



The Journal of International Social Science Education



ISSN: 2146-6297 (Online) Dergi websayfası: <https://www.dergipark.org.tr/en/pub/issej>

Yedinci sınıf öğrencilerinin Tabu oyunu ile İngilizce kelime öğrenmeye yönelik görüşleri

Rümeysa Tuna Gündoğdu & Şefik Kartal

Önerilen atıf: Tuna Gündoğdu, R ve Kartal, Ş (2021). Yedinci sınıf öğrencilerinin Tabu oyunu ile İngilizce kelime öğrenmeye yönelik görüşleri, *Uluslararası Sosyal Bilimler Eğitimi Dergisi*, 7(1), 75-101. DOI: 10.47615/issej.910488

Makale linki: <https://doi.org/10.47615/issej.910488>





©2021. Baskılar ve izinler: Yazarlar makalelerini USBED/Uluslararası Sosyal Bilimler Eğitimi Dergisinde yayınladıktan sonra basılı olarak veya Birinci Baskı olarak çevrimiçi paylaşma iznine sahiptir.

USBED/Uluslararası Sosyal Bilimler Eğitimi Dergisi hakemli bir çevrimiçi dergidir. Bu makale araştırma, öğretim ve özel çalışmalar amacıyla kullanılabilir. Makalenin içeriğinden yalnızca yazarlar sorumludur. Dergi makalelerin telif hakkına sahiptir. Yayıncı, araştırma materyalinin kullanımıyla bağlantılı veya doğrudan veya dolaylı olarak ortaya çıkan herhangi bir kayıp, işlem, talep veya masraf veya zarardan sorumlu tutulamaz.

Tüm yazarlardan, sunulan çalışmalarla ilgili olarak diğer kişi veya kuruluşlarla herhangi bir finansal, kişisel veya diğer ilişkiler dâhil olmak üzere herhangi bir fiilî veya potansiyel çıkar çatışmasını ifşa etmeleri istenir.

Yedinci sınıf öğrencilerinin Tabu oyunu ile İngilizce kelime öğrenmeye yönelik görüşleri

Rümeysa Tuna Gündoğdu¹  Şefik Kartal² 

¹Behzat-ı Veli İmam Hatip Ortaokulu, Milli Eğitim Bakanlığı, Tokat, 60000, Türkiye

²Eğitim Fakültesi, Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Tokat, 60000, Türkiye

ÖZ

Bu araştırmanın amacı yedinci sınıf öğrencilerinin İngilizce dersinde Tabu oyunu ile kelime öğrenmeye ilişkin görüşlerini belirlemektir. Çalışmada nitel araştırma desenlerinden durum çalışması kullanılmıştır. Bu kapsamda çalışmada deney gruplarında yer alan 48 öğrencinin Tabu oyunu ile İngilizce kelime öğrenmeye ilişkin görüşlerini almak amacıyla "Açık Uçlu Yazılı Anket Formu" uygulanmıştır. Öğrencilerin ankete verdikleri yanıtlardan; genel olarak Tabu oyunu ile ilgili olumlu görüşlere sahip oldukları, İngilizce kelime öğrenmeye karşı tutumları ve başarıları üzerinde Tabu oyununun olumlu etkisinin olduğu, bu oyun sayesinde bilmedikleri kelimelerin anlamını grup arkadaşlarından öğrenebildikleri, Tabu oyununun önceki derslerde kullanılan kelime öğretim yöntemlerinden daha eğlenceli ve öğretici olduğu, kendilerini İngilizce olarak ifade etme güçlerinin arttığı, bu oyunla öğrenilen kelimelerin daha akılda kalıcı olduğu ve Tabu oyunu ile İngilizce kelime öğrenmeye devam etmek istedikleri belirlenmiştir. Araştırmada elde edilen bulgulara dayanarak Tabu oyununun farklı derslerde de uygulanması, Eğitim fakültelerinde bir eğitici oyun olarak öğretilmesi ve hizmet içi eğitimler sırasında Tabu oyunu gibi eğitici oyunlarla ilgili seminerlerin verilmesi önerilmiştir.

MAKALE TARİHİ

Geliş tarihi 07 Nisan 2021

Kabul Tarihi 09 Haziran 2021

ANAHTAR KELİMELER

İngilizce kelime öğretimi, tabu oyunu, öğrenci görüşleri

İLETİŞİM Şefik Kartal  sefik.kartal@gop.edu.tr

© 2021 Rümeysa Tuna Gündoğdu, Şefik Kartal

Bu makale Creative Commons Attribution-NonCommercial ile lisanslanmıştır. Lisans, (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0>) koşulları altında dağıtılan ve ticari olmayan amaçla eserinizi remix, ince ayar yaparak ya da üzerine geliştirerek kendi eserlerinde kullanılmasına izin verir. Ancak ortaya çıkan yeni eseri benzer lisans ile lisanslamak zorunda değildir.

Giriş

Bilginin hızla yayıldığı küreselleşen dünyada yabancı dil bilmek giderek daha fazla önem kazanmıştır. Dünyada olan gelişmelere ayak uydurabilmek, bilim ve teknolojideki gelişmeleri takip edebilmek için yabancı dil çok önemli bir araçtır ve Avrupa Birliği üyelik sürecinde olan ülkemizde yabancı dil öğrenimi büyük bir öneme sahiptir.

Yabancı dil öğretimi eğitim sistemimizde uzun yıllardır önem verilen ve geliştirilmesi için üzerinde tartışılan bir alandır. Nitekim 2013 yılında yenilenen öğretim programıyla birlikte yabancı dil olarak İngilizce öğrenme yaşı düşürülerek, İngilizce dersi dördüncü sınıf yerine ikinci sınıftan başlayarak verilmeye başlanmıştır. Ayrıca yeni programda, Avrupa Ortak Dil Çerçeve Programı'na uygun olarak beceri kazanım sayıları azaltılmış, yazma becerileri çıkarılmış ve bununla birlikte dil işlevleri (functions) sayısı artırılmıştır (Demirtaş ve Erdem, 2015).

Bu durum öğrendiğini gerçek yaşam durumlarına uyarlayabilen ve günlük yaşamda öğrendiğini kullanabilen öğrencilerin yetiştirilmesine ağırlık verildiğini göstermektedir. Ancak tüm bunlara rağmen yabancı dil öğretimi sorunu halen devam etmektedir. Türkiye'de öğrenciler bir dayatma ile sadece not alıp yabancı dil dersini geçme yönünde koşullanmışlardır (Arslan ve Akbarov, 2010). Günümüzde özellikle bilgisini gerçek yaşam durumlarında kullanamayan ve dilin iletişimsel işlevini gerçekleştiremeyen öğrenci profili yetişmektedir.

Bu kapsamda dil öğretiminin niteliğini ve etkililiğini belirleyen birçok değişken vardır. Öğrenenin motivasyonu, istekliliği, eğitim ortamı, materyaller, yeni öğretim yöntem ve teknikleri, öğrenen ve öğreten özellikleri, öğretmenin dil öğretiminin işlevsel yönüne olan bakış açısı gibi birçok etken dil öğretim sürecini doğrudan ya da dolaylı olarak etkilemektedir.

Yabancı dil öğretiminde ana nokta dilde iletişimsel olarak kendini ifade edebilen bireyler yetiştirecek, ezberden çok uygulamaya dönük bir öğretimin olması esastır. Öğretmenin kullandığı yöntem bu bağlamda önemlidir. Geleneksel öğretim yaklaşımı ezberci, öğrenciyi pasif kılan bir öğrenme sunmaktadır. Çağdaş öğretim yaklaşımları ise bilgiyi yapılandırmayı ve dolayısıyla kalıcı öğrenmeyi amaçlayan bir öğrenme gerçekleşmesini sağlamaktadır.

