

**T.C.
ERCIYES ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI
EĞİTİM PROGRAMLARI VE ÖĞRETİM BİLİM DALI**

**DİJİTAL OYUN TABANLI İNGİLİZCE SÖZCÜK
ÖĞRETİMİ ÜZERİNE DENEYSEL BİR ÇALIŞMA**

**Hazırlayan
Beyza Nur KUŞUÇURAN**

**Danışman
Prof. Dr. Mustafa ÇELEBİ**

Yüksek Lisans Tezi

**Eylül 2020
KAYSERİ**

**T.C.
ERCIYES ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI
EĞİTİM PROGRAMLARI VE ÖĞRETİM BİLİM DALI**

**DİJİTAL OYUN TABANLI İNGİLİZCE SÖZCÜK
ÖĞRETİMİ ÜZERİNE DENEYSEL BİR ÇALIŞMA
(Yüksek Lisans Tezi)**

**Hazırlayan
Beyza Nur KUŞUÇURAN**

**Danışman
Prof. Dr. Mustafa ÇELEBİ**

**Eylül 2020
KAYSERİ**

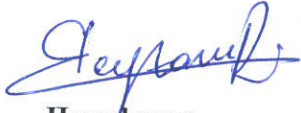
BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK

Bu çalışmadaki tüm bilgilerin, akademik ve etik kurallara uygun bir şekilde elde edildiğini beyan ederim. Aynı zamanda bu kural ve davranışların gerektirdiği gibi, bu çalışmanın özünde olmayan tüm materyal ve sonuçları tam olarak aktardığımı ve referans gösterdiğimi belirtirim.



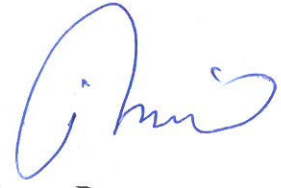
Beyza Nur KUŞUÇURAN

“Dijital Oyun Tabanlı İngilizce Sözcük Öğretimi Üzerine Deneysel Bir Çalışma”
adlı Yüksek Lisans tezi, Erciyes Üniversitesi Lisansüstü Tez Önerisi ve Tez Yazma
Yönergesi’ ne uygun olarak hazırlanmıştır.



Hazırlayan

Beyza Nur KUŞUÇURAN



Danışman

Prof. Dr. Mustafa Çelebi



Eğitim Bilimleri ABD Başkanı

Prof. Dr. Remzi KILIÇ

ÖNSÖZ

Yüksek lisans döneminde ve yüksek lisans tezimin her aşamasında bana bilgi ve tecrübesiyle destek olan, güler yüzüyle her zaman yanımda olan tez danışmanım Prof. Dr. Mustafa ÇELEBİ öğretmenime ve süreç boyunca bilgilerini esirgemeyen hem öğretmenim hem babam Doğan BULUT'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Her koşulda yanımda olan sevgili aile bireylerim Salih KUŞUÇURAN, Gülümser KUŞUÇURAN, Sevde BULUT ve kardeşlerime, kendimi her zaman güçlü hissetmemi sağlayıp, her yorulduğum an pes etmemem için beni yüreklendiren değerli yol arkadaşım M. Safa BULUT'a kalpten teşekkür ederim.

Beyza Nur KUŞUÇURAN

Eylül 2020, KAYSERİ

DİJİTAL OYUN TABANLI İNGİLİZCE SÖZCÜK ÖĞRETİMİ ÜZERİNE DENEYSEL BİR ÇALIŞMA

Beyza Nur KUŞUÇURAN

**Erciyes Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Yüksek Lisans Tezi, Eylül 2020
Danışman: Prof. Dr. Mustafa ÇELEBİ**

ÖZET

Araştırmanın temel amacı, İngilizce derslerinde sözcük öğretiminin dijital oyunlar kullanılarak yapılmasının öğrencilerin sözcük öğrenme başarıları üzerinde etkisi olup olmadığını incelemektir. Bu amaç doğrultusunda, uygulama süreci belirlenen üniteyi geleneksel yöntemlerle işlemekte olan kontrol sınıfı ile dijital oyun tabanlı öğretimin yapıldığı deney sınıfı öğrencileri karşılaştırılarak gerçekleştirilmiştir.

Araştırma 2019-2020 eğitim-öğretim yılının I. döneminde, Gümüşhane ili Kürtün ilçesinde 7. sınıfta öğrenim gören 31 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Veriler araştırmacı tarafından geliştirilen akademik başarı testi aracılığı ile toplanmıştır. Akademik başarı testi, araştırmacı tarafından seçilen dijital mobil oyunlarının öğrenci başarısına etkisini belirlemek amacıyla deney öncesi ön test ve deney sonrası son test olarak uygulanmıştır. Araştırma verilerinin çözümlenmesinde Mann Whitney U ve Wilcoxon İşaretli Sıralar testleri kullanılmıştır.

Araştırma sonuçlarına göre, kontrol grubu ve deney grubu karşılaştırıldığı zaman dijital oyunlarla yapılan İngilizce sözcük öğretiminin, klasik yöntemler ile yapılan sözcük öğretime göre öğrencilerin başarısına daha çok katkı sağladığı görülmüştür. Kontrol grubu öğrencilerinin kendi ön test ve son test puan karşılaştırmalarında da son test puanları yüksek çıkmıştır. Yani kontrol grubunda da bir öğrenme/öğretme süreci gerçekleşmiş ve bunun sonucunda da öğrencilerin ön test ve son test puan karşılaştırmalarında böyle bir fark ortaya çıkmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sözcük Öğretimi, Oyun, Dijital Oyun, Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme, Yabancı Dil Öğretimi

AN EXPERIMENTAL STUDY ON TEACHING DIGITAL GAME-BASED ENGLISH WORDS

Beyza Nur KUŞUÇURAN

**Erciyes University, Institute of Educational Sciences
Master Thesis, September 2020
Supervisor: Prof. Dr. Mustafa ÇELEBİ**

ABSTRACT

The main purpose of the study is to examine whether the use of digital games to teach vocabulary in English lessons has an effect on students' success in learning words. In line with this purpose, the research was conducted by comparing the control group, which was taught the target unit with traditional methods and the experimental group where digital game-based teaching was performed.

The research was carried out with 31 students studying in the 7th grade in Gümüşhane Kürtün district, in the first semester of the 2019-2020 academic year. The data were collected through an academic achievement test developed by the researcher. The academic achievement test was applied as pre-test and post-test to determine the effect of digital mobile games selected by the researcher on student success. Mann Whitney U and Wilcoxon Signed-Ranks tests were used to analyze the research data.

When the control group and the experimental group were compared according to the results of the research, it was seen that the English vocabulary teaching with digital games contributed more to the students' success compared to the vocabulary teaching made by classical methods. The posttest scores of the control group students were also high in their pretest and posttest comparisons. In other words, a learning / teaching process also took place in the control group, and as a result, such a difference emerged in the pre-test and post-test score comparison of the students.

Keywords: Vocabulary Teaching, Game, Digital Game, Digital Game Based Learning, Foreign Language Teaching

İÇİNDEKİLER

DİJİTAL OYUN TABANLI İNGİLİZCE SÖZCÜK ÖĞRETİMİ ÜZERİNE DENEYSEL BİR ÇALIŞMA

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK.....	ii
ÖNSÖZ.....	v
ÖZET.....	vi
ABSTRACT.....	vii
İÇİNDEKİLER	viii
TABLolar LİSTESİ.....	xi
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xii
GİRİŞ	1
1.1 Problem Durumu	3
1.2 Araştırmanın Amacı	5
1.3 Araştırmanın Önemi	5
1.4 Tanımlar	6
1.5 Sınırlılıklar.....	7
KURAMSAL AÇIKLAMALAR VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	8
2.1. Yabancı Dil Öğretimi	8
2.2. Sözcük Bilgisi.....	10
2.3. İngilizcede Sözcük Öğretimi	11
2.4. Oyun	13
2.5. Eğitimde Oyunun Yeri	14
2.6. Oyun ve Dil Öğretimi.....	15
2.7. Oyunlar ve Sözcük Öğretimi	17

2.8. Oyun Tabanlı Öğrenme	18
2.9. Dijital Oyun	21
2.10. Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme	23
2.11. İlgili Araştırmalar	25
2.12. Sonuç	27
YÖNTEM.....	29
3.1. Araştırma Modeli.....	29
3.2. Çalışma Grubu.....	30
3.3. Veri Toplama Araçları.....	32
3.3.1. Başarı Testi	32
3.4. Veri Toplama ve Uygulama Süreci	37
3.4.1. Uygulama Sürecinde Kullanılan Dijital Oyunlar.....	39
3.5. Verilerin Analizi.....	46
BULGULAR.....	48
4.1.Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular	48
4.2.İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular	49
4.3.Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular	49
4.4.Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular	50
4.5.Beşinci Alt Probleme İlişkin Bulgular	51
TARTIŞMA- SONUÇ VE ÖNERİLER.....	53
4.1. Tartışma ve Sonuç	53
4.2. Öneriler.....	58
KAYNAKÇA.....	60
EKLER.....	70
Ek 1: İngilizce Dersi Akademik Başarı Testi	70

Ek 2: Uygulama Sürecinde İzletilen Videolardan Ekran Görüntüleri.....	74
ÖZGEÇMİŞ.....	76



TABLolar LİSTESİ

Tablo 1. Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Demografik Özellikleri.....	31
Tablo 2. Ünite kapsamında öğretimi yapılan kelime listesi.....	33
Tablo 3. ‘Environment’ Ünite Öğeleri.....	34
Tablo 4. İngilizce Dersi Akademik Başarı Testinin Madde Analizi Sonuçları.....	36
Tablo 5. Deney Grubu Uygulama Programı	37
Tablo 6. Deney ve Kontrol Gruplarına Ait Ön Test Puanları Arasındaki Farka İlişkin Mann-Whitney U Testi Değerleri	48
Tablo 7. Kontrol Grubuna Ait Ön Test Puanları ile Son Test Puanları Arasındaki Farka İlişkin Wilcoxon Testi Sonuçları	49
Tablo 8. Deney Grubuna Ait Ön Test Puanları ile Son Test Puanları Arasındaki Farka İlişkin Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi Sonuçları.....	50
Tablo 9. Deney ve Kontrol Gruplarına Ait Son Test Puanları Arasındaki Farka İlişkin Mann-Whitney U Testi Sonuçları	50
Tablo 10. Öğrencilerin Son Test Puanları ve Cinsiyetleri Arasındaki Farka İlişkin Mann-Whitney U Testi Sonuçları.....	51

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Oyun Tabanlı Öğrenme İlkeleri	20
Şekil 2. Girdi-Süreç-Çıktı Oyun Modeli (Garris, Ahlers ve Driskell, 2002).....	21
Şekil 3. Nature Warrior.....	39
Şekil 4. Nature Warrior Mobil Oyun Uygulama Süreci	41
Şekil 5. Garbage Truck Dump Driver: Pickup & Recycling	41
Şekil 6. Garbage Truck Dump Driver: Pickup & Recycling Mobil Oyun Uygulama Süreci	42
Şekil 7. Story of a Fish.....	43
Şekil 8. Story of a Fish Mobil Oyun Uygulama Süreci	43
Şekil 9. Recycling Garbage Game	44
Şekil 10. Recycling Garbage Mobil Oyunu Ekran Görüntüsü.....	45
Şekil 11. EcoTrivia: Save The Animals Mobil Oyun Ekran Görüntüsü.....	46

BÖLÜM I

GİRİŞ

Günümüzde teknolojik gelişmelerin hızını yakalamak ve çıkan yenilikleri takip etmek insan hayatını pek çok farklı açıdan ilgilendirmektedir. Bu yenilikler insan alışkanlıklarında ve toplumların hayat tarzlarında bazı farklılıklara sebep olmaktadır. Toplumlarda yaşanan bu farklılıkların yarattığı değişimin en önemli nedenlerinden biri eğitim olarak karşımıza çıkmaktadır. Değişimin öncüsü olan eğitimin de bu değişimlere duyarsız kalmayıp yeniliklere ayak uydurması gerekmektedir ve bu gereklilikle birlikte eğitim de teknoloji ve bilgidaki yeni gelişmelerden etkilenip değişim sürecinde kendini bulmuştur (Yüksel, 2019). Bu değişim sürecinde bilgisayar ve internet önemli bir rol oynamaktadır. İnternetle birlikte bilgi alışverişi de daha hızlı gerçekleşmektedir ve bu doğrultuda bilgisayar ve internetin eğitim ortamlarına bazı katkılar yapması gerekliliği ortaya çıkmıştır. Örneğin, etkileşimli tahtalar veya elektronik hikaye kitapları ile öğrenme ortamlarında yapılan etkinlikler yaşanan teknolojik gelişmelerin eğitim ortamlarındaki bazı olumlu yansımaları olarak düşünülebilir.

Dijital oyunlar; masaüstü bilgisayar, oyun konsolu, akıllı telefon vb. gibi çeşitli elektronik cihazlarda oynanabilmektedir. Bu oyunlar telefon, tablet ve bilgisayar gibi teknolojik cihazlara yüklenmekte ve kullanıcıya her alanda oynama fırsatı vermektedir. Özellikle akıllı telefonların internete her yerden bağlanabiliyor olması dijital oyunlara ulaşmayı zaman ve mekân gerektirmeksizin kolay ve zahmetsiz kılmaktadır. Bilgisayar oyunlarının 1980-1990 tarihleri arasında görmeye başladığı ilgi ve teknolojik gelişmelerin sonucunda bu tür oyunlar eğitimciler tarafından, eğitimde kullanabilecekleri ders materyali olarak görülmeye başlanmıştır (Mayer, Schustack ve Blanton, 1999). Konuyla ilgili yapılan araştırmalarda eğitimde kullanılan eğitsel bilgisayar oyunlarının çocukların başarıları üzerinde birçok olumlu etkisinin olduğu tespit edilmiştir (Donmuş ve Gürol, 2015; İnal, Karakuş, Kızılkaya, Soylu ve Tüzün 2009; Yip ve Kwan, 2007). Hatta uzmanlar bu konu ile ilgili daha da ileri giderek eğitsel dijital oyunların yeni bir öğrenme kültürü oluşturulabileceğine dikkat çekmişlerdir (Zengin, 2019). Bu şekilde oluşabilecek bir

öğrenme ortamının da öğrencilerin hoşuna gideceğine ve alışkanlıklarını daha iyi yönde devam ettirebileceklerine vurgu yapılmıştır.

Dijitalleşen öğrenme ortamlarında cinsiyet değişkeninin avantaj veya dezavantaj yaratabileceği yönünde düşünceler de ortaya çıkmıştır. Örneğin, özellikle erkek öğrencilerin kız öğrencilere kıyasla video oyunları ve diğer dijital oyunlara daha çok ilgi gösterdikleri, cinsiyet ve video oyunları aracılığıyla kelime öğrenme arasında pozitif bir ilişki olduğu düşünülmektedir (Derakhshan ve Khatir, 2015). Garris, Ahlers ve Driskell (2002) ise cinsiyetin sadece oyun tercihlerinde farklılık oluşturduğunu ifade etmiştir. Yapılan araştırmaların bir kısmının sonuçları ise öğrencilerin dili öğrenirken dijital oyunlar kullanmasının akademik başarılarına etkisi üzerinde cinsiyetin anlamlı bir farklılığa yol açmadığı yönündedir (Yıldırım, 2012; Yüksel, 2019)

Eğitsel dijital oyunlar birçok dersin verimliliğini arttırabilir ve bu derslerden birisi de İngilizce dersi olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu ders müfredatında özellikle ortaokul öğrencilerinin öğrenmekte en fazla sıkıntı yaşadıkları kısım sözcük öğrenimidir (Zengin, 2019). Bu kademedeki öğrenciler göz önüne alındığında bu öğrencilerin aslında her öğrenci gibi en çok sevdikleri etkinliğin oyun oynamak olduğu bilinen bir gerçektir. Günümüzde oyun oynama anlayışında bazı değişiklikler yaşanmakta olup öğrencilerin dijital ortamlarda oyun oynamayı tercih ettikleri gözlenmektedir. Yeterli seviyede kelime bilgisi edinmek zor ve uzun bir süreci kapsamaktadır. Yip ve Kwan (2007) özellikle dijital çağda doğan çocukların bu süreci çok sıkıcı bulduklarının altını çizmiştir. Bu negatif algının yıkılabilmesi ve sürecin keyifli bir hale dönüşebilmesi dijital oyunların yardımı ile mümkün olabilir.

Teknolojideki gelişmeler sayesinde çok çeşitli ve eğlenceli dijital oyunlar geliştirilmiştir. Bu oyunlar sadece bilgisayar yazılımlarında oynanabilmekten çıkıp artık mobil cihazlarda da var olmaya başlamışlardır. Mobil cihazlarda var olmasının en önemli avantajı oyunlara ulaşma noktasında çok büyük kolaylık sağlamasıdır. Her yaştan insanı meşgul edebilen ve kullanımı açısından çok pratik olan bu oyunların eğitime dâhil edilebilmesi ve eğitim içerikli oyunların artışı sayesinde 21. yy. öğrencilerinin yani dijital neslin yabancı dilde sözcük öğrenimlerinin daha zevkli bir hal alacağı düşünülmektedir. Bu yüzden dijital oyunların İngilizce sözcük öğretimi ve öğrenimindeki rolü asla göz ardı edilemez.

1.1 Problem Durumu

Teknolojik hayatta gerçekleşmekte olan her bir gelişme eğitim ortamlarına da aynı ölçüde yeni olanaklar getirmektedir. Oluşan yenilikler, yaşanan değişimler sadece bir cihazı veya teknolojik ürünlerin bulunduğu o sektörü etkilememekte aynı zamanda o alanla doğrudan veya dolaylı bağlantısı olan diğer ortamlara da etki etmektedir. Teknoloji kavramı çok büyük bir sahayı içine almakta olup, bu çalışmada irdelenen bölümü ise eğitim teknolojileridir. Eğitim teknolojisi, donanımın (örneğin; ekipman, cihazlar) ve yazılımın eğitim amaçlı geliştirilmesi ve uygulanmasını ifade eder. Bu konu ile ilgili olarak Richley ve Silber ve Ely (2008) eğitim ortamında kullanılan teknolojilerinin özelde amaçlarının öğrenme sürecine katkı sağlamak ve böylece öğretme ve öğrenme sürecini daha verimli hale getirmek olduğunu ifade etmişlerdir. Son otuz yılın teknolojik ilerlemeleri yaşamımızı her açıdan çarpıcı bir biçimde değiştirmiştir. Bu dönemde doğan (net generation, digital natives) dijital yerliler olarak da bilinen yeni nesil, bilgisayarsız bir dünyayı hiç tanımadığı için dünya hakkındaki gerçeklerini, bilgilerini bu dijitalliğin üzerine inşa etmiştir. İnşa edilen bu ortamlara paralel olarak yaşam koşullarında da farklılıklar meydana gelmektedir. Meydana gelen bu farklılıkların yarattığı etkinin gözlemlendiği ilk yerlerden birisi eğitim-öğretim ortamlarıdır. Eğitim-öğretim hayatında aktif bir şekilde rol alan bu yeni neslin değişen ilgi ve becerileri doğrultusunda öğrenme yöntemleri de değişmektedir. Bu noktada, teknolojik gelişmelerle değişen öğrenme ortamları ve öğrenciler arasındaki bağlantıyı sağlamak, değişen öğrenci profilleri ile de öğretmenler arasında herhangi bir kopukluk yaşanmaması adına öğretmenler devreye girmektedir.

21. yy. da yaşanan bu teknolojik gelişmelerin öğretim ortamlarına kazandırdığı en önemli yeniliklerden biri dijital oyunlardır. Aslında oyunlar, sınıf ortamlarında öğrenciler ve öğretmenler için her zaman popülerliğini korumakta, her derse dâhil edilebilirliği ile çok fazla tercih edilmektedir. Günümüzde ise geleneksel oyunların değeri düşmekte olup, bu oyunlar yerlerini dijital oyunlara bırakmaktadır. Dijital platformların yaygınlaşması ile dijital oyunların kullanım alanları da genişlemiş ve hatta sınıf ortamlarına kadar girmiştir. Özellikle öğretimi ve öğrenimi diğer derslere nazaran daha çok gayret isteyen, dersin etkili olabilmesi için iyi bir planlamanın gerektiği yabancı dil eğitiminde çeşitli materyallerle farklı yöntem ve teknikleri kullanarak dersi işlemek dersin verimliliğini büyük ölçüde arttırmaktadır. Ders içeriğinin dijital oyun tabanlı oluşturulmaya

başlanması da son zamanlarda giderek gündemde yer alan bir yöntem olarak karşımıza çıkmaktadır. İkinci yabancı dil olarak İngilizce öğrenen ülkelerin eğitim stratejileri içerisinde yabancı dil eğitime fazlasıyla değer verilmektedir ve bu alanda kullanılan kaynakların güncel tutulması, öğretmenlerin becerileri ve eğitim ortamlarının şartları her zaman gündemde olmuştur (Wu ve Huang, 2017). Yabancı dil eğitimi kendi içinde farklı becerilerden, bölümlerden oluşmaktadır ve her birinin öğretilme süreci farklı zorlukları içermektedir. Bu alanlardan biri olan sözcük bilgisi, dil öğrenen kişi için kritik bir bölüm olarak görülebilir. Yeterli sözcük bilgisine sahip olunmadığı takdirde etkili bir iletişim kurulması mümkün değildir; sözcük öğrenmek hali hazırda zaten zor bir iştir, bu nedenle hedef sözcükleri anlama, üretme ve değiştirme çabası gereklidir (Derakhshan ve Khatir, 2015). Harmer (2007) sözcük bilgisi ile ilgili şöyle demiştir: “Eğer dil yapısı dilin iskeletini oluşturuyorsa, o zaman hayati organları ve etleri sağlayan sözcük bilgisidir.” Horwitz (1988) ise yaptığı araştırmada, İngilizce öğrenen kişilerin çoğunluğunun yabancı bir dil öğrenmenin en önemli kısmının sözcük bilgisi olduğunu belirttiklerini ifade etmiştir. Yıldırım’da (2012) yaptığı araştırma sonucu dil eğitiminde öğrencilerin en fazla sıkıntı yaşadığı kısmın sözcük öğretimi olduğunu belirtmiş ve bu probleme çözüm arayışına girmiştir. Bir dilin çekirdeğini sözcükler oluşturmaktadır. Zayıf sözcük bilgisi dilin dört temel becerisi olan okuma, dinleme, yazma ve konuşma becerilerinin edinimini olumsuz etkiler ve buna bağlı olarak iletişim becerilerinde zayıflığa neden olur. Oxford (1990) çalışmasındaki öğrencilerin sözcükleri hatırlamakta güçlük çektiklerini, bu yüzden hatırlatıcı sözcük aktiviteleri yapılması gerektiğinden bahsetmiştir (Akt. Göz ve Özcan, 2017). Bu aktiviteleri zihinsel bağlantı kurmak (*creating mental linkages*), görüntü ve ses kullanımı (*utilizing images and sounds*), eylemleri uygulamak (*employing actions*) ve gözden geçirme (*reviewing*) olarak 4 kategoriye ayırmıştır. Yaptığı çalışmada gözden geçirme kategorisine odaklanmıştır. Öğrenciler İngilizce sözcüklerin Türkçe anlamlarını tam olarak öğrenemediği için bu derslerde başarıları düşük seviyededir (Anşin, 2006).

