

YABANCI DİL ÖĞRETİMİNDE EĞİTSEL OYUNLARIN KULLANILMASINA İLİŞKİN ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİ

Veli Batdı
Fırat Üniversitesi
Eğitim Bilimleri Enstitüsü
veb_27@hotmail.com

Özet

Araştırmanın amacı yabancı dil öğretiminde eğitsel oyunların kullanılmasına ilişkin öğretmen görüşlerini belirlemektir. Araştırmada tarama yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın evrenini 2011-2012 öğretim yılında Elazığ merkezdeki ilköğretim okullarının birinci ve ikinci kademesinde görev yapan 120 öğretmen; örneklemini ise bunlar arasından 72 öğretmen oluşturmaktadır. Veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından uzman görüşleri ışığında hazırlanan anket kullanılmıştır. Verilerin analizinde, SPSS Programı kullanılmış ve % ve f değerlerinden yararlanılmıştır. Araştırmanın sonuçları, eğitsel oyunlarla yapılan öğretimin eğlenceli öğrenme atmosferi yarattığını, dil öğrenmeye karşı olumlu tutumlar geliştirdiğini ve dört dil becerisinin geliştirilmesi konusunda alternatif etkinlikler sunduğunu göstermektedir. Dilin anlamlı ve kalıcı öğrenilmesinde büyük rolü olan eğitsel etkinliklerin özellikle ilköğretim düzeyindeki yabancı dil derslerinde kullanılması önerilebilir.

Anahtar Kelimeler: eğitsel oyun, yabancı dil, dört dil becerisi.

TEACHERS' VIEWS TOWARDS THE USE OF EDUCATIONAL GAMES IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING

Abstract

The aim of this study is to determine teachers' views towards the use of educational games in foreign language teaching. As a survey method, a sample of 72 teachers is selected from the population of 120 teachers working at primary and secondary schools of Elazığ during 2011-2012 academic year. As the data collection instrument, a questionnaire developed by the researcher related to experts' views is used. In the analysis of the data, SPSS Program is applied and percentage and frequency values are made use of. From the results, it is understood that educational games create enjoyable learning atmosphere, improve positive attitudes toward language learning and present wide range of classroom activities. It can be suggested educational games- having a crucial role on meaningful and long-term language learning- should be made use of in foreign language lessons especially at primary and secondary schools.

Key Words: Educational game, foreign language, four language skills.

GİRİŞ

Günümüzde İngilizce öğrenme olabildiğince erken yaşlarda gerçekleştirilmeye başlanan bir eylem haline gelmektedir. Öyle ki artık ana sınıfı gruplarında tam anlamıyla öğretilmeye çalışılan bir etkinlik şekline dönüşmüştür. Dünya geneline bakıldığında da İngilizce öğrenmenin yaşı gittikçe aşağı seviyelere taşınmaktadır. Örneğin Finladiya'da 3-4 yaş gruplarındaki anasınıflarında (kindergarten) İngilizce ikinci bir dil olarak verilmeye başlanmaktadır (Cervantes, 209, 20). İngilizcenin bu derece artan önemine paralel yapılan erken yaşta dil öğrenimi gelişmelerinin (Shin, 2009, 6) başarılı sonuçlar vermesi için de birtakım uygulamaların gerçekleştirilmesi gerekmektedir. Bu anlamda oyunların öğrenme ortamlarının bir parçası olarak kullanılmasının oldukça başarılı ve etkili sonuçlar doğurduğu yapılan birçok araştırma sonucunda anlaşılmaktadır (Ersöz, 2000; Musilova, 2010; Olson, 2010, 180; Wang, 2010, 126; Gömleksiz, 2005, 179; Yolageldili ve Arıkan, 2011, 219; Deesri, 2002, 1; Kupeckova, 2010, 15; Hendrix vd., 2009, 182; Hromek ve Roffey, 2009, 5). Bu sebeple, yabancı dil öğretiminde sürece eğlenceli etkinlikler eklenerek öğrenmenin daha kolay ve kavramanın daha hızlı olması sağlanmalıdır. Tam da bu noktada, oyunların işe koşulması akla gelmektedir (Diana, 2010, 17). Bir başka deyişle, oyunların öğrenmeyi hızlandırdığı ve kolaylaştırdığı, dolayısıyla başarıya ulaşmayı sağladığı söylenebilir.

