

5E öğretim modeline göre geliştirilen oyunların Almanca hazırlık sınıflarında dil becerilerinin gelişimine etkisi¹

Ceyda YALÇIN²

APA: Yalçın, C. (2020). 5E öğretim modeline göre geliştirilen oyunların Almanca hazırlık sınıflarında dil becerilerinin gelişimine etkisi. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Arařtırmaları Dergisi*, (20), 493-508. DOI: 10.29000/rumelide.792064.

Öz

Bu arařtırmanın amacı, yapılandırmacı yaklaşım 5E öğretim modeline göre geliştirilen oyunların Almanca hazırlık sınıfı öğrencilerinin dil becerileri üzerindeki etkilerini belirlemektir. Bu amaç doğrultusunda arařtırmada kontrol gruplu ön test- son test deneysel arařtırma modeli kullanılmıştır. Arařtırma 2017-2018 eğitim öğretim yılının ikinci döneminde, Ondokuz Mayıs Üniversitesi Almanca Hazırlık Sınıfı'ndaki 34 öğrenci ile yürütülmüştür. Çalışmada arařtırma yaklaşımı olarak karma arařtırma yöntemi kullanılmıştır. Uygulama öncesinde öğrencilerin dil becerilerine yönelik seviyelerini ölçmek için öğrenci kazanımlarına uygun başarı testi uygulanmıştır. Deney grubunda yer alan öğrencilerle 8 hafta boyunca ders, arařtırmacı tarafından 5E öğretim modeline göre oluşturulan oyunlarla yürütülmüştür. Kontrol grubunda dersler ders kitabına dayalı biçimde işlenmiştir. Uygulama sonrasında başarı testi her iki gruba tekrar uygulanmıştır. Deney grubu öğrencilerinin 5E öğretim modeli ile oluşturulan oyunlara yönelik görüşlerini belirlemek için yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Arařtırmadaki nicel veriler, Sosyal Bilimler için İstatistik Programı (SPSS) 11.0 kullanılarak analiz edilmiştir. Çalışmada nitel verilerin analizinde ise betimsel analiz yönteminden yararlanılmıştır. Öğrenci görüşmelerinden elde edilen verilerin analizi ve yorumlanması, alan yazın taraması sonucunda oluşturulan kodlar bağlamında yapılmıştır. Arařtırma bulgularına göre 5E modeli ile oluşturulan oyunların uygulandığı deney grubundaki öğrencilerle geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubu öğrencilerinin dinleme, konuşma, yazma ve okuma becerilerine yönelik başarı testi ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde fark ortaya çıkmıştır. Ancak öğrenciler en çok konuşma becerisinde ilerleme kaydetmişlerdir. Arařtırmada oyunların dil becerilerinin gelişimine sağladığı katkının yanında, öğrencilerin motivasyonlarını da olumlu yönde etkilediği tespit edilmiştir.

Anahtar kelimeler: Almanca hazırlık sınıfı, 5E öğretim modeli, oyun, dil becerileri

The effects of games developed according to 5E teaching model on the development of language skills in German preparatory classes

Abstract

The aim of this research is to determine the effects of games developed according to the constructivist approach 5E teaching model on the language skills of German preparatory students. For this purpose, pre-test and post-test experimental research model with control group was used in the research. The research was carried out with 34 students in Ondokuz Mayıs University German Preparatory Class in the second semester of the 2017-2018 academic years. In the study, a mixed research method was

¹ Bu çalışma yazarın "Yabancı dil olarak Almanca öğretiminde oyunların kullanımı: Dil becerilerinin öğretiminde oyun geliştirme ve uygulama" isimli doktora tezinden üretilmiştir.

² Dr. (Samsun, Türkiye), ceydayalcin55@gmail.com, ORCID ID: 0000-0003-4530-2830 [Makale kayıt tarihi: 21.05.2020- kabul tarihi: 20.09.2020; DOI: 10.29000/rumelide.792064]

used as a research approach. Before the application, an achievement test suitable for student attainment was applied to measure the level of students' language skills. For 8 weeks with the students in the experimental group, the course was carried out by the researcher with games created according to the 5E teaching model. Courses were taught based on the textbook in the control group. After the application, the achievement test was applied to both groups again. A semi-structured interview form was used to determine the opinions of the experimental group students about the games created with the 5E teaching model. Quantitative data in the study were analyzed using the Statistics Program for Social Sciences (SPSS) 11.0. In the study, descriptive analysis method was used for the analysis of qualitative data. The analysis and interpretation of the data obtained from student interviews was made in the context of the codes created as a result of literature review. According to the findings of the research, there was a statistically significant difference between the achievement test averages intended for listening, speaking, writing and reading skills of the students in the experimental group, where the games created with the 5E model were applied and the control group students, where the traditional method was applied. However, students made the most progress in speaking skills. In the research, in addition to the contribution of games to the development of language skills, it was determined that the students also positively affected their motivation.

Keywords: German preparatory class, 5E instruction model, games, language skills

Giriş

Eğitimde son yıllarda ortaya çıkan yenilik arayışı farklı ve öğrenciyi merkeze koyan bir öğretim anlayışını da beraberinde getirmiştir. Geleneksel yöntemde olduğu gibi ders sadece öğretmenin kontrolünde seyreden bir süreç olmaktan çıkarak öğrencinin de aktif katıldığı ve söz hakkına sahip olduğu bir süreç anlayışına dönüşmüştür. Öğrenci sadece dinleyen değil, paylaşan, problem çözen ve yaratıcı düşünebilen bir konuma gelmiştir. Eğitimde ve öğrenmedeki bu yenilik arayışı sürecinde birçok çağdaş yaklaşım ortaya çıkmıştır. Yapılandırmacılık da bu yaklaşımlardan birisi olarak öğrenmenin ne şekilde meydana geldiğini açıklamaya çalışan ve öğrenmede iyileşmeyi amaçlayan bir yaklaşımdır.

Yapılandırmacı öğrenme yaklaşımı, öğrenenlerin bilgiyi alarak kendi zihinlerinde yapılandırabilmelerine, öğrenme sürecine aktif katılarak kendi öğrenmelerinden sorumlu olmalarına, daha kalıcı bir öğrenme biçimine ve öğrenilenleri günlük yaşamla ilişkilendirmeye dayanan bir yaklaşım olarak tanımlanmaktadır (Aktamış, Ergin ve Akpınar, 2002). Bilişsel yapıyı oluşturan kavramlar, yapılandırmacı yaklaşıma dayalı kalıcı ve etkili bir öğrenmenin sağlanmasında önemli rol oynarlar (Malatyali ve Yılmaz, 2010: 320). Çağdaş öğrenme yaklaşımlarından olan yapılandırmacı anlayış, öğrenmenin doğasını ve etkilerini açıklamaya çalışan öğrenci merkezli bir yaklaşımdır. Oluşturmacı yaklaşım olarak da adlandırılan bu anlayış, eğitim ve öğrenmede bilginin öğrenen tarafından oluşturulmasına işaret eder (Çoban ve diğerleri, 2008: 316). Yapılandırmacı öğrenmede, var olan bilgi ile yeni öğrenmeler arasında bağ kurarak her yeni bilgiyi var olanlarla bütünleştirme amaçlanır (Şaşan, 2002: 49).