Memiş ve Erdem (2013), dil öğretiminde yöntemin, öğrenciyi eğitimin amaçlarına en çabuk ve en güvenilir olarak ulaştırarak olan bir öğretim unsuru olduğunu ifade etmişlerdir. Yabancı dil öğretiminde kullanılacak birçok yöntem olmakla birlikte hangi yöntemin ya da tekniğin kullanılacağını bağlamın kendisi belirlemektedir. Örneğin 0-5 yaş arası çocuklara uygun olan İngilizce öğretim yöntemleri ile 12-17 yaş arasındaki öğrencilere uygun olan İngilizce öğretim yöntemleri aynı olamaz. Aynı şekilde bir tıp öğrencisinin aldığı İngilizce eğitimi ile turizm alanındaki öğrencinin aldığı İngilizce eğitiminin kapsamı farklıdır. Dolayısıyla her iki bağlamda da kullanılacak yöntem ve teknikler çeşitlilik gösterebilir.

Zenginleştirilmiş ve çok çeşitli öğrenme materyallerinden oluşan bir öğretim öğrenmeyi de etkili hale getirmektedir. Yabancı dil öğretiminde kullanılacak yöntemlerden biri de oyunlardır. Oyunlar öğrenmeyi sıkıcılıktan kurtarır ve öğrencinin yapılan etkinlikte aktif rol almasını sağlar.

Cave (2006) dil öğretiminde oyun kullanmanın sebeplerini hem öğrenenlerin hem de öğretmenin açısından ele almaktadır. Öğrenenler açısından oyun öğrenenin eğlenme duyularına hitap eden doğal bir iletişim yoludur. Oyunlar öğrenenler için motive edici, sosyal etkileşim becerilerini geliştiren ve dili harekete dönüştüren bir yöntemdir. Öğretmenler açısından ise oyunlar eğlenceli, öğrenci aktifliğini destekleyen ve dilin pratiğini sağlayan bir yoldur. Hem öğrenci hem öğretmen açısından ise oyunlar daha etkili öğrenmenin gerçekleşebileceği bir öğrenme ortamı oluşturarak, sakin ve mutlu bir atmosfer oluşumuna katkı sağlamaktadır. Yapılan birçok araştırmada oyun temelli kelime öğretiminin öğrenmede ve öğrencilerin dil öğrenme tutumlarına olumlu etki ettiği sonucuna varılmıştır (Akkuzu, 2015; Gruss, 2016; Kalaycıoğlu, 2011; Ojeda, 2004; Silsüpür, 2017).

Oyunlar yabancı dil öğretimi sınıflarında verilen ders içerikleriyle uyumlu olarak verildiği takdirde; öğrenilen dilin yaparak ve yaşayarak öğrenilmesini destekleyen bir materyal görevi üstlenmektedir (Engin, Seven ve Turhan, 2004). Bu bağlamda oyunlar İngilizce dersinde kelime öğretiminde alternatif bir yöntem olarak kullanılabilir. Tabu oyunu, bir oyuncunun bir karttan kelimenin anlamını anlattığı, diğerlerinin ise kelimeyi tahmin ettiği çok oyunculu kelime tahmin oyunudur (Toma, Alexandru, Dascalu, Dessus ve Matu, 2017). Tabu oyunu daha önceden hazırlanmış ve içerisinde ana kelime ve kullanılması yasak üç kelime olan kartlarla oynanır. Bu oyunda amaç bir dakika içerisinde yasak kelimeleri kullanmadan olabildiğince çok sayıda kelimeyi anlatmaya çalışmaktır (Batur ve Erkek, 2017). Süre başlatıldıktan sonra her gruptan bir kişi hedef kelimeyi yasak kelimeleri kullanmadan kendi grubuna anlatmaya çalışır. Her grup, oyunun sonunda anlatılan sözcük sayısı kadar puan elde eder.

Dil öğretim sürecinde bu oyunun kullanılıp kullanılmayacağı belirlenmesi, Tabu oyununun öğrencinin öğrenme sürecine etkisinin tespit edilmesi öğretmenlerin bu yöntemleri örnek olarak kullanması açısından önemlidir. Tabu oyununun eğitsel olarak uygulamalı çalışmalarına yurtdışında çeşitli örnekler bulunmaktadır. Tabu oyunu ile ilgili Türkiye’de yapılan çalışmalar sayıca sınırlıdır ve Tabu oyununun İngilizce kelime öğretiminde kullanılmasına ilişkin öğrencilerin görüşlerini inceleyen bir çalışmaya rastlanılmamıştır. Bu anlamda yapılacak olan bu çalışmanın alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Ayrıca bu çalışmanın verilerinin gelecekte yapılacak çalışmalara bir ışık tutacağı ve dil öğretim ve öğrenme sürecine olumlu katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Amaç

Bu araştırmanın temel amacı, ortaokul yedinci sınıf öğrencilerine İngilizce kelime öğretiminde Tabu oyununun kullanılması sonucunda öğrencilerin Tabu oyunu ile kelime öğretimine ilişkin görüşlerini almaktır. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

- a- Tabu oyununa ilişkin öğrencilerin duyguları nelerdir?
- b- Tabu oyununun İngilizce kelime öğrenmeye etkilerine yönelik öğrenci görüşleri nelerdir?
- c- Tabu oyununu oynarken kelime anlamlarını grup arkadaşlarından öğrenme durumu ile ilgili öğrenci görüşleri nelerdir?
- d- Tabu oyunu ile önceki derslerde uygulanan kelime öğretim yöntemleri arasındaki farklılıklara yönelik öğrenci görüşleri nelerdir?
- e- Tabu oyununun kendilerini yabancı dilde ifade etme gücüne etkisine yönelik öğrenci görüşleri nelerdir?
- f- Tabu oyunu ile öğrenilen kelimelerin akılda kalıcılığına yönelik öğrenci görüşleri nelerdir?
- g- Tabu oyunu ile kelime öğrenmeye devam etmek isteyip istemediklerine yönelik öğrenci görüşleri nelerdir?

Yöntem

Bu çalışmada nitel araştırma desenlerinden durum çalışması kullanılmıştır. Durum çalışması bir ya da daha fazla olayın, ortamın, sosyal grubun derinlemesine incelendiği bir yöntemdir (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2016). Bu kapsamda çalışmada Deney 1 ve Deney 2 gruplarında yer alan toplam 48 öğrencinin tamamına Tabu oyunu ile kelime öğretimi yapılmıştır. Yapılan bu öğretime ilişkin öğrencilerin görüşlerini almak için “Açık Uçlu Yazılı Anket” uygulanmıştır.

Çalışma Grubu

Araştırma, 2018-2019 eğitim-öğretim yılı güz döneminde Tokat ilinde bir imam hatip ortaokulunun yedinci sınıf öğrencileri ile yapılmıştır. Okul bir imam hatip ortaokulu olduğu için ayrı ayrı erkek ve kız sınıfları bulunmaktadır. Bu nedenle çalışma biri kız diğeri erkek öğrencilerden oluşan iki farklı sınıfta yürütülmüştür. Deney 1 grubunda 21 erkek öğrenci, Deney 2 grubunda ise 27 kız öğrenci bulunmaktadır. Çalışma araştırmacının kendisi tarafından verilen derslerde haftada dört ders saati olmak üzere yedi hafta sürmüştür.

Veri Toplama Araçları

Veri toplamak amacıyla “Açık Uçlu Yazılı Anket Formu” geliştirilmiştir. Bu form, deneysel çalışma sonunda deney gruplarında yer alan öğrencilerin Tabu oyununa yönelik görüşlerini elde etmek üzere kullanılmıştır.

Açık Uçlu Yazılı Anketin Geliştirilmesi

Çalışmada deney gruplarındaki öğrencilerin Tabu oyun etkinliği ile işlenen dersler hakkında görüşlerini almak amacıyla 7 sorudan oluşan “Açık Uçlu Yazılı Anket Formu” kullanılmıştır. Bu anket görüşülen kişilerin rahatça cevaplandırabileceği sorulardan oluşmaktadır. Anket hazırlanırken alanyazın taraması yapılarak benzer çalışmalarda

(Kartal, 2014; Saban, 2006; Sümen ve Çağlayan, 2013; Şan, 2015) kullanılan sorulardan yararlanılmıştır. Yeterli olduğu düşünülen 7 adet sorudan oluşan anket formu hazırlanmış ve Eğitim Programları ve Öğretim alanında bir öğretim üyesi ve iki araştırma görevlisinin görüşlerine sunulmuştur. Uzmanların değerlendirmeleri sonucunda üç soruda gerekli düzeltmeler yapılarak anket formuna son hali verilmiştir.