Rapeepsarn (2006, 29) oyunun çocuğun gelişim sürecinin tamamlayıcı bir parçası ve çocuğun öğrenmesinde önemli bir araç konumunda olduğunu belirtmiştir. Çünkü çocukların oyun oynarken doğal yollarla öğrendiğini ve bu esnada belli bir problemi çözmek ve olanları anlamak için bütün duyularını kullandıklarını ifade etmiştir. Dolayısıyla oyun çocukları okul hayatına başlarken ve ileriki dönemlerde akademik öğrenmeye hazırlayan etkinlikler olarak ifade edilebilir. Çetinkaya (2008, 4) ise dil öğretiminde ve dil becerilerinin geliştirilmesinde oyunun öneminin büyüklüğünden bahsetmiştir. Sınıfta oynanan oyunlarla farkına varmadan öğrenme gerçekleşmekte ve dile yönelik oluşturulan oyunlarla dilsel gelişim, dilin çeşitli durumlarda ve etkili kullanılması sağlanmaktadır. Oyunlar her şeyden önce öğrencinin konuya dikkat çekmesini ve ilgili olmasını etkilemektedir. Oyunların sınıf içinde kullanımı ve kısa zamanlı olmaları, öğrencilerin yaratıcılıklarını kullanmalarına ve kendi görüşlerini anlatmalarına olanak sağlamaktadır.

Yabancı bir dil öğrenmek zor bir iş olarak bilinmektedir. Çünkü yabancı dilin kendi yazılı ve sözlü formunu kullanmak, anlamak ve geliştirmek büyük çabalar gerektirmektedir. Ancak bu zor gerçekleştirilen eylemi, öğrencinin ilgisini ve dikkatini canlı tutma ve bunun sürekliliğini sağlama ile daha kolay ve ulaşılabilir hale getirmek mümkün olabilmektedir (Kupeckova, 2010, 15). Özellikle küçük yaştaki öğrencilerin yabancı dil gibi yeni şeyler öğrenmeye karşı büyük merak duydukları ve ilgi gösterdikleri bilinmektedir. Fakat sürekli aynı yöntemin kullanılması kendilerinin sıkılmalarına ve dikkatlerinin dağılmasına neden olabilmektedir. Bu nedenle öğrenme ortamını eğlenceli etkinliklerden biri olan çeşitli eğitsel oyunlarla donatarak öğrenmeye karşı ilgi çekmek ve dikkat toplamak gerekir (Diana, 2010, 17). Öğrenme ortamlarına çeşitlilik kazandıran eğitsel oyunlar aracılığıyla ayrıca yabancı dili tüm yönleriyle öğrenebilmek de mümkündür. Nitekim oyunlar konuşma, yazma, okuma ve dinleme becerilerini geliştirmede bir pekiştirici görevi üstlenmektedir (Kupeckova, 2010, 15). Öğrenciler oyunlar oynadığı sürede, bir şeyler öğrendiklerini ve sınıfta olduklarını unutarak gerçek hayattaki gibi doğal davranma eğilimi göstermektedirler (Wang, 2010, 131; Yolageldili ve Arıkan, 2011, 220). Bu konuda Carrier (1980, 6) öğrencilerin oyun oynarken oyunda başarılı olup olamayacağı üzerinde odaklandıklarını ve farkında olmadan hedef dili kullandıklarını belirterek öğrencilerin öğrenme endişesi taşımadan sadece dili kullanmaya ve başarıya ulaşmaya çalıştıklarını ifade etmiştir (Akt. Sanchez, Morfin ve Campos, 2007, 50-51).

Öğretim sürecindeki hedeflerin tamamına ulaşmak için sınıftaki etkinliklerin öğrenci bilgi düzeyi, ilgi ve beklentilere uygun ve ihtiyaca cevap verici nitelikte olması gerekir (Gömlüksiz, 2005, 179). Sonuç olarak öğrenmeyi ve hatırlamayı kolaylaştıran (Diana, 2010, 17), aynı zamanda sınıf içinde rahat ve eğlenceli bir atmosferin oluşmasını sağlayan oyunların ayrıca öğrencilerin motivasyon düzeylerini arttırarak onların düşünce ve fikirlerini kolay bir şekilde ifade edebilecekleri ortamlar oluşturdukları anlaşılmaktadır. Buna ek olarak, gerçek yaşamı sınıf ortamına taşıyan oyunlarla öğrencilerin gerçek ve esnek iletişim kurabildikleri belirtilmektedir (Sari, 2011, 1; Ersöz, 2000) Bu sebeplerle oyunun öğrenme-öğretme sürecindeki rolü inkâr edilemez düzeydedir. Oyunların yabancı dil öğrenmede, öğrenme ortamı ve dil becerileri üzerindeki bu etkileri düşünülerek bu araştırmanın yapılmasına karar verilmiştir.