Yapılandırmacı kuramın temelini eğitim felsefesi uzmanı Dewey'in, Gestalt psikologları Barlett ve Bruner ile bilişsel psikolojiyi geliştiren Piaget ve Vygotsky gibi kuramcılarının araştırmaları oluşturur (Woolfolk, 2001: 329). Geleneksel öğrenme biçiminden oldukça farklı olan yapılandırmacı yaklaşımın eğitimde en yaygın kullanılanları Piaget'in bilişsel gelişim kuramı ve Vygotsky'nin sosyokültürel teorisi (Kaufman, 2004). Piaget'in çalışmasında *bilişsel yapılandırmacılık*, kişinin çevreyi inceleyerek, etkileşim kurarak anlamlar oluşturduğu ve böylece bilgiyi oluşturduğu bir yapı olarak

tanımlanır (aktaran Çoban ve diğerleri, 2008: 336). Vygotsky *soysal yapılandırıcılık* kuramında, öğrenenlerin bilgiyi sosyal etkileşim ve işbirliği yoluyla oluşturduklarını belirtir. Bu anlayışta öğrencinin tek başına neyi başarabildiği ile öğretmeni ve çevresinin yardımıyla neyi başarabildiği arasındaki fark vurgulanır (Brown, 2007).

Yapılandırıcı anlayış özellikle son yıllarda eğitim ve öğretimde benimsenen ve uygulanmaya çalışılan bir yaklaşımdır. Bu bağlamda öğretim sürecini planlamak ve zenginleştirmek adına farklı öğrenme modelleri geliştirilmiştir. Yapılandırıcı yaklaşım kapsamında geliştirilen modellerden birisi de 5E Öğrenme Modeli'dir. 5E Öğrenme Döngüsü Modeli (Ekici, 2007), Rodger Bybee tarafından geliştirilmiştir. Model, öğrencilerin yeni kavramları keşfetmelerini ve bu kavramları önceki bilgileriyle birleştirmelerini amaçlar. 5E öğrenme modeli öğrencinin araştırma merakını artıran, konu ile ilgili beklentilerini karşılayan, bilgi ve becerilerinin aktif kullanımını içeren aktivitelerden oluşmaktadır (Ergin, 2006). 5E modeli öğretmen için düzenleyici ve yardımcı bir modeldir. 5E modelindeki her bir E, modeldeki her bir aşamayı sembolize eder. 5E Modeli; giriş, keşfetme, açıklama, derinleştirme ve değerlendirme aşamalarından oluşur (Kanlı, 2007). *Giriş* aşaması; eski (ön) bilgilerin ortaya çıkarıldığı ve konuya merak uyandırılan bölümdür. Öğretmen bu aşamada öğrencilerin konuya dikkatini çekmeye çalışır. Bunun için derse başlarken öğrencilerin ihtiyaçlarına cevap verebilecek ve dersin hedefine uygun durumlar oluşturmaya çalışır. Bu hedef doğrultusunda farklı tekniklerden yararlanabilir. Bunlar (Yurdakul, 2004); kısa film ve slayt gösterisi, karikatür inceleme olabileceği gibi, oyunlar ve sürpriz olay gösterisi gibi etkinlikler de olabilir. *Keşfetme*, yeni bilgilerin öğrenildiği, öğrencilerin aktif olduğu ve çözüm ürettiği aşamadır. Bu aşamada öğretmen öğrencilerin keşfetmelerine yardım eder ve onlara araştırmaları planlamaları ve düşünerek bilgi toplamaları için süre verir (Koç ve diğerleri, 2014: 247). Öğretmen öğrencilere kaynak sağlar, onlara sorular sorar ve farklı fikirlerin ortaya çıkmasını sağlayarak dönüt verir. Ortaya çıkan fikirler öğretmenle birlikte değerlendirilerek olay çözümüne yönelik kararlar verilir. Bu aşamada; uygulama, analiz ve sentez gibi üst düzey bilişsel beceriler kullanılır (Türker, 2009). *Açıklama* aşaması, eski ve yeni bilginin birleştirilerek anlaşıldığı ve öğrencinin yetersiz olduğu yerlerde öğretmenin gerekli açıklamaları yaptığı bölümdür. Öğretmen bu aşamada anlaşılmayan durumlarla ilgili gerekli açıklamaları yapar ve öğrencilerin bilgilerini bir araya getirmelerinde ve yeni kavramlar oluşturmalarında onlara yardım eder (Türker, 2009). Bu bölüm diğer aşamalara göre, öğretmenin biraz daha ön planda olabileceği aşamadır. *Derinleştirme* aşaması, öğrenilen bilgilerin geliştirildiği, derinleştirildiği ve gerçek yaşam durumlarına uygulandığı bölümdür. Bu aşamada öğrencilerin ayrıntılara inmelerine ve bilgilerini genişletmelerine izin verilir. Öğretmen bu aşamada da rehber görevi üstlenir. Öğrenciler bilgilerini genişletmek için, karar verme, karşılaştırma, sınıflandırma gibi düşünme becerilerinden yararlanırlar (Koç ve diğerleri, 2014: 248). Bu aşamada öğrenciler yeni durumlarla başa çıkmayı, olayları hakkında fikir yürütmeyi ve yeni deneyimler kazanmayı öğrenirler. Son olarak *değerlendirme* aşaması, öğrencinin öğrendiklerinin farkına vardığı, kendi gelişimini değerlendirerek kendini sınavdığı bölümdür. Değerlendirme süreci tüm etkinlik sürecini ve bu süreçteki kazanımları değerlendirmeyi kapsar (Mercan, 2012: 42-45). Öğrencinin değerlendirilmesinin, kendi gelişimlerini ve ilerlemelerini görmeleri ve uygun öğretim yöntemini kullanıp kullanmadıklarını kontrol etmeleri açısından önemli olduğu vurgulanmaktadır. Değerlendirme sürecine yardımcı olarak gözlem listesi, öğrenci röportajı, bireysel gelişim dosyaları, performans değerlendirme gibi alternatif değerlendirme teknikleri kullanılır (aktaran Öztürk, 2008).

5E modeli kapsamında kullanılacak etkinliklerden birisi de oyundur. Oyun kavramı farklı disiplinlerce farklı biçimlerde tanımlanmış geniş bir terimdir. Vogelsang, tüm bilimlerin (sosyoloji, psikoloji, etnoloji, biyoloji ve pedagoji) oyunu bilimsel çalışmalarının konusu olarak seçip ele aldıklarını, her bir farklı bilim dalının ele alış biçimine göre oyun kavramının özel bir anlam kazandığını vurgular

(Kilp, 2010: 91-92). Oyun kavramıyla yakından ilgilenen Hollandalı filozof Huizinga “Homo Ludens” isimli eserinde oyun kavramını detaylı biçimde incelemiştir. Huizinga (1995: 13) çalışmasında Homo sapiens (akıllı insan) ve Homo faber (üreten insan) kavramlarının yanı sıra, “Homo ludens” (oynayan insan) kavramının da yer alması gerektiğini vurgulamış, oyun oynamanın da üretmek kadar önemli olduğunu savunmuştur. Huizinga (1995: 50) oyunu, gündelik hayatın dışında yer alan, bir amacı olan ve oyuncuyu tamamen içine alan, belirli zaman ve mekân içinde gerçekleştirilen, maddi çıkardan uzak gönüllü ve özgür yapılan bir eylem olarak tanımlar. Huizinga çalışmasında oyunu, kültürün bir ögesi olarak hayatın her alanında yer alabilen bir olgu olarak açıklar.

