

İlkokul 3. Sınıf Öğrencilerine İngilizce Kelime Öğretiminde Eğitsel Oyunların Akademik Başarıya Etkisi¹

İlkim IŞIK², Nuriye SEMERCİ³

Geliş Tarihi

22.02.2016

Kabul Tarihi

22.03.2016

Öz

Bu araştırmanın amacı, ilkokul üçüncü sınıf öğrencilerine İngilizce kelime öğretiminde eğitsel oyunların başarıya etkisinin incelenmesidir. Araştırma deneysel yöntemin ön-test son-test kontrol gruplu modeli ile yürütülmüştür. Araştırmanın örneklemini 2014- 2015 eğitim- öğretim yılı bahar döneminde 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 başarı testi kullanılmıştır. 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 başarıları ile oyun dışı etkinlikler kullanılarak İngilizce kelime öğretimi yapılan kontrol grubunun başarıları arasında deney grubunun lehinde anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0.05$). Bulgulara dayalı olarak İngilizce derslerinde çocuklara kelime öğretimi amacıyla eğitsel oyunların faydalı olduğu söylenebilir.

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

¹Bu makale, yazarlar tarafından hazırlanıp yönetilen yayınlanmamış bir yüksek lisans tezinden yararlanılarak hazırlanmıştır.

²İngilizce Öğretmeni, Eğerci Ortaokulu, Eğerci Köyü Merkez Mah. Devrek/Zonguldak-TÜRKİYE
E-posta: ilkim.elt@windowslive.com

³Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Bölümü, Bartın-TÜRKİYE
E-posta:nsemerci@bartin.edu.tr

The Effect of Teaching English Vocabulary to Third Graders through Educational Games on Academic Achievement

İlkim IŞIK, Nuriye SEMERCİ

| | | | |
|----------|------------|----------|------------|
| Received | 22.02.2016 | Accepted | 22.03.2016 |
|----------|------------|----------|------------|

Abstract

The purpose of this study is to investigate the effect of teaching English vocabulary through educational games on primary school third graders' academic achievement. The study was carried out with pre-test post-test experimental design with a control group. The sampling of the research consists of the third grade students of the Karsiyaka Primary School, 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, both 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 hypotheses, 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 should be used in the teaching of English vocabulary to young learners.

Keywords: Foreign language teaching, teaching English, teaching vocabulary, educational game, teaching through games.

Giriş

Günümüzde teknoloji sürekli gelişmekte, insanlar istedikleri bilgiye kolayca ulaşabilmektedir. Bilim ve teknolojik alandaki gelişmeler, ülkelerin çağın gerisinde kalmamaları için dünya genelindeki sosyal, siyasi, ekonomik ve kültürel gelişmelerini takip etmelerini de zorunlu kılmakta ve farklı uluslarla iletişime geçmelerine imkân sağlamaktadır. Bunun gerçekleşebilmesi için de dünya genelinde ortak bir dil kullanmak gerekmektedir.

Tüm dünyada iletişimi sağlayan ortak dil İkinci Dünya Savaşı'na kadar Fransızca iken savaş sonrasında Amerika Birleşik Devletleri'nin diğer devletler üzerinde baskın hâle gelmesinin sonucu olarak ortak dil de İngilizce olmuştur (Tosuncuoğlu, 2013, 2). Bu durum sonucunda da dünya genelinde olduğu gibi ülkemizde de yabancı dil olarak İngilizce öğretimini zorunlu hâle getirmiştir. Hem insanların yaşamlarını kolaylaştıran hem de bakış açılarını değiştiren yabancı dil eğitime ülkemizde gereken önem verilmesine rağmen yabancı dil öğrenmede istenen başarı sağlanamamaktadır (Anşın, 2006, 10). Örneğin, ülkemizde liseden mezun olan bir bireyin İngilizceyi kullanarak iletişim kurabilmesi beklenmesine rağmen sonuç istenildiği gibi olmamaktadır (Bağçeci, 2004, 2; Aydemir, 2007, 8). Bu nedenle ülkemizde diğer derslerde olduğu gibi İngilizce öğretim programlarında da zaman zaman değişiklikler yapılma gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Bu değişikliklerin sonuncusu 2013-2014 eğitim öğretim yılından itibaren İngilizce derslerinin ilkökul 2. sınıftan itibaren programa dâhil edilmesidir (Anşın, 2006, 10). Bu değişikliklerle öğrencilerin İngilizce ile daha erken yaşta tanışmaları hedeflenmektedir.

