



İLKOKUL 4. SINIF ÖĞRENCİLERİNİN ZİHİNSEL SÖZLÜĞÜNÜ GELİŞTİRMEDE EĞİTSEL OYUNLARIN ETKİSİ¹

THE EFFECT OF EDUCATIONAL GAMES ON IMPROVING THE MENTAL LEXICON
OF PRIMARY SCHOOL 4th GRADE STUDENTS

Seda VARAN²  - Süleyman Erkam SULAK³ 

Öz

Bu araştırmanın amacı, ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin zihinsel sözlüğünü geliştirmede eğitimsel oyunların etkisinin incelenmesidir. Yarı deneysel modelle desenlenen araştırmanın çalışma grubunu, 2016-2017 eğitim öğretim yılının ikinci yarısında Bartın ilinin Budakdüzü ilkokulunda öğrenim gören 36, 4. sınıf öğrencisi oluşturmaktadır. Araştırmada veri toplama aracı olarak, Wesche ve Paribakht (1996) tarafından geliştirilmiş ve İter (2015) tarafından Türkçeye uyarlanmış olan “*Kelime Bilgisi Ölçeği*” kullanılmıştır. Araştırma verilerinin analizinde, aritmetik ortalama, frekans, yüzde, Mann Whitney U testinden yararlanılmıştır. Araştırma sonucunda eğitimsel oyunlar ile kelime öğretimi yapılan deney grubu öğrencilerinin ön-test ve son-test puanları arasında son-test puanları lehine anlamlı farklılık olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuç doğrultusunda eğitimsel oyunlarla yürütülen kelime öğretimi çalışmalarının, öğrencilerin zihinsel sözlüklerinin geliştirilmesinde olumlu yönde etkisinin olduğu görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Eğitimsel oyun, zihinsel sözlük, kelime öğretimi.

Abstract

The purpose of this research is to examine the effect of educational games on developing mental lexicon of the 4th grade primary school students. This research was designed with a semi-experimental model. The study group of the study constitutes 36 4th grade students who were studying at Budakdüzü primary school in Bartın province in the second half of 2016-2017 academic year. The "Vocabulary Knowledge Scale" developed by Wesche and Paribakht (1996) and adapted to Turkish by İter (2015) was used as data collection tool in the research. In the analysis of the research data, arithmetic mean, frequency, percent, Mann Whitney U test was used. As a result of the research, it was concluded that there was a significant difference between pre-test and post-test scores of the experimental group students who had been taught vocabulary with educational games in favor of post-test scores. The results of this study show that the vocabulary teaching activities carried out by educational games have a positive effect on the development of mental lexicons of students.

Keywords: Educational games, mental lexicon, teaching vocabulary.

¹ Bu çalışma ilk yazarın ikinci yazar danışmanlığında yürüttüğü yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

² Öğretmen, Milli Eğitim Bakanlığı, ssedavaran@hotmail.com

³ Dr. Öğr. Üyesi, Ordu Üniversitesi Eğitim Fakültesi, erkamsulak@gmail.com

1. GİRİŞ

Öğretmenlerin çoğu, ders ve çalışma kitaplarındaki kelime öğretimi çalışmalarına bağlı kalarak, öğrencilerin anlamını bilmedikleri kelimeleri tam ve eksiksiz olarak öğrendiklerini düşünmektedir. Ancak öğrenci çalışma kitaplarında yer alan, “anlamını bilmedikleri kelimeleri sözlükten yararlanarak bulma ve bu kelimeyi cümle içinde kullanma etkinliği” çocukların kelime öğrenmesinde yetersiz kalmaktadır. Çünkü çocuklar sürekli aynı etkinlik ile karşılaştıklarında, etkinlikte yer alan kelimeyi bir süre sonra unutmakta ve böylece günlük yaşama aktaramamaktadır. Bu nedenle nitelikli bir kelime öğretimi sürecinde farklı etkinlik ve alıştırmalara yer verilmelidir.

Kelime öğretiminde farklı alıştırmalara, farklı örneklendirmelere yer verilmesi zihinsel sözlüğün (kelime hazinesinin) gelişiminde etkili bir yoldur. Öğrencilerin ilgi duyacağı, severek yapacağı çalışmalarla kelimeler öğretilmelidir (Cesur, 2005). Anlamı bilinmeyen kelimeler üzerinde çalışılırken, geleneksel öğretim yöntemlerinin aksine, öğretilen kelimenin akılda kalıcılığını arttırmaya yönelik uygulama temelli etkinliklerin yapılmasında fayda vardır. Ana dili öğretiminde öğretilen kelimelerin kalıcılığının artırılması için çocukların dünyasına girilmesinin yarar sağlayacağı düşünülmekte, böylece çocukların hoşlanabileceği oyunlar yoluyla kelime öğretimi uygulamasının önemi savunulmaktadır (Başar, Batur ve Karasu, 2014).