Oyunun eğitimde kullanımı oldukça eskiye dayanır. Mısırlılar ve Yunanlılar eğitsel oyunları öğrenime yardımcı araç olarak hâlihazırda biliyorlardı ve oyunu genellikle kültürel teknikleri elde etmek ve uygulamak için kullandılar (Kluge, 1980: 77). Fakat oyun kullanımı alanında gerçek öncü, *Scola Ludus* isimli eserinde Latince derslerinde öğrenilenleri uygulamak için yarış oyunlarını tavsiye eden, Comenius’tur. O aynı zamanda oyunda gündelik öğrenmenin etkili olduğunu da vurgulamıştır (Klippel, 1980: 88-89; Hansen ve Wendt, 1990: 16). Dil öğretiminde oyunların kullanımında ise 18. yüzyılın ikinci yarısında Campe, Trapp, Basedow gibi kişilerin çalışmaları etkili olmuştur. Oyunları kelime öğretimi ve konuşma pratiği yapmak amacıyla kullanarak modern dillerin öğretimini vurgulamışlardır. Ayrıca bunlardan oyun şeklinde sınavlar da oluşturmuşlardır (Kube, 1977: 26-27). Oyunlarla ilgili bilimsel zeminin yetersizliğine rağmen, oyunlar zamanla yabancı dil öğretiminin önemli bir parçası haline gelmiştir (Kilp, 2010: 91). Oyunun dil öğretimindeki olumlu etkisi ve önemi yapılan bazı araştırma ve çalışmalarla ortaya konmuştur. Bu çalışmalarda, oyunun özellikle kelime ve kavramları açıklığa kavuşturmada, sözlü iletişimi ve dili kullanmayı teşvik etmede, dersi ilginç kılmada etkin rol oynadığı sonucuna varılmıştır (Azarmi, 2010: 24). Oyunun sınıf ile öğrencinin kendi çevresi arasında bir bağ kurduğu anlaşılmıştır. Larsen-Freeman oyunun etkili bir yabancı dil öğrenme ortamı oluşturmadaki önemini vurgulamakta ve oyun ile öğrencilerin gerçek iletişim ortamını elde ettiklerini savunmaktadır (Gömleksiz, 2005: 181). Oyunlarla desteklenen 5E modelinin öğrenmeye ve ders sürecine birçok olumlu katkı sağladığı yapılan bazı güncel araştırmalar tarafından da ortaya konmuştur. Animasyon destekli 5E modelinin Türkçe derslerinde kullanıldığı bir çalışmada araştırma sonuçlarına göre bu yöntem ile ders işlenen sınıfta öğrencilerin dersi sevdiği, eğlendiği, kolay biçimde öğrendiği, derse katılma isteklerinin arttığı tespit edilmiştir. Ayrıca bu yöntem öğrencilerin bilgiye kendilerinin ulaşmasını ve süreç içerisinde yaşayarak öğrenmelerini sağlamıştır (Özcan ve Kılıç, 2017: 69). Aynı şekilde 5E modeline göre tasarlanan müzik dersinde Eşlesen Sesler kart oyunu sayesinde öğrenciler kavramları daha kolay öğrenmişler, derse karşı olumlu tutum geliştirmişler, öğrenme sürecine aktif biçimde katılmışlar, sorgulayarak ve araştırarak öğrenmişlerdir (Avcı, 2020: 982). Bunların yanı sıra fen bilimleri dersinde yapılan bir çalışmada, çeşitli öğrenme teknikleri ile zenginleştirilmiş 5E modeline dayalı öğretim materyallerinin öğrencilerin başarısını artırdığı ve kalıcı öğrenmede etkili olduğu ortaya konmuştur (Akbulut, Şahin ve Çepni, 2012: 2409). 5E modeline dayalı geliştirilen etkinliklerin farklı alanlarda denendiği ve başarı getirdiği görülmektedir. Yabancı dil öğretiminde de başarı getireceği düşünüldüğünden, çalışmada Almanca dil becerilerinin geliştirilmesinde bu modele dayalı oyunlar oluşturulmuş ve uygulanmıştır. Bu anlamda çalışmanın alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Gerek ders kitaplarında gerekse internet ortamında yabancı dil öğretimine yönelik hazırlanmış pek çok oyun mevcuttur. Ancak bu oyunlar Türkiye’deki öğrencilere, daha doğrusu Almanca hazırlık sınıfı öğrencilerinin öğrenme biçimi ve özelliklerine ne kadar uygundur tartışılır. Bu doğrultuda araştırmada; yapılandırmacı yaklaşım 5E modeline göre, öğretim süreci içerisinde dersin amacına göre ve öğrencilerin ihtiyacına, performansına göre oyunlar oluşturulmasının, başka bir ifadeyle oyunların 5E modeliyle harmanlanarak uygulanmasının, kalıcı ve anlamlı bir öğrenme sağlayacağı düşünülmüştür.

Arařtırmanın amacı

Arařtırmanın temel amacı yapılandırmacı yaklaşım 5E öğretim modeline göre geliştirilen oyunların, Alman Dili Eğitimi Anabilim Dallarında öğrenim gören hazırlık sınıfı öğrencilerinin, Almanca dil becerilerinin gelişimi üzerindeki etkilerini incelemektir. Bu amaç doğrultusunda arařtırma sonunda cevaplandırılması hedeflenen dört temel hipotez ve iki alt hipotez belirlenmiştir:

1. “5E modeli ile oluşturulan oyunların uygulandığı deney grubundaki öğrencilerle geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubu öğrencilerinin “dinleme becerisi” başarı testi ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark var mıdır?”
2. 5E modeli ile oluşturulan oyunların uygulandığı deney grubundaki öğrencilerle geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubu öğrencilerinin “konuşma becerisi” başarı testi ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark var mıdır?”
3. 5E modeli ile oluşturulan oyunların uygulandığı deney grubundaki öğrencilerle geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubu öğrencilerinin “okuma becerisi” başarı testi ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark var mıdır?”
4. 5E modeli ile oluşturulan oyunların uygulandığı deney grubundaki öğrencilerle geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubu öğrencilerinin “yazma becerisi” başarı testi ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark var mıdır?”
5. Oyunlar Almanca hazırlık sınıfı öğrencilerinin dil becerilerinin geliştirilmesinde etkili bir yaklaşım mıdır?”
6. Oyunlar Almanca hazırlık sınıfı öğrencilerinin motivasyonunu nasıl etkilemiştir?” (Yalçın, 2020: 2-3).

Arařtırmanın önemi

Öğretimde amaç, olayları somutlaştırmak öğrenciyi pasif dinleyici durumundan kurtarabilmek, onu bedeni ve duyu organları ile harekete geçirebilmektir. Bu süreçte oyun gibi etkinlikler uygun bir seçenek olarak görülebilir (Üstündağ, 2010: 25). Özellikle yabancı dil öğretimi gibi dinamik bir süreç gerektiren eğitim durumlarında oyun iyi bir seçenek olarak görülmektedir.

Oyunun eğitimde ve yabancı dil öğretiminde önemli ve yararlı olduğunu gösteren arařtırmalar mevcuttur. Ancak bu arařtırmalar daha çok ders kitaplarında yer alan oyunları öğrencilere sunmak ve oynatmakla sınırlı kalmıştır. Hâlbuki öğretim süreci öğrencilerin de şekillendirebileceği ve bireysel özelliklerin dikkate alınması gereken bir süreçtir. Bu anlamda oyunların dersin hedefine ve öğrencilerin özelliklerine göre yapılandırılması önemlidir. Bu noktada arařtırmada, hazırlık sınıfı öğrencilerinin Almanca dil becerilerini geliştirmek için 5E öğretim modeline dayalı oyunlar geliştirilmesi önem arz etmektedir. Bu yaklaşım ile öğrencilerin bireysel özellikleri dikkate alınarak ve bireysel katılımları sağlanarak ders işlenmiştir. 5E Öğrenme Modeli alan için yeni bir yaklaşımdır. Bu modelin Almanca öğretiminde kullanımı ile ilgili bir çalışma mevcut değildir. Fen bilimleri, matematik, coğrafya ve müzik eğitimi gibi bazı alanlarda bu yaklaşımın öğretim ve öğrenme üzerindeki olumlu etkileri ispatlanmıştır ve bu açıdan Almanca öğretimi için de yararlı olabileceği düşünülmüştür. Almanca dil becerilerinin geliştirilmesinde daha çok uygulamaya dönük etkinliklere ihtiyaç vardır. 5E Modeli öğretimi planlama ve uygulamaya dönük özellikleri nedeniyle bu ihtiyacı karşılamaktadır. Oyunlar 5E Modeli'nin uygulamaya dönük yönünü destekler niteliktedir ve model öğrencileri her aşamada aktif tutacak özelliklere sahiptir. 5E modeline göre oyunların geliştirilmesi ve Almanca hazırlık sınıflarında uygulanarak akademik başarıyı artırması alan için yeni bir çalışmadır. Arařtırma, yabancı dil öğretiminde ileriki çalışmalara öncü olması bakımından önemli görülmektedir.