Hashemi ve Azizinezhad (2011, 2083), erken yaşta yabancı dil eğitime başlayan çocukların ileriki dönemlerde dil öğrenimi konusunda kendilerini daha hazır hissettiklerini ve daha fazla motivasyona sahip olarak daha kolay öğrendiğini belirtmektedir. Benzer şekilde Kuşçu (2011, 40), Stakanova ve Tolstikhina (2014, 457) da dil öğrenmeye erken yaşta başlayan çocukların başarılarının arttığını savunmaktadır. Bunun sebebi çocukların öğrenme kaygısı barındırmamaları ve böylece dili daha kolay öğrenmeleridir (Bür ve Aycan, 2013, 196). Ayrıca taklit yetenekleri fazla olduğu için de çocuklar karşılaştıkları dili kolay öğrenirler ve kendileri ile gurur duyarak öğrendiklerini sergilemek isterler (Aktaş ve İşigüzel, 2013, 60).

Çocukların yabancı dil öğrenme şekli ile yetişkinlerinki birbirinden oldukça farklıdır çünkü çocuklar büyüklerden daha farklı ilgi, ihtiyaç ve beklentilere sahiptir. Özellikle ilkökul çağındaki çocuklar oyun çağındadırlar ve onların ilgilerini derse çekmek için oyunlar, şarkılar, tekerlemeler kullanmak gerekmektedir. Öğrencinin eğlenerek öğrenmesini sağlamak için oyunu

öğretim tekniği olarak kullanmak öğrenmeyi daha etkili kılacağı söylenebilir.

Oyun, yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence olarak tanımlanabilir (TDK, 2016). Çocukların yaşantısının önemli bir yeri olan, onların fiziksel, sosyal, zihinsel becerilerini geliştiren, duygu ve düşüncelerini ifade etmesini sağlayan, belirli bir zaman diliminde belli bir plan çerçevesinde gerçekleştirilen, eğlendirirken cesaret ve motivasyonu geliştiren etkinlikler olarak da tanımlanabilir (Çoban ve Nacar , 2006, 17). Ayrıca oyun, çocukların okul hayatlarının başlangıcından itibaren onlara doğal ortamlar sunarak akademik açıdan gelişmelerine katkı sağlayan, çocukların ve yetişkinlerin farkında olmaksızın öğrenmelerine fırsat sunan öğretim etkinliği olarak da kullanılabilir (Batdı, 2013, 20). Çocuk için gerekli bilgi oyun içerisinde verildiğinde daha kalıcı olur ve öğrencinin başarısının artmasını sağlar (Papatğa, 2012, 4-5). Ancak öğretim ortamında kullanılacak oyunların kazanımları gerçekleştirici nitelikte olması gerekmektedir. Bu nedenle diğer oyunlardan farklı olarak eğitsel oyun olarak adlandırılmaktadır. Eğitsel oyunlar eğlenerek öğrenmeyi sağlar. Böylece dikkat, gözlem ve algılama gücünün gelişimine destek sağlar. Öğrencinin yaşına, tek ya da grupla, sınıf içi ya da sınıf dışında öğrenmenin daha etkili gerçekleştirilmesine destek olur (Bakırcıoğlu, 2012, 321). 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. 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.

Ayrıca oyun kendi dünyalarına yakın olduğu için bunları kullanmak yabancı dil öğretiminde kolaylık sağlamaktadır (Hisar, 2006, 3). Çünkü öğrenciyi merkeze alan eğitim süreci içinde ön plana çıkan eğitici oyunlar, öğrencileri sürece katan, eğlendiren ve dinlendiren bir öğretim metodudur. Dil eğitiminde eğitici oyunların kullanılmasının birçok faydası vardır. Bunlardan bazıları şu şekilde sıralanabilir:

- Öğrenci kendi yönettiği bir hayal dünyası ile sürecin içinde kendine bir yer bulur.
- Oyun esnasındaki aktiviteler ile dil gelişiminin temeli oluşur.
- İnsanlar arası etkileşim ile dil öğrenimi sağlanır.
- Öğrenme için dinamik bir ortam oluşur.

