

OYUN İLE İNGİLİZCE ÖĞRETİMİNİN UYGULANMASI VE ÖĞRENCİ BAŞARISINA ETKİSİ (Elazığ Özel Bilgem İlköğretim Okulu Örneği)

Yard. Doç. Dr. Mehmet Nuri GÖMLEKSİZ

Fırat Üniversitesi Eğitim Fakültesi, Eğitim Bilimleri Bölümü, Elazığ, Türkiye

1. GİRİŞ

Nitelikli yabancı dil öğrenimi Türk eğitim sisteminde hep üzerinde düşünülen ve önem verilen bir alan olmuştur. Yabancı dile öğretim programlarında sürekli yer verilmiş ve en az bir yabancı dil bilen ve bununla iletişim kurabilen bireyleri yetiştirmek amaç olarak ortaya konmuştur. Bu durumun en önemli göstergelerinden biri, Türkiye’de sekiz yıllık zorunlu temel eğitim uygulamasıyla birlikte, İlköğretimin 4. ve 5.sınıflarında da yabancı dil öğretimi de başlatılmış ve Milli Eğitim Bakanlığı Araştırma Geliştirme Dairesi Başkanlığı yabancı dil öğretimi için programlar geliştirerek, sınıf ortamında kullanılacak öğretim materyalleri hazırlamıştır. Ancak, tüm çabalara rağmen yabancı dil öğretiminde, sayıları sınırlı bazı okullar dışında, istenilen düzeyde bir yabancı dil öğretimi gerçekleştirilememekte ve bu alanda çeşitli sorunlar yaşanmaktadır. Şüphesiz, bu sorunlar tek bir nedenle açıklanamaz. Sınıf ortamı, öğrenci özellikleri, araç-gereç eksikliği, kullanılan yöntemler, öğretmen özellikleri gibi etkili öğrenmeyi sağlayan öğelerin her biri bu olumsuz durumun oluşmasında çeşitli düzeylerde pay sahibidirler.

Yabancı dil öğreniminde istenilen düzeyde başarıyı sağlamada, sınıfta kullanılan yöntem, teknik ve materyallerin başat rol oynamaktadır. Sınıftaki uygulamaların öğretilen konuya, öğrencinin bilgi düzeyine, ilgi ve beklentilerine uygun ve ihtiyacını karşılayabilecek düzeyde olması, dil öğretiminde başarıya ulaşmayı kolaylaştıracaktır.

Öğrenme her toplumda önemli görülmektedir. Öneminden dolayı bir çok insan bu sürecin çok ciddi ve durgun bir şekilde yürütülmesi gerektiğini düşünmektedir. Oysa psikoloji, fizyoloji, sosyoloji ve iletişim alanlarında yapılan çalışmalar hümore dayalı, eğlenceli ve keyifli ortamların da yaşamda ve sosyal etkileşimde önemli bir yeri olduğunu ortaya koymuştur. Buna bağlı olarak yabancı dil öğreniminde duyuşsal faktörlerin yeri, önemi ve sınıftaki dil öğrenimini kolaylaştırdığı yönünde çok sayıda çalışma bulunmaktadır. Coşkun’un olmadığı bir sınıf ortamında, öğrenme sıkıcı bir hale gelir (Maurice, 1998).

Öğrenci için ilgi çekici, heyecan verici, coşkuyu ve derse aktif katılımını sağlayıcı sınıf içi uygulamalardan biri oyundur. Oyun çocuklarla iletişim kurmanın ve onların dünyasını anlamının en doğal ve en etkili yoludur. Dönmez-Paykoç (1992) oyunu belli bir amaca dönük olan veya olmayan, kurallı veya kuralsız gerçekleştirilen, ancak her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak katıldığı fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olan ve gerçek yaşamın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme süreci olarak tanımlanmaktadır.

Oyunun yabancı dil öğreniminde başarıyı sağladığına ilişkin literatürde çeşitli araştırmalar bulunmaktadır. Aksungur (1997)’un Present Perfect Tense’in öğretiminde oyunu kullanarak yaptığı deneysel çalışmada, oyun ile öğretimde öğrencilerin daha başarılı olduğu belirlenmiştir. Überman (1998) ile Huyen ve Nga (2003) tarafından

OYUN İLE İNGİLİZCE ÖĞRETİMİNİN UYGULANMASI VE ÖĞRENCİ BAŞARISINA ETKİSİ (Elazığ Özel Bilgem İlköğretim Okulu Örneği)

yapılan çalışmalarda da İngilizce sözcük öğreniminde, oyun ile öğretimin öğrenci başarısı üzerinde, geleneksel uygulamalara göre daha etkili olduğu belirlenmiş ve daha başarılı bulunmuştur.

1.1.Oyun ve Öğrenme

Oyun çocuk için ciddi bir uğraş, eğlence, öğrenme ve gelişim kaynağıdır. Oyun zorunluluk haline getirilmediği sürece, zevkli ve keyiflidir. Dünyanın her yerinde, her döneminde ve kültürde oyun oynanır. Bu yönüyle oyun evrensel bir özelliğe sahiptir ve bireyin bilişsel, fiziksel, duygusal ve sosyal gelişim alanlarını destekler (Erden ve Alisinanoğlu, 2002: 42). Oyunlar öğretmenin repertuarının önemli bir parçasıdır. Her ne kadar oyunların temel amacı bireyleri eğlendirmekse, dil öğrenme sürecinde oyunun amacı öğretilen konuyu pekiştirmektir. Oyun süresince öğrenciler amacı açık bir biçimde ortaya konmuş olan eğlenceli bir ortamda bulunurlar. Öğrenciler oyun ile o kadar iç içe olurlar ki, dil öğrenme ile karşı karşıya olduklarını bile unuturlar (Shaptoshvili, 2002: 34).

Oyunun eğitim bilimi yönünden önemi vardır. Eğitim bilime göre oyun, gerçek bir eğitim aracı olarak kabul edilmekte ve gerek okul öncesi dönemde, gerekse okul yıllarında kazanılan bilgilerin sonraki kuşaklara iletilmesini sağlamaktadır. Ancak, biçimsel eğitime aşırı düzeye önem veren toplumlarda oyun, üretken bir aktivite olarak kabul edilmemekte, hatta sınıf içinde oyun oynanması yasaklanmaktadır. Oysa, oyun çocuğun zihin ve dil gelişiminde önemli bir rol oynamaktadır. Oyun aracılığıyla kazanılan olumlu özellikler pekiştirilmekte ve geliştirilmektedir. Oyunla eğitime, aktif öğrenme, yaşayarak öğrenme de denir (Aral, 2000: 15).

Oyun ile öğrenme arasında sıkı bir bağ vardır. Oyun ile öğrenme en doğal öğrenme ortamı sunar ve bireye özgürlük sağlar, bireyin hayal gücünü geliştirir ve insanlar arası etkileşimi artırır (Gönen, 1989: 59). Oyunlar, sözcük öğretimi, gramer ve yazım (telaffuz) öğretimi yanı sıra sözcük öğretiminde de kullanılır. Bu tür oyunlar keyifli ve eğlenceli bir ortamda öğrenmeyi sağlar. Bazı oyunlar küçük veya ikişerli gruplar halinde oynanırken, bazı oyunlar sınıf ikiye bölünerek sınıfın tümüyle oynanır (Shaptoshvili, 2002: 34).