Yöntem

Araştırmada nicel ve nitel verilerin bir arada kullanıldığı “karma araştırma yöntemi” kullanılmıştır. Karma yaklaşım, farklı yöntemlerle veri toplanmasına ve verilerin farklı yöntemlerle analiz edilmesine olanak sağlayan bir yaklaşımdır (Yeşilyurt, 2010).

Nicel veriler, belirli bir yaklaşımın veya materyalin öğrencilerin başarıları, tutumları ve davranışları gibi değişkenlerdeki etkisinin sayısal verilerle ifade edilmesine yardımcı olmaktadır. Nitel veriler ise genellikle açık uçlu sorular, görüşme ve gözlem notları gibi yazılı dokümanlardan elde edilen verilerdir (Erden, 1998: 47). Çalışmada, nicel ve nitel veri toplama araçları birlikte kullanılmıştır. Elde edilen nicel veriler nitel verilerle desteklenerek, araştırmanın farklı açılardan değerlendirilmesi sağlanmıştır.

Araştırma modeli ve deneysel süreç

Araştırmada, kontrol gruplu ön test-son test deneysel model kullanılmıştır. Uygulamaya başlamadan önce, Ondokuz Mayıs Üniversitesi Yabancı Diller Yüksekokulu’ndaki öğretim elemanlarıyla görüşülmüş ve öğrencilerin seviyesi hakkında bilgiler alınmıştır. Bahar döneminde “Menschen” isimli ders kitabından işlenecek ünite ve konular incelenmiş, 5E modeline dayalı oyunların oluşturulması ve ders planlarının hazırlanması için uygulama dönemine denk gelen konular ve kazanımlar belirlenmiştir (Kendini tanıtmaya; yer edatları, alışveriş yapma, randevu ayarlama, günlük aktiviteler, mektup yazma, başvuru formu doldurma ve seyahat etme).

8 hafta boyunca yapılacak etkinlikler, bu etkinliklerin uygulanacağı ortam ve süre, öğretmen ve öğrencilerin bu etkinliklerdeki görev ve sorumlulukları, süreçte ortaya çıkabilecek ürünler, ihtiyaç duyulabilecek araç ve gereçler ile süreci destekleyici diğer etkinlikler belirlenmiştir. Uygulama sürecinin ve oluşturulacak oyunların 5E Öğrenme Modeli aracılığıyla gerçekleştirilmesine odaklanılmıştır ve bu doğrultuda öğrenciye ve öğretmene rehberlik edecek taslak ders planları hazırlanmıştır. Bu ders planları uzmanlarla görüşülerek ve detaylı biçimde gözden geçirilerek oluşturulmuştur. (Örnek bir ders planı çalışmanın ekinde de yer almaktadır) (Ek 1).

Deney grubu ile yapılan ön görüşmede, öğrencilerin ders sürecinden beklentileri, öğrenmek istedikleri, değerlendirme süreci ile ilgili beklenti ve görüşleri tartışılmıştır. Ardından öğrencilere 5E Modeli ve yapılacak etkinliklerdeki görev ve sorumlulukları açıklanmıştır. Öğrencilerin düşüncelerinin tasarlanan ders planlarıyla karşılaştırılması ve örtüşmesi sağlanmıştır. Ders sürecinde deney grubuyla 5E modeli basamaklarına uygun oyunlar oluşturulmuş, bunlara uygun materyaller sunulmuş ve onlara rehberlik edilmiştir. Oyunların yanında soru-cevap, grup çalışmaları ve beyin fırtınası gibi yöntemlerden de yararlanılmıştır. Bu şekilde 8 hafta boyunca, haftada 2 saat olmak üzere toplamda 16 saat ders işlenmiştir. Uygulamada daha önce öğrenilen bilgilerin transferi ve pekiştirilmesi üzerine odaklanılmıştır. Kontrol grubuyla da deney grubuna ait konu ve kazanımlara paralel hedefler belirlenmiş, ancak materyal olarak ders kitabı ve çalışma kitabından alıştırma ve metinler kullanılarak ders işlenmiştir. Kontrol grubunda daha çok öğretmen merkezli bir ders süreci hâkim olmuştur.

Araştırmada kullanılan ölçme ve değerlendirme araçlarının planlanmasında ise sürece ve ürüne dönük değerlendirme etkinliklerinin bir arada kullanılmasına dikkat edilmiştir. Yapılandırmacı yaklaşımda esasen öğretim sürecinde gösterilen performans ve süreç değerlendirmesi önemlidir. Bu nedenle her

hafta öğrencilerle yapılan etkinlikler sonucunda ortaya çıkan ürünler toplanarak, süreci değerlendirmek üzere portfolyo dosyaları hazırlanmıştır.

Çalışma grubu

Arařtırmada çalışma grubu olarak Almanca hazırlık sınıfı öğrencileri seçilmiştir. Çünkü çalışma, dil becerilerini geliştirmeye ve sınamaya yönelik bir arařtırmadır ve hazırlık sınıfları da dil becerilerinin yoğun biçimde işlendiği sınıflardır. Bunun yansısı hazırlık sınıfı öğrencileri üniversitenin ilk basamağında yer alan bireylerdir. Almanca bilgileri temel seviyededir (A1/A2) ve geliştirilmesi için bu grubun, oyun gibi uygulamaya dönük aktivitelere daha çok ihtiyacı olduğu düşünülmüştür.

Arařtırma, 2017-2018 öğretim yılının bahar döneminde yapılmıştır ve arařtırmaya 17’si deney grubu, 17’si de kontrol grubu olmak üzere toplam 34 öğrenci katılmıştır. Öğrencilerin seviyeleri öncelikle YDS puanları ölçüt alınarak eşit kabul edilmiştir, ayrıca onlara uygulama öncesinde dört dil becerisini ölçen başarı testi uygulanmış ve sonuçlar t-testi kullanılarak analiz edilmiştir. Bu analiz neticesinde iki grubun başarı ortalamaları ve Almanca seviyelerinin birbirine yakın olduğu saptanmıştır.

Verilerin toplanması

Arařtırmada hem nicel hem de nitel veri toplama araçları kullanılarak veri elde edilmiştir. Nicel veri toplama aracı olarak “telc Deutsch A2” isimli Almanca dört temel beceriyi (dinleme, konuşma, okuma, yazma) ölçen ve uluslararası geçerliği olan başarı testi uygulanmıştır. Arařtırmada bu testin uygulanma sebebi ise sınavın, Almanca hazırlık sınıfı öğrencilerine öğretilmesi planlanan konu ve kazanımlara en uygun içeriğe sahip olmasıdır. Sınavda yer alan dinleme, okuma ve yazma becerileri testi tek oturumda gerçekleştirilmiştir. Konuşma sınavı ise ayrı bir günde yapılmış ve öğrenciler sınava ikili şekilde alınarak sınav süreci ses kayıt cihazına kaydedilmiştir. Nitel veri toplama aracı olarak ise, yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Deneysel süreçten sonra, deney grubunda yer alan öğrencilere uygulamanın içeriğini değerlendirebilecekleri ve uzman görüşleri alınarak hazırlanan 7 tane soru yöneltilmiştir. Her öğrenci ile teker teker görüşülerek, görüşmeler ses kayıt cihazına kaydedilmiştir. Bu görüşmeler hiç değiştirilmeden analiz edilmek üzere yazıya geçirilmiştir.

Arařtırmada nicel ve nitel araçların yanı sıra, deney grubu öğrencilerinin uygulama sürecinde yaptıkları etkinlik ve çalışmalarını kapsayan portfolyo dosyaları da analitik rubrik ile değerlendirilerek süreç ve öğrenci merkezli bir değerlendirme gerçekleştirilmiştir.