Piaget, oyunu dünyayı tanıma aracı olarak görürken; Vygotsky’ye göre ise oyun, çocuğun sosyal yönden gelişmesini sağlayan bir araçtır (Güneş, 2015). Gazali de çocuğun eğitiminde oyunun çok önemli bir yeri olduğunu belirtmektedir (Gülsoy, 2013). Çocuklar oyunlar sayesinde çevresindeki olayları algılar ve sorumluluklarının farkına varırlar. Öğretmenler tarafından verilmek istenen kazanımları oyunlar aracılığıyla edinen çocuk, eğitimde daha aktif bir rol üstlenerek bilgiyi öğrenmede kalıcılığı ve başarıyı yakalayabilir. Bayırtepe ve Tüzün (2007) araştırmalarında oyun tabanlı öğrenmenin öğrenciler açısından keyif verici bulunduğu, endişeleri azalttığı ve öğrenmeye katkı sağladığını belirtmişlerdir.

Blachowicz ve Fisher (2004) zihinsel sözlüğü geliştirmede kelime oyunlarının kullanılmasının faydalarını şu şekilde özetlemiştir:

- Kelime oyunlarına üst bilişsel kelimeleri, kelime parçalarını ve bağlamları yansıtmak için başvurulabilir.
- Kelime oyunları, öğrencilerin aktif öğrenciler olmaları, sosyal fırsatlardan yararlanmaları ve anlamın yapılandırılmasına yardımcı olur.
- Kelime oyunları, kelime anlamlarının etki alanlarının geliştirilmesini, öğrencilerin kelime pratiği ve tekrarlar yapmalarını sağlar (Akt. Graves, 2006).

Kelime oyunları eğitici oyunlar içinde değerlendirilmektedir. Eğitici oyun, çocuğun ruh ve bedenen sağlıklı gelişimini sağlayan, iyi davranış ve alışkanlıklar kazandıran, oynayana haz ve neşe veren etkinlikler olarak tanımlanmaktadır (Akandere, 2013). Eğitsel oyunların amacı, dersleri daha eğlenceli hale getirerek, çocukların ders içerisinde keyif almalarını ve birbirleriyle etkileşim halinde olmalarını sağlamaktır.

Eğitsel oyunlarla gerçekleştirilen öğretim sürecinde öğrenci, aktif bir rol üstlenip yaparak ve yaşayarak öğrenir. Zihinsel sözlüğü geliştirmede eğitsel oyun bir araç olarak kullanıldığında, öğrenme ortamında beklenen öğrenci-eğitimci verimliliği de artmaktadır (Özdenk, 2007). Bu araştırmada, öğrencilerin anlamını bilmedikleri kelimeleri geleneksel öğretim anlayışından farklı olarak ilgi duydukları eğitsel oyunlarla öğrenmeleri sağlanmıştır. Yapılan uygulama sonucunda, öğrencilerin zihinsel sözlüğünün gelişim gösterip göstermeme

durumları incelenmiştir. Elde edilen sonuçlar, kelime öğretimiyle ilgilenen araştırmacılara ve eğitimcilere kaynak niteliği taşıması ve katkı sağlaması bakımından önem taşımaktadır.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, ilkököl 4. sınıf öğrencilerinin zihinsel sözlüğünü geliştirmede eğitsel oyunların etkisini incelemektir. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

1. Eğitsel oyunlar ile kelime öğretimi yapılan deney grubu öğrencileri ile ilkököl 4. sınıf Türkçe ders kitaplarındaki müfredata bağlı etkinliklerle kelime öğretimi yapılan kontrol grubu öğrencilerinin ön-test ve son-test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
2. Eğitsel oyunlar ile kelime öğretimi yapılan deney grubu öğrencileri ile ilkököl 4. sınıf Türkçe ders kitaplarındaki müfredata bağlı etkinliklerle kelime öğretimi yapılan kontrol grubu öğrencilerinin erişim puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?

2. YÖNTEM

Araştırmanın Modeli

Bu araştırmada ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel model kullanılmıştır. Yarı deneysel model, deneysel yaklaşımı kapsayan ancak deneysel işlem gruplarına ve karşılaştırma gruplarına rastgele paylaşımın yapılmadığı araştırma desenidir (Campbell ve Stanley, 1963; Akt. Robson, 2015). Eğitim araştırmalarında, bir okulda yer alan sınıflar hazır gruplar olarak değerlendirildiği için yarı deneysel modelin kullanılması daha uygundur.