- Oyunlar çocukların kendine güvenmelerine zemin hazırlar.
- Oyun sayesinde çocukların ilgi ve dikkatlerini konuya toplamak kolaylaşır (Kara, 2010, 409- 410).

Bu bilgiler ışığında, ilkokul 3. sınıf öğrencilerine İngilizce kelime öğretirken eğitsel oyunları kullanmanın çocukların akademik başarısını nasıl etkiler? Sorusu araştırmanın problem durumu olarak belirlenmiştir. Problem sorusunu test etmek amacıyla oluşturulan denenceler şöyledir:

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

Yöntem

Araştırmanın Modeli ve Çalışma Grubu

Araştırmada nicel yöntemin ön test- son test kontrol gruplu deneysel deseni kullanılarak ilkokul 3. sınıf öğrencilerine eğitsel oyunlar ile İngilizce kelime öğretiminin öğrencilerin başarılarına etkisi tespit edilmeye çalışılmıştır.

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.

Kümeleme analizi, gruplanmış verilerin sınıflandırılması amacıyla kullanılmaktadır. 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, 2015, 349- 360).

Bu araştırmada k- ortalamalar kümesi yönteminin üçlü ataması ile yapılan kümeleme analizinin sonucunda 117 öğrenciden 82 tanesi birinci kümeye, 29 tanesi ikinci kümeye ve beş tanesi de üçüncü kümeye dâhil 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, bir tanesi 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. Yapılan bu çalışmalar sonucunda oluşturulan deney ve kontrol gruplarının 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 şekillendirilmiştir.

Kontrol Grubu: Eğitsel oyunlar dışındaki etkinlikler ile İngilizce kelime öğretiminin uygulandığı gruptur. Kontrol grubunda etkinlikler 2014-2015 eğitim- öğretim yılına ait “İlkokul İngilizce 3 Ders ve Öğrenci Çalışma Kitabı”ndaki oyun dışı etkinlikler (Dağlıoğlu, 2015) 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.

Veri Toplama Araçları ve Uygulama Süreci

Veri toplama araçları ve uygulama süreci aşağıda açıklanmıştır:

Kelime Başarı Testi: Çalışma kapsamında deney ve kontrol gruplarının akademik başarılarını ölçmek üzere araştırmacı tarafından kelime başarı testi geliştirilmiştir. Kelime başarı testini geliştirme sürecinde ilk olarak Milli Eğitim Bakanlığına (MEB, 2013) bağlı Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı tarafından yayınlanan çerçeve öğretim programına bağlı kalınarak kazanımlar oluşturulmuştur. Kazanımlar, uzman görüşüne başvurulmuş ve oluşturulmuştur. Çerçeve Program göz önünde bulundurularak oluşturulan kazanımlar Tablo 1’de verilmiştir.

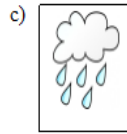
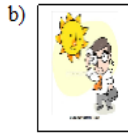
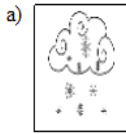
Tablo 1: Çerçeve program göz önünde bulundurularak oluşturulan kazanımlar

| KAZANIMLAR |
|---|
| 1) İngilizce kelimelerin anlamını bilir. 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) - playingfootball (futbol oynama) - reading a book (kitap okuma) - playingsnowball (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 (denizati) - shark (köpek balığı). |
| 2) Öğrendiği İngilizce kelimeleri basit düzeyde cümle içinde kullanır. Örnek Cümleler: It'ssunny. (Hava güneşlidir.)/ It'ssnowy. (Hava karlıdır.)/ It'sswarm. (Hava ılıktır.)/ It'ssnowy. (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 playingfootball. (Ben futbol oynuyorum.)/ Is it a seahorse? (O, bir denizati 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 balınadır.)/ It's a seagull. (O, bir martıdır.) |