Oyunlar birçok öğrencinin hedef dili daha kolay öğrenmesini sağlar ve ayrıca öğretmenlere de hedef sözcüklerin yararlı ve anlamlı olduğu bağlamlar oluşturması konusunda yardımcı olurlar. Oyunlar her dönem öğrencilerin dikkatini çekmiş ve onların içinde bulunduğu süreci eğlenceli hale getirmiştir. Yaşanan değişimlerle birlikte gelenekel oyunlara duyulan ilgi azalırken dijital oyunlara olan ilgi ve dijital oyunlar

aracılığıyla öğrenilen bilgilerin kalıcılığının arttığı gözlenmektedir. Bu doğrultuda yabancı dil öğrenen kitlenin özelliklerinin ve ihtiyaçlarının farklılaşmasına paralel olarak öğretmenlerin ve öğretim ortamlarının da değişmesinin gerekli olduğu düşünülmüştür. Öğretim programlarında yer alan oyun araçlarının dijitalleşmesi ile birlikte, öğrencilerin sözcük öğrenme sürecinde yaşadıkları sorunları çözmek için bu dijital gelişmelerden ne tür katkılar elde edilebileceği yönünde çalışmalar yapılmaktadır. Tüm bunlar göz önünde bulundurularak, bu çalışmada İngilizce sözcük öğretimi amacıyla seçilen bazı dijital oyunların mobil cihazlarda kullanımının ortaokul kademesindeki öğrencilerin akademik başarılarına katkısının olup olmadığının tespit edilmesi problem durumu olarak belirlenmiştir.

1.2 Araştırmanın Amacı

Araştırmanın temel amacı dijital oyunların İngilizce sözcük öğretimi üzerindeki etkisini incelemektir.

Çalışmanın amacı doğrultusunda aşağıdaki araştırma sorularına yanıt aranmıştır:

1. Kontrol ve deney grubu öğrencilerinin öntest başarı puanları arasında anlamlı fark var mıdır?
2. Kontrol grubu öğrencilerinin öntest başarı puanları ile sontest başarı puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
3. Deney grubu öğrencilerinin öntest başarı puanları ile sontest başarı puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
4. Kontrol ve deney grubu öğrencilerinin sontest başarı puanları arasında anlamlı fark var mıdır?
5. Öğrencilerin sontest başarı puanları cinsiyetlerine göre farklılık göstermekte midir?

1.3 Araştırmanın Önemi

Akıllı telefonların yaygınlaşması ve kullanıcı kitlesinin geniş bir yaş aralığına sahip olduğu göz önünde bulundurulduğunda, uygulama yazılımcıları pek çok farklı kategoride değişik amaçlara hitap eden mobil uygulamalar üretmektedirler. Bu uygulamalar içerisinde yabancı dil öğrenmeyi kolaylaştırmak adına hazırlanmış birçok içerik mevcuttur. Bunlar açık bir şekilde sadece dil öğretmeyi amaç edinen eğitici

uygulamalardır. Çoğu öğrenci için bu uygulamalar doğrudan ders atmosferi yaratması nedeniyle uzun soluklu kullanılamamakta ve bir noktadan sonra bırakılmaktadır. Öğrencilerin büyük bir kısmı vakitlerini bu tarz uygulamaları kullanmaktan çok dikkatlerini daha çok çeken, zevk aldıkları ve anlamlı içerikten uzak oyunları oynamayı tercih ederek geçirmektedirler.

Oyunlar aracılığıyla sözcük öğrenimi zaten var olan bir durum iken bu sürecin dijital oyunlarla sağlanmaya başlanması son yıllarda gündemde yer alan bir konu olmaya başlamıştır. Donmuş (2010), dil eğitimini eğlenceli bir hale getirmeye yardımcı olduğundan beri eğitici dijital oyunların değerinin giderek arttığını ifade etmiştir. Dijital oyunlar ve eğitim arasında bir uyum yakalandığı zaman oyunlar eğitici hale gelir, öğrenme ortamları keyifli bir hal alır ve öğrenciler pozitif tutum kazanarak öğrenme sürecine daha motive olmuş bir şekilde devam ederler. Bu nedenle dijital oyunların eğitim ortamlarındaki etkileri göz ardı edilmemeli ve incelenmelidir.

1.4 Tanımlar

Oyun Tabanlı Öğrenme (GBL): Öğrencilerin kendi problemlerini kendilerinin oluşturduğu, bu problemlere yönelik araştırma yapıp akranlarıyla iletişime geçtikleri ve sonucunda da problemi çözdükleri faaliyete oyun tabanlı öğrenme denir (Palancı, 2019).

Dijital Oyun: Bilgisayar, konsol, tablet veya mobil telefonlar gibi elektronik cihazlar için programlanmış olup, oynayan kişilere görsel ortamlar sağlayan oyunlar dijital oyun olarak adlandırılmaktadır.

Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme (DGBL): Oyunu öğrenme içeriğini iletmek için bir araç olarak kullanan bir paradigmadır, tamamen yeni bilgi ve beceriler geliştirmek gibi belirli bir amaç için kullanıcılarını cezbetmek ve meşgul etmek amacıyla bilgisayar oyunlarının gücünü kullanmakla ilgilidir (Korti, 2006).

Ayrıca, dijital oyun tabanlı öğrenme, belirli öğrenme hedefleri, sonuçları ve deneyimleri sağlamak için ilgi çekici ve sürükleyici öğrenme deneyimleri oluşturmak amacıyla video ve bilgisayar oyunlarının özelliklerini kullanan bir uygulama olarak tanımlanır (Freitas, 2013).

1.5 Sınırlılıklar

- Araştırma 2019- 2020 eğitim-öğretim yılında Gümüşhane ilinde bulunan resmi bir ortaokulun 7. sınıf öğrencileri ile
- Uygulamanın gerçekleştirildiği 5 haftalık süre ile
- “Environment” ünitesi ile
- Araştırmada kullanılan başarı testinin ölçtüğü davranışlar ile sınırlıdır.



BÖLÜM II

KURAMSAL AÇIKLAMALAR VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. Yabancı Dil Öğretimi

Türk Dil Kurumu dili, “insanların düşündüklerini ve duyduklarını bildirmek için kelimelerle veya işaretlerle yaptıkları anlaşma, lisan, düşünce ve duyguları bildirmeye yarayan herhangi bir anlatım aracı” olarak ifade etmektedir (TDK, 2020). Collins’in sözlüğünde ise “Dil, belirli bir ülke veya bölgenin insanları tarafından konuşmak veya yazmak için kullanılan bir dizi ses ve yazılı simgeden oluşan bir iletişim sistemidir” şeklinde tanımlanmaktadır (Collins Dictionary, 2020).

Dil insan ilişkilerinde önemli bir yere sahiptir, bireyin dünyadaki yerini ve değerini belirleyen bir olgudur ve insanın duygu, düşünce ve isteklerini açığa vurmasını, yaşamını devam ettirmesini sağlamaktadır (Çelebi, Bozgeyikli ve Çetinkaya, 2018). İnsanlar temel ihtiyaçlarını dil sayesinde karşılar. Dil sayesinde çevredeki insanlarla iletişim kurup, onlar ve yaşanılan çevre hakkında bilgi edinilir. Farklı toplumlardan gelen insanlarla iletişim de dil aracılığı ile sağlanır. İnsanlar ve toplumlar arası iletişimin önemi, teknolojik gelişmelerin hızla arttığı, dijital öğretim ortamlarının yaygınlaştığı ve küreselleşme sebebiyle toplumsal sınırların ortadan kalktığı günümüz dünyasında kendini daha çok hissettirir olmuş ve yabancı bir dil bilmenin önemi de kendini oldukça açık bir şekilde belli eder olmuştur. Bu sebeplerden ötürü kendi anadilimizi ve diğer dilleri bilmenin ve etkili bir şekilde kullanmanın önemi her geçen gün daha iyi anlaşılmaktadır. Durmuşçelebi (2007) yabancı dil öğretimine geçilmeden önce öncelikle anadil öğreniminde hedeflenen düzeye gelinmesi gerektiğini vurgulayarak, ikinci bir dilin öğretiminde çocuğun kendi dilinden hareket etmek ve değişik dil çalışmaları arasında sıkı bir ilişki kurmanın çoğu dilbilimcilerin de kabul ettiği dil öğretim ilkelerinden olduğunu belirtmiştir.

Yabancı dil öğretimi ve öğrenimi konusuna gelindiğinde ise, Altan (2017) yabancı dil bilmenin önemini şöyle vurgulamaktadır:

- Yabancı dil öğrenimi beyni harekete geçirerek merak ve öğrenme arzusunu tetikler ve tatmin eder.
- Yabancı dil öğrenen çocuklara özellikle yaratıcılık alanında ve farklılıkları çok daha erken yaşlarda takdir etme kişiliğini kazandırmak gibi daha güçlü bilişsel beceriler sergilemelerini sağlar.
- Yabancı bir dil öğrenme, zihinlerimizi yeni pencerelere, yeni kültürlere ve yeni düşünme yollarına açar.
- Rahatlıkla seyahat edebilmeyi ve yurt dışındaki insanlarla daha rahat iletişim ve bağlantı kurabilmemize yardım eder.
- Çift dilli insanlar, tek dil konuşanlara göre çevrelerindeki değişimleri gözlemleme konusunda daha gelişmiş beceriler sergilerler.
- Çift dilli olmak, demans ve Alzheimer gibi hastalıkların belirtilerinin ortaya çıkmasını geciktirir.

Yukarıda bahsedilen maddelerin yanı sıra, yabancı dil öğrenimine duyulan gereksinim, teknolojik iletişim cihazlarının gelişmesi ile birlikte toplumlararası ilişkilerin artmasıyla da önemli bir hal almıştır. Yabancı dil bilmenin çağdaşlık göstergesi olarak algılanmasıyla birlikte de insanlar için değeri artmış ve öğrenmek için büyük bir çabaya girmişlerdir. Devlet de halkın bu çaba ve ilgisine karşılık dünyadaki bu değişime yönelik yabancı dil öğretimini geliştirmek amacıyla yabancı dil derslerine ağırlık veren okulların sayısını ve okul türlerini çoğaltma çalışmalarında bulunmaktadır (Özer ve Korkmaz, 2016).

Yabancı dil öğretimiyle ilgili olarak yapılan son değişikliklere göre 2013 yılında MEB Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı'nın kararıyla İngilizce dersleri 2. sınıftan itibaren programda yer almaya başlamıştır (Yücel, Dimici, Yıldız ve Bümen, 2017). Dil bilme gereksiniminin öneminin her geçen yıl daha fazla fark edilmesi ile ilkökul ikinci sınıftan lise son sınıfa kadar İngilizce dersi zorunlu olarak okutulmaya başlanmıştır (Özer ve Korkmaz, 2016).

Dil öğrenimi zor bir iştir. Bu süreçte öğrencinin ilgisi ve çabası bu işi başarmasının en önemli öncüllerindendir. Öğrenen, becerileri mümkün olduğunca kazanmak istiyorsa, bu ilgi ve çaba öğrenme süreci boyunca devam etmelidir. Ancak, öğretmenin ne kadar uğraştığına bakılmaksızın, öğrencilerin derse olan ilgisini geri kazanamayacağı zamanlar

vardır. Öğretim sürecinde bu çok önemli zamanlarda, kitapta yer alan etkinlikler dışındaki faaliyetler iyi kullanılmalıdır.

Aynı materyalleri tekrar tekrar kullanmanın stresi ve can sıkıntısı veya tekdüzeliği, farklı aktiviteler veya etkinlikler kullanılarak giderilebilir. Burada devreye girebilecek oyunların kullanımı ise öğrencilerin ilgilerini kaybettikleri istenmeyen bir duruma olası bir çözüm olabilir. Oyunlar eğlencelidir ve ders içeriğini tamamlamanın iyi bir yoludur, çünkü öğrencilerin eğlenirken aynı zamanda daha fazla şey öğrenebiliyor olmaları yaygın olarak bilinen bir gerçektir.

2.2. Sözcük Bilgisi

Sözcük bilgisi bir dilin en önemli parçalarından biridir, bu yüzden şimdiye kadar birçok farklı tanım yapılmıştır. Sözcük bilgisi “Bir insanın bilmesi ve kullanması gereken tüm sözcükler ve özellikle yabancı dil öğrenme kitaplarında yer alan, anlamlarıyla birlikte bir kelime listesi” olarak tanımlanmıştır (Oxford Learner’s Dictionaries, 2020). Sözcük bilgisi, yabancı dilde uzmanlaşmanın ilk ve en önemli adımıdır. Sözcük anlamı, bir ifadeyi, paragrafı vb. anlamamanın anahtarlarından biridir ve sözcük bilgisi aynı zamanda dinleme, okuma, yazma ve konuşma olmak üzere dört ana beceri arasında bir bağlantı görevi görür (Sagın, 2019). Bu yüzden öğrenilmekte olan hedef dilde her türlü bilgiyi kavrayabilmek için yeterli sözcük bilgisine sahip olmak gerekmektedir. Blachowicz ve Fisher (2015), sözcük bilgisinin bir kavram hakkındaki şeyleri gösteren sözcükler ve sözcük grubu anlamına geldiğini belirtmektedir (Akt. Arıt, 2019). Nation’a (2001) göre sözcük bilgisi, sözcüklerin en az dilbilgisi ve dil yapıları kadar önemli olduğu ve yabancı dil öğrenenlerin genel yeterliliği için tamamlayıcı bir parça, sağlıklı bir iletişim için ise ön koşul teşkil eden bir kavramdır. Bu ifadeler sözcük bilgisi eksikliği olursa anlamlı bir iletişimin sağlanamayacağını ortaya koymaktadır.

Bir sözcük hakkında her şeyi bilmek için sözcüğün biçimini, kullanımını ve anlamını bilmek gerekmektedir (Nation, 2001). Sözcük bilgisi derinlik (sözcüklerin çeşitli anlamlarını bilmek), genişlik (çeşitli konularda sözcükler bilmek) ve ağırlık (bir konuda oldukça çok sözcük bilmek) olmak üzere üç boyutta tanımlanmaktadır (Özbay ve Melanlıoğlu, 2008). Yazılan, okunan ve söylenen şeyleri anlamamanın yolu sözcüklerin anlamları hakkında bilgi sahibi olunmasıdır. Sözcük dağarcığı zengin olan bir kişi düşünme sürecinde zorlanmaz, akıcı konuşmalar yapar ve bir konuyla ilgili farklı fikirlere

sahip olur. Ayrıca, kendisini çok daha rahat ifade edebilmekte, yapılan telaffuzları algılayabilmekte, metinleri telaffuz edebilmekte ve anlayabilmektedir (Demirel, 2020). Bu nedenler göz önüne alındığında yeni bir sözcük öğrenme, sözcük bilgisi ve sözcük haznesinin geniş ve zengin olması çok önemlidir.

Sözcük bilgisi yabancı dil veya ikinci bir dil öğrenenler için temel bir araç olarak görülür çünkü yabancı dilde yetersiz bir sözcük bilgisi avantajlı iletişimi engeller (Rahimi Esfahani, Rafizade Tafti ve Hajijalili, 2019). Schmitt (2000) ise sözcük bilgisinin ikinci bir dilin güvenliğini ve zindeliğini sağlamak için temel oluşturduğunu vurgulamaktadır. Rubin ve Thompson (1994) ise "Bir kişi çok fazla sözcük bilmeden yabancı bir dili konuşamaz, okuyamaz veya oluşturamaz. Sözcük bilgisi yabancı bir dil öğrenmenin kalbindedir" demiştir (Akt. Rahimi Esfahani, Rafizade Tafti ve Hajijalili, 2019).

2.3. İngilizcede Sözcük Öğretimi

İyi bir İngilizce öğrenimi ve öğretiminin kalbi zengin sözcük bilgisinden oluşmaktadır. Sözcüksüz bir dil öğrenmek neredeyse imkansızdır. Sözcük öğretiminin çok önemli olduğunun vurgulanmasının en büyük nedeni ise sözcüklerin zaten dilin kendisi oluşu ve insanlar arasındaki iletişimin sözcüklere dayanmasıdır. Hem öğretmenler hem de öğrenciler, sözcük edinmenin dil öğretiminde merkezi bir faktör olduğu konusunda hemfikirdir (Walters, 2005). Demirel (2020) ise sözcük öğrenimini yabancı dil öğreniminin temel yapı taşı olarak görmektedir. Yabancı dil öğretiminde sözcük bilgisi tüm temel becerilerin geliştirilmesinde tamamlayıcı bir etkidir. Yabancı bir dil öğrenirken telaffuz, imla, yapı ve sözcük bilgisi gibi öğelere dikkat edilmesi gerekir. İngilizce becerilerini geliştirebilmek için, öğrencilerin dilin sözcük dağarcığını bilmeleri ve hâkim olmaları önemlidir (Linse, 2005).

Öğretmenler eğitim ve öğretim sürecinde sözcük öğretimi gerçekleştirirken bazı problemlerle karşılaşabilir. Süreç içinde öğrenciyi motive etme, ilgisini kaybetmeden belli bir seviyede tutabilme ve tatmin edici sonuçlar elde etmek için öğrencilere nasıl öğretilbileceği konularında sıkıntılar yaşanabilmektedir. Bu sıkıntıların yaşanma ihtimallerini ortadan kaldırmak adına öğretmen kendini çeşitli ve güncel tekniklerle öğreteceği konuya hazırlamalıdır. Hatta o konuda uzmanlaşabilmeli ve sürece dâhil olmalıdır.

Dilbilimci David Wilkins, “Dilbilgisi olmadan çok az şey aktarılabilir, sözcük bilgisi olmadan hiçbir şey aktarılamaz” (Akt. Bakhsh, 2016) diyerek sözcük bilgisinin önemine dikkat çekmektedir. Genç öğrenciler genellikle konuşmayı öğrenmeye başladığında etiketleme becerilerini kategorize ederler (Thornbury, 2002). Thornbury, genç öğrencilerin karmaşık fikirler inşa ettikleri bir ağ geliştirdiklerini belirtmektedir. Bu süreçte öğrenciler eşanlamlılar, zıt anlamlılar gibi başka sözcükler olduğunu fark ederler.

İşlenen ünite ile ilgili bilinmeyen sözcüklerin tahtaya yazılması ve bunların ana dildeki karşılıklarının yazılarak sözcüklerin öğretilmesi yöntemi olan çeviri yöntemi, günümüzde benimsenen bir yöntem olmaktan çıkmıştır. Dilbilgisi çeviri yönteminde, ilgili metinde geçen bilinmeyen sözcükler çıkarılıp ana dilde karşılıkları, eş anlamlıları ya da zıt anlamlıları ile birlikte öğretilmektedir (Demirel, 2012).

Doğrudan yöntemde ise, ders içerisinde geçen diyalogdaki sözcükler ilgili görsellerle verilmekte ve sözcük öğretimi görsellerle desteklenmektedir. Bu yöntemde diyaloglarla ilgili görseller, jest mimiklerle desteklenmekte, ana dilde karşılıkları verilmekte, geçen sözcükler diyalog ekseninde öğretilmektedir (Günday, 2015).

İşitsel görsel yöntemde sözcük öğretimi yapısal araştırmalar, görsel ve hedef dildeki açıklamalardan yararlanılarak yapılmaktadır. Yabancı dil öğrenme sürecinin başlangıcında olan bireylere sözcük öğretiminin görseller, nesneler ve videolar kullanılarak yapılması etkili olmaktadır. Bu sayede sözcük öğrenme daha renkli hale gelmektedir.

Eylem odaklı sözcük öğretiminde sözcüklerin toplumsal olaylarla bağlantılı ve eyleme dönük etkinliklerle öğretimi yapılmaktadır (Günday, 2015). Dijital teknolojilerin geliştiği ve sınıf ortamlarında kullanımının yaygınlaştığı günümüz eğitim öğretim sisteminde, eylem odaklı sözcük öğretimi için bu teknolojilerin kullanılması yarar sağlayacaktır.

Öğrencilerde sözcük haznesini geliştirmeye yönelik uygulama ilkelerini Günday (2015) şöyle ifade etmektedir: Öğrencilere yaş düzeylerine ve dil seviyelerine uygun sözcükler öğretilmelidir. Günlük yaşamda sık kullandıkları sözcüklerin öğretimine öncelik verilmelidir. Sözcükler liste halinde değil de ilgili konu dâhilinde, cümle içerisindeki anlam ve kullanımlarıyla öğretilmelidir. Öğrenciler sözcükleri ezbere değil bir etkinlik kapsamında kullanarak, ilişkilendirme kurarak öğrenmelidir. Orta ve ileri düzey

öğrencilere sözcüklerin farklı anlamları, farklı kullanımları öğretilmelidir. Saran, Çağılltay ve Seferoğlu (2008) yaptıkları araştırmada ülkemizdeki öğrencilerin İngilizce konuşurken kendilerini ifade etmekte zorlandıklarını, yıllarca İngilizce eğitimi almalarına rağmen konuşamadıklarını ifade etmektedirler. Şurası bir gerçektir ki yabancı dil öğrenen bireylerin kendilerini ifade etme noktasında anlama ve anlatım becerilerinin güçlü olması sözcük dağarcıklarının ne denli geniş ve zengin olduğuna bağlıdır. Bu durumda da sözcük öğrenmenin ve öğretiminin değeri bir kez daha ortaya çıkmaktadır.

2.4. Oyun

Oyun çocuğun gelişimi üzerinde etkisi göz ardı edilemeyecek kadar önemli bir faaliyettir. Çocuk kurduğu hayaller ve oynadığı oyunlar sayesinde düşünme becerileri ve yaratıcılık gibi zihinsel alanlarını geliştirir. Çocukların duygu ve düşüncelerini ifade ettiği, çevresini tanımasına ve farklı tecrübeler edinmesine yardımcı olan oyun kavramının tek bir tanımı yoktur. Alanyazın incelendiğinde, oyun kavramı ile ilgili birçok tanımlamanın yapılmış olduğu görülür. Bu tanımlara geçmeden önce TDK'nin yaptığı oyun tanımına bakılması iyi olacaktır.

TDK oyun kavramını “Yetenek ve zekâ geliştirici, belirli kuralları olan, güzel vakit geçirmeye yarayan eğlence” şeklinde tanımlamıştır (TDK, 2020). Collins Cobuild İngilizce Dil Sözlüğü, bir oyunu “sabit kuralları takip ettiğiniz ve bir rakibe karşı kazanmaya veya bir bulmacayı çözmeye çalıştığınız beceri, bilgi veya şans içeren bir etkinlik veya spor” olarak tanımlar (Dictionary, 2020).