Deneysel İşlem Basamakları

Araştırmanın deneysel işlem basamakları aşağıdaki gibidir:

1. Tabu ile oyun etkinliği yapılmadan bir hafta önce deney gruplarındaki öğrencilere Tabu oyununun nasıl bir oyun olduğu, nasıl oynanacağı açıklanmıştır.
2. Tabu oyunu etkinlikleri 7 hafta boyunca haftada 4 ders saati, her dersin son 15-20 dakikasında uygulanmış ve uygulama kapsamında İngilizce dersleri her iki grupta da araştırmacının kendisi tarafından işlenmiştir.
3. Deney gruplarında olan öğrencilerin tümüne “Açık Uçlu Yazılı Anket” uygulanarak Tabu oyununa ilişkin düşünceleri alınmaya çalışılmıştır.

Tabu Kartlarının Oluşturulması

Çalışmanın deneysel işlem kısmı İngilizce dersi yedinci sınıf düzeyinde 3. ve 4. üniteleri içermektedir. Deney 1 ve Deney 2 gruplarına uygulanan yöntem kelimeleri anlatma esasına dayalı olan Tabu oyunudur. Bunun için öncelikle araştırmacı tarafından 3. ve 4. ünitelerin ders kitabında geçen kelime listeleri çıkarılmıştır. Üçüncü ünite 49 kelime, dördüncü ünite ise 99 kelime ya da kelime grubu listelenmiştir. Listelenen toplam 148 kelimenin her biri için anlatılırken kullanılmayacak üç yasak kelimenin belirlenmesi amacıyla iki İngilizce öğretmeninden görüşler alınmıştır. Bu görüşler doğrultusunda gerekli düzenleme ve düzeltmeler yapılarak her bir kelime için üç yasak kelime belirlenmiştir. Daha sonra bu verilere göre araştırmacı tarafından Tabu kartları oluşturulmuştur.

Verilerin Analizi

Araştırmanın verilerinin çözümlenmesinde betimsel analiz kullanılmıştır. Betimsel analizde elde edilen veriler daha önceden belirlenen temalara göre özetlenir ve yorumlanır. Görüşülen ya da gözlemlenen bireylerin görüşlerini çarpıcı bir şekilde yansıtmak için betimsel analizde doğrudan alıntılara sık sık yer verilir (Yıldırım ve Şimşek, 2013, s. 258).

Nitel analizde inandırıcılık (iç geçerlilik) ve aktarılabirlik (dış geçerlilik) özelliklerinin sağlanabilmesi için bazı uygulamalar yapılmıştır. Bu amaçla aktarılabirlik özelliğini sağlamak için öğrencilerin ifadelerinden doğrudan alıntılar yapılmıştır (Yıldırım ve Şimşek, 2013, s. 299). Her bir alıntının sonuna E ve K (erkek- kız) köşeli parantez içinde verilmiş ve öğrenciye verilen bir numara kullanılmıştır.

Araştırmacı ve bir akademisyen anket sonuçlarının %10'u kadarını ayrı ayrı kodlamış ve anket sorularının her biri bir tema olarak düşünülmüştür. Bu sorulara göre yapılan kodlamalardan alt temalar oluşturulmuştur. Daha sonra kodlayıcılar arasında görüş birliği ve görüş ayrılığı gösteren temalar belirlenmiştir. 7 ayrı sorunun araştırmacı ve akademisyen tarafından incelenmesi sonucu şu temalarda görüş birliği sağlanmıştır. Tabu oyunu ile kelime öğrenirken hissedilen duygular, Tabu oyununun İngilizce kelime öğrenmeye etkileri, grup arkadaşlarından kelime anlamlarını öğrenme durumu, Tabu oyunu ile kelime öğretiminin farklılıkları, öğrencilerin kendilerini yabancı dilde ifade etme gücüne etkisi, öğrenilen kelimelerin daha fazla akılda kalma durumu ve Tabu oyunu ile kelime öğrenmeye devam etmeyi isteyip istememe durumu. Öğrenci görüşleri kısmında akademisyen tarafından “hırs” adlı yeni bir kodlama yapılmıştır. Yapılan değerlendirmeler sonucu bu başlık ilk tema ile ilgili tabloya eklenmiştir.

Kodlayıcılar arasındaki görüş birliğini tespit etmek için Miles ve Huberman (1994, s.64) tarafından geliştirilen güvenilirlik formülü kullanılmıştır. Bu formül Görüş Birliği / (Görüş Birliği+ Görüş Ayrılığı) şeklindedir. Miles ve Huberman (1994, s.64) bu formüle göre kodlayıcılar arası görüş birliğinin %90 olması gerektiğini belirtmiştir. Hesaplamalar sonucunda güvenilirlik değeri 0,94 olarak bulunmuştur. Bu sonuç kodlamaların güvenilir olduğunu göstermektedir.

Temalar ve kodlamalar üzerinde görüş birliğine varıldıktan sonra araştırmacı kalan anket sonuçlarının analizlerini yapmıştır. Bu ilk analizden sonra yapılan kodlamalar ve yüklemeler Eğitim Programları ve Öğretim alanında bir öğretim üyesi tarafından incelenerek, onun görüşleri doğrultusunda bir süre sonra analizler en baştan tekrar

araştırmacı tarafından yapılmıştır. Böylece araştırmacı tarafından yapılan kodlamalar farklı zaman aralıklarında öğretim üyesi ile beraber çalışılarak üç defa gözden geçirilmiştir. En son düzeltmeler yapılarak analizlere son hali verilmiştir.

Nitel veri analizinde yararlanılan bir diğer strateji inandırıcılık özelliğini sağlamak için kullanılan katılımcı teyididir (Yıldırım ve Şimşek, 2013, s. 306). Araştırmacının ulaştığı sonuçların ve çözümlenmelerin katılımcılar ile teyit edilmesi amacıyla katılımcılar ile bir teyit toplantısı düzenlenmiştir. Bu toplantıda verilerin çözümlenmesi sonucunda ulaşılan sonuçlar ve yorumlamalar öğrenciler ile paylaşılmıştır. Bu sonuçların katılımcıların kendi gerçekliklerini yansıtmadaki yeterliliği ve bu sonuçların kendi algıları ile tutarlı olup olmadığı tartışılmıştır. Bu teyit toplantısı sonucunda öğrenciler analiz sonuçlarını onaylamıştır.

Bulgular

Araştırma sonucunda elde edilen verilere ilişkin bulgular aşağıda sunulmuştur.

Tabu Oyunu ile İlgili Öğrencilerin Duygularına İlişkin Bulgular

Öğrencilere birinci soru olarak “Tabu oyunu oynarken neler hissettiniz?” sorusu sorulmuştur. Bu soruyla ilgili tema “Tabu oyunu ile kelime öğrenirken hissedilen duygular” olarak belirlenmiştir. Bu temaya ilişkin kodlamalar Tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1. Tabu oyunu ile ilgili öğrencilerin duygularına ilişkin görüşleri

| Tema | f | Öğrenci Görüşleri | f |
|--|----|-------------------|----|
| Tabu oyunu ile kelime öğrenirken hissedilen duygular | 57 | Eğlence | 30 |
| | | Heyecan | 11 |
| | | Mutluluk | 8 |
| | | Özgüven | 4 |
| | | İngilizceyi sevme | 2 |
| | | Grupça güçlenme | 1 |
| | | Hırs | 1 |

Tablo 1’e göre bu tema altında toplam 7 adet kodlama yapılmıştır. En çok kodlama yapılan görüşler *eğlence*, *heyecan* ve *mutluluk* şeklinde sıralanmaktadır.

Tabu oyunu oynarken eğlendiğini belirten öğrencilerden bazılarının görüşleri aşağıda verilmiştir.