Verilerin analizi

Arařtırmadaki nicel veriler, deneysel süreç sonrasında kontrol ve deney gruplarına tekrar uygulanan “telc Deutsch A2” isimli başarı testinin değerlendirilmesiyle elde edilmiştir. Telc Deutsch A2 sınavı değerlendirme formu kullanılarak yapılan değerlendirmede, her beceri ayrı ele alınarak puanlandırılmıştır. Verilerin analizi ve iki grubun başarıları arasındaki farkı görmek ve karşılaştırmak için SPSS İstatistik Programı kullanılmış ve bu fark bağımsız örneklem t-testi kullanılarak elde edilmiştir. Dört beceri ayrı şekilde analiz edilerek raporlaştırılmıştır.

Nitel veri analizinde ise, “Betimsel Analiz Yöntemi” kullanılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme sonunda yazıya aktarılan öğrenci cevapları ardı ardına sıralanarak, betimsel çözümleme yapılmıştır. Alan yazın taraması sonucu ve öğrencilerin değındiğı temaların sıklığına göre birincil ve ikincil kodlar

oluşturulmuştur. Bu kodlar üzerinden bulgular yorumlanmıştır. Nitel analiz araştırma alt hipotezlerinin çözümlenmesi ve yorumlanması amacıyla kullanılmıştır.

Bulgular

Deney ve kontrol grupları ön test analizleri

DeneySEL süreç öncesinde kontrol ve deney gruplarının seviyelerini belirlemek ve grupların birbirlerine denk olup olmadığını görmek için başarı testi tüm öğrencilere ön test olarak uygulanmıştır. T-testi kullanılarak iki grubun ortalamaları arasında anlamlı bir fark olup olmadığı belirlenmiştir.

Tablo 1. Deney ve kontrol grupları tüm becerilerin ön test toplam puanlarına ilişkin bulgular

Gruplar	N	Mean	t	p	Std. Deviation	Std. Error Mean
Deney	17	16.4706	1,004	,323	5.02329	1.21833
Kontrol	17	18.0000	1,004	,323	3.77492	,91555

$p > 0.05$

Tablo 1’de deney ve kontrol gruplarının dinleme, okuma, konuşma ve yazma becerilerine ait ön test sonuçları verilmiştir. Beceriler ayrı ele alındığında da genel anlamda aynı sonuç ortaya çıktığından ön test sonuçları tek tabloda verilmiştir. Tablo 1’deki bulgulara göre, iki grubun tüm becerilerdeki başarı ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı ve grupların seviye olarak birbirine yakın oldukları tespit edilmiştir.

Deney ve kontrol grupları son test analizleri

“5E modeli ile oluşturulan oyunların uygulandığı deney grubundaki öğrencilerle geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubu öğrencilerinin dinleme becerisi başarı testi ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark var mıdır?”, araştırma sorusunu test etmek için deneySEL süreç sonrasında her iki gruba da başarı testi son test olarak tekrar uygulanmıştır. Elde edilen bulgular tablo 2’de verilmiştir:

Tablo 2. Deney ve kontrol grupları dinleme becerisi son test puanlarına ilişkin bulgular

Gruplar	N	Mean	T	p	Std. Deviation	Std. Error Mean
Deney	17	6.7059	3.082	,004	1.35852	,32949
Kontrol	17	5.2941	3.082	,004	1.31171	,31814

$p < 0.05$

Tablo 2’ye göre, deney ve kontrol grubu öğrencilerinin dinleme becerisi son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark ortaya çıkmıştır ($0,004 < 0,05$). Başarı son testinden daha yüksek puanlar alan deney grubunda 5E modeline göre geliştirilen oyunların, ders kitabına bağlı kalan kontrol grubuna göre başarıyı artırmada daha etkili olduğu tespit edilmiştir. İki grubun ortalama puanları (6.7059-5.2941) da son test neticesinde deney grubunun daha yüksek ortalamaya sahip olduğunu göstermektedir.

“5E modeli ile oluşturulan oyunların uygulandığı deney grubundaki öğrencilerle geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubu öğrencilerinin okuma becerisi başarı testi ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark var mıdır?”, araştırma sorusuna yönelik son test bulguları tablo 3’te verilmiştir.

Tablo 3. Deney ve kontrol grupları okuma becerisi son test puanlarına ilişkin bulgular

Gruplar	N	Mean	T	p	Std. Deviation	Std. Error Mean
Deney	17	7.6471	3.707	,001	1.41161	,34237
Kontrol	17	5.8824	3.707	,001	1.36393	,33080

p<0.05

Tablo 3 incelendiğinde, deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin okuma becerisine ilişkin son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark (0,001<0,05) olduğu görülmektedir. İki grubun ortalama puanları (7.6471-5.8824) da deney grubunun son testte daha başarılı olduğunu göstermektedir. Bu bulgular, yapılandırmacı yaklaşımın 5E modeline göre geliştirilen oyunların, deney grubunda yer alan öğrencilerin geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubuna göre okuma becerilerindeki başarılarını anlamlı ölçüde artırdığını göstermiştir.

“5E modeli ile oluşturulan oyunların uygulandığı deney grubundaki öğrencilerle geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubu öğrencilerinin konuşma becerisi başarı testi ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark var mıdır?”, araştırma sorusunu test etmek için uygulanan son test bulguları tablo 4’te gösterilmiştir.

Tablo 4. Deney ve kontrol grupları konuşma becerisi son test puanlarına ilişkin bulgular

Gruplar	N	Mean	T	p	Std. Deviation	Std. Error Mean
Deney	17	12.0294	8.192	,000	1.89135	,45872
Kontrol	17	7.7059	8.192	,000	1.07615	,26100

p<0.05

Tablo 4’e göre, deney ve kontrol grubu öğrencilerinin konuşma becerisine yönelik son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark (0,000<0.05) bulunmuştur. İki grubun konuşma becerisi son test ortalamalarına (12.0294-7.7059) bakıldığında ise, deney grubunun kontrol grubuna göre belirgin oranda daha yüksek ortalamaya sahip olduğu görülmektedir. Bu ortalamanın deney grubu dinleme (6.7059-5.2941) ve okuma (7.6471-5.8824) becerisi ortalamalarına kıyasla çok daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Bu bulgular, 5E modeline göre geliştirilen oyunların konuşma becerisine yönelik başarıyı artırmada etkili bir yaklaşım olduğunu göstermiştir. Aynı zamanda bu yaklaşım bağlamında oluşturulan oyunların, dinleme ve okuma becerilerine kıyasla deney grubu öğrencilerinin konuşma becerisindeki başarılarını daha fazla artırdığı tespit edilmiştir.

Araştırma sorularından; “5E modeli ile oluşturulan oyunların uygulandığı deney grubundaki öğrencilerle geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubu öğrencilerinin yazma becerisi başarı testi ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark var mıdır?”, araştırma sorusuna ilişkin son test bulguları tablo 5’te verilmiştir.

Tablo 5. Deney ve kontrol grupları yazma becerisi son test puanlarına ilişkin bulgular

Gruplar	N	Mean	t	p	Std. Deviation	Std. Error Mean
Deney	17	4.7647	3.133	,003	,43724	,10605
Kontrol	17	3.4706	3.133	,003	,43724	,37493

p<0.05

Tablo 5'te belirtilen sonuçlar, deney ve kontrol gruplarının yazma becerisi son test başarı ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğunu göstermektedir (0,003<0,05). Bu sonuç diğer becerilerde olduğu gibi, 5E modeline göre oluşturulan oyunların yazma becerisine yönelik başarıyı artırdığını ve geleneksel yöntemle göre daha etkili olduğunu göstermektedir.