Araştırmanın Amacı

Araştırmanın amacı, yabancı dil öğretiminde eğitsel oyunların kullanılmasına ilişkin öğretmen görüşlerini belirlemektir. Bu amaç doğrultusunda, eğitsel oyunların öğrenme ortamı, okuma, yazma, konuşma ve dinleme becerileri alt boyutları üzerindeki rolü değerlendirilmeye çalışılmıştır.

YÖNTEM

Araştırmanın türü

Araştırma nicel yöntemle gerçekleştirilmiş olup tarama yöntemi kullanılmıştır. Bu bağlamda, yabancı dil öğretiminde eğitsel oyunların kullanılmasının öğrenme ortamı ve dört dil becerisi (okuma, yazma, konuşma, dinleme) alt boyutları üzerindeki etkisi belirlenmeye çalışılmıştır. Araştırma kapsamında, araştırmaya katılan öğretmenlerin gönüllülüğü esas alınmıştır.

Araştırmanın evrenini, 2011-2012 eğitim-öğretim yılı bahar yarıyılında, Elazığ il merkezindeki ilköğretim birinci ve ikinci kademelerde görev yapan 120 öğretmen içinde rastgele seçilen 72 İngilizce öğretmeni oluşturmaktadır. Tablo 1 incelendiğinde, 38'i kadın, 34'ü erkek olan katılımcı öğretmenlerin 32'si ilköğretim

birinci kademedeki, 40'ı ise ilköğretim ikinci kademedeki görev yapmaktadır. Ayrıca öğretmenlerin kıdem ve mezun oldukları fakültelere ilişkin bilgiler aşağıdaki Tablo 1'de verilmiştir.

Tablo 1: Örneklemi Oluşturan Öğretmenlerin Değişkenlere Göre Dağılımı

Değişkenler		N	%
Cinsiyet	Kadın	38	52.8
	Erkek	34	47.2
Kademe	İlköğretim Birinci Kademe	32	44.4
	İlköğretim İkinci Kademe	40	55.6
Kıdem(Yıl)	1-10	35	48.6
	11-20	23	31.9
	21 Yıl ve üzeri	14	19.4
Fakülte	Eğitim Fakültesi	55	76.4
	Fen-Edebiyat Fakültesi	17	23.6
Toplam		72	100

Veri Toplama Araçları Ve Verilerin Analizi

Veri toplamak amacıyla araştırmacı tarafından, 3 eğitim bilimci (1 doçent, 2 yardımcı doçent), 7 İngilizce öğretmeni ve 2 Türkçe öğretmeni olmak üzere toplam 12 uzmanın görüşlerinden yararlanılarak bir anket geliştirilmiştir. Bu anket formundaki maddeler, "Hiç Katılmıyorum: 1", "Kısmen Katılıyorum: 2", "Tamamen Katılıyorum: 3" şeklinde 3'lü likert derecesiyle hazırlanmıştır. Ankette 5 kişisel bilgiye, 19 eğitsel oyunların yabancı dil öğretiminde kullanılmasına ilişkin olmak üzere toplam 24 madde bulunmaktadır. Madde sayısının alt boyutlara göre dağılımı Tablo 2'de sunulmuştur. Verilerin analizinde, SPSS istatistik paket programından yararlanılmıştır. İstatistiksel işlemlerde f ve % kullanılmıştır. Ayrıca beş alt boyut ve 19 maddeden oluşan anket içeriğinin madde kapsam geçerlik oranları (KGO) da aşağıdaki Tablo 2'de verilmiştir.

Tablo 2: Anket Maddeleri Kapsam Geçerlik Oranları (KGO)

Alt Başlıklar	M N	Maddeler	N _G	KGO	KGİ
Konuşma	6	Öğrencileri etkileşim ve iletişime yönlendirir.	12	1.00	0.91
	7	Konuşma becerilerinin geliştirilmesinde etkilidir.	11	0.83	
	8	Sözel akıcılığı artırır.	11	0.83	
	9	Öğrenci-öğrenci ve öğrenci-öğretmen arasındaki iletişimi artırır.	12	1.00	
Yazma	10	Üretkenliği artırır.	10	0.67	0.67
	11	Yaratıcılığa teşvik eder.	10	0.67	
Dinleme	12	Dilsel netlik ve dikkatli dinleme sağlar.	10	0.67	0.72
	13	Algılama ve kavrama düzeylerini artırır.	10	0.67	
	14	Kapsamlı ve yoğun içerikli dinleme yeteneğini geliştirir.	11	0.83	
Okuma	15	Metnin daha kolay öğrenilmesini ve hatırlanmasını sağlar.	10	0.67	0.78
	16	Kaygı düzeyini azaltarak daha anlaşılır içerik sunar.	12	1.00	
	17	Okumaya hazırlık konusunda önemli bir rol üstlenir.	10	0.67	
Öğrenme Ortamı	18	Günlük dili amaçlı ve anlamlı kullanma fırsatı verir.	12	1.00	0.90
	19	Öğrenme durumlarına çeşitlilik kazandırır.	12	1.00	
	20	Öğrenmeyi anlamlı kılan motivasyonel ve doğal etkinlikler içerir.	12	1.00	
	21	Mantıksal ve yaratıcı becerileri geliştirir.	11	0.83	
	22	Her yaş grubu ve her sınıf düzeyi için uygundur.	12	1.00	
	23	Her ders ve konu alanının öğretiminde başarıyla uygulanabilir.	10	0.67	
	24	İşbirliği içinde çalışmayı sağlar.	11	0.83	

