı oltta, yapıştırıcı.

Oyunun oynanışı: Öğretmen, yere iki tane mavi örtü sererek havuz oluşturur. Her bir havuzun içinde dokuz tane balık bulunmaktadır. Balıkların ağzında çengelli iğne takılıdır. Her balıkta da hava durumunu ifade eden farklı kelimeler yazmaktadır. Ayrıca tahtaya da iki tane hava durumu grafiği asılır. Fakat grafiklerde sadece İngilizce olarak hava durumunu ifade eden resimler vardır; resimlerin altında kelimelerin yapıştırılması için boşluk vardır. Öğretmen, öğrencileri iki gruba böler ve oyunun kurallarını anlatır. Her grubun bir oltası bulunmaktadır. Oltta, mıknatıslı bir uca sahiptir. İki gruptan da bir öğrenci oltası ile havuzdan bir balık tutar, başka bir görevli arkadaşına kartı verir, karttaki kelime hangi görseli ifade ediyor ise görevli öğrenci kartı grafikte o resmin altındaki boşluğa yapıştırır. Bu işlem tamamlanınca farklı bir öğrenci yeni bir balık yakalar, başka bir öğrenciye balıktaki kartı verir ve o da gidip kartı grafiğe yerleştirir. Bu arada gruplar kendi

içinde yardımlaşma ve fikir alışverişinde bulunur. Grafiği ilk ve doğru şekilde tamamlayan grup oyunu kazanır.

3. DİNLENDİRİCİ OYUN

Oyunun Adı: Pinokyo

Oyunun Yeri: Sınıf içi

Oyunun Amacı: Öğrencilerin hava durumu ile ilgili kelime öğrenme düzeylerini değerlendirmek.

Oyunda kullanılan araç gereçler: Resim kartları.

Oyunun oynanışı: Öğretmen öğrencilere Pinokyo' nun resminin olduğu küçük kartlar dağıtır. Sonra, elinde tuttuğu güneş, yağmur, bulut, vs. resimleri öğrencilere göstererek oyunun kuralından bahseder. Öğretmen, bir resim seçip öğrencilere gösterir ve “It’s sunny (Hava güneşlidir.). / It’s foggy (Hava sislidir)...” cümleler kurar. Bu cümlelerin bazıları görsele uygun olmayacaktır. Öğretmen yanlış cümle kurduğunda öğrenciler Pinokyo resmini kaldırır, öğretmen doğru cümle kurduğunda öğrenciler alkış yapar. Eğer görseli ifade eden yanlış bir kelime kullanılmış ise gönüllü öğrencilerden biri doğru kelimeyi söyler. Oyun bu şekilde devam eder. Bu şekilde öğrencilerin kelimeleri öğrenme düzeyleri hakkında fikir sahibi olunur.

ÖYUN ETKİNLİĐİNE DAYALI DERS PLANI- 3

Dersin Adı: İngilizce

Öğretmenin Adı: İlkin IŞIK

Sınıf: 3

Süre: 40+ 40= 80 dk

Ünitenin Adı: Weather Conditions

Dersin Konusu: Fiziksel aktiviteler/ oyunlar.

Öğrenme- Öğretme Strateji ve Yöntemi: Eğitsel oyun, gösterip yaptırma, sunuş.

Araç Gereçler: Bilgisayar, oyun malzemeleri.

Kazanım: 1) Öğrenciler belirli aktivitelerin İngilizce karşılıklarını söyler.

2) Öğrenciler, yaptıkları aktiviteleri basit cümle yapısı ile İngilizce olarak ifade eder.

Öğretilecek Kelimeler: swimming (yüzme), riding a bicycle (bisiklete binme), playing football (futbol oynama), flying a kite (uçurtma uçurma), surfing (sörf yapma), making a snowman (kardan adam yapma), eating ice- cream (dondurma yeme), having a picnic (piknik yapma), sliding (kaydırdaktan kayma), playing basketball (basketbol oynama).