Oyun oynamanın çocuğun varlığını ve özgürlüğünü ifade eden bir eylem olduğu söylenebilir. Özellikle fiziksel ve zihinsel denge için çok önemlidir ve güçlü sosyal ilişkileri teşvik etmektedir (Brown ve Vaughan, 2009). Oyun, kişinin özellikle çocukluk dönemlerinde bedensel ve bilişsel gelişimine katkı sağlayan, düşünce ve duygularını ifade edebildiği etkinlikler ve kişilerin kendi kendilerine öğrenmelerine katkısı olan, kişilerin öğrenecekleri bilgileri kendilerinin keşfettiği, yaparak ve yasayarak öğrenmenin gerçekleştiği etkinlikler bütünüdür (Erkan, 2019).

Piaget'e göre oyun, dış dünyadan alınan uyarıların özümleme ve uyum sistemine yerleştirme yoludur, çocuğun zihinsel gelişimini destekler ve insan davranışlarında daima vardır (Akt. Avedon ve Sutton-Smith, 1971).

Koçyiğit, Tuğluk ve Kök (2007) yaptıkları çalışmada oyunu, belirli bir amaca yönelik ya da amaçsız olarak, kurallı ya da kuralsız, çocuğun tüm gelişim alanlarına etki eden, çocuğun isteyerek ve hoşlanarak katıldığı, araçlı ya da araçsız olarak gerçekleştirilen en doğal öğrenme aracı şeklinde tanımlamışlar.

Oyun bir çocuğun hayatının en başından itibaren dış dünya ile ilişkisini kolaylaştırdığı gibi aynı zamanda çocuk için en doğal öğrenme aracıdır ve çocuğun yaşamı için gerekli olan pek çok davranış, bilgi ve beceri oyun yolu ile kazanılmaktadır (Balcı, Kılıç, Şahin ve Yazar, 2015). Sosyal ve zihinsel olarak çocukları geliştiren bir araç olan oyunlar, özellikle okul öncesi ve ilköğretim dönemlerinde çocuğun her anlamda gelişimine katkı sağlamaktadır. Oyunlar, çocukların iletişim ve dil becerilerinin gelişmesine, sosyal ilişkiler kurmalarına, kendilerini ifade edebilmelerine ve paylaşma alışkanlığını kazanabilmelerine yardımcı olan aktivitelerdir (Yalçın ve Bertiz, 2019).

Yapılan tanımlar derlendiğinde, oyunun bir insanın bebeklikten itibaren yaşamının her döneminde farklı gelişim alanlarına etki ettiği, duygu ve düşüncelerini ifade etmede kolaylıklar sağlayarak iletişim becerilerini geliştirdiği anlaşılmaktadır. Hem sosyal hem zihinsel olarak öğrencilerin daha iyi niteliklere sahip bireylere evrilme sürecine katkı sağlayan oyunların önemi unutulmamalıdır.

2.5. Eğitimde Oyunun Yeri

Temel eğitimin vazgeçilmezi olan oyunla eğitim, öğretmenlerin eğitim hedeflerine ulaşabilmeleri açısından kullandıkları araçlardan sadece biridir, fakat doğru kullanılırsa en etkilisi unvanına sahip olabilir. Her branştan öğretmenin ders içinde planlayıp kullanabileceği oyunla eğitim, öğrencilerin fiziksel, zihinsel, duygusal ve sosyal gelişimlerini amaç edinen eğitimin tamamlayıcısı ve ayrılmaz bir parçası olarak görünen bir faaliyettir. Oyunların dikkat çekici ve insanları mutlu eden bir uğraş olarak kabul edilirliliği durumu yalnızca çocuklar tarafından değil her yaştan birey için geçerlidir. Kimi zaman öğretmenler ve ebeveynler bu eğlenceli uğraşları araç olarak kullanıp öğrencilere ve çocuklarına hedefledikleri kavramı öğretme fırsatı yakalayabilirler.

Muro ve Kottman (1995), çocukların kendilerini ifade etmeleri için fırsat olarak sunulan oyunların, eğitim açısından bir öğrenme aracı olarak değerlendirilebileceğini belirtmektedir (Akt. Güntepe ve Usta 2017). Eğitim öğretim ortamlarında uygulanan

aktiviteler oyunlar ile çeşitlendirilebilir. Oyunların eğlendirici tarafı çocukların öğrenme etkinliklerini daha zevkli hale getirirken aynı zamanda tüm enerjisini oyuna veren öğrenci için etkili bir öğrenme ortamı oluşturmalarıdır (Yavuzkan, 2019). Oyunlar, sınıf atmosferini rahatlatmaları ve öğrencilere özgürlük alanı sağlamaları bakımından öğretmenlerin derslerden daha olumlu dönütler almasına yardımcı olabilir. Aynı zamanda, öğrencilerin aktif olduğu bu öğrenme ortamları öğrencilerin yaratıcılık becerilerinin de gelişmesi adına önemlidir.

Ginsburg (2007) oyunun çocukların karşılaştıkları problemleri yaratıcı bir şekilde çözebilme, kendilerini ifade edebilme ve başkalarıyla iletişim kurabilme gibi becerileri kazanmaları için fırsatlar sunduğunu, bir öğrenme ve gelişim aracı olarak da büyük bir öneme sahip olduğunu dile getirmiştir. Oyunlar motive edici ve eğlendirici oldukları için sessiz ve utangaç öğrencilere de fikirlerini ve duygularını ifade etme şansı verirler.

Çocukların hayatlarının büyük bir kısmını oyun oynama faaliyetleri oluşturmaktadır. Öğretim insanların doğal ortamlarında gerçekleşmelidir ve insanın doğal eğilimlerini dikkate alarak eğitim ortamları düzenlenmelidir (Yüksel, 2019). Bu sebeple, Açıkgöz (2003) oyunların dahil edildiği öğrenme/öğretme sürecinin öğrencilerin derse karşı ilgisini sağlayabileceği, derslerin daha eğlenceli ve ilgi çekici hale gelebileceğini, ayrıca öğrencileri de derse karşı motive edebileceğini ifade etmiştir.

Eğitimde bilginin kolayca karşı tarafa iletilmesi ve öğrenilen bilgilerin de yeni bilgi pencerelerine açılması ilişkisi oldukça önemli olduğu için bu bağlantıyı sağlama noktasında ‘oyun’ unsurunun fazlasıyla önemli olduğu ve eğitim öğretim ortamlarına ihmal edilmeden dâhil edilmesi gerektiği unutulmamalıdır.

Lee (1979) eğitimde oyunun avantajlarını, oyunların motive edici ve zorlayıcı olduğu, öğrencilerin öğrenme çabasını oluşturmalarına ve sürdürmelerine yardımcı olduğu, dört temel dil becerisinin de pratiğini sağlayabildiği, iletişim ve etkileşime teşvik ettiği ve dil kullanımı için anlamlı bir bağlam oluşturduğu şeklinde listelemiştir (Akt. Şenergüç, 2007).

2.6. Oyun ve Dil Öğretimi

Yabancı dil becerilerinden olan yazım, telaffuz, okuma, dinleme, sözcük öğretimi veya dil bilgisi gibi beceri alanlarının hepsinde eğlenceli ve keyifli bir ortam sağlanarak hedeflenen konuların hepsinin öğretilmesinde oyunlar kullanılabilir.

Oyunların bazı önemli avantajları bulunmaktadır. Bradley, Lindström ve Rystedt (2010) bu konuyla ilgili özellikle üç noktayı vurgulamaktadır.

- 1- Oyunlar tüm öğrencileri öğrenme izleğine (prosedürüne) bağlar:** Öğrencilerin çift veya gruplar halinde oyun oynadıklarında, başkalarının taahhütlerini algılama, hoş karşılama ve grup oluşturma yeteneklerini kullanma şansına sahip olduklarını vurgulamaktadır. Yani bazı sınıf oyunları sınıftaki diğer her arkadaşına karşı kazanmak için çalışan bireylerin olmasını gerektirir. Bu tür bir oyun, son derece enerjik ve odaklanmış öğrencilerle takdire şayan bir şekilde işlev görür.
- 2- Oyunlar eşgüdümün yanı sıra koordineli çabaya da bir şans verir:** Sınıf oyunları, öğrencilere ortak bir hedef kazandırma yönünde ilerlerken bir araya gelip birbirleriyle iş birliği yapma fırsatı da verir. Bazı oyunlarda öğrenciler birlik olurlar, bu da refakatçi koçluğu veya kazanma hedefi gibi yardımcı yeteneklerin kullanılmasını sağlayabilir. Öğrenciler gerçekten oyuna adapte olduklarını fark etmeyebilirler, daha ziyade ortak bir hedefe doğru iş birliği yapmaktadırlar.
- 3- Oyunlar öğrenme sürecinde aktardıkları bilgiler ile ilgilidir:** Eğlenceli ve kabul edilebilir bir öğrenme ortamı oluşturmak öğrencileri yönlendirmek için önemli bir ilk adımdır. Araştırmalar, sınıf oyunlarının öğrenmeyi teşvik eden güçlü stratejiler olduğunu göstermektedir.

Kişi yeni öğrenilen dili anlamak, doğru bir şekilde tekrarlamak, dili manipüle etmek ve konuşma veya yazılı kompozisyonda bilinen tüm dili kullanmak için çaba göstermelidir. Yeni bir dili öğrenmek uzun bir süreci içermektedir ve her aşamasında ayrı bir çaba gerektirmektedir. Konuyla ilgili Betteridge, Buckby ve Wright, (1984) oyunların birçok öğrenciyi ilgi ve çalışmalarını sürdürmeye teşvik ettiğini, aynı zamanda oyunların öğrenilen dilin kullanışlı ve anlamlı olduğu içerikler oluşturulması noktasında öğretmenlere de yardımcı olduğunu belirtmektedirler. Öğrenciler oyun oynatıldığı zaman oyunda yer almak isterler ve bunun için oyun içerisinde bulunan diğer arkadaşlarının söylediklerini anlamaları ve aynı şekilde kendilerini yazılı veya sözlü olarak ifade

edebilmeleri gerekmektedir. Bu durumda öğrenilen dili kullanma fırsatı ortaya çıkmaktadır.

Dil öğrenirken oyun aracıyla öğretilen konuyu veya kavramı daha sık kullanarak pekiştirmek amaçlanmaktadır. Oyun süresince öğrencilere eğlenceli bir ortam sağlanır. Shaptozhvili (2002) öğrencilerin oyun esnasında kendilerini oyuna çok fazla kaptırdıklarını ve bu sebeple dil öğrenme ile karşı karşıya olduklarını bile unuttuklarını belirtmektedir (Akt. Gömleksiz, 2001). Yabancı dil öğrenmekte olan öğrencilerin kaygı ve endişe seviyeleri yüksek olabilmektedir. Buna yardımcı olması, öğrencilerin dil öğrenme endişelerinden kurtulup rahat hissetmesi amacıyla da oyun kullanımının faydalı olduğu görülmektedir (Gömleksiz, 2001).

Larsen-Freeman (2000) etkili yabancı dil öğrenme ortamı oluşturmada oyunun önemini vurgulamakta ve oyun ile öğrencilerin gerçek iletişim ortamlarında pratik yapabilme fırsatı bulduğunu belirtmektedir. Freeman'ı destekleyici olarak Tosuncuoğlu (2013), oyunların bir dilin pratiğinin gerçekleştirilmesi için iyi bir yol olduğunu, öğrencilerin gerçek yaşam içerisinde kullanacakları dili kullanmalarına olanak sağladığını ve oyunların öğrencileri dili kullanmaya teşvik edip, onları eğlendirdiğini, gereken bilgiyi öğrettiğini ve kullanım akıcılığı sağladığını ifade etmektedir. Bu sebepler sayılmasa bile, genelde oyunlar öğrencilere, yabancı bir dil öğreniminin zor olmadığını anlamaları ve o dilin güzelliklerini, inceliklerini görmeleri noktasında yardımcı olur.

2.7. Oyunlar ve Sözcük Öğretimi

Yabancı dil öğrenme serüveninin ayrılmaz bir parçası olan sözcük öğrenimi, öğrenen kişilerin çoğu tarafından yorucu ve zahmetli olarak tanımlanmaktadır. Sadece öğrenenler değil eğitimciler açısından da bu şekilde görülmektedir. Bu nedenle sözcük öğreniminin nasıl yapılacağı konusunda farklı fikirler ve yöntemler bulunmaktadır.

Öğrencilerin içinde oyun sözcüğünün geçtiği her konuya çok fazla heyecanlandıkları ve olumlu tepkiler gösterdikleri aşıkardır. Eğitim-öğretim hayatında hem öğrenci hem eğitimci olarak edinilen deneyimler düşünüldüğünde, her öğrencinin oyunlar aracılığı ile dil öğrenme konusunda istekli olduğu bilinmektedir. Bilim insanları oyun denince akla sadece eğlence fikrinin gelmemesi gerektiğini, bunların dil eğitiminde de rol oynayabileceğini ifade etmektedir. Aynı zamanda, öğrencilerin yabancı dil kullanıcıları

olarak, iletişim yetisi edinerek, bilinçli bir analiz yapmadan ya da öğrenme sürecini anlamadan bile dili öğrenmesine yardımcı olmaktadır (Tosuncuoğlu, 2013).

Lee (2006) çoğu sözcük oyununun, öğrencileri doğru biçimleri öğrenmeye çalışmak yerine, dili kullanmaya yönelttiğini düşünmektedir. Ayrıca, oyunların yabancı dil öğretimi programlarında yan materyal olarak değil de daha merkezi bir yerde bulunması gerektiğini de belirtmektedir (Akt. Tosuncuoğlu, 2013).

Halliwell (1992) genç öğrencilerin sınıfa getirdiği yaratıcı dil becerisi nedeniyle, öğretmenlerin de öğrencilere kendilerini ifade edebilecekleri iletişimsel bir atmosfer sağlamaları gerektiğini savunmaktadır. Ayrıca, herhangi bir etkinlik içerisinde kullanılan dil öngörülemez, tahmin edilemez olduğu için böyle durumlarda öğretmenler öğrencileri dili aktif bir şekilde inşa etmeleri için teşvik etmelidirler. Bu yüzden oyunlar önemli ve yararlıdır. Sadece eğlenceli olması değil, aynı zamanda iletişim kurma ve öngörülebilirlik yaratma arzusu yaratırlar.

Öğrencilere sözcük öğretirken oyunları kullanmak için çocukları oyuna dâhil eden ve dilin dilbilimsel yönlerine hâkim olan eğitimli öğretmenlere ihtiyaç duyulur. Buna ek olarak oyunların anlaşılabilir olması da çok önemlidir. Oyunların anlaşılması, öğrencilerin oyun oynarken öğrenmelerini sağlayan bu oyunların çeşitliliğini kendi kendilerine arttırmalarına ve yeni oyunlar bulmalarına yardımcı olabilir.

2.8. Oyun Tabanlı Öğrenme

Oyun tabanlı öğrenme, öğrenme çıktılarını tanımlayan bir oyun türüdür. Genel olarak, oyun temelli öğrenme, konuyu oyunla dengelemek ve oyuncunun bahsedilen konuyu gerçek dünya içerisinde muhafaza etme ve uygulama yeteneğini dengelemek için tasarlanmıştır; aynı zamanda, öğretmenler ve öğrenciler oyun oynama deneyimine derinlik ve bakış açısı eklemek için iş birliği yaparlar (Team, 2013).

İyi bir oyun tabanlı öğrenme uygulaması bizi tanıdık ve ilgili görünen sanal ortamlara çekebilir. Etkili bir oyun tabanlı öğrenme ortamında hedeflere doğru hareket edilir, eylemler seçilir ve bu eylemlerin sonuçları tecrübe edilebilir. Risksiz bir ortamda hatalar ve deneyler yapılarak, bir şeyler yapmanın doğru yolu aktif olarak öğrenilip

uygulanabilir. Bu durum sanal bir ortamdan gerçek hayata davranış aktarımı ve düşünce uygulaması açısından büyük kolaylık sağlamaktadır.

Cahill (2019) oyun tabanlı öğrenmenin arkasında bulunan ana temanın tekrar, başarısızlık ve hedeflerin başarılmasından oluşmakta olduğundan bahsetmiş ve şu şekilde devam etmiştir; oyuncu kolay seviyeden yavaşça başlar ve en zor seviyelere çıkana kadar oyunla ilgili beceriler kazanır, iyi planlanmış ve iyi tasarlanmış oyunlar oyuncunun kazanması için yeterince kolay olmakla birlikte, onu zorlu koşullarda tutmak için yeterli zorluk sağlayacaktır.

Oyun tabanlı öğrenme de bu konseptin aynısına sahiptir ve bir dersin kazanımlarının öğretilmesi için aynı süreci uygular. Öğrenciler bir hedefe yönelik çalışır, davranış seçer ve bu davranışların sonuçlarını tecrübe ederler. Aktif olarak öğrenir ve yapılması gerekenlerin doğru şekilde olması için pratiğini yaparlar. Sonuçta pasif öğrenme yerine aktif öğrenme gerçekleşmiş olur.

Uçuş simülatörleri oyun temelli öğrenmenin etkililiğine mükemmel bir örnektir. Pilotlar eğitim sırasında yaygın olarak uçuş simülatörleri kullanır ve onlara ulaşmaları için çok özel hedefler ve pratikler verilir; sonuç ise ders ve teorilere kıyasla çok daha etkilidir (Cahill, 2019).

Oyunlar çocukların fiziksel, bilişsel, duygusal ve sosyal olarak problem çözme yoluyla geliştirdikleri doğal bir öğrenme sürecidir. Daha önce yapılmış etkili bir çalışmada Bruner (1972) nesnelerle oynama imkânı olan çocukların sadece üst düzey problem çözme becerilerinde başarılı olmadıkları aynı zamanda sorunları çözmeye çalışırken zorluklarla başa çıkmada daha fazla tolerans geliştirdiklerini, yaratıcı olduklarını ve daha olumlu tutumları olduğunu gösterdi (Akt. Reinders, 2017).

Oyun tabanlı öğrenmede hem oyun stratejileri hem de eğitim stratejileri açısından bakıldığında, oyunların farklı açılardan aynı hedefleri olduğu gözlenmekle beraber oyun tabanlı öğrenmede problem çözme stratejilerinin kullanılması öğrenme ve oyun başarısında birinci faktör olmaktadır (Kim, Park ve Baek 2009).

Clark'ın (2004) oluşturduğu oyun tabanlı öğrenme ilkeleri (Akt. Yıldırım, 2012) Şekil 1'de verilmiştir.



Şekil 1. Oyun Tabanlı Öğrenme İlkeleri

Oyun tabanlı öğrenme ilkelerini Yıldırım (2012) şu şekilde özetlemiştir: Oyun unsurunun ilk elemanı olan "hikâye" hedeflenen öğrenme becerisine göre içerik ve ortam sağlamaktadır. Hikâye aynı zamanda öğrenme becerisi geliştirirken öğrencinin duygusal durumuyla da ilgilidir. Oyunun içindeki görevler ve hedefler de hikâye içerisine yerleştirilmektedir. Sonraki aşamada psikomotor beceriler ile ilgili olan "etkileşim" eklenir. Ara yüzde kullanılacak olan aracın fare mi, klavye mi yoksa oyun kumandası mı olacağı bu aşamada belirlenmelidir. Diğer tasarım ilkesi olan "kurallar" bölümünde izlemekle (prosedürle) ilgili kurallar belirlenmektedir. Buradaki amaç, öğrenene hedefler doğrultusunda kılavuzluk edecek ancak bir yandan da onu özgür bırakacak kuralları oluşturmaktır (Yıldırım, 2012). En son tasarım ögesi ise 'sonuç'tur. Burada gerçekçi ve anlamlı sonuçlar vardır ve öğrenci başarısı buna göre belirlenerek ödül verilmektedir.

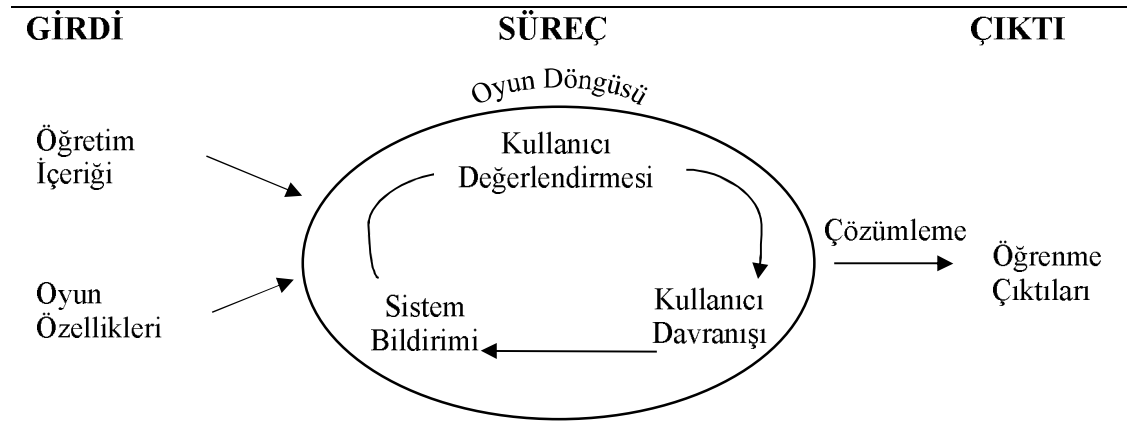
Aslında oyun tabanlı öğrenme ortamları daha önce düşünülmüş bir problemin senaryoya çevrilmesi ile oluşturulur. Oyun tabanlı öğrenme ortamlarında öğrenciler problemi kendileri oluşturmakta, çözümü için farklı çözüm yolları geliştirmekte ve kullandıkları çözüm yolu ile problemin sonucuna ulaşmaya çalışmaktadırlar (Bayırtepe ve Tüzün 2007; Ebner ve Holzinger 2007).

Oyun tabanlı öğrenme ortamları sayesinde öğrenciler öğrenme ortamlarında güzel vakit geçirirler ve öğrendikleri kavramları pekiştirme fırsatı bulurlar (Güntepe ve Usta, 2017).

Hatta oyun tabanlı öğrenme öğrencileri mevcut sınıf ortamının sıkıcılığından kurtararak öğrenme ortamlarını eğlenceli ve cazip hale getirebilir (Akın ve Atıcı, 2015).

Oyun ve yazılım endüstrisinden olan Micheal ve Chen (2006) oyun tabanlı öğrenmeyi oyunların eğitim amaçlarına yardımcı olmak için kullanımını içeren bir öğrenme türü olarak tanımlamaktadır. Oyuna dayalı öğrenme ortamı, sanal ortamlardaki öğrenme deneyimi ve gerçek yaşamdan elde edilen deneyimler arasındaki boşluğu kapatmayı kolaylaştırdığı için motivasyon sağlayan bir ortam olarak kabul edilir (Prensky, 2001).