1.2.Oyun ve Yabancı Dil Öğretimi

Dil öğrenme çaba gerektirir. Dil öğreniminde her an çabalamak gerekir ve bu da uzun süre devam ettirilmelidir. Oyunlar öğrencilerin ilgi ve çalışmalarını destekler ve bu sürece katkıda bulunur. Oyunlar dilin yararlı ve anlamlı olduğu ortamları oluşturmada öğretmene katkıda bulunur. Öğrenciler, diğer öğrencilerin ne söylediğini, yada yazdığını anlamak ve kendi düşüncelerini ifade etmek veya bilgi sunmak için konuşmak yada yazmak için bu ortamlara katılmak isterler. Dil öğrenmenin anlamlı olması uzun süredir kabul edilmiş bir durumdur. Yararlı bir yorum yada anlamlılık, öğrencinin belirli bir düzlemde tepkide bulunmasıdır. Eğer öğrenci eğlenir, kızar veya şaşkınlık yaşarsa içerik onun için anlamlı demektir. Böylece dilin dinlediği, okuduğu, konuştuğu veya yazdığı dil onun için daha anlamlı bir deneyim haline gelecek ve akılda daha kalıcı olacaktır. Oyunların dil öğreniminde yaygın ve anlamlı kullanımının benimsenmesi, derste boşlukları doldurmak veya zamanı geçirmek yerine, öğretmenin öğrenme-öğretme sürecinin merkezinde tutulmasını sağlayacaktır (Wright, Betteridge ve Buckley, 1984).

Yabancı dil sınıflarında oyunu kullanmanın yararlı yönlerinden biri öğrencilerin dil öğrenme endişesinden kurtulmaları ve kendilerini olabildiğince rahat hissetmeleridir.

Lee (1979) dil öğretiminde kullanılan oyunların çoğunun öğrencilerin, dili doğru kullanma endişelerini taşımalarından çok dili kullanmalarını sağladığını belirterek, bu durumun önemini vurgulamıştır.

İlköğretim okullarında yabancı dil öğretiminde çeşitli sorunlarla karşılaşmaktadır. Bu sorunlar yabancı dil öğretiminde istenilen düzeye ulaşmayı engellemektedir. Yabancı dil dersinin verimli bir biçimde uygulanması için, ilköğretim düzeyinde yabancı dil öğretim programı ve yöntemlerinin geliştirilmesi gerekmektedir. Bu düzeydeki okullarda yabancı dil öğretilirken yazı dilinden çok konuşma diline önem verildiğinden, oyunlara ağırlık verilir (**Durukafa ve Kiriş, 1997**). Öğrencilerin bilişsel gelişim düzeyleri de göz önünde bulundurulduğunda, bu dönemdeki öğrenciler için oyunun önemi ortaya çıkar.

Yabancı dil öğretiminde oyunlar önemli bir dil öğrenme etkinliği olarak ifade edilebilir. Sınıfta dilin amaca dönük kullanımında heyecanlı bir ortam sağlar. Öğrenci, dil oyunlarında yapılan işin belirli bir sıraya göre yapıldığını görerek, oyunu belli kurallara göre oynama gerektiğini kabul eder. Bu durum ise sınıf ile öğrencinin kendi çevresi arasında bir bağ kurar (**Prasad, 2003; Tosta, 2001**). Larsen-Freeman (1986) etkili yabancı dil öğrenme ortamı oluşturmada oyunun önemini vurgulamakta ve oyun ile öğrencilerin gerçek iletişim ortamını yaşadıklarını belirtmektedir.

Oyun ile yabancı dil öğretiminde öğrencide gerçekleşmesi beklenen bazı durumlar söz konusudur. Uchida (2003) bunları şöyle sıralamaktadır;

1. Öğrenciler oyun oynamanın sonucunda yeni kelimeler öğrenmelidir.
2. Oyun oynanırken, yeni ve yararlı İngilizce ekspresyonları öğrenmelidirler.
3. Oyun süresince öğrenciler İngilizce düşünebilmeliler.
4. Oyun oynama öğrenciler arasında karşılıklı etkileşimi sağlamalı ve ilerletmelidir.
5. Öğrenciler oyun oynarken birbirlerine ve öğretmene karşı iyi davranışlar ortaya koymalıdır.

Yabancı dil öğretiminde kullanılacak oyunların seçiminde belli noktalara dikkat edilmelidir. Bunlar şöyle sıralanabilir; Oyunlar öğrencilerin motivasyonunu sağlamalı ve ilgilerini çekmeli ve öğretim programının içeriği ile uyum içinde olmalıdır. Oyunlar öğrencilerin yaşına uygun olmalı, farklı öğrenme biçimlerini uygulamalı ve dinleme, konuşma, okuma ve yazma becerilerini birbiri ile bütünleştirerek otantik dil kullanılmalıdır. Oyunlar öğrencilerin dil ile ilgili önceki bilgilerine dayanmalı ama daha çok ve daha yeni bilgilere ulaşmalarını da sağlamalıdır. Sınıfın büyüklüğü de dikkate alınması gereken noktalardan biridir. Oyunlar dikkatle hazırlanmalı, oyunun amacı ve kuralları öğrencilere dikkatli bir biçimde açıklanmalıdır. Gerektiğinde ana dil kullanılabilir. Sınıf ikiye bölünerek olabildiğince çok sayıda öğrencini katılım sağlanmalıdır (**Prasad, 2003**).

Ancak, yabancı dil sınıflarında dil öğretimine yönelik oyun ve oyun türü aktivitelerin rolü ve önemi göz ardı edilmektedir. Oysa oyun sınıfta motivasyonu artırır ve öğrenmeyi daha kalıcı hale getirir. Oyunlar rahat ve aktif dil öğrenme-öğretme ortamı sunar ve öğrencinin İngilizcenin daha rahat bir biçimde kullanılmasını sağlar. Oyun öğrenme ortamını eğlenceli hale getirdiği için, yabancı dil öğrenme de buna bağlı olarak öğrenciler için ilginç hale gelecektir. Öğrenci öğrendiği şeyi ilginç bulunca, onu daha çok öğrenmesi, aldığı bilgiyi unutmaması ve öğrenmenin daha kalıcı hale gelmesi söz konusu olur.

**OYUN İLE İNGİLİZCE ÖĞRETİMİNİN
UYGULANMASI VE ÖĞRENCİ BAŞARISINA ETKİSİ
(Elazığ Özel Bilgem İlköğretim Okulu Örneği)**

Bir dili eğlenerek öğrenmek de mümkündür. Oyunlar bunu sağlamanın en iyi yoludur. Sınıfta oyun oynamanın çok yönlü yararları vardır. Bunlar şöyle sıralanabilir;

1. Oyunlar bir dil sınıfında rutin ders işlemenin dışına çıkmayı sağlar.
2. Güdüleyicidir.
3. Bir dil öğrenmek çok çaba harcamayı gerektirir. Oyunlar öğrencinin dil öğrenmeye dönük çabalarını destekler ve kolaylaştırır.
4. Oyunlar konuşma, yazma, dinleme ve okuma gibi değişik becerileri uygulama fırsatı sağlar.
5. Öğrencilerin karşılıklı etkileşimde ve iletişimde bulunmalarını sağlar.
6. Dil kullanımında anlamlı bir yapı oluşmasına katkıda bulunur (Kim, 1995: 35).

1.3. Oyunun Özellikleri

Dil öğrenme zor bir iştir ve bazen hayal kırıklığı yaşatır. Hedef dili anlamak ve o dille kendini ifade etmek sürekli bir çaba gerektirir. İyi seçilmiş oyunlar öğrencilerin dil becerilerini geliştirmelerini sağlar. Eğlendirici yönü olduğundan yüksek düzeyde güdüleyicidir ve öğrenciler arasında işbirliğini artıran gerçek ortamlarda anlamlı ve yararlı öğrenmeyi gerçekleştirir (Ersöz, 2000).

Sınıfta kullanılacak oyunu seçmek düşünüldüğü kadar kolay bir iş değildir. Oyun ile başarıya ulaşmak için oyun seçimine dikkat edilmelidir. Öğretmenler bir oyunu planlar-ken sınıfın büyüklüğü, gürültü durumu, oyun için gerekli olan materyaller, oyun için ihtiyaç duyulan zaman, öğrencilerin dil bilgisi düzeyleri, kültürü, ilgileri ve yaşı ve sınıfta öğretilecek konuya uygun olup olmadığı göz önünde bulundurulmalıdır. Sınıfta yapılan işi tamamlayıcı nitelikte bir oyun seçilmelidir (Lengeling, and Malarcher, 1997).