Belirtke tablosu hazırlandıktan sonra ölçülmek istenen her bir kelime için üç seçenekli 30 sorudan oluşan bir başarı testi hazırlanmıştır. Hazırlanan test bir Ölçme Değerlendirme uzmanı, üç Eğitim Programları ve Öğretim uzmanı ve üç İngilizce öğretmeninin görüşüne sunulurken uzman onayı alınmıştır. Uzman görüşünden sonra gerekli düzeltmeler yapılarak teste son hali verilmiş ve Zonguldak ili Devrek ilçesinde öğrenim görmekte olan 170 beşinci sınıf öğrencisi üzerinde ön uygulama yapılmıştır. Ön uygulama İngilizce dersi ilkokul ikinci sınıf öğretim programına 2013- 2014 yılında dâhil 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. 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). Analiz sonucunda 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 öğretmenin görüşü de alınarak kelimenin

teste dâhil edilmesine karar verilmiş ve böylece 10 madde testten çıkartılarak 20 maddeden oluşan bir Başarı Testi oluşturulmuştur. Yapılan analizlerde Başarı Testinin ortalama güçlüğü 0.72, ortalama ayırıcılık gücü 0.44 ve iç tutarlılık (KR-20) katsayısı 0.77 olarak hesaplanmıştır. Bu değerler testin güvenilirliğinin 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 madde güçlükleri 0.50 civarında, ayırt edicilik gücünün 0.40 ve bu değer 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 ilişkin değerler incelendiğinde, testin güvenilir bir ölçme aracı olduğu söylenebilir. Başarı testinde kullanılan örnek sorular Şekil 1’de verilmiştir.

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

Şekil 1. Başarı testi örnek soruları

Deneysel Çalışmanın Uygulama Süreci

Deneysel çalışmanın konusu belirlendikten sonra ilk olarak çalışmanın gerçekleştirilebilmesi için ilgili makamdan izin alınmıştır. Daha sonra deneysel çalışmada kullanılacak oyunlar belirlenmiştir. Oyunların bir kısmı geleneksel çocuk oyunlarının konuya uyarlanması şeklinde, bir kısmı ise 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 olmak üzere 15 farklı oyun belirlenmiştir. Oyunlara örnekler şöyle verilebilir.

1) Isındırıcı Oyun: 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.

2) Hareketli Oyun: 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.

3) Dinlendirici Oyun: 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.

Bu oyun etkinlikleri, kazanımlara uygun olarak şekillendirilmiş ve ders planları hazırlanırken Milli Eğitim Bakanlığı (2009) tarafından geliştirilen Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Oyun Etkinliği-I Modülü'nden (MEB, 2009) faydalanılarak hazırlanmıştır. Oyunlara karar verildikten ve deney grubuna yönelik günlük ders planları hazırlandıktan sonra planlanan oyun materyalleri araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Daha sonra, kelime başarı testi ön test olarak hem deney hem de kontrol gruplarına uygulanmış ve deneysel çalışma başlatılmıştır. Deney grubu öğrencileri derslerini planlanan oyunlar ile kontrol grubu öğrencileri ise derslerini Üçüncü Sınıf İngilizce Ders Kitabındaki (Dağlıoğlu, 2015) etkinliklere göre sürdürmüştür; ancak oyunlara yer verilmemiştir. Beş haftanın sonunda kelime başarı testi her iki gruba da son test olarak tekrar uygulanmıştır.

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 programına girilmiş ve bu verilerin analizi bağımlı ve bağımsız örneklem t-testi kullanılarak yapılmıştır.

Bulgu ve Yorumlar

Kelime başarı testinin ön test ve son test olarak uygulanmasıyla elde edilen verilere bağımlı ve bağımsız örneklem t testi uygulanarak araştırmanın bulgularına ulaşılmıştır.

1. Birinci Denenceye Ait Bulgu ve Yorumlar

Denence 1. Deney ve kontrol gruplarının ön testleri arasında anlamlı bir farklılık vardır.

Bu alt problemde deney ve kontrol gruplarının ön test puan ortalamalarının arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirleyebilmek amacı ile bağımsız örneklem için t- testi uygulanmıştır. Ulaşılan sonuçlar Tablo 2’de gösterilmektedir.

Tablo 2. 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 2 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 kontrol grubunun başarı puanından daha yüksek olduğu, ancak iki grubun puanları arasında 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 anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuçlara göre iki grubun da çalışmaya başlamadan önce birbirine denk olduğu söylenebilir.

2. İkinci Denenceye Ait Bulgular

Denence 2: Eğitsel oyunlar ile kelime öğrenen deney grubunun ön test ve son testleri arasında anlamlı bir farklılık vardır.

Bu alt problemde 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 3' te gösterilmektedir.