ÖĞRETME-ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ

Öğretmen derse girdiğinde öğrencileri selamlar ve öğrencilerin hafta sonu ne yaptıklarını sorar. Kendisinin arkadaşları ile pikniğe gittiğini ve orada voleybol oynadıklarını sorar. Havanın ısındığını ve artık açık havada daha çok aktivite yapılabileceğini söyler. Öğrencilere okul çıkışı veya hafta sonlarında ne yapmaktan hoşlandıklarını sorar. Öğrencilerden gelen cevapları ilgili bir şekilde dinler. Sonra, öğrencilere ders sonunda bu bahsettikleri aktivitelerin bazılarının ve farklı aktivitelerin İngilizce karşılıklarını öğreneceklerini söyler ve bilgisayardan öğrencilere hazırladığı sunuyu izleterek kelime telaffuzu çalışması yaptırır.

1. ISINDIRICI OYUN

Oyunun Adı: Hızlı Düşün

Oyunun Yeri: Sınıf içi.

Oyunun Amacı: Öğrencilerin öğrendikleri aktiviteleri ifade eden kelimelerin anlamlarını kavramalarını sağlamak.

Oyunda kullanılan araç gereçler: -

Oyunun oynanışı: Öğretmen, yeni öğrendikleri kelimelerden birini söyleyerek oyunu başlatır. Öğrenciler de sırayla birer kelime söyler ancak söylenmiş olan kelimeyi söyleyen ve çok uzun süre düşünen öğrenci oyundan çıkar. Bütün kelimeler söylendikten sonra sıradaki öğrenci ile oyun yeniden başlar. Kazanan oyuncu belli olana kadar oyun devam eder.

2. HAREKETLİ OYUN

Oyunun Adı: Bilgi Canvarı

Oyunun Yeri: Okul bahçesi.

Oyunun Amacı: Öğrencinin aktiviteleri ifade eden kelimeleri hatırlamalarını ve söylemelerini sağlama.

Oyunda kullanılan araç gereçler: Resimli kartlar.

Oyunun oynanışı: Öğretmen, öğrencileri bahçeye çıkarır. Öğrencileri dörderli gruplara ayırır ve yere büyük bir kare çizer. Gruplardan birindeki öğrenciler karenin dört köşesine yerleşir. Öğretmenin elinde aktiviteleri ifade eden kartlar vardır. Öğretmen kartlardan birini kaldırdığında ilk parmak kaldıran öğrenci karttaki görselin hangi kelimeyi ifade ettiğini söyler. Cevabı yanlış ise başka öğrenciye cevap hakkı tanınır. Cevabı doğru ise sonraki oyuncunun köşesine geçerek önündeki öğrenciyi oyundan eler. Bu şekilde öğrenciler birbirinin arkasına yaklaşmaya çalışarak ve birbirlerini elemeye çalışarak oyuna devam ederler. Her grubun kazananları daha sonra kendi aralarında yarışır ve oyunun birincisi belirlenir.

3. DİNLENDİRİCİ OYUN

Oyunun Adı: Sessiz Kelime

Oyunun Yeri: Sınıf içi

Oyunun Amacı: Öğrencilerin yeni kelimeleri öğrenme düzeylerini belirlemek.

Oyunda kullanılan araç gereçler: Kağıt, kalem.

Oyunun oynanışı: Öğrenciler sırayla tahtaya gelir. İçerisinde aktivitelerin küçük resimlerinin olduğu poşetin içerisinden bir resim seçer ve o aktiviteyi konuşmadan canlandırır. Diğer öğrenciler canlandırması yapılan kelimeyi İngilizce olarak ifade etmeye çalışır. Doğru cevap veren öğrenci tahtaya gelir. Süreç bu şekilde devam eder.

ÖYUN ETKİNLİĐİNE DAYALI DERS PLANI- 4

Dersin Adı: İngilizce

Öğretmenin Adı: İlkin İŞİK

Sınıf: 3

Süre: 40+ 40= 80 dk

Ünitenin Adı: Weather Conditions

Dersin Konusu: Hava durumu ve hava durumuna uygun fiziksel aktiviteler.

Öğrenme- Öğretme Strateji ve Yöntemi: Eğitsel oyun, gösterip yaptırma, sunuş.

Araç Gereçler: Bilgisayar, resimli kelime kartları, oyun malzemeleri.

Kazanım: 1) Öğrenciler hava durumunu ve aktiviteleri ifade eden kelimelerin İngilizce karşılıklarını söyler.

2) Öğrenciler, hangi aktiviteyi hangi hava durumunda yaptıklarını basit düzeyde İngilizce cümle kullanarak ifade eder.