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu, 2016-2017 eğitim öğretim yılının 2. döneminde Bartın ili Merkez ilçesine bağlı, Budakdüzü İlkokulunda öğrenim görmekte olan 36 dördüncü sınıf öğrencisi oluşturmaktadır. Deney grubunda 17, kontrol grubunda ise 19 öğrenci bulunmaktadır.

Araştırmanın çalışma grubunda yer alan öğrencilerin gruplara ve cinsiyete göre dağılımı aşağıdaki Tablo 1’de gösterilmiştir.

Tablo 1. Katılımcıların Gruplara Ve Cinsiyete Göre Dağılımı

Grup	Cinsiyet	n	%	Toplam
Deney	Kız	8	47	17
	Erkek	9	53	
Kontrol	Kız	10	53	19
	Erkek	9	47	
Toplam	Kız	18	50	36
	Erkek	18	50	

Tablo 1’e göre, araştırmanın deney grubunda 8 (%47) kız ve 9 (%53) erkek olmak üzere toplam 17 öğrenci bulunmaktadır. Kontrol grubunda ise 10 (%53) kız, 9 (% 47) erkek olmak üzere toplam 19 öğrenci bulunmaktadır. Araştırmaya katılan toplam öğrenci sayısı 36’dır. Deney grubunda normalde 19 öğrenci bulunmaktadır. Ancak öğrencilerden biri, Bireyselleştirilmiş Eğitim Programı (BEP) ile eğitim görmekte olduğu için, diğeri de öğrenme

güçlüğü problemi yaşayan öğrenci olduğu için araştırmaya dâhil edilmemiştir. Kontrol grubunda ise öğrencilerin tamamı araştırmaya katılmıştır.

Veri Toplama Araçları

Bu çalışmada 2016-2017 eğitim öğretim yılı ilkokul 4. sınıf Türkçe ders kitaplarındaki “Ülkem’in Renkli Haritası” ve “Gümüş Tüylü Martı” adlı iki öyküleyici metinde yer alan, öğrencilerin okurken anlamakta güçlük çekeceği toplam 28 kelime, araştırmacı tarafından belirlenmiştir. Belirlenen kelimeler üzerinde, eğitim fakültelerinde görev yapan 5 (2 doçent, 3 yardımcı doçent) akademisyenin görüşü alınarak gerekli düzeltmeler yapılmış ve öğrencilere öğretilmek istenen kelime listesi oluşturulmuştur. Daha sonra ilkokul 4. sınıf öğrencilerinden bu iki metni okurken anlamakta güçlük çektikleri kelimeler varsa, bu kelimeleri sessiz okumaları sırasında altını çizerek belirtmeleri istenmiş, böylece araştırmacı tarafından oluşturulan kelime listesi ile öğrenciler tarafından belirlenen anlamı bilinmeyen kelimeler karşılaştırılmıştır. Araştırmacı tarafından oluşturulan, öğrencinin anlamakta güçlük çekeceği kelime listesi ile öğrencinin okurken anlamakta güçlük çektiği kelimeler karşılaştırıldığında öğrencilerin belirttikleri kelimelerin, araştırmacı tarafından oluşturulan liste ile tutarlı olduğu görülmüştür.

Araştırmacı tarafından belirlenen kelimelerin yer aldığı, Wesche ve Paribakht (1996) tarafından geliştirilmiş ve İltter (2015) tarafından Türkçeye uyarlanarak geçerliği ve güvenilirliği yapılmış “*Kelime Bilgisi Ölçeği*” araştırmada ön test ve son test olarak kullanılmıştır. Ölçek, kelime bilgisini test etmeyi ve kelimelerin anlamları hakkında çıkarım yapabilme yetisini belirlemeyi amaçlayan bir ölçektir.

Kelime bilgisini değerlendirme ölçeğinin KMO değeri yapılan analizler sonucunda .779 olarak bulunmuştur. Faktör analizinin uygulanabilmesinin varsayımlarından bir diğeri de ölçülen özelliğin evrende normal dağılım özelliğine sahip olmasıdır. Bu varsayımın sağlanıp sağlanmadığını kontrol etmek için Barlett testi yapılmış ve analiz sonucunda elde edilen χ^2 değerinin 17459.045 ($p<.001$) olduğu gözlenmiştir (İltter, 2015).

Kelime bilgisini değerlendirme ölçeğinde, öğrenciler listede geçen her bir kelimeyi dikkatli okuyarak; “(1) Bu kelimeyi daha önceden gördüğümü hatırlamıyorum, (2) Bu kelimeyi daha önce gördüm, fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum, (3) Bu kelimeyi daha önce gördüm, sanırım... anlamına gelmektedir, (4) Bu kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim.” seçeneklerinden birini seçerler ve kelime hakkında bilgilerini ortaya çıkarırlar (Paribakht ve Wesche, 1993; Vacca vd. 2011; Akt. İltter, 2015).