“Çok eğlenceli bir oyundu. Arkadaşlarımla çok komik zaman geçirdim. Arkadaşlarımla eğlenerek oynadığım bir oyun dersten çok Tabuyu daha çok seviyorum denebilir.” [K- 8]

“İlk başlarda oynamak istemiyordum fakat oyunun güzel olduğunu ve eğitici olduğunu fark edince oyunu sevmeye başladım. Oyun cidden eğlenceli.” [K- 17]

“Tabu oyunu oynarken çok eğlendim ve çok mutlu oldum. Tabu oyununu önceden Türkçe kelimelerle oynuyordum ama İngilizce oynamak bana daha farklı geldi. Benim için de çok iyi oldu. Yani Tabuyu grupça oynamak ayrı bir şey. Açıkçası Tabu oynarken çok eğlendim.” [K-2]

Heyecan hissettim diyen öğrencilerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

“Diğer arkadaşlarımla gruplarla oynarken bir rekabet hissettim ama güzel bir duygu oyun oynamak. Birçok şey hissettim coşku, heyecan, rekabet gibi birçok duygu hissettim ama en çok coşku ve heyecan hissettim.” [E-7]

“Tabu oyunu oynarken heyecan ve diğer hisler de vardı. Ve bir sürü kelime öğrendim. Tabu oyunu sayesinde artık sınavlardan çok yüksek alıyorum. Tabu çok güzel bir oyun, herkese tavsiye ederim.” [E-5]

“Tabu oynarken kendimi bir heyecan içerisinde hissediyorum ve bunun yanında sürekli oynadığımız zamanlar çok eğleniyordum. Arkadaşlarımla tatlı bir hırsın içine giriyoruz.” [K-7]

Bu ifadelerden öğrencilerin Tabu oyunu oynarken oldukça eğlendikleri, bu oyunu oynarken coşku ve heyecan hissettikleri ve mutlu oldukları anlaşılmaktadır.

Tabu Oyununun İngilizce Kelime Öğrenmeye Etkilerine Yönelik Öğrenci Görüşlerine İlişkin Bulgular

Öğrencilere ikinci soru olarak “Grupça oynadığımız Tabu oyunu kelime öğrenmenizi nasıl etkiledi?” sorusu sorulmuştur. Bu soruyla ilgili tema “Tabu oyununun İngilizce kelime öğrenmeye etkileri” olarak belirlenmiştir. Bu temaya ilişkin kodlamalar Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2. Tabu oyununun İngilizce kelime öğrenmeye etkilerine yönelik öğrenci görüşleri

| Tema | f | Öğrenci Görüşleri | f |
|---|----|------------------------------|----|
| Tabu oyununun İngilizce kelime öğrenmeye etkileri | 79 | Kalıcılık | 18 |
| | | Daha kolay kelime öğrenimi | 15 |
| | | Eğlence | 10 |
| | | Daha çok kelime öğrenimi | 10 |
| | | Yararlı | 9 |
| | | Dersi sevme | 6 |
| | | Ders notlarında yükselme | 4 |
| | | Biraz etkili | 2 |
| | | Kelime hazinesinin gelişmesi | 2 |
| | | Anlatma şeklini güçlendirme | 1 |
| | | Merak | 1 |
| Yanlış bildiği kelimeleri düzeltme | 1 | | |

Tablo 2'ye göre "Tabu oyununun İngilizce kelime öğrenmeye etkileri" temasına ilişkin öğrenci görüşlerinin hepsinin olumlu yönde olduğu görülmektedir. Öğrenciler en çok *kalıcılık*, *daha kolay kelime öğrenimi*, *eğlence* ve *daha çok kelime öğrenimi* görüşlerini dile getirmişlerdir.

Kelimelerin kalıcı olmasını sağladı diyen bazı öğrencilerin görüşleri şu şekildedir:

"Daha faydalı oldu ve olumlu yönde etkiledi. Aklımda daha kalıcı oldu." [K-14]

"Bence ben çok güzel öğrendim gerek sınavda gerekse de quizde çok yardımcı oluyor daha iyi aklımda kalıyor bence Tabu oyunu çok güzel." [K-25]

"Oyuna başladığımda biraz zorlandım ama ilerleyen zamanlarda kelimeleri öğrendim ve öğretmenimin tahtaya yazdığı kelimelerin birçoğunu aklımdan söylemeye çalıştım." [E-19]

Daha kolay kelime öğrenimi ile ilgili görüş belirten bazı öğrencilerin ifadeleri aşağıda verilmiştir:

"Daha kolaylaştı, aynı kelimeleri defalarca duyunca ezberledik." [K-18]

"Eskiden İngilizce dersinde kelime ezberlerken çok zorlanıyordum. Hatta o yüzden İngilizce dersini bile sevmiyordum ama artık Tabu oynadığımız için ne ara ezberlediğimi anlamadan bütün kelimeleri ezberlemiş oluyorum. Hatta İngilizce notlarım bile yükseldi. O yüzden çok olumlu etkiledi." [K-19]

"Beni olumlu yönde etkiledi, artık İngilizce kelimeleri daha kolay öğreniyorum. Ayrıca bu oyun benim ezber yeteneğimi kuvvetlendirdi." [K-15]

Kelime öğrenmeyi eğlenceli hale getirdi diyen bazı öğrencilerin görüşleri şu şekildedir:

"İngilizce kelime öğrenmeyi daha eğlenceli hale getirdi ve de aklımızda daha kalıcı oldu." [E-16]

"Olumlu etkiledi çünkü daha eğlenceli ve daha kalıcı oluyor." [K-4]

"Eskiden defterin başına oturup ezber yapmaya çalışırdım bu yüzden sıkıcı gelirdi. Ama artık öyle olmuyor. Hem eğlenerek hem de öğrenerek ezber yapmış oluyorum." [K-22]

Daha çok kelime öğrendim diyen öğrencilerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

"Daha çok kelime öğrendim, ben aslında İngilizceyi hiç sevmem ama bu oyun bana İngilizceyi sevdirecek çok bilgi verdi bilmediğim kelimeleri öğrendim." [E-7]

"İngilizceyi sevdim, kelimeler öğrendim." [E-2]

"Bana göre oynadığımız Tabu oyunu benim birçok İngilizce kelime öğrenmemi etkiledi. Ve bunun sayesinde İngilizce cümle kurmam gelişti." [E-5]

Öğrencilerin açık uçlu yazılı anket formundaki ikinci soruya verdikleri cevaplar incelendiğinde; çoğu öğrencinin Tabu oyunuyla kelime öğretimi sayesinde kelimelerin daha akılda kalıcı olduğunu ifade ettiği görülmüştür. Ayrıca birçok öğrenci daha kolay kelime öğrendiğini ve Tabu oyunu ile kelime öğrenmenin daha eğlenceli hale geldiğini belirtmiştir. Öğrencilerden bazıları Tabu oyunu ile kelime öğretimi sayesinde İngilizce dersini sevmeye başladığını, kelime hazinelerinin geliştiğini, beden dili ve kendini anlatma şeklini güçlendirdiğini, kelimelerin anlamını merak etmesini sağladığını, yanlış bildiği kelimeleri düzeltmesini sağladığını ve yararlı olduğunu belirtmişlerdir. İki öğrenci ise bu oyunun kendisini biraz etkilediğini belirtmiştir.

Tabu Oyununu Oynarken Grup Arkadaşlarından Kelime Anlamlarını Öğrenme Durumu ile İlgili Öğrenci Görüşlerine İlişkin Bulgular

Öğrencilere üçüncü soru olarak “Tabu oyunu oynarken bilmediğiniz bir kelimenin anlamını grup arkadaşlarınızdan öğrendiniz mi?” sorusu sorulmuştur. Bu soruyla ilgili tema “grup arkadaşlarından kelime anlamlarını öğrenme durumu” olarak belirlenmiştir. Bu temaya ilişkin üç alt tema ve kodlamalar Tablo 3’de verilmiştir.

Tablo 3. Tabu oyunu oynarken grup arkadaşlarından kelime anlamlarını öğrenme durumuna yönelik öğrenci görüşleri

| Tema | f | Alt temalar | f | Öğrenci Görüşleri | f |
|--|----|--------------------------|----|--|----|
| Grup arkadaşlarından kelime anlamlarını öğrenme durumu | 62 | Öğrendim | 57 | Arkadaşına sorarak öğrenme | 43 |
| | | | | Kodlayarak öğrenme | 13 |
| | | | | Yanlış bilinen kelimenin arkadaşına sorularak düzeltilmesi | 1 |
| | | Bazı kelimeleri öğrendim | 4 | Kelimenin yanlış anlatılması | 2 |
| | | Öğrenmedim | 1 | Anlatırken hızlıca geçme | 1 |
| | | | | Bazılarını öğrenme | 1 |
| | | | | Öğrenmeme | 1 |

Tablo 3’e göre “grup arkadaşlarından kelime anlamlarını öğrenme durumu” adlı ana tema altında *öğrendim*, *bazı kelimeleri öğrendim* ve *öğrenmedim* şeklinde üç alt tema oluşmuştur.