(0.83>0.56) KGİ>KGO

Kapsam geçerlik oranları (KGO) Lawshe (1975) tarafından geliştirilmiştir (Akt. Yurdugül, 2005, 2). Bu bağlamda, Tablo 2’de görüldüğü gibi her alt boyutun kapsam geçerlik indeksleri (KGİ) ayrı ayrı hesaplanmıştır. Anketteki maddelerin beş alt boyutlu yapısı ile $KGİ > 0.56$ olduğu görülmektedir. Buradan anket maddelerinin istatistiksel olarak anlamlı olduğu söylenebilmektedir. KGİ değerleri her faktör için geçerli olup, bu faktörlerde yer alan maddeler dikkate alınarak elde edilmektedir. Bu bağlamda, Tablo 2’de konuşma, yazma, dinleme, okuma ve öğrenme ortamı alt boyutlarına ilişkin KGİ değerlerinin sırasıyla; 0.91, 0.67, 0.72, 0.78 ve 0.90 şeklinde olduğu görülmektedir. Ölçeğin genel KGİ değerinin ise 0.83 olduğu anlaşılmaktadır [$KGİ > KGÖ (0.83 > 0.56)$]. Kapsam geçerlik indeksi (KGİ), $\alpha=0,05$ düzeyinde anlamlılık gösteren ve ankete alınacak maddelerin toplam KGO ortalamaları üzerinden hesaplanmaktadır (Yurdugül, 2005, 2). Maddelerin kapsam geçerlik indeksi ($KGİ=0.83$) $KGÖ$ değerinden (0.56) büyük olduğu için [$(0.83 > 0.56)$ ($KGİ > KGÖ$)] anket maddelerinin kapsam geçerliğinin istatistiksel olarak anlamlı olduğu söylenebilir.

BULGULAR

Araştırmanın bulguları, beş ana başlık altında ele alınmıştır. Bunlar, yabancı dil öğretiminde eğitsel oyunların öğrenme ortamı ve dört dil becerisi (okuma, yazma, konuşma, dinleme) alt boyutları üzerindeki etkisini belirlemek şeklindedir. Tablo 3’te yabancı dil öğretiminde eğitsel oyunların kullanımına ilişkin öğretmen görüşlerinin frekans ve yüzde değerleri verilmiştir.

Tablo 3: Yabancı Dil Öğretiminde Eğitsel Oyunların Kullanılmasına İlişkin Öğretmen Görüşlerinin Frekans ve Yüzde Değerleri

Mad. No	Hiç		Kısmen		Tamamen		Mad. No	Hiç		Kısmen		Tamamen	
	f	%	f	%	f	%		f	%	f	%	f	%
Konuşma Becerisi							Okuma Becerisi						
6	5	6.9	14	19.4	53	73.6	15	9	12.5	10	13.9	53	73.6
7	15	20.8	16	22.2	41	56.9	16	11	15.3	10	13.9	51	70.8
8	5	6.9	17	23.6	50	69.4	17	7	9.7	14	19.4	51	70.8
9	5	6.9	13	18.1	54	75.0	Öğrenme Ortamı						
Yazma Becerisi							18	5	6.9	11	15.3	56	77.8
10	3	4.2	9	12.5	60	83.3	19	4	5.6	13	18.1	55	76.4
11	4	5.6	7	9.7	61	84.7	20	4	5.6	9	12.5	59	81.9
Dinleme Becerisi							21	5	6.9	12	16.7	55	76.4
12	8	11.1	17	23.6	47	65.3	22	9	12.5	19	26.4	44	61.1
13	5	6.9	14	19.4	53	73.6	23	7	9.7	9	12.5	56	77.8
14	14	19.4	18	25.0	40	55.6	24	7	9.7	16	22.2	49	68.1