ÖĞRETME-ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ

Öğretmen sınıfa elinde kar yağarken çekilmiş fotoğraflarla gelir. Kardan adam olan fotoğrafı gösterir. Öğrencilere en son kar yağdığında kar topu savaşı ve kardan adam yapmadıklarını sorar ve kendisi o günle ilgili bir anısını anlatarak öğrencilerin dikkatini derse çeker. Tekrar kardan adam yapabilmeleri için sonraki kışı beklemeleri gerektiğini söyler ve farklı aktivitelerin farklı hava koşullarında yapıldığını belirterek derse giriş yapar. Elindeki hava durumunu belirten resimli kartları göstererek öğrencilerin bu kelimeleri hatırlamasını sağlar ve her bir hava durumu için “It’s rainy. (Hava yağmurludur.)/ It’s snowy. (Hava karlıdır.)/...” gibi cümleler kurulmasını sağlar. Daha sonra önceki dersteki aktiviteleri ifade eden resimli kartları göstererek “I’m swimming. (Yüzüyorum.)/ I’m making a snowman. (Kardan adam yapıyorum.)/...” gibi cümleler kurmalarını sağlar ve oyun etkinliklerine başlanır.

1. İSİNDİRİCİ ÖYUN

Oyunun Adı: Bağlantıyı Kur, Posterini Yap

Oyunun Yeri: Sınıf içi.

Oyunun Amacı: Öğrencilerin hava durumlarına uygun aktiviteleri belirlemelerini sağlamak.

Oyunda kullanılan araç gereçler: karton, hava durumu sembolleri, yapıştırıcı, makas.

Oyunun oynanışı: Öğretmen, öğrencileri dört gruba ayırır. Her gruba on tane aktivitenin yazılı olduğu büyük bir karton ve çeşitli hava durumlarının olduğu küçük resimlerin yer aldığı bir karton verilir. Öğrenciler grup halinde hangi aktivitenin hangi hava durumunda yapıldığına karar vererek uygun hava durumu görselini aktivitenin yanına yapıştırır. Her grup tamamladığında gruptaki her bir öğrenci aktiviteyi ve hava durumunu ifade eden “I’m surfing. It’s hot.” gibi örnek cümleler kurarlar. Hazırlanan posterler sınıfa asılır.

HAREKETLİ OYUN

Oyunun Adı: Engeli Geç, Kelimeyi Seç

Oyunun Yeri: Okul bahçesi.

Oyunun Amacı: Öğrencinin hava durumuna uygun aktiviteleri belirleyerek İngilizce ifade etmesini sağlamak.

Oyunda kullanılan araç gereçler: Resimli kartlar.

Oyunun oynanışı: Öğretmen sınıfı iki gruba ayırdıktan sonra bahçeye iki tane engelli koşu alanı hazırlar. Koşu alanının sonunda birer sepet içerisinde küçük toplar ve bir tane hava durumunu ifade eden bir kelime vardır. (Öğretmen bu kelimeyi her öğrencide değiştirir.) Koşu alanının biraz uzağında üç tane de boş sepet vardır ve her sepetin ifade ettiği bir aktivitenin resmi sepetlerin üstünde asılıdır. (Öğretmen bu resimleri de her öğrencide değiştirir.) Belirlenen güzergahtan koşarak koşu alanının sonuna gelen öğrenci bulduğu kelimeyi “It’s hot.” gibi ifade eder ve uygun kovanın aktiviteyi de “I’m swimming.” gibi belirterek o kovanın içine topu atmaya çalışır. Cümleleri doğru kurup eşleştirmeyi doğru yapan ve topu sepete ilk atan öğrenci bir puan alır ve sıra gruptaki başka bir öğrenciye geçer. On puana ilk ulaşan grup oyunu kazanır.

2. DİNLENDİRİCİ OYUN

Oyunun Adı:

Oyunun Yeri: Sınıf içi.

Oyunun Amacı: Öğrencilerin “Weather Conditions” ünitesindeki kelime bilgisini değerlendirmek ve eksikleri gidermek.

Oyunda kullanılan araç gereçler: Karton

Oyunun oynanışı: Öğretmen öğrencileri ikili olarak eşleştirir ve tahtaya hava durumları ve aktivitelere dair iki adet büyük kelime bulmacası asar. Öğrenciler üç dakika içerisinde bu bulmacalarda gizli olan kelimeleri bulup not ederler. Süre dolduğunda her grup bulduğu kelimeleri söyler. En çok kelimeyi bulup anlamını doğru söyleyen grup oyunu kazanır. Böylece kelime bilgisi eksik olan öğrenciler için genel bir tekrar yapılmış olur.