“Oyunlar Almanca hazırlık sınıfı öğrencilerinin dil becerilerinin geliştirilmesinde etkili bir yaklaşım mıdır?”, araştırma alt hipotezini test etmek için deneysel süreç sonrası deney grubunda yer alan öğrencilerle yapılan görüşme sonrasında elde edilen bulgular tablo 6'da verilmiştir.

Tablo 6. Oyunlarla dil becerilerinin geliştirilmesi konusunda oluşturulan kodların sıklık durumu

Birincil Kodlar	İkincil Kodlar	Görüş Bildiren Öğrenciler
Öğrenmede kalıcılık	Dersi eğlenceli hale getirerek öğrenmenin kalıcılığını sağlama Öğrenme etkinliklerinin işlevselliğini artırma Öğrenme konuları ile oyunların iç içe geçirilmesi	HH, KÇ, GÇ, NY, RT, SS
Dört temel dil becerisi	Karşılıklı konuşma Kelime hazinesinin geliştirilmesi Mevcutların kullanılmasına olanak tanınması Konuşma ve yazma becerilerinin güçlendirilmesi	EFK, AD, ED
Öğrenme tipi	Öğrenme tipine uygunluk Oyunların öğrenmeyi kolaylaştırması (facilitator)	HH, RT
Görsel öğeler	Oyun kartları Görsel materyaller Resimler	KA, EFK

“Derslerde oyun kullanmanın Almanca dil becerilerinin gelişiminde etkili olduğunu düşünüyor musun? Evet, ise nasıl? Örnek verebilir misin?” görüşme sorusunun cevaplarına yönelik tablo 6'ya bakıldığında, Almanca hazırlık sınıfı öğrencilerinin oyunların öğrenmeye ve dil becerilerinin gelişimine etkisi konusunda en çok görüş bildirdikleri tema oyunların *öğrenmede kalıcılığı* sağlamasıdır. Öğrenciler bununla ilgili oyunların, konuşma ve yazma becerilerini güçlendirdiğini, kelime bilgisini geliştirdiğini ve aynı zamanda mevcut bilgilerin kullanımını da sağladığı şeklinde açıklamalarda bulunmuşlardır. Bunun yanı sıra deney grubu öğrencileri, oyunların öğrenme tipine uyum sağlayarak öğrenmeyi kolaylaştırdığını ve oyunlar sırasında kullanılan görsel materyaller sayesinde kalıcı ve eğlenceli bir

öğrenme gerçekleştiğini belirtmişlerdir. Bu bulgular; oyunların Almanca hazırlık sınıfı öğrencilerinin dil becerilerinin geliştirilmesinde etkili bir yaklaşım olduğunu, öğrenmede kalıcı ve olumlu etkiler bıraktığını göstermektedir.

“Oyunlar Almanca hazırlık sınıfı öğrencilerinin motivasyonunu nasıl etkilemiştir?”, araştırma alt hipotezini test etmek için deney grubu öğrencileriyle yapılan görüşme sonucunda elde edilen bulgular tablo 7’de gösterilmiştir.

Tablo 7. Oyunların sınıf atmosferine ve motivasyona etkisi konusunda oluşturulan kodların sıklık durumu

Birincil Kodlar	İkincil Kodlar	Görüş Bildiren Öğrenciler
Motivasyon	Dersi eğlenceli hale getirerek sınıf içi motivasyonu artırma Öğrencilerin sıkılmasına engel olma Akıcılık sağlama Derse bağlayıcı bir etken olma	KA, KÇ, EFK, GÇ, RT, SS, ED
Konsantrasyonu sağlama	Derste konsantrasyonu sağlayarak sınıf içi motivasyonu artırma Derse adaptasyon sürecini hızlandırma	HH, KÇ, KA
Etkili öğrenme	Öğrenme etkinliklerinin kalıcılığını artırma Yaratıcı öğrenmeyi destekleme	GÇ, NY, ED
Sınıftaki iletişimi artırma	Sınıftaki etkileşimi ve iletişimi artırma	AD, KÇ

“Oyunlar sınıf atmosferini nasıl etkiledi sence? Sınıfta oyun oynayacağımı bilerek derse gelmek seni motive etti mi ve eder mi?” görüşme sorusuna ilişkin tablo 7’de yer alan öğrenci cevapları incelendiğinde, öğrencilerin en çok değindiği konu oyunların *dersi eğlenceli hale getirerek dersten sıkılmayı engellemesi ve motive etmesi* yorumu olmuştur. Bazı öğrenciler oyunların konsantrasyonu artırdığını, ders sürecinin daha akıcı geçmesini sağladığını belirtmiş, kimi öğrenciler ise oyunların yaratıcı düşünmeyi desteklediğini ve sınıftaki etkileşim ve iletişimi artırarak motive ettiğini vurgulamışlardır. Bu bulgular, oyunların sınıf atmosferini olumlu yönde etkilediğini ve öğrenmede öğrencilerin motivasyonunu artırdığını göstermektedir.

Sonuç

Çalışmada yapılandırmacı yaklaşım 5E modeline göre geliştirilen oyunların, Almanca hazırlık sınıfı öğrencilerinin dil becerilerinin gelişimi üzerindeki etkileri araştırılmıştır. Diğer alanlarda başarıyı artırmada etkililiği ispatlanmış modelin kullanımı alan için yeni bir çalışma olmuştur. Almanca dil becerilerinin gelişimi için denenen 5E modeline dayalı oluşturulan oyunların Almanca hazırlık sınıfında kullanımı olumlu sonuçlar getirmiştir. Genel anlamda 5E modeline göre oluşturulan oyunların uygulandığı deney grubu öğrencileri, geleneksel yöntemle göre ve ders kitabına bağlı ders işlenen kontrol grubu öğrencilerine göre tüm beceriler düzeyinde daha başarılı sonuçlar elde etmiştir. Başarıyı

artırmasının yanında, model bağlamında oluşturulan oyunların öğrencilerin motivasyonu da olumlu yönde etkilediği ortaya konmuştur. Araştırmada ortaya çıkan sonuçlar aşağıda detaylı biçimde verilmiştir:

1. Yapılandırmacı yaklaşım 5E modeli ile oluşturulan oyunların Almanca hazırlık sınıfı öğrencilerinin dil becerilerinin gelişiminde etkili bir yaklaşım olduğu ve akademik başarının artmasında amaca hizmet ettiği tespit edilmiştir.
2. Öğrenciler tüm beceriler düzeyinde anlamlı ilerleme kaydetmiştir, ancak en belirgin ilerleme “konuşma becerisinde” olmuştur. Bu sonuçtan oyunların sözlü iletişimi daha çok destekleyen etkinlikler olduğu çıkarılmıştır.
3. 5E modeline göre oluşturulan oyunların öğrenmede kalıcı etkiler oluşturduğu, öğrencilere daha anlaşılır ve somut öğrenme deneyimleri sunarak, onları yaparak ve yaşayarak öğrenmeye teşvik ettiği sonucuna ulaşılmıştır.
4. Oyunların etkileşimi ve iletişimi canlı tutarak sınıf atmosferini olumlu yönde etkilediği ve öğrencilerin motivasyonunu artırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Tüm öğrenciler iş birliği içerisinde çalışmış ve sevecek derse katılmıştır.
5. Öğrencilerin bu süreçte günlük yaşamla ilişkilendirebildikleri ve somutlaştırdıkları durumları daha iyi öğrendikleri anlaşılmıştır.
6. 5E modeline göre oluşturulan oyunların, dil becerileri ve kelime bilgisini geliştirmenin yanında, öğrencileri derste aktif hale getirerek onların problem çözme becerilerinin gelişimine de katkı sağladığı tespit edilmiştir.
7. 5E modelinin ve bu modele göre oluşturulan oyunların öğretimi planladığı ve öğrenim sürecini kolaylaştırdığı; öğrencilerin keşfetmelerini ve düşüncelerini sağlayarak onlara farklı bakış açısı kazandırdığı ve yeni beceriler edindirdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Çalışmada elde edilen sonuçlara göre, 5E modeline dayalı geliştirilen oyun ve etkinlikler gerek Alman Dilinin öğreniminde gerekse diğer yabancı dillerin öğretiminde kullanılabilir. Çalışmada varılan sonuçlar kapsamında alanda modelin kullanımı ile ilgili şu önerilerde bulunulmuştur:

1. Araştırmada elde edilen sonuçlara göre; fen bilimleri, matematik, müzik ve coğrafya eğitimi gibi alanlarda kullanılan 5E modeli ve bu modele göre oluşturulan etkinlikler Almanca dil becerilerinin geliştirilmesinde farklı ünite ve konuların öğretiminde de kullanılabilir.
2. 5E modeline göre geliştirilen oyunların konuşma becerisine ilişkin başarıyı artırmada diğer becerilere göre daha etkili olduğu sonucundan yola çıkarak, bu modele göre oluşturulan oyun ve etkinliklerin daha çok onların iletişimsel yetilerine hitap edecek etkinlikler olmasına dikkat edilebilir.
3. 5E Öğrenme Modeli'nin öğrenme üzerinde etkililiği ve kalıcılığına olumlu katkısıyla birlikte öğrencilerde ilgi ve istek uyandıran yönü dikkate alındığında, özellikle öğretmen yetiştiren kurumlarda öğrencilerin bu anlayış çerçevesinde yetiştirilmesinin, meslek alanları açısından onlara önemli katkılar sağlayacağı düşünülmektedir.

4. 5E Modeli'nin öğretimi planlama ve uygulamaya dönük katkıları dikkate alındığında, Almanca öğretiminde de bu modele göre öğretimi planlama çalışmaları yapılabilir, programlar geliştirilebilir ve öğretim elemanları yapılandırmacı anlayışa odaklanmaları konusunda teşvik edilebilir.
5. Almanca öğretiminde haftanın belirli günlerinde 5E günleri düzenlenebilir; sadece sınıf içi değil sınıf dışı uygulamalara da yer verilebilir.
6. Hazırlanan ders planlarına uygun öğretim materyalleri de geliştirilebilir. Modele uygun etkinlikler oluşturularak bunlar zengin materyallerle desteklenebilir.
7. 5E modeli derslerde uygulanarak süreç temelli bir öğretim ve sürece dayalı bir değerlendirme anlayışı benimsenerek öğrencilerin derslerden kopmaması sağlanabilir.

Kaynakça

- Akbulut, H. İ., Şahin, Ç. ve Çepni, S. (2012). Effect of using different teaching methods and techniques embedded within the 5E instructional model on removing students' alternative conceptions: Fluid pressure. *Energy Education Science and Technology Part B: Social and Educational Studies*, 4(4), 2403-2414.
- Aktamış, H., Ergin, Ö. ve Akpınar, E. (2002). Yapısalcı kurama örnek bir uygulama. *Beşinci Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi ODTÜ Eğitim Fakültesi Bildiriler Kitabı*, 1, 239-245.
- Avcı, A. (2020). 5E öğrenme döngüsü modeline göre tasarlanan müzik dersi etkinliği: "Eşleşen Sesler Kart Oyunu". *Journal of History School*, 45, 970-986.
- Azarmi, S. (2010). *The use of authentic games in english language teaching*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Brown, D. H. (2007). *Principles of language learning and teaching*. New York: Pearson-Longman.
- Çoban, A., Özdemir, M. S., Beydoğan, Ö. H., Özbek, R., Şahin, A., Duman, B., Gündüz, M. ve Ocak, G. (Ed.). (2008). *Öğretim ilke ve yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Ekici, F. (2007). *Yapılandırmacı yaklaşıma uygun 5E öğrenme döngüsüne göre hazırlanan ders materyalinin lise 3. sınıf öğrencilerinin yükseltgenme- indirgenme tepkimeleri ve elektrokimya konuları anlamalarına etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Erden, M. (1998). *Eğitimde program değerlendirme*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Ergin, İ. (2006). *Fizik eğitiminde 5E modelinin öğrencilerin akademik başarısına, tutumuna ve hatırlama düzeyine etkisine bir örnek: İki boyutta atış hareketi*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Gömleksiz, M. N. (2005). Oyun ile İngilizce öğretiminin uygulanması ve öğrenci başarısına etkisi Elazığ Özel Bilgem İlköğretim Okulu örneği. *Kırgızistan Manas Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 14, 179-195.
- Hansen, M. ve Wendt, M. (1990). *Sprachlernspiele. Grundlagen und annotierte Auswahlbibliographie unter besonderer Berücksichtigung des Französischunterrichts. Giessener Beiträge zur Fremdsprachendidaktik*. Tübingen: Narr.
- Huizinga, J. (1995). *Homo ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. (Çev. Kılıçbay, M. A.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Kanlı, U. (2007). *7E modeli merkezli laboratuvar yaklaşımı ile doğrulama laboratuvar yaklaşımlarının öğrencilerin bilimsel süreç becerilerinin gelişimine ve kavramsal başarılarına etkisi*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Kaufman, D. (2004). Constructivist issues in language learning and teaching. *Annual Review of Applied Linguistics*, 24, 303-319.

- Kilp, E. (2010). *Spiele für den Fremdsprachenunterricht: Aspekte einer Spielandragogik*. Tübingen: Stauffenburg Verlag.
- Klippel, F. (1980). *Spieltheoretische und pädagogische Grundlagen des Lernspiel-ansatzes im Fremdsprachenunterricht*. *Europäische Hochschulschriften Reihe 11 Pädagogik* 93. Frankfurt am Main: Lang.
- Kluge, N. (1980). Lernspiele: Spiel-oder Arbeitsmittel. *Spielpädagogik. Klinkhards Pädagogische Quellentexte* (77-83) içinde. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Koç, G., Korkmaz, İ., Coşkun, K. M., Sarı, M., Ünver, N., Kıldan, O., Tok, Ş., Tok, N. K. ve Doğanay, A. (Ed.). (2014). *Öğretim ilke ve yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Kube, K. (1977). *Spieldidaktik*. Düsseldorf: Schwann.
- Malatyah, E. ve Yılmaz, K. (2010). Yapılandırmacı öğrenme sürecinde kavramlar ve önemi: Kavramların pedagojik açıdan incelenmesi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 14(3), 320-332.
- Mercan, I. S. (2012). *Yapılandırmacı yaklaşım 5E modelinin 10. sınıf coğrafya dersinde (çevre ve toplum öğrenme alanı) akademik başarı ve tutuma etkisi*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Özcan, M.F. ve Kiliç, L. K. (2017). The effects of animation supported 5E model on teaching "Indicative and Subjunctive Moods" in 7th grade Turkish lesson. *Universal Journal of Educational Research*, 5(1), 58-70.
- Öztürk, Ç. (2008). *Coğrafya öğretiminde 5E modelinin bilimsel süreç becerilerine, akademik başarıya ve tutuma etkisi*. Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Şaşan, H. H. (2002). Yapılandırmacı öğrenme. *Yaşadıkça Eğitim Dergisi*, 74, 49-52.
- Türker, H. H. (2009). *Kuvvet kavramına yönelik 5E öğrenme döngüsü modelinin anlamlı öğrenmeye etkisinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Niğde Üniversitesi, Niğde.
- Üstündağ, T. (2010). *Yaratıcı drama öğretmenin günlükü*. Ankara: Pegem.
- Woolfolk, A. (2001). *Educational psychology*. Needham Heights, MA: Allyn Bacon.
- Yalçın, C. (2020). *Yabancı dil olarak Almanca öğretiminde oyunların kullanımı: Dil becerilerinin öğretiminde oyun geliştirme ve uygulama*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Samsun.
- Yeşilyurt, E. (2010). *Öğretmenlik uygulaması öğretim programının standart temelli ve ihtiyaca cevap verici modeller ışığında değerlendirilmesi*. Doktora Tezi, Fırat Üniversitesi, Elazığ.
- Yurdakul, B. (2004). *Yapılandırmacı öğrenme yaklaşımının öğrenenlerin problem çözme becerilerine, biliş ötesi farkındalık ve derse yönelik tutum düzeylerine etkisi ile öğrenme sürecine katkıları*. Doktora Tezi. Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