Tablo 3’deki bulgular incelendiğinde, öğretmenlerin “Konuşma becerisi” alt boyutundaki maddelere ilişkin görüşleri arasında eğitsel oyunların yabancı dil derslerinde kullanımına yönelik “Öğrencileri etkileşim ve iletişime yönlendirir” maddesi öğretmenler tarafından %19.4 oranında ($n=14$) *kısmen*, %73.6 oranında ise ($n=53$) *tamamen* şeklinde olduğu görülmektedir. Buna göre öğretmenlerin derslerde eğitsel oyunlar kullanılmasının öğrencileri etkileşim ve iletişime yönlendirdiği konusunda büyük bir oranda hem fikir oldukları anlaşılmaktadır. Diğer taraftan, eğitsel oyunlar “Konuşma becerilerinin geliştirilmesinde etkilidir” maddesine yönelik öğretmenlerin %20.8’nin ($n=15$) *hiç*, %22.2’sinin ($n=16$) *kısmen* ve %56.9’unun ($n=41$) *tamamen* derecesi ile görüş bildirdikleri tespit edilmiştir. “Sözel akıcılığı artırır” maddesine ilişkin olarak ise öğretmenlerin %23.6 oranında ($n=17$) *kısmen*, %69.4 oranında ($n=50$) *tamamen* yönünde yoğunlaştıkları görülmektedir. Bu sonuç eğitsel oyunların konuşma becerilerinin gelişimi aşamasında sözel akıcılığı olumlu yönde etkilediği ve öğrenci başarısını arttırdığı şeklindeki görüşü öğretmenlerin benimsediği anlamına gelmektedir. Bunun yanı sıra, öğretmenlerin yüzde 75.0’i ($n=54$) eğitsel oyunların “öğrenci-öğrenci ve öğrenci-öğretmen arasındaki iletişimi artırır” maddesine *tamamen* düzeyinde katılım göstermişlerdir. Bu sonuç sınıf ortamında öğrenci-öğrenci,

öğrenci-öğretmen etkileşiminin sağlanmasında eğitsel oyunların oldukça büyük etkisinin olduğu sonucunu çıkarmaktadır.

Tablo 3’de eğitsel oyunların yabancı dil öğretiminde kullanılmasının “yazma becerisi” alt boyutuna ilişkin öğretmen görüşleri incelendiğinde, oyunların üretkenliği arttırdığı biçimindeki madde %12.5 oranında (n=9) *kısmen*, %83.3 oranında da (n=60) *tamamen* şeklinde kabul görürken; oyunların yaratıcılığa teşvik ettiği maddesi ise %9.7 ile (n=7) *kısmen* ve %84.7 ile (n=61) *tamamen* şeklinde kabul görmüştür. Bu sonuçlar eğitsel oyunlarla zenginleştirilmiş bir dil öğretiminin yazma becerilerinde konusunda öğrencilerin üretkenliklerini ve yaratıcılıklarını arttırabildiği sonucunu çıkarmaktadır. Öğrencilerin sahip oldukları bilgilere dayanarak kendilerine ait ve farklı bazı bilgileri yeniden yapılandırarak oluşturmalarının programın etkililiği ve öğrencilerin akademik başarıları açısından ne kadar önemli ve etkili olduğu düşünüldüğünde bu boyutun önemi ortaya çıkmaktadır.

Araştırmanın “Dinleme becerisi” alt boyutundaki “Dilsel netlik ve dikkatli dinleme sağlar” maddesine ilişkin öğretmen görüşlerinin %11.1 oranında (n=8) ile *hiç*, %23.6 oranında (n=17) *kısmen* ve %65.3 oranında (n=47) *tamamen* düzeyinde yoğunlaştığı görülmüştür. Diğer taraftan, dil öğretiminde eğitsel oyunların algılama ve kavrama düzeylerini arttırdığı maddesine ise %19.4 ile (n=14) *kısmen* ve %73.6 ile (n=53) *tamamen* derecesinde görüş belirtildiği saptanmıştır. Bu sonuçlar eğitsel oyunların dil öğretiminde dil becerisinin kavramasında “dikkatli dinleme, dilsel netlik, algılama ve kavrama düzeylerinin iyileştirilmesi” konularında oldukça etkili olduğu sonucunu doğurmaktadır. Bununla birlikte dil öğretiminde oyunların kapsamlı ve yoğun içerikli dinleme yeteneğini geliştirip geliştirmediğine yönelik olarak öğretmenlere yöneltilen maddeye, öğretmenlerin %55.6’sının (n=40) *tamamen* ile katılım gösterdikleri görülmektedir. Buradan, içeriğin etkili bir şekilde sunulmasında eğitsel oyunların rolünün küçümsenmeyecek boyutta olduğu çıkarılmaktadır.