Oyun temelde kurallarla yönlendirilir. Dil öğretimine yönelik oyunlar da aynıdır. Basit bir aktiviteyi oyuna dönüştürmek sadece birkaç kurala dayanır, daha fazla kurala da ihtiyaç yoktur. **Oyunun bir amacı vardır.** Kurallardan biri ve belki de en temel olanı bu amaca ulaşmadaki başarıdır. Bu amaç, bir aktiviteyi önceden bitirme veya bir şeyi doğru yaptığından dolayı puan alma gibi bir amaç olabilir. **Oyun başı ve sonu olan bir aktivitedir.** Oyunu oynayanlar veya öğretmenlerin amaca kimin ulaşacağını bilmelidirler. **Oyun için öğretmenin danışmanlığına daha az gereksinim duyulur.** Bazen oyun, puan veren veya hakem rolündeki öğretmen tarafından yönlendirilir. **Öğrenciler için oyunu devam ettirmek kolaydır.** Grup çalışması veya ikili çalışmalarla karşılaştırıldığında, bir oyun diğer etkileşimlerde bulunmayan eğlenceli ve komik özelliklere sahiptir. Bu da oyunlardaki aktiviteleri daha çekici hale getirir (Klauer, 1998).

Ersöz (2000) yabancı dil öğreniminde oyunların ile amaca ulaşmak için şu noktalara dikkat edilmesi gerektiğini vurgulamaktadır;

1. Oyunlar tamamlayıcı çalışmalar olarak düşünülmelidir. Dersin tümü oyunlara ayrılmamalıdır.
2. Bir oyun seçilirken, öğretmen dil ve katılım türü açısından sınıf açısından uygun oyunu bulmalıdır.

3. Bir oyun başladığında, öğretmen öğrencilerin yaptıkları hataları düzeltmek için araya girmemeli ve öğrencilerin konuşmalarını kesmemelidir.

4. Öğretmen öğrencileri oyuna katılmaya zorlamamalıdır. Bazı öğrenciler kişisel nedenlerden dolayı katılmak istemeyebilirler. Öğrencileri zorlamak genellikle başarılı sonuçlar alınmasını engeller.

5. Kağıt üzerinde harika görünen bir oyun gerçek sınıf ortamında işleyebilir. Yorucu ve bıktırıcı ise, bırakılmalıdır.

6. Öğretmen oyunla ilgili açık ve net açıklamalar yapmalıdır. Öğrenci neyi nasıl yapacağını bilmiyorsa, amaca ulaşamaz ve oyun oynanamaz.

Öğretmenler öğrenme sürecinde yaralı olmalarını istiyorlarsa oyun seçiminde çok dikkatli olmalılar. Eğer oyun ile belirlenen amaca ulaşmak isteniyorsa, oyunun öğrencinin düzeyine, yaşına veya kullanılan materyale uygun olması gerekmektedir. Her oyun her öğrenci için uygun olmayabilir (Uberman, 1998).

1.4. Oyun ve Motivasyon

Motivasyon öğrenci başarısını etkileyen en önemli öğelerden biridir. Seifert (1991)'a göre motivasyon bireyi belirli bir amaç doğrultusunda harekete geçiren bir ihtiyaç veya bir istektir. Motivasyonun sağlanmasında çeşitli etmenler rol oynar. Davranışçı yaklaşıma göre, olumlu yaşantılar ve sözel mesajlarla ödüllendirme gibi uyarıcılar bireyin motivasyonu sağlar (Ergür, 2002: 38).

Ergür (2002)'ün Pintrich ve Brost, (1990)'dan aktardığına göre sosyal öğrenme kuramcıları, bireyin kendisi için belirlediği amaca ulaşmak için sahip olduğu beklentinin, ulaşılacak istenen amacın birey açısından değeri ve önemi ile bireyin duygusal tepkilerinin motivasyonu etkileyen faktörler olduğunu belirtmektedirler.

Kim (1995) sınıfta oynanan oyunların yararlarını sıralayarak, oyunun güdüleyici olduğunu ve değişik dil öğrenme becerilerinin kullanılmasına fırsat ve imkan tanıdığını belirtmektedir. Yabancı dil öğreniminde ilginin ve motivasyonun eksikliği dersi olumsuz yönde etkileyen temel faktörlerdendir. Öğretmenin hedefi, dersi ilginç hale getirmek ve olabildiğince motivasyonu sağlamak olmalıdır.

2. PROBLEM DURUMU

Yabancı dil öğretiminde tüm çabalara rağmen istenilen düzeye ulaşamamakta ve bu durum da önemli bir sorun olmaya devam etmektedir. Etkili bir dil öğretimi sıkıcılıktan uzak,, öğrencinin ilgi, istek ve beklentilerinin dikkate alındığı ve öğrenmeye karşı motivasyonunun sağlandığı durumlarda gerçekleştirilir. Oyun, gerek öğretmeni gerekse öğrenciyi, alışılmış, sıkıcı ve aşırı kural ve genellemelere dayalı geleneksel öğrenme ortamının dışına çıkararak, öğrenmeyi daha anlamlı hale getirebilmekte ve önceden belirlenen amaçlara ulaşmayı kolaylaştırmaktadır.

Bu araştırmada İngilizce öğreniminde oyun ve geleneksel yöntem uygulamalarına ilişkin sonuçlar karşılaştırmalı bir biçimde ele alınmış ve her iki uygulama biçiminin öğrenci başarısı üzerindeki etkisi araştırılmıştır.

**OYUN İLE İNGİLİZCE ÖĞRETİMİNİN
UYGULANMASI VE ÖĞRENCİ BAŞARISINA ETKİSİ
(Elazığ Özel Bilgem İlköğretim Okulu Örneği)**

2.1.Amaç

Araştırmanın amacı İngilizcede Simple Present Tense ile Present Continuous Tense'in öğretiminde geleneksel yöntem ile oyunlarla öğretimin öğrenci başarısı üzerindeki etkisini karşılaştırmaktır.

2.2.Denenceler

1.Oyunla yabancı dil öğretiminin uygulandığı deney grubu ile geleneksel öğretim yönteminin uygulandığı kontrol grubuna uygulanan başarı testinin *bilişsel alanın bilgi basamağı bölümünden* aldıkları *sontest puanları* arasında anlamlı bir fark yoktur.

2.Deney ve kontrol gruplarının her birinin başarı testinin *bilişsel alanın kavrama basamağı* bölümünden aldıkları başarı puanları açısından *sontest puanları* arasında anlamlı bir fark yoktur.

3.Grupların *başarı testinin bilişsel alanın uygulama basamağı bölümünden* aldıkları *sontest puanları* arasında anlamlı bir fark yoktur.

4.Gruplardaki öğrencilerin *başarı testinin tümünden* aldıkları *sontest puanları* arasında anlamlı bir fark var yoktur.

5.Öğrencilerin başarı testinin *bilişsel alanın bilgi basamağı erişim puanları* ortalamaları arasında anlamlı bir fark yoktur.

6.Her iki grubun başarı testinin *bilişsel alanın kavrama basamağı erişim puanları* ortalamaları arasında anlamlı bir fark yoktur.

7.Grupların başarı testinin *bilişsel alanın uygulama basamağından* aldıkları *sontest puanları* arasında anlamlı bir fark yoktur.

8.Deney ve kontrol gruplarının *testin tümünden* aldıkları *erişim puanları* ortalamaları arasında anlamlı bir fark yoktur.

9.Her bir grubun *testin tümünden* aldıkları başarı puanları açısından *öntest-sontest puanları* arasında anlamlı bir fark yoktur.

