



**T.C**

**TOKAT GAZIOSMANPAŞA ÜNİVERSİTESİ**

**EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI**

**EĞİTİM PROGRAMLARI VE ÖĞRETİM YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

**TABU OYUNUNUN YEDİNCİ SINIF ÖĞRENCİLERİNİN  
İNGİLİZCE KELİME ÖĞRENME DÜZEYLERİNE ETKİSİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Rümeysa TUNA GÜNDOĞDU**

**TOKAT**

**Haziran, 2019**



**T.C**

**TOKAT GAZİOSMANPAŞA ÜNİVERSİTESİ**

**EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI**

**EĞİTİM PROGRAMLARI VE ÖĞRETİM YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

**TABU OYUNUNUN YEDİNCİ SINIF ÖĞRENCİLERİNİN  
İNGİLİZCE KELİME ÖĞRENME DÜZEYLERİNE ETKİSİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Rümeysa TUNA GÜNDOĞDU**

**Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Şefik KARTAL**

**TOKAT**

**Haziran, 2019**

## JÜRİ İMZA SAYFASI

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğüne,

Rümeysa TUNA GÜNDOĞDU'nun "Tabu Oyununun Yedinci Sınıf Öğrencilerinin İngilizce Kelime Öğrenme Düzeylerine Etkisi" adlı çalışması 21.05.2019 tarihinde jürimiz tarafından Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Eğitim Programları ve Öğretim Yüksek Lisans Programında yüksek lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Adı Soyadı

Başkan: Dr. Öğr. Üyesi Ercan KAÇMAZ

Üye (Tez Danışmanı): Dr. Öğr. Üyesi Şefik KARTAL

Üye : Dr. Öğr. Üyesi Fazilet Özge MAVİŞ SEVİM

İmza



Onay

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

20.06.2019

Enstitü Müdürü

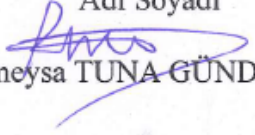
## ETİK SÖZLEŞME

Bu belge ile bu tezdeki bütün bilgi toplama ve raporlaştırma sürecinin Gaziosmanpaşa Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim yönetmeliğine, Eğitim bilimleri Enstitüsü Tez Yazım Klavuzuna, genel akademik kurallara ve etik ilkelere uygun olarak gerçekleştirildiğini, bu tez çalışmasını “intihali engelleme” programı ile taradığımı, bana ait olmayan tüm bilgi, düşünce ve bulgulara atıf yaptığımı ve kaynağımı gösterdiğimi beyan eder sorumluluğun tarafıma ait olduğunu kabul ederim.

Tarih: 21/05/2019

Tezi Hazırlayan Öğrencinin

Adı Soyadı

  
Rümeysa TUNA GÜNDOĞDU

## ÖNSÖZ

Yabancı dil öğretiminde bir dilin en küçük yapıtaşı olan kelime öğretimi büyük bir öneme sahiptir. Kelimeler karşımızdakilerle anlaşabilmemizi, iletişim kurabilmemizi ve duygu ve düşüncelerimizi ifade etmemizi sağlar. Kelime bilgisi olmaksızın insanları anlamamız ve anlaşılmamız mümkün değildir.

İngilizce öğretim sürecinin büyük bir bölümünü kelime öğretimi oluşturmaktadır. Geleneksel kelime öğretiminde öğrencilere kelimeler anlamları ile verilir ve öğrenciler tarafından kelimeler not alınır ya da öğrencilerden kelimelerin anlamlarını sözlükten bulmaları, ezber yapmaları ve ilerleyen süreçte kelimeleri cümle içinde bağlamsal olarak uygun bir şekilde kullanmaları beklenir. Bunun yanı sıra öğrencilere konu ile ilgili kelimelerin hazır listeleri verilebilir ve bu kelime listelerini ezberlemeleri istenebilir. Ancak geleneksel kelime öğretimi öğrencileri sıkıcı bir şekilde kelime ezberlemeye iten, tek düze, ezberci bir yöntemdir. Ve genellikle geleneksel öğretim ile öğretilen kelimeler kısa süreli bellekten uzun süreli belleğe geçemez yani kalıcı öğrenmeler gerçekleşmez.

Öğrenmenin kalıcı olması için en önemli koşul öğrencinin eğlenerek öğrenmesi ve ana dil öğrenmedeki gibi rahat olup kendiliğinden öğrenmenin sağlanmasıdır. Öğretim sürecinde öğrenmeleri eğlenceli hale getirebilmek ve öğrencileri motive etmek için öğretmenler çağdaş öğretim tekniklerinden yararlanarak birçok tekniği bir arada kullanabilir. Bu tekniklerden biri de oyunlardır. Oyunlar kelime öğretiminde birçok yönden etkili bir araçtır. İlk olarak oyunlar öğrenciler için rahatlama ve eğlence sağlamaktadır. İkinci olarak ise oyunlar öğrenenlerin dikkatini ve ilgisini artırır ve öğrencinin aktif olmasına yardımcı olur. Bu kapsamda Tabu oyununun yedinci sınıf öğrencilerinin İngilizce kelime öğrenme düzeylerine etkisinin araştırılması önemlidir.

## TEŞEKKÜR

Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde birçok kıymetli bilim insanından destek aldım. Bu araştırma sürecinde her türlü desteği ve anlayışı ile tecrübe ve bilgi birikiminden çok yararlandığım, bana en doğru olanı bıkmadan usanmadan anlatan ve bu çalışmanın anlamlı olmasına katkı sağlayan değerli tez danışmanım sayın Dr. Öğr. Üyesi Şefik KARTAL'a en içten teşekkürlerimi sunarım.

Yüksek lisans öğrenimim boyunca emeği geçen Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Fakültesinin değerli öğretim üyeleri Doç. Dr. Fevzi DURSUN'a, Dr. Öğr. Üyesi Esmâ EMMİOĞLU SARIKAYA'ya, Doç. Dr. Salih BARDAKCI'ya yaptıkları katkılardan dolayı çok teşekkür ederim.

Çalışmam süresince kıymetli yardım ve desteğini esirgemeyen Arş. Gör. Dr. Muhammed Fatih ALKAN'a teşekkürü bir borç bilirim.

Tez savunma jürisinde yer alarak çalışmanın niteliğinin artmasına katkı sağlayan Dr. Öğr. Üyesi Ercan KAÇMAZ'a ve Dr. Öğr. Üyesi Fazilet Özge MAVİŞ SEVİM'e sonsuz teşekkürler ederim.

Ayrıca çalışmam boyunca bana hiç zorluk çıkarmayan sevgili öğrencilerime, benden yardım ve desteğini esirgemeyen değerli arkadaşım ve meslektaşım doktora öğrencisi Zeynep DURAN'a ve lisansüstü eğitimim boyunca manevi desteğini her zaman hissettiğim sevgili anne ve babama, olumlu tavırları ile bana güvenen ablam Tuğba DEMİR'e, bu zorlu süreçte en büyük destekçim olan, beni sürekli motive eden, şevkimin kırıldığı her an yanımda olarak bana destek olan, bu çalışmayı bitirmemde en büyük paya sahip olan kıymetli eşim Çetin GÜNDOĞDU'ya yürekten teşekkür ederim.

Rümeysa TUNA GÜNDOĞDU

Tokat, 2019

## ÖZET

### TABU OYUNUNUN YEDİNCİ SINIF ÖĞRENCİLERİNİN İNGİLİZCE KELİME ÖĞRENME DÜZEYLERİNE ETKİSİ

Tuna Gündoğdu, Rümeyya

Yüksek Lisans, Eğitim Programları ve Öğretim Bilim Dalı

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Şefik Kartal

Haziran 2019, xvi+140 sayfa

Bu araştırmanın amacı bir kelime oyunu olan “Tabu oyunu” ile ders işlenmesinin ortaokul yedinci sınıf öğrencilerinin İngilizce dersinde kelime bilgisi başarılarına etkisini belirlemek ve öğrencilerin Tabu oyunu ile kelime öğrenme etkinliğine ilişkin görüşlerini almaktır.

Araştırma 2018-2019 eğitim-öğretim yılı birinci döneminde Tokat ilinde bulunan bir imam hatip ortaokulunun yedinci sınıf öğrencilerinden oluşan toplam 92 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir.

Araştırmada kontrol gruplu ön test-son test yarı deneysel araştırma modeli uygulanmıştır. Araştırmada iki deney iki kontrol grubu yer almıştır. Araştırmada ünitelerde yer alan kelimelerin öğretimi deney gruplarında Tabu oyunu ile yapılırken, kontrol gruplarında ise ders kitabının gerektirdiği etkinliklerin dışına çıkılmadan öğretim yapılmıştır. Çalışma haftada 4 ders saati olmak üzere 7 hafta sürmüştür.

Araştırmada belirlenen alt problemlere ilişkin verileri elde etmek amacıyla hem nicel hem de nitel veri toplama araçları kullanılmıştır. Araştırmacı tarafından geliştirilen “Kelime Bilgisi Başarı Testi” deney ve kontrol gruplarına ön test ve son test olarak uygulanmış, deney gruplarındaki öğrencilerin Tabu oyunu ile kelime öğretimine ilişkin görüşleri ile ilgili verileri toplamak için araştırmacı tarafından geliştirilen “Açık Uçlu Yazılı Anket” kullanılmıştır.

Araştırmada elde edilen nicel verilerin çözümlenmesinde SPSS 15.00 programı kullanılmış ve analizlerde  $p<0.05$  olarak kabul edilmiştir. Başarı testinin deneme uygulaması sonunda yapılan analizlerde TAP 6 programı kullanılmış, madde güçlük ve

ayırt edicilik indeksleri, varyans, standart sapma, ortalama ve KR-20 hesaplamaları yapılmıştır. Ayrıca Tabu oyunu ile kelime öğretimine ilişkin öğrenci görüşleri belli temalar altında kodlanarak frekans değerleri sunulmuştur.

Yapılan kelime başarı testi ile ilgili analizlerden sonra uygulama sonucunda Deney1, Deney 2 ve Kontrol 2 gruplarında başarının önteste göre istatistiksel olarak anlamlı şekilde arttığı, Kontrol 1 grubunda ise bir artış olmakla birlikte bu artışın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmüştür. Ayrıca Deney1 ve Kontrol 1 ve Deney 2 ve Kontrol 2 grupları arasında ön test-son test fark puanlarına ait ortalama puanlar arasında anlamlı bir farklılığın olduğu sonucuna varılmıştır. Bu sonuçlara göre uygulanan Tabu oyunu ile kelime öğretiminin öğrencilerin kelime başarılarında ve Tabu oyunu ile kelime öğrenmeye yönelik görüşlerinde olumlu etkisi olduğu görülmüştür.

Ayrıca bu çalışmada düşük başarılı Deney 1 ve Kontrol 1 grupları ve yüksek başarılı Deney 2 ve Kontrol 2 grupları birbiri ile karşılaştırılmıştır. Sonuç olarak, hem düşük başarılı öğrenci grubunda hem de yüksek başarılı öğrenci grubunda Tabu oyunu öğrencilerin kelime öğrenme sürecinde anlamlı bir farklılık yaratmıştır. Bu yüzden bu sonuç Tabu oyununun kelime öğretiminde oldukça etkili bir teknik olduğunu gösteren önemli bir veridir.

Araştırmanın nitel boyutu için araştırma desenlerinden durum çalışması kullanılmıştır. Bu kapsamda çalışmada deney grubunda yer alan 48 öğrenciye Tabu oyunu ile kelime öğretimine ilişkin görüşlerini almak için “Açık Uçlu Yazılı Anket” uygulanmıştır.

Öğrencilerin ankete verdikleri yanıtlardan Tabu oyunu ile ilgili olumlu görüşlere sahip oldukları, Tabu oyunu ile kelime öğretiminin öğrencilerin akademik başarıları ve kişiler arası ilişkileri üzerinde olumlu etkisi olduğu görülmüştür. Ayrıca öğrencilerin Tabu oyun etkinliği ile ifade güçlerinin genel olarak arttığı, Tabu oyun etkinliği ile öğrenilen kelimelerin öğrencilerin daha fazla aklında kaldığı, oyun sırasında kimse kızmadığı için özgüvenlerinin kaybolmadığı, Tabu oyunu ile kelime öğrenmenin hem eğlenceli hem öğretici olduğu, Tabu oyunu ile öğrencilerin daha çok kelime öğrenebildikleri gibi sonuçlara ulaşılmıştır.



Bu alıřmada dşk ve yksek bařarılı ğrencilerin Tabu oyunu ile kelime ğretiminden hem bařarı olarak hem de tutum olarak aynı derecede fayda saėladıėı grlmřtr. Yapılan aık ulu yazılı anket sonuları kapsamında ğrenci grřlerine gre yksek bařarılı ğrencilerin hepsinin Tabu oyunu ile ilgili olumlu tutuma sahip oldukları, dřk bařarılı ğrencilerin ise yzde 95 oranında olumlu tutuma sahip oldukları grlmřtr. Bu durum Tabu oyununun sınıf ii uygulamalarda kullanıřlı bir teknik olduėunu gstermektedir.

Anahtar Kelimeler: İngilizce kelime ğretimi, Tabu oyunu, akademik bařarı, geleneksel yntem.



## ABSTRACT

### THE EFFECT OF TABOO GAME ON SEVENTH GRADE STUDENTS' ENGLISH VOCABULARY LEARNING LEVELS

Tuna Gündođdu, Rmeysa

Master's Thesis, Department of Curriculum and Instruction

Advisor: Assist. Prof. Dr. Őefik Kartal

June 2019, xvi+140 pages

The purpose of this study is to determine the effects of Taboo game that is a word game, on the seventh grade secondary school students' success on vocabulary knowledge. And also it was purposed to investigate the students' opinions about vocabulary learning with Taboo game.

This research was carried out with 92 seventh grade students attending English classes at a religious secondary school in Tokat province during the first term of 2018-2019 Academic Year.

In this research, a pre-test post-test half experimental design with control group was used. There are two experimental and two control groups in the research. The vocabulary teaching in the units is done with Taboo game in the experimental groups while it is done by using the traditional method (straight lecture, question-answer) in the control groups. The study lasted for 7 weeks including 4 teaching hours per week.

Both quantitative and qualitative data collection tools were used in the research to obtain the data regarding the identified problems. "Vocabulary Achievement Test" developed by the researcher was applied as pre-test and post-test in both control and experimental groups. An "Open Ended Written Questionnaire" developed by the researcher was used in order to obtain the views of the students in the experimental groups related to teaching vocabulary with Taboo game.

SPSS 15.00 software was used for the analyses of the quantitative data obtained in this study and significance level was assumed to be  $p < 0.05$  TAP 6 programme was used to conduct the analyses after the result of trial application of Vocabulary

Achievement Test and item difficulty and discrimination indices, variance, standard deviation, mean and KR-20 calculations were done. In addition to this, students' opinions concerning vocabulary teaching with Taboo game are gathered given under certain headings and frequency values about the data are given.

The results of the analysis of the Vocabulary Test show that when compared with pre-test results, the success of the students in Experimental 1, Experimental 2, Control 2 groups increased significantly and the success of the students in Control 1 group increased very little, but this little increase was not significant at all. Also It was concluded that there was a significant difference between the average scores of pre-test and post-test difference scores of Experimental 1 and Control 1 groups and Experimental 2 and Control 2 groups. According to these results, it can be seen that the technique used in this research, teaching vocabulary with Taboo game had a very positive effect on students' vocabulary success and their opinions about learning vocabulary with Taboo game.

However, in this study low success groups Experimental 1 and Control 1 and high success groups Experimental 2 and Control 2 groups are compared with each other. As a result; both in low success groups and high success groups Taboo game created a significant difference in students' vocabulary learning process. So this result is an important data showing that Taboo game is a very efficient technique in vocabulary teaching.

For the qualitative part of the study, case study was used as research design. In this context, 48 students in the experimental groups were applied an "Open- Ended Written Questionnaire" to get their opinions about the vocabulary teaching with Taboo game.

It was understood from the responses of the students that the students have positive attitudes towards Taboo game and vocabulary teaching with taboo game had a positive effect on students' attitudes towards learning vocabulary, on their academic success and on their interpersonal relationships.

Also, the students stated that their power of expression in English increased with Taboo game and the vocabulary learned with Taboo game was more permanent in their

mind. Moreover, the students said that their self confidence didn't disappear because nobody was angry with them and so they felt relaxed during the game. The most important statement most of the students made was that learning vocabulary with Taboo game was both enjoyable and instructive. In addition to this, they expressed that they could learn more vocabulary with Taboo game.

In this research it is also seen that both low and high success group students got the same benefit from vocabulary teaching with Taboo game in terms of success and attitude. As far as attitude was concerned, it was understood from the Open Ended Questionnaire that all of the high success group students have positive attitude towards learning vocabulary with Taboo game and 95% of low success group students have positive attitude towards learning vocabulary with Taboo game. This shows that Taboo game is a very useful technique for classroom applications.

Key Words: English vocabulary teaching, Taboo game, academic success, traditional method.

## İÇİNDEKİLER

Sayfa

JÜRİ İMZA SAYFASI.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
ETİK SÖZLEŞME.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
ÖNSÖZ.....	iii
TEŞEKKÜR.....	iv
ÖZET.....	v
ABSTRACT.....	viii
İÇİNDEKİLER.....	xi
TABLolar LİSTESİ.....	xiv
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xvi
BÖLÜM I.....	1
GİRİŞ.....	1
Problem Durumu.....	1
Araştırmanın Amacı.....	3
Alt Problemler.....	3
Araştırmanın Önemi.....	4
Sayıtlar.....	5
Sınırlılıklar.....	6
Tanımlar.....	6
BÖLÜM II.....	7
KAVRAMSAL ÇERÇEVE.....	7
Yabancı Dil Öğretimi.....	7
İletişimsel Yabancı Dil Öğretimi.....	7
Yabancı Dil Öğretiminde Kelime Bilgisinin Önemi.....	9
Kelime Öğrenme Stratejileri.....	13
Kelime Öğretme Stratejileri.....	17
Oyunlarla Yabancı Dil Öğretimi.....	20
Oyunlarla Kelime Öğretimi ve İlgili Araştırmalar.....	21
Tabu Oyununun Kelime Öğretiminde Uygulanmasına İlişkin Araştırmalar.....	22
BÖLÜM III.....	25
YÖNTEM.....	25

Araştırmanın Modeli .....	25
Çalışma Grubu .....	26
Deney ve Kontrol Gruplarının Denkliğine İlişkin Bulgular .....	26
Deney ve Kontrol Gruplarına İlişkin Demografik Bilgiler .....	28
Deneysel İşlem Basamakları .....	29
Tabu Kartlarının Oluşturulması .....	30
Tabu Oyununun Uygulanma Şekli .....	30
Veri Toplama Araçları .....	31
Başarı Testinin Geliştirilmesi .....	32
Açık Uçlu Yazılı Anketin Geliştirilmesi .....	35
Verilerin Çözümlemesi .....	35
Nicel Verilerin Çözümlemesi .....	35
Nitel Verilerin Çözümlemesi .....	38
BÖLÜM IV .....	40
BULGULAR .....	40
Nicel Verilerden Elde Edilen Bulgular .....	40
Deney Gruplarının Kelime Başarı Testinden Aldıkları Ön Test-Son Test Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin Bulgular .....	40
Kontrol Gruplarının Kelime Başarı Testinden Aldıkları Ön Test-Son Test Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin Bulgular .....	41
Deney ve Kontrol Gruplarının Kelime Başarı Testinden Aldıkları Ön Test-Son Test Puan Farklarının Karşılaştırılmasına İlişkin Bulgular .....	42
Nitel Verilerden Elde Edilen Bulgular .....	43
Öğrencilerin Tabu Oynarken Ne Hissettiklerine İlişkin Bulgular .....	43
Tabu Oyununun İngilizce Kelime Öğrenmeye Etkilerine İlişkin Bulgular .....	45
Öğrencilerin Grup Arkadaşlarından Öğrenme Durumuna İlişkin Bulgular .....	46
Tabu ile Kelime Öğretiminin Farklılıklarına İlişkin Bulgular .....	48
Öğrencilerin Kendini Yabancı Dilde İfade Etme Gücüne İlişkin Bulgular .....	51
Kelimelerin Kalıcılığına İlişkin Bulgular .....	53
Tabu Oyununa Karşı İstekliliğe İlişkin Bulgular .....	54
BÖLÜM V .....	57
TARTIŞMA .....	57
Nicel Bulgularla İlgili Tartışma .....	57

Nitel Bulgularla İlgili Tartışma.....	60
BÖLÜM VI.....	65
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	65
Sonuçlar .....	65
Öğrencilerin İngilizce Dersinde Kelime Başarılarına İlişkin Sonuçlar .....	65
Öğrencilerin Tabu Oyununa İlişkin Düşünceleri ile İlgili Sonuçlar .....	66
Öneriler .....	67
Uygulayıcılar İçin Öneriler.....	67
Araştırmacılar İçin Öneriler .....	67
KAYNAKÇA .....	69
EKLER .....	77
Ek-1. Çalışma İzin Belgesi.....	77
Ek-2 Tabu Kartları .....	78
Tabu Kelimeleri 1 .....	78
Tabu Kelimeleri 2.....	81
Ek- 3. Başarı Testi.....	85
Ek-4. Maddelerin Ayırt Edicilik ve Güçlük Değerleri (50 madde) .....	92
Ek-5. Maddelerin Ayırt Edicilik ve Güçlük Değerleri (Problemlili 17 Madde Atıldıktan Sonra).....	94
Ek-6. Açık Uçlu Yazılı Anket.....	96
Ek-7. Ders Planları.....	98
Deney Gruplarının Ders Planları .....	98
Kontrol Gruplarının Ders Planları .....	120
Ek- 8. Özgeçmiş.....	140

## TABLULAR LİSTESİ

### Sayfa

Tablo 1. Gu ve Johnson (1996)'ın Kelime Öğrenme Stratejileri.....	14
Tablo 2. Ma'nın Kelime Öğrenme Stratejileri Listesi .....	16
Tablo 3. Deneysel Modelin Simgesel Görünümü.....	25
Tablo 4. Başarı Testi Ön Test Puanlarına İlişkin Shapiro-Wilk Testi Sonuçları.....	27
Tablo 5. Deney 1 ve Kontrol 1 Gruplarının İngilizce Dersi Kelime Başarı Testinden Aldıkları Ön test Puanlarına İlişkin Mann Whitney U Testi Sonuçları .....	28
Tablo 6. Deney 2 ve Kontrol 2 Gruplarının İngilizce Dersi Kelime Başarı Testinden Aldıkları Ön test Puanlarına İlişkin Bağımsız Gruplar t-Testi Sonuçları.....	28
Tablo 7. Deney 1, Kontrol 1, Deney 2 ve Kontrol 2 Gruplarında Bulunan Öğrencilerin Demografik Özelliklerine Göre Dağılımı .....	29
Tablo 8. Başarı Testinin 50 Soruluk İlk Hali ile İlgili İstatistikler .....	33
Tablo 9. Başarı Testinin 33 Soruluk Son Hali ile İlgili İstatistikler .....	33
Tablo 10. Başarı Testi Ön Test-Son Test Puan Farklarına İlişkin Shapiro Wilk Testi Sonuçları.....	37
Tablo 11. Cohen'in Belirlediği Düşük, Orta ve Yüksek Etki Büyüklüğü Değerleri.....	37
Tablo 12. Deney 1 Grubunun Kelime Başarı Testinden Aldığı Ön Test-Son Test Puanlarına İlişkin Bağımlı Gruplar t-Testi Sonuçları .....	40
Tablo 13. Deney 2 Grubunun Kelime Başarı Testinden Aldığı Ön Test-Son Test Puanlarına İlişkin Bağımlı Gruplar t- Testi Sonuçları .....	41
Tablo 14. Kontrol 1 Grubunun Kelime Başarı Testinden Aldığı Ön Test Son Test Puanlarına İlişkin Bağımlı Gruplar t-Testi Sonuçları .....	41
Tablo 15. Kontrol 2 Grubunun Kelime Başarı Testinden Aldığı Ön Test-Son Test Puanlarına İlişkin Bağımlı Gruplar t- Testi Sonuçları .....	42
Tablo 16. Deney 1 ve Kontrol 1 Gruplarının İngilizce Dersi Başarı Testi Ön Test-Son Test Puan Farklarına İlişkin Bağımsız Gruplar t-Testi Sonuçları.....	42
Tablo 17. Deney 2 ve Kontrol 2 Gruplarının İngilizce Dersi Başarı Testi Ön Test-Son Test Puan Farklarına İlişkin Bağımsız Gruplar t- Testi Sonuçları.....	43
Tablo 18. Öğrencilerin Tabu Oyunu ile Kelime Öğrenirken Ne Hissettiklerine İlişkin Görüşleri .....	44



Tablo 19. Grupça Oynanan Tabu Oyun Etkinliğinin Öğrencilerin İngilizce Kelime Öğrenmelerine Etkilerine İlişkin Öğrenci Görüşleri .....	45
Tablo 20. Öğrencilerin Bilmedikleri Bir Kelimenin Anlamını Grup Arkadaşlarından Öğrenip Öğrenmediğine İlişkin Öğrenci Görüşleri .....	47
Tablo 21. Daha Önceki İngilizce Dersleri ile Tabu Oyunuyla Kelime Öğretimi Yapılan Dersin Karşılaştırılmasına İlişkin Öğrenci Görüşleri .....	48
Tablo 22. Öğrencilerin Tabu Oyun Etkinliği ile İfade Etme Gücünün Artıp Artmadığına İlişkin Öğrenci Görüşleri .....	51
Tablo 23. Tabu oyun Etkinliği ile Öğrenilen Kelimelerin Daha Fazla Akılda Kalıp Kalmayacağı ile İlgili Öğrenci Görüşleri.....	53
Tablo 24. Öğrencilerin Tabu Oyunu ile Kelime Öğrenmeye Devam Etmek İsteyip İstemediklerine İlişkin Öğrenci Görüşleri .....	55
Tablo 25. Başarı Testine Ait Belirtke Tablosu .....	85

## ŞEKİLLER LİSTESİ

**Sayfa**

Şekil 1. Kelime Öğretiminin Dört Önemli Bileşeni .....	12
Şekil 2. Schmitt'in Kelime Öğrenme Stratejileri Listesi.....	15



## BÖLÜM I

### GİRİŞ

Bu bölümde; problem durumu, araştırmanın amacı, önemi, sınırlılıklar, varsayımlar, tanımlar ve kısaltmalar sunulmuştur.

#### Problem Durumu

Bilginin hızla yayıldığı küreselleşen dünyada yabancı dil bilmek daha da önem kazanmıştır. Dünyada olan gelişmelere ayak uydurabilmek, bilim ve teknolojideki gelişmeleri takip edebilmek için yabancı dil çok önemli bir araçtır. Avrupa Birliği üyelik sürecinde olan ülkemizde yabancı dil öğrenimi büyük bir öneme sahiptir.

Yabancı dil öğretimi eğitim sistemimizde uzun yıllardır önem verilen ve geliştirilmesi için üzerinde tartışılan bir alandır. Nitekim 2013 yılında yenilenen yeni öğretim programıyla birlikte yabancı dil olarak İngilizce öğrenme yaşı düşürülerek, İngilizce dersi dördüncü sınıf düzeyinden ikinci sınıf düzeyine kadar indirilmiştir. Bunda erken yaşta dil öğrenmenin amaçlandığı söylenebilir. Ayrıca yeni programda, Avrupa Ortak Dil Çerçeve Programı'na uygun olarak yazma becerileri çıkarılmış ve function (işlev) sayıları artırılmıştır (Demirtaş ve Erdem, 2015). Bu durum öğrendiğini gerçek yaşam durumlarına uyarlayabilen ve günlük yaşamda öğrendiğini kullanabilen öğrencilerin yetiştirilmesine ağırlık verildiğini göstermektedir. Ancak tüm bunlara rağmen yabancı dil öğretimi sorunu halen devam etmektedir.

Türkiye'de öğrenciler bir dayatma ile sadece not alıp yabancı dil dersini geçme yönünde koşullanmışlardır (Bayram 1996; akt. Aslan ve Akbarov, 2010). Günümüzde özellikle bilgisini gerçek yaşam durumlarında kullanamayan, dilin iletişimsel işlevini gerçekleştiremeyen, yabancı dili dil bilimsel olarak belli oranda bilse de dili bağlamsal ve işlevsel olarak kullanamayan öğrenci profili yetişmektedir.

Bu kapsamda dil öğretiminin niteliğini ve etkililiğini belirleyen birçok değişken vardır. Öğrenenin motivasyonu, istekliliği, eğitim ortamı, materyaller, yeni öğretim yöntem ve teknikleri, öğrenen ve öğretene özellikleri, öğretmenin dil öğretiminin işlevsel yönüne olan bakış açısı gibi birçok etken dil öğretim sürecini doğrudan ya da dolaylı olarak etkilemektedir. Ayrıca eğitim sistemimizin genel olarak sonuç odaklı olması ve aksine dil öğretiminin süreç odaklı olması da diğer bir etken olarak söylenebilir.

Bunun yanı sıra sadece ders kazanımlarının öğretilmesi ve öğrenciye kapasitesinden fazla bilgi yüklenilmesi ve yalnızca ders amaçlı dil öğretimi günümüzde de halen ortalama on yıl süre ile dil eğitimi almasına rağmen yabancı dilde iletişim kuramayan, dili günlük yaşamda kullanamayan öğrenci profili yetiştirilmesine sebep olmaktadır. Yabancı dil öğretiminde ana nokta dilde iletişimsel olarak kendini ifade edebilen bireyler yetiştirecek, ezberden çok uygulamaya dönük bir öğretimin olması esastır. Öğretmenin kullandığı yöntem bu bağlamda önemlidir. Geleneksel öğretim yaklaşımı ezberci, öğrenciyi pasif kılan bir öğrenme sunmaktadır. Çağdaş öğretim yaklaşımları ise bilgiyi yapılandırmayı ve dolayısıyla kalıcı öğrenmeyi amaçlayan bir öğrenme gerçekleşmesini sağlamaktadır. Bu nedenle dil öğretimi sorunu dilin nasıl öğretileceği sorununu da ortaya çıkarmıştır.

Dil öğretiminde yöntem, öğrenciyi eğitimin amaçlarına en çabuk ve en güvenilir olarak ulaştıracak olan bir öğretim unsurudur (Memiş ve Erdem, 2013). Yabancı dil öğretiminde kullanılacak birçok yöntem olmakla birlikte hangi yöntemin ya da tekniğin kullanılacağını bağlamın kendisi belirlemektedir. Örneğin 0-5 yaş İngilizce öğretimi ile 12-17 yaş İngilizce öğretimi yöntemi aynı olamaz. Aynı şekilde bir tıp öğrencisinin aldığı İngilizce eğitimi ile turizm alanındaki öğrencinin aldığı İngilizce eğitiminin bağlamları farklıdır. Dolayısıyla her iki bağlamda da kullanılacak yöntem ve teknikler çeşitlilik gösterebilir.

Zenginleştirilmiş ve çok çeşitli öğrenme materyallerinden oluşan bir öğretim öğrenmeyi de etkili hale getirmektedir. Yabancı dil öğretiminde kullanılacak yöntemlerden biri de oyunlardır. Oyunlar öğrenmeyi sıkıcılıktan kurtarır ve öğrencinin yapılan etkinlikte aktif rol almasını sağlamaktadır. Fahmiati (2016) çalışmasında oyunların birçok avantajı olduğundan bahsetmektedir. Ona göre oyunlar ilgi çekici, sıradan sınıf rutininden sıyrılmak için hoş bir fırsat ve dil pratiği sağlayan doğal bir

araçtır. Ayrıca Fahmiati (2016) oyunların motive edici olduğunu, öğrencilerin iletişim ve etkileşim kurmalarında teşvik edici olduğunu dile getirmektedir.

Oyunlar yabancı dil öğretimi sınıflarında verilen ders içerikleriyle uyumlu olarak verildiği takdirde; öğrenilen dilin yaparak ve yaşayarak öğrenilmesini destekleyen bir materyal görevi üstlenmektedir (Engin, Seven ve Turhan, 2004). Bu bağlamda oyunlar İngilizce dersinde kelime öğretiminde alternatif bir yöntem olarak kullanılabilir. Bu çalışmada bir kelime oyunu olan Tabu oyununun ortaokul yedinci sınıf öğrencilerinin kelime öğrenme düzeylerine etkisi araştırılacaktır.

### **Araştırmanın Amacı**

Bu araştırmanın temel amacı, ortaokul yedinci sınıf öğrencilerine İngilizce kelime öğretiminde, Tabu oyununun kullanılmasının öğrencilerin İngilizce dersinde kelime başarılarına etkisini belirlemek ve öğrencilerin Tabu oyunu ile kelime öğretimine ilişkin görüşlerini almaktır.

### **Alt Problemler**

1. Geleneksel öğretimle ders işlenen ve Tabu oyunu ile ders işlenen sınıflarda öğrencilerin İngilizce dersinde kelime başarılarına göre;
  - a) Deney 1 grubunun İngilizce kelime başarı testi ön test-son test başarı puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
  - b) Kontrol 1 grubunun İngilizce kelime başarı testi ön test-son test başarı puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
  - c) Deney 2 grubunun İngilizce kelime başarı testi ön test-son test başarı puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
  - d) Kontrol 2 grubunun İngilizce kelime başarı testi ön test-son test başarı puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
  - e) Deney 1 ile Kontrol 1 gruplarının kelime başarı testinden aldıkları ön test-son test puan farklarına ait ortalama puanlar arasında anlamlı bir fark var mıdır?
  - f) Deney 2 ile Kontrol 2 gruplarının kelime başarı testinden aldıkları ön test-son test puan farklarına ait ortalama puanlar arasında anlamlı bir fark var mıdır?

2. Tabu oyunu ile ders işlenen sınıflarda öğrencilerin İngilizce dersine yönelik görüşlerine göre;
- Öğrencilerin Tabu kelime oyununa ilişkin duyguları nelerdir?
  - Tabu kelime oyununun öğrencilerin kelime öğrenme durumlarına bir etkisi var mıdır?
  - Tabu kelime oyununun öğrencilerin kendini ifade etme gücüne bir etkisi var mıdır?
  - Tabu kelime oyununun öğrencilerin kelimeleri hafızada tutma durumlarına etkisi var mıdır?

### Araştırmanın Önemi

Dil öğretiminde okuma, yazma, konuşma ve dinleme gibi dört temel becerinin geliştirilmesinde en önemli yapı taşı kelime bilgisidir. İngilizce öğretiminde kelime bilgisi öğretimi karmaşık olan dil öğretiminin en basit ve önemli parçasıdır. Bir kişinin kelime hazinesi ne kadar zengin ise o oranda dili etkin kullanması ve o dilde iletişim kurabilmesi beklenir. Bu nedenle bir yabancı dil bilmenin ön şartlarından birisinin geniş bir kelime dağarcığına sahip olmak olduğunu söyleyebiliriz.

Ülkemizde yabancı dil öğretimi başlı başına tartışılan ve çözüme kavuşturulması için yıllardır çeşitli çalışmalar yapılan bir alandır. Bu amaçla; öğretim programlarında bazı yeni düzenlemeler yapılmıştır. Örneğin; 2013 yılında yeniden düzenlenen İngilizce dersi öğretim programı ile İngilizce öğrenme yaşı ikinci sınıftan itibaren olacak şekilde düzenlenmiştir. Bu yeni öğretim programı ile ders saatleri de yeniden düzenlenmiş ve İngilizce dersi ikinci, üçüncü ve dördüncü sınıfta ikişer saat, beş ve altıncı sınıfta üçer saat, yedi ve sekizinci sınıfta dörder saat olacak şekilde düzenlenmiştir (TTKB, 2013). Bunun yanı sıra beşinci sınıf öğrencilerinin yabancı dil ağırlıklı müfredatla eğitim görmesi durumu oldukça yeni bir uygulamadır. Bu düzenleme, Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 28 Mayıs 2013 tarihli ve 22 sayılı kurul kararı doğrultusunda ders dağıtım çizelgesi hakkındaki açıklamalarla belirlenmiştir. Söz konusu ders çizelgeleri hakkındaki açıklamaların 6. maddesi şu şekildedir:

Beşinci sınıfta Türkçe, Matematik, Fen Bilimleri, Sosyal Bilgiler, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersleri (20 ders saati) ile en az dört (4) ders saatlik seçmeli dersi tamamlamak kaydıyla, imkân ve şartları uygun olan okullarda isteğe bağlı olarak on sekiz (18) ders saatine kadar yabancı dil dersi öğretimi yapılabilir. Bu uygulamayı yapan okullarda, öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeyleri dikkate alınarak Talim ve Terbiye Kurulunca kabul edilmiş ve uygulanmakta olan yabancı dil dersi öğretim programlarına

dayalı olarak dersin zümre öğretmenler kurulunca hazırlanan öğretim programları uygulanabilir.

2013 yılından beri uygulanan yabancı dil ağırlıklı program, esnek bir yaklaşımla altyapısı uygun olan okullar için söz konusu olmuştur (Gür, Çelik ve Yurdakul, 2016). Yabancı dil ağırlıklı eğitim uygulaması, 2018-2019 eğitim öğretim yılı için ülke genelindeki bütün ortaokullarda değil, ilk aşama olarak bazı ortaokulların 5. sınıflarında başlatılmıştır. Uygulama okulları listesi ve öğretim programı Milli Eğitim Bakanlığı tarafından 81 il valiliğine gönderilerek pilot uygulama gerçekleştirilmiştir. Halen çok yeni olan bu uygulamanın etki ve sonuçlarına dair somut bir veri ya da bir araştırma sonucu bulunmamaktadır.

Bu ve benzer çalışmalara rağmen yabancı dil öğretimi ve yabancı dilin öğrenilememesi ülkemiz gündemini meşgul eden bir sorundur. Bununla birlikte; sistemli bir dil öğretiminin uygulamalı olarak gerçekleştirilmesi, öğrencinin kendi öz disiplinli çalışmasına ve öğretmenin ders içi etkili öğretim tasarımına bağlıdır.

Bu çalışmada yabancı dil öğretiminde sıkıcı, tek düze ve soyut olan kelime öğrenme sürecinin öğrenci açısından daha eğlenceli, aktif ve kalıcı olması için en etkili doğal araçlardan biri olan Tabu oyunundan faydalanılmıştır.

Bu çalışmada iki düşük başarılı öğrenci grubu ve iki yüksek başarılı öğrenci grubu karşılaştırılmıştır. Böylece Tabu oyunu ile kelime öğretiminin hem yüksek başarılı öğrenciler hem de düşük başarılı öğrenciler üzerindeki etkisinin belirlenmesi araştırmanın önemine katkı sağlamaktadır.