Arkadaşlarımdan kelime öğrendim diyen öğrencilerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

“Evet, öğrendim, ben bilmesem bile arkadaşlarım anlatarak daha iyi öğrenmemi sağladı.” [E-19]

“Benim bilmediğim bir kelimeyi arkadaşlarıma soruyorduk eğer onlar da bilmiyorsa hocamıza soruyorduk.” [K-22]

“...ve artık bilmediğim bütün kelimeleri arkadaşlarıma soruyorum.” [K-19]

Kodlayarak öğrendim diyen öğrencilerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

“Evet, ben bu konudan çok faydalandım. Bilmediğim kelime gelince hemen yanımdaki arkadaşlarıma sorup öğreniyordum. Bir daha o kelime gelince arkadaşımın adını hatırlayıp arkadaşlarımdan yola çıkarak anlatıyordum.” [K-14]

“Gerçekten çok yararlı, ben İngilizce dersinde en çok kelime ezberlemede zorluk çekiyordum. Şimdi İngilizce bazı kelimeleri kafamda kodladım daha kolay oldu.” [K-12]

“Evet öğrendim. Hatta onların kelimelerin anlamlarını nasıl şifrelediklerini, anlatırken günlük yaşamdan neleri örnek verdiklerini veya jest ve mimiklerini nasıl kullandıklarını aklımda yer edindim. Mesela İngilizce sözlüsü yaparken bir kelimenin anlamını bilmiyordum fakat aklıma Şura arkadaşımın anlatış biçimi geldi ve anlamı ile ilgili çıkarımlarda bulundum.” [K-11]

Bazı kelimeleri öğrendim diyen öğrencilerin görüşleri şu şekildedir:

“Bazılarını öğrendim ama arkadaşlarım arada yanlış anlatıyor.” [E-18]

“Bazılarını öğrendim fakat bazılarını hepimiz anlamlarıyla anlatmadığı için onların anlamını öğrenemiyorduk, kelime aklımızda olduğu halde anlamı aklımızda olmuyordu.” [K-1]

“Arkadaşlarım Tabu oyununda kelime anlatırken hızlıca geçiyorlardı. Ben o kelimeye bakmaya çalıştım. Ama maalesef bazı kelimeleri öğrenemedim.” [K-2]

Bir öğrenci ise “hayır öğrenmedim” cevabını vermiştir.

Öğrencilerin açık uçlu yazılı anket formundaki üçüncü soruya verdikleri cevaplar incelendiğinde; öğrencilerin genellikle oyun sırasında arkadaşlarına sorarak öğrendikleri, kelimeleri çeşitli şekillerde kodlayarak öğrendikleri, kelimenin yanlış anlatılması, anlatılırken hızlıca geçilmesi gibi nedenlerle sadece bazı kelimeleri öğrendikleri ve bir öğrencinin ise kelimeleri öğrenmediği görülmüştür.

Tabu Oyunu ile Kelime Öğretiminin Farklılıkları Hakkında Öğrenci Görüşlerine İlişkin Bulgular

Öğrencilere dördüncü soru olarak “Tabu oyunu ile kelime öğretimi daha önceki derslerde uygulanan kelime öğretimi ile karşılaştırdığımızda sizce ne gibi farklılıklar vardır?” sorusu sorulmuştur. Bu soruyla ilgili tema “Tabu oyunu ile kelime öğretiminin farklılıkları” olarak belirlenmiştir. Bu ana tema üç alt temadan oluşmaktadır. Bu tema ve alt temalara ilişkin kodlamalar Tablo 4’de verilmiştir.

Tablo 4. Tabu oyunu ile kelime öğretimi ile daha önceki derslerde uygulanan kelime öğretimi arasındaki farklara yönelik öğrenci görüşleri

| Tema | f | Alt Temalar | f | Öğrenci Görüşleri | f |
|---|----|----------------------------------|----|-------------------------------------|----|
| Tabu oyunu ile kelime öğretiminin farklılıkları | 68 | Tutumla ilgili farklar | 39 | Eğlenceli bir oyun | 23 |
| | | | | Tabu oyunu daha iyi | 14 |
| | | | | Dersi sevme | 1 |
| | | | | Derse olan dikkati artırma | 1 |
| | | Başarı ile ilgili olumlu farklar | 27 | Daha fazla kelime öğrenme | 9 |
| | | | | Kelimelerin daha çok akılda kalması | 7 |
| | | | | Daha kolay öğrenme | 6 |
| | | | | Derse katılımı artırma | 4 |
| | | | | Merak ettirici bir oyun | 1 |
| | | | | Başarı ile ilgili olumsuz farklar | 2 |

Tablo 4 incelendiğinde “*tutumla ilgili farklar*”, “*başarı ile ilgili olumlu farklar*” ve “*başarı ile ilgili olumsuz farklar*” adlı üç alt tema oluştuğu görülmektedir.

Tutumla ilgili farklar alt temasında en fazla *Tabu oyunu eğlenceli bir oyun* ve *Tabu oyunu daha iyi* kodlamalarına yüklemeye yapıldığı görülmektedir.

Tabu oyunu eğlenceli bir oyun diyen öğrencilerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

“*Daha önce kelimeler tahtaya yazılıyordu bizden de onu deftere yazarak tekrar etmemiz isteniyordu bu yöntemde sıkıcı oluyordu ama sınıfta Tabu oynarken kelimeleri arkadaşlarımızla eğlenerek tekrar ettiğimiz için içimizde tekrar etmeye karşı bir soğukluk olmuyordu.*” [K-1]

“*Derslerde uygulanan kelime öğretimi sıkıcı. İnsanın hiç aklına girmiyor. Böyle daha eğlenceli ve güzel. Tabu oyunu öğrencilere çok şey katıyor.*” [K-12]

“*Eskiden defterin başına oturup ezber yapmaya çalışırdım. Bu yüzden çok sıkıcı olurdu. Ama artık öyle olmuyor. Hem eğlenerek hem öğrenerek ezber yapmış oluyorum.*” [K-22]

Tabu oyunu daha iyi diyen öğrencilerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

“*Tabu daha güzel.*” [E-12]

“*Daha önceki etkinliklerle Tabu oyunu etkinlikleri arasında çok fark var ve ben Tabu oyununu seçtim.*” [E-14]

“*Tabu oyunu ile daha iyiydi çünkü eğlendik ve eğlenirken öğrenmek daha kolay.*” [K-18]

Başarı ile ilgili olumlu farklar alt temasında en çok *daha fazla kelime öğreniyorum*, *kelimeler daha çok akılda kalıyor*, *daha kolay öğreniyorum* ve *derse katılımımızı artırdı* kodlamalarına yüklemeye yapılmıştır.