2.3.Araştırma Modeli

Araştırma, öntest–sontest kontrol gruplu deneysel nitelikli bir araştırmadır. Araştırmada bağımsız değişkenler olan oyunla öğretim ile geleneksel yöntemin, bağımlı değişken olan öğrenci başarısına olan etkisi araştırılıp, karşılaştırılmalı bir biçimde ortaya konmaya çalışılmıştır. Bu amaçla bir deney bir de kontrol grubu oluşturulmuştur. Bu çerçevede araştırma ‘öntest-sontest kontrol gruplu’ deneme modeline göre desenlenmiştir. Deneysel nitelikteki araştırma. Bu modelin simgesel görünümü aşağıda verilmiştir (Karasar, 1982; Erden, 1993; Balcı, 1995: 248);

G1	R	O1	X	O2
G2	R	O3		O4

Araştırma modelinde kullanılan simgelerin anlamı şöyledir; G1: Deney grubu, G2: Kontrol grubu, R: Grupların oluşturulmasındaki yansızlık, X: Bağımsız değişken (denel işlem), O1, O3: Deney öncesi ölçme (öntest), O2, O4 : Deney sonrası ölçme (sontest).

2.4.Sayıtlar

1- Deney ve kontrol gruplarını oluşturmak için kullanılan ölçütler yansızlık açısından yeterlidir.

2-Deney ve kontrol gruplarına öntest-sontest olarak uygulanan başarı testi öğrencilerin başarı düzeylerini yansıtmaktadır.

2.5.Sınırlılıklar

Araştırma kapsadığı alan ve uygulama açısından;

1- Elazığ Özel Bilkent Koleji'nde okuyan bir deney bir de kontrol grubunun oluşturulduğu 6. sınıf öğrencileri,

2-İngilizce dersinden Simple Present tense ile Present Continuous Tense konuları ve

3-Deney grubuna uygulanan oyunla yabancı dil öğretimi ile kontrol grubuna uygulanan geleneksel yöntemle sınırlıdır.

3.YÖNTEM

Araştırma ile İlköğretim 6. sınıfta okuyan öğrencilerin yabancı dil öğrenmelerinde oyun ile geleneksel yöntemin başarıları üzerindeki etkileri karşılaştırılmıştır. Bu nedenle bir deney bir de kontrol grubu oluşturulmuştur. Bu bölümde araştırmanın evreni, örnekleme, deney ve kontrol gruplarının oluşturulması, veri toplama araçları, araştırmanın uygulanması ve verilerin çözümlenmesine ilişkin bilgiler sunulmaktadır.

3.1.Evren ve Örneklem

Araştırma 2001-2002 eğitim-öğretim yılı güz döneminde Elazığ il merkezinde bulunan Özel Bilkent Lisesi'nin ilköğretim okulunda gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın evreni belirtilen özel okulun 6-A ve 6-B sınıflarında okuyan öğrencilerdir. Araştırma evreninin tümü örneklem olarak alınmıştır. Araştırma için bu sınıfların seçilmelerini nedeni, araştırma sürecinde ders verecek öğretmenin bu sınıflarda derse girmesinden kaynaklanmaktadır.

3.2.Deney ve Kontrol Gruplarının Oluşturulması

Araştırmanın yürütülmesi amacıyla deney ve kontrol grupları oluşturulurken belirli ölçütler göz önünde bulundurulmuştur. Bunlar; öğrencilerin 5. sınıf İngilizce not ortalamaları, 5. sınıf genel not ortalamaları ve ilk beş yıla ait genel not ortalamalarıdır. Gruplar bu ölçütlere göre yansız bir biçimde oluşturulduktan sonra, öğrencilerin öntest puanları da yansızlığı kontrol amacıyla kullanılmış ve öntest puan ortalamaları açısından da grupların eşit ve yansız oluşturulduğu sonucuna varılmıştır.

Araştırmanın deney ve kontrol grupları oluşturulurken yukarıda belirtilen ölçütler yansızlığı sağlamak amacıyla toplanıp değerlendirilmiştir. Bunun için önce, öğrenciler ait yukarıda belirtilen ölçütlere ilişkin veriler bilgisayara girilmiş ve ilgili veriler kümeleme analizi (cluster analysis) ile SPSS (Statistical Package for Social Sciences)

**OYUN İLE İNGİLİZCE ÖĞRETİMİNİN
UYGULANMASI VE ÖĞRENCİ BAŞARISINA ETKİSİ
(Elazığ Özel Bilgem İlköğretim Okulu Örneği)**

istatistik programında değerlendirilmiştir. Benzer özellikler taşıyan üyelerin aynı gruplara atanması esasına dayalı olan k-ortalama tekniğine (Tatlidil, 1992: 252-258) göre ikili, üçlü ve dördü grup atamaları yapılarak en çok üyesi olan gruplar karşılaştırılmıştır. Bu karşılaştırma sonucunda deney ve kontrol grupları en çok üyenin bulunduğu 50 üyesi olan ikili atamadaki öğrenciler arasından seçilmiştir. Yapılan analizler sonucunda beş öğrenci değerlendirme dışında tutulmuş ve deney grubu için 20, kontrol grubu için de 25 olmak üzere toplam 45 öğrenci seçilmiştir. Araştırma süresince her iki grupta da herhangi bir denek kaybı meydana gelmemiştir. Tablo 1’de grupların 5. sınıf not ortalamalarına ilişkin t testi ile Mann Whitney U testi sonuçları verilmiştir.

Tablo 1: Grupların 5. Sınıf İngilizce Not Ortalamalarına İlişkin Mann Whitney U ve T Testi Sonuçları

Gruplar	N	\bar{X}	SS	sd	Lev. Test	An. Düz.	t	An. Düz.	M.W.U.	An. Düz.	Sıra Ort.	Sıra Top.
Deney	20	4,85	0,489	43	11,265	0,002	-1,537	0,132	225,000	0,110	21,75	435,00
Kontrol	25	5,00	0,000								24,00	600,00
Toplam	45											

Tablo 1’deki bulgular incelendiğinde, deney ve kontrol gruplarında bulunan öğrencilerin 5.sınıfa ait not ortalamaları için uygulanan t testi sonucunda istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmüştür. Ancak Levene testine göre dağılımın normal olmadığı belirlendiğinden (P= 0,002,) ayıca Mann Whitney U testi uygulanmış ve gruplar arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır (P= 0,110). Deney grubunun sıra ortalaması 21,75 iken, kontrol grubunun sıra ortalaması 24,00 olarak belirlenmiştir. Bu sonuca göre, grupların 5. sınıf İngilizce not ortalamalarına göre yansız bir şekilde oluşturulduğu söylenebilir. Grupların 5. Sınıf Genel Not Ortalamalarına İlişkin Mann Whitney U ve t Testi Sonuçları Tablo 2’de görülmektedir.

Tablo 2: Grupların 5. Sınıf Genel Not Ortalamalarına İlişkin Mann Whitney U ve T Testi Sonuçları

Gruplar	N	\bar{X}	SS	sd	Lev. Test	An. Düz.	t	An. Düz.	M.W.U.	An. Düz.	Sıra Ort.	Sıra Top.
Deney	20	4,85	0,366	43	7,358	0,010	-1,283	0,206	222,500	0,203	21,63	432,50
Kontrol	25	4,96	0,200								24,10	602,50
Toplam	45											

Tablo 2’deki bulgular, öğrencilerin 5. sınıf genel not ortalamalarına ilişkin durumu ortaya koymaktadır. Grupların genel not ortalamalarına uygulanan t testi sonucunda, istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Ancak Levene testi sonucu dağılımın normal olmadığı görüldüğünden (P=0,010) Mann Whitney U testi uygulanmıştır. Bu test sonucunda da anlamlı bir farklılık belirlenmemiştir (P=0,203). Elde edilen bulgulara bakıldığında, deney grubunun sıra ortalaması 21,75 iken, kontrol grubunun sıra ortalaması 24,00 olarak belirlenmiştir. Bu bulgu, her iki grubun da 5.sınıf genel not ortalamalarına göre yansız bir şekilde oluşturulduğunu göstermektedir. Grupların ilk beş yıl genel not ortalamalarına ilişkin t testi sonuçları Tablo 3’de verilmiştir.