Tablo 3. 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 | 15,25 | 1,48 | 34 | -9,87 | 0,00 |
| Son test | 35 | 17,34 | 1,62 | | | |

Tablo 3'te gösterilen geleneksel yöntemlerin kullanıldığı kontrol grubundaki öğrencilerin araştırma öncesi ve sonrasındaki puan ortalamaları arasında bir fark olup olmadığını belirlemek için yapılan ilişkili örneklem t- testi sonucuna göre araştırma öncesindeki puan ortalamasının $\bar{X}_{\text{öntest}} = 15, 25$ ve araştırma sonrasındaki puan ortalamaları $\bar{X}_{\text{sontest}} = 17, 34$ olduğu görülmektedir. Buna göre eğitsel oyunların uygulanmadığı kontrol grubunun başarı ortalamasının arttığını göstermektedir. 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, geleneksel yöntem ile kelime öğretiminin öğrencilerin başarısı üzerinde olumlu bir etkiye sahip olduğu söylenebilir.

3. Üçüncü Denenceye Ait Bulgular

Denence 3: Eğitsel oyun dışındaki yöntemler ile kelime öğrenen kontrol grubunun ön test ve son testleri arasında anlamlı bir farklılık vardır.

Bu alt problemde de 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 4' te verilmiştir.

Tablo 4. 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 | | | |

Tablo 4'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 puanları arasında artış olmuştur. Öğrencilerin ön test ve son test puan ortalamaları istatistiksel olarak arasında 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 erişti düzeylerine olumlu bir etkiye bulunduğunu göstermektedir.

4. Dördüncü Denenceye Ait Bulgular

Denence 4. Deney ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin son testleri arasında anlamlı bir farklılık vardır.

Araştırmanın bu alt probleminde, deney ve kontrol gruplarının 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 5'te gösterilmektedir.

Tablo 5. 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 | | | |

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 5 incelendiğinde, çalışma sonucunda deney grubunun test puan

ortalamasının $\bar{X}_{\text{son test}}=19,68$ iken kontrol grubunun test puan ortalamasının $\bar{X}_{\text{son test}}=17,34$ 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 geleneksel yöntemler ile gerçekleştirilen kelime öğretiminden daha etkili olduğu görülmektedir.

Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Dünya genelinde İngilizcenin ortak yabancı dil olarak kullanılması İngilizce bilmeyi tüm bireyler için zorunlu hale getirmekte ve bu durum da İngilizce eğitimine 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 öğretimine 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.

Araştırmada uygulanan ön test ile deney ve kontrol gruplarının birbirine denk olup olmadığı incelenmiş ve ön test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Bir başka deyişle, araştırma öncesinde iki grubun birbirine denk olduğu görülmüştür.

Araştırma sonucunda eğitsel oyunların kullanıldığı deney grubunda ve eğitsel oyunlar dışındaki tekniklerin kullanıldığı kontrol grubunun akademik başarısının arttığı görülmüştür. Buna göre, eğitsel oyunların ve oyun tekniği dışındaki tekniklerin öğrencilerin İngilizce kelime öğrenmelerini desteklediği sonucuna ulaşılmıştır. Buradan hareketle, İngilizce kelime öğretiminde oyun dışı etkinliklerin de kullanılabilmesi sonucuna ulaşılabilir.

Çalışmada eğitsel oyunlar ile kelime öğrenen deney grubundaki öğrencilerin başarıları ile ders kitabında önerilen oyun dışı teknikler ile kelime öğrenen kontrol grubu öğrencilerinin başarıları karşılaştırılmış ve iki grup arasında deney grubu lehinde anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Başka bir deyişle, eğitsel oyunlar ile kelime öğretiminin öğrencilerin başarısını eğitsel oyunlar dışında kullanılan tekniklere göre daha çok artırmıştır. Kuramsal çerçeve incelendiğinde de Dervişoğulları, (2008), Kalaycıoğlu (2011), Gülsoy (2013), Chou (2012) Taheri (2014) ve Lin (2014) tarafından gerçekleştirilen çalışmaların sonucunda eğitsel oyunlar kullanılarak kelime öğretimi yapılmasının öğrencilerin akademik başarılarını arttırdığı görülmektedir. Elde edilen bulgular ile kuramsal çerçeve inceleyerek elde edilen veriler birleştirildiğinde eğitsel oyunlar ile yabancı dilde kelime öğretimi yapılmasının öğrencilerin kelimeleri öğrenme düzeylerini arttırdığı söylenebilir. Bu durumdan hareketle İngilizce derslerinde kelime öğretimi yapılırken eğitsel oyunların kullanılmasının ders kitabında önerilen oyun dışı tekniklerden daha etkili olduğu ve hatta eğitsel oyunların İngilizce kelime öğretiminde kullanılabileceği sonucuna ulaşılabilir.