ÖYUN ETKİNLİĐİNE DAYALI DERS PLANI- 5

Dersin Adı: İngilizce

Öğretmenin Adı: İlkin IŞIK

Sınıf: 3

Süre: 40+ 40= 80 dk

Ünitenin Adı: Nature

Dersin Konusu: Hayvanları ifade eden kelimeler

Öğrenme- Öğretme Strateji ve Yöntemi: Eğitsel oyun, gösterip yaptırma, sunuş.

Araç Gereçler: Bilgisayar, resimli kelime kartları, oyun malzemeleri.

Kazanım: 1) Öğrenciler hayvanların İngilizce karşılıklarını söyler.

2) Öğrenciler, gördükleri hayvanların ne olduğunu basit düzeyde İngilizce kullanarak ifade eder.

Öğretilecek Kelimeler: bee (arı), seahorse (deniz atı), frog (kurbağa), ladybird (uğur böceği), pigeon (güvercin), seagull (martı), dolphin (yunus), shark (köpekbalığı), whale (balina), monkey (maymun), elephant (fil),butterfly (kelebek).

ÖĞRETME-ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ

Öğretmen derse girip öğrencilerle selamlaştıktan sonra öğrencilere daha önce hiç hayvanat bahçesine gidip gitmediklerini sorar. Öğrencilere hayvanat bahçesinde ve başka bir yerde gördükleri hayvanların neler olduğunu sorar. Bu derste fil, maymun, güvercin gibi hayvanların İngilizce karşılıklarını öğreneceklerini söyler. Daha sora bilgisayardan kelime sunusu açarak kelime ve telaffuz çalışması yapılır ve oyun etkinliğine geçilir.

4. İSİNDİRİCİ ÖYUN

Oyunun Adı: Uçtu Uçtu

Oyunun Yeri: Sınıf içi.

Oyunun Amacı: Öğrencilerin hayvanları ifade eden kelimelerin İngilizce karşılıklarını kavramalarını sağlamak.

Oyunda kullanılan araç gereçler: -

Oyunun oynanışı: Öğretmen öğrencilere öğrendikleri hayvanlardan hangilerinin t uçuşunu sorar. Öğrencilerden gelen cevaplardan sonra uçan hayvanlar bir kez daha tekrar edilir. Daha sonra oyunun kurallarını anlatarak oyunu başlatır. Öğretmen “Flies flies *monkey* flies.” (Uçtu uçtu *maymun* uçtu.” Gibi cümleler kurar. Eğer bahsedilen hayvan uçabiliyorsa öğrenciler ellerini kanat gibi hareket ettirir. Eğer bahsedilen hayvan uçamıyorsa öğrenciler hiçbir şey yapmadan bekler. Oyun, öğrenilen bütün kelimeler en fazla iki defa tekrarlanana kadar devam eder.

5. HAREKETLİ OYUN

Oyunun Adı: Hayvanat Bahçesi

Oyunun Yeri: Sınıf içi.

Oyunun Amacı: Öğrencilerin hayvanları ifade eden kelimelerin İngilizce karşılıklarını kavramalarını sağlamak.

Oyunda kullanılan araç gereçler: -

Oyunun oynanışı: Öğrenciler altı gruba ayrılır ve her gruba bir hayvan ismi verilir. Bu hayvan isimleri ve resimleri öğrencilerin boyunlarına iple asılır. Öğrenciler daire şeklinde yerlerine oturur. Bir öğrenci ortaya geçer ve ayakta bekler. Ebe olan bu öğrenci bir hayvanın ismini söylediğinde o hayvanları temsil eden öğrenciler ayağa kalkar ve birbirlerinin yerlerine karışık olarak oturur. Bu arada ayaktaki öğrenci kalkan öğrencilerin yerine oturmaya çalışır. Oturamayan öğrenci ebe olarak ortaya geçer ve başka bir hayvan grubun adını söyler. Bu kez de bu hayvanlar yer değiştirir. Öğretmenin yönergesi ile yer değiştirecek hayvan sayısı git gide arttırılır. Öğretmen bazen “zoo” (hayvanat bahçesi) der ve bütün hayvanlar yer değiştirir. Oyun için ayrılan süre sona erdiğinde derste öğretilen diğer altı hayvan ismi ile oyun tekrar oynanır. Oyunun süresi en fazla 25 dakika olacaktır.