Tablo 3: Grupların İlk Beş Yıl Genel Not Ortalamalarına İlişkin t Testi Sonuçları

Gruplar	N	\bar{X}	SS	sd	Lev.Test	An. Düz.	t	P
Deney	20	4,90	0,308	43	0,210	0,649	-0,229	0,820
Kontrol	25	4,92	0,277					
Toplam	45							

Grupların ilk beş yıl genel not ortalamalarına ilişkin Tablo 3'te görülen sonuçlar, gruplar arasında anlamlı bir farklılık bulunmadığını göstermektedir (P= 0.820). Yapılan bağımsız gruplar t testi sonucuna göre, grupların ilk beş yıl genel not ortalamalarına göre de yansız bir şekilde oluşturulduğu belirlenmiştir. Belirlenen bu ölçütlere göre gruplar yansız bir şekilde oluşturulduktan sonra, öğrencilere uygulanan başarı testinden aldıkları öntest puanları ile de yansızlığın ne ölçüde sağlandığı test edilmiştir. Bu amaçla öntest puanları üzerinde yapılan bağımsız gruplar t testi sonuçları Tablo 4'de sunulmaktadır.

Tablo 4: Grupların Öntest Sorularından Aldıkları Puan Ortalamaları

Gruplar	N	\bar{X}	SS	sd	Lev.Test	An. Düz.	t	An.Düz
Deney	20	18,90	1,518	43	1,582	0,215	-0,753	0,455
Kontrol	25	19,20	1,154					
Toplam	45							

Deney ve kontrol grupları yukarıda belirtilen üç ölçüte göre oluşturulduktan sonra, bu grupların ne ölçüde yansız oluşturulduğunu test etmek amacıyla öntest puanları da değerlendirilmiştir. Öntest puanları üzerinde yapılan t testi sonuçlarına bakıldığında, grupların yansız bir şekilde oluşturulduğu söylenebilir. Yapılan analiz sonucunda gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılığın bulunmadığı belirlenmiştir (P= 0.455). Araştırmada elde edilen bütün bu bulgulara bakıldığında, deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilerin başlangıçta belirlenen ölçütlere göre birbirleriyle benzer özellikler taşıdıkları gözlenmektedir. Elde edilen bu sonuçlara göre, grupların yansız bir şekilde oluşturulduğu, bu durumun öğrencilere uygulanan başarı testi öntest puan ortalamaları ile de sınındığı ve sonuçta grup oluşturmada ortaya konan ölçütlere göre yansızlığın sağlandığı söylenebilir.

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama aracı olarak, kuramsal boyut için konu ile ilgili yerli ve yabancı kaynaklar incelenmiştir. Bunun yanı sıra konu ile ilgili yurt içinde ve yurt dışında yapılan araştırmalar incelenerek konunun kuramsal boyutu desteklenmiştir. Literatüre dayalı bu çalışmalarla birlikte konu alanı uzmanlarının görüşlerinden yararlanılmıştır. Kuramsal boyut dışında öğrencilerin başarı düzeylerini belirlemek için bir başarı testi hazırlanmıştır. İşlenecek ünitenin amaçlarına göre hazırlanan bu soruların bilişsel alanın basamaklarına göre analizleri yapılmış ve toplam 75 soru belirlenmiştir. Kapsam geçerliğini belirlemek amacıyla test uzmanların görüşüne sunulmuş, gelen değerlendirmeler ve yapılan eleştiriler sonucunda yeniden gözden geçirilmiştir. Yapılan öneriler doğrultusunda bazı soruların gerek madde kökü, gerekse seçeneklerinde bazı değişiklikler ve düzeltmeler yapılmış ve geliştirilen test asıl öğrenci grubuna uygulanmadan önce geçerlik ve güvenilirlik analizlerinin yapılabilmesi için, önceden belirlenen başka bir öğrenci grubuna uygulanmıştır. Yapılan madde analizleri sonucunda her maddenin güçlük ve ayırıcılık indisleri hesaplanmıştır. Deneme uygulamasının

OYUN İLE İNGİLİZCE ÖĞRETİMİNİN UYGULANMASI VE ÖĞRENCİ BAŞARISINA ETKİSİ (Elazığ Özel Bilgem İlköğretim Okulu Örneği)

ardından yapılan geçerlik ve güvenilirlik analizleri sonucunda testten 15 adet soru atılmış ve geriye toplam 50 adet soru kalmıştır. Testte her davranışı ölçmek için yeterli sayıda soru bulunduğundan, yapılan analizler sonucunda bazı sorular testten atılmasına rağmen, testin kapsam geçerliliği etkilenmemiştir. Başarı testinde bulunan soruların puan değerleri yapılırken, her bir soru için iki puan verilmiştir. Testin ortalama güçlüğü 0.51 olarak belirlenmiştir. Bu sonuca bakarak testin orta güçlükte bir test olduğu söylenebilir. Testin güvenilirliği .93 olarak hesaplanmıştır. Bu sonuca göre testin güvenilir olduğu söylenebilir.

3.4.Uygulama

Araştırma için gruplar oluşturulduktan sonra, geçerlik ve güvenilirlik analizleri yapılan başarı testi her iki gruptaki öğrencilere, uygulama başlamadan önce öntest olarak uygulanmıştır. Deney grubuna önceden öğretilecek konularla ilgili oyunlar sırasıyla tanıtılarak, oyunlar sırası geldikçe sınıfta kullanılmıştır. Oyunlar oynatılmadan önce öğrencilere rol dağıtımı yapılmış ve oyun süresince kendilerinden beklenenler anlatılmıştır. Oyunlar oynanırken öğrencilere müdahalede bulunulmadan, kendilerini rahat hissedebilecekleri bir ortamda bulunmaları sağlanmış ve oyun süresince İngilizce konuşmaları desteklenmiş ve oyunu kurallarına göre oynamaları sağlanmıştır. Öğrencilerin, oyunları rahat bir ortamda oynamaları ve oyunun gerektirdiği davranışları yerine getirmelerine imkan ve fırsat tanınmıştır. Öğretmen oyun süresince sürekli rehber konumunda bulunmuştur. Kontrol grubu ise aynı konuyu normal sınıf koşullarında çalışmışlardır. Öğretmen öğrencilere konu ile ilgili örnekler vermiş ve öğrenciler ders kitabı ile diğer yardımcı ders kitaplarında konu ile ilgili alıştırmaları çözmüşlerdir. Bu uygulamanın ardından öğrencilere öntest olarak uygulanan başarı testi soruları sontest olarak uygulanmış ve elde edilen sonuçlar karşılaştırılmıştır.

3.5.Verilerin Çözümlemesi

Veriler SPSS for Windows programında çözümlenmiştir. Veriler analiz edilirken aritmetik ortalama, standart sapma, kümeleme analizi, madde güçlük indisi, madde ayırıcılık indisi, KR₂₀ güvenilirlik katsayısı, yüzde ve frekans kullanılmıştır. Veriler örneklem grubunun çeşitli özellikleri açısından karşılaştırmalı olarak çözümlenmiş, ikili değişkenlerin karşılaştırılmasında önce normal dağılıma uygunluk testi yapılmıştır. Bu amaçla dağılımın normal olup olmadığı levne testi ile belirlenmiştir. Levne testi sonucunda, dağılımın normal olduğu durumlarda bağımsız gruplar t testi, olmadığı durumlarda ise parametrik olmayan Mann Whitney U testi uygulanmıştır. Anlamlılık düzeyi olarak 0,05 seçilmiştir.

4.BULGULAR ve YORUMLAR

Bu bölümde araştırma amaçları kapsamında oluşturulan denenceler doğrultusunda elde edilen bulgular çözümlenmiştir. Araştırmaya katılan deney ve kontrol gruplarının başarı testinin öntest-sontest ve erişim puanları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığı test edilmiştir.