Bu çalışma ile kelime öğretimini zevkli ve eğlenceli hale getirebilecek bir oyun olan Tabu ile kalıcı ve aktif kelime öğretiminin sağlanıp sağlanmadığına dair verilerin dil öğretim sürecine, öğrenci ve öğretmenlere faydalı olabileceği düşünülmektedir. Dil öğretim sürecinde bu oyunun kullanılıp kullanılmayacağı belirlenmesi, Tabu oyununun öğrencinin öğrenme sürecine etkisinin tespit edilmesi öğretmenlerin bu yöntemleri örnek alıp kullanması açısından önemlidir. Ayrıca bu çalışmanın verilerinin gelecekte yapılacak çalışmalara bir ışık tutacağı ve genel olarak topluma fayda sağlayacağı düşünülmektedir.

### **Sayıtlar**

1. Deney ve kontrol gruplarının oluşturulmasında uygulanan ölçütler yansızlık açısından yeterlidir.

2. Deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilerin öğrenmeye karşı ilgileri aynı düzeydedir.
3. Deney ve kontrol gruplarındaki öğrenciler ölçme araçlarındaki soruları samimi bir şekilde ve yansız olarak cevaplamıştır.
4. Deney ve kontrol gruplarında öğrencilerin birbirinden etkilenmedikleri bağımsız ölçümler gerçekleştirilmiştir.

### **Sınırlılıklar**

1. Bu çalışma 2018-2019 eğitim-öğretim yılı birinci döneminde Tokat ilinde bir İmam Hatip Orta Okulunun 7. Sınıf B, C, D, E, şubelerinde İngilizce dersini alan öğrencilerle sınırlıdır.
2. Araştırma uygulamanın gerçekleştirileceği 7 hafta boyunca işlenecek konularla (Biographies ve Willd Animals üniteleri) ilgili kelime bilgisi ile sınırlıdır.
3. Bu çalışmanın gerçekleştirildiği okul türünün bir imam hatip ortaokulu olması ve dolayısıyla karma sınıflarda çalışma yapılamaması bu araştırmanın sınırlılıkları arasındadır. Araştırmanın gerçekleştirildiği okulda iki yüksek başarılı erkek sınıfı olmadığı için yüksek başarılı bir kız ve bir erkek sınıfı karşılaştırılmıştır.
4. Araştırmanın sonuçları deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilere uygulanan kelime başarı testinden aldıkları puanlar ve açık uçlu yazılı anket formundan elde edilen görüşler ile sınırlıdır.
5. Araştırma geleneksel yöntem (ders kitabında bulunan etkinliklerin dışına çıkmama) ve Tabu oyunu ile kelime öğretimi ile sınırlıdır.

### **Tanımlar**

**Tabu Oyunu:** Bir oyuncunun bir karttan kelimenin anlamını anlattığı, diğerlerinin ise kelimeyi tahmin ettiği çok oyunculu kelime tahmin oyunudur (Toma, Alexsandru, Dascalu, Dessus ve Metu, 2017).

**Kelime Bilgisi:** Etkili iletişim kurabilmek için bilinmesi gereken kelimeleri ifade etmektedir (Linse, 2005; Neuman ve Dwyer, 2009).

**Geleneksel Yöntem:** Eğitim öğretim etkinliklerinde öğretmeni merkeze alan ve dolayısıyla öğrencinin pasif olduğu ve düz anlatım, ezberleme, tekrar, yazdırma gibi teknikleri içeren bir öğretim yöntemidir (Duruhan, 2004).



## BÖLÜM II

### KAVRAMSAL ÇERÇEVE

#### Yabancı Dil Öğretimi

İngilizce dünyada en önemli ve etkili dil olarak öğretilmektedir. Günümüzde neredeyse çoğu kitap, müzik, internet yazılımları ve filmler İngilizce dilinde yazılmaktadır. Ayrıca teknoloji dili olan İngilizce hayatımızın en önemli parçalarından biri haline gelmiştir. Bu nedenle İngilizce bilmek sınırsız sayıda bilgiye ulaşabilmemize ve böylelikle dünyayı tanımamıza yardımcı olmaktadır. Modiano (2009) İngilizce öğrenenlerin günümüzde İngilizceyi ana dil olarak İngilizce'yi konuşanlarla iletişim kurmak için öğrenmediklerini, aksine gelecekte işle, eğitimle ve sosyal etkinliklerle ilgili onlara yardımcı olacağı için öğrendiklerini belirtmektedir.

Yabancı dil öğretimi makro alanda ekonomik, sosyo-ekonomik, sosyo- kültürel, iletişimsel ve bilimsel bir değere sahiptir. Uluslararası ortak dil olması nedeniyle yabancı dil olarak İngilizce öğretimi önemlidir. Mikro alanda yabancı dil bireylerin meslek sahibi olmalarında, mesleki alanda uzmanlaşmalarında, kişisel gelişimlerinde etkili bir faktördür.

Sürekli değişen eğitim ihtiyaçları öğretmenlerin yenilikçi öğretim yöntem ve tekniklerini kullanabilmelerini gerektirmektedir. Bu noktada yabancı dil öğretiminde kullanılan yöntem ve teknikler öğretimin niteliğini etkileyen önemli etkenlerden biridir. Bunun dışında öğrencinin motivasyonu, hazırbulunuşluğu, eğitim öğretim ortamının fiziksel durumu, öğretmenin alan bilgisi diğer etkenlerden bazılarıdır. Tüm bu etkenlerin göz önünde bulundurulması yabancı dil öğretiminde önemlidir.

#### İletişimsel Yabancı Dil Öğretimi

Öğretim ve öğrenme birbirinden ayrılamayacak kadar ilişkili iki kavramdır. Brown (1994) öğretimi; rehber olmak, öğrenmeye olanak sağlamak, öğrenenin öğrenmesini sağlamak ve öğrenme için tüm koşulları oluşturmak olarak tanımlamaktadır. Bu doğrultuda öğreten kişinin öğrenen bireyin nasıl öğrendiğine dair anlayışı onun eğitim felsefesini, öğretme stilini, yaklaşımını, yöntemini ve sınıf içi

uygulayacağı tekniklerini belirlemektedir. Bu nedenle yabancı dil öğretimi öğrenmeyi de içine alan süreci kapsamaktadır.

Öğretim sürecinde öğrencilerin öğrenmesine yardımcı olmada öğretmenlerin yaklaşım, yöntem ve teknikleri büyük bir öneme sahiptir. Edward Antony 1963 yılında yaklaşım, yöntem ve teknik kavramlarını şu şekilde tanımlamıştır. Yaklaşım, dilin doğası, öğrenim ve öğretime yönelik bir takım varsayımlardır. Yöntem, yaklaşıma dayalı genel bir planlamadır. Teknik ise yaklaşım ve yöntem ile tutarlı olmak şartıyla sınıfta uygulanan özel etkinliklerdir (Tosun, 2006).

Celce ve Murcia (1991) öğretim durumlarında diğer etkenlerden ziyade, kullanılan yöntemin sonucun başarıya ulaşmasında belirleyici olduğunu belirtmektedir. Nitekim tarih boyunca yabancı dil öğretiminin etkililiğini artıracak çeşitli yöntem ve yaklaşımlar geliştirilmiştir. Bunlardan iletişimsel yaklaşım günümüz İngilizce dersi öğretim programının dayandığı yaklaşım türüdür. Ders kitapları ve hazırlanan materyal ve etkinlikler de iletişimsel yaklaşıma dayanmaktadır.

İletişimsel yaklaşım Puren'e göre dil bilgisi, kelime ve kültür yaklaşımlarına iletişim boyutunun eklenmesiyle oluşmuştur (Güneş, 2011). İletişimsel yaklaşımın temelinde sınıf öğrenmesini öğrencinin dili kullandığı öğrenci odaklı durumlarla bağlamanın önemli olduğu söylenebilir. Öğrencilerin dili iletişim kurmak ve anlam çıkarmak için kullanabileceği bir çok durum vardır. Örneğin anne babadan kaybolan bir şeyin bulunmasında yardım etmesini istemek, oyun oynamak, bir arkadaşı davet etmek, bir proje oluşturmak ve sevdikleri ve sevmediklerini arkadaşına sormak gibi örnekler verilebilir.

Linse (2005) çocuklarla olan iletişimsel dil öğretimi yaklaşımının yetişkinlerle olandan kısmen farklı olduğunu, çünkü çocukların sıklıkla yetişkin ya da kendinden büyüklerin rolünü oynamayı sevdiklerini belirtmektedir. Bu çerçevede öğrencinin yaşı iletişimsel yaklaşıma dayalı bağlamın oluşturulmasında göz önüne alınabilecek bir etkidir. Ayrıca Linse (2005) iletişimsel yaklaşımda bazı durumlarda öğrencinin dil seviyesini karşılayabilmek için dilin uyarlanabilmesi gerektiğini aksi takdirde iletişimsel ödevin öğrencinin henüz öğrenmediği dil kurallarını gerektireceğinden dolayı getirmektedir. Yani iletişimsel yaklaşımda öğretmenin öğrencinin mevcut durumuna göre etkinliklerini düzenlemesi ve uyarlayabilmesi oldukça önemlidir.

Nunan (1991; akt. Sreehari, 2012) iletişimsel yaklaşımın ilkelerini hedef dilde etkileşim yoluyla iletişim kurmayı öğrenme, gerçek metinlerin öğrenme ortamına sunulması, öğrenenler için sadece dile değil öğrenme sürecinin kendisine de odaklanmayı sağlayan fırsatların sağlanması, öğrenenin kendi kişisel deneyimlerinin geliştirilmesi ve sınıfın dil öğrenmesini sınıf dışı dil etkinlikleri ile destekleme olarak sıralamaktadır.

Bu yaklaşımda odak noktası gerçek ortamlarda dil becerilerini ve işlevlerini geliştirmektir. Littlewood (1981; akt. Richards and Rodgers, 1990) iletişimsel dil öğretim yaklaşımının en önemli özelliklerinden birinin dilin yapısal özelliklerinin yanı sıra işlevsel özelliklerine sistematik olarak önem vermesi olduğunu belirtmektedir. Howatt ise iletişimsel yaklaşımın zayıf ve güçlü versiyonunu şu şekilde ayırt etmektedir. “İngilizce’yi kullanmayı öğrenmek” iletişimsel dil öğretimi yaklaşımının *zayıf* versiyonu, “öğrenmek için İngilizce’yi kullanmak” ise *güçlü* versiyonudur.

İletişimsel yaklaşımla ders işlenen sınıflarda canlandırma, görüşme, tartışma, dil oyunları, problem çözme görevleri, quizler ve araştırmalar gibi bir çok etkinlikten yararlanılabilir (Sreehari, 2012). Öğretmenin rolü sınıfta öncelikle iletişimi sağlamak ve ikincil olarak öğrencilerin hatalarını düzeltmektir (Celce ve Murcia, 1991).

Görüldüğü gibi yabancı dil öğretim alanında bir çok yaklaşım bulunmaktadır. Tek başına en iyi öğretim yaklaşımından bahsetmek mümkün değildir. Tüm yaklaşımlardan en uygun olanını seçmek ve öğretim durumlarına uyarlamak öğretmenin en önemli işlevidir.

Aşağıda yabancı dil öğretiminin büyük bir kısmını oluşturan yabancı dilde kelime bilgisinin öneminden bahsedilecektir.

### **Yabancı Dil Öğretiminde Kelime Bilgisinin Önemi**

Dil öğretiminde en önemli kavramlardan biri de kelime bilgisidir. Kelimeler bir araya gelerek bir dili meydana getirmektedir. Yani en temel ve en çekirdek parça olan kelimelerin bilgisi, insanda var olan dil becerisinin de bir göstergesidir. Dil öğretiminde öğrencilerin sahip olduğu ya da edinmeye çalıştığı kelime haznesi çok önemlidir çünkü kelime bilgisi olmaksızın en küçük bağlam olan kelime grubu, deyim ya da bir cümlenin yorumlanması da mümkün değildir. Bu nedenle dil öğretiminin en önemli

parçası kelime öğretimidir. Zengin bir kelime hazinesi, dünya hakkında daha çok bilgi sahibi olmayı, yeni fikirler edinmeyi ve eğitilmiş bir birey olmayı desteklemektedir.

Kelime bilgisinin ne olduğuna ilişkin birçok tanımlama yapılmıştır. Kelime bilgisi etkili iletişim kurabilmek için bilinmesi gereken kelimeleri ifade etmektedir (Linse, 2005; Neuman ve Dwyer, 2009). Konuşma esnasındaki kelimeler ifade edici kelime bilgisi; dinleme esnasındaki kelimeler ise alıcı kelime bilgisini belirtmektedir (Neuman ve Dwyer, 2009). Hornby (1995; akt. Alqahtani, 2015) ise kelime bilgisini bir dildeki toplam kelime sayısı olarak dile getirmektedir. Bu tanımlamalar kapsamında kelime bilgisi, bir dilde anlam ve işlev olarak bilinen kelimelerin bütünüdür. Ancak kelime bilgisi, sadece kelimelerin anlam bilgisini değil; ayrıca kelimelerin doğru bağlamda eski ve yeni öğrenilen kelimelerin ilişkilendirilmesini gerektirmektedir.

Bireylerin iyi bir kelime bilgisi ya da hazinesine sahip olmasının o dilde anlaşılabilir ve etkin iletişim kurabilmedeki rolü büyüktür. Thurnbury (2002; akt. Alqahtani, 2015) dil öğrenmede kelime bilgisinin önemini şöyle ifade etmektedir: “Gramer ile çok az bir şey ifade edebiliriz ama kelimelerle birçok şeyi ifade edebiliriz”. Başka bir görüşe göre ise kelime bilgisi olmaksızın fikirlerin karşı tarafa iletilmesi mümkün değildir (Wilkins, 1972; akt. Al-Khasawneh, 2012).

Huckin ve Bloch (1993) ise araştırmaların yoğun olarak ikinci dil öğrenenlerin kelime öğrenimi üzerine durduklarını ve kelime bilgisi eksikliğinin ikinci dil öğrenenler için aşılması en zor engel olduğuna ilişkin sonuçlar gösterdiğini belirtmektedir.

Dewey (1910)’a göre bir kelime, kelimelerin anlamları hakkında düşünmek için bir araçtır ve bu nedenle kelime bilgisi kritik bir öneme sahiptir. Yani kelimeler öğrenenlerin düşünme sistemlerini geliştiren bir etkiye sahiptir. Bu durum öğrenenlerin bağımsız kelime öğrenme stratejileri geliştirmelerine de destek olmaktadır.

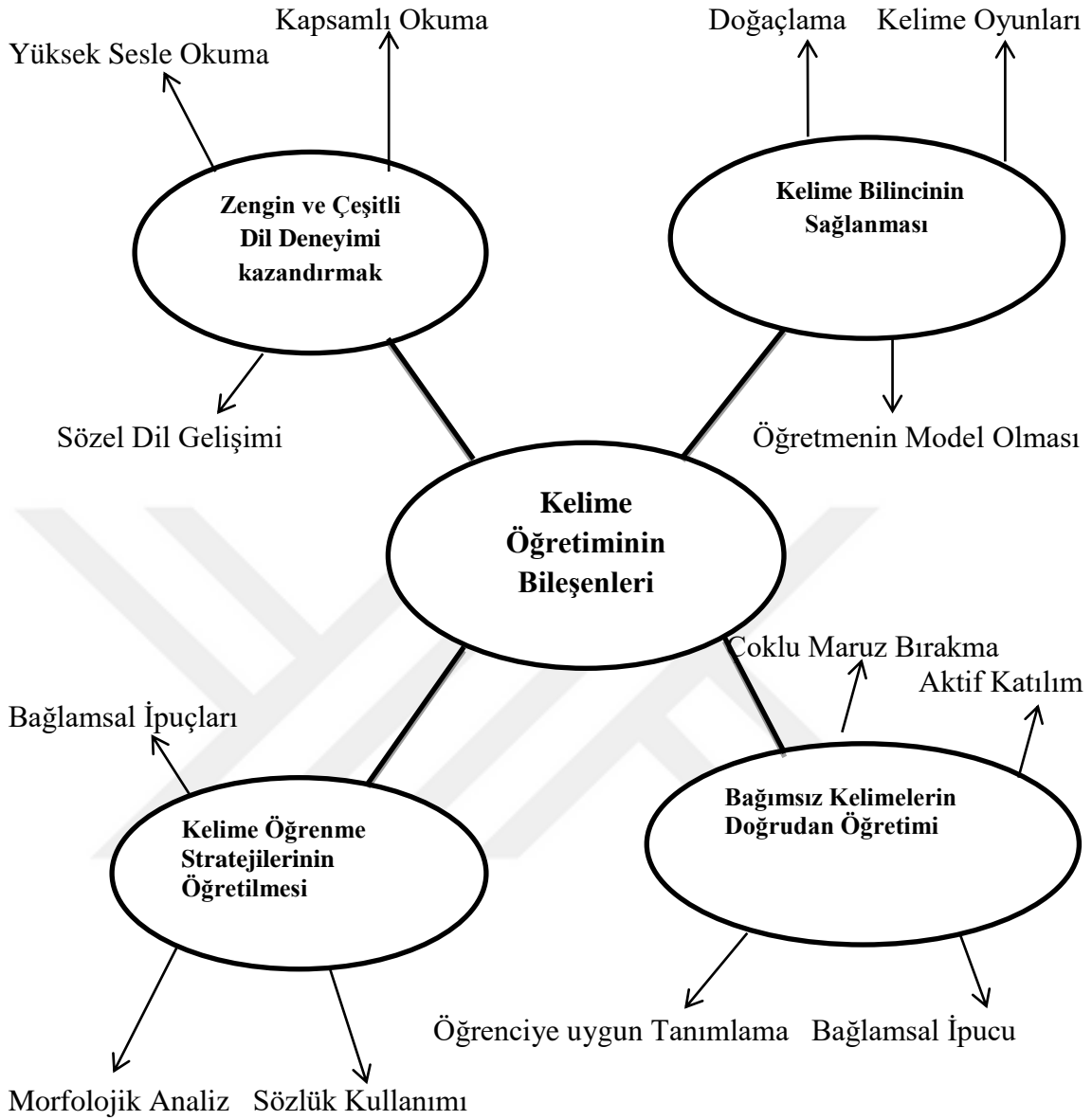
Daha genel anlamda, temel dil becerilerinin pratik olarak kullanımı ile zengin kelime dağarcığına sahip olma arasında sıkı bir ilişki bulunmaktadır (Milton, 2013). Ferreira (2007) ise yeterli kelime bilgisi olmayan öğrencilerin okuma, yazma, dinleme ve konuşma gibi dört temel beceride de başarılı olmasının beklenemeyeceğini dile getirmektedir. Bir dilde anlam arayışı kelime kök ve ek üçgeninde gerçekleştiği için anlamlı girdi sağlanamadığı takdirde özellikle konuşma ve yazma gibi üretimsel becerilerin gelişmesi mümkün olmayabilir. Bu nedenle zengin ve sayıca çok kelime

hazinesine sahip olan bireylerin dört temel becerisinin de o oranda geliştiğini gösteren çeşitli araştırmalar yapılmıştır. Bazı araştırmacılar zengin kelime hazinesine sahip olan öğrencilerin okuma becerisinin de geliştiği sonucuna ulaşmıştır (Chou, 2011; Moghadam, Putri, 2013; Sedita, 2005; Shanahan, 2005; Şen ve Kuleli, 2015; Waring ve Nation, 2004; Zainal ve Ghaderpour, 2012). Kimi araştırmacılar zengin kelime hazinesine sahip öğrencilerin dinleme becerilerinin de geliştiği sonucuna ulaşmıştır (Kacani ve Cyfeku, 2015; Nation, 2001; Stæhr, 2009). Bazı araştırmacılar ise zengin kelime hazinesine sahip öğrencilerin yazma becerilerinin de geliştiğini gösteren araştırma sonuçlarına ulaşmıştır. (Dekhordi ve Salehi 2016; Maskor ve Baharudin, 2015; Milton, 2013). Bazı araştırmacılar ise zengin kelime hazinesine sahip öğrencilerin konuşma becerilerinin de geliştiği sonucuna ulaşmıştır (Kacani ve Cyfeku, 2015; Koizumi ve İna'mi, 2013; Seffar, 2015).

Kıyası bir kelimenin anlamını bilmek; okuma ve dinleme becerilerinin yanı sıra konuşma ve yazma becerilerinin de gelişimini desteklemektedir. Böylece bireylerde var olan zengin kelime hazinesi ve temel dört dil becerisi arasında anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir. Bu nedenle geçmişten günümüze bu konuda birçok araştırma yapılmıştır.

Eğitsel araştırmaların en eski buluşlarından biri de kelime bilgisi ve okuduğunu anlama arasındaki güçlü ilişkidir (Sedita, 2005). Kelime bilgisi, okuma anlama etkinliklerinin ön koşulu niteliğindedir. Zengin kelime hazinesinin varlığının, öğrenenin sadece okuduğunu anlama düzeyini değil, diğer ana becerilerinin gelişimini de desteklediği ve geliştirdiği açıktır. Bu fikirler bağlamında; kelime bilgisinin dil öğrenme sürecinde dört temel beceri olan okuma, yazma, dinleme ve konuşmanın gelişiminde temel bir görev gördüğü söylenebilir.

Graves (2006) kelime öğretiminin dört önemli bileşeni olduğunu belirtmektedir. Öğrencilerin kelime bilgilerini geliştirmelerini sağlamak için her bir bileşen için özel stratejiler vardır. Bu stratejiler Şekil 1'de verilmiştir.



Şekil 1. Kelime Öğretiminin Dört Önemli Bileşeni

(Graves, 2006; akt. Hanson ve Padua, 2011)

Yukarıdaki şekilde görüldüğü gibi kelime öğretiminin ilk ögesi öğrencilere zengin ve çok çeşitli dil deneyimi kazandırmaktır. Bunu sağlamanın yöntemi ise sözel dil gelişimini sağlamak, yüksek sesle okuma ve çok okuma yapmak olarak belirtilmiştir. Böylece konuşma ve okuma etkinliklerine ağırlık verilerek kelime hazinesinin geliştirilebileceği söylenebilir. Graves (2006), kelime öğretiminin diğer bir ögesinin kelime bilincinin teşvik edilmesi olduğunu ifade etmektedir. Kelime bilincini teşvik etmenin yöntemleri ise; doğaçlama, kelime oyunları ve öğretmenin model olması olarak belirtilmiştir.

Şekle göre kelime öğretiminde üçüncü öge öğrencilere kelime öğrenme stratejilerinin öğretilmesidir. Bunun için sözlük, bağlamsal ipuçları ve kelimelerin morfolojik analizinden yararlanılabilir. Ve son olarak kelime öğretiminde bireysel kelimelerin açıkça ve doğrudan öğretilmesi söz konusudur. Bu amaçla öğrenciyeye uygun tanımlamalar, aktif katılım, bağlamsal ipuçları ve öğrencileri kelimelerle çokça karşı karşıya getirme yani öğrencileri kelimelere çokça maruz bırakma stratejileri kullanılabilir.

Kısaca Graves (2006)'in de belirttiği gibi kelime öğretiminin önemli ve kendine özgü bir takım özellikleri vardır. Bu özelliklere göre uygun yöntemlerin kullanılması kelime öğretiminin etkili ve kalıcı olmasını sağlamaktadır.

### **Kelime Öğrenme Stratejileri**

Kelime öğrenme stratejileri öğrencilerin bir kelimeyi öğrenirken ya da daha önceden öğrenilen bir kelimeyi kalıcı olarak bellekte tutmak için uyguladıkları yollardır (Tok ve Yığın, 2014). Öğrenme stratejilerinin bir alt dalı olarak kelime öğrenme stratejileri oldukça yeni bir alandır. Bu alanda yabancı dil öğrenenlerin kelime öğrenme stratejilerini araştıran araştırmacılardan biri de Henning (1973)'tir. Henning (1973) ikinci dil olarak İngilizce ve Farsça öğrenen 75 kişinin kelimeleri hafızada nasıl tuttıklarını kelime testi ile incelemiştir. Bu araştırma sonuçlarına göre akademik başarısı düşük öğrencilerin kelimeleri seslerine göre depoladıkları, akademik başarısı yüksek öğrencilerin ise kelimeleri anlamlarına göre depoladığına sonucuna ulaşılmıştır. Yani düşük seviyeli öğrencilerin yabancı dildeki kelimeleri telaffuzlarına benzeterek bütüncül bir ilişki kurdukları, yüksek seviye öğrencilerin ise kelimeleri anlamlı parçalara ayırmak gibi daha anlamsal analitik stratejiler uyguladıkları sonucuna varılmıştır.

Gu ve Johnson (1996) ise kapsamlı olarak 850 üniversite öğrencisinin kelime öğrenme stratejilerini ve bu stratejilerin dil öğrenmede etkisini araştırmıştır. Bu araştırmada Gu ve Johnson (1996) veri toplama aracı olarak kullandıkları kelime öğrenme anketinde (VLQ) 108 maddeden oluşan en kapsamlı kelime öğrenme stratejisi listelerinden birini kullanmıştır. Bu anket daha önce Oxford (1990; akt. Kulikova, 2015)'un da araştırdığı kelime öğrenme stratejisi araştırmasına dayanmaktadır ve üç

bölümden oluşmaktadır. Bunlar kelime öğrenme inançları, meta bilişsel stratejiler ve bilişsel stratejiler olarak ifade edilmiştir.

Tablo 1. Gu ve Johnson (1996)'ın Kelime Öğrenme Stratejileri

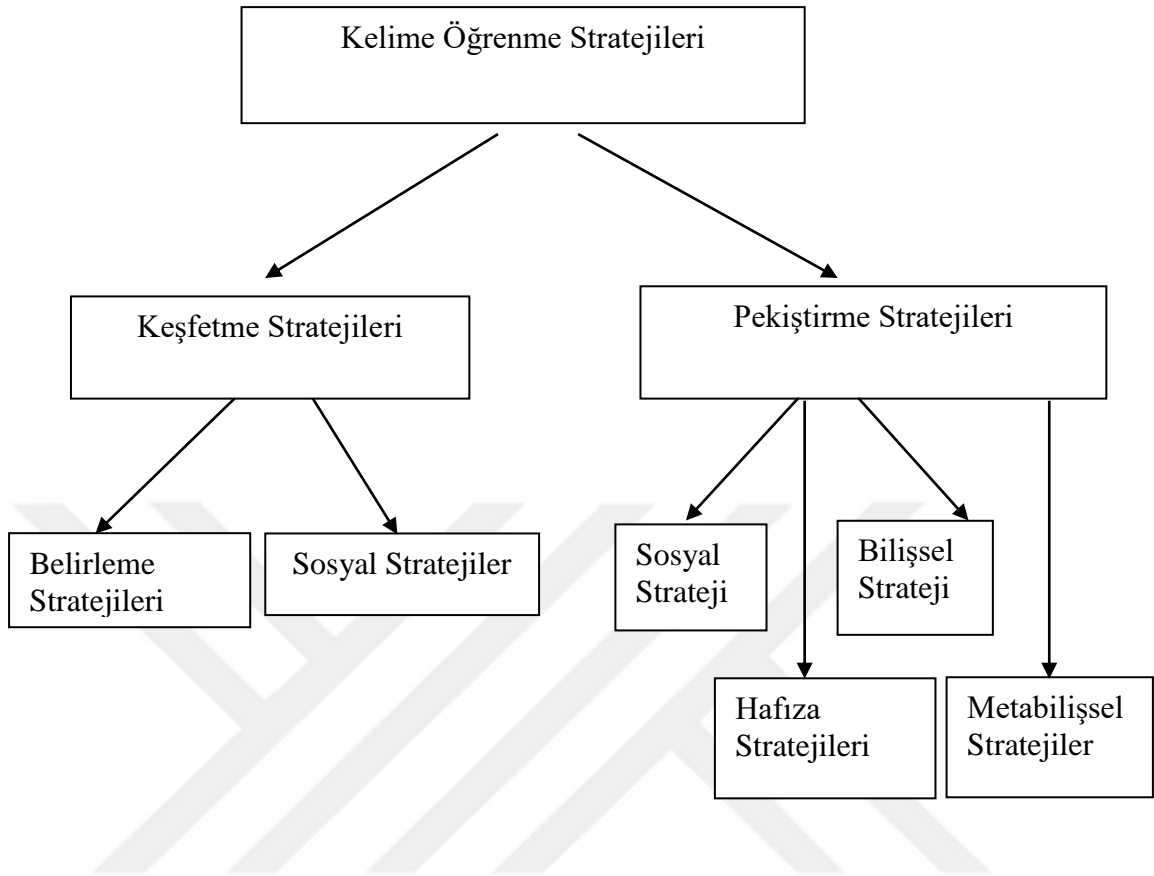
Kelime Öğrenme İnançları	Meta bilişsel Stratejiler	Bilişsel Stratejiler
1.Kelimeler ezberletilmelidir	1.Seçici Dikkat	1.Tahmin etme stratejileri
2. Kelimeler doğal yolla edinilmelidir	2. Kendini başlatma	2.Sözlük stratejileri
3.Kelimeler çalışılmalı ve kullanılmalıdır.		3. Hafıza stratejileri: Kodlama
		4. Hafıza stratejileri: Prova
		5. Not alma
		6.Aktivasyon stratejileri

(Kuhkova, 2015)

Kelime öğrenme stratejilerine yönelik bir diğer sınıflandırma Schmitt (1997) tarafından öne sürülmüştür. O, kelime öğrenme stratejilerini yeni bir kelimenin anlamını keşfetmek için stratejiler ve daha önce keşfedilen bir kelimeyi pekiştirmek için stratejiler olmak üzere iki gruba ayırmıştır. Daha sonra bu stratejileri Oxford (1990)'un sistemindeki gibi dört kategoriye göre düzenlemiştir. Ancak Oxford (1997)'un sınıflandırmasından farklı olarak Schmitt (1997) belirleme stratejileri adında yeni bir kategori eklemiştir.

Kelime öğrenme stratejilerine genel bir çerçeve oluşturmak bakımından Schmitt (1997)'in çalışması bu alanda önemli katkı sağlamıştır (Shuwairekh, 2001). Aşağıda Şekil 2'de Schmitt (1997)'in kelime öğrenme stratejileri verilmiştir.





Şekil 2. Schmitt'in Kelime Öğrenme Stratejileri Listesi

(Schmitt, 1997; akt. Shuwairekh, 2001)

1. Keşfetme Stratejileri belirleme stratejileri ve sosyal stratejiler olmak üzere ikiye ayrılır. (Schmitt,1997; akt. Shuwairekh, 2001).Keşfetme stratejileri konuşma birimlerinin analizini, ek ve köklerin analizini, metnin bağlamından kelime anlamını tahmin etme, iki dilli sözlük kullanma, tek dilli sözlük kullanma, kelime listeleri ve flash kart kullanımını içermektedir.
2. Pekiştirme Stratejileri; sosyal, hafıza, bilişsel ve meta bilişsel stratejiler olmak üzere dört kategoriye ayrılmıştır.Sosyal stratejiler bir grupla yeni bir kelimenin anlamının incelenmesini ve pratik edilmesini, ana dilini öğrenilen dilde konuşan biriyle etkileşim kurulmasını kapsamaktadır.Hafıza stratejileri ise zihinsel bilginin daha çok hafızada kalacak şekilde dönüştürülmesi stratejilerini içermektedir. Hafıza stratejileri kelimeyi resimsel şekliyle birlikte çalışmak, kelimenin anlamının bir imajını oluşturmak, kelimeyi kişisel bir deneyimle ilişkilendirmek, kelimeyi eş anlamlılarıyla ilişkilendirmek, kelimeyi zıt ve eş anlamlıları ile bağlamak, anlamsal haritalar kullanmak, çalışırken kelimeyi yüksek sesle söylemek, anahtar kelime metodunu kullanmak olarak sıralanabilir. Bilişsel stratejiler ise sözel tekrarlama, yazılı tekrarlama, kelime listeleri ve flash kart kullanma, sınıfta not tutma, öğrenci kitabında kelime bölümü kullanma, kelime listelerinin kaydını dinlemek olarak belirtilebilir. Metabilişsel stratejiler İngilizce dil medyasının (şarkılar, filmler, haber programları vb.) kullanımını, kendini kelime testi ile test etmesi gibi stratejiler içermektedir.

Schmitt (1997) yukarıdaki şekilde de görüldüğü gibi yeni bir kelimenin keşfi ile ilgili metabilşsel strateji örneği vermemektedir. Ancak bu sınıflandırma bir kelimenin keşfedilmesi ve pekiştirilmesi arasındaki ayrıma dikkat çekmesi yönünden oldukça önemlidir.

Kelime öğrenme stratejilerini sınıflandırmak için bir diğer alternatif süreç odaklı yaklaşım Ma (2009) tarafından öne sürülmüştür. Ma (2009; akt. Kulikova,2015) kelime edinim basamaklarını şu şekilde sıralamaktadır. Öncelikle bir kelime ile farklı bağlamlar yoluyla karşılaşılır ve kelimenin anlamı bulunarak kelimenin şekil ve anlamı değişik yönleriyle incelenir. Daha sonra kelime hakkındaki bilgi kaydedilir ve kelime bazı stratejiler kullanılarak ezberlenir. Bundan sonra kelimeyle tekrar karşılaşıldığı zaman kelime hatırlanır ve en son kelime edinimini pekiştirmek için kelime kullanılır.

Yukarıda belirtilen kelime edinim basamakları incelendiğinde kelime ediniminin yapılandırmacı bir süreç olduğu anlaşılmaktadır. Kelime ediniminin her basamağında öğrenciler birden fazla strateji kullanabilir. Bu stratejiler Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2. Ma’nın Kelime Öğrenme Stratejileri Listesi

Kelime Edinim Basamakları	Stratejilerin Sınıflandırılması
1.Yeni kelimeyi nasıl keşfedersiniz?	Bilişsel Stratejiler Sosyal Stratejiler Metabilşsel stratejiler
2. Yeni bir kelimeyle karşılaşınca ne yaparsınız?	Bilişsel Stratejiler Sosyal Stratejiler Metabilşsel stratejiler
3.Yeni bir kelimeyi öğrenirken kelimenin hangi yönlerine çalışırsınız?	Bilişsel Stratejiler
4. Yeni kelimeler hakkındaki bilgileri nasıl organize edersiniz?	Bilişsel Stratejiler Metabilşsel stratejiler
5.Kelimeleri nasıl hafızanızda tutarsınız?	Bilişsel Stratejiler Hafıza Stratejileri
6.Kelimeleri nasıl tekrar edersiniz?	Sosyal Stratejiler Metabilşsel stratejiler
7.Kelimeleri nasıl hatırlarsınız?	Bilişsel Stratejiler
8.Yeni kelimelerden nasıl yararlanırsınız?	Sosyal Stratejiler Metabilşsel stratejiler

(Kulikova, 2015)

Ma (2009; akt. Kulikova, 2015) kelime edinim sürecinin dönüşümsel olduğunu ve bütün basamaklardan geçen kelimelerin daha etkili bir şekilde öğrenildiğini öne sürmektedir. Bu sınıflandırmada dört ana kategoriye (hafıza, metabiliş, bilişsel, ve sosyal) ait 55 strateji bulunmaktadır.

Schmitt (2010; akt. Kulikova, 2015)'e göre kelime öğrenme stratejileri ile ilgili araştırmaların en büyük problemi; ilgili araştırmaların çoğunun kelime öğrenme stratejilerini, soyut bir kavram olarak görmesi ve bu nedenle araştırmacıların kelime stratejilerinin kullanımını niceliksel olarak incelemesidir. Bunun yerine, Schmitt öğrencilerin kullandıkları kelime stratejilerinin niteliğinin araştırılmasının odak noktası olması gerektiğini dile getirmektedir.

Özetle kelime öğrenme strateji araştırmaları öğrencilerin kelime edinme sürecinin incelenmesine bir ışık tutmaktadır. Bu alanda yapılmış birçok çalışma mevcuttur. Ancak çalışmaların daha çok strateji geliştirmeye yönelik olduğu ve öne sürülen stratejilerin uygulama örneğinin ise daha az olduğu gözlenmiştir.

### **Kelime Öğretme Stratejileri**

Kelime öğretiminde üç yaklaşım bulunmaktadır. Bu yaklaşımlar; doğrudan öğretim, rastgele ya da doğrudan olmayan öğretim ve bağımsız strateji geliştirme yaklaşımlarıdır (Naeimi ve Foo, 2013). Doğrudan öğretim, kelime ve anlamlarının öğretici tarafından öğrenen bireye verilmesidir. Doğrudan olmayan öğretim yaklaşımına göre ise kelime öğrenme; okuma, dinleme ve konuşma gibi etkinliklerin bir sonucu olarak dolaylı şekilde gerçekleşir. Bağımsız strateji geliştirme yaklaşımında ise öğrenenler bağlamdan kelimelerin anlamlarını tahmin edebilir ya da kendine özgü kelime anlamını keşfetme ve öğrenme stratejileri geliştirebilir (Naeimi ve Foo, 2013).

Kelime öğretiminin dolaylı mı yoksa doğrudan mı yapılması gerektiği konusunda birçok çalışma yapılmıştır. Fisher ve Blachowicz (2005; akt. Wanzek, 2014) erken okuma öğretiminde ve okuma zorluğu yaşayan öğrencilerde doğrudan kelime öğretiminin uygulanması gerektiğini belirtmektedir. Bu alanda yapılan diğer araştırma sonuçları doğrudan kelime öğretimi stratejilerinin hem ön-orta düzey hem de üniversite düzeyinde kelime depolamada daha yüksek başarı sağlayabileceğini göstermektedir

(Hyso ve Tabaku, 2011; Naeimi ve Foo, 2015). Dimas (2011) ise yaptığı çalışmada üniversite düzeyinde ikinci yabancı dil öğrenenlerin kelime öğretimini doğrudan almaları gerektiğini savunmaktadır. Ona göre, öğrenmenin gerçekleşebilmesi için öğrencilerin kelime girdisini anlamlandırmaları gerekmektedir. Bunun yanı sıra Dimas (2011) okuduğunu anlama etkinliklerinin bir parçası olarak öğrencilerin kelimeleri ezberlemesi ve kelimeler hakkında konuşması için anahtar kelimelerin listelenmesinin yeterli olmadığını; öğretmenlerin kelime bilgisini ve öğretici diyalogları ders planlarının bir parçası olarak kullanmaları gerektiğini dile getirmektedir. Kısaca doğrudan kelime öğretimi bir metnin anlaşılmasını sağlamak ve öğretim öncesi anahtar kelimelerin verilmesiyle kelime öğretiminde pratikliği sağlamak amacıyla uygulanabilir. Ancak belirli kelimelerin doğrudan öğretimi etkili kelime öğretiminin sadece bir parçasıdır.