Daha fazla kelime öğreniyorum şeklinde görüş belirten öğrencilerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

“*Tabu oyunu sayesinde çok kelime öğrendim.*” [K-26]

“*Tabu oyunu oynamaya başladıkça daha çok kelime ezberlemeye ve eğlenmeye başladım.*” [K-5]

“*Daha çok eğlenerek oynadığım için daha çok kelime ezberleyebiliyorum.*” [K-27]

Kelimeler daha çok akılda kalıyor diyen öğrencilerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

“*Önceki derslerde direkt tahtaya yazıp deftere geçirip bırakıyorduk ama Tabu oyunu oynarken kelimeyi sürekli gördüğümüz için Tabuda kelimeler daha kalıcı oluyor.*” [K-4]

“Bence Tabu oyunu oynamak benim aklımda daha iyi kaldı. Onları kodladık kafamızda ve oyun oynayarak daha iyi oluyordu. Öğretmenimiz tahtaya yazınca kafamızda o kadar iyi kalmıyor.” [K-25]

Daha kolay öğrenmemi sağladı şeklinde görüş belirten öğrencilerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

“Bence Tabu oyunu daha iyi. Çünkü diğer şeklide benim aklımda hiçbir şey kalmadı ama bu şekilde daha kolay öğrendim.” [K-15]

“Açıkçası öğretmenimiz tahtaya yazdığı zaman hiçbir şey anlamıyor ve öğrenemiyordum ama Tabu sayesinde baya kelime öğrendim.” [K-26]

“Tabu oyunu bana daha çok kelime öğrettiği için Tabu biraz daha iyi bir uygulama.” [E-7]

Derse katılımımızı artırdı diyen öğrencilerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

“İlk uygulanan kelime öğretimi sıkıcıydı. Ama ikinci uygulama çok eğlenceliydi. İlk uygulamada bazı öğrenciler derse hiç katılmıyordu. Ama ikinci uygulamadan sonra o öğrenciler derse daha yoğun katılmaya başladı.” [K-2]

“Tabuda herkes aktif oluyor.” [K-3]

“Daha önceki kelime öğretimi çok ama çok sıkıcıydı. İnsanın derse katılması gelmiyordu.” [K-13]

Başarı ile ilgili olumsuz farklar adlı başlık altında daha önceki kelime öğretimi daha iyi kodlamasına yüklem yapılmıştır. Daha önceki kelime öğretimi daha iyi diyen öğrencilerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

“Defterde daha çok aklımda kalıyor.” [E-15]

“Bence öğretmeninki daha iyi.” [E-1]

Yukarıdaki öğrenci ifadelerinden anlaşıldığı üzere öğrencilerin önemli bir kısmı olumlu görüşler beyan etmiştir. Öğrenciler Tabu oyununun eğlenceli bir oyun olduğunu, Tabu oyunu ile daha fazla kelime öğrendiklerini, derse aktif katılımlarını artırdığını ve Tabu oyunu ile kelimelerin daha akılda kalıcı olduğunu ifade etmişlerdir. Bunun yanı sıra iki öğrenci önceki kelime öğretiminin daha iyi olduğunu belirtmiştir.

Tabu Oyununun Kendilerini Yabancı Dilde İfade Etme Gücüne Etkisine Yönelik Öğrenci Görüşlerine İlişkin Bulgular

Öğrencilere beşinci soru olarak “Tabu oyun etkinliği sırasında seçilen karttaki kelimeleri anlatarak ifade etme gücünüzün arttığını düşünüyor musunuz?” sorusu sorulmuştur. Öğrencilerin bu soruya ilişkin görüşleri “Tabu oyununun öğrencilerin kendilerini yabancı dilde ifade etme gücüne etkisi” ana teması altında yer almıştır. Bu temaya ilişkin üç alt tema oluşmuştur. Bunlar “ifade etme gücümü artırdı”, “ifade etme gücümü artırmadı” ve “ifade etme gücümü çok az artırdı” şeklindedir. Bu tema ve alt temalara ilişkin kodlama ve yüklem sayıları Tablo 5’de verilmiştir.

Tablo 5. Tabu oyununun kendilerini yabancı dilde ifade etme gücüne etkisine yönelik öğrenci görüşleri

| Tema | f | Alt Temalar | f | Öğrenci Görüşleri | f |
|---|----|---------------------------|----|--|----|
| | | | | Yabancı dilde ifade etme gücünü artırma | 39 |
| Tabu oyununun öğrencilerin kendilerini yabancı dilde ifade etme gücüne etkisi | 66 | İfade etme gücümü artırdı | 60 | İyi bir anlatıcı olduğumu anlama | 6 |
| | | | | Kelimeleri bir şeylere benzeterek daha kolay anlatma | 5 |
| | | | | Kelimeleri daha az kelime kullanarak hızlı anlatabilme | 4 |
| | | | | Bütün derslerde ifade gücünü artırma | 2 |
| | | | | Kelimelerin kalıcı olması | 2 |
| | | | | İngilizce kelimelerin daha kolay öğrenilmesi | 1 |
| | | | | Oyunda kimse kızmadığı için özgüvenin kaybolmaması | 1 |
| | | | | İfade etme gücümü artırmadı | 4 |
| | | | | İfade etme gücümü çok az artırdı | 2 |
| | | | | | |
| | | | | Çok az artırma | 2 |

Tablo 5 incelendiğinde “İfade etme gücümü artırdı” alt temasında en çok kendimi yabancı dilde ifade etme gücümü artırdı, iyi bir anlatıcı olduğumu anladım ve kelimeleri bir şeylere benzeterek daha kolay anlattık kodlamalarına yüklem yapıldığı görülmektedir.

Öğrencilerden “kendimi yabancı dilde ifade etme gücümü artırdı” şeklinde görüş belirtenlerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

“Eskiden kendimi ifade edemez, kimseyle konuşamaz, kitabı dahi düzgün anlatamazdım. Ama şu anda biraz fazla konuşmam dışında çok sorun yok.” [K-16]

“En başta zorlansam da ilerleyen zamanlarda daha iyi anlatmamı ve anlamamı sağladı, böylelikle arkadaşları daha iyi dinlememi kolaylaştırdı.” [E-19]

“Evet, düşünüyorum, artık kendimi daha iyi ifade ediyorum. Evde, sınıfta vb. her yerde.” [K-20]

Öğrencilerden “iyi bir anlatıcı olduğumu anladım” şeklinde görüş belirtenlerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

“Evet, çünkü sürekli nasıl anlatsam acaba diye düşünürken şimdi bir hareketle veya sözle bir kelimeyi anlatabiliyorum.” [K-9]

“Düşünüyorum çünkü iyi bir anlatıcı olduğumu anladım.” [E-10]

“İlk başta Tabu oynadığımızda pek fazla kelime anlatamıyordum ama şimdilerde kendimi daha iyi anlatabiliyorum.” [K-19]

Öğrenciler Tabu oyununda kelimeleri anlatarak ifade güçlerinin arttığını, bütün derslerde ifade güçlerinin arttığını, özgüvenlerinin kaybolmadığını, kelimelerin artık kalıcı olduğunu belirtmişlerdir.

Öğrencilerden “kelimeleri bir şeylere benzeterek ve ilişkilendirerek daha kolay anlatabiliyoruz” şeklinde görüş bildirenlerden bazılarının ifadeleri şu şekildedir:

“Evet, biz o kelimeyi bilmesek bile başka kelimelerle ilişkilendiriyoruz sonra da gerçek kelime anlamını öğreniyoruz. Bir daha o kelime çıktığında unutmuyoruz.” [K-14]

“Evet, çünkü kelimeleri bazen daha değişik kelimelere benzeterek anlatıyorduk bu da bizim kelime kapasitemizi artırıyor ve anlatımımıza yardımcı oluyordu.” [K-1]

“Evet, zamanla daha kolay anlattım. Mesela “deve” kelimesini sigara markası olan “camel” ile anlatıyorduk.” [K-18]

Bu ifadelerden öğrencilerin kelimeleri başka kelime ya da nesnelere ilişkilendirerek ya da benzeterek kendilerini daha iyi ifade ettikleri anlaşılmaktadır. İfade gücümü artırmadı alt temasında öğrenciler *artırmadı* kodlamasına yüklem yapmışlardır. Bu görüşü belirten öğrencilerin ifadeleri şu şekildedir:

“Hayır, anlatımım güzel olmadığı için hiç anlatmadım.” [K-17]

“Hayır.” [E-1]

İki öğrenci ise “ifade gücümü çok az artırdığını düşünüyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Sonuç olarak öğrencilerin çoğu bu soruya olumlu yanıt vererek Tabu oyununun kendilerini yabancı dilde ifade etme gücünü artırdığını ifade etmiştir.

Tabu Oyunu ile Öğrenilen Kelimelerin Akılda Kalıcılığına Yönelik Öğrenci Görüşlerine İlişkin Bulgular

Öğrencilere altıncı soru olarak “Tabu oyun etkinliği ile öğrenilen kelimelerin daha fazla akılda kalabileceğini düşünüyor musunuz?” sorusu sorulmuştur. Öğrencilerin bu soruya ilişkin görüşleri “öğrenilen kelimelerin daha fazla akılda kalma durumu” ana teması altında yer almıştır. Bu temaya ilişkin iki alt tema oluşmuştur. Bunlar *“daha fazla akılda kalıcıydı”* ve *“daha fazla akılda kalıcı değildi”* şeklindedir. Bu tema ve alt temalara ilişkin kodlama ve yüklem sayıları Tablo 6’da verilmiştir.