Denence 1: Oyunla yabancı dil öğretiminin uygulandığı deney grubu ile geleneksel öğretim yönteminin uygulandığı kontrol grubuna uygulanan başarı testinin *bilişsel alanın bilgi basamağı bölümünden* aldıkları *sontest puanları* arasında anlamlı bir fark yoktur.

Tablo 5: Grupların Bilgi Basamağı Sontest Puanlarına İlişkin T Testi Sonuçları

Gruplar	N	\bar{X}	SS	sd	Lev.Test	An. Düz.	t	An.Düz
Deney	20	31,20	2,628	43	0,108	0,744	11,932*	0,000
Kontrol	25	21,28	2,880					
Toplam	45							

*P<0,05

Deney ve kontrol gruplarının bilgi basamağına ilişkin sontest puanlarına uygulanan bağımsız gruplar t testi sonuçları Tablo 5’de verilmiştir. Buna göre, dört haftalık bir deneysel çalışma sonunda oyunlarla yabancı dil öğretiminin uygulandığı grupta bulunan öğrenciler ile geleneksel yöntemin uygulandığı grupta bulunan öğrencilerin sontest puanları arasında anlamlı bir fark olduğu belirlenmiştir (P= 0.000). Bu durum deney grubuna öntest-sontest sürecinde uygulanan oyunlarla yabancı dil öğretiminin, bilişsel alanın bilgi basamağı düzeyindeki davranışların kazanılmasında geleneksel yöntemle göre daha etkili olduğu söylenebilir. Elde edilen bu sonuç, geleneksel öğrenme ortamının öğrenci başarısı üzerindeki sınırlılığını ortaya koymaktadır. Tablo 6’da grupların kavrama basamağı sontest puanlarına uygulanan t testi sonuçları bulunmaktadır.

Denence 2: Deney ve kontrol gruplarının her birinin başarı testinin *bilişsel alanın kavrama basamağı* bölümünden aldıkları başarı puanları açısından *sontest puanları* arasında anlamlı bir fark yoktur.

Tablo 6: Grupların Kavrama Basamağı Sontest Puanlarına İlişkin T Testi Sonuçları

Gruplar	N	\bar{X}	SS	sd	Lev.Test	An. Düz.	t	An.Düz
Deney	20	31,00	2,993	43	0,637	0,429	11,517*	0,000
Kontrol	25	21,04	9,951					
Toplam	45							

*P<0,05

Tablo 6’daki sonuçlar, her iki grubun bilişsel alanın kavrama basamağı düzeyinde, sontest puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunduğunu göstermektedir (P=0.000). Bu durum her iki grubun sıra ortalamalarına bakıldığında daha iyi görülmektedir (Deney grubu \bar{X} = 31,00, Kontrol grubu \bar{X} = 21,04). Bu sonuç kavrama basamağı düzeyindeki davranışların kazanılmasında oyunların geleneksel yöntemden daha etkili olduğunu ortaya koymaktadır. Buna göre oyunla gerçekleştirilen yabancı dil öğretiminin daha başarılı olduğu söylenebilir. Deney ve kontrol gruplarında bulunan öğrencilerin başarı testinin bilişsel alanın uygulama basamağından aldıkları sontest puanlarına uygulanan t testinin sonuçları Tablo 7’de görülmektedir.

Denence 3: Grupların *başarı testinin bilişsel alanın uygulama basamağı bölümünden* aldıkları *sontest puanları* arasında anlamlı bir fark yoktur.

**OYUN İLE İNGİLİZCE ÖĞRETİMİNİN
UYGULANMASI VE ÖĞRENCİ BAŞARISINA ETKİSİ
(Elazığ Özel Bilgem İlköğretim Okulu Örneği)**

Tablo 7: Grupların Uygulama Basamağı Sontest Puanlarına İlişkin T Testi Sonuçları

Gruplar	N	\bar{X}	SS	sd	Lev.Test	An. Düz.	t	An.Düz
Deney	20	21,20	4,652	43	0,521	0,474	5,551*	0,000
Kontrol	25	13,36	4,751					
Toplam	45							

*P<0,05

Tablo 7'deki t testi sonucu incelendiğinde, bilişsel alanın uygulama basamağı düzeyinde her iki grubun sontest puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunduğu görülmektedir(P=0.000). Bu durum her iki grubun ortalamalarına bakıldığında daha iyi açıklanabilir. Elde edilen bu sonuca göre uygulama basamağı düzeyindeki davranışların kazanılmasında deney grubuna uygulanan oyunla İngilizce öğretiminin, kontrol grubuna uygulanan geleneksel yöntemden daha etkili olduğunu belirtmek mümkündür.

Denence 4: Gruplardaki öğrencilerin *başarı testinin tümünden* aldıkları *sontest puanları* arasında anlamlı bir fark var yoktur.

Tablo 8: Grupların Testin Tümünden Aldıkları Sontest Puanlarına İlişkin t Testi Sonuçları

Gruplar	N	\bar{X}	SS	sd	Lev.Test	An. Düz.	t	An.Düz
Deney	20	83,90	6,138	43	0,329	0,569	11.397*	0,000
Kontrol	25	55,68	9,604					
Toplam	45							

*P<0,05

Tablo 8'de grupların testin tümünden aldıkları sontest puanlarına ilişkin t testi sonuçları görülmektedir. Uygulanan teste her iki grubun sontest puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunduğu saptanmıştır(P=0.000). Bu durumu her iki grubun aritmetik ortalamaları daha iyi açıklamaktadır (Deney grubu \bar{X} =83,90, Kontrol grubu \bar{X} =55,68). Elde edilen bu sonuca göre grupların testin tümünden aldıkları sontest puanlarına bakılarak, deney grubuna uygulanan oyunla İngilizce öğretiminin kontrol grubuna uygulanan geleneksel yöntemden daha etkili olduğu söylenebilir.

Denence 5: Öğrencilerin başarı testinin *bilişsel alanın bilgi basamağı erişti* *puanları* ortalamaları arasında anlamlı bir fark yoktur.

Tablo 9: Grupların Bilgi Basamağı Erişti Puanlarına İlişkin t Testi Sonuçları

Gruplar	N	\bar{X}	SS	sd	Lev.Test	An. Düz.	t	An.Düz
Deney	20	24,00	2,902	43	0,011	0,917	11,463*	0,000
Kontrol	25	13,84	2,996					
Toplam	45							

*P<0,05

Başarı testinin bilgi basamağına ilişkin erişim puanlarına uygulanan t testi sonuçları Tablo 9'da verilmiştir. Buna göre, oyunla İngilizce öğretiminin uygulandığı grupta bulunan öğrenciler ile geleneksel yöntemin uygulandığı grupta bulunan öğrencilerin erişim puanları arasında anlamlı bir fark olduğu belirlenmiştir ($P=0.000$). Her iki grubun ortalamalarına bakıldığında (Deney grubu $\bar{X}=24,00$, Kontrol grubu $\bar{X}=13,84$), bilgi basamağı erişim puanları açısından oyunla İngilizce öğretimi yönteminin uygulandığı deney grubunun daha başarılı, geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubunun ise daha az başarılı olduğu sonucuyla karşılaşılmıştır.

Denence 6: Her iki grubun *bilişsel alanın kavrama basamağı erişim puanları* ortalamaları arasında anlamlı bir fark yoktur.