Dolaylı bir şekilde kelime öğretimi ise kelime öğretimi yaklaşımlarından bir diğeridir. Dolaylı şekilde kelime öğretimi özel kelime öğretimi amacı olmayan ve kelimenin tesadüfi olarak öğrenildiği bir tekniktir. Birçok araştırma; bağlamdan kelimelerin anlamını öğrenmeyi içeren dolaylı yoldan kelime öğretiminin etkili olduğunu göstermektedir (Naemi ve Foo, 2013; Taginezhad, Azizi, Shahmohammadi, Kashanifar ve Azadikhah, 2016). Bağlamsal ipuçlarından faydalanmak dolaylı kelime öğretiminde kullanılacak bir stratejidir. Örneğin; Beck ve McKeown (1991; akt. Naemi ve Foo, 2013) kelimenin anlamını çıkarım yapmak için bağlamın kullanılmasını ilgi çekici bir süreç olarak nitelendirmektedir. Bu süreç bilinmeyen kelimelerin anlamlarının çıkarım yapılması için, metinden farklı tür bilgilerin (tanımlar, örnekler, eş anlamlı kelimeler vb.) birleştirilmesini içermektedir.

Hunt ve Beglar (1988; akt. Naemi ve Foo, 2013) çok sayıda kelimenin kapsamlı okuma ve dinleme etkinlikleri ile tesadüfi olarak edinildiğini ifade etmektedir. Hunt ve Beglar (2014) bir başka çalışmasında ise üniversite öğrencileri üzerinde; okuma miktarının, okuma metin türlerinin ve basit metin düzeylerinin etkilerini araştırmıştır. Sonuç olarak basit metinlerin basitleştirilmemiş metinlere göre okuma oranını daha çok geliştirdiği ve öğrencilerin yıllık okuması gereken minimum kelime sayısının 200.000 kelime olması gerektiği gibi sonuçlara ulaşmıştır. Bu nedenle öğrencileri kapsamlı bir şekilde okuma ve dinlemeye motive ederek onları yeni kelimelerle tanışık hale getirebiliriz. Hunt ve Beglar (1988; akt. Naemi ve Foo, 2013) 'ın da belirttiği gibi tüm

seviyelerdeki dil öğrenenler için dolaylı kelime öğretimi stratejisi çok etkili bir yöntem olarak kullanılabilir. Dolaylı kelime öğretimi yaklaşımının bir olumsuz yönü; kelimelerin kapsamlı dinleme ve okuma ile tesadüfi olarak edinilmesinin oldukça yavaş gerçekleşmesidir. Ancak bireylerde kelime hazinesi yavaş gelişmesine rağmen, bu süreç öğrenenlerin kelimelere çoklu maruz kalmasını gerektirir. Bu durum kelimenin, tanımın ya da eş anlamlı kelimenin sadece tekrarı anlamına gelmez, aksine kelimenin farklı bağlamlarda görülmesi anlamına gelmektedir. Her bir yeni bağlamda kelime ile karşılaştığımızda kelime hakkında bir şeyler hatırlarız. Tekrar tekrar bir kelime ile karşılaştıkça, o kelimenin anlamıyla ilgili daha çok bilgi sahibi oluruz. Daha çok bilgiye sahip olduğumuzda kelimeyi daha iyi tanımlayabiliriz.

Kelime hazinesi kelime ile ilk anlamlı karşılaşmadan sonra yavaş yavaş artmaya başlar ve kelimeyle ilgili tam ve çok yönlü bir bilgi oluşturmaya kadar devam etmektedir. Bu nedenle öğretmenler öğrencileri bir kelime hakkında eski bilgi ile yeni bilgi arasında etkin bir şekilde bağlantı kurmalarını teşvik etmelidir. Bu süreçte aktif olmak ve öğrencinin kelime bilgisini yapılandırma sürecinin bilincinde olmak kelimeyi daha iyi hafızada tutmaya yardımcı olacaktır. Sonuç olarak dolaylı kelime öğretimi uzun zaman almasına rağmen kelime ile ilgili farklı bağlam ve şemaların edinilmesi açısından kalıcı öğrenmeye katkı sağlayan öğrencinin süreç içinde aktif olarak yer aldığı bir stratejidir ( Hunt ve Beglar, 1988; akt. Naemi ve Foo, 2013).

Amerika Ulusal Okuma Paneli'nde kelime bilgisi öğretimine yönelik incelenen çalışmaların, daha çok üçüncü sınıftan sekizinci sınıfa kadar olan sınıf düzeylerindeki öğrenciler üzerinde yoğunlaştığı ve tüm araştırma sonuçlarının benzer sonuca ulaştığı belirtilmektedir. Araştırma sonuçlarına göre kelime öğretiminde hem doğrudan hem de doğrudan olmayan yöntemlerle kelime öğretimi yaklaşımlarının kademeler arasında etkili olduğu sonucuna varılmıştır (Al-Darayseh, 2014; Jurek, 2016; NICHD, 2000).

Farklı araştırma ve çalışmalar doğrudan ya da dolaylı kelime öğretiminin özellikle okuduğunu anlama becerilerine etkisi olmak üzere dört temel becerinin gelişimine etkisini incelemiştir (Al-Darayseh, 2014). Al-Darayseh (2014) doğrudan ve dolaylı kelime öğretimi yaklaşımları beraber kullanıldığında öğrencilerin kelime hazinesinin arttığına ve sonuç olarak bu durumun öğrencilerin okuduğunu anlama becerilerine olumlu katkı sağladığı sonucuna varmıştır.

Bu bilgiler ışığında; her bir öğretmen sayısı kadar öğretim yaklaşımı olmasına rağmen, en başarılı öğretmenlerin öğrencilerin dil becerilerini yapılandırmalarını sağlamak için hem doğrudan hem de dolaylı kelime öğretimi yaklaşımını benimseyenler oldukları söylenebilir.

### **Oyunlarla Yabancı Dil Öğretimi**

Erken çocukluktan itibaren oyun, çoğu çocuğun hayatının önemli bir parçasıdır ve oyun çocuğun gelişiminde çok büyük bir öneme sahiptir. Oyun doğası itibariyle eğlence ve hareket içerdiği için dil öğrenim ve öğretim sürecini etkili ve güçlü hale getirebilecek bir yoldur. Rooyackers (2002; akt. Klimova, 2015) dil ve oyunun birbirini zenginleştiren ve birbirini tamamlayıcı iki öge olduğunu ve ikisinin kaynaşması ve birleşmesiyle dil oyunlarının ortaya çıktığını belirtmektedir.

Sigurðardóttir (2010) ise yabancı dil öğretiminde oyunun önemini şöyle ifade etmektedir: “Öğrencileri öğrenme ve öğretme sürecinde aktif tutmak önemlidir; çünkü öğretmenler öğrencileri kendi öğrenme süreçlerine dahil etmediği sürece öğretmenler öğrencilere aslında hiçbir şey öğretmeyi başaramayacaktır”.

Yabancı dil öğretim sürecinde oyun kullanmanın birçok sebebi vardır. Cave (2006) dil öğretiminde oyun kullanmanın sebeplerini hem öğrenenlerin hem de öğretmenin açısından ele almaktadır. Öğrenenler açısından oyun öğrenenin eğlenme duyularına hitap eden doğal bir iletişim yoludur. Oyunlar öğrenenler için motive edici, sosyal etkileşim becerilerini geliştiren ve dili harekete dönüştüren bir yöntemdir. Öğretmenler açısından ise oyunlar eğlenceli, öğrenci aktifliğini destekleyen ve dilin pratiğini sağlayan bir yoldur. Hem öğrenci hem öğretmen açısından ise oyunlar daha etkili öğrenmenin gerçekleşebileceği bir öğrenme ortamı oluşturarak, sakin ve mutlu bir atmosfer oluşumuna katkı sağlamaktadır.

Özetle öğrenmenin gerçekleşmesinde en önemli noktalar, bireyin etkinliklere aktif olarak katılımı ve bireyin öğrenirken keyif alması ve eğlenmesidir. Oyunlar öğrenmenin gerçekleşmesinde ve bu süreçte öğrenilen bilgilerin kalıcı olmasını sağlamak için kullanılan yöntemlerden sadece biridir. Oyunlar birçok yöntem ve teknikte birlikte kullanılarak öğretim ve öğrenme sürecinin etkili ve yaratıcı olmasına

katkı sağlamaktadır. Dolayısıyla daha tatmin olmuş, istekli öğretici ve öğrenen özelliklerinin bu sürece yansımada oyunların yeri çok büyüktür.

### **Oyunlarla Kelime Öğretimi ve İlgili Araştırmalar**

Kelime bilgisi bir dilin günlük yaşamda kullanımını için en büyük kaynak olarak görülmektedir. Kelime bilgisi çeşitli oyunlar kullanılarak güçlendirilebilir. Bu nedenle kelime oyunları gerçek yaşam koşullarını sınıf ortamına taşıyarak öğrencilerin yabancı dili kullanımını uygun ve doğru iletişim yoluyla geliştirmektedir (Perveen, Asif ve Mehmood 2016).

Oyunlarla kelime öğretimi ile ilgili farklı bağlamlarda yapılmış birçok araştırma mevcuttur. Anıl (2011) oyunlarla kelime bilgisini geliştirme konulu araştırmasında üniversite öğrencileri düzeyinde bir çalışma gerçekleştirmiştir. Araştırma sonuçları öğrencilerin keşfederek, deneyimleyerek, yanlış yaparak ve anladıklarını özgüvenli bir şekilde tekrarlayarak dil öğrendiklerini göstermektedir. Masri ve Najjar (2014) kelime oyunlarının ilkökul öğrencilerinin İngilizce kelime başarılarına etkisini incelediği çalışmasında deney grubu lehine olumlu sonuçlara ulaşmıştır.

Shuang ve Jin-xia (2015) ise İngilizce kelime öğretiminde oyunların anaokulu öğrencileri üzerinde uygulaması adında bir araştırma yapmıştır. Araştırma sonunda; oyunların kelime öğretiminde etkili bir yol olduğu sonucuna varılmıştır. Ayrıca; oyunla öğretimin gerçek dil öğrenme ortamına yakın bir bağlam oluşturduğu, öğrenmeyi daha canlı yaptığı ve öğrencilerin hayal gücü, yaratıcılık ve dil becerileri yeteneklerini geliştirdiği ancak uygun hazırlık, kuralların doğru anlatımı ve zamanın kontrol edilmesi gibi konuları öğretmenin dikkate alması gerektiği belirtilmektedir.

Bir başka çalışmada ise dil öğretiminde oyun kullanımının kelimeleri hafızada tutmaya etkisi incelenmiştir (Taheri, 2014). Başlangıç düzeyinde olan öğrenciler üzerinde yapılan bu araştırma ile oyun türü etkinliklerin etkisinin aradan zaman geçtikçe daha belirgin olduğu ve öğrenmede kalıcılığa katkı sağladığı söylenebilir. Sonuç olarak oyunların etkili ve yararlı oldukları ve kelime öğretiminde kullanılması gerektiği belirtilmiştir.

Ojeda (2004) ikinci yabancı dil ediniminde kelime oyunlarının rolünü incelediği araştırmasında benzer sonuçlara ulaşmıştır. Öğretmen ve öğrenciler kelime oyununun açık, esnek, sakin ve etkili bir öğrenme ortamı oluşturduğunu, bu ortamın öğrenci ilişkilerinde, öğrenci- öğretmen ilişkilerinde pozitif bir etki yarattığını ve böylece dil öğrenme motivasyonunu sağlayarak aile ya da birlik hissi yarattığını dile getirmiştir. Ojeda(2004) oyunların dil öğretiminde iletişimsel yaklaşıma stratejik olarak uygulandığında etkili olabileceğini yani oyunların iletişimsel yaklaşıma etkili bir tamamlayıcı olabileceğini belirtmektedir. Başka birçok araştırmada oyun temelli kelime öğretiminin öğrenmede ve öğrencilerin dil öğrenme tutumlarına olumlu etki ettiği sonucuna varılmıştır (Akkuzu, 2015; Gruss, 2016; Kalaycıoğlu, 2011; Ojeda, 2004; Silsüpür, 2017).

### **Tabu Oyununun Kelime Öğretiminde Uygulanmasına İlişkin Araştırmalar**

Oyunlar öğrencinin öğrenmeye aktif olarak katılmasını sağlayan ve öğrenilecek kelime ve kazanımların daha kısa sürede öğrenilerek daha uzun sürede hafızada tutulmasını sağlayan en doğal araçlardan biridir. Bu oyunlardan biri de Tabu oyunudur. Tabu oyunu, bir oyuncunun bir karttan kelimenin anlamını anlattığı, diğerlerinin ise kelimeyi tahmin ettiği çok oyunculu kelime tahmin oyunudur (Toma, Alexandru, Dascalu, Dessus ve Matu, 2017). Tabu oyunu daha önceden hazırlanmış ve içerisinde ana kelime ve kullanılması yasak üç kelime olan kartlarla oynanır. Bu oyunda amaç bir dakika içerisinde yasak kelimeleri kullanmadan olabildiğince çok sayıda kelimeyi anlatmaya çalışmaktır (Batur ve Erkek, 2017). Süre başlatıldıktan sonra her gruptan bir kişi hedef kelimeyi yasak kelimeleri kullanmadan kendi grubuna anlatmaya çalışır. Her grup, oyunun sonunda anlatılan sözcük sayısı kadar puan elde eder.

Tabu oyununun eğitsel olarak uygulamalı çalışmalarına yurtdışından örnekler bulunmaktadır. Bu çalışmalar şunlardır: Agustina (2013) Tabu oyununun öğrencilerin kelime bilgisi başarılarına etkisini incelemiştir. Araştırma deneysel çalışma olup sekizinci sınıf öğrencileri üzerinde yapılmıştır. Araştırma sonuçları Tabu oyununun sekizinci sınıf öğrencilerinin kelime bilgisi başarı durumlarında bir etkisi olmadığını göstermiştir.

Başka bir çalışmada Hawkins (2016) üniversite düzeyinde ikinci yabancı dil eğitimi alan öğrencilere kelime öğretiminde Tabu oyununun etkililiğini incelemiştir. Araştırma sonuçları Tabu oyununun üniversite düzeyi öğrencilerin çok dilli yazma



dersine uygulandığında yararlı ve kullanışlı bir etkinlik olduğunu göstermektedir. Bunun yanı sıra, öğrenciler final sınavında başarılı olmuş ve sınava hazırlık aşamasında uygulanan oyundan çok zevk almışlardır.

Bir diğer çalışmada Toma ve arkadaşları (2017) kelime ediniminde anlamsal Tabu adlı bir çalışma yapmışlardır. Anlamsal Tabu; Tabu oyunuyla aynı içeriğe sahiptir ancak farklı olarak anlamsal olarak benzer kavramlarla Tabu kelime listesi sağlandığı için eğitsel bir değere sahiptir. Bu nedenle öğrenciler kelime bilgilerini yeni kavram ve ilişkili kelimelerle geliştirebilir. Araştırma sunucunda anlamsal Tabu oyununun kelime öğrenmede olumlu etkisi olduğu sonucuna varılmıştır.

Capps (2008) ise Tabu oyununun lise düzeyinde genel kimya sınıfında uygulamasını incelemiştir. Araştırma sonuçlarına göre bu oyunun öğretim programlarında herhangi bir konuda entegre edilebileceği ve genel kimya kavramlarının öğretiminde, pekiştirilmesinde ve sınavlarda kavramların gözden geçirilmesinde eğlenceli ve etkili bir yol olduğu bulunmuştur.

Tabu oyunuyla ilgili ülkemizde yapılan çalışmalar sayıca oldukça sınırlıdır. Genç ve arkadaşlarının (2012) yaptığı çalışmada fen bilgisi dersinde kavram yanlışlarının tespitinde Tabu oyununun kullanılması ele alınmıştır. Araştırma sonunda Tabu oyununun kavram yanlışlarının giderilmesinde oldukça etkili olduğu, bu oyunla öğrencilerin zevkli bir şekilde kelime tekrarı yapabildikleri ve geri bildirim almak için oyunların en önemli yöntemlerden biri olduğu vurgulanmıştır.

Batur ve Erkek (2017) tarafından yapılan çalışmada Tabu oyununun Türkçe derslerinde uygulanan kelime hazinesinin geliştirilmesine katkısı incelenmiştir. Çalışma deneysel bir çalışmadır. Çalışma sonucunda elde edilen bulgular, kontrol grubunda yalnızca başarı seviyesi yüksek öğrencilerin kelime kazanımlarında başarılı olduğunu, deney grubunda ise Tabu oyununun, başarı seviyesi ve cinsiyet farkı olmaksızın tüm öğrencilerin kelime kazanımlarını olumlu yönde etkilediğini ortaya koymuştur. Ayrıca Tabu oyununun öğrencilerin motivasyon, grup çalışması, işbirlikli çalışma, özgüvenlerinin artması, öğrencilerin anlatma becerilerinin gelişmesi ve kelime anlamlarını pekiştirmeleri konusunda olumlu katkı sağladığı araştırmanın sonuçları arasındadır.

Güney ve Aytan (2014) ise aktif kelime hazinesini geliştirmeye yönelik bir etkinlik önerisi olarak Tabu oyununun ortaokul Türkçe derslerinde uygulanmasına

yönelik bir araştırma yapmıştır. Çalışma sonucunda Tabu oyunu ile kelime öğretiminin daha başarılı, eğlenceli ve hayatla iç içe olabileceği sonucuna varılmıştır.

Türkiye’de oyunlarla öğretim başlıklı birçok çalışma vardır ancak Google arama motorundan 25.02.2018 ve 10.04.2018 tarihleri arasında yapılan araştırma verilerine göre Tabu oyununun Türkçe ve Fen bilgisi dersleri hariç başka bir derste uygulama örneği bulunmamaktadır. Tabu oyununun İngilizce kelime öğretiminde etkisini inceleyen bir çalışmaya rastlanılmamıştır. Bu anlamda yapılacak olan bu çalışmanın alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir.



## BÖLÜM III

### YÖNTEM

#### Araştırmanın Modeli

Bu araştırmada hem nicel hem nitel araştırma yöntemleri kullanılmıştır. Nicel araştırma, yarı deneysel modellerden ön test-son test eşleştirilmiş kontrol gruplu desen kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Bu desende hem deney hem kontrol grubundaki katılımcılar deneysel çalışma öncesi ve sonrası etkisi araştırılan bağımlı değişken yönünden ölçülmüştür. Bu çalışmada bağımsız değişken uygulanan yöntem, bağımlı değişkenler ise bu yöntemle bağımlı olarak değişebilecek öğrenci kelime başarıları ve öğrenci görüşleridir. Araştırmada iki deney ve iki kontrol grubu bulunmaktadır. Araştırmanın başında her iki gruba ön test olarak “Kelime Başarı Testi” uygulanmıştır. Araştırma sonunda aynı test son test olarak uygulanmıştır.

Araştırmanın nitel kısmında ise nitel araştırma desenlerinden durum çalışması kullanılmıştır. Durum çalışması bir ya da daha fazla olayın, ortamın, sosyal grubun derinlemesine incelendiği bir yöntemdir (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2016). Bu kapsamda araştırmada Deney 1 ve Deney 2 gruplarında yer alan toplam 48 öğrencinin tamamına Tabu oyun etkinliği ile işlenen İngilizce dersi ile ilgili görüşlerini almak için “Açık Uçlu Yazılı Anket” uygulanmıştır.

Araştırmanın deneysel modelinin simgesel görünümü aşağıdaki gibidir:

Tablo 3. Deneysel Modelin Simgesel Görünümü

DG1	R	$O_{1.1}$	X	$O_{1.2}$	$O_{1.3}$
DG2	R	$O_{2.1}$	X	$O_{2.2}$	$O_{2.3}$
KG1	R	$O_{3.1}$	X	$O_{3.2}$	
KG2	R	$O_{4.1}$	X	$O_{4.2}$	

DG1 : Deney Grubu 1

DG2 : Deney Grubu 2

KG1: Kontrol Grubu 1

KG2 : Kontrol Grubu 2

R: Katılımcıların gruplara yansız atanması

X: Deney grubunda yapılan öğretim

O<sub>1.1</sub>- O<sub>1.2</sub> - O<sub>1.3</sub>: Deney 1 grubunun ön test-sontest-açık uçlu yazılı anket ölçümleri

O<sub>2</sub>-O<sub>2.2</sub>-O<sub>2.3</sub>: Deney 2 grubununön test-son test-açık uçlu yazılı anket ölçümleri

O<sub>3.1</sub>-O<sub>3.2</sub> : Kontrol1 grubunun ön test-son test ölçümleri

O<sub>4.1</sub>-O<sub>4.2</sub> : Kontrol2 grubunun ön test-son test ölçümleri

### **Çalışma Grubu**

Araştırma, 2018-2019 eğitim-öğretim yılı güz döneminde Tokat ilinde bulunan bir imamhatip ortaokulunun yedinci sınıf öğrencileri ile yapılmıştır. Bu çalışmada iki deney, iki kontrol grubu olmak üzere dört grup yer almaktadır. Okul türü bir imam hatip ortaokulu olduğu için ayrı ayrı erkek ve kız sınıfları bulunmaktadır. Bu nedenle iki birbirine denk düşük başarılı erkek sınıfı Deney 1 ve Kontrol 1 grupları olarak tayin edilmiştir. Araştırmada çalışılan konunun sadece düşük başarılı öğrenciler üzerinde araştırılmasının yeterli olmayacağı düşünülerek birbirine denk yüksek başarılı bir kız ve bir erkek sınıfıDeney 2 ve Kontrol 2 grupları olarak tayin edilmiştir. Birbirine denk yüksek başarılı iki erkek sınıfı olmadığı için bir kız bir erkek sınıfı karşılaştırılmak durumunda kalmıştır. Grupların birbirine denliğini belirlemek için kelime başarı testi ön test olarak deney ve kontrol gruplarına uygulanmıştır. Yapılan analizler sonucunda deney ve kontrol gruplarının birbirine denk olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Deney 1 grubunda 21 erkek öğrenci bulunmaktadır. Kontrol 1 grubunda ise 26 erkek öğrenci bulunmaktadır. Deney 2 grubunda 27 kız öğrenci ve Kontrol 2 grubunda 18 erkek öğrenci vardır. Böylece çalışmada Deney 1, Deney 2, Kontrol 1 ve Kontrol 2 olmak üzere dört grup yer almaktadır. Çalışma araştırmacının kendisi tarafından verilen derslerde haftada dört ders saati olmak üzere yedi hafta sürmüştür.

### **Deney ve Kontrol Gruplarının Denliğine İlişkin Bulgular**

Deney ve kontrol gruplarının denliğini test etmek için grupların başarı testi ön test sonuçları karşılaştırılmıştır. Öncelikle grup büyüklükleri tüm gruplarda 50'den küçük olduğu için puanların normal dağılım gösterip göstermediği Shapiro-Wilk testi

ile sınanmıştır. Test sonucunda hesaplanan p değerinin 0.05'den büyük olması normal dağılım gösterdiğini belirtmektedir. Shapiro-Wilk Testi sonucunda dağılım normal ise parametrik, dağılım normal değilse non-parametrik testler uygulanır. Parametrik olmayı ve parametrik olmamayı belirleyen temel faktörler; ölçümlerin sürekli değişken olması ve örneklem genişliğidir(Çepni, 2007).

İki farklı örneklem grubunun verilerinin karşılaştırılması sonucu elde edilen değerler normal dağılım gösteriyorsa Bağımsız Gruplar t-Testi, normal dağılım göstermiyorsa Mann Whitney U Testi kullanılır. Aynı örneklem grubundan elde edilen iki verinin (örneğin ön test-son test) karşılaştırılması sonucunda farklılık normal dağılım gösteriyorsa Bağımlı Gruplar t-Testi, normal dağılım göstermiyorsa Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi kullanılır(Çepni,2007).

Grupların denkliliğine ilişkin olarak deneysel işlem öncesinde başarı testinden alınan puanlara Shapiro-Wilk testi uygulanarak verilerin normal dağılım gösterip göstermediği araştırılmıştır. Aşağıdaki tabloda başarı testi ön test puanlarına ilişkin Shapiro-Wilk testi sonuçları yer almaktadır.

Tablo 4. Başarı Testi Ön Test Puanlarına İlişkin Shapiro-Wilk Testi Sonuçları

	Grup	Shapiro-Wilk		
		istatistik	sd	p
Başarı Testi	Deney1	0.814	21	0.001
	Deney2	0.982	27	0.905
	Kontrol1	0.946	26	0.187
	Kontrol2	0.932	18	0.209

Tablo 4 incelendiğinde yapılan başarı testi ön test puanlarına uygulanan Shapiro-Wilk testi sonuçlarına göre Deney1 grubu puanları normal dağılım göstermemektedir. Diğer gruplar; Deney 2, Kontrol 1 ve Kontrol 2 gruplarının puanlarının hepsi normal dağılım göstermektedir.

Bu sonuçlara göre Deney 1 ve Kontrol 1 gruplarının ön test ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek için Mann Whitney U Testi uygulanmıştır. Yapılan Mann Whitney U Testi sonuçları Tablo 5'de verilmiştir.

Tablo 5. Deney 1 ve Kontrol 1 Gruplarının İngilizce Dersi Kelime Başarı Testinden Aldıkları Ön test Puanlarına İlişkin Mann Whitney U Testi Sonuçları

	Grup	n	sıra ort.	sıra top.	U	p
Başarı Testi	Deney1	21	20.69	434.50	203.500	0.133
	Kontrol 1	26	26.67	693.50		
	Toplam	47				

Deney 1 ve Kontrol 1 gruplarının İngilizce dersi Kelime Başarı Testi ön test ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı Tablo 5’de görülmektedir (U= 203,500 ve  $p>0.05$ )

Bu sonuca göre Deney 1 ve Kontrol 1 gruplarının denk kabul edilmesinde bir sakınca yoktur.

Deney 2 ve Kontrol 2 gruplarının Shapiro Wilk Testi sonuçları normal dağılım göstermektedir. Dolayısıyla Deney 2 ve Kontrol 2 gruplarının ön test ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek için normal dağılım gösteren grupların karşılaştırılmasında kullanılan Bağımsız Gruplar t-Testi kullanılmıştır. Bağımsız Gruplar t-Testi sonuçları Tablo 6’da verilmiştir.

Tablo 6. Deney 2 ve Kontrol 2 Gruplarının İngilizce Dersi Kelime Başarı Testinden Aldıkları Ön test Puanlarına İlişkin Bağımsız Gruplar t-Testi Sonuçları

	Grup	n	$\bar{x}$	ss	sd	t	p
Başarı Testi	Deney 2	27	35.91	11.42	43	-1.856	0.070
	Kontrol 2	18	42.25	10.92			

Tablo 6 incelendiğinde Deney 2 ve Kontrol 2 grupları arasında kelime başarı testi ön test ortalama puanları açısından istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir. Böylece bu iki grubun birbirine denk olarak kabul edilmesinde bir sakınca olmadığı söylenebilir.

### **Deney ve Kontrol Gruplarına İlişkin Demografik Bilgiler**

Bu bölümde deney ve kontrol gruplarında bulunan öğrencilerin cinsiyet ve sınıf kademeleriyle ilgili bilgiler yer almaktadır.

Tablo 7. Deney 1, Kontrol 1, Deney 2 ve Kontrol 2 Gruplarında Bulunan Öğrencilerin Demografik Özelliklerine Göre Dağılımı

	Kız	Erkek
Deney 1	0	21
Kontrol 1	0	26
Deney 2	27	0
Kontrol 2	0	18
Toplam	27	65

Çalışmanın yapıldığı okul türü bir imam hatip ortaokulu olduğu için sınıflar ayrı ayrı erkek ve kız sınıfları şeklindedir.

Tablo 7’de görüldüğü gibi çalışmada çoğunlukla erkek öğrenciler yer almaktadır. Çalışma yedinci sınıf öğrencileriyle yürütülmüştür.

### **Deneysel İşlem Basamakları**

Araştırmanın deneysel basamakları aşağıdaki gibidir:

1. Deney ve kontrol grupları oluşturulmuştur. Deneysel çalışmanın yapıldığı okul türü imamhatip ortaokulu olduğu için kız ve erkek sınıfları ayrıdır. Bu nedenle karma bir gruba deneysel çalışma yapılamamıştır. İki ayrı deney ve kontrol grubu oluşturulmuştur. Deney 1 grubu ve Kontrol 1 grubu iki birbirine denk erkek sınıftır. Deney 2 grubu ve Kontrol 2 grubu ise biri kız diğeri erkek öğrencilerden oluşan gruplardır.
2. Kelime Başarı Testi her iki deney ve kontrol gruplarına ön test olarak uygulanmıştır.
3. Tabu ile oyun etkinliği yapılmadan bir hafta önce deney gruplarındaki öğrencilere Tabu oyununun nasıl bir oyun olduğu, nasıl oynanacağı açıklanmıştır.
4. Dersler 7 hafta boyunca haftada 4 ders saati olmak üzere deney gruplarında Tabu oyun etkinliği yapılarak işlenirken, kontrol gruplarındaise ders kitabının gerektirdiği etkinliklerin dışına çıkılmamıştır. Tabu oyunu deney gruplarında her dersin son 15-20 dakikasında uygulanmıştır.
5. Uygulama kapsamında İngilizce dersleri her dört grupta da araştırmacının kendisi tarafından işlenmiştir.

6. Daha önce dört grupta ön test olarak uygulanmış olan “Kelime Başarı Testi” uygulamanın sonunda dört gruba son test olarak uygulanmıştır.
7. Deney gruplarında olan öğrencilerin tümüne “Açık Uçlu Yazılı Anket” uygulanarak Tabu oyununa ilişkin öğrencilerin düşünceleri alınmaya çalışılmıştır.

### **Tabu Kartlarının Oluşturulması**

Çalışmanın deneysel işlem kısmı İngilizce dersi yedinci sınıf düzeyinde 3. ve 4. üniteleri içermektedir. Deney 1 ve Deney 2 gruplarına uygulanacak olan yöntem kelimeleri anlatma esasına dayalı olan Tabu oyunudur. Bunun için öncelikle araştırmacı tarafından 3. ve 4. ünitelerin ders kitabında geçen kelime listeleri çıkarılmıştır. Üçüncü ünite 49 kelime, dördüncü ünite ise 99 kelime ya da kelime grubu listelenmiştir. Listelenen toplam 148 kelimenin her biri için anlatılırken kullanılmayacak üç yasak kelimenin belirlenmesi amacıyla İngilizce öğretmeninden görüşler alınmıştır. Bu görüşler doğrultusunda gerekli düzenleme ve düzeltmeler yapılarak her bir kelime için üç yasak kelime belirlenmiştir. Daha sonra bu verilere göre araştırmacı tarafından Tabu kartları oluşturulmuştur. Tabu oyununda kullanılacak materyal olan Tabu kartları Ek-2’de yer almaktadır.

### **Tabu Oyununun Uygulanma Şekli**

Tabu oyununun değişik versiyonları bulunmaktadır. Uygulayıcı öğretmenler öğrencinin durumu, sınıf ortamı, öğrencilerin o konudaki bilişsel ilerleyişi gibi etkenleri göz önünde bulundurarak kendi özel koşullarına göre oyunda bazı değişikliklere gidilebilir. Örneğin bu çalışmada Tabu oyununun iki versiyonu kullanılmıştır. Uygulamanın başında öğrencilerin rahat olması ve güdülenmesi, öğrencilerin oyuna alışabilmesi, grup arkadaşları ile uyumunun oluşması amacıyla yuvarlak masa Tabu oyunu oynanmıştır. Öğrenciler kelimeleri daha rahat ve hızlı anlatabilir duruma geldiklerinde, kelimeleri daha iyi öğrendiklerinde gruplar arası yarışmalı Tabu oyunu oynanmıştır. Böylece öğrencilerin rekabet ortamı ile motivasyonlarının artırılması sağlanabilir. Bu çalışmada Tabu oyununun kuralları aşağıdaki şekildedir:

1. Sınıf dört gruba ayrılır. Sınıf mevcuduna göre öğrenciler gruplara dağıtılır.
2. Her bir grubun başına grup kordinatörlüğü görevi görececek birer öğrenci öğretmen tarafından belirlenir.



3. Öğrenciler bir masanın etrafında yuvarlak oluşturacak şekilde oturur.
4. Daha sonra öğretmen sınıfa Tabu oyununun kurallarını anlatır.
5. Öğretmen her grubun masasına aynı kelimelerden oluşan Tabu poşetlerini koyar. Poşetten rastgele bir kâğıt seçimi ile her grup oyuna başlar. Kural olarak öğrenci kelimeyi anlatamayacağını düşünüyorsa başka bir kâğıt çekebilir ya da pas diyebilir. Her öğrencinin kelimeyi anlatmak için bir dakika süresi vardır. Bunun için her masada bir kum saati bulundurulur. Anlatılan ve anlatılamayan kelimeler gruplandırılır.
6. Eğer öğrenci yasak kelimelerden birini kullanırsa başka bir öğrenciye sıra geçer. O kâğıt anlatılamayan kelimeler grubuna koyulur.
7. Her grup aynı anda oyuna başlar. Oyun için verilen süre ders planına göre ayarlanır. Bu süre ortalama 15 dakikadır. Süre boyunca öğretmen her grubu ziyaret eder ve ifade zorluğu çeken öğrencilere yardımcı olur. Süre dolduğunda aynı anda oyun bitirilir. Gruplar bildikleri kâğıt sayısını sayarlar. En çok kelime anlatan grup oyunu kazanır.
8. Bu gibi oyunla kelime öğretiminin yapıldığı sınıflarda disiplin sorunu oluşabileceği bu nedenle oyunun öğrencilere öncelikle anlaşılır biçimde tanıtılması, kurallarının ve sınırlarının öğrencilere bildirilmesi oldukça önemlidir.
9. Kelimelerin anlatımında İngilizce iletişimin özendirilmesi önemlidir. Ancak bireysel farklılıklar ve öğrencilerin düzeyi göz önünde bulundurularak tüm iletişimin İngilizce dilinde olması beklenemez. Bu nedenle öğrencinin kendini en başta ana dilde ya da yabancı dilde rahat ifade edebilmesi, ilerleyen süreçte ise olabildiğince yabancı dilde ifade etmesi beklenmektedir.
10. Tabu oyunundaki amaç; eğlenirken öğrenmektir. Bunu sağlamanın en önemli şartı öğrencinin dilde iletişimde rahat olmasını sağlamak, eleştirmeden sürekli yapabileceğini hissettirerek öğrenmeye devam etmesini sağlamaktır.

### **Veri Toplama Araçları**

Bu araştırmanın verileri hem nicel hem nitel veri toplama araçları kullanılarak elde edilmiştir. Deney ve kontrol gruplarında yer alan öğrencilerin deneysel uygulama boyunca işlenen kelime bilgisiyle ilgili başarı düzeylerini ölçmek amacıyla “Kelime

Başarı testi” arařtırmacı tarafından geliřtirilmiř ve deneysel uygulamanın hem bařında hem sonunda ön test ve son test olarak uygulanmıřtır. Ayrıca arařtırmanın nitel kısmında ise, veri toplamak için “Açık Uçlu Yazılı Anket Formu” geliřtirilmiřtir. Bu form, deneysel çalıřma sonunda deney grubunda yer alan öđrencilerin Tabu oyununa yönelik görüřlerini elde etmek üzere kullanılmıřtır. Ařađıda veri toplama araçlarının geliřtirilme süreci ile ilgili geçerlilik ve güvenilirlik çalıřmalarına ait bilgiler verilmiřtir.

### **Başarı Testinin Geliřtirilmesi**

Başarı testi hazırlanmadan önce, deneysel uygulama süresince iřlenecek ünitelerle ilgili kazanımların ve soruların üniteleri tam olarak kapsadığını görebilmek için belirtke tablosu oluřturulmuřtur. Böylece kapsam geçerliliđi sađlanmaya çalıřılmıřtır. Belirtke tablosu Bloom taksonomisine göre düzenlenmiřtir. Deneysel uygulama süresince 2 farklı konu iřleneceđinden ( Biographies, Wild Animals) her üniteyle ilgili 30’ar soru hazırlanmıřtır.

Alanla ilgili temel kaynaklar ve ders kitabının yardımcı materyallerinden elde edilen sorular kazanımlar çerçevesinde teste yerleřtirilmiřtir. Bu kapsamda 60 soru hazırlanmıř ve hazırlanan sorular üç ortaokul İngilizce öđretmeni, dört arařtırma görevlisi ve Eđitim programları ve öđretim alanında iki öđretim üyesitarafından içerik ve biçim yönünden incelenmiřtir.

Alınan görüřler çerçevesinde testte bulunan 10 soru çıkartılmıřtır. Bazı sorular ise alınan görüřlere göre düzeltilmiřtir. Bu görüřler kapsamında üç soruyu ölçen bir okuma parçası soru olarak teste eklenmiřtir. Yazım ve imla hataları düzeltilmiřtir. 50 soruluk testin son halinin içerik ve biçim olarak uygun olduđu, soruların açık ve anlaşılır olduđu, soruların kazanımlarla uygun olduđu uzmanlar tarafından belirtilmiřtir. Testin son hali bir ortaokul ve bir imam hatip ortaokulunun sekizinci sınıflarından 181 öđrenciye uygulanmıřtır. Ön uygulamayı arařtırmacı bizzat derse girerek gerçekteřirmiřtir.

Analizleri yapmak için TAP 6 programı kullanılmıřtır. Başarı testinin ön uygulaması sonucu hesaplanan güvenilirlik katsayısı KR20 (Alpha): 0.882 olarak bulunmuřtur. Yapılan madde analizi ile testin ortalama madde güçlük endeksi 0.497 madde ayırt edicilik endeksi 0.366 olarak hesaplanmıřtır. Maddelerin ayırt edicilik ve

güçlük değerleri Ek 4'te yer almaktadır. Başarı testi sonuçlarının madde analizine dair bazı istatistik veriler Tablo 8'de gösterilmiştir.

Tablo 8. Başarı Testinin 50 Soruluk İlk Hali ile İlgili İstatistikler

Soru Sayısı	60
Uygulanan kişi sayısı	181
Tam puan	60
Ortalama	24.862 = %49.7
Standart Sapma	7.485
Medyan (ortanca)	25.00= %50.0
Minimum puan	11.000 = %22.0
Maximum puan	43.000 = %86.0
Varyans	56.031
Çarpıklık	0.203
Basıklık	-0.726
Cronbach alpha KR20	0.822
Ortalama Madde Güçlüğü	0.497
Ortalama Madde ayırt ediciliği	0.366

Yapılan analizden sonra ayırt edicilik indeksi ve güçlük indeksi bakımından problemlili olduğu görülen 1, 2, 5, 10, 11, 14, 17, 18, 21, 22, 28, 33, 35, 36, 38, 42 ve 44. sorular testten çıkarılmıştır. Başarı testinden sorunlu olan 13 soru çıkarıldıktan sonra yapılan madde analizine dair bazı istatistik veriler aşağıdadır:

Tablo 9. Başarı Testinin 33 Soruluk Son Hali ile İlgili İstatistikler

Soru Sayısı	33
Uygulanan kişi sayısı	181
Tam puan	33
Ortalama	18.006=%54.6
Standart Sapma	6.583
Medyan (ortanca)	18.000=%54.5
Minimum puan	5.000=%15.2
Maximum puan	32.000=%97
Varyans	43.331
Çarpıklık	0.079
Basıklık	-0.843
Cronbach Alpha KR20	0.849
Ortalama Madde Güçlüğü	0.546
Ortalama Madde ayırt ediciliği	0.482

Deney ve kontrol gruplarına ön test ve son test olarak uygulanmak üzere son halini alan testin güvenilirlik kat sayısı KR20 (Alpha) = 0.849 olarak bulunmuştur. KR 20 test maddelerinin ölçmenin bütünüyle ne kadar tutarlı olduğunu gösterir, yani maddelere ait puanların toplam test puanlarıyla tutarlılığının bir ölçüsüdür (Büyüköztürk ve diğerleri, 2016, s.111). Bu değer 1'e yaklaştıkça test güvenilir ve iç tutarlılığa sahiptir denebilir. KR 20 Cronbach Alpha güvenilirlik kat sayısının 0.849 olması iç tutarlılığın ve testin güvenilirliğinin sağlanabildiğini göstermektedir. Yani bu testle yapılan ölçmelerde gerçeğe yakın sonuçlar elde edilebileceği varsayımı da yapılabilir.