6. DİNLENDİRİCİ OYUN

Oyunun Adı: Tersine Döndür

Oyunun Yeri: Sınıf içi.

Oyunun Amacı: Öğrencilerin hayvanları ifade eden kelimelerin İngilizce karşılıklarını kavramalarını sağlamak.

Oyunda kullanılan araç gereçler: yap boz tahtası, kağıt, hayvan resimleri.

Oyunun oynanışı: Öğrencilere bir yapboz tahtası verilir. Bu yapboz tahtası 12 parçaya bölünmüştür ve her bir parçaya bir numara yazılmıştır. Bir hayvan resmi de 12 parçaya bölünür ve her birinin arkasına bir hayvan resmi yapıştırılır. Öğretmen tahtaya 12 tane hayvanın ismini numaralandırarak yazar. Öğrenciler dörderli veya beşerli gruplara ayrılır. Öğrenciler, tahtada bir numaralı hayvan ismine bakar. O hayvan ismini gösteren yapboz parçasını yapboz tahtasındaki bir numaralı yere yerleştirir. Diğer 11 kelime için de aynı işlem gerçekleştirilir. İşlem tamamlandığında yapboz ters çevrilir. Eğer öğrencilerin verdiği cevaplar doğru ise yapbozun arka tarafında bir hayvan resmi oluşması gerekmektedir. Resmi doğru oluşturan grupların ürünü poster haline getirilerek panoya asılır.

EK-4: Öğrencilere kazandırılması hedeflenen kelimeler ve örnek cümleler

Kelimeler:

Transportation (Ulaşım): bike (bisiklet) - boat (tekne) - bus (otobüs) – car (araba) – helicopter (helikopter) – plane (uçak) - ship (gemi) – train (tren).

Weather (Hava) : cold (soğuk) – hot (sıcak) – rainy (yağmurlu) – snowy (karlı) – warm (ılık) – cloudy (bulutlu).

Activities (Aktiviteler): swimming (yüzme) – building a snowman (kardan adam yapma) – playing football (futbol oynama) – reading a book (kitap okuma) – playing snowball (kartopu oynama) – eating an ice- cream (dondurma yeme).

Nature (Doğa): bee (arı) – dolphin (yunus balığı) – frog (kurbağa) – whale (balina) – ladybird (uğur böceği) – pigeon (güvercin) – seagull (martı) – seahorse (denizatı) – shark (köpek balığı).

Örnek Cümleler: It's sunny. (Hava güneşlidir.)/ It's snowy. (Hava karlıdır.)/ It's warm. (Hava ılıktır.)/ It's snowy? (Hava karlı mıdır?)/ Is it cloudy? (Hava bulutlu mudur?)/ Is it rainy? (Hava yağmurlu mudur?)/ I'm swimming. (Ben yüzüyorum.)/ I'm building a snowman. (Ben kardan adam yapıyorum.)/ I'm reading a book. (Ben kitap okuyorum.)/ I'm playing football. (Ben futbol oynuyorum.)/ Is it a seahorse? (O, bir denizatı mıdır?)/ Is it a frog? (O bir kurbağa mıdır?)/ Is it a ladybird? (O, bir uğur böceği midir?)/ It is a shark. (O, bir köpekbalığıdır.)/ It's a whale. (O, bir balinadır.)/ It's a seagull. (O, bir martıdır.)

EK- 5: Kelime Başarı Testi

Ad- Soyad:

Sınıf:

KELİME BAŞARI TESTİ

Bu test 20 maddeden oluşmaktadır. Uygulama süresi 40 dakikadır.

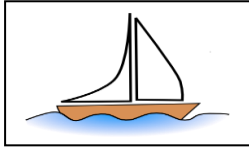
1.



Görseli ifade eden kelime hangisidir?

- a) Bike b) Car c) Bus

2.



A: Is it a

B: Yes, it is.

Boşluğa hangi kelime gelmelidir?

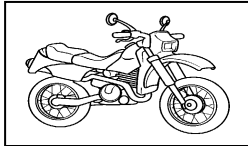
- a) boat b) bus c) plane

3.

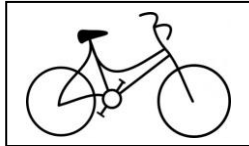


Aşağıdaki seçeneklerden hangisi "bike" kelimesini ifade etmektedir?