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 ulaşılabilir.

Çalışmanın sonuçları göz önüne alındığında araştırmacılara sunulan öneriler şunlardır:

- 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 kelime öğrenmedeki başarıya etkisi üzerinde durulmuştur. Eğitsel oyunların diğer faydaları da göz önünde bulundurularak motivasyona, özgüvene, derse karşı tutuma gibi 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

- Anşin, S. (2006). Çocuklarda Yabancı Dil Öğretimi. *D.Ü. Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*6, 9-20.
- Aktaş, T., ve İşigüzel, B. (2013). *Erken Yaşlarda Oyunlarla Yabancı Dil Öğretimi Kuram ve Uygulama*.(1. Basım). Ankara: Nevşehir Üniversitesi Yayınları.
- 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.
- Bakırcıoğlu, R. (2012). *Ansiklopedik Eğitim ve Psikoloji Sözlüğü*, Ankara: Anı Yayıncılık.
- 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.
- Chou, M. (2012). Assessing English vocabulary and enhancing young English as a Foreign Language (EFL) learners' motivation through games, songs and stries. *Education 3- 13*, 43(3), 284- 297.
- Dağlıoğlu, Ö. (2015). İlkokul İngilizce 3 Ders ve Öğrenci Çalışma Kitabı. (1. Basım). Ankara: Bilen Yayınları.
- Dervişoğulları, N. (2008). Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretilen Sınıflarda Oyunlarla Sözcük Öğretimi. Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Esntitüsü, Ankara.
- Gülsoy, T. (2013). 6. Sınıf Öğrencilerinin Kelime Hazinesinin Geliştirilmesinde Eğitsel Oyunların Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Niğde Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Niğde.
- Hashemi, M. ve Azizinezhad, M. (2011). Teaching English To Children: A Unique, Challenging Experience For Teachers, EffectiveTeaching 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.

- 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.
- 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.
- 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.
- MEB, (2013). *İlköğretim Kurumları İngilizce Dersi Öğretim Programı*, Ankara. <http://ttkb.meb.gov.tr/program2.aspx?islem=1&kno=214> adresinden 10.03. 2016 tarihinde indirilmiştir.
- MEB, (2009). *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Oyun Etkinliği-1*, Ankara, http://www.megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Oyun%20Etkinlikleri%20-1.pdf adresinden 01.03.2016 tarihinde indirilmiştir.
- Mubaslat, M. M. (2012). The Effect of Using Educational Games on the Students' Achievement in English Language for the Primary Stage *Files Eric*. Kasım 11, 2015 tarihinde ERIC: files.eric.ed.gov/fulltext/ED529467.pdf adresinden alındı.
- Orhan, A.Y.; Günel, Ö. ve Karadeniz, S. (2015). *Fun With Teddy 3*, 2014-2015 öğretim yılı ders ve çalışma kitabı, Ankara: TED Yayınları.
- Papatğa, E. (2012). Otizmliler çocukların oyun becerileri ile davranış ve sosyal beceri özelliklerinin karşılaştırılması. *Yayımlanmamış yüksek lisans tezi*, Trakya Üniversitesi, Edirne.
- 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.
- Taheri, 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.

TDK, (2016). *Türkçe Sözlük*, Türk Dil Kurumu
www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts adresinden 08.03.2016
tarihinde indirilmiştir.

Tosuncuoğlu, İ. (2013). Başarılı Bir Üniversite Dil Programına Doğru. *E-Journal of Nw World Sciences Academy*, 2.

Uçar, N. (2015). Kümeleme Analizi (Cluster Analysis). (Editör: Ş. Kalaycı),
SPSS Uygulamalı Çok Değişkenli İstatistik Teknikleri (s. 350- 278).
Ankara: Asil Yayın Dağıtım.