Ölçekte yer alan tüm 28 kelimeye aşına olan ve onların anlamını doğru bilen ayrıca dilbilgisi açısından hatasız kullanan öğrenci toplam 112 puan (28x4) kazanmakta; ancak hiçbirini bilmiyorsa sadece 28 (28x1) puan almaktadır.

Tablo 2. Kelime Bilgisini Değerlendirme Ölçeğindeki Cevaplama Seçeneklerinin Puan Değerleri

Cevaplama Seçenekleri (Öz-Bildirim)	Muhtemel Puanlar	Puanın Anlamı
a) Bu kelimeyi daha önceden gördüğümü hatırlamıyorum.	1	Kelime hiç tanıdık değil.
b) Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.	2	Kelime tanıdık geliyor, ama anlamı bilinmiyor.
c) Bu kelimeyi daha önce gördüm, sanırım anlamına gelmektedir (<i>Eş anlamlısı</i>).	3	Kelime bir cümle içinde semantik uygunluk ile kullanılır.

d) Bu kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim.	4	Kelime bir cümle içinde semantik uygunluk ve dilbilgisi açısından doğru biçimde kullanılır.
---	---	---

Kaynak: (Wesche ve Paribakht, 1996; Akt. İltter, 2015)

Ölçeğin puanlanması, hedeflenen kelime bilinmiyorsa puanlama 1 ile başlar. Ölçekte (a) ve (b) seçeneklerini cevaplayanlar sırasıyla 1, 2 puan alabilmektedir. Bu seçeneklerde katılımcılar tarafından hedef kelimenin aşinalığı ve tanınması değerlendirilmektedir. Ölçekte (c) seçeneği, öğrencilerin hedef kelimenin anlamı hakkında bir fikri olup olmadığı, kelimeyi tanımadaki hassasiyeti veya bu kelimenin anlamını üretmeye (eş anlamı) yönelik bilgisi ortaya çıkarılır. Ölçekte 3 puan, hedeflenen kelimeyi semantik açıdan doğru, ancak dilbilgisi açısından yanlış kullanıldığı takdirde verilir. Bu seçeneği işaretleyen bir öğrenciye 3 puan verilmektedir, ancak kelime semantik uygunluk ve dilbilgisi açısından da doğru cevaplanmazsa öğrenci 2 puan alabilmektedir. Ölçekte (d) seçeneği ise hedef kelimenin bir cümle içinde semantik uygunluk ve dilbilgisi açısından doğru biçimde kullanımına ilişkin yeteneğini ortaya çıkarır. Bu seçenek, öğrencilerin aktif kelime bilgisini ölçen, üretken ve verimli kullanımı teşvik eden bir düzeydir. (d) seçeneği, üç farklı puanlama düzeyinde uygulanır. Birincisi, ölçekte hedeflenen kelime bir cümle içerisinde semantik ve dilbilgisi açısından doğru kullanıldığı takdirde cevaplama seçeneğine 4 puan verilir. İkincisi, bu kelimeyi cümle içinde sadece semantik olarak uygun biçimde, ancak dilbilgisi açısından yanlış kullanılırsa 3 puan alınabilmektedir. Üçüncüsü, hedef kelimeyi bir cümle içinde semantik ve dilbilgisi açısından doğru kullanamayan öğrenci sadece 2 puan alabilmektedir. Ölçekte (c) ve (d) seçenekleri, ortak olarak semantik uygunluk açısından doğru cümle kurma yeterliliğini temel alır, bunlara yanlış cevap verenler ise sadece 2 puan alabilmektedir” (Wesche ve Paribakht, 1996; Akt. İltter, 2015).

Kelime öğretim sürecinde kullanılacak eğitsel oyunlar belirlenirken ilgili literatür incelenmiş ve yaygın olarak kullanılan eğitsel oyunlar belirlenmiştir. Belirlenen eğitsel oyunlar öğrencinin düzeyine, eğitsel oyunun amacına, sınıfın fiziksel özelliklerine ve öğretilecek istenen kelimelerin özelliklerine göre, Türkçe öğretimi alanında uzman 5 akademisyenin görüşlerine sunulmuştur. Uzman görüşleri neticesinde bazı oyunlar çıkarılmış, araştırma kapsamında kullanılacak oyunlar ve bu oyunlarla hangi kelimelerin öğretileceği belirlenmiştir.

Öğrencilerin zihinsel sözlüğünün geliştirilmesi sürecinde kullanılan eğitsel oyunlar; balık tutma, sessiz film, kelime yarışması, bowling, patika yolu, sinek avı ve çarkıfelektir.