Tablo 10: Grupların Kavrama Basamağı Erişim Puanlarına İlişkin T Testi Sonuçları

Gruplar	N	\bar{X}	SS	sd	Lev.Test	An. Düz.	t	An.Düz
Deney	20	24,30	2,993	43	0,097	0,757	10,874*	0,000
Kontrol	25	14,08	3,239					
Toplam	45							

* $P<0,05$

Başarı testinin kavrama basamağından alınan erişim puanlarına uygulanan testine ilişkin Tablo 10'daki sonuçlara bakıldığında, deney grubunda bulunan öğrenciler ile kontrol grubunda bulunan öğrencilerin erişim puanları arasında anlamlı bir fark olduğu belirlenmiştir ($P=0.000$). Grupların aritmetik ortalamalarına bakıldığında, bu farklılığın deney grubunun lehine olduğu görülmektedir (Deney grubu $\bar{X}=24,30$, Kontrol grubu $\bar{X}=14,08$). Bu bulgu, erişim puanları açısından, kavrama basamağı düzeyindeki davranışların kazanılmasında, İngilizce öğretiminde oyunların geleneksel yöntemle göre daha etkili olduğunu göstermektedir. Tablo 11'de grupların uygulama basamağından aldıkları erişim puanlarına uygulanan t testine ilişkin sonuçlar görülmektedir.

Denence 7: Grupların başarı testinin *bilişsel alanın uygulama basamağından* aldıkları *sontest puanları* arasında anlamlı bir fark yoktur.

Tablo 11: Grupların Uygulama Basamağı Erişim Puanlarına İlişkin T Testi Sonuçları

Gruplar	N	\bar{X}	SS	sd	Lev.Test	An. Düz.	t	An.Düz
Deney	20	16,60	4,684	43	0,481	0,492	3,468*	0,001
Kontrol	25	9,68	7,867					
Toplam	45							

* $P<0,05$

Grupların Tablo 11'deki başarı testinin uygulama basamağı *sontest* puanlarına ilişkin t testi sonuçları, deney grubu ile kontrol grubundaki öğrencilerin erişim puanları arasında anlamlı bir fark olduğu belirlenmiştir göstermektedir ($P=0.001$). Grupların ortalamaları dikkate alındığında (Deney grubu $\bar{X}=16,60$, Kontrol grubu $\bar{X}=9,68$), bu

**OYUN İLE İNGİLİZCE ÖĞRETİMİNİN
UYGULANMASI VE ÖĞRENCİ BAŞARISINA ETKİSİ
(Elazığ Özel Bilgem İlköğretim Okulu Örneği)**

farklılığın deney grubunun lehine olduğu görülmektedir. Bu bulgu, erişim puanları açısından, uygulama basamağı düzeyindeki davranışların kazanılmasında, oyunla İngilizce öğretiminin geleneksel yöntemle göre daha etkili olduğunu göstermektedir. Deney ve kontrol gruplarına uygulanan başarı testinin tümünden alınan erişim puanlarıyla yapılan t testine ilişkin sonuçlar Tablo 12’de verilmiştir.

Denence 8: Deney ve kontrol gruplarının *testin tümünden* aldıkları *erişim puanları* ortalamaları arasında anlamlı bir fark yoktur.

Tablo 12: Grupların Testin Tümünden Aldıkları Erişim Puanlarına İlişkin t Testi Sonuçları

Gruplar	N	\bar{X}	SS	sd	Lev.Test	An. Düz.	t	An.Düz
Deney	20	65,00	7,064	43	0,006	0,937	11,009*	0,000
Kontrol	25	36,48	9,700					
Toplam	45							

Tablo 12’deki sonuçlara bakıldığında, deney grubuna uygulanan yöntemin kontrol grubuna uygulanan geleneksel yöntemle göre daha başarılı olduğu görülmektedir. Bu durum öğrencilerin erişim puanları arasında anlamlı bir farkın bulunmasıyla anlaşılmaktadır (P=0.000). Grupların ortalamalarına bakıldığında, bu farklılığın deney grubunun lehine olduğu görülmektedir (Deney grubu \bar{X} =65,00, Kontrol grubu \bar{X} =36,48). Bu bulgu, testin tümünden alınan erişim puanları açısından, oyunla İngilizce öğretiminin geleneksel yöntemle göre daha etkili olduğunu ortaya koymaktadır.

Denence 9: Her bir grubun *testin tümünden* aldıkları başarı puanları açısından *öntest-sontest puanları* arasında anlamlı bir fark yoktur.

Tablo 13: Grupların Öntest-Sontest puanlarına İlişkin Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi Sonuçları

Öntest-Sontest	N	Sıra Ortalaması	Sıralar Toplamı	Z	P
Negatif Sıra	0	0,00	0,00	-5,852	0,000
Pozitif Sıra	45	23,00	1035,0		
Eşit	0				

*P<0,05

Öğrencilerin, deney öncesi ve deney sonrası testin tümünden aldıkları öntest-sontest puanlarına uygulanan Wilcoxon işaretli sıralar testine ait Tablo 13’te bulunan sonuçlara bakıldığında, öğrencilerin öntest-sontest puanları arasında anlamlı bir fark olduğu gözlenmektedir (P= 0.000). Fark puanlarının sıra toplamlarına bakıldığında, gözlenen bu farkın pozitif sıralar, yani sontest puanı lehine olduğu görülmektedir. Bu sonuç, gruplara uygulanan her iki yöntemin de öğrenci başarısını artırdığını ortaya koymaktadır. Buna göre her iki yöntemin de öntest-sontest sürecinde testin tümünde hedeflenen davranışların kazanılmasında etkili olduğunu belirtmek mümkündür.

5. SONUÇ ve ÖNERİLER

5.1. Sonuçlar

İngilizcede Simple Present Tense ile Present Continuous Tense'in öğretiminde geleneksel yöntem ile oyunlarla öğretimin öğrenci başarısı üzerinde etkisini karşılaştırmalı bir biçimde ortaya koymanın amaçlandığı bu araştırma öntest-sontest kontrol gruplu deneysel bir çalışma biçimindedir. Bir deney, bir de kontrol grubunun bulunduğu araştırma Elazığ İl merkezinde bulunan bir özel okulun 6. sınıflarında okuyan 45 kişilik bir öğrenci grubu üzerinde yürütülmüştür. Deney grubuna oyunlarla İngilizce öğretimi yapılırken, kontrol grubunda ise geleneksel yöntem uygulanmıştır. Deney ve kontrol grupları oluşturulurken öğrencilerin 5.sınıf İngilizce dersi not ortalamaları, 5. sınıf genel not ortalamaları ve ilk beş yıla ait genel not ortalamaları yansızlık açısından analiz edilmiş ve gruplar bu ölçütlere göre yansız bir biçimde oluşturulmuştur. Bu ölçütlerin dışında, öğrencilerin öntest puanları da yansızlığı kontrol amacıyla kullanılmış ve öntest puan ortalamaları açısından da grupların eşit ve yansız oluşturulduğu belirlenmiştir.

Araştırmada, ölçme aracı olarak, geçerlik ve güvenilirlik hesaplamaları yapılarak, geçerli ve güvenilir olduğu belirlenen 50 soruluk bir başarı testi kullanılmış ve öntest-sontest sürecinde elde edilen veriler bağımsız gruplar t, Mann Whitney U ve Wilcoxon işaretli sıralar testleri ile analiz edilmiştir. Elde edilen bulgular ışığında şu sonuçlara ulaşılmıştır; Üç haftalık bir deneysel çalışma sonunda, oyunla İngilizce öğretimin uygulandığı deney grubunda bulunan öğrenciler ile geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubunda bulunan öğrencilerin bilişsel alanın bilgi, kavrama ve uygulama basamaklarından aldıkları puan ortalamaları ile erişim puan ortalamaları ve öntest-sontest puan ortalamaları karşılaştırılmıştır. Yapılan analizler sonucunda, bütün bu açılardan, deney ve kontrol gruplarının ortalamaları arasında deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar olduğu belirlenmiştir.