Bu testten alınabilecek en yüksek puan 33, en düşük puan ise 0'dır. Yukarıdaki istatistiklere bakıldığında testten alınan en yüksek puan 32, en düşük puan ise 5'tir.

Çarpıklık ve basıklık kat sayıları da analizlerde puanların normal dağılım gösterip göstermediğini gösteren verilerdendir. Çarpıklık ve basıklık değerlerinin  $\pm 1.0$  arasında olması dağılımın normalden çok sapmadığını göstermektedir (Demir, Saatçioğlu ve İmrol, 2016). TAP analiz sonuçlarına göre 33 soruluk testin çarpıklık katsayısı 0.079 ve basıklık katsayısı ise -0.843 olarak belirlenmiştir. Bu değerler test puanlarının normal dağılımdan çok sapmadığını göstermektedir.

Yapılan analiz sonucunda madde güçlük indeksi 0.546 olarak hesaplanmıştır. Madde güçlüğü yetenek testleri, başarı testleri gibi bilgi ve beceri ölçen testlerde yer alan maddelerin doğru cevaplanma oranını gösteren, testin son hali için madde seçiminde bir ölçüt olarak kullanılan istatistiktir. Madde güçlüklerinin 0.50 civarında olması beklenir (Büyüköztürk ve diğerleri, 2016, s. 123). Bu sonuca göre testin sorularının orta güçlükte olduğu söylenebilir.

Madde ayırt ediciliği ise maddelerin ölçülen özellikle ilgili olarak bireyleri ne derece ayırt ettiğini göstermektedir. Testin ölçmeye çalıştığı özelliğe yüksek düzeyde sahip olan bireylerle, düşük düzeyde sahip olan bireyleri ayırt etme gücüdür (Büyüköztürk ve diğerleri, 2016, s. 123). Madde ayırt edicilik indeksinin 0.30 ve daha yüksek olması maddelerin bireyleri ayırt ettiğini, 0.20 ile 0.30 arasında ise maddelerin düzeltilerek geliştirilmesi gerektiğini göstermektedir. 0.20 ve daha aşağıda bir değer ise maddenin ölçekten atılması gerektiğini gösterir (Büyüköztürk ve diğerleri, 2016, s.123).

Bu çalışmada ortalama madde ayırt edicilik değeri 0.482 olarak bulunmuştur. Böylece testteki maddelerin bireyleri oldukça iyi ayırt ettiği söylenebilir.

Tüm bu sonuçlar ile başarı testinin 33 maddelik son halinin madde ayırt ediciliği, madde güçlüğü bakımından kabul edilebilir düzeyde olduğu görülmektedir. Kelime Başarı testi, kazanımlar ve belirtke tablosu Ek 5'te verilmiştir.

### **Açık Uçlu Yazılı Anketin Geliştirilmesi**

Çalışmada deney grubundaki öğrencilerin Tabu oyun etkinliği ile işlenen dersler hakkında görüşlerini almak amacıyla 7 sorudan oluşan Açık Uçlu Yazılı Anket kullanılmıştır. Bu anket görüşülen kişilerin öznel olarak rahatça cevaplandırabileceği sorulardan oluşmaktadır. Anket hazırlanırken alan yazın taraması yapılarak benzer çalışmalarda (Kartal, 2014; Saban, 2006; Sümen ve Çağlayan, 2013; Şan, 2015) kullanılan sorulardan yararlanılmıştır. Yeterli olduğu düşünülen 7 adet sorudan oluşan anket formu hazırlanmış ve Eğitim Programları ve Öğretim alanından bir öğretim üyesi ve iki araştırma görevlisinin görüşlerine sunulmuştur. Uzmanların değerlendirmeleri sonucunda üç soruda düzeltme yapılarak anket formuna son hali verilmiştir.

### **Verilerin Çözümlemesi**

Bu bölümde elde edilen nicel ve nitel verilerin çözümlenmesine dair bilgiler yer almaktadır.

#### **Nicel Verilerin Çözümlemesi**

Araştırmada elde edilen nicel verilerin çözümlenmesinde SPSS 15.00 programı kullanılmıştır. Kişisel bilgilerin değerlendirilmesinde yüzde ve frekans değerlerinden faydalanılmıştır.

Başarı testinin pilot uygulaması sonucunda yapılan analizlerde TAP 6 programı kullanılarak test maddelerinin madde güçlük ve ayırt edicilik indeksleri, varyans, standart sapma, çarpıklık, basıklık, ortalama ve KR20 Cronbach Alpha değerleri elde edilmiştir.

Deney ve kontrol gruplarının denkliliğine ilişkin olarak yapılan analiz için deney ve kontrol gruplarına deneysel işlem öncesinde uygulanan Kelime Başarı Testine ait ön test puanları karşılaştırılmıştır. Bu karşılaştırmadan önce, ön test puanlarının normal

dağılım gösterip göstermediği Shapiro Wilk testiyle belirlenmiştir. Test sonunda Deney 1 grubunun ön test puanları normal dağılım göstermemektedir. Diğer gruplar Deney 2, Kontrol 1 ve Kontrol 2 gruplarının test sonucunda hesaplanan p değeri 0.05 değerinden büyüktür ve gruplar normal dağılım göstermektedir.

Shapiro Wilk testi sonucunda; dağılımın normal dağılım gösterip göstermemesine bağlı olarak hangi testlerin uygulanacağına karar verilmiştir. Dağılımların her iki grupta da normal olduğu durumda Bağımsız Gruplar t-Testi, dağılımın normal dağılım göstermediği durumlarda ise Mann Whitney U Testi uygulanmıştır (Çepni, 2007).

Ön test sonuçlarına göre Deney 1 ve Kontrol 1 grupları ön test başarı puanları arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Yani bu iki grup birbirine denk ve eşit olarak kabul edilebilir. Deney 2 ve Kontrol 2 grupları ön test başarı puanları arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Dolayısıyla bu iki grup da birbirine denk olarak kabul edilebilir.

Başarı testinin aynı gruba ait ön test son test ölçümlerine ilişkin ortalamaların karşılaştırılması için yapılacak teste karar vermek için öncelikle deney ve kontrol gruplarındaki aynı gruba ait farklı ölçümler arasındaki fark değerleri bulunmuştur. Bu fark değerlerinin dağılımı normal dağılım gösteriyorsa Bağımlı Gruplar t- Testi, normal dağılım göstermiyorsa Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi kullanılmıştır (Çepni, 2007).

Bununla birlikte, deneysel işlemin etkililiğini belirlemek için karşılaştırılan iki grubun ön test- son test puan farklarına ait ortalamalar kullanılmıştır. Karşılaştırılan iki grubun puan farkları ayrı ayrı normal dağılım gösteriyorsa, iki grubun ön test son test puan farklarına ait ortalama puanlar arasında anlamlı bir farkın olup olmadığını test etmek amacıyla Bağımsız Gruplar t-Testi, dağılımların normal olmaması durumunda ise Mann Whitney U Testi kullanılmıştır (Çepni,2007). Deney ve kontrol gruplarının başarı testinden aldıkları ön test son test puanlarının fark değerlerinin dağılımının normal olup olmadığına ilişkin yapılan Shapiro Wilk testlerinin sonuçları Tablo 10'da yer almaktadır.

Tablo 10. Başarı Testi Ön Test-Son Test Puan Farklarına İlişkin Shapiro Wilk Testi Sonuçları

Grup	Shapiro Wilk			
	İstatistik	df	p	
Başarı Testi	Deney 1	0.935	21	0.176
	Deney 2	0.959	27	0.346
	Kontrol 1	0.938	26	0.121
	Kontrol 2	0.933	18	0.215

Bu sonuçlara göre; tüm deney ve kontrol gruplarının fark puanları normal dağılım göstermektedir. Bu nedenle aynı grupların tekrarlı ölçümlerinde Bağımlı Gruplar t-Testi uygulanmıştır. Deney 1 ve Kontrol 1 gibi iki farklı grubu karşılaştırırken ise Bağımsız Gruplar t- Testi kullanılmıştır.

Yapılan testlerin yorumlanmasında, test sonuçlarının analizi sonucunda istatistiksel olarak anlamlı farklılık olması durumunda etki büyüklüğü değerine de bakılmaktadır. Etki büyüklüğü genel olarak, yokluk hipotezleri ile alternatif hipotezler arasındaki farkın büyüklüğü olarak tanımlanmaktadır. Bu da, araştırma sonuçlarının pratikteki anlamlılığının bir göstergesi niteliğindedir. İstatistiksel anlamlılık, örneklem sayısından etkilenirken, etki büyüklüğü değeri, bu örneklem sayısından kaynaklanan sonuçları ortadan kaldırarak elde edilen sonuçlar hakkında daha doğru bir karar verilmesine yardımcı olur(Özsoy ve Özsoy, 2013). Bu çalışmada etki büyüklüğü hesaplanmasında Cohen d formülü kullanılmıştır.

Bağımlı Gruplar t-Testi Cohen d formülü şu şekildedir (Özsoy ve Özsoy, 2013):

$$\text{Cohen } d = \frac{t}{\sqrt{N}}$$

Bağımsız Gruplar t- Testi için Cohen d formülü ise şu şekildedir (Kartal, 2014):

$$d = t \sqrt{\frac{N_1 + N_2}{N_1 N_2}}$$

Tablo 11. Cohen'in Belirlediği Düşük, Orta ve Yüksek Etki Büyüklüğü Değerleri

Kullanılan Test	Düşük Etki	Orta Etki	Yüksek Etki
Bağımlı Gruplar t-Testi	0.20	0.50	0.80

Cohen, 1988; akt. Şevgin ve Çetin, 2017

Yukarıdaki tabloda görüldüğü gibi 0.20 düşük etki, 0.50 orta etki ve 0.80 yüksek etki büyüklüğü olduğunu göstermektedir. Bununla birlikte Cohen d değeri aynı zamanda örneklem büyüklüğünün kestirilmesi amacıyla da kullanılmaktadır. Cohen d formülü ile elde edilen küçük etki büyüklükleri, daha büyük örneklem gerekliliğini gösterir (Özsoy ve Özsoy, 2013).

### **Nitel Verilerin Çözümlemesi**

Araştırmanın nitel verilerinin çözümlemesinde betimsel analiz kullanılmıştır. Betimsel analizde elde edilen veriler daha önceden belirlenen temalara göre özetlenir ve yorumlanır. Görüşülen ya da gözlemlenen bireylerin görüşlerini çarpıcı bir şekilde yansıtmak için betimsel analizde doğrudan alıntılara sık sık yer verilir (Şimşek ve Yıldırım, 2013, s. 258).

Nitel analizde inandırıcılık (iç geçerlilik) ve aktarılabirlik (dış geçerlilik) özelliklerinin sağlanabilmesi için bazı uygulamalar yapılmıştır. Bu amaçla aktarılabirlik özelliğini sağlamak için öğrencilerin ifadelerinden doğrudan alıntılar yapılmıştır (Yıldırım ve Şimşek, 2013, s. 299). Her bir alıntının sonuna E ve K (erkek-kız) köşeli parantez içinde verilmiş ve öğrenciye verilen bir numara kullanılmıştır.

Araştırmacı ve doktorasını eğitim programları ve öğretim alanında tamamlamış bir akademisyen anket sonuçlarının %10 u kadarını ayrı ayrı kodlamışlardır. Anket sorularının her biri bir tema olarak düşünülmüştür. Bu sorulara göre yapılan kodlamalardan alt temalar oluşturulmuştur. Daha sonra kodlayıcılar arasında görüş birliği ve görüş ayrılığı gösteren temalar belirlenmiştir. 7 ayrı sorunun araştırmacı ve akademisyen tarafından incelenmesi sonucu şu temalarda görüş birliği sağlanmıştır. Bu temalar, Tabu oyunu oynanırken hissedilen duygular, Tabu oyununun öğrencilerin kelime öğrenmesine etkileri, öğrencilerin grup arkadaşlarından kelime öğrenme durumu, Tabu ile kelime öğretiminin farklılıkları, öğrencilerin kendini yabancı dilde ifade etme gücü, Tabu oyunu ile öğrenilen kelimenin daha fazla akılda kalma durumu ve Tabu oyunu ile ders işlemeye devam etmeyi isteme durumudur. Öğrenci görüşleri kısmında akademisyen “hırs” adlı yeni bir kodlama yapmıştır. Yapılan değerlendirmeler sonucu bu başlık ilk tema ile ilgili tabloya eklenmiştir.

Kodlayıcılar arasındaki görüş birliğini tespit etmek için Miles ve Huberman modelindeki güvenilirlik formülü kullanılmıştır. Bu formül Görüş birliği/Görüş Birliği+



Görüş Ayrılığı şeklindedir (Baltacı, 2017; Akay ve Ültanır, 2010; Yelken, 2009). Kodlayıcılar arası görüş birliğinin en az % 70 olması beklenmektedir (Duban, 2010). Hesaplamalar sonucunda güvenilirlik değeri % 94 olarak bulunmuştur. Bu sonuç kodlamaların güvenilir olduğunu göstermektedir.

Temalar ve kodlamalar üzerinde görüş birliğine varıldıktan sonra araştırmacı kalan anket sonuçlarının analizlerini yapmıştır. Bu ilk analizden sonra yapılan kodlamalar ve yüklemeler Eğitim Programları ve Öğretim alanında bir öğretim üyesi tarafından incelenerek onun görüşleri doğrultusunda bir süre sonra analizler en baştan tekrar araştırmacı tarafından yapılmıştır. Böylece araştırmacı tarafından yapılan kodlamalar farklı zaman aralıklarında öğretim üyesi ile beraber çalışılarak üç kere gözden geçirilmiştir. En son düzeltmeler yapılarak analizlere son hali verilmiştir.

Nitel veri analizinde yararlanılan bir diğer strateji inandırıcılık özelliğini sağlamak için kullanılan katılımcı teyididir (Şimşek ve Yıldırım, 2013, s. 306). Araştırmacının ulaştığı sonuçların ve çözümlenmelerin katılımcılar ile teyit edilmesi amacıyla katılımcılar ile bir teyit toplantısı düzenlenmiştir. Bu toplantıda verilerin çözümlenmesi sonucunda ulaşılan sonuçlar ve yorumlamalar öğrenciler ile paylaşılmıştır. Bu sonuçların katılımcıların kendi gerçekliklerini yansıtmadaki yeterliliği ve bu sonuçların kendi algıları ile tutarlı olup olmadığı tartışılmıştır. Bu teyit toplantısı sonucunda öğrenciler analiz sonuçlarını onaylamıştır.

## BÖLÜM IV

### BULGULAR

Bu bölümde arařtırmada yapılan analizler sonucu elde edilen veriler tablolar halinde sunulmuş ve verilere dayalı yorumlar yapılmıştır.

#### Nicel Verilerden Elde Edilen Bulgular

#### Deney Gruplarının Kelime Başarı Testinden Aldıkları Ön Test-Son Test Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin Bulgular

Deney 1 grubunun ön test-son test puanlarının karşılaştırılmasına ilişkin Bağımlı Gruplar t -Testi sonuçları Tablo 12’de verilmiştir.

Tablo 12. Deney 1 Grubunun Kelime Başarı Testinden Aldığı Ön Test-Son Test Puanlarına İlişkin Bağımlı Gruplar t-Testi Sonuçları

	n	$\bar{x}$	ss	sd	t	p
Ön test	21	23.80	13.18	20	-8.041	0.000*
Son test	21	52.95	17.63			

p<0.05

Tablo 12’de görüldüğü gibi Deney 1 grubunda yer alan öğrencilerin deneysel işlem sonrasında İngilizce kelime başarı testi puanlarında belirgin bir artış olmuştur (t=-8.041 ve p<0,05). Deney 1 grubundaki öğrencilerin uygulama öncesi başarı puan ortalamaları 23.80 iken; uygulama sonrası başarı puan ortalamaları 52.95’e yükselmiştir. Bu fark anlamlı bir farklılığın olduğunu göstermektedir.

Hesaplanan Cohen d değeri yaklaşık 1.75 standart sapma kadar olduğunu göstermektedir. Bu sonuca göre uygulanan öğretim büyük etki gücüne sahiptir.

Tablo 13. Deney 2 Grubunun Kelime Başarı Testinden Aldığı Ön Test-Son Test Puanlarına İlişkin Bağımlı Gruplar t- Testi Sonuçları

	n	$\bar{x}$	ss	sd	t	p
Ön test	27	35.91	11.42	26	-15.123	0.000*
Son test	27	80.46	18.20			

p<0.05

Tablo 13’de görüldüğü gibi Deney 2 grubunda yer alan öğrencilerin deneysel işlem sonrasında İngilizce kelime başarı testi puanlarında anlamlı bir artış olmuştur (t= -15.123 ve p<0.05). Deney 2 grubundaki öğrencilerin uygulama öncesi başarı puan ortalamaları 35.91 iken; uygulama sonrası başarı puan ortalamaları 80.46’ya yükselmiştir. Bu anlamlı bir farkın olduğunu göstermektedir. Etki büyüklüğünü belirlemek için Cohen d değeri hesaplanmıştır. Hesaplanan d değeri yaklaşık 2.90 standart sapma kadar olduğunu göstermektedir. Bu sonuca göre uygulanan öğretim “büyük” etki gücüne sahiptir.

#### **Kontrol Gruplarının Kelime Başarı Testinden Aldıkları Ön Test-Son Test Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin Bulgular**

Tablo 14. Kontrol 1 Grubunun Kelime Başarı Testinden Aldığı Ön Test Son Test Puanlarına İlişkin Bağımlı Gruplar t-Testi Sonuçları

	n	$\bar{x}$	ss	sd	t	p
Ön test	26	26.10	7.01	25	-1.438	0.163*
Son test	26	30.41	13.53			

p<0.5

Tablo 14’de görüldüğü üzere Kontrol 1 grubunda yer alan öğrencilerin İngilizce Kelime Başarı Testi puanlarında az da olsa bir artış olmuştur. Ancak bu artış istatistiksel olarak anlamlı değildir (t= -1.438 ve p<0.05). Kontrol 1 grubundaki öğrencilerin uygulama öncesi başarı puan ortalamaları 26.10 iken; uygulama sonrası başarı puan ortalamaları 30.41’e yükselmiştir.

Tablo 15. Kontrol 2 Grubunun Kelime Başarı Testinden Aldığı Ön Test-Son Test Puanlarına İlişkin Bağımlı Gruplar t- Testi Sonuçları

	n	$\bar{x}$	ss	sd	t	p
Ön test	18	42.25	10.92	17	-6.406	0.000*
Son test	18	65.81	20.01			

p<0,05

Tablo 15’de görüldüğü üzere Kontrol 2 grubunda yer alan öğrencilerin İngilizce kelime başarı testi puanlarında belirgin bir artış olmuştur ( $t = -6.406$  ve  $p < 0.05$ ). Kontrol 2 grubundaki öğrencilerin uygulama öncesi başarı puan ortalamaları 42.25 iken; uygulama sonrası başarı puan ortalamaları 65.81’e yükselmiştir. Etki büyüklüğünü belirlemek için Cohen d değeri hesaplanmıştır. Hesaplanan d değeri yaklaşık 1.51 standart sapma kadar olduğunu göstermektedir. Bu bulguya göre; geleneksel öğretimle kelime öğretiminin yüksek başarılı öğrencilerin kelime başarılarında “yüksek” etki gücüne sahip olduğu söylenebilir.

Bu sonuçlara göre Kontrol 1 grubunda geleneksel yolla kelime öğretiminin istatistiksel olarak anlamlı bir etkisi olmadığı, Kontrol 2 grubunda ise anlamlı etkisi olduğu görülmüştür.

### **Deney ve Kontrol Gruplarının Kelime Başarı Testinden Aldıkları Ön Test-Son Test Puan Farklarının Karşılaştırılmasına İlişkin Bulgular**

Deney 1 grubunun Kelime Başarı Testinden aldığı ön test-son test puan farklarına ait ortalama puanlar arasında anlamlı bir farkın olup olmadığına ilişkin yapılan Bağımsız Gruplar t- Testi sonuçları Tablo 16’da verilmiştir.

Tablo 16. Deney 1 ve Kontrol 1 Gruplarının İngilizce Dersi Başarı Testi Ön Test-Son Test Puan Farklarına İlişkin Bağımsız Gruplar t-Testi Sonuçları

	n	$\bar{x}$	ss	sd	t	p
Deney 1	21	29.14	16.60	45	5.327	0.000*
Kontrol 1	26	4.31	15.28			

p<0,05

Tabu oyunu ile kelime öğretimi yapılan Deney 1 grubunda yer alan öğrencilerin başarıları, geleneksel öğretim yöntemiyle ders işlenen Kontrol 1 grubunda bulunan

öğrencilerin başarılarına göre daha fazla arttığı Tablo 16’da görülmektedir. Deney 1 grubu ön test-son test puan farklarına ait ortalama değer ( $\bar{X}=29.14$ ) iken, Kontrol 1 grubu ön test-son test puan farklarına ait ortalama değer ( $\bar{X}=4.31$ )’dir. Bu farklılık istatistiksel olarak anlamlıdır. ( $t=5.327$ ,  $p<0.5$ )

Etki büyüklüğünü belirlemek için Cohen d değeri hesaplanmıştır. Bağımsız Gruplar t- Testi için uygulanan Cohen d formülü sonucunda hesaplanan d değeri 1.56 olarak belirlenmiştir. Bu sonuca göre uygulanan öğretim “büyük” etki gücüne sahiptir.

Tablo 17. Deney 2 ve Kontrol 2 Gruplarının İngilizce Dersi Başarı Testi Ön Test-Son Test Puan Farklarına İlişkin Bağımsız Gruplar t- Testi Sonuçları

	n	$\bar{x}$	ss	sd	t	p
Deney 2	27	44.55	15.30	43	4.470	0.000*
Kontrol 2	18	26.56	15.60			

$p<0.05$

Tablo 17’de görüldüğü üzere Tabu oyunu ile kelime öğretimi yapılan Deney 2 grubunda yer alan öğrencilerin başarıları, geleneksel öğretim yöntemiyle ders işlenen Kontrol 2 grubunda bulunan öğrencilerin başarılarına göre daha fazla artmıştır. Deney 2 grubunun ön test-son test puan farklarına ait ortalama değer ( $\bar{X}=44.55$ ) iken, Kontrol 2 grubunun ön test-son test puan farklarına ait ortalama değer ( $\bar{X}=23.56$ )’dir. Bu farklılık istatistiksel olarak anlamlıdır.

Bağımsız Gruplar t-testi için hesaplanan Cohen d değeri 1.36 olarak bulunmuştur. Bu sonuca göre uygulanan öğretim “büyük” etki gücüne sahiptir.

### Nitel Verilerden Elde Edilen Bulgular

Deney grubunda yer alan 48 öğrenciye 7 sorudan oluşan “Açık Uçlu Yazılı Anket Formu” uygulanmıştır. Öğrencilerin ankette yer alan sorulara verdikleri cevaplar betimsel analiz yapılarak temalar ve alt temalara ulaşılmıştır. Nitel verilere ilişkin bulgular aşağıda verilmiştir.

### Öğrencilerin Tabu Oynarken Ne Hissettiklerine İlişkin Bulgular

Öğrencilere birinci soru olarak “Tabu oyunu oynarken neler hissettiniz?” sorusu sorulmuştur. Bu soruyla ilgili tema “Tabu oyunu ile kelime öğrenirken hissedilen duygular” olarak belirlenmiştir. Bu temaya ilişkin kodlamalar Tablo 18’de verilmiştir.

Tablo 18. Öğrencilerin Tabu Oyunu ile Kelime Öğrenirken Ne Hissettiklerine İlişkin Görüşleri

Tema	f	Öğrenci Görüşleri	f
Tabu oyunu ile kelime öğrenirken hissedilen duygular	60	Eğlence	30
		Coşku ve heyecan	11
		Mutluluk	8
		Özgüven	4
		Sıkılma	3
		İngilizceyi sevme	2
		Grupça güçlenme	1
		Hırs	1

Tablo 18'e göre bu tema altında toplam 8 adet kodlama yapılmıştır. En çok kodlama yapılan görüşler *eğlence*, *coşku ve heyecan* şeklinde sıralanmaktadır.

Tabu oyunu oynarken eğlendiğini belirten öğrencilerden bazılarının görüşleri aşağıda verilmiştir.

Çok eğlenceli bir oyundu. Arkadaşlarımla çok komik zaman geçirdim. Arkadaşlarımla eğlenerek oynadığım bir oyun dersten çok Tabuyu daha çok seviyorum denebilir.[K- 8]

İlk başlarda oynamak istemiyordum fakat oyunun güzel olduğunu ve eğitici olduğunu fark edince oyunu sevmeye başladım. Oyun cidden eğlenceli. [K- 17]

Tabu oyunu oynarken çok eğlendim ve çok mutlu oldum. Tabu oyununu önceden Türkçe kelimelerle oynuyordum ama İngilizce oynamak bana daha farklı geldi. Benim için de çok iyi oldu. Yani Tabu grupça oynamak ayrı bir şey. Açıkçası Tabu oynarken çok eğlendim. [K-2]

Coşku ve heyecan hissettim diyen öğrencilerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Diğer arkadaşlarımla gruplarla oynarken bir rekabet hissettim ama güzel bir duygu oyun oynamak. Bir çok şey hissettim coşku, heyecan, rekabet gibi bir çok duygu hissettim ama en çok coşku ve heyecan hissettim. [E-7]

Tabu oyunu oynarken heyecan ve diğer hislerde vardı. Ve bir sürü kelime öğrendim. Tabu oyunu sayesinde artık sınavlardan çok yüksek alıyorum. Tabu çok güzel bir oyun, herkese tavsiye ederim.[E-5]

Tabu oynarken kendimi bir heyecan içerisinde hissediyorum ve bunun yanında sürekli oynadığımız zamanlar çok eğleniyordum. Arkadaşlarımla tatlı bir hırsın içine giriyoruz. [K-7]

Bu ifadelerden öğrencilerin Tabu oyunu oynarken oldukça eğlendikleri, bu oyunu oynarken coşku ve heyecan hissettikleri ve mutlu oldukları anlaşılmaktadır.

### Tabu Oyununun İngilizce Kelime Öğrenmeye Etkilerine İlişkin Bulgular

Öğrencilere ikinci soru olarak “Grupça oynadığınız Tabu oyunu kelime öğrenmenizi nasıl etkiledi?” sorusu sorulmuştur. Bu soruyla ilgili tema “İngilizce Kelime Öğrenmeye Etkileri” olarak belirlenmiştir. Bu temaya ilişkin kodlamalar Tablo 19’da verilmiştir.

Tablo 19. Grupça Oynanan Tabu Oyun Etkiliğinin Öğrencilerin İngilizce Kelime Öğrenmelerine Etkilerine İlişkin Öğrenci Görüşleri

Tema	f	Öğrenci Görüşleri	f
İngilizce Kelime Öğrenmeye Etkileri	79	Kalıcılık	18
		Daha kolay kelime öğrenimi	15
		Eğlence	10
		Daha çok kelime öğrenimi	10
		Yararlı	9
		Dersi sevme	6
		Ders notlarında yükselme	4
		Biraz etki	2
		Kelime hazinesinin gelişmesi	2
		Anlatma şeklini güçlendirme	1
		Merak	1
Yanlış bildiği kelimeleri düzeltme	1		

Tablo 19’a göre İngilizce kelime öğrenmeye etkileri temasına ilişkin öğrenci görüşlerinin hepsinin olumlu yönde olduğu görülmektedir. Öğrenciler en çok *kalıcılık*, *daha kolay kelime öğrenimi*, *eğlence* ve *daha çok kelime öğrenimi* görüşlerindile getirmişlerdir.

Kelimelerin kalıcı olmasını sağladığı bazı öğrencilerin görüşleri şu şekildedir:

Daha faydalı oldu ve olumlu yönde etkiledi. Aklımda daha kalıcı oldu. [K-14]

Bence ben çok güzel öğrendim gerek sınavda gerekse de quizde çok yardımcı oluyor daha iyi aklımda kalıyor bence Tabu oyunu çok güzel. [K-25]

Oyuna başladığımda biraz zorlandım ama ilerleyen zamanlarda kelimeleri öğrendim ve öğretenimin tahtaya yazdığı kelimelerin birçoğunu aklımdan söylemeye çalıştım.[E-19]

Daha kolay kelime öğrenimi ile ilgili görüş belirten bazı öğrencilerin ifadesi aşağıda verilmiştir:

Daha kolaylaştı, aynı kelimeleri defalarca duyunca ezberledik. [K-18]

Eskiden İngilizce dersinde kelime ezberlerken çok zorlanıyordum. Hatta o yüzden İngilizce dersini bile sevmiyordum ama artık Tabu oynadığımız için ne ara ezberlediğimi anlamadan bütün kelimeleri ezberlemiş oluyorum. Hatta İngilizce notlarım bile yükseldi. O yüzden çok olumlu etkiledi. [K-19]

Beni olumlu yönde etkiledi, artık İngilizce kelimeleri daha kolay öğreniyorum. Ayrıca bu oyun benim ezber yeteneğimi kuvvetlendirdi. [K-15]

Kelime öğrenmeyi eğlenceli hale getirdi diyen bazı öğrencilerin görüşleri şu şekildedir:

İngilizce kelime öğrenmeyi daha eğlenceli hale getirdi ve de aklımızda daha kalıcı oldu.[E-16]

Olumlu etkiledi çünkü daha eğlenceli ve daha kalıcı oluyor.[K-4]

Eskiden defterin başına oturup ezber yapmaya çalışırdım bu yüzden sıkıcı gelirdi. Ama artık öyle olmuyor. Hem eğlenerek hem de öğrenerek ezber yapmış oluyorum. [K-22]

Daha çok kelime öğrendim diyen öğrencilerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Daha çok kelime öğrendim, ben aslında İngilizce'yi hiç sevmem ama bu oyun bana İngilizce'yi sevdirep çok bilgi verdi bilmediğim kelimeleri öğrendim. [E-7]

İngilizceyi sevdim, kelimeler öğrendim. [E-2]

Bana göre oynadığımız Tabu oyunu benim bir çok İngilizce kelime öğrenmemi etkiledi. Ve bunun sayesinde İngilizce cümle kurmam gelişti. [E-5]

Öğrencilerin açık uçlu yazılı anket formundaki ikinci soruya verdikleri cevaplar incelendiğinde; çoğu öğrenci Tabu oyunuyla kelime öğretimi sayesinde kelimelerin akılda kalıcı olduğunu ifade etmiştir. Ayrıca birçok öğrenci daha kolay kelime öğrendiğini ve Tabu oyunu ile kelime öğrenmenin daha eğlenceli hale geldiğini belirtmiştir. Öğrencilerden bazıları Tabu oyunu ile kelime öğretimi sayesinde İngilizce dersini sevmeye başladığını, kelime hazinelerinin geliştiğini, beden dili ve kendini anlatma şeklini güçlendirdiğini, kelimelerin anlamını merak etmesini sağladığını, yanlış bildiği kelimeleri düzeltmesini sağladığını ve yararlı olduğunu belirtmişlerdir. İki öğrenci ise bu oyunun kendisini biraz etkilediğini belirtmiştir.

### **Öğrencilerin Grup Arkadaşlarından Öğrenme Durumuna İlişkin Bulgular**

Öğrencilere üçüncü soru olarak “Tabu oyunu oynarken bilmediğiniz bir kelimenin anlamını grup arkadaşlarınızdan öğrendiniz mi?” sorusu sorulmuştur. Bu



soruyla ilgili tema “Grup Arkadaşlarından Öğrenme Durumu” olarak belirlenmiştir. Bu temaya ilişkin üç alt tema ve kodlamalar Tablo 20’de verilmiştir.

Tablo 20. Öğrencilerin Bilmedikleri Bir Kelimenin Anlamını Grup Arkadaşlarından Öğrenip Öğrenmediğine İlişkin Öğrenci Görüşleri

Tema	f	Alt temalar	Öğrenci Görüşleri	f
Grup arkadaşlarından öğrenme durumu	62	Öğrendim	Arkadaşına sorarak öğrenme	43
			Kodlayarak öğrenme	11
			Arkadaşının adıyla kodlama	2
			Yanlış bilinen kelimenin arkadaşına sorularak düzeltilmesi	1
			Kelimenin yanlış anlatılması	2
			Bazı kelimeleri öğrendim	Anlatırken hızlıca geçme
Öğrenmedim	Bazılarını öğrenme	1		
		Öğrenmedim	Öğrenmeme	1

Tablo 20’ye göre grup arkadaşlarından öğrenme durumu adlı ana tema altında *arkadaşlarımdan kelime öğrendim, bazı kelimeleri öğrendim ve hayır arkadaşlarımdan öğrenmedim* şeklinde üç alt tema oluşmuştur.

Arkadaşlarımdan kelime öğrendim diyen öğrencilerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Evet, öğrendim, ben bilmesem bile arkadaşlarım anlatarak daha iyi öğrenmemi sağladı. [E-19]

Benim bilmediğim bir kelimeyi arkadaşlarıma soruyorduk eğer onlar da bilmiyorsa hocamıza soruyorduk. [K-22]

...ve artık bilmediğim bütün kelimeleri arkadaşlarıma soruyorum. [K-19]

Evet ben bu konudan çok faydalandım. Bilmediğim kelime gelince hemen yanımdaki arkadaşıma sorup öğreniyordum. [K-14]

Kodlayarak öğrendim diyen öğrencilerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Evet ben bu konudan çok faydalandım. Bilmediğim kelime gelince hemen yanımdaki arkadaşıma sorup öğreniyordum. Bir daha o kelime gelince arkadaşımın adını hatırlayıp arkadaşımdan yola çıkarak anlatıyordum. [K-14]

Gerçekten çok yararlı, ben İngilizce dersinde en çok kelime ezberlemede zorluk çekiyordum. Şimdi İngilizce bazı kelimeleri kafamda kodladım daha kolay oldu. [K-12]

Evet öğrendim. Hatta onların kelimelerin anlamlarını nasıl şifrelediklerini, anlatırken günlük yaşamdan neleri örnek verdiklerini veya jest ve mimiklerini nasıl kullandıklarını aklımda yer edindim. Mesela İngilizce sözlüsü yaparken bir kelimenin anlamını bilmiyordum fakat aklıma Şura arkadaşımın anlatış biçimi geldi ve anlamı ile ilgili çıkarımlarda bulundum.[K-11]

Bazı kelimeleri öğrendim diyen öğrencilerin görüşleri şu şekildedir:

Bazılarını öğrendim ama arkadaşlarım arada yanlış anlatıyor. [E-18]

Bazılarını öğrendim fakat bazılarını hepimiz anlamlarıyla anlatmadığı için onların anlamını öğrenemiyorduk, kelime aklımızda olduğu halde anlamı aklımızda olmuyordu. [K-1]

Arkadaşlarım Tabu oyununda kelime anlatırken hızlıca geçiyorlardı. Ben o kelimeye bakmaya çalıştım. Ama maalesef bazı kelimeleri öğrenemedim. [K-2]

Bir öğrenci ise“hayır öğrenmedim” cevabını vermiştir.

### **Tabu ile Kelime Öğretiminin Farklılıklarına İlişkin Bulgular**

Öğrencilere dördüncü soru olarak “daha önceki derslerde uygulanan kelime öğretimi ile Tabu oyunuyla kelime öğretimini karşılaştırdığınızda sizce ne gibi farklılıklar vardır?” sorusu sorulmuştur. Bu soruyla ilgili tema “Tabu oyunu ile kelime öğretiminin farklılıkları” olarak belirlenmiştir. Bu ana tema üç alt temadan oluşmaktadır. Bu alt temalar; tutumla ilgili farklar, başarı ile ilgili olumlu farklar ve başarı ile ilgili olumsuz farklardır. Bu tema ve alt temalara ilişkin kodlamalar Tablo 21’de verilmiştir.

Tablo 21. Daha Önceki İngilizce Dersleri ile Tabu Oyunuyla Kelime Öğretimi Yapılan Dersin Karşılaştırılmasına İlişkin Öğrenci Görüşleri

Tema	f	Alt Temalar	Öğrenci Görüşleri	f
Tabu Oyunu ile Kelime Öğretiminin Farklılıkları	70	Tutumla ilgili Farklar	Eğlenceli bir oyun	23
			Tabu oyunu daha iyi	14
			Dersi sevme	1
			Derse olan dikkati artırma	1
		Başarı ile İlgili Olumlu Farklar	Daha fazla kelime öğrenme	8
			Kelimeler daha akılda kalması	7
			Daha kolay öğrenme	6
			Derse katılımı artırma	4
			Merak ettirici bir oyun	1
			Kelime hazinesini artırma	1
Başarı ile İlgili Olumsuz Farklar	Farklılık olmaması	2		
	Daha önceki kelime öğretiminin daha iyi olması	2		

Tablo 21 incelendiğinde “tutumla ilgili farklar”, “başarı ile ilgili olumlu farklar” ve başarı ile ilgili olumsuz farklar” adlı üç alt tema oluştuğu görülmektedir.

Tutumla ilgili farklar alt temasında en fazla *Tabu oyunu eğlenceli bir oyun* ve *Tabu oyunu daha iyi* kodlamalarına yükleme yapıldığı görülmektedir.

Tabu oyunu eğlenceli bir oyun diyen öğrencilerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Daha önce kelimeler tahtaya yazılıyordu bizden de onu deftere yazarak tekrar etmemiz isteniyordu bu yöntemde sıkıcı oluyordu ama sınıfta Tabu oynarken kelimeleri arkadaşlarımızla eğlenerek tekrar ettiğimiz için içimizde tekrar etmeye karşı bir soğukluk olmuyordu. [K-1]

Derslerde uygulanan kelime öğretimi sıkıcı. İnsanın hiç aklına girmiyor. Böyle daha eğlenceli ve güzel. Tabu oyunu öğrencilere çok şey katıyor. [K-12]

Eskiden defterin başına oturup ezber yapmaya çalışırdım. Bu yüzden çok sıkıcı olurdu. Ama artık öyle olmuyor. Hem eğlenerek hem öğrenerek ezber yapmış oluyorum. [K-22]

Tabu oyunu daha iyi diyen öğrencilerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Tabu daha güzel. [E-12]

Daha önceki etkinliklerle Tabu oyunu etkinlikleri arasında çok fark var ve ben Tabu oyununu seçtim. [E-14]

Tabu oyunu ile daha iyiydi çünkü eğlendik ve eğlenirken öğrenmek daha kolay. [K-18]

Başarı ilgili olumlu farklar alt temasında en çok *daha fazla kelime öğreniyorum*, *kelimeler daha akılda kalıcı oluyor*, *daha kolay öğreniyorum* ve *derse sınıfça aktif katılımımızı artırdı* kodlamalarına yükleme yapılmıştır.