Verilerin Toplanması

Yarı deneysel yöntemle gerçekleştirilen bu çalışmada veri toplama süreci aşağıdaki gibidir:

- Araştırmada orta sosyo-ekonomik düzeyde ve kolay ulaşılabilir bir ilkokul tercih edilmiş; okul müdürü ve 4. sınıf öğretmenleri ile görüşülerek araştırmanın içeriği hakkında bilgilendirme yapılmıştır.
- 2016-2017 eğitim öğretim yılının ikinci yarısında Bartın ili Merkez ilçesinde bulunan Budakdüzü İlkokulu’nda 4-A ve 4-B sınıflarında öğrenim görmekte olan toplam 36 4. sınıf öğrencisinin kelime bilgisi düzeyini belirlemek için ön test uygulanmıştır.

- Öğrencilerinin ön testlere verdiği yanıtlar başka bir puanlayıcı tarafından da puanlanmış ve iki puanlayıcı arasındaki korelasyon .92 olarak belirlenmiştir. Puanlayıcıların yapmış oldukları puanlamaların tutarlılık gösterdiği gözlemlenmiştir.
- Ön-test sonuçları analiz edilerek, iki sınıftan 4-B sınıfı deney, 4-A sınıfı ise kontrol grubu olarak rastgele atanmıştır.
- Deney grubu öğrencilerine süreç hakkında bilgilendirme yapılmıştır ve 10 hafta süre ile araştırmacı tarafından öğrencilere oyunlarla kelime öğretimi çalışmaları yapılmıştır. Bu sırada kontrol grubu öğrencilerinin dersleri sınıf öğretmeni tarafından Türkçe öğretim programında yer alan etkinlikler doğrultusunda yürütülmüştür.
- 10 haftalık süre sonunda deney ve kontrol grubu öğrencilerine son-test uygulanmıştır.
- Deney ve kontrol grupları öğrencilerinin son-testlere verdiği cevaplar başka bir puanlayıcı tarafından da puanlanmış ve iki puanlayıcı arasındaki korelasyon .94 olarak belirlenmiştir. Puanlayıcıların yapmış oldukları puanlamaların tutarlılık gösterdiği gözlemlenmiştir.
- Araştırmada elde edilen öğrencilerin ön-test ve son-test puanları üzerinden erişim puanları hesaplanarak, araştırmanın alt problemleri doğrultusunda yorumlar yapılmıştır.

Uygulama Süreci

Deney Grubu Öğrencilerine Yönelik Öğretim Süreci

Deney grubunda gerçekleştirilen uygulamanın haftalara göre dağılımı ve çalışmada kullanılan eğitsel oyunlar aşağıda açıklanmıştır.

1. Hafta: Deney grubu öğrencilerine zihinsel sözlüğümüzü geliştirmenin önemi hakkında bilgi verilmesi ve öğrenciler ile uygulanacak çalışma kapsamında sınıf içi motivasyonun sağlanması.
2. Hafta: Deney ve kontrol grubuna “Ülkem’in Renkli Haritası ve “Gümüş Tüylü Martı” adlı iki öyküleyici metnin sunulması ve sessiz okuma yapmaları sırasında metinde geçen anlamını bilmedikleri kelimelerin, öğrenciler tarafından belirlenmesi.
3. Hafta: Ön testin deney ve kontrol grubuna uygulanması.
4. Hafta: Deney grubunda *sınır*, *darbe*, *koy*, *reçine* kelimelerinin anlamlarının öğretilmesi sırasında balık tutma oyunu; *kemençe*, *ney*, *leke* kelimelerinin anlamlarının öğretilmesi sırasında ise sessiz film oyununun kullanılması.
5. Hafta: Deney grubunda *sınır*, *darbe*, *koy*, *reçine*, *kemençe*, *ney*, *leke* kelimelerinin anlamlarının pekiştirilmesi sırasında bilgisayar programı üzerinde hazırlanan kelime yarışması oyunu; *anımsamak*, *muziplik*, *körfez*, *pınar* kelimelerinin anlamlarının öğretilmesi sırasında ise bowling oyununun kullanılması.
6. Hafta: Deney grubunda *Sütlüman*, *kurnaz*, *pastırma*, *anımsamak*, *muziplik*, *körfez*, *pınar* kelimelerinin anlamlarının öğretilmesi sırasında patika yolu oyunu; *iskele*, *kılavuz*, *çare*, *veba* kelimelerinin anlamlarının öğretilmesi sırasında ise sinek avı oyununun kullanılması.
7. Hafta: Deney grubunda *yoğun*, *talimat*, *sancak*, *iskele*, *kılavuz*, *çare*, *veba* kelimelerinin anlamlarının öğretilmesi sırasında bilgisayar programı üzerinde hazırlanan kelime yarışması oyununun kullanılması.
8. Hafta: Deney grubunda *Kıyı*, *gözenek*, *kızıl*, *tanker*, *dantel*, *tıkamak*, *okyanus* kelimelerinin öğretilmesi sırasında çarkıfelek oyununun kullanılması.