Tablo 6. Tabu oyunu ile öğrenilen kelimelerin akılda kalıcılığına yönelik öğrenci görüşleri

| Tema | f | Alt Temalar | f | Öğrenci Görüşleri | f |
|--|----|-----------------------------|----|---|----|
| Öğrenilen kelimelerin daha fazla akılda kalma durumu | 88 | Daha fazla akılda kalıcıydı | 87 | Daha akılda kalıcı olması | 43 |
| | | | | Kelimeleri kodlayarak daha çok kelimenin akılda kalması | 18 |
| | | | | Eğlenerek öğrenme | 11 |
| | | | | Daha fazla kelime öğrenme | 4 |
| | | | | Hem anlatıp hem dinleme | 3 |
| | | | | Duyduğu için akılda kalması | 3 |
| | | | | Dikkatini çekme | 2 |
| | | | | Sınavlarda başarıyı artırma | 2 |
| | | | | İngilizce dersini daha çok sevme | 1 |
| | | | | Daha fazla akılda kalıcı değildi. | 1 |

Tablo 6 incelendiğinde “Daha fazla akılda kalıcıydı” alt temasında en çok *daha fazla akılda kalıcı olması, kelimeleri kodlayarak daha çok kelimenin akılda kalması, eğlenerek öğrenme ve daha fazla kelime öğrenme* kodlamalarına yükleme yapıldığı anlaşılmaktadır.

Öğrencilerden “daha fazla akılda kalacağını düşünüyorum” şeklinde görüş bildirenlerden bazılarının ifadeleri şu şekildedir:

“Evet, çünkü bir çocuk bir oyun oynadığında onu unutamıyor. Biz derste bazen yarışma yapıyoruz ve de iş yarışmaya geçince öğrenci bunu kendine bir görev sayıyor ve de daha çok yoğunluk veriyor.” [E-16]

“Evet, benim çok aklımda kaldı.” [K-24]

“Tabu oyunu ile öğrenilen kelimelerin daha fazla akılda kalabileceğini düşünüyorum.” [K-7]

“Tabu oyunu ile öğrenilen kelimeler bende daha kalıcı oluyor.” [K-27]

Öğrencilerden “kelimeleri kodlayarak daha çok aklımda kalıyor” şeklinde görüş bildirenlerden bazılarının ifadeleri şu şekildedir:

“Evet, oyunda kullandığımız sözcükler, benzetmeler, kullandığımız hareketler çok akılda kalıcı oldu. Örnek olarak “camel” kelimesi Beyza’nın “sigara markası” demesiyle aklımda kaldı.” [K-21]

“Evet, özellikle bazı arkadaşlarımın kodlama şekilleri beni çok etkiledi. Ben de kendime şifreleme teknikleri bulmaya çalıştım.” [K-11]

“Evet, verilen anlatım şekilleriyle aklıma daha kolay geliyor.” [K-18]

Öğrencilerden “eğlenerek öğreniyorum” şeklinde görüş bildirenlerden bazılarının ifadeleri şu şekildedir:

“Eğlenerek oynadığımız için kelimeler daha çok kalıcı oluyordu. Ayrıca beden dilimizi ve anlatma şeklimizi güçlendirdi.” [K-1]

“Evet, eğlenerek olduğu için daha kalıcı oluyor.” [K-17]

“Evet, çünkü eğlenerek öğrendiğim için hepsi olmasa bile bazıları aklımda kalabilir. Gördüğüm kelimeyi “a bu suyu” diyebilecek kapasitedeyim.” [K-9]

Öğrencilerden “daha fazla kelime öğrendim” şeklinde görüş bildirenlerden bazılarının ifadeleri şu şekildedir:

“Evet, düşünüyorum daha fazla kelime öğrendim.” [E-4]

“Bence kalıyor çünkü mesela oyunda kelimeyi anlatırken zorlandığın zaman daha kolay yolla anlatmaya çalışıp karşınızdakilerin anlamasını ve beyninde kalmasını sağlıyor.” [K-20]

Bir öğrenci ise Tabu oyunu ile kelime öğrenmenin akılda kalıcı olacağını düşünmemektedir.

Yukarıdaki ifadelerde görüldüğü gibi öğrenciler eğlenerek öğrendiği için, daha fazla kelime öğrendiği için, kelimeleri kodlayarak öğrendiği için, hem anlatıp hem dinlediği için, dikkatini çektiği için Tabu oyunu ile kelime öğrenmenin kalıcı olacağını düşünmektedir.

Tabu Oyunu ile Kelime Öğrenmeye Devam Etmek İsteyip İstemediklerine Yönelik Öğrenci Görüşlerine İlişkin Bulgular

Öğrencilere yedinci soru olarak “Tabu oyunu ile kelime öğrenmeye devam etmek ister misiniz?” sorusu sorulmuştur. Öğrencilerin bu soruya ilişkin görüşleri “Tabu oyunu ile kelime öğrenmeye devam etmeyi isteyip istememe durumu” ana teması altında yer almıştır. Bu temaya ilişkin iki alt tema oluşturulmuştur. Bunlar “*isterim*” ve “*istemem*” şeklindedir. Bu tema ve alt temalara ilişkin kodlama ve yükleme sayıları Tablo 7’de verilmiştir.

Tablo 7. Tabu oyunu ile kelime öğrenmeye devam etmek isteyip istemediklerine yönelik öğrenci görüşleri

| Tema | f | Alt Temalar | f | Öğrenci Görüşleri | f |
|--|-----|-------------|-----|--|----|
| Tabu oyunu ile kelime öğrenmeye devam etmeyi isteyip istememe durumu | 108 | İsterim | 106 | İsterim | 46 |
| | | | | Tabu oyunu eğlenceli | 20 |
| | | | | Tabu oyunu öğretici | 18 |
| | | | | Bu oyunla kelimelerin daha çok akılda kalması | 10 |
| | | | | Oyundaki kodlamalarla etkili bir şekilde öğrenme | 7 |
| | | İstemem | 2 | Arkadaşlarla oynamanın güzel olması | 2 |
| | | | | Tabu oyununun etkileyici olması | 2 |
| | | | | İngilizce Öğretmenliği mesleğini sevdirmesi | 1 |
| | | | | Canının sıkılması | 1 |
| | | | | Dersin gidiyor olmasının hoşuna gitmemesi | 1 |

Tablo 7 incelendiğinde “*İsterim*” alt teması altında en çok *isterim*, *Tabu oyunu eğlenceli*, *Tabu oyunu öğretici* ve *bu oyunla kelimelerin daha çok akılda kalması* kodlamalarına yükleme yapıldığı anlaşılmaktadır.