Daha fazla kelime öğreniyorum şeklinde görüş belirten öğrencilerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Tabu oyunu sayesinde çok kelime öğrendim. [K-26]

Tabu oyunu oynamaya başladıkça daha çok kelime ezberlemeye ve eğlenmeye başladım. [K-5]

Daha çok eğlenerek oynadığım için daha çok kelime ezberleyebiliyorum. [K-27]

Kelimeler daha akılda kalıcı oluyor diyen öğrencilerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Önceki derslerde direkt tahtaya yazıp deftere geçirip bırakıyorduk ama Tabu oyunu oynarken kelimeyi sürekli gördüğümüz için Tabuda kelimeler daha kalıcı oluyor. [K-4]

Bence Tabu oyunu oynamak benim aklımda daha iyi kaldı. Onları kodladık kafamızda ve oyun oynayarak daha iyi oluyordu. Öğretmenimiz tahtaya yazınca kafamızda o kadar iyi kalmıyor. [K-25]

Daha kolay öğrenmemi sağladı şeklinde görüş belirten öğrencilerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Bence Tabu oyunu daha iyi. Çünkü diğer şeklide benim aklımda hiçbir şey kalmadı ama bu şekilde daha kolay öğrendim. [K-15]

Açıkçası öğretmenimiz tahtaya yazdığı zaman hiçbir şey anlamıyor ve öğrenemiyordum ama Tabu sayesinde baya kelime öğrendim.[K-26]

Tabu oyunu bana daha çok kelime öğrettiği için Tabu biraz daha iyi bir uygulama.[E-7]

Derse katılımımızı artırdı diyen öğrencilerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

İlk uygulanan kelime öğretimi sıkıcıydı. Ama ikinci uygulama çok eğlenceliydi. İlk uygulamada bazı öğrenciler derse hiç katılmıyordu. Ama ikinci uygulamadan sonra o öğrenciler derse daha yoğun katılmaya başladı. [K-2]

Tabuda herkes aktif oluyor. [K-3]

Daha önceki kelime öğretimi çok ama çok sıkıcıydı. İnsanın derse katılması gelmiyordu. [K-13]

Başarı ile ilgili olumsuz farklar adlı başlık altında *bir farklılık yok ve daha önceki kelime öğretimi daha iyi* kodlamalarına yükleme yapılmıştır.

Bir farklılık yok diyen öğrenci görüşleri şu şekildedir:

Genellikle derste öğrendiğimiz kelimelerle oynuyoruz. Bir farklılık yok yani. [K-20]

Bence bir fark yok ama Tabu oyunu bana daha çok kelime öğrettiği için Tabu biraz daha iyi bir uygulama. [E-7]

Daha önceki kelime öğretimi daha iyi diyen öğrencilerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Defterde daha çok aklımda kalıyor.[E-15]

Bence öğretmeninki daha iyi.[E-1]

Yukarıdaki öğrenci ifadelerinden anlaşıldığı üzere öğrencilerin büyük bir çoğunluğu olumlu görüşler beyan etmişlerdir. Öğrenciler Tabu oyununun eğlenceli bir oyun olduğunu, Tabu oyunu ile daha kolay öğrendiklerini, aktif katılımlarını artırdığını, Tabu oyunu ile kelimelerin daha kalıcı olduğunu ve kelime hazinesini artırdığını ifade etmiştir. Bunun yanı sıra iki öğrenci bu iki uygulama arasında bir farklılık olmadığını iki öğrenci ise önceki kelime öğretiminin daha iyi olduğunu belirtmiştir.

### Öğrencilerin Kendini Yabancı Dilde İfade Etme Gücüne İlişkin Bulgular

Öğrencilere beşinci soru olarak “Tabu oyun etkinliği sırasında seçilen karttaki kelimeleri anlatarak ifade etme gücünüzün arttığını düşünüyor musunuz?” sorusu sorulmuştur. Öğrencilerin Tabu oyun etkinliği sırasında seçilen karttaki kelimeleri anlatarak ifade etme gücünün artıp artmamasına ilişkin görüşleri “Öğrencilerin ifade etme gücü durumu” ana teması altında yer almıştır. Bu temaya ilişkin üç alt tema oluşmuştur. Bunlar “ifade gücümü artırdı”, “ifade gücümü artırmadı” ve “çok az artırdı” şeklindedir. Bu tema ve alt temalara ilişkin kodlama ve yükleme sayıları Tablo 22’de verilmiştir.

Tablo 22. Öğrencilerin Tabu Oyun Etkinliği ile İfade Etme Gücünün Artıp Artmadığına İlişkin Öğrenci Görüşleri

Tema	f	Alt Temalar	Öğrenci Görüşleri	f	
Öğrencilerin kendini yabancı dilde ifade etme gücü	66	İfade etme gücümü artırdı	Yabancı dilde ifade etme gücünü artırma	39	
			İyi bir anlatıcı olduğumu anlama	6	
			Kelimeleri birşeylere benzeterek daha kolay anlama	5	
			Kelimeleri daha az kelime kullanarak hızlı anlatabilme	4	
			Bütün derslerde ifade gücünü artırma	2	
			Kelimelerin kalıcı olması	2	
			İngilizce kelimelerin daha kolay öğrenilmesi	1	
			Oyunda kimse kızmadığı için özgüvenin kaybolmaması	1	
			İfade etme gücümü artırmadı	Artırmama	4
			Çok az artırdı	Çok az artırma	2

“İfade gücümü artırdı” alt temasında en çok *kendimi yabancı dilde ifade etme gücümü artırdı, iyi bir anlatıcı olduğumu anladım ve kelimeleri bir şeylere benzeterek ve ilişkilendirerek daha kolay anlattık* kodlamalarına yükleme yapılmıştır.

Öğrencilerden kendimi yabancı dilde ifade etme gücümü artırdı şeklinde görüş belirtenlerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Eskiden kendimi ifade edemez, kimseyle konuşamaz, kitabı dahi düzgün anlatamazdım. Ama şu anda biraz fazla konuşmam dışında çok sorun yok. [K-16]

En başta zorlansam da ilerleyen zamanlarda daha iyi anlatmamı ve anlamamı sağladı, böylelikle arkadaşları daha iyi dinlememi kolaylaştırdı. [E-19]

Evet düşünüyorum, artık kendimi daha iyi ifade ediyorum. Evde, sınıfta vb. her yerde. [K-20]

Öğrencilerden iyi bir anlatıcı olduğumu anladım şeklinde görüş belirtenlerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Evet, çünkü sürekli nasıl anlatsam acaba diye düşünürken şimdi bir hareketle veya sözle bir kelimeyi anlatabiliyorum. [K-9]

Düşünüyorum çünkü iyi bir anlatıcı olduğumu anladım.[E-10]

İlk başta Tabu oynadığımızda pek fazla kelime anlatamıyordum ama şimdilerde kendimi daha iyi anlatabiliyorum.[K-19]

Öğrenciler Tabu oyununda kelimeleri anlatarak ifade güçlerinin arttığını, bütün derslerde ifade güçlerinin arttığını, özgüvenlerinin kaybolmadığını, kelimelerin artık kalıcı olduğunu belirtmişlerdir.

Öğrencilerden kelimeleri bir şeylere benzeterek ve ilişkilendirerek daha kolay anlatabiliyoruz şeklinde görüş bildirenlerden bazılarının ifadeleri şu şekildedir:

Evet biz o kelimeyi bilmesek bile başka kelimelerle ilişkilendiriyoruz sonra da gerçek kelime anlamını öğreniyoruz. Bir daha o kelime çıktığında unutmuyoruz.[K-14]

Evet çünkü kelimeleri bazen daha değişik kelimelere benzeterek anlatıyorduk bu da bizim kelime kapasitemizi artırıyor ve anlatımımıza yardımcı oluyordu.[K-1]

Evet zamanla daha kolay anlattım. Mesela deve kelimesini sigara markası olan “Camel” ile anlatıyorduk. [K-18]

Bu ifadelerden öğrencilerin kelimeleri başka kelime ya da nesnelere ilişkilendirerek ya da benzeterek kendilerini daha iyi ifade ettikleri anlaşılmaktadır.

İfade gücümü artırmadı alt temasında öğrenciler *artırmadı* kodlamasına yükleme yapmışlardır.

Bu görüşü belirten öğrencilerin ifadeleri şu şekildedir:

Hayır, anlatımım güzel olmadığı için hiç anlatmadım. [K-17]

Hayır. [E-1]

İki öğrenci ise” ifade gücümü çok az artırdığımı düşünüyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Sonuç olarak öğrencilerin çoğu bu soruya olumlu yanıt vererek Tabu oyununun yabancı dilde ifade etme gücünü artırdığını ifade etmiştir.

### Kelimelerin Kalıcılığına İlişkin Bulgular

Öğrencilere altıncı soru olarak “Tabu oyun etkinliği ile öğrenilen kelimelerin daha fazla akılda kalabileceğini düşünüyor musunuz?” sorusu sorulmuştur. Öğrencilerin bu soruya ilişkin görüşleri “Öğrenilen Kelimelerin Daha Fazla Akılda Kalma Durumu” ana teması altında yer almıştır. Bu temaya ilişkin iki alt tema oluşmuştur. Bunlar “daha fazla akılda kalıcıydı” ve “daha fazla akılda kalıcı değildi” şeklindedir. Bu tema ve alt temalara ilişkin kodlama ve yükleme sayıları Tablo 23’de verilmiştir.

Tablo 23. Tabu oyun Etkinliği ile Öğrenilen Kelimelerin Daha Fazla Akılda Kalıp Kalmayacağı ile İlgili Öğrenci Görüşleri

Tema	f	Alt Temalar	Öğrenci Görüşleri	f
Öğrenilen kelimelerin daha fazla akılda kalma durumu	88	Daha fazla akılda kalıcıydı	Daha akılda kalıcı olması	43
			Kelimeleri kodlayarak daha çok kelimenin akılda kalması	18
			Eğlenerek öğrenme	11
			Daha fazla kelime öğrenme	4
			Hem anlatıp hem dinleme	3
			Duyduğu için akılda kalması	3
			Dikkatini çekme	2
			Sınavlarda başarıyı artırma	2
			İngilizce dersini daha çok sevme	1
			Daha fazla akılda kalıcı değildi.	1

“Daha fazla akılda kalıcıydı” alt temasında en çok *daha fazla akılda kalıcı olması*, *kelimeleri kodlayarak daha çok kelimenin akılda kalması*, *eğlenerek öğrenme* ve *çünkü daha fazla kelime öğrenme* kodlamalarına yükleme yapıldığı anlaşılmaktadır.

Öğrencilerden daha fazla akılda kalacağını düşünüyorum şeklinde görüş bildirenlerden bazılarının ifadeleri şu şekildedir:

Evet çünkü bir çocuk bir oyun oynadığında onu unutamıyor. Biz derste bazen yarışma yapıyoruz ve de iş yarışmaya geçince öğrenci bunu kendine bir görev sayıyor ve de daha çok yoğunluk veriyor. [E-16]

Evet benim çok aklımda kaldı. [K-24]

EvetTabu oyunu ile öğrenilen kelimelerin daha fazla akılda kalabileceğini düşünüyorum. [K-7]

Tabu oyunu ile öğrenilen kelimeler bende daha kalıcı oluyor. [K-27]

Öğrencilerden kelimeleri kodlayarak kelimeler daha çok aklımda kalıyor şeklinde görüş bildirenlerden bazılarının ifadeleri şu şekildedir:

Evet, oyunda kullandığımız sözcükler, benzetmeler, kullandığımız hareketler çok akılda kalıcı oldu. Örnek olarak “camel” kelimesinin Beyza’nın “sigara markası” demesiyle aklımda kaldı. [K-21]

Evet, özellikle bazı arkadaşlarımın kodlama şekilleri beni çok etkiledi. Ben de kendime şifreleme teknikleri bulmaya çalıştım. [K-11]

Evet verilen anlatım şekilleriyle aklıma daha kolay geliyor. [K-18]

Öğrencilerden eğlenerek öğreniyorum şeklinde görüş bildirenlerden bazılarının ifadeleri şu şekildedir:

Eğlenerek oynadığımız için kelimeler daha çok kalıcı oluyordu. Ayrıca beden dilimizi ve anlatma şeklimizi güçlendirdi. [K-1]

Evet eğlenerek olduğu için daha kalıcı oluyor. [K-17]

Evet çünkü eğlenerek öğrendiğim için hepsi olmasa bile bazıları aklımda kalabilir. Gördüğüm kelimeyi “a bu şuydu” diyebilecek kapasitedeyim. [K-9]

Öğrencilerden daha fazla kelime öğrendim şeklinde görüş bildirenlerden bazılarının ifadeleri şu şekildedir:

Evet düşünüyorum daha fazla kelime öğrendim. [E-4]

Bence kalıyor çünkü mesela oyunda kelimeyi anlatırken zorlandığın zaman daha kolay yolla anlatmaya çalışıp karşımızdakilerin anlamasını ve beyninde kalmasını sağlıyor. [K-20]

Bir öğrenci ise Tabuoyunu ile kelime öğrenmenin akılda kalıcı olacağını düşünmemektedir.

Yukarıdaki ifadelerde görüldüğü gibi öğrenciler eğlenerek öğrendiği için, daha fazla kelime öğrendiği için, kelimeleri kodlayarak öğrendiği için, hem anlatıp hem dinlediği için, dikkatini çektiği için Tabu oyunu ile kelime öğrenmenin kalıcı olacağını düşünmektedir.

### **Tabu Oyununa Karşı İstekliliğe İlişkin Bulgular**

Öğrencilere yedinci soru olarak “Tabu oyunu ile kelime öğrenmeye devam etmek ister misiniz?” sorusu sorulmuştur. Öğrencilerin bu soruya ilişkin görüşleri “Tabu Oyunu ile Ders İşlemeye Devam Etmeyi İsteyip İstememe Durumu” ana teması altında



yer almıştır. Bu temaya ilişkin iki alt tema oluşturulmuştur. Bunlar “isterim” ve “istemem” şeklindedir. Bu tema ve alt temalara ilişkin kodlama ve yükleme sayıları Tablo 24’de verilmiştir.

Tablo 24. Öğrencilerin Tabu Oyunu ile Kelime Öğrenmeye Devam Etmek İsteyip İstemediklerine İlişkin Öğrenci Görüşleri

Tema	f	Alt Temalar	Öğrenci Görüşleri	f
			İsterim	46
			Tabu oyunu eğlenceli	20
			Tabu oyunu öğretici	18
			Bu oyunla kelimelerin daha çok akılda kalması	10
Tabu oyunu ile kelime öğrenmeye devam etmeyi isteyip istememe durumu	108	İsterim	Oyundaki kodlamalarla etkili bir şekilde öğrenme	7
			Arkadaşlarla oynamanın güzel olması	2
			Tabu oyununun etkileyici olması	2
			İngilizce Öğretmenliği mesleğini sevdirmesi	1
		İstemem	İstemem	1
			Dersin gidiyor olmasının hoşuna gitmemesi	1

“İsterim” alt teması altında en çok *isterim, Tabu oyunu eğlenceli, Tabu oyunu öğretici ve bu oyunla kelimelerin daha çok akılda kalması* kodlamalarına yükleme yapıldığı anlaşılmaktadır.

İsterim diyen öğrencilerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Evet, çünkü daha çok akılda kalıyor. [K-16]

Evet, isteriz, güzel zaman geçiyor. [E-20]

Evet isterim, hem çok eğleniyoruz hem de daha çok kelime öğreniyoruz. [K-24]

Evet, çünkü kelime ezberlemek daha kolay oluyor. [K-19]

Kelimeleri Tabu oyunu ile öğrenmeyi eğlenceli olarak gören öğrencilerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Evet isterim. Hem çok eğleniyoruz hem de daha çok kelime öğreniyoruz. [K-24]

Çünkü Tabu oyununun diğer derslerde de olmasını düşünüyorum. Tabu çok eğlenceli ve kelime hafızamı güçlendiriyor. [E-14]

Tabu oyunu ile kelime öğrenmeye devam etmek isterim çünkü hem eğleniyorum hem de kelimeleri daha kolay ezberliyorum.[K-27]

Kelimeleri Tabu oyunu ile öğrenmeyi öğretici olarak gören öğrencilerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

İsterim, eğitici.[E-17]

İsterim çünkü Tabu ile daha çok kelime öğreniyorum. [E-12]

Evet isterim çünkü hem öğretici hem de eğlenceli. Tüm derslerde böyle olsa fena olmaz. [E-16]

Tabu oyunu ile kelimelerin daha çok akılda kaldığını ifade eden öğrencilerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

İsterim çünkü kelimeler aklımda kalıyor. Öğrenmekte hiçbir zorluk çekmiyorum. Bu yüzden bu uygulamanın devam etmesi herkes için çok iyi olur. [K-2]

Hem de çok. Çünkü hem daha çok kelime aklımızda kalıyor daha değişik anlatma yöntemlerimizle çok kalıcı oluyor hem de hep kitaptan öyle okuyup geçince çok öğrenemiyorum kendi adıma. [K-23]

Tabi ki de isterim. İngilizce kelimelerin akılda kalmasını sağlayan çok güzel bir oyun. Devam etmek isteriz.[K-10]

İstemem şeklinde görüş belirten iki öğrencinin ifadeleri şu şekildedir:

Canım sıkılıyor, istemem. [E-15]

Hayır, çünkü bana göre ders gidiyor ve dersin gitmesi hoşuma gitmiyor. [E-1]

Yukarıdaki öğrenci ifadelerinde görüldüğü üzere öğrencilerin neredeyse tamamı Tabu oyunu ile kelime öğrenmeye devam etmeyi istemektedir. Öğrencilerin Tabu oyununu eğlenceli, öğretici buldukları için ve bu oyunla kelimelerin daha çok kalıcı olduğunu düşündükleri için Tabu oyunu ile kelime öğrenmeye devam etmek istedikleri anlaşılmaktadır.

## BÖLÜM V

### TARTIŞMA

Bu bölümde araştırmanın bulguları alan yazın ve yapılmış araştırma sonuçları ile birlikte tartışılacaktır.

Araştırmanın amacı İngilizce dersinde Tabu oyunu ile kelime öğretiminin yedinci sınıf öğrencilerinin kelime yapılandırma sürecine etkilerini belirlemektir. Bu amaç doğrultusunda öğrencilerin Tabu oyunu ile kelime öğrenme düzeyleri belirlenmeye çalışılmıştır. İlgili alan yazın tarandığında Tabu oyununun kelime başarısına etkisini belirlemek amacıyla başarı testi (Fahmiati, 2016; Aytan ve Güney, 2014), değerlendirme kâğıdı (Batur ve Erkek, 2017), gözlem formu (Fahmiati, 2016), görüşme formu (Awidianingrum, 2012), öğrenci günlükleri (Hawkins, 2016) gibi yöntemlerin kullanıldığı görülmüştür. Tek bir yöntem yerine, hem nicel, hem nitel yöntemlerin birlikte kullanılması sayesinde bulguların tutarlılığı ve tamamlayıcılığı artırılabilir (Tunalı, Gözü ve Özen, 2016). Bu nedenle bu çalışmada hem nicel hem de nitel veri toplama araçlarından yararlanılmıştır. Nicel verilerin analizinde Kelime Bilgisi Başarı Testi, nitel verilerin analizinde ise “Açık Uçlu Yazılı Anket Formu” kullanılmıştır.

#### Nicel Bulgularla İlgili Tartışma

Bu bölümde araştırmanın her bir alt probleminin nicel bulguları literatürle karşılaştırılarak tartışılacaktır. Araştırmanın birinci alt problemi, Deney 1 grubunun İngilizce kelime testi ön test ve son test başarı puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır? şeklindedir. Deney 1 grubu öğrencilerinin deneysel işlem sonrasında başarı testi puanlarında anlamlı bir artış olmuştur. Bu sonuca göre tabu oyunu ile kelime öğretiminin öğrencilerin kelime başarılarında etkili olduğu sonucuna varılabilir. Benzer şekilde oyunlarla öğretimin deney grubunda başarıyı artırdığı çalışmalar bulunmaktadır (Batur ve Erkek, Capps, 2008; Fahmiati, 2016; Güney ve Aytan, 2014; Genç ve diğerleri, 2012; Hawkins, 2016; Toma ve diğerleri, 2017). Batur ve Erkek (2017) deney grubunda Tabu oyununun, başarı seviyesi ve cinsiyet farkı olmaksızın tüm öğrencilerin kelime kazanımlarını olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşmıştır. Fahmiati (2016) ise

deney grubundaki öğrencilerin oyunlarla kelime öğretimi sayesinde ortalama başarı puanlarının arttığı sonucunu elde etmiştir. Bu sonuçlar bu çalışmanın sonuçları ile örtüşmektedir.

Araştırmanın ikinci problemi, Kontrol 1 grubunun İngilizce kelime testi ön test ve son test başarı puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır? şeklindedir. Kontrol 1 grubunda geleneksel yöntemle kelime öğretimi yapılmıştır. Kontrol 1 grubunun ön test-son test başarı puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir artış olmamıştır. Bu durum geleneksel öğretimin bu çalışmada kelime öğretiminde etkili olmadığını göstermektedir. Batur ve Erkek (2017) de çalışmalarında kontrol grubunda yer alan düşük başarılı öğrencilerin başarılarında bir farklılık olmadığı ve geleneksel öğretimin öğrencilerin kelime başarılarında etkili olmadığı sonucuna ulaşmıştır. Bu sonuç, bu çalışmanın düşük başarılı öğrencilerden oluşan Kontrol 1 grubu başarı puanlarının sonucu ile birebir örtüşmektedir.

Araştırmanın üçüncü problemi, Deney 2 grubunun İngilizce kelime testi ön test-son test başarı puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır? şeklindedir. Deney 2 grubundaki öğrencilerin ön test-son test başarı puanlarına göre deneysel işlem sonrasında Deney 2 grubunun başarı testi puanlarında anlamlı bir artış olmuştur. Bu bulguya göre Tabu oyunu ile kelime öğretiminin öğrencilerin kelime başarılarında oldukça büyük bir etkiye sahip olduğu söylenebilir. Bu çalışmanın bulgularıyla örtüşen çalışmalar bulunmaktadır. Batur ve Erkek (2017) Tabu oyununun Türkçe derslerinde kelime hazinesinin geliştirilmesine katkısını incelediği deneysel çalışmalarında kontrol grubunda yalnızca başarı seviyesi yüksek öğrencilerin kelime kazanımlarında başarılı olduğunu, deney grubunda ise Tabu oyununun, başarı seviyesi ve cinsiyet farkı olmaksızın tüm öğrencilerin kelime kazanımlarını olumlu yönde etkilediğini ortaya koymuştur. Oyunla öğretimin ders başarısını artırdığına dair çalışmalar da bu çalışmanın sonuçlarını desteklemektedir (Hanbaba, 2011; Gürer ve Arslan, 2017; Kaya ve Elgün, 2015; Usta, Işık, Taş, Gülay, Şahan, Genç, Diril, Demir ve Küçük, 2018).

Araştırmanın dördüncü problemi, Kontrol 2 grubunun İngilizce kelime testi ön test ve son test başarı puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır? şeklindedir. Kontrol 2 grubunun ön test-son test başarı puanlarına göre, geleneksel öğretimle kelime öğretiminin yapıldığı Kontrol 2 grubunda anlamlı bir artış olmuştur. Hesaplanan

Cohen d değerine göre etki büyüklüğü “yüksek” olarak tespit edilmiştir. Bu sonuçlara göre geleneksel öğretimin yüksek başarılı öğrencilerin olduğu Kontrol 2 grubunda etkili olduğu ancak düşük başarılı olan Kontrol 1 grubunda anlamlı bir etkiye sahip olmadığı görülmektedir. Bu sonuçlara benzer olarak Batur ve Erkek (2017) kontrol grubunda yalnızca başarı seviyesi yüksek öğrencilerin kelime kazanımlarında başarılı olduğu bulgusuna ulaşmıştır. Bu bulgular bu çalışmanın sonuçları ile örtüşmektedir. Durukan (2011) ve Kartal (2014) da benzer şekilde kontrol grubunda uygulanan geleneksel yöntemin İngilizce ders başarısını artırdığı sonucunu elde etmiştir.

Araştırmanın beşinci problemi, Deney 1 ile Kontrol 1 gruplarının kelime başarı testinden aldıkları ön test-son test puan farklarına ait ortalama puanlar arasında anlamlı bir fark var mıdır? şeklindedir. Tabu oyunu ile kelime öğretimi yapılan Deney 1 grubunun başarısı geleneksel öğretim yöntemiyle kelime öğretimi yapılan Kontrol 1 grubuna göre daha fazladır ve istatistiksel olarak anlamlıdır. Etki büyüklüğü değeri olan Cohen d değerine göre Tabu oyunu ile yapılan öğretim “büyük” etki gücüne sahiptir. Batur ve Erkek (2017) benzer olarak tabu oyunun deney grubu lehine anlamlı farklılık yarattığı sonucuna ulaşmıştır. Ayrıca dil öğretimi konusunda farklı yöntemlerle ilgili araştırmalarda deney grubu lehine anlamlı farklılık bulan çalışmalar da bulunmaktadır (Erişti ve Polat, 2017; Fahmiati, 2016; Kaya ve Elgün, 2015; Masri ve Najar, 2013).

Araştırmanın altıncı problemi, Deney 2 ile Kontrol 2 gruplarının kelime başarı testinden aldıkları ön test-son test puan farklarına ait ortalama puanlar arasında anlamlı bir fark var mıdır şeklindedir. Yapılan analizler sonucunda Tabu oyunu ile kelime öğretimi yapılan Deney 2 grubundaki öğrencilerin başarıları, Kontrol 2 grubundaki öğrencilerin başarılarına göre anlamlı şekilde artmıştır. Benzer şekilde Tabu oyunu ile yapılan çalışmaların geleneksel yöntemle göre daha çok başarı sağladığı sonucuna şu çalışmalarda da ulaşılmıştır (Erişti ve Polat, 2017; Gürer ve Aslan, 2017; Kaya ve Elgün, 2015; Masri ve Najar, 2013). Gürer ve Arslan (2017) eğitsel oyunla öğretimin ders başarısını artırdığına yönelik bulgular elde etmiştir. Masri ve Najar (2013) ise oyunlarla kelime öğretiminin etkisini araştırdığı çalışmasında deney grubunun oyunlarla kelime hazinelerini anlamlı bir şekilde geliştirdiği ve kontrol grubuna göre anlamlı bir artış sağladığı sonucuna ulaşmıştır. Bu bulgular bu araştırmanın sonuçları ile örtüşmektedir.

### Nitel Bulgularla İlgili Tartışma

Tabu oyunu ile kelime öğretiminin İngilizce dersinde kelime başarısına etkisini belirlemek amacıyla yapılan nitel analizler sonucunda şu temalar oluşmuştur. Tabu oyunu ile kelime öğrenirken hissedilen duygular, İngilizce kelime öğrenmeye etkileri, grup arkadaşlarından öğrenme durumu, Tabu oyunu ile kelime öğretiminin farklılıkları, öğrencilerin kendini yabancı dilde ifade etme gücü, öğrenilen kelimelerin daha fazla akılda kalma durumu, Tabu oyunu ile kelime öğrenmeye devam etmeyi isteyip istememe durumu başlıklarında temalar belirlenmiştir ve bu temalara uygun kodlar oluşturulmuştur. Öğrencilerin verdikleri cevapların analizi sonucu oluşan tema ve kodlar alan yazın ile karşılaştırılarak tartışılmıştır.

Tabu oyunu ile kelime öğrenirken hissedilen duygular teması çerçevesinde, öğrencilerin neredeyse tamamının olumlu duygu ifade ettikleri görülmüştür. Bu bulgular mevcut araştırmaların bulgularıyla da tutarlılık göstermektedir. Örneğin; Batur ve Erkek (2017) yaptıkları çalışmada öğrencilerin öğrenilen kelime sayısı arttıkça oyunun süresi uzamış ve oyunun heyecanının arttığını, ilk etapta anlama ve anlatma konusunda çekingen davranan öğrencilerin zaman ilerledikçe oyuna hakim olup, anlama ve anlatma becerileri geliştikçe öz güvenlerinin arttığını ve oyun konusunda daha istekli hale geldiklerini belirtmektedir.

Awidianingrum (2012) tarafından yedinci sınıf öğrencileri üzerinde Tabu oyunu ile konuşma becerilerinin öğretiminin araştırıldığı çalışmada da aynı sonuca ulaşılmıştır. Görüşme yöntemi ile elde edilen bulgulardan öğrencilerin Tabu oyununu ilgi çekici bulduğu, Tabu oyununun kelimelerin hatırlanmasını kolaylaştırdığı, motivasyonlarını artırdığı ve konuşma becerileri alanında öz güvenlerini artırdığı görülmüştür. Hawkins (2016) ise kompozisyon dersi için Tabu oyununun üniversite düzeyindeki öğrencilerle uygulanmasının etkilerini araştırdığı tez çalışmasında öğrencilerin oyunla ilgili deneyimlerini içeren günlüklerden ve kelime edinimi ile ilgili başarı testinden yararlanmışlardır. Günlük analizleri sonucunda Tabu oyununun kelime öğrenmede oldukça yararlı bir oyun olduğu, Tabu oynarken öğrencilerin eğlendikleri ve kelimeleri farklı şekillerde anlatmanın zor olduğu olmak üzere üç tema oluşmuştur. Hawkins (2016)'nın oluşturduğu temalar ve bu temalarla ilgili olumlu görüş bildiren öğrenci sayıları bu çalışmanın sonuçları ile benzerlik göstermektedir.

Tabu oyununun İngilizce kelime öğrenmeye etkileri adlı ikinci tema doğrultusunda öğrenci görüşlerinin hepsinin olumlu yönde olduğu görülmektedir. Öğrenciler bu tema çerçevesinde en çok Tabu oyunu ile kelimelerin daha kalıcı olduğunu, daha kolay kelime öğrendiklerini, kelime öğrenirken eğlendiklerini ve daha çok kelime öğrendiklerini dile getirmiştir. Perveen, Asif ve Mehmood (2016) İkinci yabancı dil öğretiminde oyunların kelime edinimine etkisi adlı çalışmaları sonucunda; oyunların öğrencilerin yeni kelime ve kelime gruplarıyla karşılaşmalarını, kelimeleri derinlemesine daha iyi ve daha hızlı bir şekilde öğrenmelerini sağlayabileceğini belirtmektedir. Aytan ve Güney (2014) aktif kelime hazinesini geliştirmeye yönelik bir etkinlik önerisi Tabu adlı çalışmasında Tabu oyunu ile kelime öğretiminin daha başarılı, eğlenceli ve hayatla iç içe olabileceği sonucuna varmıştır. Oyunların kelime öğretiminde olumlu etkisi olduğu bazı çalışmalarda da belirtilmektedir (Fahmiati, 2016; Hawkins, 2016; Kılıç, 2012; Rahimi ve Sahragard, 2008; Sarıgül, 2017).

Tabu oyunu oynarken öğrencilerin grup arkadaşlarından öğrenme durumu teması üç alt tema altında toplanmıştır. Bu alt temalar grup arkadaşlarımdan kelime öğrendim, arkadaşlarımdan bazı kelimeleri öğrendim ve arkadaşlarımdan öğrenmedim şeklindedir. Öğrencilerin çoğu grup arkadaşlarından öğrendiğini ifade etmiştir. Öğrendiğini dile getiren öğrencilerin çoğu kelimeleri arkadaşına sorarak öğrendiğini ya da kelimeleri kodlamayı ve günlük yaşamla ilişkilendirmeyi arkadaşlarından öğrendiğini belirtmiştir. Özellikle yuvarlak masa olarak oynanan Tabu versiyonu öğrencilerin grup başarısı için çabalamasını, birbirlerinden öğrenmelerini teşvik eden olumlu bir öğrenme ortamının oluşmasını amaçlamaktadır. Hawkins (2016) de Tabu oyunu ile ilgili çalışmasında grup dinamiğinin oluştuğunu ve öğrencilerin birbirlerinin öğrenmesini desteklediğini ifade etmektedir. Birkaç öğrenci bazı kelimeleri arkadaşlarından öğrendiğini belirtmiş ve bir öğrenci ise grup arkadaşlarından kelime öğrenmediğini dile getirmiştir. Bu öğrenci genel olarak Tabu oyunu ile ilgili olumsuz görüş belirtmiştir. Bunun nedeni olarak, öğrencinin derse ilgisinin olmadığı, arkadaşları ile etkileşime girmek istemediği, oyunun öğrenci için ilgi çekici olmadığı gibi sebepler sayılabilir.

Dördüncü tema olan Tabu oyunu ile kelime öğretiminin farklılıkları üç alt temaya ayrılmıştır. Tutumla ilgili farklar alt teması kapsamında öğrencilerin yarısından

fazlası Tabu oyununun kendilerini eğlendirdiğini dile getirmiştir. Toma ve diğerleri (2017)'nin araştırma bulguları bu sonuçlarla örtüşmektedir. Toma ve diğerleri (2017) anlamsal Tabu oyununun kelime ediniminde kullanılması konulu çalışmasında öğrencilerin %92 kadarı Tabu oyunu ile eğlendiğini belirtmiştir. Başarı ile ilgili olumlu farklar alt teması ile ilgili öğrenciler daha fazla kelime öğrendiğini, kelimelerin daha çok akılda kaldığını, daha kolay öğrendiğini ve derse katılımının arttığını ifade etmiştir. Benzer sonuçlara Capps (2008) ve Olimpo, Davis, Lagman, Parekh ve Shields (2010) da ulaşmıştır. Capps (2008) kimya dersinde Tabu oyununun aktif bir öğrenme yöntemi olduğu ve öğrenmeyi etkili ve eğlenceli hale getirdiği sonuçlarına ulaşmıştır. Olimpo, Davis, Lagman, Parekh ve Shields (2010) da benzer olarak Tabu oyunu ile biyoloji dersindeki terminolojilerin öğretimini gerçekleştirmeyi amaçlamıştır. Bu uygulama sonrası öğrencilerin büyük bir çoğunluğu bu etkinliğin yararlı olduğu görüşünü belirtmiştir. Hawkins (2016) de Tabu oyunu ile ilgili öğrenci günlüklerinin analiz sonuçlarına göre benzer sonuçlar elde etmiştir.

Başarı ile ilgili olumsuz farklar alt teması içerisinde dört öğrenci olumsuz yanıt vermiştir. Öğrencilerden ikisi uygulamalar arasında bir farklılık olmadığını, ikisi ise daha önceki kelime öğretimi uygulamasının daha iyi olduğunu sebep belirtmeksizin dile getirmiştir. Bu durumun oyunun öğrenciye zor gelmesi, öğrencinin bireysel çalışmayla daha iyi öğrenebilmesi gibi sebeplerden kaynaklandığı söylenebilir.

Beşinci tema olan öğrencilerin kendini yabancı dilde ifade etmedurumu üç alt tema altında toplanmıştır. Bu alt temalardan birincisi olan ifade gücümü artırdı alt teması doğrultusunda öğrencilerin büyük bir çoğunluğu yabancı dilde ifade gücünün arttığını dile getirmiştir. Benzer olarak Awidaningrum ve Pusparini (2012) da Tabu oyunu ile ilgili çalışmalarında öğrencilerin çoğunun Tabu oyunu sayesinde İngilizce konuşurken daha öz güvenli oldukları sonucuna ulaşmıştır.

Dört öğrenci bu tema doğrultusunda ifade gücümü artırmadı şeklinde cevap vermiştir. İki öğrenci ise ifade gücümü çok az artırdı alt teması doğrultusunda yanıt vermiştir. Bu çalışmanın sonuçlarına benzer olarak Hawkins(2016)de çalışmasında, öğrenci günlüklerinde yer alan öğrenci görüşlerine göre; öğrencilerin çoğunluğunun Tabu oyunu ile ilgili olumlu görüş belirttiğini ancak birkaç öğrencinin ise Tabu



oyununun zorlayıcı bir oyun olduğunu ve yabancı dilde konuşma öz güveni sağlamadığını belirten olumsuz öğrenci görüşlerine de ulaşmıştır.

Altıncı tema olan öğrenilen kelimelerin daha fazla akılda kalma durumu, daha fazla akılda kalıcıydı ve daha fazla akılda kalıcı değildi şeklinde iki alt temaya ayrılmıştır. Öğrencilerin neredeyse tamamı Tabu oyunu ile öğrenilen kelimelerin daha fazla akılda kalıcı olduğunu ifade etmiştir. Tabu oyunu ile kelime öğretiminin etkili olduğunu vurgulayan birçok araştırmanın olduğu görülmektedir(Awidianingrum ve Pusparini, 2012; Capps, 2008; Hawkins, 2016; Olimpo, Davis, Lagman, Parekh ve Shields, 2010; Toma ve diğerleri, 2017). Bu tema altında *daha fazla akılda kalacağını düşünüyorum, çünkü kelimeleri kodlayarak daha çok kelime aklımda kalıyor, çünkü eğlenerek öğreniyorum* görüşleri yer almaktadır. Bu tema ve kodlarda öğrenciler Tabu oyunu ile kelime öğrenmenin öğrenmede etkili olduğunu ifade etmektedir. Yani öğrenciler kendi öğrenme süreçlerinin farkındadır. Bir öğrenci ise Tabu oyunu ile kelime öğretiminin daha fazla akılda kalıcı olmadığını dile getirmiştir.