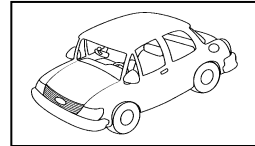
a)



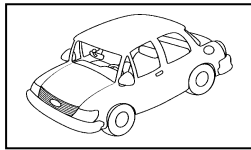
b)



c)



4. Görseli ifade eden kelime hangisidir?



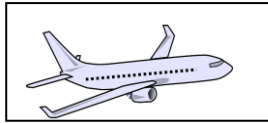
- a) Bike b) Car c) Bus

5. Aşağıdaki görsellerden hangisi "plane" kelimesini ifade etmektedir?

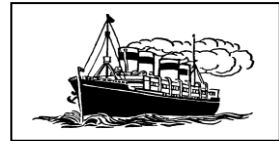
a)



b)



c)



6. Görseli ifade eden kelime hangisidir?



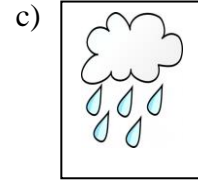
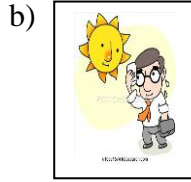
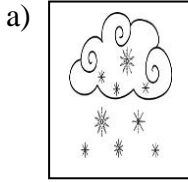
- a) Bike b) Plane c) Ship

7. Görseli ifade eden kelime hangisidir?



- a) sunny b) cold c) hot

8. Aşağıdaki görsellerden hangisi “hot” kelimesini ifade etmektedir?



9.



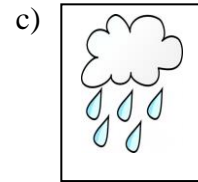
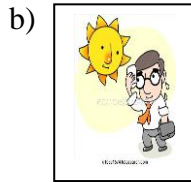
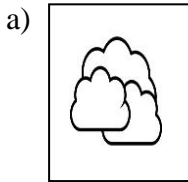
A: What's weather like?

B: It's

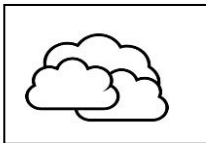
Boşluğa hangi kelime gelmelidir?

- a) warm b) snowy c) rainy

10. Aşağıdaki görsellerden hangisi “rainy” kelimesini ifade etmektedir?



11.



Görseli ifade eden kelime hangisidir?

- a) rainy b) warm c) cloudy

12. Görseli ifade eden kelime hangisidir?



- a) swimming b) eating an ice cream
c) reading a book

13.



A: What is she doing?

B: She is

Boşluğa hangi kelime gelmelidir?

- a)building a snowman b) reading a book
c) playing football

14.



A: What is she doing?

B: She is

Boşluğa hangi kelime gelmelidir?

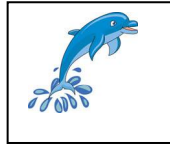
- a)building a snowman b) reading a book
c) playing football

15. Görseli ifade eden kelime hangisidir?



- a) playing a snowball b) eating an ice cream
c) reading a book

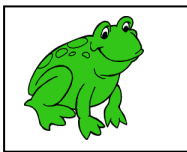
16.



Görseli ifade eden kelime hangisidir?

- a) dolphin b) frog c) bee

17.



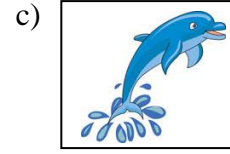
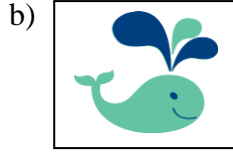
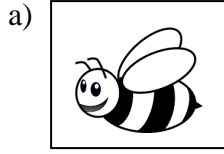
A: What is this?

B: This is a/an

Boşluğa hangi kelime gelmelidir?

- a)pigeon b) ladybird c) frog

18. Aşağıdaki görsellerden hangisi “whale” kelimesini ifade etmektedir?

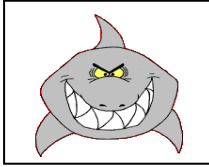


19. Görseli ifade eden kelime hangisidir?



a) frog b) seagull c) seahorse

20.



A: What is this?