9. Hafta: Deney grubunda çeşitli eğitsel oyunlarla öğretimi yapılan tüm kelimelerin anlamlarının bilgisayar programı üzerinde hazırlanan kelime yarışması oyunu ile pekiştirilmesi.

10. Hafta: Son testin deney ve kontrol grubuna uygulanması

Kontrol Grubu Öğrencilerine Yönelik Öğretim Süreci

Deney grubunda eğitsel oyunlarla kelime öğretimi yapılan 10 haftalık süre içerisinde kontrol grubu öğrencilerinin müfredata uygun olarak aynı metinler aracılığıyla ders işlemlerine devam etmeleri istenmiş ve gözlemlenmiştir. Sınıf öğretmeni tarafından kontrol grubunda, 4. sınıf Türkçe dersi öğretim programına göre kelime öğretimi çalışmaları gerçekleştirilmiştir.

Verilerin Analizi

Araştırmanın ön-test ve son-testinden elde edilen puanlar, yüzlük sisteme çevrilerek SPSS 18 paket programına aktarılmış, analiz edilerek tablolaştırılmıştır. Araştırmada elde edilen verilerin analizinde aritmetik ortalama, frekans, yüzde, standart sapma, Mann Whitney U Testi kullanılmıştır. Veriler, 0.05 anlamlılık düzeyinde test edilmiştir.

Deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin cinsiyetlerine göre dağılımını incelemek amacıyla frekans ve yüzde hesaplamalarından yararlanılmıştır.

Ön-test ve son-test ile elde edilen verilerin gruplara göre normal dağılıma uygunluğunun incelenmesi amacıyla Shapiro-Wilk testi uygulanmıştır. Ön-test ve erişim puanlarının grup değişkenine göre normal dağılıma sahip oluşu ($p>0.05$), son-test puanlarının ise grup değişkenine göre normal dağılıma sahip olmadığı ($p<0.05$) sonucuna ulaşılmıştır. Parametrik testlerin sayıtlarının karşılanabilmesi için genellikle veri sayısının 30'ü üzerinde olması gerektiği (Can, 2014, 25) göz önüne alınarak normal dağılıma sahip olan ön-test ve erişim puanlarının analizinde de nonparametrik testler tercih edilmiştir.

Sınıf denkliklerinin belirlenmesi ve mevcut durumun ortaya konması amacıyla yapılan ön testten elde edilen puanlar arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığının belirlenmesi; deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olup olmadığının belirlenmesi ve deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin erişim puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığının belirlenmesi amaçlarıyla Mann Whitney U Testi yapılmıştır.

3. BULGULAR ve YORUM

Bu bölümde araştırma sonucunda elde edilen bulgular ve bu bulgulara ilişkin yorumlar hakkında bilgi verilmektedir. Bulguların verilmesinde alt problemlerin sıralaması izlenmiştir.

Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Kelime Bilgisi Öntest/Sontest Puanları

Eğitsel oyunlar ile kelime öğretimi yapılan deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin ön-test puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığının belirlenmesi amacıyla yapılan Mann Whitney U testi sonuçları Tablo 3'te gösterildiği gibidir.

Tablo 3. Deney ve Kontrol Öğrencilerinin Kelime Bilgisi Ölçeği Ön-Test ve Son-Test Puanlarına İlişkin Mann Whitney U Testi Sonuçları

	Gruplar	n	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	p
Ön-test	Deney	17	16.32	277.50	124.50	0.24*
	Kontrol	19	20.45	388.50		
Son-test	Deney	17	28.00	476.00	0.00	0.00**
	Kontrol	19	10.00	190.00		

* $p > 0.05$; ** $p < 0.05$

Tablo 3 incelendiğinde, eğitsel oyunlar ile kelime öğretimi yapılan deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin kelime bilgisine ilişkin ön-test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek amacıyla yapılan Mann Whitney U testi sonucunda gruplar arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır [$U=124.50$; $p > 0.05$]. Bu durum iki sınıfın ön test puanlarının birbirine denk olduğunu göstermektedir. Son-test puanları arasında ise, deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur [$U=0.00$; $p < 0.05$]. Bu bulgulara göre, eğitsel oyunların kelime öğrenmede etkili olduğu görülmektedir.

Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Kelime Bilgisi Erişi Puanları

Eğitsel oyunlar ile kelime öğretimi yapılan deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin erişim puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemek amacıyla yapılan Mann Whitney U testi sonuçları Tablo 4'te gösterildiği gibidir.