Son tema olan Tabu oyunu ile kelime öğrenmeye devam etmeyi isteyip istememe durumu iki alt tema altında toplanmıştır. İsterim alt teması doğrultusunda öğrenciler çoğunlukla evet isterim, çünkü Tabu oyunu eğlenceli, çünkü Tabu oyunu öğretici ve çünkü kelimeler daha çok aklımda kalıyor kodlamalarına yüklemişlerdir. Öğrencilerin neredeyse tamamı Tabu oyunu ile kelime öğrenmeye devam etmeyi istemektedir. Öğrencilerin büyük bir çoğunluğu Tabu oyunu ile kelime öğretiminin eğlenceli ve öğretici olduğunu düşünmektedir. Yani öğrencilerin çoğu bu oyunla kelime öğretiminin hem öğretimsel açıdan yararlı olduğunu hem de eğlenceli olduğunu ifade etmişlerdir. Bazı öğrenciler ise bu oyunla kelime öğretiminin daha çok akılda kaldığı görüşündedir. Diğer öğrenciler ise oyunun etkileyici olduğunu, oyundaki kodlama ve şifrelemenin kelime öğrenmede etkili olduğunu ve başka bir öğrenci ise bu oyunun İngilizce öğretmenliği mesleğini sevdirdiğini görüş olarak belirtmiştir. Araştırmada elde edilen bu bulgular Kılıç (2012) ve Gruss (2016) tarafından ulaşılan sonuçları desteklemektedir. Kılıç (2012) çalışması sonucunda eğitici oyunların sıkıcı, tek düze, klasik bir ders ortamı yerine eğlenceli, severek ve isteyerek öğrenmenin gerçekleştiği, aralarında yardımlaşma ve sosyalleşme duygularının arttığı, zamanı unutturan bir ders ortamı oluşturmada etkili olduğunu ifade etmiştir. Gruss (2016) ise

oyunların dil öğretiminde etkili ve eğlenceli bir yöntem olduğu sonucuna ulaşmıştır. Awidaningrum ve Pusparini (2012) yedinci sınıf öğrencilerine konuşma becerilerini öğretmede Tabu oyunu tekniğinin kullanılması adlı çalışmasında bütün öğrenciler Tabu oyununun İngilizce konuşmayı öğrenmede ilgi çekici bir oyun olduğunu ve konuşma becerilerini öğrenmede eğlenceli ve yararlı bir oyun olduğunu dile getirmişlerdir.

“İstemem” alt temasında ise iki öğrenci olumsuz şekilde görüş belirtmiştir. Bir öğrenci devam etmek istemediğini sebep belirtmeden ifade etmiştir, diğer öğrenci ise devam etmek istemiyorum çünkü bana göre ders gidiyor ve dersin gitmesi hoşuma gitmiyor şeklinde görüş belirtmiştir. Bu durum öğrencinin öğretim yöntemi ile ilgili tutucu olduğu, değişime açık olmadığı, öğretmenin aktif olduğu geleneksel öğretim yapılan bir derste kendini daha güvende hissettiği gibi sebeplerden dolayı olabilir.

Bu veriler Tabu oyununun kelime öğrenmede yararlı, etkili, yabancı dilde ifade gücünü destekleyen, öğrenmeyi zevkli hale getiren bir teknik olduğunu ortaya koymaktadır.

## BÖLÜM VI

### SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde araştırmanın alt problemlerine ilişkin elde edilen bulgulara dayalı sonuçlar ve öneriler bulunmaktadır.

#### Sonuçlar

Bu bölümde araştırmadan elde edilen sonuçlar alt problemlerdeki sıra izlenerek sunulmuştur.

#### Öğrencilerin İngilizce Dersinde Kelime Başarılarına İlişkin Sonuçlar

a) Deney 1 grubunun İngilizce kelime başarı testi ön test- son test başarı puanları karşılaştırıldığında anlamlı bir artış olduğu görülmüştür. Uygulanan yöntemin etki gücü değeri “büyük” olarak saptanmıştır. Bu sonuca göre Tabu oyunu ile kelime öğretiminin öğrencilerin kelime başarı düzeylerinde oldukça etkili olduğu görülmüştür.

b) Kontrol 1 grubunun İngilizce kelime başarı testi ön test- son test başarı puanları karşılaştırıldığında anlamlı bir farklılık gözlenmemiştir. Dolayısıyla uygulanan geleneksel öğretimin düşük başarılı öğrencilerden oluşan Kontrol 1 grubunun kelime başarısına etkisi olmadığı gözlenmiştir.

c) Deney 2 grubunun İngilizce kelime başarı testi ön test- son test başarı puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Tabu oyunu ile kelime öğretiminin etki gücü değeri “büyük” olarak belirlenmiştir. Bu bulguya göre Tabu oyunu ile kelime öğretiminin öğrencilerin kelime başarılarında etkili olduğu sonucuna varılmıştır.

d) Kontrol 2 grubunun İngilizce kelime başarı testi ön test-son test başarı puanları arasında anlamlı bir artış olduğu ve etki büyüklüğü değerinin “yüksek” olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuca göre yüksek başarılı öğrenci grubu olan Kontrol 2 grubunda geleneksel öğretimle kelime öğretiminin başarıyı artırdığı ve etkili olduğu gözlenmiştir.

e) Deney 1 ile Kontrol 1 gruplarının kelime başarı testinden aldıkları ön test- son test puan farklarına ait ortalama puanlar incelendiğinde; Tabu oyunu ile kelime öğretimi yapılan Deney 1 grubunun başarısı, geleneksel öğretim yöntemiyle ders işlenen Kontrol 1 grubunun başarısına göre daha fazla arttığı gözlenmiştir. Etki büyüklüğü değeri ise “büyük” olarak belirlenmiştir. Bu sonuçlara göre Tabu oyunu ile kelime öğretimi öğrenciler için başarılarına katkı sağlayan bir yöntem olduğu söylenebilir.

f) Deney 2 ile Kontrol 2 gruplarının kelime başarı testinden aldıkları ön test- son test puan farklarına ait ortalama puanlar incelendiğinde, Tabu oyunu ile kelime öğretimi yapılan Deney 2 grubunda yer alan öğrencilerin başarıları, geleneksel öğretim yöntemiyle ders işlenen Kontrol 2 grubunda bulunan öğrencilerin başarılarına göre anlamlı bir şekilde artmıştır. Dolayısıyla uygulanan deneysel işlemin oldukça etkili olduğu söylenebilir.

Ayrıca bu çalışmada iki akademik başarısı düşük öğrenci grubu ve iki akademik başarısı yüksek öğrenci grubunun karşılaştırılması ve sonuç olarak hem düşük hem de yüksek başarılı öğrencilerin kelime öğrenmesinde Tabu oyununun anlamlı bir farklılık oluşturması, Tabu oyununun kelime öğretiminde etkili olmasına dair önemli bir bulgudur.

### **Öğrencilerin Tabu Oyununa İlişkin Düşünceleri ile İlgili Sonuçlar**

1. Öğrencilerin genel olarak Tabu oyunu ile ilgili olumlu tutuma sahip oldukları,
2. Tabu oyunu ile kelime öğretiminin öğrencilerin derse karşı ne düşündükleri, başarıları ve grup içinde arkadaşları ile sosyalleşmeleri üzerinde olumlu etkisi olduğu,
3. Öğrencilerin Tabu oyunu sayesinde bilmedikleri bir kelimenin anlamını grup arkadaşlarından öğrenebildikleri,
4. Daha önceki kelime öğretimi ile karşılaştırıldığında Tabu oyunu ile kelime öğretiminin öğrencilerin çoğunda derse yönelik görüşlerinde ve başarıları yönünden farklılık yarattığı,
5. Öğrencilerin Tabu oyun etkinliği ile yabancı dilde kendilerini ifade güçlerinin genel olarak arttığı,

6. Tabu oyun etkinliđi ile öğrenilen kelimelerin öğrencilerin daha fazla akılda kaldığını düşündükleri,

7. Öğrencilerin genel olarak bu teknikle kelime öğrenmeye devam etmek istedikleri sonuçlarına ulaşılmıştır.

Bu çalışmada düşük ve yüksek başarılı öğrencilerin Tabu oyunu ile kelime öğretiminden başarı olarak aynı derecede fayda sağladığı görülmektedir. Bu durum, Tabu oyununun çok kullanışlı bir teknik olduğunu göstermektedir. Ayrıca, hem yüksek başarılı öğrencilerin hem de düşük başarılı öğrencilerin büyük bir çoğunluğun Tabu oyunu ile ilgili olumlu görüşe sahip oldukları görülmüştür.

### **Öneriler**

Çalışma sonucunda ulaşılan bulgulara dayanarak uygulayıcılar ve araştırmacılar için aşağıdaki öneriler geliştirilmiştir.

#### **Uygulayıcılar İçin Öneriler**

1. Akademik başarısı düşük öğrenci gruplarında uygulanırken öğrencilerin çalışmaya katılımının özendirilmesi amacıyla Tabu kartlarında yer alan yasak kelimelerin kullanımı göz ardı edilebilir.
2. Bu çalışmada edinilen öğrenci görüşlerine göre Tabu oyunu diğer derslerde de uygulanabilir.
3. Eğitim fakültelerinin İngilizce öğretmenliği programlarında ve öğretmenlere verilen hizmet içi eğitimler kapsamında Tabu oyununu da içeren eğitsel oyunlar konuluseminerler verilebilir ve öğretmenler öğrencinin aktif olabileceđi bu gibi teknikleri uygulamaya özendirilebilir.
4. Tabu oyununun farklı versiyonları uygulanabilir.

#### **Araştırmacılar İçin Öneriler**

1. İlkokul, lise ve üniversite gibi diğer öğretim kademelerinde Tabu oyunu ile kelime öğretiminin etkisi ve uygulanabilirliđi araştırılabilir.
2. Bu çalışmada Tabu oyununun İngilizce dersi kelime öğretiminde etkisi araştırılmıştır. Tabu oyununun farklı dersler ve farklı konulardaki etkisi araştırılabilir.

3. İngilizce derslerinde Tabu oyununun öğrencilerin konuşma becerilerine etkisi araştırılabilir.
4. Bu oyunla kelime öğretiminin yapıldığı sınıflarda disiplin sorunu oluşabileceği bu nedenle oyunun öğrencilere öncelikle anlaşılır biçimde tanıtılması, kurallarının ve sınırlarının öğrencilere bildirilmesi oldukça önemlidir.
5. Bu çalışma iki deney ve iki kontrol grubunda 7 hafta süre ile uygulanmış ve karşılaştırılan gruplar arasında başarı yönünden oldukça anlamlı fark görülmüştür. Araştırmacılara daha uzun süreli uygulamaların etkisinin araştırılması önerilebilir.



## KAYNAKÇA

- Agustina, H. (2013). *The effect of using taboo game on grade eight students' vocabulary achievement at Smpn1 bangsalsari in the 2012/2013 academic year*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. University of Jember, Endonezya.
- Akay, C. ve Ültanır, E. (2010). Andragojik temellere dayalı kolaylaştırılmış okuma-yazma eğitimi (KOYE) sürecine yönelik (KOYE) eğitimcilerinin görüşleri. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(2), 75-88.
- Akkuzu, M. (2015). *A game- based application on English vocabulary acquisition: a case study in EFL context*.Yayınlanmamış yüksek lisans tezi.Ortadoğu Teknik Üniversitesi, Türkiye.
- Al-Darayseh, A. (2014). The impact of using explicit/implicit vocabulary teaching strategies on students'vocabulary and reading comprehension. *Theory and Practice in Language Studies*.4(6), 1109-1118.
- Al-Khasawneh, M. F. (2012). Vocabulary learning strategies: A case of Jordan University of science and technology. *English for Specific Purposes World*, 34(12), 1-15.
- Alqahtani, M. (2015). The importance of vocabulary in language learning and how to be taught.*International Journal of Teaching and Learning*, 3(3), 21-31. DOI: 10.20472/TE.2015.3.3.002
- Anıl, B. (2011). Teaching vocabulary through games-a sanguine step. *I-Manager's Journal on English Language Teaching*, 1(4), 46-50.
- Arslan, M. ve Akbarov, A. (2010). Türkiye'de yabancı dil öğretiminde motivasyon-yöntem sorunu ve çözüm önerileri. *Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 24, 174-191.
- Awidianingrum, A. (2012). Using "taboo game" as a technique to teach speaking descriptive text to the seventh graders of smpn 33 surabaya. *Header halaman genap :Nama Jurnal*, 1-216.
- Baltacı, A. (2017). Nitel veri analizinde Miles- Huberman modeli. *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 3(1), 1-15.
- Batur, Z. ve Erkek, G. (2017). A "taboo" in word teaching. *International Journal of Language Academy*, 5(2), 1-11. DOI: 10.18033/ijla. 3546
- Beglar, H. ve Hunt, D. (2014). Pleasure reading and reading rate gains. *Reading in a Foreign Language*, 26(1), 29-48.

- Brown, H. D. (1994). *Principles of language learning and teaching*. San Fransisco State University: Addison Wesley Longman [https:// latestacna.files.wordpress.com / 2012 /04 /principles\\_of\\_language\\_learning\\_and\\_teaching.pdf](https://latestacna.files.wordpress.com/2012/04/principles_of_language_learning_and_teaching.pdf)adresinden alınmıştır.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, K. E., Akgün, E. Ö., Karadeniz, Ş. ve Demirel F. (2016). *Bilimsel araştırma yöntemleri*, Ankara: Pegem Akademi.
- Capps, K. (2008). Chemistry taboo: an active learning game for the general chemistry classroom. *Journal of Chemical Education*, 85(4),518. DOI: 10.1021/ed085p518
- Cave, S. (2006). *100+ fun ideas for practicing modern foreign languages in the primary classroom: Activities for developing oracy and literacy skills*. Bedfordshire:Brilliant Publications.
- Celce ve Murcia, M. 1991. *Teaching English as a second or Foreign Language*. Boston: Heinle&Heinle Publishers.
- Chou, M. T. (2011). The effects of vocabulary knowledge and background knowledge on reading comprehension of Taiwanese EFL students. *Electronic Journal of Foreign Language Teaching*. 8(1), 108-115.
- Cook, V. (2001). Using the first language in the classroom. *The Canadian Modern Language Review*, 57(3), 402-423.
- Çepni, S. (2007). *Araştırma ve proje çalışmalarına giriş*. Trabzon: Celepler Matbaacılık.
- Darayseh, A. (2014). The impact of using explicit/implicit vocabulary teaching strategies on improving students' vocabulary and reading comprehension. *Theory and Practice in Language Studies*, 4(6), 1109- 1118.
- Dehkordi, S. A. S. ve Salehi, H. (2016). Impact of explicit vocabulary instruction on writing achievement of upper-intermediate EFL learners. *International Education Studies*, 9(4), 141-154. DOI: 105539/ies.v9n4p141
- Demir, E., Saatiçioğlu, Ö. ve İmrol, F. (2016). Uluslararası dergilerde yayımlanan eğitim araştırmalarının normallik varsayımları açısından incelenmesi. *Curr Res Edu*, 2(3), 130-148.
- Demirtaş, Z. ve Erdem, S. (2015). 5. Sınıf İngilizce dersi öğretim programı: güncellenen programın bir önceki programla karşılaştırılması ve programa ilişkin öğretmen görüşleri. *Sakarya University Journal of Education*, 5(2), 55-80.
- Dewey, J. (1910). *How we think*. Boston, New York, Chicago: D.C, Heath & Co. Publishers.



- Dimas, S. M. H. (2011). Explicit vocabulary instruction in english content- area course with university teachers: When comprehensible input needs to be comprehended. *Gist Education and Learning Research Journal*, 5, 84-103.
- Duban, N. (2010). Sınıf öğretmeni adaylarının fen ve teknoloji okur-yazarı bireylere ve bu bireylerin yetiştirilmesine ilişkin görüşleri. *Kuramsal Eğitimbilim*, 3(2), 162-174.
- Durukan, E. (2011). İlköğretim 6. sınıfta bilgisayar destekli öğretimin dil bilgisi başarısına ve kavram yanlışlarına etkisi. 31, 319-334. <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/55737> adresinden alınmıştır.
- Duruhan, K. (2004, 6-9 Temmuz). *Türkiye’de okulda geleneksel anlayış ve yöntemlerle insan yetiştirmenin olumsuz etkileri*. XIII. Ulusal Eğitim Bilimleri Kurultay’ında sunuldu, Malatya.
- Engin, O. A., Seven, M. A. ve Turhan, V. N. (2004). Oyunların öğrenmedeki yeri ve önemi. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (2). 110-120.
- Erişti, B. ve Polat, M. (2017). The effectiveness of synectics instructional model on foreign language vocabulary teaching. *International Journal of Languages’ Education and Teaching*, 5(2), 59-76.
- Ferreira, F. H. L. (2007). *How to teach vocabulary efficiently*. Web: <http://www.portaldoconhecimento.gov.br/bitstream/10961/2431/1/lastversion.pdf> adresinden alınmıştır.
- Fahmiati, N. (2016). *Improving students’ vocabulary achievement through word games*.Yayınlanmamış doktora tezi. Islamic Education and Teacher Training Faculty, Semarang.
- Genç, M. Genç, T. ve Yüzüak, V. A. (2012). Kavram yanlışlarının oyunlarla tespiti: Tabu oyunu.*Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9(20), 581-591.
- Güneş, F. (2011). Dil öğretim yaklaşımları ve Türkçe öğretiminde uygulamalar. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 8(15), 123-148.
- Güney, N. ve Aytan, T. (2014). Aktif kelime hazinesini geliştirmeye yönelik bir etkinlik önerisi: Tabu. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2(5), 617-628.
- Gür, B. S. Çelik, Z. ve Yurdakul, S. (2016). Beşinci sınıfın yabancı dil dersi ağırlıklı hale getirilmesi: Zorluklar, riskler ve alternatifler.[file:///C:/Users/windows8/Downloads/Besinci\\_sinifin\\_yabanci\\_dil\\_dersi\\_agirli.pdf](file:///C:/Users/windows8/Downloads/Besinci_sinifin_yabanci_dil_dersi_agirli.pdf) adresinden alınmıştır.
- Gürer, B. ve Arslan, N. (2017). Din kültürü ve ahlak bilgisi dersinde eğitsel oyun yöntemi ile öğretimin öğrenci başarısına ve derse tutumuna etkisi. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 15(34), 87-127.

- Gruss, J. (2016). Games as a tool for teaching English vocabulary to young learners. *World Scientific News*, 53(2), 67-109.
- Hanbaba, L. (2011). *Oyunla öğretim yönteminin ilköğretim 3. sınıf öğrencilerinin Hayat Bilgisi dersi başarısı ve tutumuna etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- Hanson, S. ve Padua M. F. J. (2011). *Teaching vocabulary explicitly*. Pacific Resources for Education and Learning. Web: [http://prel.org/wp-content/uploads/2014/06/vocabulary\\_lo\\_res.pdf](http://prel.org/wp-content/uploads/2014/06/vocabulary_lo_res.pdf) adresinden alınmıştır.
- Hawkins, J. (2016). *Games for vocabulary enrichment: teaching multilingual writers at the college level*.Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Eastern Washington University, USA.
- Henning, H. G. (1973). Remembering foreign language vocabulary: acoustic and semantic parameters. *Language Learning*, 23(2), 185-196.
- Huckins, T. ve Bloch J. (1995). Strategies for inferring Word meaning in context: a cognitive model. [http://www.savingthewahyanites.net/wp-content/uploads/2012/01/Huckin-Bloch-1993\\_Strategies\\_For\\_Inferring\\_Word\\_Meaning\\_In\\_Context-A\\_Cognitive\\_Model.pdf](http://www.savingthewahyanites.net/wp-content/uploads/2012/01/Huckin-Bloch-1993_Strategies_For_Inferring_Word_Meaning_In_Context-A_Cognitive_Model.pdf) adresinden alınmıştır.
- Hunt, A. ve Beglar, D. (2014). Pleasure reading and reading rate gains. *Reading in A Foreign Language*, 26(1), 29-48.
- Hyso, K. ve Tabaku, E. (2011). Importance of vocabulary teaching to advanced foreign language students in improving reading comprehension. *Problems of Education in The 21st Century*, 29.
- Jurek, A. (2016). *Vocabulary instruction: The impact of direct and indirect instruction*.Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. MiddleTennessee University,Murfreesboro,USA.
- Kacani, L. ve Cyfeku, J. (2015). Developing EFL vocabulary through speaking listening and activities. *Academic Journal of Interdisciplinary Studies*, 4(3), 390-394. DOI: 10.5901/ajis.2015.v4n3s1p390
- Kalaycıoğlu, H. E. (2011). *The effect of Picture vocabulary games and gender on four year old children's English vocabulary performance: An experimental investigation*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Ortadoğu Teknik Üniversitesi, Ankara.
- Kartal, Ş. (2014). *İşbirlikli öğrenme yönteminin öğrencilerin İngilizce dersine yönelik tutumlarına ve başarılarına etkisi*. (Yayınlanmamış doktora tezi). İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.

- Kaya, S. ve Elgün, A. (2015). Eğitsel oyunlar ile desteklenmiş fen öğretiminin ilkökul öğrencilerinin akademik başarısına etkisi. *Kastamonu Education Journal*, 23(1), 329- 342.
- Kılıç, E. S. (2012). *Yabancılara Türkçe öğretiminde eğitici oyunlarla dil becerilerinin geliştirilmesi*. (Yayınlanmamış doktora tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Ankara.
- Klimova, F. B. (2015). Games in teaching of english. *Procedia-Social and Behavioural Sciences*, 191, 1157- 1160.
- Koizumi, R. ve Innami, Y. (2013). Vocabulary knowledge and speaking proficiency among second language learners from novice to intermediate levels. *Journal of Language Teaching and Research*, 4(5), 900-913.
- Krashen, D. S. (1982). Principles and practice in second language acquisition. Web: [http://www.sdkrashen.com/content/books/principles\\_and\\_practice.pdf](http://www.sdkrashen.com/content/books/principles_and_practice.pdf) adresinden alınmıştır.
- Kulikova, O. (2015). *Vocabulary learning strategies and beliefs about vocabulary learning: a study of beginning university students of Russian in the united states*. Yayınlanmamış doktora tezi. The University of IOWA, Iowa.
- Lasagabaster, D. (2013). The use of the L1 in CLIL classes: The teachers' perspective. *Latin Amerikan Journal of Content and Language Integrated Learning*, 6(2), 1- 21.
- Linse, C. T. (2005). *Practical English language teaching: young learners*. New York: Mc Graw- Hill Companies.
- Maskor, M. Z. ve Baharudin, H. (2016). Receptive vocabulary knowledge or productive vocabulary knowledge in writing skill, which one important? *International Journal of Academic Research in Business and Social Studies*, 6(11), 261-271.
- Masri, A. ve Najjar, M. (2014). The effect of using Word games on primary stage students' achievement in english language vocabulary in Jordan. *American International Journal of Contemporary Research*, 4(9), 144- 152.
- Miles, R. (2004). Evaluating the use of L1 in the english language classroom. Web: [https://www.birmingham.ac.uk/Documents/collegearts/law/cels/essays/matefltesl\\_dissertations/Milesdiss.pdf](https://www.birmingham.ac.uk/Documents/collegearts/law/cels/essays/matefltesl_dissertations/Milesdiss.pdf) adresinden alınmıştır.
- Milton, J. (2013). Measuring the contribution of vocabulary knowledge to proficiency in the four skills. *Eurosla Monographs Series*, 2, 57-78.
- Modiano, M. (2009). Inclusive/ exclusive English as a lingua franca in european union. *World Englishes*, 29(2), 208-223.

- Moghadam, H. S. Zainal, Z. ve Ghaderpour, M. (2012). A review on the important role of vocabulary knowledge in reading comprehension performance. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 66, 555-563.
- Naemi, M. ve Foo, V. C. T. (2013). The study of the effectiveness of indirect vocabulary learning strategy on the Iranian undergraduate students' reading comprehension. *Language in India*, 13(3).
- Naemi, M. ve Foo, V. C. T. (2015). Vocabulary acquisition through direct and indirect learning strategies. *English Language Teaching*, 8(10), 142-151.
- Nation, P. (2001). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- National Reading Panel (NICHD), (2000). Teaching children to read. Web: <https://www.nichd.nih.gov/sites/default/files/publications/pubs/nrp/Documents/REPORT.pdf> adresinden alınmıştır.
- Neuman, B. S. ve Dwyer, J. (2009). Missing in action: Vocabulary instruction in pre- K. *The Reading Teacher*, 62(5), 384-392.
- Ojeda, A. F. (2004). *The role of word games in second-language acquisition: second-language pedagogy, motivation, and ludic tasks*. (Yayınlanmamış doktora tezi). University of Florida, USA.
- Özsoy, S. ve Özsoy G. (2013). Effect size reporting in educational research. *İlköğretim Online*, 12(2), 334-346.
- Pan, Y. ve Pan, Y. (2010). The use of L1 in language classroom. *Discussions On Theoretical Issues*, 12(2), 87-96.
- Perveen, A., Asif, M. ve Mehmood, S. (2016). Effectiveness of language games in second language vocabulary acquisition. *Sci. Int.(Lahore)*, 28, 633-637.
- Putri, A. S. D. (2013). The use of jigsaw II technique and still pictures combination to improve students' vocabulary mastery. *Journal of English Language Teaching*, 2(2), 1-11.
- Richards, C. J. ve Rodgers, S.T. (1990). *Approaches and methods in language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Saban, A. (2006, 13-15 Eylül). *Lisansüstü öğrencilerin nitel araştırma metodolojisine ilişkin algıları*. XV. Ulusal Eğitim Bilimleri kongresinde sözlü bildiri olarak sunuldu, Muğla.
- Sarıgül, E. (2017). Yabancı dil öğretiminde sözcük öğrenimi ve öğretimi sürecine genel bir bakış. *International Journal of social Science*, 54, 91-104. DOI:10.9761/JASSS6940.

- Sedita, J. (2005). Effective vocabulary instruction. *Insights on Learning Disabilities*, 2(1), 33- 45.
- Seffar, S. (2015). The effect of vocabulary knowledge on EFL oral competence. *IOSR Journal of Research & Method in Education*, 5(6), 8-13.
- Shanahan, T. (2005). *The national reading panel report: Practical advice for teachers*. Chicago: Learning Points Associates.
- Shuang, L. ve Jin- xia, L. (2015). The application of games in english vocabulary teaching in kindergartens. *Sino- US Emglsh Teaching*, 12(8), 561-567.
- Shuwairekh, S. (2001). *Vocabulary learning strategies used by AFL (arabic as a foreign language) learners in saudi arabia*. (Yayınlanmış doktora tezi). The University of Leeds, Leeds.
- Sigurðardóttir, D. S. (2010). *The use of games in language classroom*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Sigillum Universitatis Islandiae, Sweden.
- Silsüpür, B. (2017). Does using language games affect language learning in EFL classes. *Journal of Foreign Language Education and Tecnology*, 2(1), 83-104.
- Sreehari, P. (2012). Communicative language teaching: possibilities and problems. *English Language Teaching*, 5(12), 87-93. Doi: 10.5539/elt.v5n12p87
- Stæhr, S. L. (2009). Vocabulary knowledge and advanced listening comprehension in English as a foreign language. *Studies in Second Language Acquisition*, 31(4), 577-607.
- Sümen, Ö. Ö. ve Çağlayan, T.K. (2013). Öğretmen adaylarının eğitim fakültesinden memnuniyet düzeyleri ve hayal ettikleri eğitim ortamı. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 32(2), 249-272.
- Şan, İ. (2015). Matematik öğretmenlerinin sınıf geçmeye ilişkin ilköğretim yönetmeliği hakkındaki görüşleri. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 2(4), 18-29.
- Şen, Y. ve Kuleli, M. (2015). The effect of vocabulary size and vocabulary depth on reading in EFL context. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 199, 555-562.
- Şevgin, H. ve Çetin, H. (2017). Eğitim Araştırmalarında Güç Analizi ve Bir Uygulama. *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14(1), 1462-1480.
- Şimşek, H. ve Yıldırım, A. (2013). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. *Ankara: Seçkin Yayıncılık*.

- Taghinezhad, A. Azizi, M. Shahmohammadi, S. Kashanifar, F. ve Azadikhah M. (2016). Comparing the effects of direct and indirect learning strategies on Iranian EFL learners' vocabulary learning. *Journal of Applied Linguistics and Language Research*, 3(1), 133-143.
- 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.
- Tok, M. ve Yığın, M. (2014). Türkçenin ikinci dil olarak öğretiminde öğrencilerin kullandıkları kelime öğrenme stratejileri. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 41, 265- 276.
- Tosun, C. (2006). Yabancı dil öğretim ve öğreniminde eski ve yeni yöntemlere bir bakış. *Journal of Art and Sciences*, 5, 79-88.
- Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı(2013). İngilizce Dersi Öğretim Programı.
- Toma, İ. Alexandru, C. Dascalu, M. Dessus, P. ve Metu, S. (2017). Semantic taboo- a serious game for vocabulary acquisition. *Romanian Journal of Human-Computer Interaction*, 10(2), 241-256.
- Tze, P. ve Chou, M. (2011). The effects of vocabulary knowledge and background knowledge on reading comprehension of taiwanese EFL students. *Electronic Journal of Foreign Language Teaching*, 8(1), 108- 115.
- Usta, N., Işık, A., Taş, F., Gülay, G., Şahan, G., Genç, S.,...Küçük, K. (2018). Oyunlarla matematik öğretiminin ortaokul 7. sınıf öğrencilerinin matematik başarısına etkisi. *İlköğretim Online*, 17(4), 1972-1987. Doi 10.17051/ilkonline.2019.506917
- Wanzek, J. (2014). Building word knowledge: opportunities for direct vocabulary instruction in general education for students with reading difficulties. *Reading and Writing Quarterly: Overcoming Learning Difficulties*, 30(2).1-41.
- Waring, R. ve Nation, P. (2004). Second language reading and incidental vocabulary learning. *Angles On English Speaking World*, 4, 11-22.
- Yavuz, F. (2012). The attitudes of English teachers about the use of L1 in the teaching of L2. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*. 46, 4339-4344.
- Yelken, Y. T. (2009). Öğretmen adaylarının portfolyoları üzerinde grup olarak yaratıcılık temelli materyal geliştirmenin etkileri. *Eğitim ve Bilim*, 34(153), 84-98.

**EKLER****Ek-1. Çalışma İzin Belgesi**


T.C  
[REDACTED] ORTAOKULU MÜDÜRLÜĞÜ'NE

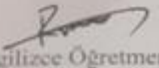
06.11.2018

Konu: Anket İzni

Okulunuz İngilizce Öğretmeni Rûmeysa TUNA GÜNDOĞDU yüksek lisans tez çalışması çerçevesinde 7 hafta süresince deney grubu olan iki sınıfa tabu oyun etkinliği içeren ders planı uygulayacaktır. Çalışma sonunda "İngilizce Kelime Başarı Testi" ve "Öğrenci Görüşme Formu" başlıklı anketleri öğretmenin uygulaması okulumuza uygun görülmüştür.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

  
Okul Müdürü  
Yakup GÜR

  
İngilizce Öğretmeni  
Rûmeysa TUNA GÜNDOĞDU

## Ek-2 Tabu Kartları

### Tabu Kelimeleri 1

<b>Success</b>	<b>Scientist</b>	<b>Writer</b>	<b>Inventor</b>
exam	Einstein	book	do
100	man	pencil	new
win	find	story	find
<b>Present</b>	<b>Won</b>	<b>Mean</b>	<b>Study</b>
Party	past	word	english
Friend	medal	know	student
open	game	Turkish	school
<b>get married</b>	<b>occupation</b>	<b>Singer</b>	<b>medicine</b>
boy	pilot	Sing	study
girl	teacher	Voice	doctor
ring	do	concert	doctor
<b>get engaged</b>	<b>Age</b>	<b>born</b>	<b>ready</b>
before	11	tokat	ok
marry	Old	baby	start
ring	how	1881	finish
<b>parade</b>	<b>president</b>	<b>awful</b>	<b>minute</b>
soldier	Atatürk	bad	60
music	Direct	no	Hour
band	country	not good	time



<b>award</b> win after tournament	<b>die</b> live not no	<b>classmate</b> school friend near	<b>match</b> sport football ball
<b>write</b> pencil paper book	<b>acting</b> act theatre play	<b>place</b> home city live	<b>fantastic</b> great ok good
<b>Move</b> Go Place where	<b>win</b> match student book	<b>Birth place</b> Tokat City place	<b>brillant</b> smart very good
<b>Prize</b> Cup Get success	<b>Film maker</b> Director Man watch	<b>career</b> job do we	<b>great</b> good very wonderful
<b>Novel</b> Book Big read	<b>fighter</b> war man in	<b>invent</b> Edison electric man	<b>course</b> lesson after school

<b>Game</b>	<b>Have a good time</b>	<b>nice</b>	<b>before</b>
Play	Like	good	after
Like	Dislike	not bad	first
sport	time	like	start
<b>actor</b>	<b>actress</b>	<b>biography</b>	<b>life</b>
film	film	life	in
man	woman	job	home
watch	watch	like	we

### Tabu Kelimeleri 2

<b>lead</b> direct director road	<b>trunk</b> elephant animal long	<b>paw</b> lion strong part	<b>use</b> pencil book bag	<b>mean</b> Word Know yes
<b>guide</b> safari man show	<b>tusk</b> teeth elephant big	<b>tail</b> cat long animal	<b>stop</b> bus go on	<b>place</b> city live tokat
<b>desert</b> sun hot wind	<b>enourmous</b> big whale animal	<b>protect</b> animal environment man	<b>imitate</b> repeat Word animal	<b>live</b> habitat forest cage
<b>camel</b> big animal back	<b>rhino</b> water rest big	<b>hunt</b> kill animal man	<b>human voice</b> speak talk quiet	<b>claw</b> eagle animal strong
<b>reporter</b> talk show famous	<b>whale</b> animal sea swim	<b>deforestation</b> tree cut man	<b>flightless</b> fly no bird	<b>poor</b> man food no

<b>generally</b> frequency how often	<b>dodo</b> bird no live	<b>because of</b> because why what	<b>feed with</b> food give animal	<b>twice</b> time two how
<b>wild</b> animal forest big	<b>kill</b> man live no	<b>taste</b> delicious test food	<b>wing</b> part animal fly	<b>amphibian</b> land water no
<b>unfortunately</b> no dislike yes	<b>domesticated</b> pet animal farm	<b>hippo</b> big rest very	<b>pollution</b> sea weather dirty	<b>save</b> protect look net
<b>left</b> live now place	<b>inhabit</b> live habitat place	<b>huge</b> big very much	<b>colorful</b> red blue both	<b>how often</b> usually answer know
<b>Extinct</b> no live die	<b>usually</b> generally twice like	<b>polar bear</b> cold big animal	<b>feather</b> part fly animal	<b>why</b> question what when

<b>endangered</b>	<b>habitat</b>	<b>neck</b>	<b>once</b>	<b>condition</b>
animal	place	part	one	now
live	live	animal	time	look
kill	home	long	frequency	you
<b>survive</b>	<b>rest</b>	<b>beak</b>	<b>four times</b>	<b>how many</b>
live	sit	small	three	much
animal	relax	part	after	number
people	home	fly	before	little
<b>humped back</b>	<b>rainforest</b>	<b>vaccinate</b>	<b>three times</b>	<b>shelter</b>
long	snow	nurse	two	live
desert	forest	do	number	animal
live	live	hospital	usually	work
<b>weight</b>	<b>herbivore</b>	<b>which</b>	<b>head</b>	<b>tail</b>
60	plant	question	part	long
Money	eat	what	finger	small
diet	animal	when	animal	no
<b>destroy</b>	<b>species</b>	<b>land animal</b>	<b>speed</b>	<b>live</b>
not	reptile	on	car	die
kill	animal	water	drive	home
habitat	no	not	fast	tokat

<b>plant tree</b>	<b>Reptile</b>	<b>height</b>	<b>Don't kill</b>	<b>chemical</b>
eco	Long	tall	No	natural
friendly	No	long	Not	detergent
flower	foot	animal	die	use
<b>plain</b>	<b>grass</b>	<b>leg</b>	<b>weigh</b>	<b>jungle</b>
place	green	long	65	forest
live	eat	part	Diet	animal
animal	herb	two	lose	live

### Ek- 3. Başarı Testi

#### Kazanımlar

1. Yaşam öyküleri ünitesinde geçen kelime ve kavramların adlarını söyler.
2. Geçmiş olaylar hakkında konuşur.
3. Basit sorular sorar.
4. Vahşi hayvanlar ünitesinde geçen kelime ve kavramların adlarını söyler.
5. Olayların sıklığını tanımlar.
6. Basit önerilerde bulunur.
7. Açıklamalar yapar ve sebep belirtir.

Tablo 25. Başarı Testine Ait Belirtke Tablosu

ÜNİTELER	BİLİŞSEL ALAN		
	Bilgi	Kavrama	TOPLAM
	İlke ve Genellemeler Bilgisi	Çevirme	
Biographies	1,2,3 [1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,12]	2[11]	12
Wild Animals	4,5,6,7 [13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23, 24,25,26,27,28,29,30,31,32,33]		21
Toplam	32	1	33

Not: Parantez dışındaki sayılar kazanımın numarasını, parantez içindeki sayılar kazanımı ölçen sorunun numarasını göstermektedir.

## İngilizce Kelime Başarı Testi

**Name:**  
**Surname:**  
**Number:**

**Doğru seçeneği seçiniz.**

1. Orhan Pamuk is a famous..... He wrote many novels.  
A) scientist B) footballer C) author D) singer



2. We must be ready. The.....will start in ten minutes.  
A) parade B) course C) game D) match



3. Jale: What does “ .....“ mean?  
Osman: It means a prize you win after a success.  
A) scholarship B) award C) present D) Money

4. Before we got married in 2010, we.....in 2009.  
A) grew up B) raised children C) won awards D) got engaged



5. In 1921, Albert Einstein .....the Nobel Prize in Physics.  
A) died B) won C) moved D) graduated

name :	Aziz SANCAR
born :	Savur, Mardin, 1946
.....	Bio chemist
awards:	Tubitak Science Award (1995) Nobel Prize (2015)

6. Yukarıdaki boşluğa gelebilecek ifade hangisidir?  
A) occupation B) age C) children D) place



7. I was born in 1998 and my.....is Akşehir. It is a small but very nice city.  
A) education B) birth date C) birth place D) birthday
8. Her .....is full of awards. She is a very successful actress.  
A) acting career B) working hour C) school D) hometown
9. Osman Sınav is a well- known.....He made many films like “Uzun Hikaye”and  
“Sakarya Fırat”.  
A) inventor B) singer C) film maker D) gold medalist
10. Recep Tayyip Erdoğan is the.....of Turkey.  
A) president B) fighter C) writer D) scientist
11. “Alexander Fleming studied medicine in London”. cümlesinin anlamı  
aşağıdakilerden hangisidir?  
A) Alexander Fleming Londra’da kimya ödülü aldı.  
B) Alexander Fleming Londra’da tıp öğrenimi gördü.  
C) Alexander Fleming Londra’da icat yaptı.  
D) Alexander Fleming Londra’da kimya deneyleri yaptı.
12. Aşağıdaki diyalog seçeneklerden hangisi ile tamamlanamaz?  
Aslı: Did you have a good time?  
Arda: Yes, it was.....  
A) fantastic B) brilliant C) great D) awful
13. A..... is a person who leads or directs people on a safari journey.  
A) referee B) reporter C) guide D) classmate

14. Camel is a largedesertanimalwith a **humpedback**andyellowish – Brown color. It can survivewithoutwaterfor a long time.

Yukarıdaki cümlede altı çizili kelimeyi ifade eden görsel hangisidir?



15. “ Ayşe **usually** helps animals in danger”. cümlesinde altı çizili kelimeye anlamca en yakın kelime hangisidir?

A) never B) generally C) always D) often

16. Unfortunately, tigers are..... There are less than 4000 left in the wild.

A) extinct B) endangered C) domesticated D) inhabited

17. **It has got a verylongtrunk, twobigearsandtwotusks. It is enourmous.**

Yukarıda tarif edilen hayvan hangisidir?