Oyun tabanlı öğrenme üç bölümden oluşur: oyun tabanlı öğrenme modeline göre girdi, süreç ve çıktı (Garris, Ahlers ve Driskell, 2002). Bir oyunla etkileşim olduğunda öğrenmenin nasıl ve ne zaman gerçekleştiğini açıklar. Bir eğitsel oyunun özelliği, etkileşim, kurallar, hedef, meydan okuma, merak ve kontrol gibi oyun özellikleriyle birleştirilir ve daha sonra bu özellikler reaksiyonlar, davranışlar ve sistem geri bildirimi gibi kullanıcı değerlendirmelerinden oluşan bir döngü oluşturur (Sağlık, 2017). Döngüyü tekrarlamak için oyunun motive edici olması ve sürekli olarak etkileşime girmesi, döngü tekrarlanırsa da kendini motive eden bir oyun olması mümkün olur (Sağlık, 2017). Sonuç olarak bu durum, öğrenme çıktılarının elde edilmesi ile son bulur (bakınız Şekil 2).



Şekil 2. Girdi-Süreç-Çıktı Oyun Modeli (Garris, Ahlers ve Driskell, 2002)

2.9. Dijital Oyun

Teknolojik gelişmeler etkisini neredeyse her alanda gösterdiği gibi oyun olgusunu da değişime uğratarak bireyler arası iletişime dayanan oyunların yerini birtakım yazılımlara veya sanal ortamda tanımadığımız kişilere karşı oynanan dijital oyunlara bırakmıştır (Özhan, 2011). Dijital oyun, elektronik cihaz kullanılarak çevrimiçi veya bağımsız olarak

oynanan tüm oyunlara verilen addır (What is Digital Game, 2020). Video, mobil ve bilgisayar oyunları genel anlamda “dijital oyunlar” olarak adlandırılmaktadır. Teknolojik gelişmelerle beraber günümüzde yeni oyun kültürü oluşmuş ve oluşan bu yeni oyun kültürü “dijital oyun” olarak anılmaya başlanmıştır (Ceylaner ve Yelken, 2017). Dijital oyunlar çeşitli donanım ve yazılımlarla desteklenmiş, görsel ve işitsel yönden zengin grafik, animasyon ve ses unsurları barındıran, kullanıcı girişi yapmayı gerektiren oyunlardır (Özhan 2011, Doğan 2016). Farklı dönemlerde video oyunu, mobil oyun, bilgisayar oyunu, çevrimiçi oyun gibi farklı isimler alan ve zamanla değişen dijital oyun kavramı aslında donanım, yazılım ve tasarım yönlerinin bir sentezidir (Doğan, 2016).

Dijital oyunların sadece eğlence amaçlı olarak görülmesine rağmen çok kuvvetli birer öğrenme aracı olduğunu göz ardı etmemek gerekir. Bilgisayar ve video oyunları yani dijital oyunlar öğrencilerin profesyonel becerilerini, eleştirel düşünme yeteneklerini geliştirmektedir ve bu oyunlar öğrencilerin öğrenmelerini kolaylaştırmak ve desteklemek için çok iyi bir yol olarak görülmektedir (Admiraal, Huizenga, Akkerman ve Dam, 2011). Bu bakımdan oyunların sadece oyun ve eğlence aracı olduğu ve öğrenmeyle ilişkisinin olmadığı algısının kaldırılması gerekmektedir (Eck, 2006).

Tarih boyunca Platon, Vygotsky, Piaget ve Rousseau da dâhil olmak üzere düşünürler ve kuramcılar, bir çocuğun gelişiminde ve eğitiminde oyunun olumlu rol oynadığını ifade etmişlerdir ve 21. yüzyıl sınıflarının verimli olabilmesi adına dijital oyunları bu sınıflara dâhil etmenin modern bir araç olduğu önemi vurgulanmıştır (Wilkinson, 2016 Akt. Acquah ve Katz, 2019). Dijital oyunlar içerisinde eğitime yönelik beceriler kazandıran bilişsel, duyuşsal ve motor beceriler gibi gizil potansiyeller bulunmaktadır. Bu potansiyeller uygun öğretim ortamları ve içeriklerle birleştirildiğinde bilgilerin öğretilmesi, problem çözme becerisi ve yaratıcılığın artırılması, alıştırma ve tekrar yapma imkânı sağlanması, günlük hayatta uygulanması zor, tehlikeli ya da maliyetli durumların simülasyonunun sağlanması gibi durumlarda dijital oyunların eğitim sürecine dahil edilmesi etkisi en fazla olan öğretimsel yaklaşımdır (Gelibolu, 2013).

Dijital oyunlar özellikle eğitim çağındaki genç ve çocuklar tarafından ilgi görmektedir ve onların göstermiş olduğu sevgi ve rağbet (saatlerce oyun başında vakit geçirilmesi) birçok eğitimcinin dikkatini çekmiştir. Buna paralel olarak dijital oyunların çeşitliliğinden de yararlanılarak eğitimde yeni anlayışlar ortaya çıkmıştır. Dijital oyunların sürekli gelişim

ve yenilenme içerisinde olması eğitim öğretim ortamlarının dinamizmi açısından da güzel bir ilerleme olarak düşünülmektedir.

2.10. Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme

Son zamanlarda geleneksel yöntem ve metotlar eğitim ve öğretim üzerindeki etkilerini kaybetmeye başlamışlardır. Bunun ardındaki neden ise teknolojik gelişmelerin hayatımızda yarattığı değişimler olarak düşünülmektedir (Müftüoğlu, 2018). Eğitim teknolojileri ile ilgili çalışmalar arasında dijital oyun tabanlı öğrenme artan bir ilgi görmüştür. Yeni nesil öğrenciler günlük yaşamlarında bilgisayar, cep telefonu, sosyal medya, video görüşmeleri ve oyunları kullanmaktadır ve bu teknolojik platformların günlük etkileşimlerinde de kullanılmasını beklemektedirler (NCREL ve Metiri, 2003). Günümüzde klasik eğitim öğretim yöntemleriyle kazanılan bilgi ve beceriler mesleki hayatta başarılı olmak için yeterli görülmemektedir. Bu nedenle bireylerin mesleki hayatta başarılı olmaları için 21.yy. becerilerine sahip olmaları çalışma ortamlarında fazlasıyla talep edilmektedir.

Dijital oyunlar, video, bilgisayar ve şimdi mobil ve sosyal medya oyunlarını da kapsayan bir şemsiye terimdir (Gee, 2003). Dijital oyunlar başlangıçta birçok birey için boş zamanlarını değerlendirme aktivitesi olarak tasarlanmıştır, ancak gün geçtikçe eğitim faaliyetlerinin bir parçası olarak kullanımı yaygınlaşmaktadır. Gee ve Hayes (2011) oyunların, özellikle genç yaştaki öğrencilerin dikkatini televizyon, film ve diğer popüler medya platformlarına kıyasla daha fazla çekmekte olduğunu söylemiştir (Akt. Müftüoğlu, 2018).

Dijital oyun tabanlı öğrenme, öğrenme içeriğini iletmek için oyunu kullanmak olarak tanımlanmaktadır (Zin ve Yue, 2009). Öğrenme içeriğini öğrencilerin oyun oynama heves ve istekleri ile birleştirerek, ders konularını oyunlarla öğrenmeleri ya da düşünme becerilerini, problem çözme becerilerini oynayarak geliştirmeleri eğitsel dijital oyun yazılımları ile desteklenebilir. Bu kategoride bulunan bilgisayar oyunlarının, kurallar, hedefler, geribildirimler, etkileşimler, sonuçlar içeren aktiviteler olmalarının yanı sıra öğrencileri motive etme özelliklerinden dolayı öğrenme ortamı olma potansiyeline de sahiptirler (Kim, Park ve Baek, 2009).

Dijital oyun tabanlı öğrenme, bilgisayar tabanlı uygulamalarla somutlaştırılabilecek bir öğretim stratejisi olarak başladı. Öğrenme teknolojilerinin yıllar içinde ilerlemesi sayesinde, dijital oyun tabanlı öğrenme artık çeşitli öğrenme ihtiyaçlarına cevap verebilecek bağımsız bir öğrenme ortamı olarak düşünülebilir. Özellikle dijital oyun tabanlı öğrenme, öğrencilerin kaygı, düşük motivasyon, zorlukları anlama, düşük katılım ve etkileşim eksikliği gibi olası engellerin üstesinden gelmelerine yardımcı olmayı ve böylece eğitime katkı sağlamayı amaçlamaktadır (Sung ve Hwang, 2013).

Dijital oyun tabanlı öğrenmenin bu derece önem kazanmasının sebebi, karmaşık problemleri eğlence faktörleri ile birlikte kullanması ve öğrencinin dikkatini saatlerce canlı tutabilmesi olarak sıralanmaktadır (Coştu, Aydın ve Filiz, 2009).

Garris, Ahlers ve Driskell (2002) dijital oyunlardan biri olan bilgisayar oyunlarının öğretim aracı olarak kullanılma nedenlerini şu şekilde sıralamaktadır:

- Öğretim yöntemleri öğrencinin aktif öğrenmesini destekleyen öğrenci merkezli öğretim yöntemlerine dönüşmektedir.
- Bilgisayar oyunları karmaşık konuların öğretilmesinde etkilidir.
- Bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin motivasyonu artmaktadır.

2017 yılında yapılan Eğitimde Dijital Oyunlar Çalıştay'ına katılan uzmanların tespitleri dikkate alınarak oluşturulan rapordan elde edilen önemli sonuçlar analiz edildiğinde, bunları dört madde şeklinde özetleyebiliriz:

- 1- Dijital oyunlar Türkiye'de ve özellikle de dünyada önemli bir sektör olmasına rağmen dijital oyunların eğitime yönlendirilmesi, adapte edilmesi konusunda hala bir takım eksiklikler mevcuttur ve MEB bünyesinde bu sektörün eğitimle bağlantısını sağlayacak bir birim henüz yoktur,
- 2- Dijital oyunların müfredata yerleştirilmesi fikri henüz yeni yeni gündeme gelmektedir; EBA'da bulunan oyunlar yetersiz kalmakta ve eğitsel dijital oyunların yaygınlaştırılması hususunda yeterli devlet desteği henüz sağlanamamaktadır,

- 3- Öğretmenler dijital oyunlar ve eğitimde kullanımına yönelik yeterli fikire sahip değildir ve aynı zamanda teknoloji kullanımı yönünden de birtakım yetersiz oldukları noktalar bulunmaktadır,
- 4- Oyunları değerlendirme aşamasında düzgün bir sistem ve altyapı ile birlikte öğretmenlerin de oyunları analiz edebileceği yeterli bir değerlendirme aracı yoktur (Dijital Oyunlar Çalıştayı, 2017).

Ardıç ve Altun (2017)'nin dijital çağın öğrenenleri ile ilgili yaptıkları çalışmada da yer aldığı gibi dijital çağın öğrenenleri yeni teknoloji, uygulama ve yöntemleri geleneksel yöntemlere tercih etmekte, geleneksel öğrenme yöntemlerinden hoşlanmamakta ve eski yöntemlerden çok çabuk sıkılmaktadır. Günümüz toplumunun öğrenen kitlesinin özellikleri düşünüldüğü zaman dijital dünya ve dijital platformlarla iç içe olan bu yeni nesil için dijital oyun tabanlı eğitimin eğitimde ve İngilizce öğretiminde kullanılması aynı zamanda 21. yy. becerilerinin kazandırılmasında da kullanılabilecek yöntemlerden biri olması açısından çok değerli bir yaklaşım, yenilik olduğu söylenebilir.

2.11. İlgili Araştırmalar

Dijital oyunlar dünyadaki ve ülkemizdeki çoğu öğrencinin ilgisini giderek daha çok çekmektedir ve bu artan ilgi eğitimcilerin gözüne çarpmış, radarına girmiştir. Bu nedenle bu konuya yönelimler artmaya başlamış ve bu alanda yapılan araştırmaların sayısı artmıştır.

Araştırmanın bu bölümünde alan yazın taraması yapılmış ve araştırma konusu ile benzerlik gösteren çalışmalara yer verilmiştir. Bu çalışmalar dijital oyunların yabancı dilde sözcük öğretiminde kullanılması ile ilgili araştırmalardır.

Foil ve Alber (2002)'nin araştırmasında öğrencilerin sözcük bilgilerini arttırmak amacıyla eğlenceli ve etkili yolların bulunması gerektiğini savunmuş ve drama, anlamsal eşleştirme, video teknolojisi ve anahtar kelime yöntemi gibi sözcük öğretimi stratejilerini açıklamıştır. Okuma becerileri ile sözcük öğretimini ilişkilendiren ve okuma becerileri için sözcük bilgisinin önemine vurgu yapan araştırmacılar, sözcükleri öğrenirken sadece sözcük kullanımının faydalı olmayacağını bu yüzden sözcük öğretiminde farklı tekniklerin denenmesi ve kullanılması gerektiğini ifade etmişlerdir.

Yıldırım (2012) yabancı dil eğitiminde eğitsel oyunlar aracılığı ile mobil öğrenme üzerine yaptığı araştırmasında eğitsel bilgisayar oyunları ile karşılaştırıldığında zaman ve mekândan bağımsız, öğrenme açısından daha esnek olan eğitsel mobil oyunların öğrencilerin akademik başarı durumu üzerindeki etkilerini incelemiştir. Araştırma sonucunda eğitsel mobil oyun uygulamalarının öğrenci başarıları üzerinde olumlu etkileri olduğu görülmüştür. Bu oyunların sadece sözcük bilgisini arttırmada değil, öğrencinin dinleme ve okuma-yazma becerisini geliştirmede de aynı oranda etkiyi gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Ceylaner ve Yelken (2017)'nin 250 öğrenci ile yürütmüş olduğu araştırmada, ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyunların sözcük öğrenmeye katkısı olup olmadığı yönünde sahip oldukları görüşleri belirlemeye çalışmışlardır. Öğrencilerin genellikle aksiyon ve yarış türündeki oyunlara eğilimli oldukları ve dijital oyunları genellikle boş zaman geçirme ve stres atma amacıyla oynamak istedikleri sonuçlarına ulaşılmıştır. Bunun dışında, araştırmacılar öğrencilerin dijital oyunların sözcük öğrenmeye ilişkin katkıları ile ilgili olumlu yönde fikirlere sahip olduklarına ulaşmışlardır.

Wu ve Huang (2017)'nin çalışmasında dijital oyun tabanlı öğrenme temelinde mobil oyun tabanlı bir İngilizce sözcük uygulama sistemi kurulmuş ve yapılan çalışma sonucu öğrencilerin oyun sürecinden zevk aldıkları ve İngilizce öğrenmeye karşı sahip oldukları ilgi, motivasyon ve başarı düzeylerinin arttığı görülmüştür.

Sabırlı (2018) eğitimde eğitsel dijital oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarılarında, derse yönelik tutumlarında, motivasyonlarında ve teknolojiyi kullanım becerilerinde anlamlı farklılıklar yaratıp yaratmadığını araştırmıştır. Araştırma sonucu eğitsel oyun kullanılan deney grubu öğrencilerinin akademik başarılarında ve motivasyonlarında artış gözlenmiştir. İngilizce dersine yönelik tutumlarında ise kontrol grubu ve deney grubu öğrencileri arasında anlamlı bir farklılığa rastlanmamıştır.

Altınbaş (2018) yabancı dil becerilerinin geliştirilmesine katkısını araştırmak için dijital platformlardan çok oyunculu çevrimiçi bilgisayar oyunlarının kullanımını dört hafta boyunca takip etmiş ve bazı sonuçlara ulaşmıştır. Yapılan ön test ve son test iki örnek Cambridge PET sınavından oluşmaktadır. Testlerden elde edilen nicel bulgulara göre yabancı dil becerilerinde sergilenen performansta artış olduğu sonucunu çıkarmıştır.

Zengin (2019)' un yapmış olduđu arařtırmada, eđitsel bilgisayar oyunlarıyla yurutulen İngilizce s6zcuk 6đretimi s6recinin, mevcut programla yapılan 6đretime g6re 6đrencilerin bařarılarını arttırdıđı g6zlenmiřtir. Diđer bir ifadeyle, eđitsel bilgisayar oyunları kullanılarak iřlenen bir İngilizce dersi, 6đrencilere s6zcuk bilgisi kazandırma ve 6đrenilen s6zcuklerin kalıcılıđı noktasında daha etkili bulunmuřtur.

G6nel (2019)'un yurutm6ř olduđu 6alıřmada ise, klasik y6ntemler dıřında ek materyal olarak dijital eđitsel oyunların kullanılmasıyla İngilizce s6zcuk bilgisi 6đretimi ve 6đrenilen s6zcuklerin kalıcılık d6zeyleri, buna ilave olarak 6đrencilerin oyun ile iřlenen dersler hakkındaki g6r6řleri incelenmektedir. Deney grubu 6đrencilerinin son test sonu6ları kontrol grubuna g6re daha y6ksek 6ıkmiř ve bu sonu6larla yabancı dil 6đretiminde bilgisayar oyun kullanımının 6đrenci bařarısını y6kselttiđi g6r6lm6řt6ř.

Acquah ve Katz (2019) dijital 6đrenme oyunları (DLG) ile ilgili yaptıkları arařtırmada bu oyunların dil edinimine %62, duygusal / psikolojik durumlara %81, 6adıřa yeterliliklere %88 ve katılımcı davranıřlarına %62 oranında pozitif katkı sađladıđı sonu6larına ulařmıřlardır. Yazılan makalelerin dijital oyunlar ve k6lt6r arasındaki bađa deđinmediđini ama yine de dijital oyunların, okulları bađlayarak ve k6lt6rler arası iletiřimi sađlayarak, sınıfı d6rt duvarın dıřına geniřletme imkanı sunduđunu s6ylemiř, farklı bir noktaya deđinmiřlerdir.

Rahimi Esfahani, Rafızade Tafti ve Hajijalili (2019) yaptıkları 6alıřmada, orta seviyede İngilizce yabancı dili 6đrenen 6đrencilerin s6zcuk 6đrenim s6reclerinde dijital oyunları kullanmanın 6nemli bir etkisi olup olmadıđını arařtırmıřlardır. Arařtırmanın sonu6larına g6re, dijital oyunlar yoluyla eđitim alan 6đrenciler 6n testlerine g6re son testlerinde daha iyi performans g6stermiřlerdir. Yani deney grubu 6đrencileri son test puanlarında belirgin bařarı sađlamıř ve arařtırmanın 'dijital oyunların yabancı dil olarak İngilizce 6đrenen 6đrencilerin s6zcuk 6đrenme becerilerinde anlamlı bir fark yaratmayacađı' hipotezi reddedilmiřtir.

2.12. Sonu6

Bu b6l6mde yabancı dil 6đretimi ve 6đreniminin gerekliliđi 6zerinde durulmuř, dilin 6nemli bir par6ası olan s6zcuk bilgisinin 6đrencilere kazandırılmasının 6nemi ve s6zcuk 6đretiminin dijital oyun tabanlı 6đrenme ile yollarının kesiřmesinden bahsedilmiřtir. Son

zamanlarda sınıf ortamlarında geleneksel yöntemlerin etkilerinin kaybolmaya başlaması, öğrenci ilgi ve merakının farklı taraflara yönelmesi ve dijital gelişmelerin insan yaşamının her alanına yayılması ile eğitim ve öğretim hayatı da yeni bir ivme kazanmıştır. Eğitimde her branş bu değişimlerden etkilendiği gibi, İngilizce öğretiminde de teknolojik gelişmeler daha fazla rol oynamaya başlamıştır. Öğrencilerin dijital oyunlara artan ilgisi ile sözcük öğretiminin birleştirilmesi durumu üzerinde durulmuş, dijital oyun tabanlı öğretimin ne olduğu ve sözcük öğretimine etkisi anlatılmıştır. Son olarak ise bu konuyu ele alan araştırmalardan bahsedilmiştir.



BÖLÜM III

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın yöntemi ve araştırmanın aşamaları üzerinde durulmaktadır. Birinci bölümde yer alan araştırma sorularına cevap verebilmek için problem ve amaç doğrultusunda araştırma modeli, katılımcılar, veri toplama araçları ve verilerin analizi ana başlıklarına yer verilmiştir.

3.1. Araştırma Modeli

Bu araştırmada, İngilizce dersindeki sözcük öğretim süreçleri dijital oyun tabanlı hazırlanan bir ders planıyla gerçekleşen öğrenciler ile geleneksel yöntemler uygulanarak sözcük öğretimi yapılan öğrencilerin sözcük öğrenme başarı düzeyleri arasında ne gibi farklılıklar olduğunu ortaya çıkarmak amaçlanmaktadır. Bu amaç doğrultusunda araştırmanın modeli deneysel özellik taşımaktadır. Araştırmada “öntest ve sontest, kontrol ve deney gruplu, yarı deneysel desen” kullanılmıştır.

Büyüköztürk vd.’e (2018) göre deneysel desen, araştırmacı/araştırmacılar tarafından oluşturulan bağımsız değişkenin bağımlı değişken üzerindeki etkisini test etmeye yönelik çalışmalardır. Deneysel araştırmalar gerçek deneysel, yarı deneysel ve basit deneysel olmak üzere üç gruba ayrılmaktadır. Deneysel araştırmaların en önemli tarafı bağımsız değişkenin, bağımlı değişken üzerinde yaptığı değişikliklerin araştırmacı tarafından kontrol edilebilir olmasıdır. Deneysel desen, değişkenler arasındaki neden-sonuç ilişkilerini keşfetmek amacıyla kullanılan araştırma desenleri olarak tanımlanmaktadır (Büyüköztürk, 2019). Yarı deneysel desenin amacı da deneysel desenle benzerlik göstermektedir. Aralarındaki farklılık, yarı deneysel desende, kontrol ve deney gruplarının tesadüfen değil de ölçümlerle seçilmesidir (Karasar, 2014). Şubeler belirlenirken yansız atama yapılmadığı için bu araştırma yarı deneysel desene sahiptir. Can’a (2016) göre yarı deneysel araştırmalar, bir araştırmanın deneysel olmasının ölçütü sayılabilecek iç ve dış geçerliğin tam olarak sağlanamadığı araştırmalardır; örneğin

katılımcıların yansız olarak atanmadığı iki gruba yapılan bir araştırma, geçerliği sağlamada yetersiz kalacağı için yarı deneysel bir araştırma sayılır.

Karasar'a (2014) göre, gerçek deneme modellerinin gerektirdiği kontrollerin sağlanamadığı ya da onların bile yeterli olmadığı durumlarda yarı deneme modellerinden faydalanılır ve özellikle sosyal bilimler alanında yapılan birçok çalışma için bu modeller bazen en uygun seçenek olabilmektedir. Çalışmada, geleneksel metin içi sözcük sunumu ve dijital oyunlar ile sözcük sunumu sınırlı sayıda grupların mevcut olduğu bir ortaokul ortamında karşılaştırıldığından çalışma yarı-deneysel bir doğaya sahiptir. Burada kontrol grubu geleneksel metin içi sözcük sunumu sınıfından oluşturulurken, deney grubu sözcüklerin dijital oyun içeriğinde sunulduğu gruptan oluşmaktadır.

Deney grupları üzerinde etkisi incelenen bağımsız değişken, ünite konusuyla ilgili dijital oyunlar seçilerek oluşturulmuş ders etkinlikleri ile desteklenen İngilizce dersleridir. Deney ve kontrol gruplarında dersler araştırmacının kendisi tarafından yürütülmüş ve öğretmen farklılığından kaynaklanabilecek faktörlerin etkisinin ortadan kaldırılması amaçlanmıştır.