Tablo 3’deki “okuma becerisi” alt boyutuna ilişkin bulgular incelendiğinde, öğretmenlerin %73.6’sı eğitsel oyunların, metnin daha kolay öğrenilmesini ve hatırlanmasını sağladığı görüşünü savunmaktadırlar. %70.8’i ise “*tamamen*” katılım düzeyi ile eğitsel oyunların dil öğretiminde kaygı düzeyini azaltarak daha anlaşılır içerik sunduğu şeklindeki görüşü desteklemişlerdir. Bu sonuçlar, dil öğretiminde öğrencilerin genelinin karşılaştığı ve olumsuz ön yargıların oluşmasına neden olan kaygı kavramını eğitsel oyunlarla renklendirilmiş bir sınıf ortamında daha az görülebileceğini ve bu ortamlarda mevcut içeriğin daha kaliteli, verimli ve etkili sunulabileceğini göstermektedir.

Tablo 3’de araştırmanın son alt boyutu olan, “Öğrenme ortamı”na ilişkin öğretmen görüşlerinin % ve f değerleri incelendiğinde, alt boyutun ilk maddesi olan “Günlük dili amaçlı ve anlamlı kullanma fırsatı verir” maddesine ilişkin öğretmen görüşlerinin %6.9 ile (n=5) *hiç*, %15.3 ile (n=11) *kısmen* ve %77.8 ile (n=56) *tamamen* düzeyinde yoğunlaştığı görülmektedir. Benzer şekilde, eğitsel oyunların eğitim sürecinde öğrenme ortamlarına çeşitlilik kazandırdığı öğretmenlerin %76.4’ü tarafından *tamamen* düzeyinde dile getirilmiştir. Eğitsel oyunların dil öğretimindeki etkililiğini gösteren “öğrenmeyi anlamlı kılan motivasyonel ve doğal etkinlikler içerir” maddesine ise öğretmenlerin %12.5’inin (n=9) *kısmen* ve %81.9’sının (n=59) *tamamen* ile görüş bildirdikleri araştırma sonucunda ortaya çıkmıştır. Bu sonuç öğrenme için son derece önemli ve gerekli olan motivasyonun kazandırılmasında eğitsel oyunların kullanımının olumlu etkisinin oldukça yüksek olduğunu ortaya çıkarmaktadır. Ayrıca öğrencilerin sıkılmamaları için gerekli olan doğal ortamların da bu oyunlarla yaratılabileceği araştırmaya katılan öğretmenler tarafından dile getirilmiştir. Anketteki ilgili alt boyutun dördüncü maddesine ilişkin öğretmenlerin yüzde 6.9’u (n=5) *hiç*, %16.7’si (n=12) *kısmen* ve %76.4’ü (n=55) *tamamen* derecesinde görüş bildirmişlerdir. Bu sonuç da eğitsel oyunlarla desteklenmiş dil öğretiminin mantıksal açıdan ve yaratıcılık yönünden gelişmeler sağladığı şeklinde yorumlanabilir. Bununla birlikte oyunların her yaş grubu ve her sınıf düzeyi için uygun olmalarına ilişkin maddeye öğretmenlerin %61.1’inin (n=44) *tamamen* düzeyinde katılım gösterdikleri görülmektedir. Bu sonuç ile dil öğretiminde eğitsel oyunların her yaş grubu için ve her sınıfta rahatlıkla uygulanabileceği düşüncesi ortaya çıkmaktadır. Bunun yanında eğitsel oyunlara ilişkin “Her ders ve konu alanının öğretiminde başarıyla uygulanabilir” şeklindeki maddeye öğretmenlerinin %12.5’inin (n=9) *kısmen* ve %77.8’inin (n=56) *tamamen* ile katılım gösterdikleri anlaşılmaktadır. Bu sonuç eğitsel oyunların yabancı dil öğretiminde her ders ve ünite alanında kullanılabilir olduğunu göstermektedir. Anketteki son maddeye yönelik öğretmen görüşlerinin %9.7 ile (n=7) *hiç*, % 22.2 ile (n=16) *kısmen* ve %68.1 ile (n=49) *tamamen* düzeyinde yoğunlaştığı görülmüştür. Bu sonuç da eğitsel oyunların dil

öğretiminde dört dil becerilerini geliştirmenin yanı sıra öğrenme ortamında işbirlikli çalışmalara sevk ettiği şeklinde yorumlanabilir.