A) elephant B) rhino C) whale D) giraffe

18. Dodos became extinct because of.....People killed them for their taste.

A) surviving B) hunting C) deforestation D) water pollution

19. Hippos are.....animals with a big mouth and they like resting in water.

A) huge B) habitat C) small D) rain forest

20. Polar bears have strong.....

A) necks B) beaks C) paws D) tails

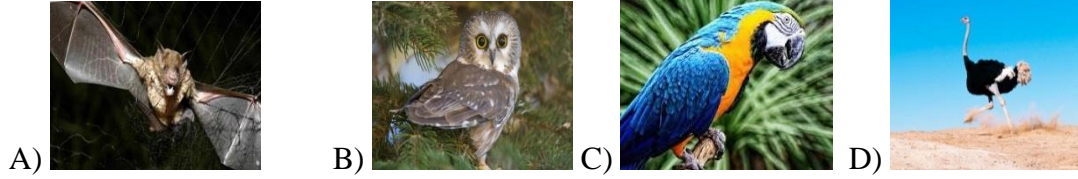


21. We should.....to protect wild life.

A) vaccinate B) stop pollution C) use perfumes D) cut down trees



22. “ It is a bird with colorful feathers and it can imitate human voice.” ifadesini en iyi anlatan görsel aşağıdakilerden hangisidir?



Dodo birds were flightless birds. They first.....in eastern Madagascar in 1680s. They.....because other mammals fed with their eggs.

23. Yukarıdaki boşluklara uygun olan kelimeler hangileridir?

- A) moved / hunted  
B) inhabited / became extinct  
C) inhabited / polluted  
D) moved / became extinct

24. Yandaki resimleri anlatan sözcükler hangi seçenekte sırasıyla ve doğru verilmiştir?

- A) beak / trunk / feather  
B) claws / tail / tusk  
C) feet / ears / body  
D) claws / wings / feather



25. Ahmet feeds street animals on Saturdays and Mondays for an organization, so he helps poor animals.....a week.

- A) twice      B) once      C) four times      D) three times

26. Aysu: What does.....mean?

Ezgi: It is a place to protect animals from dangers or bad conditions.

- A) shelter      B) domesticated      C) extinct      D) amphibians

27.

**How To Protect Wildlife**

Save natural habitat

Stop deforestation

.....

Yukarıdaki tablo aşağıdaki ifadelerden hangisi ile doldurulamaz?

- A) Don't hunt      B) Don't kill      C) Use chemicals      D) Plant trees

Animal Name	Western Gorilla
Habitat	Rain forests
Size	1.7 m
.....	Mammal/ Herbivore
Lives for	40 years

28. Yukarıdaki tabloda boş olan kısma hangisi gelmelidir?

- A) kind      B) height      C) habitat      D) weight

29. Bill: .....do you eat food?

Clair: Three times a day.

- A) Which      B) How often      C) Why      D) How many

30. Weshouldn't.....therainforestsbecausethevarehometomanyspecies.

Yukarıdaki cümlede boş olan kısma hangisi gelmelidir?

- A) destroy      B) protect      C) stop      D) help

31-33. soruları metne göre cevaplayınız.

Giraffes are long land animals. They are herbivores. They have long legs and (31).....A giraffe can (32)..... about 800-1400 kg. A giraffe's habitat is usually found in African savannahs, grasslands and plains. They eat leaves and grasses. They (33).....up to 25 years in the wild.

31.    A) head      B) tail      C) neck      D) beak  
 32.    A) height      B) weigh      C) speed      D) birth  
 33.    A) live      B) die      C) save      D) life

**Kelime başarı testi cevap anahtarı**

<b>Soru</b>	<b>Cevap</b>	<b>Soru</b>	<b>Cevap</b>
1	C	18	B
2	A	19	A
3	B	20	C
4	D	21	B
5	B	22	C
6	A	23	B
7	C	24	D
8	A	25	A
9	C	26	A
10	A	27	C
11	B	28	A
12	D	29	B
13	C	30	A
14	B	31	C
15	B	32	B
16	B	33	A
17	A		

**Ek-4. Maddelerin Ayırt Edicilik ve Güçlük Değerleri (50 madde)**

Item	Key	Number	Item	Disc.	#	#	Point	Adj.
		Correct	Diff.	Index	Correct in High Grp	Correct in Low Grp	Biser.	Pt Bis
Item 01	(1 )#	78	0,43	0,22	30 (0,58)	18 (0,35)	0,24	0,18
Item 02	(4 )#	164	0,91	0,16	52 (1,00)	43 (0,84)	0,27	0,23
Item 03	(3)	111	0,61	0,49	44 (0,85)	18 (0,35)	0,39	0,33
Item 04	(1)	128	0,71	0,26	46 (0,88)	32 (0,63)	0,28	0,22
Item 05	(2 )#	74	0,41	0,23	24 (0,46)	12 (0,24)	0,21	0,15
Item 06	(2)	92	0,51	0,69	44 (0,85)	8 (0,16)	0,55	0,5
Item 07	(4 )	72	0,4	0,4	32 (0,62)	11 (0,22)	0,38	0,33
Item 08	(2)	102	0,56	0,65	45 (0,87)	11 (0,22)	0,52	0,47
Item 09	(1)	116	0,64	0,4	42 (0,81)	21 (0,41)	0,32	0,26
Item 10	(2 )#	169	0,93	0,14	52 (1,00)	44 (0,86)	0,25	0,22
Item 11	(4 )#	47	0,26	0,13	16 (0,31)	9 (0,18)	0,14	0,08
Item 12	(3)	88	0,49	0,46	39 (0,75)	15 (0,29)	0,42	0,36
Item 13	(1)	92	0,51	0,59	40 (0,77)	9 (0,18)	0,45	0,4
Item 14	(2 )#	16	0,09	0,1	8 (0,15)	3 (0,06)	0,14	0,11
Item 15	(3)	139	0,77	0,32	46 (0,88)	29 (0,57)	0,28	0,23
Item 16	(1)	123	0,68	0,45	48 (0,92)	24 (0,47)	0,37	0,31
Item 17	(1 )#	73	0,4	0,17	26 (0,50)	17 (0,33)	0,16	0,09
Item 18	(1 )#	79	0,44	0,09	29 (0,56)	24 (0,47)	0,13	0,07
Item 19	(2)	109	0,6	0,38	40 (0,77)	20 (0,39)	0,34	0,28
Item 20	(4 )	67	0,37	0,52	34 (0,65)	7 (0,14)	0,4	0,34
Item 21	(3 )#	31	0,17	0,04	11 (0,21)	9 (0,18)	0,07	0,01
Item 22	(1 )#	30	0,17	-0,1	6 (0,12)	11 (0,22)	-0,13	-0,18
Item 23	(3)	67	0,37	0,48	33 (0,63)	8 (0,16)	0,43	0,38
Item 24	(2)	135	0,75	0,43	49 (0,94)	26 (0,51)	0,4	0,35
Item 25	(2)	125	0,69	0,47	47 (0,90)	22 (0,43)	0,38	0,33
Item 26	(2)	73	0,4	0,46	34 (0,65)	10 (0,20)	0,37	0,31
Item 27	(1)	88	0,49	0,36	34 (0,65)	15 (0,29)	0,32	0,25
Item 28	(3 )#	75	0,41	0,32	33 (0,63)	16 (0,31)	0,26	0,2
Item 29	(2)	91	0,5	0,63	43 (0,83)	10 (0,20)	0,51	0,46
Item 30	(1)	69	0,38	0,71	43 (0,83)	6 (0,12)	0,56	0,51
Item 31	(3)	76	0,42	0,42	31 (0,60)	9 (0,18)	0,4	0,35
Item 32	(2)	129	0,71	0,49	50 (0,96)	24 (0,47)	0,41	0,36
Item 33	(4 )#	91	0,5	0,34	35 (0,67)	17 (0,33)	0,25	0,18
Item 34	(3)	128	0,71	0,47	45 (0,87)	20 (0,39)	0,36	0,3
Item 35	(2 )#	54	0,3	0,23	21 (0,40)	9 (0,18)	0,22	0,16
Item 36	(2 )#	69	0,38	0,01	17 (0,33)	16 (0,31)	-0,01	-0,08
Item 37	(2)	74	0,41	0,48	36 (0,69)	11 (0,22)	0,42	0,36
Item 38	(4 )#	93	0,51	0,2	36 (0,69)	25 (0,49)	0,21	0,14

Item 39	(4)	111	0,61	0,43	43 (0,83)	20 (0,39)	0,33	0,27
Item 40	(1)	117	0,65	0,55	47 (0,90)	18 (0,35)	0,42	0,37
Item 41	(1)	80	0,44	0,34	32 (0,62)	14 (0,27)	0,28	0,22
Item 42	(3)#	48	0,27	0,05	13 (0,25)	10 (0,20)	-0,05	-0,11
Item 43	(3)	107	0,59	0,53	47 (0,90)	19 (0,37)	0,47	0,41
Item 44	(3)#	50	0,28	0,17	21 (0,40)	12 (0,24)	0,16	0,1
Item 45	(1)	91	0,5	0,42	36 (0,69)	14 (0,27)	0,42	0,37
Item 46	(2)	131	0,72	0,47	48 (0,92)	23 (0,45)	0,4	0,35
Item 47	(1)	70	0,39	0,5	34 (0,65)	8 (0,16)	0,43	0,38
Item 48	(3)	87	0,48	0,59	41 (0,79)	10 (0,20)	0,45	0,39
Item 49	(2)	101	0,56	0,63	45 (0,87)	12 (0,24)	0,5	0,45
Item 50	(1)	70	0,39	0,36	29 (0,56)	10 (0,20)	0,3	0,24

=====  
 =====  
 # marks potential problems ( $p < 0,2$  or  $p > 0,9$ ,  $D < 0,2$ ,  $pbis < 0,2$ ,  $adjpbis < 0,2$ )  
 These results have been sorted by item number  
 =====  
 =====

Number of Items Excluded = 0  
 Number of Items Analyzed = 50  
 Mean Item Difficulty = 0,497  
 Mean Item Discrimination = 0,366  
 Mean Point Biserial = 0,315  
 Mean Adj. Point Biserial = 0,260  
 KR20 (Alpha) = 0,822  
 KR21 = 0,793  
 SEM (from KR20) = 3,162  
 # Potential Problem Items = 17  
 High Grp Min Score (n=52) = 30,000  
 Low Grp Max Score (n=51) = 19,000

-----  
 Number of Examinees = 181  
 Mean Score = 24,862 = 49,7%  
 Standard Deviation = 7,485

**Ek-5. Maddelerin Ayırt Edicilik ve Güçlük Değerleri (Problemlı 17 Madde  
Atıldıktan Sonra)**

Item	Key	Number Correct	Item Diff.	Disc. Index	# Correct in High Grp	# Correct in Low Grp	Point Biser.	Adj. Pt Bis
Item 01	(3)	111	0,61	0,47	44 (0,80)	17 (0,33)	0,4	0,34
Item 02	(1)	128	0,71	0,32	49 (0,89)	29 (0,57)	0,29	0,23
Item 03	(2)	92	0,51	0,76	48 (0,87)	6 (0,12)	0,57	0,52
Item 04	(4)	72	0,4	0,4	33 (0,60)	10 (0,20)	0,39	0,32
Item 05	(2)	102	0,56	0,68	48 (0,87)	10 (0,20)	0,58	0,52
Item 06	(1)	116	0,64	0,41	45 (0,82)	21 (0,41)	0,34	0,27
Item 07	(3)	88	0,49	0,53	44 (0,80)	14 (0,27)	0,46	0,4
Item 08	(1)	92	0,51	0,57	41 (0,75)	9 (0,18)	0,47	0,41
Item 09	(3)	139	0,77	0,28	48 (0,87)	30 (0,59)	0,28	0,22
Item 10	(1)	123	0,68	0,48	50 (0,91)	22 (0,43)	0,39	0,33
Item 11	(2)	109	0,6	0,47	45 (0,82)	18 (0,35)	0,36	0,29
Item 12	(4)	67	0,37	0,52	35 (0,64)	6 (0,12)	0,43	0,37
Item 13	(3)	67	0,37	0,42	32 (0,58)	8 (0,16)	0,4	0,34
Item 14	(2)	135	0,75	0,47	53 (0,96)	25 (0,49)	0,42	0,36
Item 15	(2)	125	0,69	0,42	48 (0,87)	23 (0,45)	0,41	0,35
Item 16	(2)	73	0,4	0,42	35 (0,64)	11 (0,22)	0,34	0,27
Item 17	(1)	88	0,49	0,41	39 (0,71)	15 (0,29)	0,33	0,26
Item 18	(2)	91	0,5	0,62	46 (0,84)	11 (0,22)	0,5	0,44
Item 19	(1)	69	0,38	0,66	44 (0,80)	7 (0,14)	0,55	0,49
Item 20	(3)	76	0,42	0,48	34 (0,62)	7 (0,14)	0,41	0,35
Item 21	(2)	129	0,71	0,46	52 (0,95)	25 (0,49)	0,43	0,38
Item 22	(3)	128	0,71	0,42	47 (0,85)	22 (0,43)	0,36	0,3
Item 23	(2)	74	0,41	0,51	39 (0,71)	10 (0,20)	0,42	0,36
Item 24	(4)	111	0,61	0,45	45 (0,82)	19 (0,37)	0,37	0,31
Item 25	(1)	117	0,65	0,56	50 (0,91)	18 (0,35)	0,46	0,4
Item 26	(1)	80	0,44	0,34	35 (0,64)	15 (0,29)	0,3	0,23
Item 27	(3)	107	0,59	0,56	49 (0,89)	17 (0,33)	0,47	0,4
Item 28	(1)	91	0,5	0,41	40 (0,73)	16 (0,31)	0,41	0,34
Item 29	(2)	131	0,72	0,42	49 (0,89)	24 (0,47)	0,41	0,35
Item 30	(1)	70	0,39	0,5	36 (0,65)	8 (0,16)	0,41	0,35
Item 31	(3)	87	0,48	0,57	42 (0,76)	10 (0,20)	0,45	0,39
Item 32	(2)	101	0,56	0,6	47 (0,85)	13 (0,25)	0,5	0,44
Item 33	(1)	70	0,39	0,31	27 (0,49)	9 (0,18)	0,3	0,23

These results have been sorted by item number



Items Excluded from Analysis: 1, 2, 5, 10, 11, 14, 17, 18, 21, 22, 28, 33, 35, 36, 38, 42,  
44

---

Number of Items Excluded = 17  
Number of Items Analyzed = 33  
Mean Item Difficulty = 0,546  
Mean Item Discrimination = 0,482  
Mean Point Biserial = 0,413  
Mean Adj. Point Biserial = 0,350  
KR20 (Alpha) = 0,849  
KR21 = 0,837  
SEM (from KR20) = 2,559  
High Grp Min Score (n=55) = 22,000  
Low Grp Max Score (n=51) = 13,000

---

Number of Examinees = 181  
Mean Score = 18,006 = 54,6%  
Standard Deviation = 6,583

### Ek-6. Açık Uçlu Yazılı Anket

Sevgili Öğrenciler, bir süredir Tabu oyunu ile kelime öğrenme çalışması gerçekleştirdik. Aşağıdaki sorular Tabu oyunu ile kelime öğrenmeyle ilgili sorulardan oluşmaktadır. Sorulara samimi ve içtenlikle cevap verebilirsiniz. Teşekkür ederim.

1. Tabu oyunu oynarken neler hissettiniz?

2. Grupça oynadığımız Tabu oyun etkinliği İngilizce kelime öğrenmenizi nasıl etkiledi?

3. Tabu oyunu sırasında bilmediğiniz bir kelimenin anlamını grup arkadaşlarınızdan öğrenebildiniz mi?

4. Daha önceki derslerde uygulanan kelime öğretimi ile;Tabu oyunu ile kelime öğretimini karşılaştırdığınızda sizce ne gibi farklılıklar var?

5. Tabu oyun etkinliği sırasında seçilen karttaki kelimeleri anlatarak ifade etme gücünüzün arttığını düşünüyor musunuz?

6. Tabu oyun etkinliği ile öğrenilen kelimelerin daha fazla akılda kalabileceğini düşünüyor musunuz?

7. Tabu oyunu ile kelime öğrenmeye devam etmek ister misiniz? Neden?

## Ek-7. Ders Planları

### Deney Gruplarının Ders Planları

#### Ders Planı 1

**Ders:** İngilizce

**Sınıf:** Ortaokul 7. Sınıf

**Ünitenin adı / no :** Biographies / Ünite 3

**Süre:** 4 ders saati (4x45')

#### Kazanımlar

1. Yaşam öyküleri ünitesinde geçen kelime ve kavramların adlarını söyler.
2. Geçmiş olaylar hakkında konuşur.
3. Basit sorular sorar.

#### Kullanılan eğitim teknolojileri- araç ve gereçler:

Ders kitabı (Dikey yayıncılık Moonlight Ortaokul 7. Sınıf İngilizce ders Kitabı), Ders kitabı akıllı tahta uyumlu sunusu, Tabu oyun kartları, akıllı tahta, Çalışma kağıtları.

#### Öğretme- Öğrenme Yöntem ve Teknikleri:

Tabu oyun etkinliği ile kelime öğretimi

#### Öğretme- öğrenme etkinlikleri:

#### Dikkati Çekme:

Ünitenin adı olan biyografinin ne anlama geldiği sorulur. Öğrencilere daha önce biyografi okuyup okumadıkları sorulur. Öğrencilere biyografilerde nelerden bahsedildiği sorulur. Öğrencilerden çeşitli cevaplar alınır.

#### Güdüleme:

Öğretmen öğrencilere bu ünite de öğrenecekleri kazanımların önemli olduğunu ve sınavlarda işe yarayacağını söyler.

### **Gözden Geçirme:**

Bu dersin sonunda geçmişte yaşamış ünlü kişilerin biyografilerinin incelenerek geçmiş zamanın hatırlanacağı ve ünlü bir şahsiyetin yaşamıyla ilgili basit sorular sorabilecekleri söylenir. Ayrıca doğumdan ölüme kadar olan hayat basamaklarıyla ilgili kelime bilgisi edinecekleri belirtilir.

### **Geliştirme:**

Abraham Lincoln adlı okuma parçası önce dinlenir ardından öğrenciler tarafından yüksek sesle okunur. Parçada geçen yeni kelimelerin anlamları sözlük çalışması ile öğrencilere buldurulur daha sonra bu yeni kelimeler ve anlamları deftere not edilir. Parçada geçen yılların okunuşu öğrencilere sorulur önceki bilgileri yoklanır ve yılların okunuşu ile ilgili kuralları öğretmen tahtaya yazar, öğrenciler ise deftere not alır. İkinci ders saatinde ünitenin yeni kelimelerinden bir kısmı öğretmen tarafından tahtaya yazılır öğrenciler ise defterlerine not alır. Daha sonra ünlü isimlerin doğum, ölüm yılı ve doğum yerini içeren bilgiler olan diyalog bir kaç kez ikili olarak okunur. Ardından ünlü isimlerin bilgilerini içeren resimli tabloya bakarak yanındaki arkadaşı ile benzer diyaloglar yapmaları öğrencilerden istenir. Öğretmen bunun için 6 dk süre verir sürenin sonunda diyaloglar tahtada ikiyeşerli olarak canlandırılır.

Üçüncü dersin başında tarihlerin okunuşu ve kuralları öğrencilere anlatılır ve bilgiler deftere not alınır. Bununla ilgili birkaç örnek yapılır ve ardından *at, on, in,* gibi zaman edatlarının tarih, yıl, gün, ay gibi ifadeler ile nasıl kullanıldıkları öğrencilere sorulur. Öğrencilerden bazı yanıtlar alınır ve kurallar öğretmen tarafından tahtaya yazılarak öğrenciler tarafından da not alınır. Üçüncü dersin son 25 dakikasında öğrenciler ders başarısına göre eşit olacak şekilde öğretmen tarafından gruplara ayrılır. Gruplardan üçü 6 kişiden, ikisi ise 5 kişiden oluşmuştur. Öğrencilerden iki masayı ortada birleştirerek etrafına yuvarlak olacak şekilde sandalyeleri koymaları istenir. Her grup hazır olduğunda ünitenin kelimelerinden oluşan Tabu kartları bir poşet halinde her grubun masasına koyulur. Ve öğretmen tarafından oyunun kuralları açıklanır. Oyunun kuralları şöyledir: Gruptaki bir kişi Tabu poşetinden rastgele bir kelime seçer ve yasak kelimeleri kullanmadan Türkçe olarak kelimeyi anlatmaya çalışır. Bu esnada kelimenin

yasak olmayan İngilizce eş anlamlısını kullanabilir, vücut dilini kullanabilir ya da kelimeyi aynı kategoriden başka bir kelimeyi örnek vererek buldurmaya çalışır. Bu şekilde sırayla Tabu oyunu oynanır. Öğrenci kelimeyi anlatmakta güçlük çekiyorsa başka bir kâğıt çekebilir ya da pas diyerek sırasını diğer arkadaşına devredebilir.

Dördüncü derste ise dersin ilk on dakikasında Sabiha Gökçen ile ilgili dinleme metni öğrencilere dinletilir ve metindeki boşluklar öğrenciler tarafından doldurulur. Kalan 30 dakikada ise gruplar yeniden aynı kişilerden oluşturulur, yuvarlak masa şekli alınır ve Tabu oyununa başlanır. Oyun sırasında öğretmen her grubu aralıklarla kontrol eder ve yardımcı olur. Oyun esnasında sınıfta bir miktar sesin olması hoş görülür.

**Özet:**

Simple Past Tense (Geçmiş zaman) ile ilgili özet bilgiler verilir. Tarihlerin, yılların okunuşu ve kuralları özetlenir.

**Kalıcılığı ve transferi sağlama:**

Konu ile ilgili ders kitabınının 45 ve 48. sayfaların ilgili kısımları öğrencilere ödev olarak verilir.

## Ders planı 2

**Ders:** İngilizce

**Sınıf:** Ortaokul 7. Sınıf

**Ünitenin adı / no :** Biographies / Ünite 3

**Süre:** 4 ders saati (4x45')

### Kazanımlar

1. Yaşam öyküleri ünitesinde geçen kelime ve kavramların adlarını söyler.
2. Geçmiş olaylar hakkında konuşur.
3. Basit sorular sorar.

### Kullanılan eğitim teknolojileri- araç ve gereçler:

Ders kitabı (Dikey yayıncılık Moonlight Ortaokul 7. Sınıf İngilizce ders Kitabı), Ders kitabı akıllı tahta uyumlu sunusu, Tabu oyun kartları, akıllı tahta, Çalışma kağıtları.

### Öğretme- Öğrenme Yöntem ve Teknikleri:

Tabu oyun etkinliği ile kelime öğretimi

### Öğretme- öğrenme etkinlikleri:

#### Dikkati Çekme:

Öğrencilere geçmiş zamanda kullanabileceğimiz zaman ifadeleri sorulur. Öğrencilerden çeşitli cevaplar alınır.

#### Güdüleme:

Öğretmen öğrencilere “Aranızda bir film yönetmeni olmak isteyen var mı?” diye sorar. Öğretmen öğrencilerden çeşitli cevaplar alır ve bu ünite de bir film yönetmeninin hayat hikâyesini okuyacaklarını söyler.

**Gözden Geçirme:**

“Bu dersin sonunda geçmiş zamanda kullanılan zaman ifadelerini yerinde kullanabilecek, geçmiş zamanla ilgili basit soru sorup cevap verebileceksiniz “denir.

**Geliştirme:**

Ders kitabında yer alan geçmiş zamanla ilgili basit sorular içeren diyalog öğrenciler tarafından okunur. Ardından diğer etkinlikte ipucu olarak verilen fiiller ve zaman ifadeleri kullanılarak öğrencilerden diyalog oluşturmaları istenir. Bunun için bir örnek diyalogu öğretmen tahtaya yazar.

A: What did you do last night?

B: I studied English.

A: Did you have a nice time?

A: Yes, I did.

Oluşturulan diyaloglardan bazıları gönüllü olan öğrenciler tarafından tahtada canlandırılır. İlk Dersin son 20 dakikasında ise gruplar oluşturulur, yuvarlak masalar oluşturulur ve Tabu oyunu oynanır. Bu süre içinde torbadaki tüm kelimeleri bitiren grup birinci olur ve oyuna tekrar baştan başlar. İkinci derste; Feeling Miserable adlı resimli bir hikaye okunur.



**1** Look at the pictures. Guess: *What happened?* Then read the story and check your answers.



### Feeling miserable

Last Saturday was the first day of my holiday. I jumped out of bed and left home quickly. I got into the lift. I was really happy.

Ten seconds later, the lift stopped because the electricity went off. I screamed. I waited and waited, and eventually someone came. I got out of the lift, and I looked at my watch. I was late for my plane.

I went back to my flat, sat on the sofa and turned on the TV. I felt miserable. I think that was the worst moment of my life!



Öğretmen öğrencilere *What happened?* sorusunu sorar. Öğrencilerden doğru yanıt vermeleri beklenir. Hikâyede geçen kelimelerin eş anlamlıları bulunur ve ardından bir sonraki ders için hayatlarının en iyi ya da en kötü anını betimleyen kısa bir paragraf yazmaları istenir. Bu dersin son 15 dakikasında Tabu oyunu oynanır. Öğretmen Tabu oyununu gözlemler ve öğrencilere rehberlik eder.

Üçüncü derste sayfa 42' de yer alan *Who are they?* etkinliği yapılır. Öğrenciler ipucu olarak verilen cümleleri okur ve kim olduğunu bulur. Ardından Pablo Picasso ile ilgili ilginç kısa bir bilgi okunur. Böylece kalan son 25 dakika Tabu oyunu oynanır. Öğrencilere oyun sırasında arkadaşlarını dikkatli dinlemeleri gerektiği hatırlatılır.

Dördüncü derste ders kitabı 42. sayfada yer alan şarkı üç kere dinletilir. Şarkıda boş olan yerler öğrenciler tarafından doldurulur. Sayfa 46' da bulunan test öğrencilere ödev olarak verilir. Dersin kalan 30 dakikasında Tabu oyunu oynanır.

### Özet:

Geçmiş zamanda kullanılan zaman ifadeleri ve konuyla ilgili soru ifadeleri özetlenir.

**Kalıcılığı ve Transferi Sağlama:**

Ders kitabının 48. sayfası ödev olarak verilir. Bir sonraki ders kontrol edileceği söylenir.



### Ders planı 3

**Ders:** İngilizce

**Sınıf:** Ortaokul 7. Sınıf

**Ünitenin adı / no :**Biographies / Ünite 3

**Süre:** 4 ders saati (4x45')

#### Kazanımlar

1. Yaşam öyküleri ünitesinde geçen kelime ve kavramların adlarını söyler.
2. Geçmiş olaylar hakkında konuşur.
3. Basit sorular sorar.

#### Kullanılan eğitim teknolojileri- araç ve gereçler:

Ders kitabı (Dikey yayıncılık Moonlight Ortaokul 7. Sınıf İngilizce ders Kitabı), Ders kitabı akıllı tahta uyumlu sunusu, Tabu oyun kartları, akıllı tahta, Çalışma kağıtları.

#### Öğretme- Öğrenme Yöntem ve Teknikleri:

Tabu oyun etkinliği ile kelime öğretimi

#### Öğretme- öğrenme etkinlikleri:

#### Dikkati Çekme:

Öğretmen “Çocuklar hiç Star Wars filmi izlediniz mi? diye sorar. Daha sonra bu filmin yönetmenini bilip bilmediklerini sorar. Öğrenciler çeşitli cevaplar verir. Öğretmen “şimdi Star wars filminin yönetmeninin hayat hikâyesini okuyacağız” der.

#### Güdüleme:

Öğretmen öğrencilere bu derste öğrenecekleri bazı kelime ve kelime gruplarının önemli olduğunu ve sınavlarda karşılıklarına çıkabileceğini söyler.

### **Gözden Geçirme:**

Bu derste bazı kelimelerin anlamlarını, okunan bir metinde geçen yıllardan zaman çizelgesi oluşturmayı, belirtilen yıllarda geçen olayları İngilizce cümle halinde ifade etmeyi öğreneceksiniz.

### **Geliştirme:**

İlk derste ünlü bir yönetmen olan George Lucas ile ilgili bir biyografi okunur. Öğrencilere birkaç kez bu biyografi yüksek sesle okutulur. Daha sonra okuma parçası ile ilgili doğru- yanlış kısmı yapılır. Ardından, metinde geçen yılların olduğu zaman çizelgesine George Lucas ile ilgili cümleler yazılır. Böylece bir zaman çizelgesi oluşturulur. Dersin kalan 20 dakikasında Tabu oyunu oynanır ve ünitenin kelimeleri pratik edilir.

İkinci derste öğrenciler bir sonraki derste yapmak üzere, ünlü bir kişinin birinci paragrafta ad, meslek, doğum tarihi ve çalışmaları içeren bilgilerden bahsedecekleri; ikinci paragrafta ise başarılarını, ne zaman gerçekleştiğini belirten bir biyografi yazmaları istenir. Dersin kalan 35 dakikasında Tabu oyunu oynanır. Bu sefer Tabu farklı bir şekilde oynanır. Yine gruplar oluşturulur. Oluşturulan gruplar kronometre ile belli bir dakika tutularak sıra ile birbiri ile yarışır. İlk grup rastgele seçilir. Gruptaki öğrencilerden içlerinden bir kişiyi anlatıcı olarak seçmeleri istenir. Daha sonra bu gruptaki öğrenciler öğretmen masasının önündeki iki sıraya oturur. Bir Tabu torbası anlatıcı öğrenciye verilir. Anlatan öğrenci torbadan kelime seçer ve anlatmaya başlar. Hatırlamadığı kelimeleri pas geçebilir. Anlatan kişi 5 dk içinde kaç tane kelimeyi İngilizce olarak buldurursa grubunun puanı olarak yazılır. Bu şekilde gruplar sıra ile yarışır. En çok kelime bilen grup birinci olur.

Üçüncü derste; Nelson Mandela ile ilgili okuma parçasının yeni kelimeleri deftere yazdırılır. Ardından metin öğrencilere okutulur. Metinle ilgili doğru- yanlış etkinliği yapılır. Sayfa 47 ödev olarak verilir ve dersin kalan 20 dakikasında Tabu oyunu oynanır. Oyun yine grupların yarıştırılması şeklinde dakika tutularak oynanır.

Dördüncü dersin ilk 20 dakikasında 20 kelimelik bir kelime quizi yapılır. Ünitenin kazanımları ile ilgili bir değerlendirme yapılır. Dersin son 20 dakikasında Tabu oyunu oynanır. Oyun yuvarlak masa şeklinde oynanır.

**Özet:**

Bir biyografide yer alan hayat basamaklarını belirten kelime bilgisi öğrencilere özetlenir.

**Kalıcılığı ve Transferi Sağlama:**

Ders kitabının 47. sayfası ödev olarak verilir.

**Değerlendirme:**

Dördüncü dersin ilk 20 dakikasında 20 kelimelik bir kelime quizi yapılır. Böylece öğrenme eksiklikleri ortaya konur.

### Ders planı 4

**Ders:** İngilizce

**Sınıf:** Ortaokul 7. Sınıf

**Ünitenin adı / no :** Wild Animals/ Ünite 4

**Süre:** 4 ders saati (4x45')

### Kazanımlar

1. Vahşi hayvanlar ünitesinde geçen kelime ve kavramların adlarını söyler.
2. Olayların sıklığını tanımlar.
3. Basit önerilerde bulunur.
4. Açıklamalar yapar ve sebep belirtir.

### Kullanılan eğitim teknolojileri- araç ve gereçler:

Ders kitabı (Dikey yayıncılık Moonlight Ortaokul 7. Sınıf İngilizce ders Kitabı), Ders kitabı akıllı tahta uyumlu sunusu, Tabu oyun kartları, akıllı tahta, Çalışma kâğıtları.

### Öğretme- Öğrenme Yöntem ve Teknikleri:

Tabu oyun etkinliği ile kelime öğretimi

### Öğretme- öğrenme etkinlikleri:

#### Dikkati Çekme:

Öğretmen öğrencilere “Siz hiç gerçek bir aslan gördünüz mü?” diye sorar. Öğrencilerden cevap alınır. Sonra öğretmen aslanın ne tür bir hayvan olduğunu sorar. Öğrencilerden “vahşi” kelimesini söylemeleri beklenir.

#### Güdüleme:

“Bu derste öğrendiklerinizle hayvanları koruma farkındalığı kazanacak vahşi yaşam sorunlarına karşı daha duyarlı hale geleceksiniz“ denir.

### **Gözden Geçirme:**

Bu derste hayvanların kategorilerini, hayvanların vücut kısımlarını, hayvanları tanıtmayı öğrenecek ve basit önerilerde bulunabileceksiniz.

### **Geliştirme:**

İlk derste öğretmen hayvanların ne gibi sınıfları olduğunu sorar. Öğrencilerden çeşitli cevaplar alınır. Öğretmen bu doğrultuda hayvanları tahtada kategorilerine ayırır. Daha sonra her bir kategorinin altına öğrencilerden örnekler yazmalarını ister. Ardından hayvanların vücut kısımlarını öğretmen tahtaya yazar. Öğrenciler defterlerine yazar. Dersin kalan kısmında “Vahşi Yaşamı Koruyalım” adlı metin okunur.

İkinci ders öğretmen metinle ilgili bilinmeyen kelimeleri tahtaya yazar ve öğrenciler de defterlerine not alır. Bundan sonra, metinle ilgili sorular cevaplanır. Öğrenciler uygun resimlerin altına hayvanların isimlerini yazar. Ders kitabının 51. sayfasında yer alan vocabulary etkinliği yapılır.

Üçüncü derste Öğretmen öğrencilere “Where do animals live?” sorusunu yöneltir ve hayvanların yaşam alanları olan orman, deniz, çöl vb. cevaplar alır. Öğretmen hayvanların yaşam alanlarının İngilizcelerini tahtaya yazar. Öğrenciler ise defterlerine not alır. Dersin kalan 20 dakikasında öğrenciler Tabu oyunu oynar. Bunun için öğrenciler masaları yuvarlak hale getirir ve gruplara ayrılır. Vahşi Hayvanlar ünitesinin kelime bilgisini içeren Tabu kartları torbasından her gruba bir tane öğretmen tarafından verilir. Öğrencilerin ünitenin kelimelerini pratik etmeleri sağlanır.

Dördüncü derste öğretmen “What do animals eat?” diye öğrencilere sorar. Öğrencilerden bitki, meyve, yaprak, bal, böcek gibi cevaplar alınır. Bu kelimelerin İngilizce karşılıklarını öğretmen not aldırır. Bundan sonra hayvanların sınıflandırılması ile ilgili tablo öğrenciler tarafından doldurulur. Dersin kalan süresinde öğrenciler Tabu oyununu oynamak için hazır hale gelir. Oyun sırasında öğretmen grupları aralıklı olarak dolaşır ve kontrol eder.

**Özet:**

Hayvanların sınıflandırılması, hayvanların yaşam alanları ve hayvanların yedikleriyle ilgili bilgiler verilir. Konu kapsamında öğretmen aşağıdaki soru kalıplarını tekrar hatırlatır:

- Where does a lion live?
- What does it eat?

Öğrenciler bu sorulara cevap verir.

**Kalıcılığı ve transferi sağlama:**

Çalışma kitabının 59. sayfasında yer alan kelime bilgisi etkinliği öğrencilere ödev olarak verilir.



## Ders planı 5

**Ders:** İngilizce

**Sınıf:** Ortaokul 7. Sınıf

**Ünitenin adı / no :** Wild Animals/ Ünite 4

**Süre:** 4 ders saati (4x45')

### Kazanımlar

1. Vahşi hayvanlar ünitesinde geçen kelime ve kavramların adlarını söyler.
2. Olayların sıklığını tanımlar.
3. Basit önerilerde bulunur.
4. Açıklamalar yapar ve sebep belirtir.

### Kullanılan eğitim teknolojileri- araç ve gereçler:

Ders kitabı (Dikey yayıncılık Moonlight Ortaokul 7. Sınıf İngilizce ders Kitabı), Ders kitabı akıllı tahta uyumlu sunusu, Tabu oyun kartları, akıllı tahta, Çalışma kağıtları.

### Öğretme- Öğrenme Yöntem ve Teknikleri:

Tabu oyun etkinliği ile kelime öğretimi

### Öğretme- öğrenme etkinlikleri:

#### Dikkati Çekme:

Öğretmen öğrencilere “Bir kaplanne kadar süre yaşar, biliyor musunuz? diye sorar. Öğrencilerden çeşitli cevaplar alınır.

#### Güdüleme:

Öğretmen “Bu derste hayvanların türü, yaşam süresi, yaşam alanı ve yedikleri ile ilgili soru sorup cevap verebileceksiniz” der.

**Gözden Geçirme:**

Öğretmen “Bu dersin sonunda bir hayvanla ilgili soru cevap içeren ikili diyalog çalışması yapabileceksiniz” der.

**Geliştirme:**

Derse girişte öğretmen öğrencilere hayvan türlerini tekrar eder ve öğrencilerden her bir hayvan türüyle ilgili bir örnek alır. Daha sonra “Facts of Wild Animals” konulu dinleme metnini öğretmen ders kitabı sunusundan öğrencilere 2 kez dinletir. Boşluklara uygun kelimeleri öğrenciler doldurmaya çalışır. Dersin kalan 25 dakikasında Tabu oyunu oynanır. Öğrenciler önceki belirlenen gruplarına yerleşir ve kelime oyununu oynamaya başlar. Oyun sırasında torbadaki tüm kartları bitiren grup bingo diyerek oyuna tekrar başlar. Ders ziline kadar oyun bu şekilde oynanır.

İkinci derste hayvanlarla ilgili tablodaki bilgiler okunur. İlgili diyalog öğrencilere okutulur. Öğrencilerden de ikili çalışarak benzer diyalog yapmaları istenir. Bunun için 5 dk süre verilir. Sürenin sonunda gönüllü olan birkaç öğrenciye diyaloglar tahtada yaptırılır. Dersin kalan 20 dakikasında Tabu oyunu oynanır. Tabu ile ünitenin kelime bilgisi pratik edilir.

Üçüncü derste öğrenciler ders boyunca Tabu oyunu oynar. Öğretmen bu oyunda beş grubu yarıştıırır. Bunun için her grup kendi grubu içerisinden kelimeyi anlatıcı bir kişi seçer. Her grup için 6 dk süre kronometre ile tutulur. Öğretmen gönüllü grupların videosunu oyun sırasında çeker. Birinci grubun üyeleri anlatıcı öğrenciyle karşı karşıya gelecek şekilde iki yan yana sıraya oturur. Oyun başlatılır. Anlatan öğrencinin bu oyunda yasak kelimeleri kullanmasına izin verilir. Çünkü öğrenci zaten yarışma ve rekabet dolayısıyla heyecanlı olduğu için sadece kelimeyi İngilizce karşılığı ile buldurabilmesi yeterlidir. Her grubun bildiği kelimeye tahtada o grubun hanesine bir artı atılır. Oyunun sonunda her grubun hanesindeki artılar sayılarak en çok puanı alan grup birinci olur.