Deney öncesi her iki gruba da araştırmacı tarafından geliştirilen başarı testi uygulanmıştır. Deney süresince, deney grubuna "Environment" ünitesi kazanımları doğrultusunda belirlenmiş sözcükler *dijital oyunlarla sözcük öğretim* yöntemi kullanılarak öğrencilerin ünite ile ilgili sözcük dağarcıklarını geliştirmeye yönelik etkinlikler düzenlenmiştir. Kontrol grubuna ise klasik yöntemler kullanılmıştır. Araştırma sürecinin sonunda her iki gruba da başarı testi son-test olarak uygulanmış ve öğrencilerin yanıtlamaları istenmiştir. Uygulama toplamda 5 hafta 15 ders saati şeklinde gerçekleştirilmiştir.

3.2. Çalışma Grubu

Çalışma 2019-2020 eğitim-öğretim yılının I. döneminde, Gümüşhane ili Kürtün ilçesinde yapılmıştır. Çalışma grubu, Kürtün ilçe merkezinde sosyoekonomik açıdan orta düzeyde olan bir ortaokulun 7. sınıfında öğrenim gören 31 öğrenciden oluşmaktadır. Çalışma grubunun belirlenmesinde, araştırmacının ulaşım ve izin bakımından problemle karşılaşmayacağı bir okuldaki öğrencileri örneklem olarak alması, seçkisiz olmayan örnekleme yöntemlerinden uygun örnekleme yöntemi olarak adlandırılmaktadır ve araştırmada bu yöntem benimsenmiştir (Büyüköztürk vd., 2018).

Kürtün ilçesinde bulunan bu ortaokulda toplam üç yedinci sınıf şubesi bulunmaktadır. Bu şubeler arasından seçim yapılırken birbirine denk olması ve hafta sonu kursuna katılıyor olması kriterleri göz önüne alınmıştır. Deney ve kontrol grubunun seçimi ise birbirine denk olan iki sınıftan kura çekme yoluyla gerçekleştirmiştir. Deney ve kontrol grubunun belirlenmesinde okul yönetimi tarafından verilen yedinci sınıf öğrencilerinin altıncı sınıf başarı puan bilgileri incelenip, puanların birbirine yakın olmasına, kız ve erkek öğrenci dağılımlarının yakın olmasına ve öğrencilerin ailelerinin ekonomik düzeylerinin benzer olmasına dikkat edilmiştir.

Deney grubu 7/B sınıfından oluşmakta ve mevcudu 16 kişidir. Kontrol grubu 7/A sınıfından oluşmakta ve mevcudu 15 kişidir. 7/A ve 7/B sınıfları ile gerçekleştirilen bu çalışmaya, 15 erkek öğrenci ve 16 kız öğrenci olmak üzere toplam 31 öğrenci dâhil olmuştur.

Tablo 1. *Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Demografik Özellikleri*

Sınıf/Cinsiyet	Erkek		Kadın		Toplam	
	f	%	f	%	f	%
7/A	8	53,33	7	46,66	15	100
7/B	7	43,75	9	56,25	16	100
Toplam	15	100,00	16	100,00	31	100,00

7/A sınıfı kontrol grubu, 7/B sınıfı deney grubu olarak seçilmiştir. Deney grubundaki öğrencilerin 7'si erkek (%43,75), 9'u kız (%56,25) öğrencidir. Kontrol grubu ise 8 erkek (%53,3) ve 7 kız (%46,6) öğrenciden oluşmaktadır.

3.3. Veri Toplama Araçları

Veriler nicel araştırma tekniklerine uygun olarak araştırmacı tarafından geliştirilen akademik başarı testi aracılığı ile toplanmıştır. Araştırmacı tarafından geliştirilen akademik başarı testi, araştırmacı tarafından seçilen dijital mobil oyunlarının öğrenci başarısına etkisini belirlemek amacıyla deney öncesi öntest, deney sonrası sontest olarak uygulanmıştır. Testin geliştirilmesi aşamasında, İngilizce dersi ortaokul 7. sınıf öğretim programında yer alan ‘Environment’ ünitesi ile hedeflenen kazanımlar esas alınmıştır.

3.3.1. Başarı Testi

Başarı testinin geliştirilmesi sürecinde “Environment” ünitesi temel olarak alınmıştır. Bu doğrultuda 7. sınıf İngilizce öğretim programı incelenerek hedef ve kazanımlar saptanmıştır. İngilizce sözcük bilgilerini ölçmek amacıyla 30 soruluk madde havuzu oluşturulmuştur. Hazırlanan sorular, MEB kazanım testleri, soru bankaları ve İngilizce dersiyle ilgili çeşitli ortaokul kaynakları taranarak ve araştırmacı tarafından oluşturulan sorulardan oluşmaktadır. Kapsam ve görünüş geçerliği için alanında uzman bir akademisyen ve 3 İngilizce öğretmenin görüşlerine başvurulmuştur. Oluşturulan madde havuzunun uzman görüşleri de alınarak ön incelemesi yapılmış ve 25 maddelik ön deneme formu oluşturulmuştur EK 1.

Testte 25 adet çoktan seçmeli sözcük (vocabulary) sorusu bulunmaktadır. Her maddede ilgili görsel ile birlikte kısa cümleler içinde doğru sözcük kullanımı istenen sorular vardır. Öğrencilerin dört adet şıktan doğru olanı seçmeleri beklenmektedir.

Test ve ölçek geliştirme süreci belli aşamaları barındırır. Bu testin oluşturulma aşamalarını aşağıdaki gibi maddeler halinde tanımlamak mümkündür (Büyüköztürk vd., 2018).

1. Testin uygulanacağı kitlenin ve test puanlarının hangi amaçlarla kullanılacağını belirlenmesi gerekmektedir. Bu amaçla Gümüşhane-Kürtün İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü’nden belirlenen okulda testin uygulanabilmesi için gerekli izinler alınmıştır. Testin uygulanacağı hedef kitle ortaokul 7. sınıflar olarak belirlenmiştir. Testten elde edilen puanlarla deney ve kontrol grupları üzerinde bağımlı değişkenlerin etkilerine bakılmıştır.

2. Test ile ölçülecek özelliğin belirlenmesi gerekmektedir. Bu doğrultuda deney ve kontrol gruplarında “Environment” ünitesinde yer alan kelime bilgisine yönelik akademik başarının ölçülmesi amaçlanmıştır. Akademik başarı testinde ölçülecek, öğretilmesi hedeflenen sözcükler şu şekildedir:

Tablo 2. Ünite kapsamında öğretimi yapılan kelime listesi

Grup Kelimeler	Grup Kelimeler	Grup Kelimeler
Paper: Kâğıt	Earth: Dünya	Global Warming: Küresel Isınma
Glass: Cam	Nature: Doğa	Climate Change: İklim Değişikliği
Steel scrap: Çelik Hurda	Rainforest: Yağmur Ormanı	Pollute/Pollution: Kirletmek, Kirlilik
Plastic: Plastik	Mountain: Dağ	Fossil Fuel: Fosil Yakıt
Toxic trash: Zehirli Atık	Arctic: Kuzey Kutbu	Greenhouse Gas: Sera Gazı
Trash: Çöp	Ocean: Okyanus	Overfishing: Aşırı Balık Avlama
Waste: Atık	Rain: Yağmur	Ice Cap Melting: Buzul Erimesi
Recycling: Geri dönüşüm	Wind: Rüzgar	Prevent: Önlemek
Non-recyclable: Geri dönüştürülemeyen	Coral Reef: Mercan Kayalığı	Solar Power: Güneş Enerjisi
	Polar Bear: Kutup Ayısı	

Kelimelerin seçiminde ve öğretimlerinde anlam olarak birbirine yakınlıkları ve aynı türde olmaları göz önünde bulundurulmuştur. Örneğin, 1. grupta geri dönüşüm ile ilgili, 2. grupta hava olayları ve yer şekilleri, 3. grupta ise çevre problemleri ile ilgili sözcüklere yer verilmiştir.

3. Ölçülecek sözcük bilgisine uygun maddelerin seçilmesi (madde havuzunun oluşturulması), uzmanlara, alanyazına ve görüşmelere dayalı maddelerin (soruların) yazılması gerekmektedir. Bunun için araştırmanın yürütüleceği okuldaki İngilizce öğretmenleri ile yapılan görüşmeler sonucu uygulama yapılacak ünite (Environment)

belirlenmiştir. Ortaokul 7. sınıf İngilizce dersinin Environment ünitesi öğeleri aşağıdaki gibidir:

Tablo 3. 'Environment' Ünite Öğeleri

Functions & Useful Language (Dilin İşlevleri ve Kullanımı)	Language Skills and Learning Outcomes (Dil Becerileri ve Öğrenme Çıktıları-Kazanımlar)
Describing simple processes (Basit bir süreci tanımlamak) First, get the seeds. Then, plant and water them. Expressing obligation (Zorunluluğun ifade edilmesi) What should we do for our environment? —We have to start using public transportation. —Stop polluting the rivers. We must stop destroying forests. Giving explanations/reasons (Açıklama yapma, nedenleri söyleme) Rain forests are important because they are necessary for oxygen.	Dinleme E7.9.L1. Students will be able to understand phrases and the highest frequency vocabulary about environment. E7.9.L2. Students will be able to follow how a simple process is described in clear oral texts. Sözlü Etkileşim E7.9.SI1. Students will be able to talk about obligations. E7.9.SI2. Students will be able to give simple instructions for a specific process. Sözlü Üretim E7.9.SP1. Students will be able to give a simple description or presentation of a process. Okuma E7.9.R1. Students will be able to identify specific information in various texts about environment. Yazma

Tablo 3. Devamı.

We should protect wild animals because they are important for the balance of the nature.	E7.9.W1. Students will be able to write short, simple messages about environment.
	E7.9.W2. Students will be able to write short description of a process.

4. Test maddelerinin ölçülecek özellikle ilgili yeterliğine ve dil anlaşılabilirliğine ilişkin incelenmesi gerekmektedir. 50 soruluk bir havuz oluşturulmuş ve alan uzmanlarıyla paylaşılmıştır. Soruların uygulaması planlanan ünite ile ilgili İngilizce sözcük bilgisini ve akademik başarıyı ölçmeye uygunluğu üzerine konuşulmuş ve bazı düzenlemeler yapılmıştır. Uygun olmadığı düşünülen 20 soru testten çıkarılmış ve son durumda havuzda 30 soru kalmıştır. Hedef kitle için soruların anlaşılabilirliğiyle ilgili olarak ortaokul 7.sınıf öğrencilerine ders veren iki İngilizce öğretmeninden ve bir lise öğretmeninden görüş alınmıştır. Testin uygulama formuna son şeklinin verilmesi açısından bir ölçme değerlendirme uzmanından da değerlendirmeler alınmıştır.
5. Görüşler doğrultusunda test maddeleri düzeltilmiş ve bir ön deneme formu oluşturulmuştur. Mümkünse formun yönergesinin ve soruların anlaşılabilirliğinin, uygulama ortamının ve süresinin uygulama öncesinde küçük bir grup üzerinde denenerek değerlendirilmesi gerekir (Zengin, 2019). Ulaşılan sonuçlar ve değerlendirmelere göre 30 sorudan 10 tanesi daha çıkarılmış ve son durumda 20 soru kalmıştır. Bu sorulardan oluşan test 7. sınıf öğrencilerinden oluşan 10 kişilik bir öğrenci grubuna uygulanmıştır. Öğrenciler soruları değerlendirmiş ve soruların hedef kitle tarafından anlaşılabilirliği ve uygulanması sırasında bir sorunla karşılaşmamıştır.
6. Son olarak test istatistiklerinin hesaplanması ve madde analizlerinin yapılması işlemleri gerçekleştirilmiştir. Yapılan uygulama sonucu elde edilecek verilere dayalı olarak test istatistiklerinin hesaplanması, madde analizlerinin yapılarak teste son şeklinin verilmesi gerekir (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2018).

Testin güvenilirlik ve geçerlilik analizleri yapılmıştır. Bu bağlamda elde edilen veriler Microsoft Excel programına girilmiştir. Soruların p (madde güçlük indeksi), q (sorunun doğru cevaplanmama değeri), madde varyansları, madde standart sapmaları, madde ayırt ediciliği, test varyansı ve kr-20 değerleri hesaplanmıştır.

Bu işlemler sonrası oluşan akademik başarı testinin yapılan madde analizi sonuçları Tablo 4’de verilmiştir.

Tablo 4. *İngilizce Dersi Akademik Başarı Testinin Madde Analizi Sonuçları*

Madde numarası	Madde güçlük indeksi	Sorunun doğru cevaplanmama oranı	Madde varyansı	Madde standart sapması	Madde ayırt ediciliği
1	0,61	0,39	0,24	0,49	0,75
2	0,55	0,45	0,25	0,50	0,87
3	0,94	0,06	0,06	0,25	0,12
4	0,55	0,45	0,25	0,50	0,50
5	0,55	0,42	0,25	0,50	0,50
6	0,58	0,42	0,24	0,49	0,50
7	0,87	0,13	0,11	0,34	0,25
8	0,39	0,61	0,24	0,49	0,63
9	0,71	0,29	0,21	0,45	0,62
10	0,90	0,10	0,10	0,30	0,37
11	0,52	0,48	0,25	0,50	0,37
12	0,52	0,48	0,25	0,50	0,87
13	0,61	0,39	0,24	0,49	0,62
14	0,48	0,52	0,25	0,50	0,50
15	0,61	0,39	0,24	0,49	0,87
16	0,39	0,61	0,24	0,49	0,75
17	0,23	0,77	0,17	0,42	0,50
18	0,55	0,45	0,25	0,50	0,50
19	0,35	0,65	0,23	0,48	0,37
20	0,84	0,16	0,14	0,37	0,37

Madde yorumlama kriterleri göz önünde bulundurularak gerekli maddeler düzeltildikten sonra (3. Ve 7. Madde) başarı testi oluşturulmuştur. 3 ve 7. Maddeler içinde ipucu barındırması nedeniyle testten tamamen çıkartılmamıştır. Testin Kr-20 değeri 0,796 bulunmuştur. Kr-20 değerinin 0,70 ve üzerinde olması gerektiğinden testin güvenilir olduğu söylenebilir.

3.4. Veri Toplama ve Uygulama Süreci

Uygulama öncesinde, okul müdürü ve İngilizce dersi öğretmenleri ile ön görüşmeler yapılarak araştırma hakkında bilgiler verilmiştir. Bu görüşmeler sonucunda sınıflar için uygun olacak tarih ve saatler belirlenmiştir. Uygulama sürecinin programı belirlenmiş ve uygulama yapılacak sınıflara dersi olan öğretmenlere de bir program verilmiştir. Uygulama öncesi ve uygulama esnasında, araştırmacının amacı ve veri toplama araçlarıyla ilgili öğrencilere bilgilendirmeler yapılmıştır. Bilgilendirme sürecinde deney grubu öğrencilerinden aile ve okul idaresi izni ile belirli günlerde mobil cihazlarını getirmeleri istenmiştir. “Environment” ünitesinin amaç ve kazanımları çerçevesinde İngilizce sözcüklerin öğretilmesi için araştırmacı tarafından belirlenen beş adet ünite ile ilgili eğitsel dijital mobil oyun sadece deney grubuna uygulanmıştır.

Dijital oyun tabanlı sözcük öğretimi uygulaması beş haftada 15 ders saatinde tamamlanmıştır. Yapılan uygulamaların programı Tablo 5’ de verilmiştir.

Tablo 5. *Deney Grubu Uygulama Programı*

Tarih	Hafta	Yapılan Çalışma
08.11.2019	1.hafta	Birinci hafta, ilk iki ders öğrencilerle tanışma ve araştırmanın tanıtılıp, anlatılması gerçekleştirilmiştir. Ön-test uygulaması yapılmıştır. Üçüncü ders süreç içinde kullanılacak olan mobil cihazlarını kullanma aşamaları ile ilgili bilgilendirme yapıp kullanılacak dijital oyunlar tanıtılmıştır.
15.11.2019	2.hafta	İkinci hafta ilk ders öğrencilere çevreyi tanıtan ve çevreyi korumakla ilgili derlenen videolar sırayla izletilmiştir. İkinci ders, öğrenciler izledikleri videolar sonrası konuyla ilgili görüşlerini belirtmişler ve hem öğretmen hem de arkadaşlarıyla tartışmışlardır.

Tablo 5.

Devamı.

		Üçüncü ders, 'Environment' ünitesinde yer alan sık kullanılan kelimeleri ve cümle kalıplarını anlar, kazanımı doğrultusunda hazırlanan ve ilgili ünite kelimelerini içeren bir sunumla kelimelerin öğretilmesi süreci başlamıştır.	
22.11.2019	3.hafta	<i>Üçüncü hafta</i>, birinci ders, geçen haftaki sunum ile sözcükler tekrar edilmiştir. İkinci ders dijital oyunların oynatılmasına başlanmıştır. Oyunların içeriklerinin daha iyi anlaşılabilmesi ve ünite kelimelerinin fark edilmesi noktasında zaman zaman oyunlar durdurulup gerekli açıklamalar yapılmıştır. Üçüncü derste de dijital oyunlar oynanmaya devam edilmiştir. Burada amaç kelimelerin pekiştirilmesi ve kalıcılığının artırılmasıdır.	Derste oynanan dijital oyun uygulamalarının evde kendi başlarına da oynamaları istenmiştir.
29.11.2019	4.hafta	<i>Dördüncü hafta</i>, birinci ders dijital oyunların oynatılmasına devam edilmiştir. Öğrenciler çevre ile ilgili kısa metinlerde önemli bilgileri belirleyebilir, kazanımı doğrultusunda ilgili oyunların içinde geçen metinlerin çözümlemesi yapılmıştır. Son iki ders saatinde öğrenciler serbest bırakılarak oyunları kendileri oynamışlardır.	Derste oynanan dijital oyun uygulamalarının evde kendi başlarına oynamalarının devam etmeleri istenmiştir.
06.12.2019	5.hafta	<i>Son hafta</i>, birinci ders, ünite sonu öğrenilen kelimelerin son bir tekrarı yapılmıştır. İkinci ders, son-test uygulaması yapılmıştır.	

Üçüncü ders, ünite kelimelerini dijital oyunlar ile öğrenmeleri süreci hakkında öğrencilerden geri bildirimler alınmıştır.

Kontrol grubunda ise klasik yöntemlere dayalı bir şekilde öğretim gerçekleştirilmiştir. Ders kitabındaki işleniş doğrultusunda dersler devam etmiştir. Ünite sözcükleri tahtaya listelenerek anlamları yazılmıştır. Kitaptaki metinler okunmuş, alıştırmalar yapılmıştır. Kontrol grubundaki öğrencilere de deney grubunda olduğu gibi sözcük öğretimi için 5 hafta ders saati ayrılmıştır.

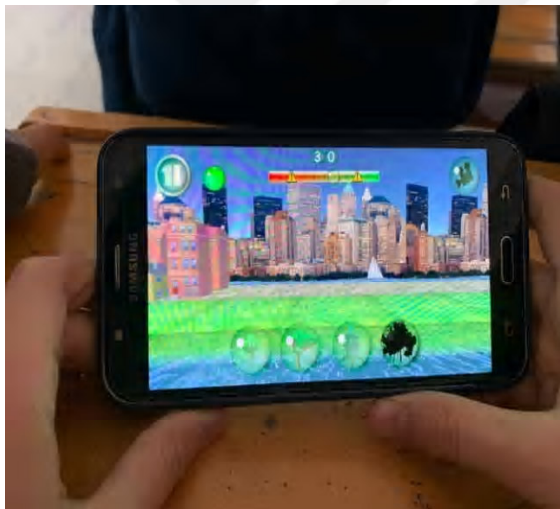
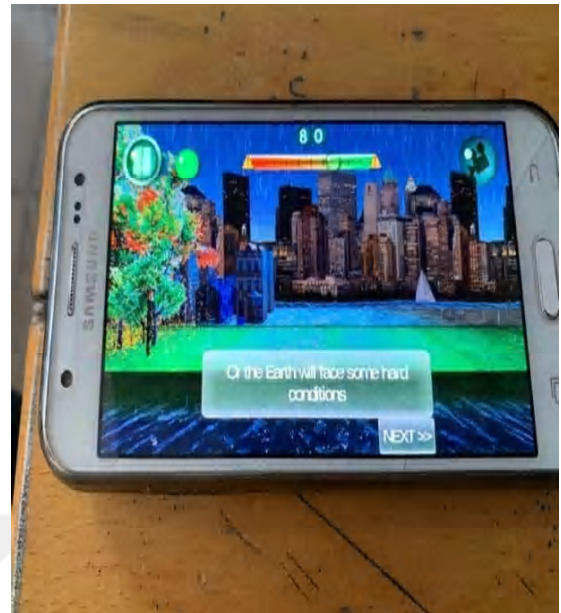
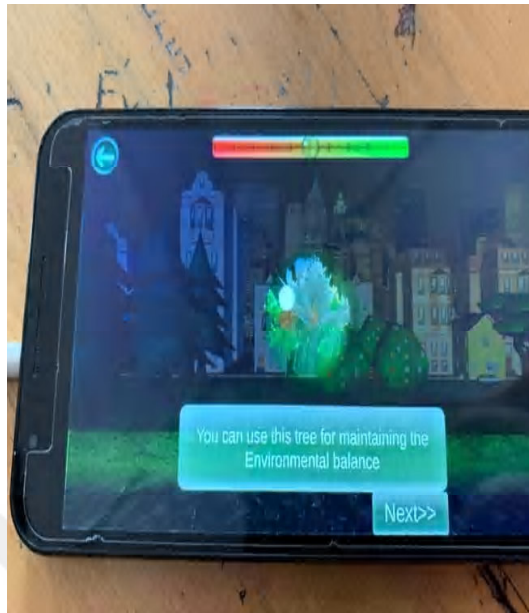
3.4.1. Uygulama Sürecinde Kullanılan Dijital Oyunlar

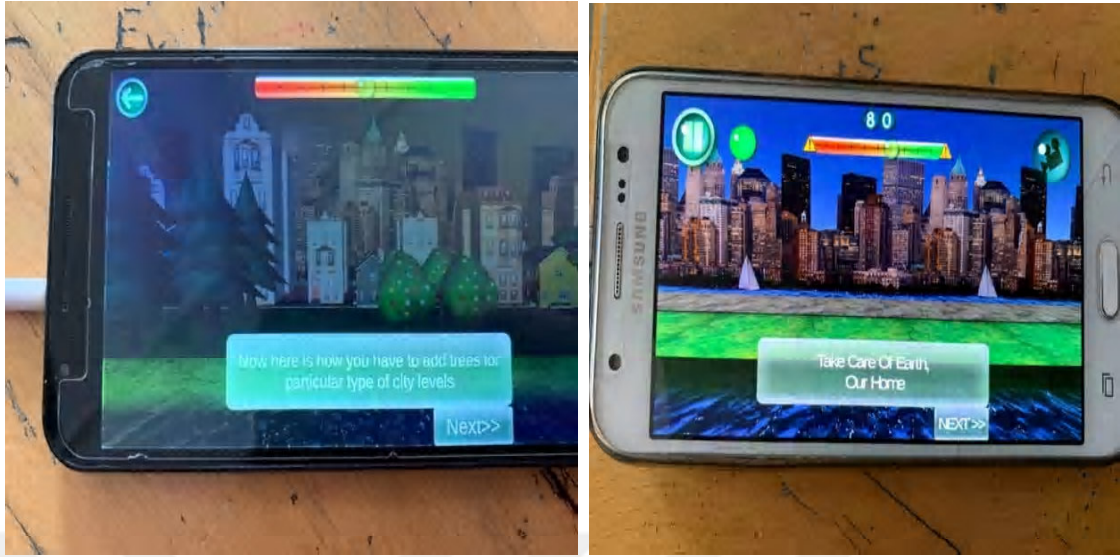
1. Nature Warrior



Şekil 3. Nature Warrior

Dünya üzerindeki yaşam ortamını korumak için denge gereklidir. Hava, su ve çevrenin kirlilik seviyesi, ozon tabakası, etrafımızdaki canlılar ve hava koşullarında değişimler olabilmektedir. Hepsi birbiriyle ilişkilidir ve birbirini etkiler. Dünyamızı korumak isteriz ve bu bizim sorumluluğumuzdadır. Bu oyunda şehirlerdeki değişim ve endüstrileşme ile birlikte kirlilik artmaktadır. Çevresel dengeyi sağlamak adına doğru ağaçları eklemek ve değişimleri yapmak senin elinde.