SONUÇ VE TARTIŞMA

Araştırmada Elazığ ilindeki merkez ilköğretim okullarında görev yapan İngilizce öğretmenlerinin yabancı dil öğretiminde eğitsel oyunların kullanılmasına ilişkin görüşlerini belirlemeye ilişkin bulgulara ulaşılmıştır. Araştırma kapsamında sorgulanan öğrenme ortamı ve dört dil becerisi (konuşma, okuma, yazma, dinleme) alt boyutlarına ilişkin elde edilen bulgular yorumlandığında, çeşitli sonuçlara ulaşılmıştır. “Konuşma becerisi” alt boyutuna ilişkin öğretmen görüşlerinin tüm maddeler bazında tamamen derecesiyle benimsendiği görülmüştür. Maddelere ilişkin öğretmen görüşlerinin genel anlamda tamamen derecesinde yoğunlaşması, eğitsel oyunların yabancı dil öğrenme ortamlarında etkileşim ve iletişimin ön planda olduğu bir atmosfer oluşturduğu anlamına gelmektedir. Sari (2006, 1) tarafından yapılan çalışmanın ulaştığı, oyunlarla sınıf ortamının gerçek yaşamı yansıtıcı nitelik taşıdığı ve öğrencilerin böyle gerçekçi bir ortamda daha esnek ve iletişimsel yöntemle İngilizcelelerini geliştirdikleri sonucu mevcut araştırmaya paralel niteliktedir.

Üretici becerilerden “yazma becerisine” yönelik ankette yer alan maddelere ilişkin öğretmen görüşleri %83.3 ve %84.7 gibi büyük bir oranla tamamen düzeyinde yoğunluk göstermiştir. Bu bulgu, eğitsel oyunlarla donatılmış bir ders içeriğinin öğrencilerin yazma konusunda yaratıcı ve üretici becerilerinin gelişmesini sağladığı sonucunu doğurur. Sahip oldukları bilgileri eğitsel oyunların kendilerine sunduğu çeşitli etkinlikler sayesinde yeniden yapılandırarak düzenlemeleri, yabancı dilde eğitsel oyun destekli öğretimin etkililiğini yansıtmaktadır. Bu noktada Çetinkaya (2008, 4) yapmış olduğu çalışmada, oyunların sınıf içinde kullanımı ve kısa zamanlı olmaları ile öğrencilerin yaratıcılıklarının arttığı ve kendi görüşlerini ifade etmelerinin kolaylaştığı sonucuna ulaşarak araştırmaya paralel nitelikte görüş bildirmiştir.

“Dinleme becerisi” konusunda yer alan maddeler öğretmenlerin yarısından fazlası (%65.3, %73.6, %55.6) tarafından benzer şekilde tamamen derecesiyle kabul görmüştür. Buradan, ilgili alt boyutun eğitsel oyunlar kullanılarak desteklenmiş bir ders içeriği ile geliştirilebileceği anlaşılmaktadır. “Okuma becerisi” konusunda belirtilen görüşlerin ise yine % 70’lerde tamamen düzeyinde yoğunlaştığı görülmektedir. Bu ortalama değer, eğitsel oyunların okuma becerileri ve bu becerilerin edinilmesine yardımcı ön-hazırlık, kaygının giderilmesi ve hatırlamanın kolaylaştırılması gibi etkenler üzerinde etkili olduğu sonucunu çıkarmaktadır. Bu konuda Kupeckova (2010, 15) yapmış olduğu çalışmada oyunun konuşma, dinleme, yazma ve okuma gibi birçok karmaşık beceriyi geliştirmede kullanılabildiğini belirtmiştir. Bu ifade mevcut araştırma sonucuyla örtüşmektedir. Yine yurt içi ve yurt dışında yapılan birçok araştırma sonucu mevcut araştırmayı destekler niteliktedir (Sattelmair ve Ratey, 2009, 365; Wang, 2010, 126; Gömlüksiz, 2005, 179).

Araştırmanın son alt boyutu olan “öğrenme ortamı” alt boyutuna ilişkin ankette yer alan maddelere yönelik bulgular incelendiğinde, yine tüm maddelerin ortalama %70 oranında tamamen düzeyinde kabul gördüğü saptanmıştır. Ancak ilgili alt boyutun 5. Maddesine ilişkin öğretmenlerin %12.5’i ise eğitsel oyunların her sınıf ve yaş düzeyi için uygun olması durumuna olumsuz yönde görüş bildirmiştir. Bu maddeye katılımcı öğretmenlerin %61.1’i ise tamamen derecesinde görüş belirterek bu maddeye yönelik yorumun olumlu olmasını sağlamışlardır. Hromek ve Roffey (2009, 5)’in bu konu ile ilgili yapmış olduğu bir araştırmada, oyunların psikolojik olarak öğrencileri rahatlatan ve kendilerini güvende hissetmelerini sağlayan öğrenme ortamları oluşturduğu sonucu ortaya çıkmıştır. Araştırmada ulaşılan sonuçlara göre, ilköğretim çağındaki öğrencilerin yaş ve gelişim özellikleri dikkate alınarak ve kazanımların ulaşılabilirliğini arttırmak amacıyla oyunların hazırlanan yabancı dil öğretim programlarında mevcut içeriği destekleyen eğitsel oyunların kullanılması önerilebilir. Ayrıca bu konuda, yabancı dil öğretmenlerine oyunları etkili ve yerinde kullanmaları doğrultusunda gerekirse seminer ve hizmet içi eğitim kursları verilmelidir.