Dördüncü derste ders kitabının 55. sayfasında yer alan hayvanları tanıtan metinlerdeki eksik olan kelimeler verilen kelimeler arasından seçilerek öğrenciler tarafından boşluklara yerleştirilir. Bu bölümde bazı hayvanların vücut kısımlarıyla ilgili

yeni kelimeleri öğretmen tahtaya yazar öğrenciler de defterlerine not alırlar. Dersin kalan kısmında yuvarlak masa şeklinde Tabu oyunu oynanır. Öğrencilerden biri sıra ile torbadan seçtikleri kelimeyi grubundaki diğer arkadaşlarına anlatmaya çalışır. Oyun sırasında öğrenciler kelimeyi Türkçe anlatırlar ancak kelimeyi İngilizce eş anlamlısı ya da benzer bir kelime veya kelime grubu ile de anlatması öğretmen tarafından teşvik edilir.

**Özet:**

Hayvanların vücut kısımları ile ilgili kelime bilgisi tekrar verilir. Hafta içinde öğrenilen soru kalıpları tekrar edilir.

**Kalıcılığı ve Transferi Sağlama:**

Ders kitabının 62. sayfası ödev olarak verilir.

## Ders planı 6

**Ders:** İngilizce

**Sınıf:** Ortaokul 7. Sınıf

**Ünitenin adı / no :** Wild Animals/ Ünite 4

**Süre:** 4 ders saati (4x45')

### Kazanımlar

1. Vahşi hayvanlar ünitesinde geçen kelime ve kavramların adlarını söyler.
2. Olayların sıklığını tanımlar.
3. Basit önerilerde bulunur.
4. Açıklamalar yapar ve sebep belirtir.

### Kullanılan eğitim teknolojileri- araç ve gereçler:

Ders kitabı (Dikey yayıncılık Moonlight Ortaokul 7. Sınıf İngilizce ders Kitabı), Ders kitabı akıllı tahta uyumlu sunusu, Tabu oyun kartları, akıllı tahta, Çalışma kâğıtları.

### Öğretme- Öğrenme Yöntem ve Teknikleri:

Tabu oyun etkinliği ile kelime öğretimi

### Öğretme- öğrenme etkinlikleri:

#### Dikkati Çekme:

Öğretmen öğrencilere şu soruyu sorar:

It is a very slow reptile, What is this animal?

Öğrencilerden çeşitli cevaplar alınır.

#### Güdüleme:

Öğretmen öğrencilere örnek soruda olduğu gibi küçük ipuçları vererek bir hayvanın adını tahmin edebiliriz der.

### **Gözden Geçirme:**

Öğretmen öğrencilere “Bu dersin sonunda hayvanlar ünitesi ile ilgili kelime bilgimizi kullanarak bir hayvanı tanıtan cümleler kurabileceğiz” der.

### **Geliştirme:**

İlk derse öğretmen bir hayvanla ilgili küçük ipucu veren bir cümle ile başlar. Bu cümleden yola çıkarak hangi hayvan olabileceğini öğrencilere sorar. Öğrenciler çeşitli cevaplar verir. Bu bir tür bilmece etkinliğidir. Öğrencilerden benzer şekilde hayvanlarla ilgili bilmece oluşturması istenir. Öğretmen bunun için 4 dk süre verir. Bu sırada öğrencilerin oluşturdukları cümleleri kontrol eder düzeltme ya da ekleme yapar. Daha sonra her bir öğrenci tahtaya gelerek bilmecesini sorar. Hayvanın adını bilen öğrenci tahtaya gelir ve oyun bu şekilde birkaç kez oynanır. Dersin kalan kısmında öğretmen sınıfa Tabu oyunu oynanacağını söyler ve öğrenciler gruplarına ayrılır, uygun oturma şeklini alır ve oyun oynanır.

İkinci dersin başında ders kitabının 56. sayfasında yer alan hayvanlarla ilgili şarkı öğrencilere dinletilir. Şarkıda olan boşluklar öğrenciler tarafından iki kez dinlenerek doldurulmaya çalışılır. Dersin kalan 30 dakikasında Tabu oyunu yarışma şeklinde oynanır. Bunun için gruplar yerlerini alır. Grupların kaçınıcı olarak oynayacağını öğretmen belirler. Öğretmen kronometreyi ayarlar. Her gruba 5 dk zaman verilir. Birinci grubun kelimeyi anlatacak üyesi öğretmen masasının başına gelir ve oyunu her grup belirlenen süre ile oynar.

Üçüncü derste iki tane hayvanı tanıtıcı bilgiler içeren broşür önce öğretmen sonra öğrenciler tarafından okunur. Daha sonra metinde geçen yeni kelimelerin anlamları kitaba not alınır. Metindeki cümlelerin anlamları incelenir ve bundan sonra metinle ilgili sorular cevaplandırılır. Dersin kalan kısmında Tabu oyunu yuvarlak masa şeklinde oynatılır.

Dördüncü dersin tamamında Tabu oyunu yarışma şeklinde oynanır. Öğrenciler beş gruba ayrılır her grubun kelimeyi anlatacak öğrencisi belirlenir. Bu şekilde kronometre tutularak oyun oynanır. En çok kelime bilen grup en çok puanı alarak birinci olur.

**Özet:**

Hafta boyunca öğrenilen kelimeler, önemli soru kalıpları tekrar edilir.

**Kalıcılığı ve Transferi Sağlama:**

Ders kitabının 60. sayfası ödev olarak verilir.



## Ders planı 7

**Ders:** İngilizce

**Sınıf:** Ortaokul 7. Sınıf

**Ünitenin adı / no :** Wild Animals/ Ünite 4

**Süre:** 4 ders saati (4x45')

### Kazanımlar

1. Vahşi hayvanlar ünitesinde geçen kelime ve kavramların adlarını söyler.
2. Olayların sıklığını tanımlar.
3. Basit önerilerde bulunur.
4. Açıklamalar yapar ve sebep belirtir.

### Kullanılan eğitim teknolojileri- araç ve gereçler:

Ders kitabı (Dikey yayıncılık Moonlight Ortaokul 7. Sınıf İngilizce ders Kitabı), Ders kitabı akıllı tahta uyumlu sunusu, Tabu oyun kartları, akıllı tahta, Çalışma kâğıtları.

### Öğretme- Öğrenme Yöntem ve Teknikleri:

Tabu oyun etkinliği ile kelime öğretimi

### Öğretme- öğrenme etkinlikleri:

#### Dikkati Çekme:

Öğretmen sınıfa “Bir goril günde ne kadar yemek yer?” sorusunu sorar. Öğrenciler tahmini rakamlar verir

#### Güdüleme:

Öğretmen öğrencilere biraz sonra birlikte inceleyeceğimiz metinde bu sorunun cevabını öğreneceğiz der.

**Gözden Geçirme:**

Öğretmen öğrencilere “adopt an animal” ifadesinin anlamını öğrenecek, iki hayvan arasındaki benzerlik ve farklılıkları ifade edebileceksiniz der.

**Geliştirme:**

Derse bir okuma parçası ile başlanır. Parça önce öğretmen tarafından okunur ardından gönüllü öğrencilere kısım kısım parça okutulur. Daha sonra öğrencilerden parçada bilmedikleri kelimelerin altını çizmeleri ve belirtilen süre içinde kelimelerin anlamlarını bulmaları istenir. Sürenin sonunda öğrencilere anlamlarını bulabildikleri kelimeler sorulur, öğretmen kelimeleri anlamlarıyla birlikte tahtaya yazar ve öğrenciler de defterlerine not alır. Dersin kalan kısmında Tabu oyunu yuvarlak masa şeklinde oynanır.

İkinci dersin başında bir önceki derste işlenen metinle ilgili sorular cevaplandırılır. Bunun için metin hatırlanması için bir kere daha öğrencilere okutulur. Ardından metinle ilgili sorular cevaplanır. Daha sonra dersin kalan kısmında ünitenin kelimeleri ile ilgili Tabu oyunu oynanır.

Üçüncü derste ise ünite bittiği için Tabu oyunu dersin tamamında oynanır. Ancak bu kez önce üçüncü ünitenin kelimeleri ile süre yeterse dördüncü ünitenin kelimeleri ile de oynamak üzere yarışmalı Tabu oyunu oynanır. Her grubun kelime anlatan öğrencisi kendi grubu içinden seçilir. Daha sonra grupların hangi sırada yarışacağı öğretmen tarafından oyun öncesi söylenir. Birinci grup anlatıcı öğrencinin karşısına dizilir. Oyun her bir gruba 7 dk süre tutularak başlatılır. Oyunun sonunda en çok kelime bilen grup birinci olur.

Dördüncü dersin ilk 20 dakikasında üçüncü ünitenin kelimeleri ile yuvarlak masa şeklinde Tabu oyunu oynanır. Dersin kalan 20 dakikasında ise dördüncü ünitenin kelimeleri ile Tabu oyunu oynanır. Ara sıra yarışmalı Tabu oyunu oynatmanın sebebi oyuna rekabet katarak öğrencileri güdülemek ve daha çok motive etmektir. Yuvarlak masa Tabu oyununda ise asıl amaç öğrencilerin kendini ifade rahat olabilmesi ve arkadaşlarından zamanla grup içi etkileşimle öğrenebilmeleridir.



**Özet:**

Öğretmen hayvanlar ünitesinde öğrenilen, hayvan türlerini, hayvan isimlerini, yaşam alanlarını, hayvanların vücut kısımlarını ve bir hayvanı tanıtırken ne gibi soru ve cevap kalıpları kullanılacağına dair bilgileri özetler.

**Kalıcılığı ve Transferi Sağlama:**

Öğrencilerden iki hayvanı tanıtan kısa bir paragraf yazmaları istenir. Ödevler daha sonra öğretmen tarafından incelenir.

**Değerlendirme:**

Haftanın son dersinde ünite ile ilgili kelime quizi yapılır.

**Kontrol Gruplarının Ders Planları****Ders planı 1**

**Ders:** İngilizce

**Sınıf:** Ortaokul 7. Sınıf

**Ünitenin adı / no :** Biographies / Ünite 3

**Süre:** 4 ders saati (4x45')

**Kazanımlar**

1. Yaşam öyküleri ünitesinde geçen kelime ve kavramların adlarını söyler.
2. Geçmiş olaylar hakkında konuşur.
3. Basit sorular sorar.

**Kullanılan eğitim teknolojileri- araç ve gereçler:**

Ders kitabı (Dikey yayıncılık Moonlight Ortaokul 7. Sınıf İngilizce ders Kitabı),  
Ders kitabı akıllı tahta uyumlu sunusu, akıllı tahta, Çalışma kağıtları.

**Öğretme- Öğrenme Yöntem ve Teknikleri:**

Soru- cevap, düz anlatım.

**Öğretme- öğrenme etkinlikleri:****Dikkati Çekme:**

Ünitenin adı olan biyografinin ne anlama geldiği sorulur. Öğrencilere daha önce biyografi okuyup okumadıkları sorulur. Öğrencilere biyografilerde nelerden bahsedildiği sorulur. Öğrencilerden çeşitli cevaplar alınır.

**Güdüleme:**

Öğretmen öğrencilere bu ünite de öğrenecekleri kazanımların önemli olduğunu ve sınavlarda işe yarayacağını söyler.

### **Gözden Geçirme:**

Bu dersin sonunda geçmişte yaşamış ünlü kişilerin biyografilerinin incelenerek geçmiş zamanın hatırlanacağı ve ünlü bir şahsiyetin yaşamıyla ilgili basit sorular sorabilecekleri söylenir. Ayrıca doğumdan ölüme kadar olan hayat basamaklarıyla ilgili kelime bilgisi edinecekleri belirtilir

### **Geliştirme:**

Abraham Lincoln adlı okuma parçası önce dinlenir ardından öğrenciler tarafından yüksek sesle okunur. Parçada geçen yeni kelimelerin anlamları sözlük çalışması ile öğrencilere buldurulur daha sonra bu yeni kelimeler ve anlamları deftere not edilir. Parçada geçen yılların okunuşu öğrencilere sorulur önceki bilgileri yoklanır ve yılların okunuşu ile ilgili kuralları öğretmen tahtaya yazar, öğrenciler ise deftere not alır. İkinci ders saatinde ünitenin yeni kelimelerinden bir kısmı öğretmen tarafından tahtaya yazılır öğrenciler ise defterlerine not alır. Daha sonra ünlü isimlerin doğum, ölüm yılı ve doğum yerini içeren bilgiler olan diyalog bir kaç kez ikili olarak okunur. Ardından ünlü isimlerin bilgilerini içeren resimli tabloya bakarak yanındaki arkadaşı ile benzer diyaloglar yapmaları öğrencilerden istenir. Öğretmen bunun için 6 dk süre verir sürenin sonunda diyaloglar tahtada ikişerli olarak canlandırılır.

Üçüncü dersin başında tarihlerin okunuşu ve kuralları öğrencilere anlatılır ve bilgiler deftere not alınır. Bununla ilgili birkaç örnek yapılır ve ardından *at, on, ingibi* zaman edatlarının tarih, yıl, gün, ay gibi ifadeler ile nasıl kullanıldıkları öğrencilere sorulur. Öğrencilerden bazı yanıtlar alınır ve kurallar öğretmen tarafından tahtaya yazılarak öğrenciler tarafından da not alınır. Bu konuyla ilgili bir alıştırmayı öğretmen tahtaya yazar. Öğrenciler de önce defterlerine yazar ve sonra alıştırmayı tahtada gönüllü öğrenciler tarafından cevaplanır.

Dördüncü derste ise dersin başında Sabiha Gökçen ile ilgili dinleme metni öğrencilere dinletilir ve metindeki boşluklar öğrenciler tarafından doldurulur. Ardından bu okuma parçası ile ilgili sorularla cevapları eşleştirme etkinliği yapılır. Parçada geçen yeni kelimeler tahtaya yazılır, öğrenciler bu kelimeleri defterlerine not alır.

**Özet:**

Simple Past Tense (Geçmiş zaman) ile ilgili özet bilgiler verilir. Tarihlerin, yılların okunuşu ve kuralları özetlenir.

**Kalıcılığı ve transferi sağlama:**

Konu ile ilgili ders kitabınının 45 ve 48. sayfalarının ilgili kısımları öğrencilere ödev olarak verilir.



**Ders planı 2**

**Ders:** İngilizce

**Sınıf:** Ortaokul 7. Sınıf

**Ünitenin adı / no :** Biographies / Ünite 3

**Süre:** 4 ders saati (4x45')

**Kazanımlar**

1. Yaşam öyküleri ünitesinde geçen kelime ve kavramların adlarını söyler.
2. Geçmiş olaylar hakkında konuşur.
3. Basit sorular sorar.

**Kullanılan eğitim teknolojileri- araç ve gereçler:**

Ders kitabı (Dikey yayıncılık Moonlight Ortaokul 7. Sınıf İngilizce ders Kitabı),  
Ders kitabı akıllı tahta uyumlu sunusu, akıllı tahta, Çalışma kâğıtları.

**Öğretme- Öğrenme Yöntem ve Teknikleri:**

Soru- cevap, düz anlatım.

**Öğretme- öğrenme etkinlikleri:****Dikkati Çekme:**

Öğrencilere geçmiş zamanda kullanabileceğimiz zaman ifadeleri sorulur.  
Öğrencilerden çeşitli cevaplar alınır.

**Güdüleme:**

Öğretmen öğrencilere “Aranızda bir film yönetmeni olmak isteyen var mı?” diye sorar. Öğretmen öğrencilerden çeşitli cevaplar alır ve bu ünite de bir film yönetmenin hayat hikâyesini okuyacaklarını söyler.

**Gözden Geçirme:**

Öğretmen “Bu dersin sonunda geçmiş zamanda kullanılan zaman ifadelerini yerinde kullanabilecek, geçmiş zamanla ilgili basit soru sorup cevap verebileceksiniz” der.

**Geliştirme:**

Ders kitabında yer alan geçmiş zamanla ilgili basit sorular içeren diyalog öğrenciler tarafından okunur. Ardından diğer etkinlikte ipucu olarak verilen fiiller ve zaman ifadeleri kullanılarak öğrencilerden diyalog oluşturmaları istenir. Bunun için bir örnek diyalogu öğretmen tahtaya yazar.

A: What did you do last night?

B: I studied English.

A: Did you have a nice time?

A: Yes, I did.

Oluşturulan diyaloglar gönüllü olan öğrenciler tarafından tahtada canlandırılır. İkinci derste; “Feeling Miserable” adlı resimli bir hikâye okunur.

1 Look at the pictures. Guess: *What happened?* Then read the story and check your answers.



### Feeling miserable

Last Saturday was the first day of my holiday. I jumped out of bed and left home quickly. I got into the lift. I was really happy.

Ten seconds later, the lift stopped because the electricity went off. I screamed. I waited and waited, and eventually someone came. I got out of the lift, and I looked at my watch. I was late for my plane.

I went back to my flat, sat on the sofa and turned on the TV. I felt miserable. I think that was the worst moment of my life!



Öğrencilerin “What happened?” sorusuna cevap vermeleri sağlanır. Hikâyede geçen kelimelerin eş anlamlıları bulunur ve ardından bir sonraki ders için hayatlarının en iyi ya da en kötü anını betimleyen kısa bir paragraf yazmaları istenir.

Üçüncü derste sayfa 42’ de yer alan “Who are they?” etkinliği yapılır. Öğrenciler ipucu olarak verilen cümleleri okur ve cümlede geçen kişinin kim olduğunu bulur. Ardından Pablo Picasso ile ilgili ilginç kısa bir bilgi okunur. Bu kısım birkaç öğrenciye okutulur. Daha sonra bir önceki derste verilen; hayatının en iyi ya da en kötü gününü yazma ödevi öğretmen tarafından kontrol edilir. İstekli öğrencilerden bir kaçının yazdığı metin tahtada öğrenciye okutulur. Öğretmen her bir öğrencinin ödevini okuduktan sonra öğrencilere okunan metinle ilgili sorular yöneltir. Böylece dinleme-anlama etkinliği yapılır.

Dördüncü derste ders kitabı 42. sayfada yer alan şarkı üç kere dinletilir. Şarkıda boş olan yerler öğrenciler tarafından doldurulur. Sayfa 46’da yer alan test öğrencilerle birlikte çözülür.

**Özet:**

Geçmiş zamanda kullanılan zaman ifadeleri ve konuyla ilgili soru ifadeleri özetlenir.

**Kalıcılığı ve Transferi Sağlama:**

Ders kitabının 48. sayfası ödev olarak verilir. Bir sonraki ders kontrol edileceği söylenir.





### Ders planı 3

**Ders:** İngilizce

**Sınıf:** Ortaokul 7. Sınıf

**Ünitenin adı / no :** Biographies / Ünite 3

**Süre:** 4 ders saati (4x45')

#### Kazanımlar

1. Yaşam öyküleri ünitesinde geçen kelime ve kavramların adlarını söyler.
2. Geçmiş olaylar hakkında konuşur.
3. Basit sorular sorar.

#### Kullanılan eğitim teknolojileri- araç ve gereçler:

Ders kitabı (Dikey yayıncılık Moonlight Ortaokul 7. Sınıf İngilizce ders Kitabı),  
Ders kitabı akıllı tahta uyumlu sunusu, akıllı tahta, Çalışma kâğıtları.

#### Öğretme- Öğrenme Yöntem ve Teknikleri:

Soru- cevap, düz anlatım.

#### Öğretme- öğrenme etkinlikleri:

#### Dikkati Çekme:

Öğretmen “Çocuklar, hiç Star Wars filmi izlediniz mi? diye sorar. Daha sonra bu filmin yönetmenini bilip bilmediklerini sorar. Öğrenciler çeşitli cevaplar verir. Öğretmen “şimdi Star wars filminin yönetmeninin hayat hikâyesini okuyacağız” der.

#### Güdüleme:

Öğretmen öğrencilere bu derste öğrenecekleri bazı kelime ve kelime gruplarının önemli olduğunu ve sınavlarda karşılıklarına çıkabileceğini söyler.

**Gözden Geçirme:**

Bu derste bazı kelimelerin anlamlarını, okunan bir metinde geçen yıllardan zaman çizelgesi oluşturmayı, belirtilen yıllarda geçen olayları İngilizce cümle halinde ifade etmeyi öğreneceksiniz.

**Geliştirme:**

İlk derste ünlü bir yönetmen olan George Lucas ile ilgili bir biyografi okunur. Öğrencilere birkaç kez bu biyografi yüksek sesle okutulur. Daha sonra okuma parçası ile ilgili doğru- yanlış kısmı yapılır. Ardından, metinde geçen yılların olduğu zaman çizelgesine George Lucas ile ilgili cümleler yazılır. Böylece bir zaman çizelgesi oluşturulur.

İkinci derste öğrencilerden ödev olarak ünlü bir kişinin birinci paragrafta ad, meslek, doğum tarihi ve çalışmalarını içeren bilgilerden bahsedecekleri; ikinci paragrafta ise o kişinin başarılarını, ne zaman gerçekleştiğini belirten bir biyografi yazmaları istenir. Daha sonra sayfa 43'de okunan metnin yeni kelimelerini öğretmen tahtaya yazar ve öğrenciler de defterlerine not alır. Ardından sayfa 45'de yer alan bulmaca yapılır.

Üçüncü derste; Nelson Mandela ile ilgili okuma parçasının yeni kelimeleri deftere yazdırılır. Ardından metin öğrencilere birkaç kez okutulur. Metinle ilgili doğru- yanlış etkinliği yapılır. Sayfa 47 ödev olarak verilir.

Dördüncü derste 25 kelimelik bir kelime quizi yapılır. Ünitenin kazanımları ile ilgili bir değerlendirme yapılır.

**Özet:**

Bir biyografide yer alan hayat basamaklarını belirten kelime bilgisi öğrencilere özetlenir.

**Kalıcılığı ve Transferi Sağlama:**

Ders kitabının 47. sayfası ödev olarak verilir.

**Değerlendirme:**

Dördüncü dersin ilk 20 dakikasında 20 kelimelik bir kelime quizi yapılır. Böylece öğrenme eksiklikleri ortaya konur.



### Ders planı 4

**Ders:** İngilizce

**Sınıf:** Ortaokul 7. Sınıf

**Ünitenin adı / no :** Wild Animals/ Ünite 4

**Süre:** 4 ders saati (4x45')

### Kazanımlar

1. Vahşi hayvanlar ünitesinde geçen kelime ve kavramların adlarını söyler.
2. Olayların sıklığını tanımlar.
3. Basit önerilerde bulunur.
4. Açıklamalar yapar ve sebep belirtir.

### Kullanılan eğitim teknolojileri- araç ve gereçler:

Ders kitabı (Dikey yayıncılık Moonlight Ortaokul 7. Sınıf İngilizce ders Kitabı),  
Ders kitabı akıllı tahta uyumlu sunusu, akıllı tahta, Çalışma kâğıtları.

### Öğretme- Öğrenme Yöntem ve Teknikleri:

Soru- cevap, düz anlatım.

### Öğretme- öğrenme etkinlikleri:

### Dikkati Çekme:

Öğretmen öğrencilere “Siz hiç gerçek bir aslan gördünüz mü?” diye sorar. Öğrencilerden cevap alınır. Sonra öğretmen aslanın ne tür bir hayvan olduğunu sorar. Öğrencilerden “vahşi” kelimesini söylemeleri beklenir.

### Güdüleme:

Öğretmen öğrencilere “Bu derste öğrendiklerinizle hayvanları koruma farkındalığı kazanacak vahşi yaşam sorunlarına karşı daha duyarlı hale geleceksiniz“ der.

**Gözden Geçirme:**

Bu derste hayvanların kategorilerini, hayvanların vücut kısımlarını, hayvanları tanıtmayı öğrenecek ve basit önerilerde bulunabileceksiniz.

**Geliştirme:**

İlk derste öğretmen hayvanların ne gibi sınıfları olduğunu sorar. Öğrencilerden çeşitli cevaplar alınır. Öğretmen bu doğrultuda hayvanları tahtada kategorilerine ayırır. Daha sonra her bir kategorinin altına öğrencilerden örnekler yazmalarını ister. Ardından hayvanların vücut kısımlarını öğretmen tahtaya yazar. Öğrenciler defterlerine yazar. Dersin kalan kısmında “Vahşi Yaşamı Koruyalım” adlı metin okunur.

İkinci ders öğretmen metinle ilgili bilinmeyen kelimeleri tahtaya yazar ve öğrenciler de defterlerine not alır. Bundan sonra, metinle ilgili sorular cevaplanır. Öğrenciler uygun resimlerin altına hayvanların isimlerini yazar. Ders kitabının 51. sayfasında yer alan vocabulary etkinliği yapılır.

Üçüncü derste Öğretmen öğrencilere “Where do animals live?” sorusunu yöneltir ve hayvanların yaşam alanları olan orman, deniz, çöl vb. cevaplar alır. Öğretmen hayvanların yaşam alanlarının İngilizcelerini tahtaya yazar. Bununla ilgili cümlelerden oluşan alıştırmayı öğretmen tahtaya yazar. Öğrencilere boşlukları uygun yaşam alanı kelimeleriyle doldurması için zaman verilir. Daha sonra etkinlik sınıfça yapılır.

Dördüncü derste öğretmen “What do animals eat?” diye öğrencilere sorar. Öğrencilerden bitki, meyve, yaprak, bal, böcek gibi cevaplar alınır. Bu kelimelerin İngilizce karşılıklarını öğretmen not aldırır. Bundan sonra hayvanların sınıflandırılması ile ilgili tablo öğrenciler tarafından doldurulur. Daha sonra tablodaki bilgilerle ilgili örnek cümleler kurulur.

**Özet:**

Hayvanların sınıflandırılması, hayvanların yaşam alanları ve hayvanların yedikleriyle ilgili bilgiler verilir. Konu kapsamında öğretmen aşağıdaki soru kalıplarını tekrar hatırlatır:

- Where does a lion live?
- What does it eat?

Öğrenciler bu sorulara cevap verir.

**Kalıcılığı ve transferi sağlama:**

Çalışma kitabının 59. sayfasında yer alan kelime bilgisi etkinliği öğrencilere ödev olarak verilir.



## Ders planı 5

**Ders:** İngilizce

**Sınıf:** Ortaokul 7. Sınıf

**Ünitenin adı / no :** Wild Animals/ Ünite 4

**Süre:** 4 ders saati (4x45')

### Kazanımlar

1. Vahşi hayvanlar ünitesinde geçen kelime ve kavramların adlarını söyler.
2. Olayların sıklığını tanımlar.
3. Basit önerilerde bulunur.
4. Açıklamalar yapar ve sebep belirtir.

### **Kullanılan eğitim teknolojileri- araç ve gereçler:**

Ders kitabı (Dikey yayıncılık Moonlight Ortaokul 7. Sınıf İngilizce ders Kitabı),  
Ders kitabı akıllı tahta uyumlu sunusu, akıllı tahta, Çalışma kâğıtları.

### **Öğretme- Öğrenme Yöntem ve Teknikleri:**

Soru- cevap, düz anlatım.

### **Öğretme- öğrenme etkinlikleri:**

#### **Dikkati Çekme:**

Öğretmen öğrencilere “Bir kaplanne kadar süre yaşar, biliyor musunuz? diye sorar. Öğrencilerden çeşitli cevaplar alınır.

#### **Güdüleme:**

Öğretmen “Bu derste hayvanların türü, yaşam süresi, yaşam alanı ve yedikleri ile ilgili soru sorup cevap verebileceksiniz” der.

#### **Gözden Geçirme:**

Bu dersin sonunda bir hayvanla ilgili soru cevap içeren ikili diyalog çalışması yapabileceksiniz.

**Geliştirme:**

Derse girişte öğretmen öğrencilere hayvan türlerini tekrar eder ve öğrencilerden her bir hayvan türüyle ilgili bir örnek alır. Daha sonra “Facts of Wild Animals” konulu dinleme metnini öğretmen ders kitabı sunusundan öğrencilere 2 kez dinletir. Boşluklara uygun kelimeleri öğrenciler doldurmaya çalışır.

İkinci derste hayvanlarla ilgili tablodaki bilgiler okunur. İlgili diyalog öğrencilere okutulur. Diyalogda geçen önemli soru kalıpları tahtaya yazılır ve öğrenciler defterlerine not alır. Daha sonra öğrencilerden yanındaki öğrenci ile ikili çalışarak benzer diyalog yapmaları istenir. Bunun için 5 dk süre verilir. Sürenin sonunda hazır olan ve gönüllü olan öğrencilere diyaloglar tahtada yaptırılır.

Üçüncü derste ikinci etkinlikte should ve shouldn't ifadelerini içeren örnek cümleler okunur. Öğrencilerin ön bilgileri yoklanır bu ifadelerin anlamlarını hatırlamaları beklenir. Ardından bu ifadelerin öneri ve tavsiyede bulunmak için kullanıldığı ve gereklilik kipi olan -meli, -malı anlamına geldiği söylenir. Bu konuyla ilgili bazı cümleleri öğretmen tahtaya yazar ve cümlelerde boş olan kısımları should ya da shouldn't ile doldurmalarını ister.

Dördüncü derste ders kitabının 55. sayfasında yer alan hayvanları tanıtan metinlerdeki eksik olan kelimeler verilen kelimeler arasından seçilerek boşluklara yerleştirilir. Bu bölümde bazı hayvanların vücut kısımlarıyla ilgili yeni kelimeleri öğretmen tahtaya yazar öğrenciler de defterlerine not alırlar.

**Özet:**

Hayvanların vücut kısımları ile ilgili kelime bilgisi tekrar verilir. Hafta içinde öğrenilen soru kalıpları tekrar edilir.

**Kalıcılığı ve Transferi Sağlama:**

Ders kitabının 62. sayfası ödev olarak verilir.



## Ders planı 6

**Ders:** İngilizce

**Sınıf:** Ortaokul 7. Sınıf

**Ünitenin adı / no :** Wild Animals/ Ünite 4

**Süre:** 4 ders saati (4x45')

### Kazanımlar

1. Vahşi hayvanlar ünitesinde geçen kelime ve kavramların adlarını söyler.
2. Olayların sıklığını tanımlar.
3. Basit önerilerde bulunur.
4. Açıklamalar yapar ve sebep belirtir

### Kullanılan eğitim teknolojileri- araç ve gereçler:

Ders kitabı (Dikey yayıncılık Moonlight Ortaokul 7. Sınıf İngilizce ders Kitabı),  
Ders kitabı akıllı tahta uyumlu sunusu, akıllı tahta, Çalışma kâğıtları.

### Öğretme- Öğrenme Yöntem ve Teknikleri:

Soru- cevap, düz anlatım.

### Öğretme- öğrenme etkinlikleri:

#### Dikkati Çekme:

Öğretmen öğrencilere şu soruyu sorar: “It is a very slow reptile, What is this animal?” Daha sonra öğrencilerden çeşitli cevaplar alınır.

#### Güdüleme:

Öğretmen öğrencilere örnek soruda olduğu gibi küçük ipuçları vererek bir hayvanın adını tahmin edebiliriz der.

#### Gözden Geçirme:

Öğretmen öğrencilere “Bu dersin sonunda hayvanlar ünitesi ile ilgili kelime bilgimizi kullanarak bir hayvanı tanıtan cümleler kurabileceğiz” der.

### Geliştirme:

İlk derse öğretmen bir hayvanla ilgili küçük ipucu veren bir cümle ile başlar. Bu cümleden yola çıkarak hangi hayvan olabileceğini öğrencilere sorar. Öğrenciler çeşitli cevaplar verir. Bu bir tür bilmece etkinliğidir. Öğrencilerden benzer şekilde hayvanlarla ilgili bilmece oluşturması istenir. Öğretmen bunun için 4 dk süre verir. Bu sırada öğrencilerin oluşturdukları cümleleri kontrol eder düzeltme ya da ekleme yapar. Daha sonra her bir öğrenci tahtaya gelerek bilmeceyi sorar. Hayvanın adını bilen öğrenci tahtaya gelir ve oyun bu şekilde oynanır.

İkinci dersin başında ders kitabının 56. sayfasında yer alan hayvanlarla ilgili şarkı öğrencilere dinletilir. Şarkıda olan boşluklar öğrenciler tarafından iki kez dinlenerek doldurulmaya çalışılır. Ardından hayvanlarla ilgili Nesi Var? oyunu oynanır. Bunun için bir öğrenci tahtaya çıkar. Aklından bir hayvan ismi tutar. Öğretmen bu esnada tahtaya şu örnek soru cümlelerini yazar:

Is it reptile?

Is it herbivore?

Does it live in forest?

Is it enormous?

Bu sorular Yes, no ile cevaplanabilecek evet hayır sorularıdır. Tahtadaki öğrenci bir öğrenciye söz hakkı verir ve soruya cevap verir. Öğrenciler beş tane soru sorduktan sonra hayvanı tahmin edebilir. Böylece bilen öğrenci tahtaya gelerek oyun devam eder.

Üçüncü derste iki tane hayvanı tanıtıcı bilgiler içeren broşür önce öğretmen sonra öğrenciler tarafından okunur. Daha sonra metinde geçen yeni kelimelerin anlamları öğrencilerin defterlerine not alınır. Metindeki cümlelerin anlamları incelenir ve bundan sonra metinle ilgili sorular cevaplandırılır.

Dördüncü derste ders kitabının 61. sayfasında bulunan maymunla ilgili kısa bilgiler içeren kısım birkaç defa öğrencilere okutulur. Bilinmeyen kelimelerin anlamları sözlükten bulunur ve kitaba not alınır. Ardından verilen bilgileri giriş, gelişme ve sonuç

bölümünden oluşan metin haline getirmeleri istenir. Bunun için verilen ipucu kelimelerden cümleler oluşturmaları beklenir.

**Özet:**

Hafta boyunca öğrenilen kelimeler, önemli soru kalıpları tekrar edilir.

**Kalıcılığı ve Transferi Sağlama:**

Ders kitabının 60. sayfası ödev olarak verilir.



## Ders planı 7

**Ders:** İngilizce

**Sınıf:** Ortaokul 7. Sınıf

**Ünitenin adı / no :** Wild Animals/ Ünite 4

**Süre:** 4 ders saati (4x45')

### Kazanımlar

1. Vahşi hayvanlar ünitesinde geçen kelime ve kavramların adlarını söyler.
2. Olayların sıklığını tanımlar.
3. Basit önerilerde bulunur.
4. Açıklamalar yapar ve sebep belirtir.

### Kullanılan eğitim teknolojileri- araç ve gereçler:

Ders kitabı (Dikey yayıncılık Moonlight Ortaokul 7. Sınıf İngilizce ders Kitabı),  
Ders kitabı akıllı tahta uyumlu sunusu, akıllı tahta, Çalışma kağıtları.

### Öğretme- Öğrenme Yöntem ve Teknikleri:

Soru- cevap, düz anlatım.

### Öğretme- öğrenme etkinlikleri:

#### Dikkati Çekme:

Öğretmen sınıfa “Bir goril günde ne kadar yemek yer?” sorusunu sorar.  
Öğrenciler tahmini rakamlar verir.

#### Güdüleme:

Öğretmen öğrencilere biraz sonra birlikte inceleyeceğimiz metinde bu sorunun cevabını öğreneceğiz der.

#### Gözden Geçirme:

Öğretmen öğrencilere “adopt an animal” ifadesinin anlamını öğrenecek, iki hayvan arasındaki benzerlik ve farklılıkları ifade edebilecekleriniz der.

**Geliştirme:**

Derse bir okuma parçası ile başlanır. Parça önce öğretmen tarafından okunur ardından gönüllü öğrencilere kısım kısım parça okutulur. Daha sonra öğrencilerden parçada bilmedikleri kelimelerin altını çizmeleri ve belirtilen süre içinde kelimelerin anlamlarını bulmaları istenir. Sürenin sonunda öğrencilere anlamlarını bulabildikleri kelimeler sorulur, öğretmen kelimeleri anlamlarıyla birlikte tahtaya yazar ve öğrenciler de defterlerine not alır.

İkinci dersin başında bir önceki derste işlenen metinle ilgili sorular cevaplandırılır. Bunun için metin hatırlanması için bir kere daha öğrencilere okutulur. Ardından metinle ilgili sorular cevaplanır.

Üçüncü dersin ilk 20 dakikasında hayvanlarla ilgili adam asmaca oyunu oynanır. Son 20 dakikasında ise hayvanların genel özellikleri ile ilgili soru cevap içeren diyalog çalışması yapılır.

Dördüncü derste biten bu ünite ilgili baştan sona tekrar yapılır. Öğrencilere sorular yöneltilir ve uygun cevaplar alınmaya çalışılır. Böylece ünitenin genel bir tekrarı yapılmış olur.

**Özet:**

Öğretmen hayvanlar ünitesinde öğrenilen, hayvan türlerini, hayvan isimlerini, yaşam alanlarını, hayvanların vücut kısımlarını ve bir hayvanı tanıtırken ne gibi soru ve cevap kalıpları kullanılacağına dair bilgileri özetler.

**Kalıcılığı ve Transferi Sağlama:**

Öğrencilerden iki hayvanı tanıtan kısa bir paragraf yazmaları istenir. Ödevler daha sonra öğretmen tarafından incelenir.

**Değerlendirme:**

Haftanın son dersinde ünite ile ilgili kelime quizi yapılır.

**Ek- 8. Özgeçmiş**

---

<b>Adı Soyadı</b>	Rümeysa TUNA GÜNDOĞDU
-------------------	-----------------------

---

<b>Kişisel Bilgiler</b>	Uyruğu: T.C Doğum Tarihi ve Yeri: 26/08/1988 Tokat/ Merkez
-------------------------	--

---

<b>İletişim Bilgileri</b>	Tel: 0545 713 11 92 e-posta: <a href="mailto:tunarumeys@gmail.com">tunarumeys@gmail.com</a>
---------------------------	--

---

<b>Öğrenim Bilgileri</b>	Lise: 2002-2006 Tokat Gazi Osman Paşa Lisesi  Lisans: 2008-2012 Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi İngilizce Öğretmenliği Bölümü
--------------------------	---

---

<b>İş Deneyimi</b>	2013- 2014: Milli Eğitim Bakanlığı Tokat İl Milli Eğitim Müdürlüğü Kömeç Ortaokulu İngilizce Öğretmeni  2014-2015: Milli Eğitim Bakanlığı Tokat İl Milli Eğitim Müdürlüğü Arge Birimi Proje Koordinatörü  2016- 2017: Milli Eğitim Bakanlığı Tokat İl Milli Eğitim Müdürlüğü Güryıldız Şehitler Ortaokulu İngilizce Öğretmeni  2017-halen: Milli Eğitim Bakanlığı Tokat İl Milli Eğitim Müdürlüğü Behzat-ı Veli İmam Hatip Ortaokulu İngilizce Öğretmeni
--------------------	--

---