Şekil 4. *Nature Warrior Mobil Oyun Uygulama Süreci*

Şekil 4’de verilen görüntüler oyunun içerdiği farklı hava koşullarını ve doğa olaylarını göstermektedir. Oyunun amacı ekranın üstünde yer alan kırmızı ve yeşil renkli çubuğu takip ederek dünyada yaşanan değişimler arasında dengeyi sağlamaya çalışmaktır.

2. Garbage Truck Dump Driver: Pickup & Recycling



Şekil 5. *Garbage Truck Dump Driver: Pickup & Recycling*

Sokaklarımızı temiz tutmak ve vatandaşları sağlıklı tutmak için şehir genelinde çöp toplama ve geri dönüşüm programlarını yönetiyorsunuz. Çöp Kamyonu Damper Sürücüsü: Pikap ve Geri Dönüşüm çöp kamyonu simülatörü ve damperli kamyon simülatörü özellikleri ile bir kamyon simülatörü oyunudur. Öncelikle bir çöp kamyonu şoförü oynayacak ve şehrin sokaklarında çöp toplamak için modern bir çöp kamyonu kullanacaksınız. Kamyon tankı çöple dolduğunda, zararsız arıtma teknolojisine sahip güçlü ve akıllı makineler tarafından işlenecekleri aktarma istasyonuna ve çöp kutusuna sürmelisiniz. Transfer istasyonunda, *teneke kutular, kâğıtlar, gözlükler ve plastikler* gibi çöp içindeki geri dönüştürülebilir malzemeler otomatik olarak ayrılır ve satılır, bu da size ekstra nakit getirecektir. Transfer

istasyonuna ne kadar çok çöp aktarırsanız, o kadar çok geri dönüştürülebilir malzeme ayrılır, bu da daha fazla para kazanacağınız anlamına gelir.

1. Aşama



2. Aşama



3. Aşama



4. Aşama



Şekil 6. Garbage Truck Dump Driver: Pickup & Recycling Mobil Oyun Uygulama Süreci

Oyunun birinci aşamasında süreçle ilgili ön tanıtım yapıлып, oyuncunun görevleri anlatılmaktadır. Bu kısımda öğrencilerin yeni öğrendikleri sözcüklerden bir kısmı ekrana gelmektedir ve oyunun devamının sağlanabilmesi adına buradaki açıklamaların Türkçe karşılıklarının bilinmesi gerekir. İkinci aşamada kamyon şoförünün görevi başlamakta olup şehrin sokaklarını çöpleri toplayarak temiz tutması gerekmektedir. Bu esnada öğrencilerin ekranın altında beliren ibareleri takip etmeleri çok önemli olduğu için ünite ile ilgili sözcükleri bolca tekrar imkanı bulurlar. Üçüncü aşamada çöpler geri dönüşüm istasyonuna getirilir. Son aşamada ise teneke, kâğıt veya plastik gibi malzemeler ilgili bölümlere ayrılarak geri dönüşüm makinasında işleme girer. Bu son kısım da geri dönüştürülen atıkların İngilizce karşılıklarını öğrenmek için pratik imkanı verir.

3. Story of a Fish



Şekil 7. *Story of a Fish*

Okyanus kirliliği içinde yaşamaya çalışan bir balığı okyanusa atılan zararlı maddelerden koruyarak yaşatmaya çalışan bir mobil oyundur. Seviye giderek zorlaşmakta yani kirlilik giderek artmaktadır.

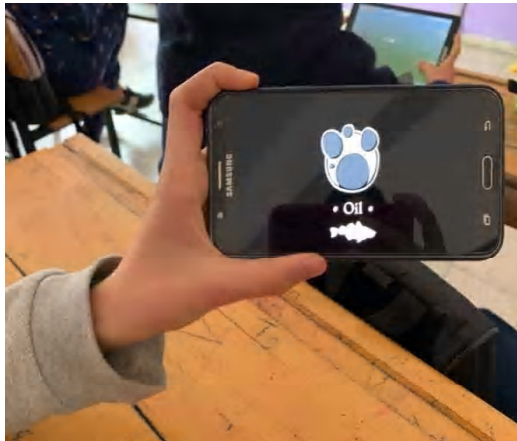
1. Aşama



2. Aşama



3. Aşama



4. Aşama



Şekil 8. *Story of a Fish* Mobil Oyun Uygulama Süreci

Öğrenci oyuna, oyunun diğer seviyelerine kıyasla, temiz bir denizde balığı yönlendirerek başlamaktadır. İkinci ve üçüncü aşamaya geçildiğinde, denizde kirlilik seviyesi yükselir ve bu geçişlerde ekrana kirliliğe neden olan etmenlerin İngilizce karşılıkları gelir. Oyun içerisinde de balık herhangi bir atık ile karşılaştığı zaman o nesnenin İngilizcesi yazmakta. Öğrenci eğer balığı bu kirlilik içinde yaşatmayı başarabilirse oyunun son aşamasına ulaşmış oluyor. Bu oyun, ünite içindeki su kirliliğine neden olan sebeplerin İngilizce karşılıklarının öğrenilmesine olanak sağlamaktadır.

4. Recycling Garbage Game



Bu oyunda atık ayrıştırma işlemi öğrenilmektedir.

Hangi atıkların hangi kutulara atılarak geri dönüştürülmesi gerektiği ve geri dönüşüm kutularının renklerinin anlamları oyun içinde yer almaktadır.

Şekil 9. *Recycling Garbage Game*

Bu geri dönüşüm oyunu Şekil 10’da gösterilen atık kutularının tanıtımı ile başlamaktadır. Her kutuya atılacak geri dönüştürülebilir malzemeler farklıdır. O nedenle bu bölümün çözümlenmesi çok önemlidir. Oyunun devamında doğru atıklar doğru kutulara atıldığında puan kazanılmaktadır.

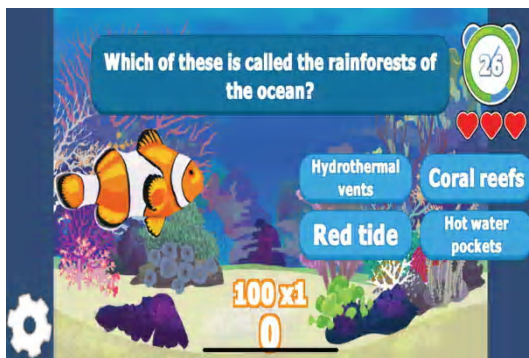


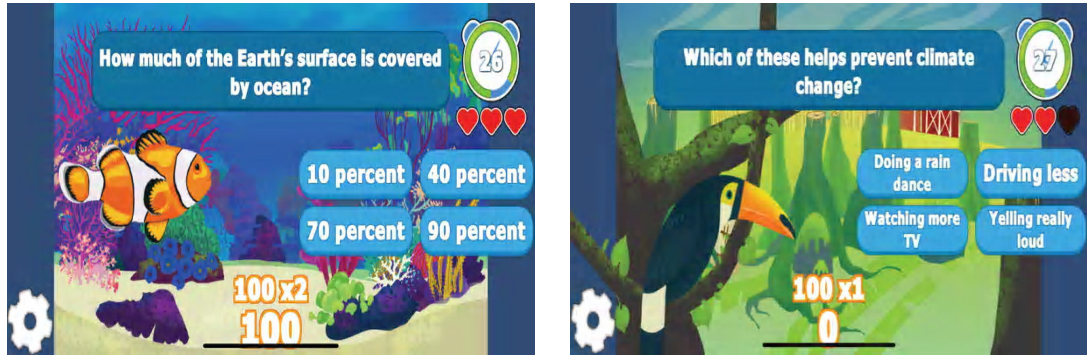


Şekil 10. Recycling Garbage Mobil Oyunu Ekran Görüntüsü

5. EcoTrivia: Save The Animals

Yaşam alanlarının kurtarılmasını bekleyen hayvanlarla ilgili bilgi yarışması türünde bir oyundur. Okyanus, yağmur ormanları, dağlar ve buzullar olmak üzere farklı bölgelerden istenilen bir tanesi seçilerek sorulara cevap verilip puan kazanılmaktadır. Bu oyun ünite ile ilgili sözcüklerin sayıca en çok olduğu oyundur.





Şekil 11. *EcoTrivia: Save The Animals Mobil Oyun Ekran Görüntüsü*

Bu oyun bilgi yarışması türündedir. Oyunun başında okyanus, yağmur ormanı ve buzullar gibi farklı bölgelerin olduğu bir çark yer almaktadır. Bu çark çevrilip çıkan bölümle ilgili sorular cevaplanmaktadır. Doğru seçenek puan kazandırmaktadır. Her bir bölümde yer alan sorular ‘çevre’ ünitesinin içerdiği İngilizce kelimeleri özetler nitelikte olduğu için oyunlar içinde en son bu oyun oynanmıştır.

3.5. Verilerin Analizi

Araştırmada nicel veri toplama yöntemlerinden yararlanılmıştır. Elde edilen nicel veriler değerlendirilerek birtakım istatistikî sonuçlara ulaşılmıştır. Araştırmacı tarafından farklı kaynaklardan da yararlanarak oluşturulan İngilizce Dersi Akademik Başarı Testi uygulanmıştır. Başarı testi, pilot uygulama sonucu değerlendirilmiş ve test maddelerinde birtakım düzenlemelere gidilmiştir.

İngilizce Dersi Akademik Başarı Testi, deney ve kontrol gruplarında ön test ve son test olarak uygulanıp veri toplama işlemi yapılmıştır. Başarı testinde maddeler değerlendirilirken doğru cevaplanan her bir madde 1, boş bırakılan ya da yanlış cevaplanan her bir madde ise 0 puan değerini almıştır.

İngilizce Dersi Akademik Başarı Testi verilerinin analizlerinde nicel çözümleme testleri SPSS paket programı aracılığıyla kullanılmıştır.

Bu çalışmada elde edilen verilere hangi testlerin uygulanacağını belirlemek için öncelikle değişkenlerin normal dağılıp dağılmadığı belirlenmiştir. Bu dağılımlar için Shapiro Wilk Testi uygulanmış ve verilerin ($p < .01$) normal dağılım göstermediği sonucuna ulaşılmıştır. Veriler normal dağılım göstermediği ve uygulama yapılan gruplardaki öğrenci

mevcutlarının otuzun altında olması nedeniyle parametrik olmayan (nonparametrik) testler kullanılmıştır.

Deney grubu ve kontrol grubunun öntestleri ve sontestleri arasındaki farklılaşma Mann Whitney U testi ile analiz edilmiştir. Deney grubunun öntesti ve sontesti arasındaki farklılaşma ile kontrol grubunun öntesti ve sontesti arasındaki farklılaşma ise Wilcoxon İşaretli Sıralar testiyle analiz edilmiştir.

Parametrik testlerde kullanılan iki bağımsız örneklemlili t-testinin non-parametrik testlerdeki karşılığı olarak Mann- Whitney U testi kullanılır. Mann- Whitney U testi, iki ilişkisiz örneklemden elde edilen puanların birbirlerinden anlamlı bir şekilde farklılık gösterip göstermediğini test eder (Büyüköztürk, 2019). Wilcoxon işaretli sıralar testi ise ilişkili iki ölçüm setine ait farkın anlamlılığını test etmek amacıyla kullanılır. Bu teknik, sosyal bilimlerde denek sayısı az olan araştırmalarda sıklıkla kullanılır, deneklerin fark puanlarının normal dağılım göstermediği durumlarda ilişkili t-testinin yerine tercih edilir (Büyüköztürk, 2019).

BÖLÜM IV

BULGULAR

Araştırmanın bu bölümünde araştırma kapsamında toplanan verilerin istatistiksel analizi ve araştırmanın amacı doğrultusunda yanıt aranan alt problemler için elde edilen bulgulara sırası ile yer verilmiştir.

4.1.Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

“Kontrol ve deney grubu öğrencilerinin öntest başarı puanları arasında anlamlı fark var mıdır?”

Bu alt araştırma sorusuna cevap aramak için Mann-Whitney U testi uygulanmıştır. Deney ve kontrol gruplarının akademik başarı ön test puanları arasındaki sonuçlar Tablo 5’ de verilmiştir.

Tablo 6. Deney ve Kontrol Gruplarına Ait Ön Test Puanları Arasındaki Farka İlişkin Mann-Whitney U Testi Değerleri

Grup	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	p
Kontrol G.	15	13,00	195,00	75	,074
Deney G.	16	18,81	301,00		

Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin uygulama öncesi konuyla ilgili bilgi düzeyleri arasında fark olup olmadığını ölçmek için yapılan Mann-Whitney U testinin sonucu Tablo 6’da görülebileceği gibi, yapılan ön test sonuçlarına göre deney ve kontrol grubu öğrencilerinin ön test puanları arasında ($U=75$, $p>0,05$) anlamlı bir fark bulunamamıştır. Bu sonuca bakarak uygulama öncesinde grupların ön bilgilerinin birbirine yakın düzeyde olduğu görülmektedir.

Sıra ortalamaları dikkate alındığında ise deney grubu öğrencilerinin kontrol grubu öğrencilerine göre sıra ortalamaları yüksektir. Deney grubu öğrencilerinin sıra ortalaması değerlerinin yüksek olması, hazırbulunuşluk düzeylerinin kontrol grubuna göre nispeten

daha iyi durumda olduğunu göstermektedir. Ayrıca bu durum deney grubu öğrencilerinin altıncı sınıf İngilizce dersi başarı ortalamalarının daha yüksek olmasından da kaynaklanıyor olabilir.

4.2.İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

“Kontrol grubu ön test ve son test başarı puanları arasında anlamlı fark var mıdır?”

Bu araştırma sorusuna cevap aramak için Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi uygulanmıştır. Kontrol grubuna ait ön test ve son test puanları arasındaki sonuçlar Tablo 7’de verilmiştir.

Tablo 7. Kontrol Grubuna Ait Ön Test Puanları ile Son Test Puanları Arasındaki Farka İlişkin Wilcoxon Testi Sonuçları

Bitiş Ölçümü- Başlangıç Ölçümü	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	z	p
Negatif Sıralar	3	3,67	11,00	-2,799	,005
Pozitif Sıralar	12	9,08	109,00		
Fark Olmayan	0				

Tablo 7’ye bakıldığında, araştırmaya katılan kontrol grubu öğrencilerinin ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark vardır ($z = -2.79$, $p < 0,05$). Ön test puanı son test puanından düşük olan öğrencilerin sıra ortalaması 9,08 sıra toplamı ise 109 olarak hesaplanmıştır. Ön test puanı son test puanından yüksek olan öğrencilerin sıra ortalaması 3,67 sıra toplamı ise 11 olarak hesaplanmıştır.

Fark puanlarının sıra ortalaması ve toplamı dikkate alındığında, gözlenen bu farkın pozitif sıralar yani son test puanı lehine olduğu görülmektedir. 3 öğrencinin puanı negatif yönde ilerlerken, 12 öğrencinin puanı pozitif yönde ilerlemiştir. Bu sonuç, geleneksel anlatım yöntemi ile işlenen İngilizce derslerinin de öğrencilerin başarısını istatistiksel olarak arttırdığını göstermektedir.

4.3.Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular

“Deney grubu ön test ve son test başarı puanları arasında anlamlı fark var mıdır?”

Bu alt araştırma sorusuna cevap aramak için Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi uygulanmıştır. Deney grubuna ait ön test ve son test puanları arasındaki sonuçlar Tablo 8’de verilmiştir.

Tablo 8. Deney Grubuna Ait Ön Test Puanları ile Son Test Puanları Arasındaki Farka İlişkin Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi Sonuçları

Bitiş Ölçümü- Başlangıç Ölçümü	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	z	p
Negatif Sıralar	3	4,33	13,00	-2,495	,013
Pozitif Sıralar	11	8,36	92,00		
Fark Olmayan	2				

Tablo 8’e göre, araştırmaya katılan deney grubu öğrencilerinin ön test ve son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark gözlenmiştir ($z=-2.49$, $p<0,05$). Fark puanlarının sıra toplamaları dikkate alındığında, gözlenen bu farkın pozitif sıralar yani son test lehine olduğu görülmektedir. Bu sonuç, dijital oyunlar kullanılarak sözcük öğretimi yapılan İngilizce dersinin öğrencilerin İngilizce sözcükleri öğrenmeleri üzerinde etkili olduğunu göstermektedir.

Ön test puanı son test puanından yüksek olan öğrencilerin sıra ortalaması 4,33, sıra toplamı ise 13 olarak hesaplanırken; ön test puanı son test puanından düşük olan öğrencilerin sıra ortalaması 11, sıra toplamı ise 92 olarak hesaplanmıştır. 3 öğrencinin ön test puanları daha yüksekken 2 öğrencinin puanlarında değişim olmamıştır. Ön test puanı yüksek olan ve puanlarında değişim gözlenmeyen öğrenciler deney sürecinin tamamına düzenli katılım gösterememiştir.

4.4.Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular

“Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin akademik başarı son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?”

Bu alt araştırma sorusuna cevap aramak için Mann-Whitney U testi uygulanmıştır. Deney ve kontrol gruplarının akademik başarı son test puanları arasındaki sonuçlar Tablo 9’da verilmiştir.

Tablo 9. Deney ve Kontrol Gruplarına Ait Son Test Puanları Arasındaki Farka İlişkin Mann-Whitney U Testi Sonuçları

Grup	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	p
Kontrol G.	15	10,77	161,50	41,50	,002
Deney G.	16	20,91	334,50		

Tablo 9'a göre deney ve kontrol gruplarına ait son test puanlarının sıra ortalamasında deney grubu lehine anlamlı bir fark görülmektedir. Deney grubundaki öğrencilerin son test puanlarının sıra ortalaması (20,91) kontrol grubundaki öğrencilerin son test puanlarının sıra ortalamasından (10,77) yüksektir ($U=41,50$; $p<0,05$). Dijital oyun tabanlı öğrenme yaklaşımı ile öğrenim gören deney grubunun son test puan ortalamasının anlatım yöntemi ile sözcük öğrenimi gören kontrol grubuna göre yüksek olması, İngilizce dersinde dijital oyun tabanlı sözcük öğretiminin yapılmasının başarıyı arttırdığını göstermektedir.

4.5.Beşinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

“Öğrencilerin son test başarı puanları cinsiyetlerine göre farklılık göstermekte midir?”

Bu araştırma sorusuna cevap aramak için Mann-Whitney U testi uygulanmıştır. Öğrencilerin son test başarı puanlarının cinsiyetlerine göre farklılık gösterip göstermediğine ilişkin sonuçlar Tablo 10'da verilmiştir.

Tablo 10. Öğrencilerin Son Test Puanları ve Cinsiyetleri Arasındaki Farka İlişkin Mann-Whitney U Testi Sonuçları

Grup	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	p
Erkek	15	17,97	269,50	90,50	,241
Kız	16	14,16	226,50		

Tablo 10 incelendiğinde erkek öğrencilerin sıra ortalaması 17,97 kız öğrencilerin sıra ortalaması ise 14,16 olarak hesaplanmıştır. Sıra ortalamaları dikkate alındığında erkeklerin son test puanlarının daha yüksek olduğu görülmektedir ama bu istatistiksel olarak anlamlı bir farka neden olmamaktadır ($U=90,50$; $p<0,05$). Bu nedenle cinsiyet açısından değerlendirildiğinde, kontrol ve deney grubunun elde ettiği sözcük bilgisinin

cinsiyete göre farklılık göstermediği, yani erkekler ve kızlar arasında anlamlı bir fark olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.



BÖLÜM V

TARTIŞMA- SONUÇ VE ÖNERİLER

Eğitsel oyunlar fen, tıp, matematik, dil öğretimi gibi birçok alanda özellikle problem çözme ve stratejik düşünme becerisini kazandırmak amacı ile yaygın bir şekilde kullanılmaktadırlar (Bayırtepe ve Tüzün, 2007). Artık sınıf içerisinde kullanılmakta olan eğitsel oyunların yanı sıra hem öğretmenlerin bir konuyu öğretim süreçlerini daha verimli kılmak hem de öğrencilerin öğrenim hayatlarındaki mücadelelerini kolaylaştırmak adına dijital oyunlar kullanılmaya başlanmıştır. Konuyla ilgili Richey, Silber ve Ely’de (2008) teknolojilerin kullanılmasının daha etkin ve kaliteli bir öğretme ve öğrenme sürecine katkıda bulunabileceğini belirtmiştir.

Dijital oyun tabanlı dil öğrenme, hedef dile görsel ve işitsel maruz kalınması, belirli bir dil bilgisinin vurgulanması (ör. Sözcük bilgisi ve dil bilgisi) ve dil öğrenimi ve pratiğine katılımı teşvik etmesiyle dil öğrenme sürecini kolaylaştırır (Klimova ve Kacet, 2017). Sözcük öğretiminde dijital oyunların kullanıldığı deney sınıfı ile geleneksel eğitimin devam ettiği kontrol sınıfı belirlenerek iki farklı sözcük öğretim yöntemi ile öğrencilerin akademik başarıları incelenmiş ve bu uygulama sonucunda aşağıdaki sonuçlar elde edilmiştir.