Not: Bu çalışma 07-09 Kasım 2012 tarihlerinde Antalya’da 16 Ülkenin katılımıyla düzenlenen “World Conference on Educational and Instructional Studies - WCEIS-2012”da sözlü bildiri olarak kabul edilmiştir.

KAYNAKÇA

- Cervantes, P. E. (2009). Livening Up College English Classes with Games. *English Teaching Forum*, 3.
- Çetinkaya, Z. (2008). Oyunlarla Dil Öğretimi. *İlköğretim Online*, 7(1), 4-5.
- Deesri, A. (2002). Games in the ESL and EFL class. *The Internet TESL Journal* (September 9), [On-line serial]: Retrieved on 05-March-2008, at [URL:http://iteslj.org/Techniques/Deesri-Games.html](http://iteslj.org/Techniques/Deesri-Games.html)
- Diana, N. P. R. (2010). The Advantages And Disadvantages Of Using Games In Teaching Vocabulary To The Third Graders Of Top School Elementary School. Final Project Report, Sebelas Maret University.
- Ersöz, A. (2000). Six Games for the EFL/ESL Classroom. *The Internet TESL Journal*, 6 (6), June 2000.
- Gömlüksiz, M. N. (2005). Oyun ile İngilizce öğretiminin uygulanması ve öğrenci başarısına etkisi. *Kırgızistan Manas Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 14, 179-195.
- Hendrix, K., Herk, R., Verhaegh, J. & Markopoulos, P. (2009). Increasing Children's Social Competence Through Games, an Exploratory Study. IDC 2009 – Short Papers 3-5 June, 2009 – Como, Italy.
- Hromek, R. & Roffey, S. (2009). Promoting Social and Emotional Learning With Games, "It's Fun and We Learn Things". *Simulation & Gaming*, 20 (10), 1-19.
- Kupeckova, L. (2010). Game-like activities. Bachelor thesis from Masaryk University Faculty of Education Department of English Language and Literature.
- Musilova, L. (2010). Grammar Games in ELT. Bachelor Thesis, Masaryk University, Brno.
- Olson, C. K. (2010). Children's Motivations for Video Game Play in the Context of Normal Development. *Review of General Psychology*, 14 (2), 180–187.
- Rapeepisarn, K., Wong, K. W., Fung, C. C. ve Debickere, A. (2006). Similarities and differences between "learn through play" and "edutainment. School of Information Technology Murdoch University South Street, Murdoch, Western Australia. Retrieved 12.11.2011 from <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1231899>
- Sanchez, M. M. M., Morfin, A. P. & Campos, V. E. P. (2007.)Interactive games in the teaching-learning process of a foreign language. *Teoria Y Praxis* 4, 47-66.
- Sari, G. (2011). Using Games in Teaching Vocabulary. Unpublished manuscript. Retrieved 15.11.2011 from <http://www.udel.edu/eli/2006P4L/ghada.pdf>
- Sattelmair, J. & Ratey, J. J. (2009). Physically Active Play and Cognition An Academic Matter? *American Journal of Play*, Winter, 2009.
- Shin, J. K. (2009). Teaching English to Young Learners. English Language Center University of Maryland, Baltimore County. Retrieved 29.10.2011 from http://www.nstru.ac.th/portal/data_resource/NEWS/2009/INSIDE/FILE/1232942687_087864500.pdf
- Wang, Y. H. (2010). Using Communicative Language Games in Teaching and Learning English in Taiwanese Primary Schools. *Journal of Engineering Technology and Education*, 7(1), 126-142.

Yolageldili, G. ve Arıkan A. (2011). Effectiveness of Using Games in Teaching Grammar to Young Learners. *Elementary Education Online*, 10(1), 219-229.

Yurdugöl, H. (2005). Ölçek geliştirme çalışmalarında kapsam geçerliđi için kapsam geçerlik indekslerinin kullanılması, *XIV. Ulusal Eđitim Bilimleri Kongresi* (28-30 Eylül 2005). Pamukkale Üniversitesi, Denizli.