1116

Tablo 4. Deney Ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Kelime Bilgisi Erişi Puanlarına İlişkin Mann Whitney U Testi Sonuçları

Gruplar	n	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	p
Deney	17	27.68	470.50	5.50	0.000*
Kontrol	19	10.29	195.50		

* $p < 0.05$

Tablo 4 incelendiğinde, grupların erişim puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek amacıyla yapılan Mann Whitney U testi sonucunda gruplar arasında, deney grubu lehine anlamlı bir farklılık bulunmuştur [$U=5.50$; $p < 0.05$]. Bu sonuç, eğitsel oyunlarla yürütülen kelime öğretimi çalışmalarının zihinsel sözlüğün geliştirilmesinde olumlu yönde bir etkisinin olduğunu göstermektedir.

4. SONUÇ, TARTIŞMA ve ÖNERİLER

Bu çalışmada, ilköğretim 4. sınıf öğrencilerinin zihinsel sözlüğünü geliştirmede eğitsel oyunların etkisinin incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda elde edilen sonuçlar şu şekildedir;

- Eğitsel oyunlar ile kelime öğretimi deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerine araştırma öncesinde uygulanan ön-test puanları arasında Mann Whitney U testi sonuçlarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır

($U=124,50$; $p>0,05$). Bu durum iki sınıfın ön test puanlarının birbirine denk olduğunu ortaya koymuştur. Kelime bilgisine ilişkin grupların son-test puanları arasında ise, deney grubu lehine anlamlı bir farklılık bulunmuştur [$U=0,00$; $p<0,05$].

- Son test uygulanan grupların erişim puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek amacıyla yapılan Mann Whitney U testi sonucunda gruplar arasında, deney grubu lehine anlamlı bir farklılık bulunmuştur [$U=5,50$; $p<0,05$]. Bu sonuç, eğitsel oyunlarla yürütülen kelime öğretimi çalışmalarının zihinsel sözlüğü geliştirmesi üzerinde olumlu etkisi olduğunu göstermektedir.

Eğitsel oyunlar aracılığıyla Türkçe öğretimi dersi kapsamında kelime öğretiminin yapıldığı farklı araştırmalar bulunmaktadır. Yapılan bu araştırmaların sonuçları, benzer araştırmaların sonuçlarıyla örtüşmektedir. eldeki araştırmanın sonuçlarıyla örtüşmektedir. Bu araştırmalardan bazıları şunlardır; Kara (2010) çalışmasında oyunların, öğrencilerin dinleme, konuşma, okuma ve yazma temel dil becerilerinin gelişmesini sağlamanın yanı sıra, bu temel becerilere destek olan sözcük hazinesini ve gramer bilgilerini de geliştirdiği sonucuna ulaşmıştır. Başar, Batur ve Karasu (2014) zıt ve eş anlamlı sözcüklerin öğretiminde kullandığı KUKSET (Kulaktan Kulağa Sessiz Telefon) tekniğinin etkisini incelediği çalışmasında, deney grubunun lehine önemli bir farklılık olduğunu vurgulamıştır. Gülsoy (2013) eğitsel oyunların 6. sınıf öğrencilerinin kelime hazinelerini geliştirmede etkili olup olmadığını belirlemek amacıyla yaptığı çalışmada, geleneksel yöntemin kullanıldığı kontrol grubu ve eğitsel oyunların kullanıldığı deney grubunu başarı düzeyleri açısından karşılaştırmış, deney grubu lehine anlamlı bir fark olduğunu belirtmiştir.

Yukarıda açıklanan araştırmalarda, Türkçe dersinde eğitsel oyunların etkisi incelenmiştir. Türkçe dersi dışında, diğer derslerde de eğitsel oyunların kullanımının öğrencilerin öğrenmeleri üzerindeki etkisini inceleyen araştırmalar da bulunmaktadır. Şenol (2007), ilköğretim 6. sınıf öğrencileri üzerinde, İngilizce kelimelerin oyunlarla öğretilmesinin öğrenciler üzerinde daha iyi öğrenme ve hatırlama sağlayıp sağlamadığını araştırmak amacıyla deneysel bir çalışma yapmıştır. Deney grubu öğrencilerine oyunlarla kelime öğretimi çalışmaları yaparken, kontrol grubu öğrencilerine kelime öğretimi sırasında geleneksel yöntemleri kullanmıştır. Araştırmanın sonucunda oyun yoluyla kelime öğretimi yapılan deney grubundaki öğrencilerin geleneksel yöntemlerle kelime öğrenen kontrol grubundaki öğrencilere göre daha fazla sayıda kelime öğrendiği sonucuna ulaşmıştır. Gökbulut ve Yumuşak (2014) araştırmalarında, oyunlarla desteklenen matematik öğretiminin kalıcılığa etkisi ile geleneksel yöntemle yapılan matematik öğretiminin kalıcılığa etkisi arasında oyunlarla desteklenen öğretimin lehine anlamlı bir fark olduğunu belirtmiştir. Kaya ve Elgün'ün (2015) araştırma bulguları, deney grubunda uygulanan oyunlarla desteklenmiş fen öğretiminin, programa dayalı öğretimin kullanılmasından daha etkili olduğu sonucunu ortaya koymaktadır. Karabacak'ın (1996) çalışmasında, deney grubunda harita oyunu, kart oyunu ve bilgi yarışmasından oluşan eğitsel oyunlar ile ders işlenirken; kontrol grubunda ise geleneksel öğretim yöntem ve teknikleriyle ders işlenmiştir. Araştırma sonucunda bilgi, kavrama ve toplam erişim düzeyinin deney grubu lehine anlamlı olduğu gözlenmiştir. Yapılan araştırmaların sonuçları, Türkçe dersi yanında farklı alanlara ait derslerde, öğretimin eğitsel oyunlar aracılığıyla yapılmasının, akademik başarıyı olumlu yönde etkilediğini göstermektedir.