4.1. Tartışma ve Sonuç

Birinci alt problem doğrultusunda deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin ön test başarı puanları arasındaki farka bakılmış ve aralarında anlamlı bir fark bulunamamıştır. Bu sonuç uygulama öncesinde ünite ile ilgili her iki grubun da sahip olduğu ön bilgilerin denk olduğunu göstermektedir. Donmuş ve Gürol’un (2015) İngilizce öğrenmede eğitsel bilgisayar oyunları kullanmanın etkilerini inceledikleri çalışma ile deney ve kontrol grubunun ön test başarı puanları arasında fark olmaması açısından benzer sonuçlara sahiptir. Sıra ortalamalarına göre deney grubu öğrencileri daha yüksek değerlere sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu durum deney grubunun

hazırbulunuşluk düzeylerinin kontrol grubuna göre nispeten daha iyi durumda olduğunu göstermektedir fakat istatistiksel olarak bir fark oluşturmamaktadır.

İkinci alt probleme yönelik sonuçlara bakıldığında ise kontrol grubu öğrencilerinin ön test ve son test başarı puanları arasında anlamlı farklılık olduğu görülmektedir. 15 kişilik kontrol grubunda 12 kişinin son test puanlarında artış tespit edilmiş fakat 3 öğrencinin son test başarı puanlarında azalma olmuştur. Sınıfın çoğunluğu İngilizce dersindeki ilgili ünite kelimelerini geleneksel anlatım yöntemi ile öğrendikleri zaman da başarılı sonuçlar elde etmiş ve bu nedenle dijital oyun tabanlı olmadan da sözcük öğretimi sürecinin başarıyla işlenebileceği görülmektedir. Sabırlı (2018) da geleneksel yöntemler uyguladığı kontrol grubunun akademik başarısında artış gözlemlediği sonucuna ulaşmıştır fakat bu artış deney grubunda anlamlı düzeyde daha yüksektir. Donmuş ve Gürol (2015) ise bu çalışmadan farklı olarak kontrol grubunun son-test puanlarında artış olmasına rağmen ön-test ve son-test puanları arasında anlamlı bir farklılık görülmediği sonucuna ulaşmıştır. Donmuş ve Gürol'un (2015) kontrol grubunun testlerindeki artış, geleneksel öğretim yöntemi ile işlenen derslerde de başarı sağlanabileceğinin, yeni geliştirilen programın öğrenci başarısında anlamlı farklılık yaratmasa bile öğrenci başarısına olumlu etkilerinin olduğu şeklinde yorumlanabilir.

Üçüncü alt problem, ilgili ünite kelimelerini dijital oyun tabanlı sözcük öğretimi ile işleyen deney grubu öğrencilerinin ön test ve son test başarı puanları arasında anlamlı fark bulunup bulunmadığına ilişkindir. Deney grubu öğrencilerinin ön test sonrası alınan eğitimle birlikte son test puanlarında artış gözlenmiştir. Bu artış istatistiksel olarak da anlamlıdır. Bu sonuç, dijital oyun tabanlı sözcük öğretimi ile İngilizce dersi alan öğrencilerin İngilizce sözcük öğrenme başarılarını arttırdığını göstermektedir. Donmuş ve Gürol (2015) da deney grubunun ön test ve son test puanları arasında bir artış gözlemlemiştir ve kullanılan eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrenci başarısında önemli bir rolü olduğunu vurgulamaktadırlar. Yaptığı çalışmalarda benzer sonuçlara ulaşan diğer araştırmacılar da eğitsel dijital oyun uygulamaları ile deney grubu öğrencilerinin akademik başarılarında artış olduğunu gözlemişlerdir (Altınbaş, 2018; Doğan ve Koç, 2017; Günel, 2019; Sabırlı, 2018; Uras, 2018; Yıldırım, 2012; Yüksel 2019)

Dördüncü alt problem doğrultusunda deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin son test başarı puanları arasında anlamlı fark olup olmadığına bakılmış ve

iki grup arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark görülmüştür. Buradan dijital oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarılarında artışa sebep olduğu anlaşılmaktadır. Aslında her iki grubun da akademik başarılarında artış gözlenmiştir fakat bu artış dijital oyun kullanılan deney grubunda anlamlı düzeyde daha yüksektir. Bu sonuç Sabırlı'nın (2018) araştırma sonuçlarıyla örtüşmektedir. Bu çalışmadan farklı olarak, Sabırlı (2018) "In The Classroom" ve "Numbers" ünite konularını dijital eğitsel oyunlar ile uygulamış ve öğrencilerin akademik başarıları, teknolojiye karşı tutumu, derse karşı motivasyonu ve derse karşı tutumları incelenmiştir. Her iki grubun da derse karşı tutumlarında olumlu yönde değişimler olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Deney ve kontrol gruplarının son test başarı puanlarındaki anlamlı fark, İngilizce sözcük öğretiminde eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrenci akademik başarıları ve tutumu arasındaki ilişkiyi araştıran Zengin'in (2019) elde ettiği sonuçlarla benzerlik göstermektedir. Zengin (2019) öğrencilerin yaparak-yaşayarak öğrenmelerine imkân tanıyan eğitsel bilgisayar oyunlarının İngilizce dersinde kullanılmasının öğrencilerin derse olan öğrenme isteklerini ve başarılarını arttırdığı fikrini elde ettiği sonuçlar ile desteklemiştir. Wu ve Huang (2017) da öğrencilerin oyundan zevk almalarının motivasyonlarını arttırdığı ve bu sebeple öğrenme başarılarında önemli derecede artış gözlemlendiğini belirtmiştir. Aynı zamanda, bu çalışmadan farklı olarak yapmış olduğu davranış analizi sonuçlarına göre de önerilen sistemin öğrencilere sunulmasının rekabetçi ve karşılaştırmalı zihniyetlerini, memnuniyetlerini ve olumlu tutumlarını arttırmada önemli bir faktör olduğunu belirtmiştir. Bununla birlikte, bu çalışmada elde edilen sonuçlar dijital eğitsel oyunların İngilizce sözcük bilgisi ve öğrenilen sözcüklerin kalıcılığı üzerine etkisini inceleyen araştırmalardan elde edilen sonuçlar ile örtüşmektedir (Yip ve Kwan, 2007; Tsai ve Tsai, 2018; Yıldırım, 2012; Wu ve Huang, 2017; Rahimi Esfahani, Rafizade Tafti, ve Hajijalili, 2019; Rabu ve Talib, 2017; Ashrafa, Motlaghb ve Salami 2014 ve Günel, 2019). Elde edilen sonuçlardan farklı olarak, Argıt (2019) aynı sınıf düzeyi olan 7. sınıfların deney ve kontrol gruplarından elde ettiği sonuçlarla her iki grubun da sözcük bilgisinin geliştiği fakat aralarında anlamlı bir fark olmadığı sonucuna ulaşmıştır. Deney ve kontrol gruplarının test sonrası puanları arasında anlamlı bir fark bulunmadığından, oyunlarla sözcük bilgisinin öğretilmesinin mevcut müfredat yöntemi ile sözcük öğretimini aşmadığı sonucuna ulaşmıştır. Erkan (2019) ise farklı bir ders branşında (sosyal bilgiler) dijital oyunlar ile öğretim yapmış ve öğrencilerin başarılarına

etkisini incelemiştir. Kontrol grubuna eğitsel oyunları kullanırken, deney grubunda dijital oyunları kullanmıştır. Aslında her iki grupta da oyun yöntemini tercih etmesine rağmen dijital oyunların akademik başarı üzerinde daha fazla etki gösterdiğine ulaşmıştır. Elde ettiği sonuçlar bu çalışmadaki sonuçlara benzerlik göstermektedir. Bu çalışmadan farklı olarak, Chen, Tseng ve Hsiao (2018) birden fazla bağımsız değişkenin dijital oyun tabanlı sözcük öğrenimine etkisini incelemiştir. Öğrencilerin yaşına, sahip oldukları dil yeterlilik düzeylerine ve seçilen oyunların tasarım özellikleri gibi değişkenlerin dijital oyun tabanlı sözcük öğrenimine etkisinin incelenerek yapıldığı çalışmanın sonucunda ise öğrencilerin sözcük öğrenmedeki başarılarının sadece seçilen oyunların tasarım özellikleri değişkeninden etkilendiği görülmüştür (Chen, Tseng ve Hsiao, 2018).

Beşinci alt problem cinsiyet değişkeni ile ilgilidir. Öğrencilerin son test puanlarının cinsiyetlerine göre farklılık göstermediği sonucuna ulaşılmıştır. Yani hem kız hem erkek öğrenciler dijital oyunlar aracılığıyla İngilizce sözcük bilgilerini geliştirebilmektedir. Sıra ortalamaları sonucu, erkeklerin son test puanlarının daha yüksek olduğu gözükmemektedir ama bu istatistiksel olarak anlamlı bir farka neden olmamaktadır. Yabancı dil öğretiminde eğitsel oyunlar aracılığıyla mobil öğrenmeyi inceleyen Yıldırım'ın (2012) çalışmasında da benzer sonuçlar elde edilmiş ve cinsiyetler arası anlamlı bir fark görülmemiştir. Günel (2019) ise bilgisayar oyunlarının yabancı dil eğitiminde kullanılmasında erkek öğrencilerin oyun içindeki İngilizce metinleri okuma becerilerinin kız öğrencilere göre daha iyi olduğu sonucuna ulaşmıştır. Yapılan araştırmalar genellikle cinsiyet değişkeninin dijital cihaz kullanımı ve dijital oyun tercihlerine etkisini incelemek üzerine odaklanmışlar ve cinsiyetin bu alanlarda farklılık oluşturduğunu göstermişlerdir. Seçilen oyun temaları erkekler ve kızlar arasında farklılık göstermektedir (Garris, Ahlers ve Driskell, 2002). Yüksel (2019) ise öğrencilerin cinsiyete göre oyun oynama sıklıklarının, ders başarısı üzerinde etkisi olmadığı sonucuna ulaşmıştır. Dijital oyunların öğrencilerdeki algılarını ortaya koymak adına nicel araştırma yöntemleri ile yürütülen bir çalışmada cinsiyet değişkeni ve dijital oyun arasındaki ilişki farklı bir yönden ele alınmış ve kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre dijital oyunlardan daha fazla etkilendikleri sonucuna ulaşılmıştır (Kaya, 2019).

Sonuçlardan elde edilen bilgilerin genel olarak yorumlanması noktasında, dijital oyunlarla yapılan İngilizce sözcük öğretiminin, klasik yöntemler kullanılarak yapılan sözcük öğretimine göre öğrencilerin başarılarında artışa neden olduğu söylenebilir. Bu

durum geleneksel yöntemlerle işlenen İngilizce derslerinde öğrencilerin sözcük öğrenme başarılarının çok düşük olduğu anlamına gelmemektedir. Kontrol grubundaki öğrencilerin de ön test puanları son test puanlarına göre yüksek çıkmıştır. Bu durumun kontrol grubundaki öğrencilerin geleneksel anlatım yoluyla ders işlenmesine alışkın olmaları ve bu yöntemle de başarı elde edilebildiği görülmüştür. Son olarak ise cinsiyetin öğrencilerin sözcük bilgisi kazanımları üzerinde herhangi bir farklılık yaratmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Dijital cihazlar, modern bilgi ve iletişim teknolojileri ile büyüyen yeni neslin yani internet neslinin (Net Generation) günlük yaşamının bir parçasıdır ve araç ya da oyuncak olarak kullanılmaktadırlar (Acquah ve Katz, 2019). Dijital oyunlar ise her iki görevi üstlenip eğitim deneyimini geliştirmek için ortaya çıkmışlardır ve bunların nasıl başarılı bir şekilde kullanılacağını bilmek eğitimcilere büyük fayda sağlayacaktır. Rahimi Esfahani, Rafızade Tafti ve Hajijalili (2019) yaptıkları araştırmada, oyunu oynayanların ilgili görevleri yaparken daha aktif ve başarılı öğrenenler olduklarını gözlemlediklerini, dijital oyunu oynayan öğrencilerin sınıfta daha fazla motive olduklarını ve konuşmalarında yeni öğrendikleri dijital oyun sözcüklerini kullanabildikleri sonucuna varmış ve öğrencileri stres olmadan yeni sözcükler edinmeye teşvik etmek için dijital oyunları kullanmanın önemli olduğunu vurgulamıştır.

İlgili çalışmaların incelenmesi sonucu da görülmüştür ki yabancı dil öğrenirken sözcük öğrenme basamağını atlayarak o dili öğrenmek mümkün görünmemektedir. Bu sebeple bu basamağı atlamadan, üzerinde özenle ve sabırla durarak bu süreçte ilerlenmesi gerekmektedir. Dijital oyunlar da bunu gerçekleştirme noktasında öğrencilere büyük yardımlar sağlayabilir. Dijital oyunların sözcük öğrenmeyi teşvik etme, sözcük öğrenme alıştırmalarını yapma, öğrencilere bu süreçte enerji verme ve yaratıcılıklarını geliştirme noktasında da gerekli araçlar olduğu görülmüştür. Rahimi Esfahani, Rafızade Tafti ve Hajijalili (2019) da dijital oyunların eğitimde kullanılması, öğrencilerin ilgisini çeken ve ilham veren değişkenlerden biri olduğunu ve sınıfta dijital oyunları kullanmanın yabancı dil olarak İngilizce öğrenen öğrencilerin öğrenme süreçlerini basitleştirdiğine dikkat çekmişlerdir.

Yabancı dil öğrenme sürecinde dijital oyunların etkisine bakılan çalışmalarda ve alan yazında dijital oyunların farklı derslerdeki kullanımıyla başarıya olan etkilerinin de

incelenmesi sonucu olarak, eğitsel dijital oyunların öğrenim ortamlarına taşınarak kullanıldığı gruplarda öğrenci başarısının arttığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuç öğrenme-öğretme sürecinde öğrencilere sunulacak farklı ortamların ve yöntemlerin öğrencilerin öğrenmeleri üzerinde etkili olduğu görüşlerini desteklemektedir. Yapılan bu çalışmanın sonunda, özellikle İngilizce derslerinde sözcük öğrenimi basamağında karşılaşılan problemlerle baş edilmesi ve başarının arttırılmasında keyifli bir ortam sunan dijital oyunların sıkça kullanılmasının olumlu katkılar sağlayabileceği söylenebilir.

4.2. Öneriler

Bu araştırmadan elde edilen sonuçlar göz önünde bulundurularak ileride yapılacak olan araştırmalarda aşağıda belirtilen konuların ele alınması önerilmektedir:

- Eğitsel dijital uygulamaların derslerde yardımcı materyal olarak yer alması öğrenci başarısını arttıracaktır. Bilgisayar, tablet veya telefon üzerinden bunların yürütülmesi mümkündür. Öğrenciler bireysel olarak mobil cihaz sahibi olmasalar bile aile büyüklerinin mobil cihazları ile oyun oynama imkanına sahiptir. Öğrencilerin kendi veya ebeveynlerinin mobil cihazlarına öğretici uygulamaları ve oyunları yüklemek ve öğrencileri diğer oyunlardan bu tür oyunlara yönlendirmek önerilmektedir.
- Dijital oyun tabanlı ders planı hazırlayıp, uygulayabilecek öğretmen özellikleri incelenip, bu öğretmenlerin hangi yeterliliklere sahip olacağı belirlenebilir. Bu çok detaylı incelenmesi gereken önemli bir konudur çünkü öğrencilere bu ortamı sağlayacak kişiler öğretmenlerdir ve dijital dünyaya uzak olup, sahip olunan teknolojik bilgi anlamında yetersiz öğretmenler bu süreci uygulamakta zorluklar yaşayabilir.

Araştırmacılar için öneriler:

- Dijital oyunlarla ilgili deneysel çalışma yapacak olan araştırmacılar, uygulama öncesi kurumlardaki donanım ve yazılım alt yapı kontrollerini mutlaka yapmalıdır. İnternet bağlantısı ve kullanılacak cihazlarla ilgili sorunlar, eksikler giderilmelidir. Araştırmanın yürütülebilmesi ve verimli sonuçlar elde edilebilmesi için var olan eksikler giderilip, araştırmaya öyle başlanmalıdır.

- Gelecekteki arařtırmacılar  zellikle farklı yař gruplarına dijital oyun tabanlı yabancı dil  ğretimi uygulamaları yapıp, onlar  zerindeki etkileri karřılařtırarak inceleyebilir.
- İlkokul, ortaokul, lise ve hatta  niversite seviyesinde  alıřan  ğretmenlerin dijital oyunları hangi derslere nasıl d hil edebilecekleri noktasında  alıřmalar yapılabilir.
- Dijital oyun tabanlı s zc k  ğretimi dıřında, İngilizce dersi i in, s zc k ve c mlelerin telaffuzunun  ğrenilmesine etkisini arařtıran deneysel arařtırmalar yapılabilir.
- Eđitsel mobil oyun uygulamalarının  ğrenci bařarısına etkileri alanyazında da incelendiđi gibi  ok eksiktir. Konuyla ilgili daha  ok arařtırma yapılması adına eđitimcilere eđitimler verilebilir veya teřvik sađlanabilir.



KAYNAKÇA

- Acquah, E. O., & Katz, H. T. (2019, August). Digital game-based L2 learning outcomes for primary through high-school students: A systematic literature review. *Computers & Education*, 2-37.
- Açıkgöz, K. Ü. (2003). *Etkili Öğrenme ve Öğretme*. İzmir: Eğitim Dünyası Yayınları .
- Admiraal, W., Huizenga, J., Akkerman, S., & Dam, G. t. (2011). The concept of flow in collaborative game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 1185-1194.
- Akın, F. A., & Atıcı, B. (2015). Oyun Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Öğrenci Başarısına ve Görüşlerine Etkisi. *Turkish Journal of Educational Studies*, 2(2), 75-102.
- Altınbaş, M. E. (2018, Haziran). Çok Oyunculu Çevrimiçi Bilgisayar Oyunlarının Yabancı Dil Becerilerinin Geliştirilmesinde Kullanımı. *Yüksek Lisans Tezi*. Orta Doğu Teknik Üniversitesi.
- Altan, M. Z. (2017). Yabancı Dil: Neden Öğretemiyoruz? Neden Öğrenemiyoruz? *Eğitime Bakış. Eğitim-Öğretim ve Bilim Araştırmaları Dergisi*, 12-24.
- Anşın, S. (2006). Çocuklarda Yabancı Dil Öğretimi. *D.Ü.Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6, 9-20.
- Ardıç, E., & Altun, A. (2017). Dijital Çağın Öğreneni. *Uluslararası Sosyal Bilgilerde Yeni Yaklaşımlar Dergisi*, 12-30.
- Argıt, G. (2019). Teaching Vocabulary Through Games: A Comparative Study Of 4th And 7th Grades. *Yüksek Lisans Tezi*. Konya: Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü.
- Ashrafa, H., Motlaghb, F. G., & Salami, M. (2014). The Impact of Online Games on Learning English Vocabulary by Iranian (Low-intermediate) EFL Learners. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 286-291.
- Aşçı, A. U. (2019). Eğitsel Dijital Oyunların 6.Sınıf Öğrencilerinin Türkçe Dersi Akademik Başarılarına Etkisi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*.
- Avedon, E. M., & Sutton-Smith, B. (1971). *The Study of Games*. The Unites States of America: Teachers College, Columbia University.

- Bakhsh, S. A. (2016). Using Games as a Tool in Teaching Vocabulary to Young Learners. *English Language Teaching*, 9(7), 120-128.
- Bayırtepe, E., & Tüzün, H. (2007). Oyun Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Öğrencilerin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Özyeterlilik Algıları Üzerine Etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 41-54.
- Bradley, L., Lindström, B., & Rystedt, H. (2010). Rationalities of collaboration for language learning in a wiki. *European Association for Computer Assisted Language Learning*, 247-265.
- Brown, S., & Vaughan, C. (2009). *Play: How It Shapes The Brain, Opens The Imagination, and Invigorates The Soul*. New York: Avery by Penguin Group.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2018). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Büyüköztürk, Ş. (2019). *Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı*. Ankara: Pegem Akademi.
- Cahill, G. (2019). *Why Game-Based Learning?* The Learning Counsel : <https://thelearningcounsel.com/article/why-game-based-learning> adresinden alındı
- Can, A. (2016). *SPSS ile Bilimsel Araştırma Sürecinde Nicel Veri Analizi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Ceylaner, S., & Yelken, T. Y. (2017). Ortaöğretim Öğrencilerinin, Dijital Oyunlarınİngilizce Kelime Öğrenimine Katkısına Yönelik Görüşleri. *Bartın ÜniversitesiEğitim Fakültesi Dergisi*, 6(1), 346-364.
- Chen, M.-H., Tseng, W.-T., & Hsiao, T.-Y. (2018). The effectiveness of digital game-based vocabulary learning: A framework-based view of meta-analysis. *British Journal of Educational Technology*, 49(1), 69-77.
- Coştu, S., Aydın, S., & Filiz, M. (2009). Students' conceptions about browser-game-based learning in mathematics education: TTNetvitamin case. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 1848-1852.

- Çakır, R., Solak, E., & Tan, S. S. (2015). Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi ile İngilizce Kelime Öğretiminin Öğrenci Performansına Etkisi. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 45-58.
- Çelebi, M., Bozgeyikli, H., & Çetinkaya, M. (2018). Lise Öğrencilerinin Dil Öğrenme İnançları ve Öğrenen Özerkliğinin Akademik Başarı Açısından İncelenmesi. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi-International Journal of Society Researches*, 8, 248-262.
- Demirel, Ö. (2020). *Yabancı Dil Öğretimi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Derakhshan, A., & Khatir, E. D. (2015). The Effects of Using Games on English Vocabulary Learning. *Journal of Applied Linguistics and Language Research*, 39-47.
- Dictionaries, O. L. (2020, Mart). Oxford Learner's Dictionaries: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/vocabulary?q=vocabulary>+ adresinden alındı
- Dictionary, C. (2020, Mart). Collins Dictionary: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/game> adresinden alındı
- Donmuş, V. (2010). The use of social networks in educational computer-game based foreign language learning. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 9, 1497-1503.
- Donmuş, V., & Gürol, M. (2015). İngilizce Öğrenmede Eğitsel Bilgisayar Oyunu Kullanmanın Erişiyeye ve Kalıcılığa Etkisi. *International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish*, 313-332.
- Doğan, D. (2016). Sınırsız olasılıklar dünyası: Dijital oyunların dünü ve bugünü. D. Öcal içinde, *Yaşam Pratikleriyle Dönüşen Oyun* (s. 45-78). Ankara: Ütopya Yayınevi .
- Doğan, E., & Koç, H. (2017). Sosyal Bilgiler Dersinde Deprem Konusunun Dijital Oyunlarla Öğretiminin Akademik Başarıya Etkisi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 90-100.
- Durmuşçelebi, M. (2007). Türkiye ve Almanya'da İlköğretimde Anadili Öğretimi. *Doktora Tezi*. Ankara, Türkiye: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türkçenin Eğitimi ve Öğretimi Anabilim Dalı.