B: This is a/an

Boşluğa hangi kelime gelmelidir?

a)shark b) seagull c)dolphin

İlkin IŞIK

English Language Teacher

Cevap Anahtarı:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
C	A	B	B	A	C	B	B	S	C
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
C	A	A	C	B	A	C	B	C	A

Ek- 6: Uygulama Sırasında Çekilmiş Olan Fotoğraflar



Fotoğraf 1. Eşleştir bakalım oyunu ilk aşaması



Fotoğraf 2. Eşleştir bakalım oyununun son aşamasında çekilmiş bir fotoğraf



Fotoğraf 3. Dokun bana oyunu oynanırken çekilmiş bir fotoğraf.



Fotoğraf 4. Harf salatası oyunu oynarken çekilmiş bir fotoğraf.



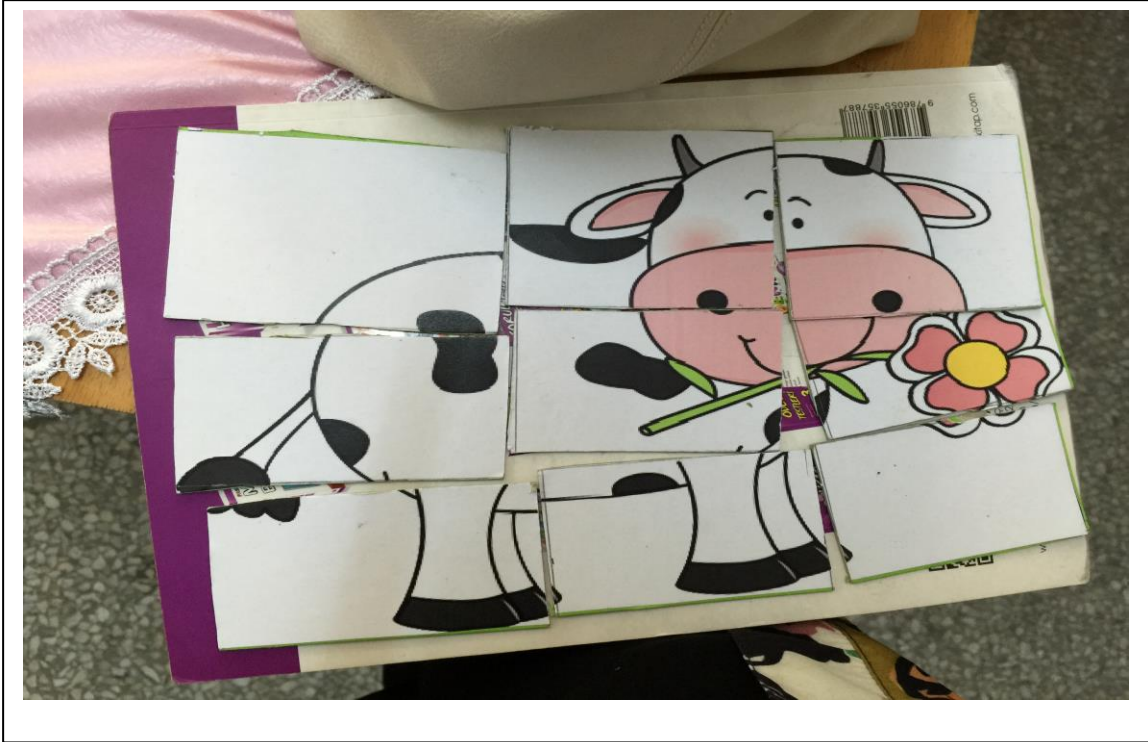
Fotoğraf 5. Balıkcı Tom oyunu oynanırken çekilmiş bir fotoğraf.