Oyunların İngilizce öğretiminde kullanılması, öğretmenler ve öğrenciler açısından çeşitli yararlar sağlamaktadır. Asıl amacı bireyleri eğlendirmek olan oyun, yabancı dil öğrenmede öğrenilen konuyu pekiştirme, öğrenci için daha rahat ve keyifli bir öğrenme ortamı oluşturması bakımından bilginin daha kolay edinilmesini ve daha kalıcı olmasını sağlar. Bu araştırma ile de böyle bir sonuca ulaşılmıştır. Öğrencinin öğretim sürecine aktif katılımı sağlanmakta, hatta öğrenci bir sınıf ortamında olduğunu bile zaman zaman unutmaktadır. Öğrenme ortamındaki bu rahatlık, öğrencinin dersi daha fazla benimsemesini ve buna bağlı olarak daha başarılı olmasını sağlamaktadır. Bu durum araştırma kapsamında bulunan deney ve kontrol gruplarına programın başlangıcında ve bitiminde uygulanan öntest-sontest puanlarının karşılaştırmalı bir şekilde yapılan analizleri ile ortaya konmuştur. Buna göre oyunla İngilizce öğretimi, öğrenci için daha etkili ve başarılı bir öğrenme ortamı oluşturmuştur. Bu öğrenci başarısı açısından daha olumlu ve yararlı sonuçları beraberinde getirmiştir.

5.2. Öneriler

Araştırma ile şu önerilerde bulunulmaktadır;

1. Etkili bir yabancı dil öğrenimini sağlayabilmek için, öğrenme ortamında alışılmış uygulamaların dışına çıkılarak, öğrenciye daha zengin ve çeşitlendirilmiş öğrenme aktiviteleri sunulmalıdır.

2. Sınıf içi uygulamalar planlanırken öğrencinin yaşı ve yabancı dil bilgi düzeyi göz önünde bulundurulmalı. Seçilecek aktiviteler öğrencilerin ilgi, ihtiyaç ve

**OYUN İLE İNGİLİZCE ÖĞRETİMİNİN
UYGULANMASI VE ÖĞRENCİ BAŞARISINA ETKİSİ
(Elazığ Özel Bilgem İlköğretim Okulu Örneği)**

beklentilerine göre düzenlenmeli ve öğrencinin dil öğretim sürecine aktif katılımı sağlanmalıdır.

3. Her oyun her konu için uygun olmayabilir. Kelime öğretiminde kullanılacak oyun, dilbilgisi yapılarının veya günlük konuşmalara ilişkin yapıların öğretiminde kullanılacak oyunla aynı olmaz. Oyun ve oyun türü aktiviteler seçilirken öğretilecek konunun amacı ve özellikleri dikkate alınmalıdır.

4. Sınıfta kullanılacak oyunlar tek bir dil becerisi üzerinde durmamalıdır. Konuşma, dinleme, okuma ve yazmaya dönük dil becerilerini geliştirecek oyunlara gerektiğinde yer verilmelidir.

5. Her oyun her öğrenciye uygun olmayabilir. Oyunlarda rol ve görev dağıtımında öğrencilerin kişilik özellikleri de dikkate alınarak, motivasyonları sağlanmalıdır.

KAYNAKÇA

- AKSUNGUR, S. T. (1997). **Using Games in Language Teaching. In Teaching factor in Foreign Language Classes.** First International Tömer Conference. (s. 30-43), June 6-7 1997, Tömer Gaziantep Branch.
- ARAL, N. (2000). **Çocuk Gelişiminde Oyunun Önemi.** Çağdaş Eğitim, Mayıs 2000, Sayı: 265, 15-17.
- BALCI, A. (1995). **Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntem, Teknik ve İlkeler.** Ankara: Bilgisayar Yayıncılık San. Tic. Ltd. Şti.
- DÖNMNEZ-BAYKOÇ, (1992). **Oyun Kitabı.** İstanbul: Esin Yayınevi.
- DURUKAFA, G. ve KİRİŞ, S. (2002). **İlköğretimde Yabancı Dil Öğretimi ve Öğretmen Yetiştirme Programı.** Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Dergisi, Sayı: 14, 93-97.
- ERDEN, M. (1993). **Eğitimde Program Değerlendirme.** (Birinci Baskı). Pegem Yayın No: 6. Ankara: Personel Eğitim Merkezi.
- ERDEN, Ş. ve ALİSİNANOĞLU, F. (2002). **Anaokullarına Devam Eden Çocukların Ebeveynlerinin Çocuk Oyun ve Oyuncakları Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi.** Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 2 (22), 42-49.
- ERGÜR, D. O. (2002). **Yabancı Dil Öğreniminde Motivasyon Kaynakları.** Eğitim ve Bilim, 27 (126), 38-48.
- Ersöz, A. (2000). **Six Games for the EFL/ESL Classroom.** The Internet TESL Journal, June 2000, 6 (6), <http://iteslj.org/Lessons/Ersoz-Games.html>. (25 Mayıs 2004 tarihinde indirilmiştir).
- GÖNEN, M. (Ekim, 1989). **Oyuncak v Kitabın Çocuğun Gelişimi Açısından Önemi.** Eğitim ve Bilim, Sayı: 74, 59-60.
- HUYEN, N. T. T. and NGA, K. T. T. (December, 2003). **Learning Vocabulary Through Games - The Effectiveness of Learning Vocabulary Through Games, Asian EFL Journal.** http://www.asian-efl-journal.com/dec_03_sub.Vn.htm. (25 Mayıs 2004 tarihinde indirilmiştir).

- KARASAR, N. (1982). **Bilimsel Araştırma Yöntemi. (Üçüncü Baskı). Bilim Yayınları.** Ankara: Matbaş Matbaacılık ve Ambalaj Sanayii.
- KİM, L. S. (1995). **Creative Games for the Language Class. English Teaching Forum,** January-March 1995, 33 (1). <http://exchanges.state.gov/forum/vols/vol33/no1/P35.htm>. (25 Mayıs 2004 tarihinde indirilmiştir).
- KLAUER, C. (1998). **Using Games in Language Teaching-Theory and Practice.** http://maxpages.com/teachenglish/Games_in_Language_Teaching (25 Mayıs 2004 tarihinde indirilmiştir).
- LARSEN-FREEMAN, D. (1986). **Techniques and Principles in Language Teaching.** New York: Oxford University Press.
- LEE, W. R. (1979). **Language Teaching Games and Contests.** Oxford: Oxford University Press.
- LENGELİNG, M.M. and MALARCHER, C. (October-December 1997). **Index Cards : A Natural Resource for Teachers. English Teaching Forum,** 35 (4), <http://exchanges.state.gov/forum/vols/vol35/no4/p42.htm>. (25 Mayıs 2004 tarihinde indirilmiştir).
- MAURİCE, K. (April, 1998). **Laugh While Learning Another Language: Techniques That Are Functional and Funny.** English Teaching Forum, 26 (2), 20-24.
- PRASAD, U. (2003). **Achieving Communicative Competence in English.** The Hindu: Online edition of India's National Newspaper Tuesday, Jul 29, 2003. <http://www.thehindu.com/thehindu/edu/2003/07/29/stories/2003072900010200.htm>.(27.05.2004 tarihinde indirilmiştir).
- SEİFERT, L. K: (1991). **Educational Psychology.** (Second Edition), U.S. A.: Houghton Mifflin Company.
- SHAPTOSHVİLİ, S. (April, 2002). **Vocabulary Practice Games.** English Teaching Forum, 34-37.
- TATLİDİL, H. (1992). **Uygulamalı Çok Değişkenli İstatistiksel Analiz.** İstanbul.
- TOSTA, A.L. (January-March, 2001). **Laugh and Learn: Thinking over the “Funny Teacher” Myth.** English Teaching Forum, 39 (1), 26.
- UBERMAN, A. (January-March 1998). **The Use of Games - For Vocabulary Presentation and Revision.** English Teaching Forum, 36 (1), <http://exchanges.state.gov/forum/vols/vol36/no1/p20.htm>. (25 Mayıs 2004 tarihinde indirilmiştir).
- UCHİDA, H.J. (2003). **Playing Games in English.** http://www.eltnews.com/features/kids/031_hu.shtml. (27 Mayıs 2004 tarihinde indirilmiştir).
- WRİGHT, A., BETTERİDGE, D. and BUCKBY, M. (1984). **Games for Language Learning.** Cambridge University Press.