- Ebner, M., & Holzinger, A. (2007). Successful implementation of user-centered game based learning in higher education: An example from civil engineering. *Computers & Education*, 49(3), 873-890.
- Eck, R. V. (2006). Digital Game Based LEARNING It's Not Just the Digital Natives Who Are Restless. *EDUCAUSE*, 41(2), 1-16.
- Erkan, A. (2019, Temmuz 19). İlkokul 4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan Eğitsel Oyun ve Dijital Oyun Öğretiminin Öğrencinin Başarı ve Tutumlarına Etkisi. *Yüksek Lisans Tezi*. Elazığ, Türkiye: Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Temel Eğitim Ana Bilim Dalı Sınıf Eğitimi Bilim Dalı.
- Foil, C. R., & Alber, S. R. (2002, January). Fun and Effective Ways to Build Your Students' Vocabulary. *Intervention in School and Clinic*, 37(3), 131-139.
- Freitas, S. d. (2013). *Learning in Immersive worlds A review of game-based learning*. Bristol : Bristol: Joint Information Systems Committee.
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441-467.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Gelibolu, M. F. (2013). Eğitsel dijital oyunların teknolojisi, türleri, sınıflandırılması, derecelendirilmesi ve eğitimde kullanılabilme potansiyeli. E. M. Ocak içinde, *Eğitsel Dijital Oyunlar Kuram Tasarım ve Uygulama* (s. 70-104). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Ginsburg, K. R. (2007, January). The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. *American Academy of Pediatrics*, 182-191.
- Gömlüksiz, M. N. (2001). Oyun İle İngilizce Öğretiminin Uygulanması ve Öğrenci Başarısına Etkisi (Elazığ Özel Bilgem İlköğretim Okulu Örneği). *Manas Üniversitesi Sosyal Bilgiler Dergisi*, 180-195.
- Göz, F., & Özcan, M. (2017). An Entertaining Mobile Vocabulary Learning Application. *The Eurasia Proceedings of Educational & Social Sciences (EPESS)*, 63-66.

- Günel, E. (2019, Temmuz). Gerçek Çevre Tabanlı Dijital Eğitsel Oyunların İngilizce Kelime Bilgisi ile Kalıcılığı Üzerine Etkilerinin İncelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi*. Bursa, Türkiye: Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bilim Dalı.
- Güntepe, E. T., & Usta, N. D. (2017). Oyun Tabanlı Öğrenme. *Eğitim ve Teknoloji Okumaları*, 917-932.
- Halliwell, S. (1992). *Teaching English in the Primary Classroom (Longman Handbooks for Language Teachers)*. Essex: Longman.
- Harmer, J. (2007). *The Practice of English Language Teaching Fourth Edition*. Cambridge: Pearson Longman.
- Horwitz, E. K. (1988). The Beliefs about Language Learning of Beginning University Foreign Language Students. *The Modern Language Journal*, 72(3), 283-294.
- Jalali, S., & Dousti, M. (2012). Vocabulary and Grammar Gain Through Computer Educational Games. *GEMA Online™ Journal of Language Studies*, 1077-1088.
- Karasar, N. (2014). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Kaya, M. (2019). İlkokul Öğrencilerinin Dijital Oyunlara Yönelik Algılarının İncelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi*. Erzincan : Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi.
- Kim, B., Park, H., & Baek, Y. (2009). Not just fun, but serious strategies: Using meta-cognitive strategies in game-based learning. *Computers & Education*, 800-810.
- Klimova, B., & Kacet, J. (2017, October). Efficacy of Computer Games on Language Learning. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 16(4).
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., & Kök, M. (2007). Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun. *Dergi Park*, 324-342.
- Korti, C. (2006). Gamesbased Learning; a serious business application. *Pixelearning. Games-based business & management skills development*, 1-20.
- Larsen-Freeman, D. (2000). *Techniques and Principles in Language Teaching 2nd Edition*. New york: Oxford University Press.
- Linse, C. T. (2005). *Practical English Language Teaching: Young Learners*. New York: McGraw-Hill .

- Mayer, R. E., Schustack, M., & Blanton, W. (1999). What Do Children Learn from using Computers in an Informal Collaborative Setting? *Educational Technology*, 39(2), 27-31.
- Michael, D., & Chen, S. (2006). Serious Games: Games that educate, train, and inform. Boston, MA: Thomson Course Technology., Boston, the U.S.A.
- Müftüoğlu, A. C. (2018, Temmuz). Türk İngilizce Öğretmen Adaylarının Dijital Oyun Destekli Uygulamaya İlişkin Tutumları Ve Yansımaları. *Yüksek Lisans Tezi*. Adana: Çukurova Üniversitesi.
- Nation, I. (2001). *Learning Vocabulary in Another Language*. New York: Cambridge .
- NCREL, N. C., & Metiri. (2003). *enGuage 21st Century Skills: Literacy in the Digital Age*. North Central Regional Education Laboratory (NCREL) ve Metiri Group.
- Özbay, M., & Melanlıoğlu, D. (2008). Türkçe Eğitiminde Kelime Hazinesinin Önemi . *Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Dergisi*, 30-45.
- Özer, B., & Korkmaz, C. (2016). Yabancı Dil Öğretiminde Öğrenci Başarısını Etkileyen Unsurlar . *EKEV Akademi Dergisi*, 20(67), 59-84.
- Özhan, S. (2011). Dijital Oyunlarda Değerlendirme ve Sınıflandırma Sistemleri ve Türkiye Açısından Öneriler. *Aile ve Toplum Eğitim ve Araştırma Dergisi*, 7(25), 21-33.
- Palancı, A. (2019, Mart 24). *Oyun Tabanlı Öğrenme Nedir?* ProtoPars: <https://www.protopars.com/oyun-tabanli-ogrenme/> adresinden alındı
- Prensky, M. (2001, October). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Rabu, S. N., & Talib, Z. (2017). The Effects of Digital Game-based Learning on Primary School Students' English Vocabulary. *Innovative Teaching and Learning Journal*, 61-74.
- Rahimi Esfahani, F., Rafizade Tafti, M. R., & Hajjilili, M. (2019). The impact of digital games on intermediate EFL learners' vocabulary improvement. *International Journal of Research Studies in Language Learning*, 29-38.

- Reinders, H. (2017). Digital Games and Second Language Learning . *Language, Education and Technology*. içinde Springer International Publishing AG.
- Richey, R. C., Silber, K. H., & Ely, D. P. (2008). Reflections on the 2008 AECT Definitions of the Field. *TechTrends*, 24-25.
- Rubin, J., & Thompson, I. (1994). How To Be a More Successful Language Learner. *Teaching English as a Second or Foreign Language* , 1(3).
- Sabırlı, Z. E. (2018). Dijital Eğitsel Oyunların Eğitimde Kullanımının Farklı Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi*. Konya, Türkiye: Selçuk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Anabilim Dalı.
- Sagın, S. (2019, Aralık). Yabancı Dilde Kelime Öğretimi ve Öğreniminde Öğrenen Özerkliğine Dair Etkinliğin İncelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi*. Ankara, Türkiye: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Saran, M., Çağılltay, K., & Seferoğlu, G. (2008). Use of Mobile Phones in Language Learning: Developing Effective Instructional Materials. *Fifth IEEE International Conference on Wireless, Mobile, and Ubiquitous Technology in Education* , 39-43.
- Sağlık, E. (2017, Ocak). Oyunlaştırılmış Oyun Temelli Kelime Öğretiminin Öğrencilerin Başarılarına ve Motivasyonlarına Etkisi . *Yüksek Lisans Tezi* . İstanbul: Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Schmitt, N. (2000). *Vocabulary in Language Teaching*. Cambridge : Cambridge University Press.
- Shaffer, D. W., Halverson, R., Squire, K. R., & Gee, J. P. (2005, June). Video Games and The Future of Learning. *Wisconsin Center for Education Research*, (WCER Working Paper No. 2005-4).
- Shute, V. J., & Ke, F. (2012). Games, Learning and Assessment. D. X. In D. Ifenthaler içinde, *Assessment in Game-Based Learning* (s. 43-58). New York: Springer.
- Sung, H.-Y., & Hwang, G.-J. (2013). A collaborative game-based learning approach to improving students' learning performance in science courses. *Computers & Education*(63), 43-51.

- Şahin, F. T., Balcı, A., Kılıç, Z. N., & Yazar, A. (2015, Kasım). Erzurum Örnekleminde Şehir Merkezi ve Kırsal Bölgede Yaşayan Annelerin Çocuklarının Oyun ve Oyuncakları Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 4(4), 298-311.
- Şenerçüç, G. (2007). How Games Work on Adults in Teaching Vocabulary. *Yüksek Lisans Tezi*. Konya, Türkiye: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yabancı Diller Anabilim Dalı İngilizce Öğretmenliği Bilim Dalı.
- Tüzün, H., Yılmaz-Soylu, M., Karakuş, T., İnal, Y., & Kızılkaya, G. (2009). The effects of computer games on primary school students' achievement and motivation in geography learning. *Computers & Education*, 52(1), 68-77.
- TDK. (2020, Mart 15). *Güncel Türkçe Sözlük*. TDK: <https://sozluk.gov.tr> adresinden alındı
- Team, E. (2013, Nisan 23). *What is GBL (Game-Based Learning)?* Ekim 2020 tarihinde EdTechReview <http://edtechreview.in>: <https://edtechreview.in/dictionary/298-what-is-game-based-learning> adresinden alındı
- Thornbury, S. (2002). *How to Teach Vocabulary*. England : Pearson Longman .
- Tosuncuoğlu, İ. (2013). İngilizce Kelimelerin Oyunlarla Öğretilmesi. *Journal of History Culture and Art Research*, 140-146.
- Tsai, Y.-L., & Tsai, C.-C. (2018). Digital game-based second-language vocabulary learning and conditions of research designs: A meta-analysis study. *Computers & Education*, 345-357.
- Uras, S. K. (2018, Ocak 1). Dyned Mobil Yazılımının Ortaöğretim Öğrencilerinin İngilizce Dersi Akademik Başarılarına Etkisi. *Yüksek Lisans Tezi*. İzmir, Bornova, Türkiye: Ege Üniversitesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı.
- W.M.Yip, F., & C.M.Kwan, A. (2007, February). Online vocabulary games as a tool for teaching and learning English vocabulary. *Educational Media International*, 233-249.
- Walters, J. (2005). Teaching the Use of Context to Infer Meaning: A Longitudinal Survey of L1 and L2 Vocabulary Research. *Language Teaching*, 37(4), 243-252.

- What is Digital Game.* (2020). IGI Global Publisher of Timely Knowledge: <https://www.igi-global.com/dictionary/chemistry-learning-through-designing-digital-games/7625> adresinden alındı
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (1984). *Games for Language Learning*. the United Kingdom: Cambridge University Press.
- Wu, T.-T., & Huang, Y.-M. (2017). A Mobile Game- Based English Vocabulary Practice System Based on Portfolio Analysis. *Educational Technology & Society*, 265-277.
- Xu, Z., Chen, Z., Eutsler, L., Geng, Z., & Kogut, A. (2019). A Scoping Review of Digital Game-Based Technology on English Language Learning. *Association for Educational Communications and Technology*.
- Yalçın, S., & Bertiz, Y. (2019). Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığının Etkileri Üzerine Nitel Bir Çalışma. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)*, 3(1), 27-34.
- Yardımcı, N. (2017, Ekim 10). *Dijital Oyunlar Çalıştayı*. Ankara: Uluslararası Çocuk ve Bilgi Güvenliği Etkinlikleri .
- Yavuzkan, H. (2019, Temmuz). Eğitsel Dijital Oyunların 5. Sınıf Öğrencilerinin Matematik Başarısına ve Tutumuna Etkisi. *Yüksek Lisans Tezi*. Niğde: Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Yıldırım, N. (2012). Yabancı Dil Eğitiminde Eğitsel Oyunlar Aracılığıyla Mobil Öğrenme. *Yüksek Lisans Tezi*. Elazığ: Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimler Enstitüsü Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı.
- Yücel, E., Dimici, K., Yıldız, B., & Bümen, N. T. (2017). Son 15 Yılda Yayımlanan İlk ve Ortaöğretim İngilizce Dersi Öğretim Programları Üzerine Bir Analiz. *Ege Eğitim Dergisi* , 702-737.
- Yüksel, H. (2019). Türkçe Dersinde Kullanılan Eğitsel Dijital Oyunların Ders Başarısı ve Motivasyona Etkisi. *Yüksek Lisans Tezi*. Zonguldak: ZBEÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türkçe Eğitimi Anabilim Dalı.
- Zengin, M. (2019). İngilizce Kelime Öğretiminde Eğitsel Bilgisayar Oyunları Kullanımının Öğrencilerin Başarı ve Tutumlarına Etkisi. *Yüksek Lisans Tezi*.

Bursa, Türkiye: Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı.

Zin, N. A., & Yue, W. S. (2009, August). History Educational Games Design. *International Conference on Electrical Engineering and Informatics*, 269-275.



EKLER

Ek 1: İngilizce Dersi Akademik Başarı Testi

Adı Soyadı: Okulu:.....

Sınıfı/Şubesi:..... Numarası :.....

Not: Soru sayısı 20'dir. Her soru 5 puan değerindedir. 3 yanlış 1 doğruyu götürmemektedir. Başarılar dilerim.

Unit 9 – ENVIRONMENT

1-



Factory fumes and exhaust gases cause It threatens our health seriously.

(5 points)

- A) Water Pollution
- B) Renewable Energy
- C) Air Pollution
- D) Energy Saving

11-

If we want to save our world, we should use renewable energy sources. For example, solar and are good solutions.

(5 points)

- A) Wind Energy
- B) Fosil Fuel
- C) Factories
- D) Electric Energy



2-  Waste materials are not rubbish. We can them. (5 points) A) Destroy B) Recycle C) Threaten D) Climate	12-  We should put chemical waste in (5 points) A) Glass Bin B) Toxic Bin C) Organic Bin D) Metal Bin
3- What does this photo mean? (5 points)  A) Toxic trash B) Overfishing C) Rainforest D) Arctic	13-  Choose the correct option about the image. (5 points) A) Fossil Fuel B) Electiricty C) Global Warming D) Public Transportation
4- What does this photo mean? (5 points)  A) Solar power B) Acid rain C) Fossil Fuel D) Energy Saving	14- Choose the correct option about the image. (5 points)  A) Mountains B) Rainforest C) Chemicals D) Ice Cap Melting

5- I glass, metal,
paper and plastic.
I love the environment.
(5 points)

- A) Reduce
- B) Recycle
- C) Produce
- D) Pollute



15- Choose the correct option about the
image.
(5 points)

- A) Polar Bear
- B) Coral Reefs
- C) Trash
- D) Electric Energy

6- Deforestation is destroying
animals' habitats.
(5 points)



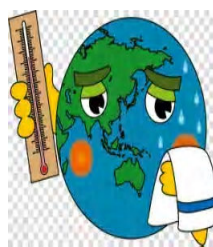
A)



C)



B)



D)

16- I have some steel scrap to recycle.
Which container should I put them
in?
(5 points)



A)



C)



B)



D)

7- The waste of factories pollute the
seas. Many kinds of fish will die
because of
(5 points)

- A) Global Warming
- B) Water Pollution
- C) Deforestation
- D) Saving Energy



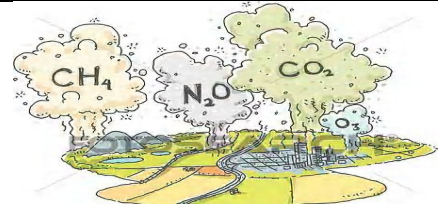
17- We need to use
bags to save our planet. (5 points)

- A) Reusable
- B) Public
- C) Plastic
- D) Air

- 8- People should make use of It is both free and harmless for nature. (5 points)



- A) Wind Energy
B) Solar Energy
C) Nuclear Energy
D) Fossil Energy



18-

Choose the correct option about the image. (5 points)

- A) Greenhouse Gases
B) Wind Energy
C) Ocean
D) Food Waste

- 9- I have some old books to recycle. Which container should I put them in? (5 points)



A)



C)



B)



D)

- 19- Fossil fuels, chemicals and other toxic gases cause (5 points)

- A) Water Pollution
B) Land Pollution
C) Air Pollution
D) Noise Pollution

10- People



shouldn't.....to protect endangered species. (5 points)

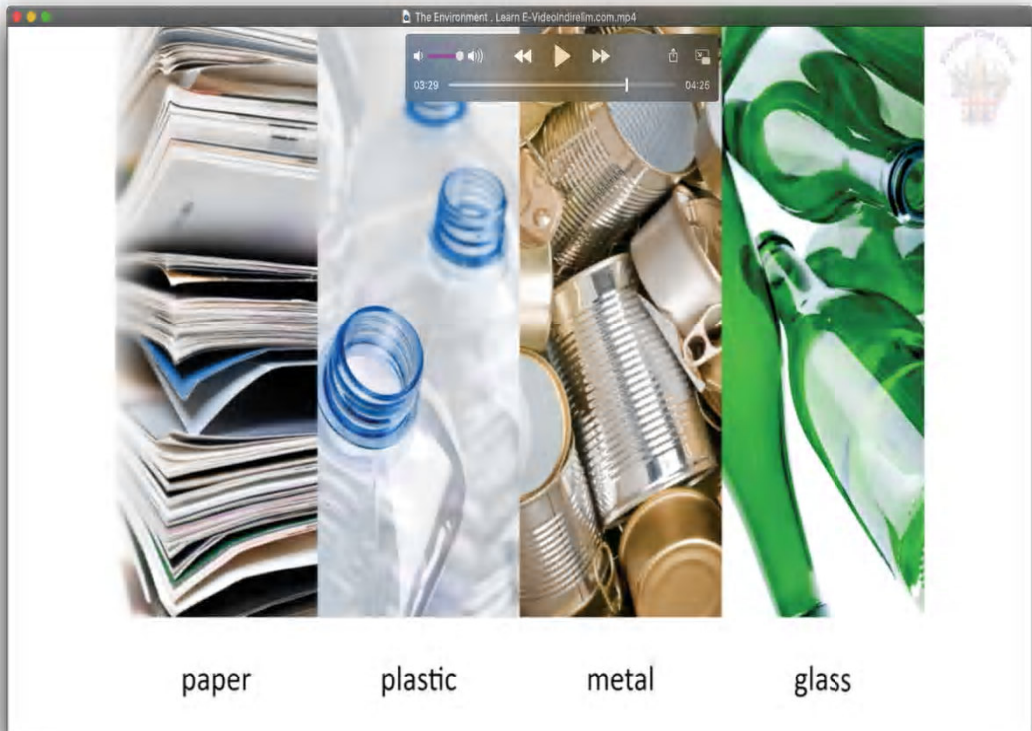
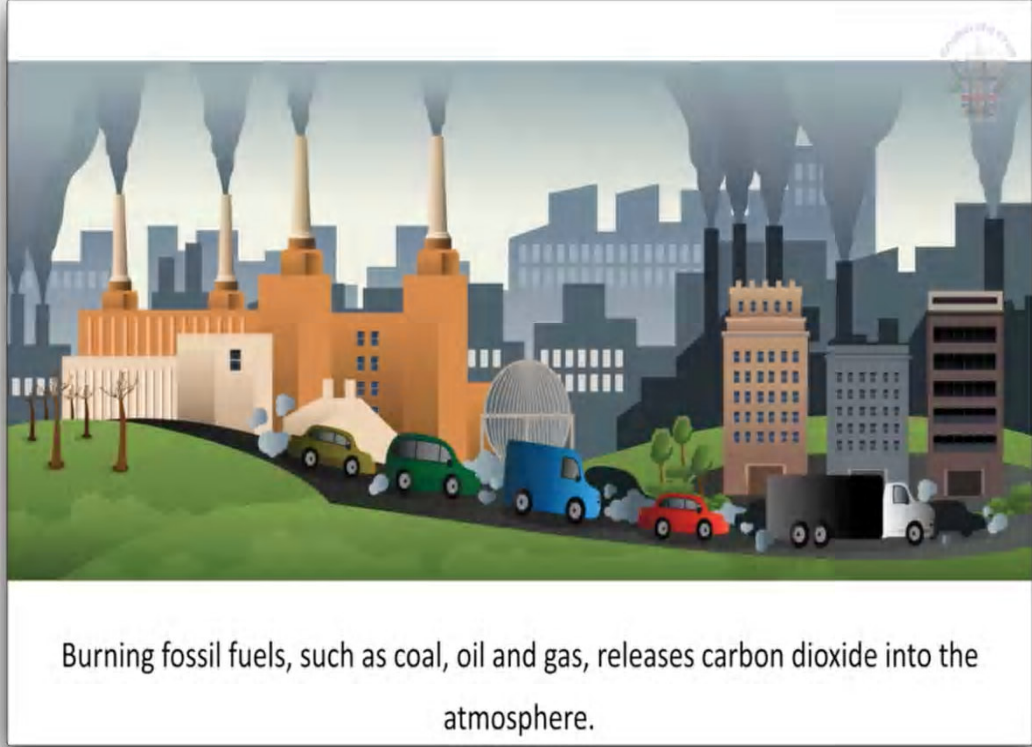
- A) Feed Animals
B) WasteWater
C) Hunt Animals
D) ProtectForests

- 20- Some sprays and deodorants contain harmful gases. They damage the in the atmosphere. (5 points)

- A) Environment
B) Oceans
C) Ozone layer
D) Animals



Ek 2: Uygulama Sürecinde İzletilen Videolardan Ekran Görüntüleri





ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı Soyadı: Beyza Nur KUŞUÇURAN
Uyruğu: Türkiye (T.C)
Doğum Tarihi ve Yeri: 29.08.1996- Diyarbakır
Medeni Durum: Bekar
E-mail: bnur9696@gmail.com

EĞİTİM

Derece	Kurum	Mezuniyet Tarihi
Yüksek Lisans	Erciyes Üniversitesi, Eğitim Programları ve Öğretim	2020
Lisans	Erciyes Üniversitesi, İngilizce Öğretmenliği	2018
Lise	Hidayet Aydoğan Anadolu Öğretmen Lisesi, Kayseri	2014

İŞ DENEYİMLERİ

Yıl	Kurum	Görev
2019- Halen	Kürtün Şehit Taşkın Temel İlkokulu	2019

YABANCI DİL

İngilizce

YAYINLAR

- Çelebi, M. ve Kuşuçuran B. N. (2019). İngilizce öğretmenlerinin alternatif değerlendirme yöntemlerini kullanma yeterliliklerinin incelenmesi. OPUS– Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi, 13(19), 983- 1009. DOI: 10.26466/opus.591260

2. Başaran, S. D., & Kuşuuran, B. N. (2019). Üst Düzey Düşünme Becerilerine Yönelik Öğretmen Farkındalıklarının İncelenmesi. 6. *Uluslararası Multidisipliner Çalışmaları Kongresi (Multicongress Gaziantep)* (s. 197-209). Gaziantep: Asos Yayınevi.
3. Çelebi, M. & Kusucuran, B.N.(2018). Öğrencilerin Bilişötesi Farkındalık ve Eleştirel Düşünme Düzeylerinin İncelenmesi. *International Journal of Innovative Research in Education*. 5(4), 129-144.
4. M. Durmuşelebi ve Kuşuuran B.N. (2015), "Öğretim Sürecindeki İletişimde Cinsiyet Değışkeninin Etkisi," INESJOURNAL Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi- The Journal of International Education Science, vol.2, pp.490-508, 2015