Bu araştırmadan elde edilen bulgular sonucunda eğitsel oyunlar ile kelime öğretiminin öğrencilerin zihinsel sözlüklerini geliştirdiği görülmektedir. Bu sonuçlar doğrultusunda şu önerilerde bulunulabilir:

- Öğrencilerin ders kitaplarında geçen anlamını bilmedikleri kelimeler, eğitsel oyunlar aracılığıyla öğretilmelidir.
- Türkçe dersi öğretmen kılavuz kitaplarındaki kelime öğretiminde kullanılan etkinlikler zenginleştirilmeli ve bu etkinliklerde daha çok öğrenciyi merkeze alan eğitsel oyunlara yer verilmelidir.
- Sınıf öğretmenliği lisans programında öğrenim gören sınıf öğretmeni adaylarına ve sınıf öğretmenlerine eğitsel oyunlar hakkında bilgiler verilmeli ve bu oyunların öğretim sürecinde nasıl kullanılacağına yönelik uygulamalı çalışmalar yapılmalıdır.
- İleride, eğitsel oyunlardan yararlanılarak farklı becerilerin (okuma, yazma, konuşma, dinleme vb.) geliştirilmesine yönelik araştırmalar da yapılabilir.

KAYNAKÇA

- Akandere, M. (2013). *Eğitici okul oyunları*. (3. Baskı), Ankara: Nobel Yayınları.
- Başar, M., Batur, Z. ve Karasu, M. (2014). Kukset tekniğinin öğrencilerin zıt ve eş anlamlı sözcükleri anlamalarına etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 22(3), 909-922.
- Bayırtepe, E. ve Tüzün, H. (2007). Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz-yeterlik algıları üzerine etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33, 41-54.
- Can, A. (2014). *SPSS ile bilimsel araştırma sürecinde nicel veri analizi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Cesur, O. (2005) *Pansiyonlu ilköğretim okulu öğrencileri üzerinde kelime serveti araştırması*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bolu.
- Gökbulut, Y. ve Yumuşak, Y. E. (2014). Oyun destekli matematik öğretiminin 4. sınıf kesirler konusundaki erişimi ve kalıcılığa etkisi. *International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 9 (2), 673-689.
- Graves, M. F. (2006). *The vocabulary book learning and instruction*. New York: Teachers College Press.
- Gülsoy, T. (2013). *6. Sınıf öğrencilerinin kelime hazinesinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Niğde Üniversitesi, Niğde.
- Güneş, F. (2015). Oyunla öğrenme yaklaşımı. *International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 10(11), 773-786.
- İlter, İ. (2015). Sosyal bilgilerde kelime hazinesinin geliştirilmesinde frayer modelinin etkisinin incelenmesi. *Elementary Education Online*, 14(3), 1106-1129, Bayburt Üniversitesi, Bayburt.
- Kara, M. (2010). Oyunlarla yabancılara Türkçe öğretimi, *TÜBAR-XXVII*, 407-421.
- Karabacak, N. (1996). *Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların öğrencilerin erişimi düzeyine etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Kaya, S. ve Elgün, A. (2015). Eğitsel oyunlar ile desteklenmiş fen öğretiminin ilköğretim öğrencilerinin akademik başarısına etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 23(1), 329-342.

- Özdenk, Ç. (2007). *6 yaş grubu öğrencilerinin psikomotor gelişimlerinin sağlanmasında oyunun yeri ve önemi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Elazığ.
- Robson, C. (2015). Bilimsel araştırma yöntemleri. (Ed. Ş. Çınkır ve N. Demirkasımoğlu). *Gerçek Dünya Araştırması* (1. Basım). 97-134. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Şenol, M. (2007). *Teaching vocabulary to secondary school students through games*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.