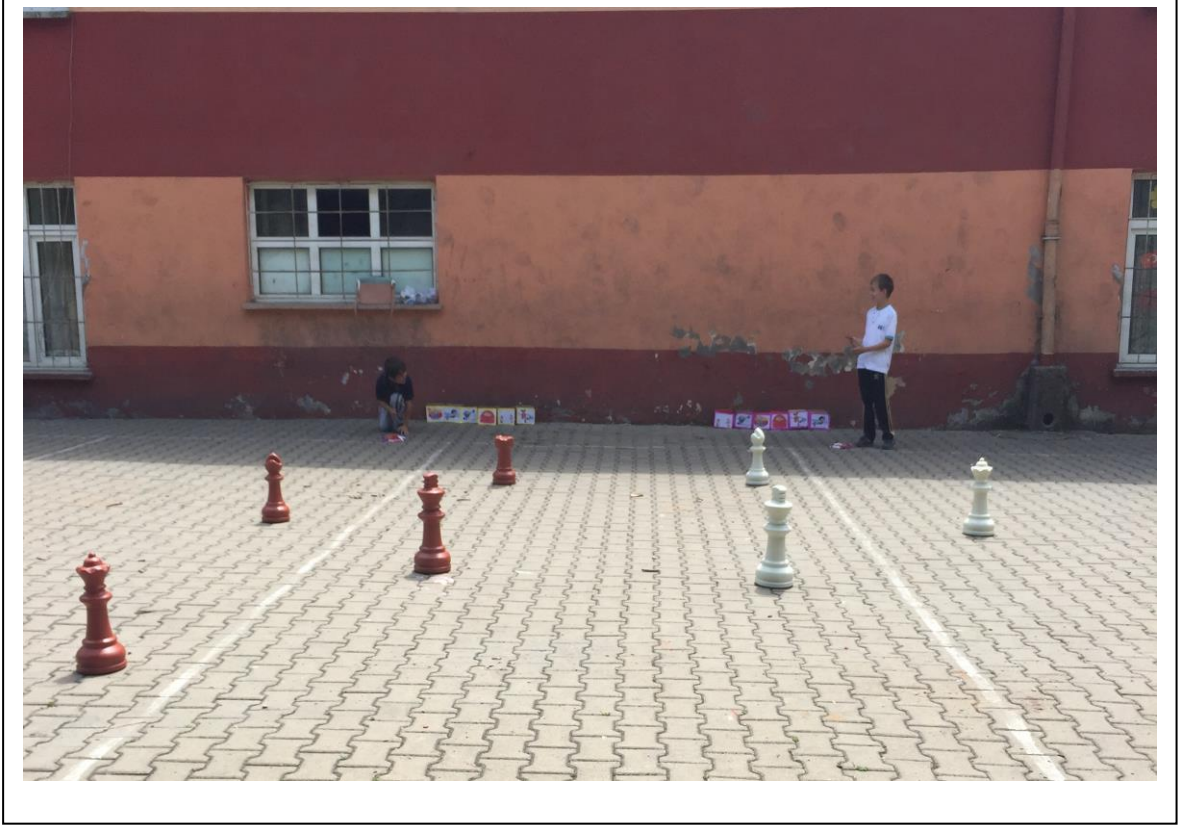
Fotoğraf 6. Balıkcı Tom oyunu sırasında tamamlanması gereken harf grafiğinin fotoğrafı.



Fotoğraf 7. Öğrenciler tersine döndür oyununu oynarken çekilmiş bir fotoğraf.



Fotoğraf 8. Tersine çevir oyunu doğru tamamlandığında ortaya çıkan bir resmin fotoğrafı.



Fotoğraf 9. Engeli geç, kelimeyi seç oyununu oyun düzeneğini gösteren bir fotoğraf.



Fotoğraf 10. Bağlantıyı kur, posterini yap oyunu oynanırken çekilen bir fotoğraf.



Fotoğraf 11. Hayvanat bahçesi oyunu oynanırken çekilmiş bir fotoğraf.



Fotoğraf 12. Uçtu uçtu oyunu oynanırken çekilmiş bir fotoğraf.

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı- Soyadı: İlkim IŞIK

Doğum Yeri- Yılı: Konak- 1989

Adres: Yeni Mah. Çay 7 Sok. No:3 Daire:12

Devrek- Zonguldak

E- Mail: ilkim.elt@windowslive.com

EĞİTİM DURUMU

2014- 2016: Yüksek Lisans, Bartın Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Programları ve Öğretim Anabilim Dalı, BARTIN.

2007- 2011: Lisans, Marmara Üniversitesi, Atatürk Eğitim Fakültesi, İngilizce Öğretmenliği, İSTANBUL.

2003- 2007: Lise, Bergama Anadolu Öğretmen Lisesi, İZMİR.

2000- 2003: İlköğretim, Özel Bakırçay İlköğretim Okulu, İZMİR.

1995- 2000: İlköğretim, Cumhuriyet İlköğretim Okulu, İZMİR.

Yabancı Dil: İngilizce

ÇALIŞMA DURUMU

2012- : İngilizce Öğretmeni, Eğerci Ortaokulu, ZONGULDAK.