EK 1- Örnek ders planı**Deney grubu ders planı II (Yalçın, 2020: 105-107).**

Konu	Yer Edatları
Sınıf	Almanca Hazırlık Sınıfı
Süre	45'+45' (2 ders saati)
Beceriler	Dinleme, Konuşma
Kazanımlar	Dinleme: <ul style="list-style-type: none"> • Yer edatları ile ilgili duyduğu metni anlayabilir. • Yer edatları ile ilgili sorulara cevap verebilir. Konuşma: <ul style="list-style-type: none"> • Yer edatlarını cümle içinde kullanabilir. • Yer edatlarını tekrar eder ve pekiştirir.
Öğrenme Materyalleri	Oyun planı, zar, 20 adet renkli düğme, kâğıt, kalem, kutu, top, makas, karton, resimler.
Yöntem Teknikler	Yapılandırıcı Yaklaşım (5E Öğrenme Modeli) Masa Oyunu, soru-cevap, beyin fırtınası, grup çalışması.
Giriş	Öğrencilere dersin konusu açıklandıktan sonra, arařtırıcı öğrencilerin yer edatları ile ilgili neler bildiklerini, hangi yer edatlarını bildiklerini sorar ve onlardan gelen cevapları tahtaya yazar. Daha sonra arařtırıcı sınıfa getirdiği küçük kutu ve topu kullanarak öğrencilere sorular sorar. Topu kutunun önüne, arkasına, içine, yanına ve üzerine koyarak, öğrencilere topun nerede bulunduğuna dair sorular yönelir. Öğrenciler bildikleri yer edatlarını kullanarak cevap verirler. Böylece konuya dikkat çekilerek yer edatları hatırlanır. Soru-cevap yöntemiyle ön bilgiler harekete geçirilir.
Keşfetme	Öğrenciler sınıfta yer edatları ile ilgili keşfe çıkarılmaya ve oyun oynamaya davet edilir. Arařtırıcı öğrencilere, yer edatlarıyla ilgili nasıl bir oyun oynayabileceklerini sorar. Gelen cevaplar değerlendirilir ve sonuç olarak eşyaların yeri değiştirilmeye karar verilir. Öğrenciler iki gruba ayrılır ve grubun biri dışarıda beklerken diğer grup sınıftaki bazı eşyaların yerini değiştirir. Daha sonra dışarıda bekleyen grup sınıfa gelerek değişen eşyaların yerini yer edatlarını da kullanarak tahmin etmeye çalışır. Yeri değiřmeyen eşyaları da söylerler. Diğer gruptakiler karşı grubun doğru veya yanlışlarını söyler. Ardından bu kez dışarı çıkmayan grup dışarıya çıkar. Aynı şekilde eşyaların yeri değiştirilerek, doğru yerlerin bulunması için sorular sorulur. Arařtırıcı duyduğu dilbilgisi yanlışlarını ve mantık hatalarını hemen düzeltme yoluna gitmez, öğrencilere hatalarını düzelterek yönlendirmelerde bulunarak ipuçları verir. Arařtırıcı, öğrencilerin yer edatları ile ilgili doğru kavram ve ifadeleri bulabilmesi için rehber görevi üstlenir. Bu bölümde öğrencilerin keşfederek yer edatlarını öğrenmeleri ve pekiştirmeleri sağlanır.
Açıklama	Arařtırıcı bir önceki bölümdeki yanlış ve hatalı kısımları öğrencilere açıklar. Gerek dilbilgisi, gerekse kelime bilgisi ve cümle kurulumu açısından eksik gördüğü yerleri öğrencilere açıklayarak gerekli düzeltmeleri yapar. Konu öğrencilerin kafasında anlamlı hale gelene kadar soru-cevap yöntemiyle açıklamalarda bulunur.
Derinleştirme	Arařtırıcı öğrencilere karton, makas, kalem, zar ve renkli düğme gibi materyaller sunarak oyun oynayacaklarını söyler. Öğrencilere bu materyallerden yer edatları ile ilgili nasıl bir oyun oluşturabilecekleri sorulur. Bir süre tartışıldıktan sonra gelen fikirler doğrultusunda oyun şekillenmeye başlar. Masa üzerindeki bir kartonun üstüne konumlandırılan oyunda, yer edatlarının nasıl yerleştirilebileceği tartışılır. Kartonun kenarlarına mavi ve turuncu renkli kartonlar üzerine karışık biçimde yazılmış yer edatları yerleştirilir. Mavi olanlar Akkusativ, turuncu olanlar ise Dativ, edatları temsil eder. Renklerin hangi edatları temsil edeceğine arařtırıcı öğrencilerle birlikte karar verir. Öğrencilere içerisinde ev eşyaları, mobilya ve okul eşyalarının bulunduğu üç adet oda resmi gösterilir. Resimler oyun planının ortasına yerleştirilir. İlk öğrenci zarını atar ve denk gelen sayıya göre başlangıç noktasından düğmesiyle edatlar üzerinde ilerler ve seçtiği resimdeki eşyalardan birini kullanarak edatın rengine göre cümle kurar. Mavi renkli edat geldiyse öğrenciler Akkusativ cümle kurmaya çalışırlar. Örneğin; "Ich stelle den Blumentopf vor das Fenster." Turuncu renkli edat geldiyse Dativ

	<p>cümle kurarlar. Örneğin; “Der Blumentopf steht vor dem Fenster. Cümlelerin “wo” ve “wohin” sorularına cevap vermesi gerekir. “Bir cümle kurun!” (Bild ein Satz!) kısmına denk gelen öğrenci ise, resimden istediği eşyayı seçerek Akkusativ veya Dativ doğru bir cümle kurmaya çalışır. Gelen edatla ilgili resimde öğrenciler artikelleri kendileri bulurlar. Cümlelerin doğru olup olmadığı diğer öğrenciler tarafından da kontrol edilir. Bu bölümde öğrenciler yer edatları ile bilgilerini derinleştirme fırsatı bulurlar. Bu oyun öğrencileri biraz zorlasa da, öğrenciler zihinlerinde daha önce var olmayan yeni kavramları öğrenirler ve yeni öğrendikleri bilgileri ön bilgileriyle birleştirerek konuyu pekiştirirler.</p>
Değerlendirme	<p>Araştırmacı öğrencilere kâğıt ve kalem dağıttıktan sonra, sınıfın karşısına geçerek sesli bir biçimde yer edatlarının kullanıldığı bir oda tasvir eder. Araştırmacının söylediği cümlelere ve yaptığı tasvire göre, öğrencilerden duyduklarını çizmeleri istenir. Öğrencilerin rahat çizebilmesi için araştırmacı, her cümleden sonra biraz bekler. Bu süre çok uzun tutulmaz. Öğrenciler duyduklarını kâğıda çizerler. Öğrencilere çizimin harika olmasının gerekmediği, çok basit çizimler olabileceği belirtilir. Burada önemli olan yer edatlarının doğru anlaşılacak kâğıda aktarılmış olmasıdır. Çizimler bittikten sonra gerçek resim projeksiyon cihazından gösterilir. Öğrenciler, orijinal resim ile kendi çizdiklerini karşılaştırırlar ve yanlışlarını görürler. Öğrencilerin çizimleri araştırmacı tarafından toplanır. Bu bölümde öğrencilerin yer edatları ile ilgili öğrendiklerinin farkında olup olmadıkları test edilir.</p>