“İsterim” diyen öğrencilerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

“Evet, çünkü daha çok akılda kalıyor.” [K-16]

“Evet, isteriz, güzel zaman geçiyor.” [E-20]

“Evet, isterim, hem çok eğleniyoruz hem de daha çok kelime öğreniyoruz.” [K-24]

“Evet, çünkü kelime ezberlemek daha kolay oluyor.” [K-19]

Kelimeleri Tabu oyunu ile öğrenmeyi eğlenceli olarak gören öğrencilerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

“Evet isterim. Hem çok eğleniyoruz hem de daha çok kelime öğreniyoruz.” [K-24]

“Çünkü Tabu oyununun diğer derslerde de olmasını düşünüyorum. Tabu çok eğlenceli ve kelime hafızamı güçlendiriyor.” [E-14]

“Tabu oyunu ile kelime öğrenmeye devam etmek isterim çünkü hem eğleniyorum hem de kelimeleri daha kolay ezberliyorum.” [K-27]

Kelimeleri Tabu oyunu ile öğrenmeyi öğretici olarak gören öğrencilerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

“İsterim, eğitici.” [E-17]

“İsterim çünkü Tabu ile daha çok kelime öğreniyorum.” [E-12]

“Evet, isterim çünkü hem öğretici hem de eğlenceli. Tüm derslerde böyle olsa fena olmaz.” [E-16]

Tabu oyunu ile kelimelerin daha çok akılda kaldığını ifade eden öğrencilerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

“İsterim çünkü kelimeler aklımda kalıyor. Öğrenmekte hiçbir zorluk çekmiyorum. Bu yüzden bu uygulamanın devam etmesi herkes için çok iyi olur.” [K-2]

“Hem de çok. Çünkü hem daha çok kelime aklımızda kalıyor daha değişik anlatma yöntemlerimizle çok kalıcı oluyor hem de hep kitaptan öyle okuyup geçince çok öğrenemiyorum kendi adıma.” [K-23]

“Tabi ki de isterim. İngilizce kelimelerin akılda kalmasını sağlayan çok güzel bir oyun. Devam etmek isteriz.” [K-10]

İstemem şeklinde görüş belirten iki öğrencinin ifadeleri şu şekildedir:

“Canım sıkılıyor, istemem.”[E-15]

“Hayır, çünkü bana göre ders gidiyor ve dersin gitmesi hoşuma gitmiyor.” [E-1]

Yukarıdaki öğrenci ifadelerinde görüldüğü üzere öğrencilerin nerdeyse tamamı Tabu oyunu ile kelime öğrenmeye devam etmeyi istemektedir. Öğrencilerin Tabu oyununu eğlenceli, öğretici buldukları için ve bu oyunla kelimelerin daha çok akılda kalıcı olduğunu düşündükleri için Tabu oyunu ile kelime öğrenmeye devam etmek istedikleri anlaşılmaktadır.

Tartışma ve Sonuç

Tabu oyununun İngilizce kelime öğrenme etkinliklerinde kullanılmasına ilişkin ortaokul yedinci sınıf öğrencilerinin görüşlerini belirlemek amacıyla yapılan nitel analizler sonucunda şu temalar oluşmuştur. Tabu oyunu ile kelime öğrenirken hissedilen duygular, Tabu oyununun İngilizce kelime öğrenmeye etkileri, grup arkadaşlarından kelime anlamlarını öğrenme durumu, Tabu oyunu ile kelime öğretiminin farklılıkları, öğrencilerin kendilerini yabancı dilde ifade etme gücüne etkisi, öğrenilen kelimelerin daha fazla akılda kalma durumu, Tabu oyunu ile kelime öğrenmeye devam etmeyi isteyip istememe durumu başlıklarında temalar belirlenmiştir ve bu temalara uygun kodlar oluşturulmuştur. Öğrencilerin verdikleri cevapların analizi sonucu oluşan tema ve kodlar alan yazın ile karşılaştırılarak tartışılmıştır.

Tabu oyunu ile kelime öğrenirken hissedilen duygular teması çerçevesinde, öğrencilerin neredeyse tamamının olumlu duygular ifade ettikleri görülmüştür. Bu bulgular mevcut araştırmaların bulgularıyla da tutarlılık göstermektedir. Örneğin; Batur ve Erkek (2017) yaptıkları çalışmada öğrenilen kelime sayısı arttıkça oyunun süresinin uzadığını ve oyunun heyecanının arttığını, ilk etapta anlama ve anlatma konusunda çekingen davranan öğrencilerin zaman ilerledikçe oyuna hâkim olup, anlama ve anlatma becerileri geliştikçe öz güvenlerinin arttığını ve oyun konusunda daha istekli hale geldiklerini belirtmektedir.

Awidaningrum (2016) tarafından yedinci sınıf öğrencileri üzerinde Tabu oyunu ile konuşma becerilerinin öğretiminin araştırıldığı çalışmada da aynı sonuca ulaşılmıştır. Görüşme yöntemi ile elde edilen bulgulardan öğrencilerin Tabu oyununu ilgi çekici bulduğu, Tabu oyununun kelimelerin hatırlanmasını kolaylaştırdığı, motivasyonlarını artırdığı ve konuşma becerileri alanında öz güvenlerini artırdığı görülmüştür. Hawkins (2016) ise kompozisyon dersi için Tabu oyununun üniversite düzeyindeki öğrencilerle uygulanmasının etkilerini araştırdığı tez çalışmasında öğrencilerin oyunla ilgili deneyimlerini içeren günlüklerden ve kelime edinimi ile ilgili başarı testinden yararlanmışlardır. Günlük analizleri sonucunda Tabu oyununun kelime öğrenmede oldukça yararlı bir oyun olduğu, Tabu oynarken öğrencilerin eğlendikleri ve kelimeleri farklı şekillerde anlatmanın zor olduğu olmak üzere üç tema oluşmuştur. Hawkins (2016)'in oluşturduğu temalar ve bu temalarla ilgili olumlu görüş bildiren öğrenci sayıları bu çalışmanın sonuçları ile benzerlik göstermektedir.

Tabu oyununun İngilizce kelime öğrenmeye etkileri adlı ikinci tema doğrultusunda öğrenci görüşlerinin hepsinin olumlu yönde olduğu görülmektedir. Öğrenciler bu tema çerçevesinde en çok Tabu oyunu ile kelimelerin daha kalıcı olduğunu, daha kolay kelime öğrendiklerini, kelime öğrenirken eğlendiklerini ve daha çok kelime öğrendiklerini dile getirmiştir. Perveen, Asif, Mehmood, Khan ve Iqbal (2016) “İkinci yabancı dil öğretiminde oyunların kelime edinimine etkisi” adlı çalışmaları sonucunda; oyunların öğrencilerin yeni kelime ve kelime gruplarıyla karşılaşmalarını, kelimeleri derinlemesine daha iyi ve daha hızlı bir şekilde öğrenmelerini sağlayabileceğini belirtmektedir. Güney ve Aytan (2014) “Aktif kelime hazinesini geliştirmeye yönelik bir etkinlik önerisi Tabu” adlı çalışmasında Tabu oyunu ile kelime öğretiminin daha başarılı, eğlenceli ve hayatla iç içe olabileceği sonucuna varmıştır. Oyunların kelime öğretiminde olumlu etkisi olduğu çeşitli çalışmalarda da belirtilmektedir (Hawkins, 2016; Kılıç, 2012; Rahimi ve Sahragard, 2008; Sarigül, 2017).

Tabu oyunu oynarken öğrencilerin grup arkadaşlarından kelime anlamlarını öğrenme durumu teması üç alt tema altında toplanmıştır. Bu alt temalar *öğrendim*, *bazı kelimeleri öğrendim* ve *öğrenmedim* şeklindedir. Öğrencilerin çoğu grup arkadaşlarından öğrendiğini ifade etmiştir. Öğrendiğini dile getiren öğrencilerin çoğu kelimeleri arkadaşlarına sorarak öğrendiğini ya da kelimeleri kodlamayı ve günlük yaşamla ilişkilendirmeyi arkadaşlarından öğrendiğini belirtmiştir. Özellikle yuvarlak masa olarak oynanan Tabu versiyonu öğrencilerin grup başarısı için çabalamasını, birbirlerinden öğrenmelerini teşvik eden olumlu bir öğrenme ortamının oluşmasını amaçlamaktadır. Hawkins (2016) de Tabu oyunu ile ilgili çalışmasında grup dinamiğinin oluştuğunu ve öğrencilerin birbirlerinin öğrenmesini desteklediğini ifade etmiştir. Birkaç öğrenci bazı kelimeleri arkadaşlarından öğrendiğini belirtmiş ve bir öğrenci ise grup arkadaşlarından kelime öğrenmediğini dile getirmiştir. Bu öğrenci genel olarak Tabu oyunu ile ilgili

olumsuz görüş belirtmiştir. Bunun nedeni olarak, öğrencinin derse ilgisinin olmadığı, arkadaşları ile etkileşime girmek istemediği, oyunun öğrenci için ilgi çekici olmadığı gibi sebepler sayılabilir.

Dördüncü tema olan Tabu oyunu ile kelime öğretiminin farklılıkları üç alt temaya ayrılmıştır. *Tutumla ilgili farklar* alt teması kapsamında öğrencilerin yarısından fazlası Tabu oyununun kendilerini eğlendirdiğini dile getirmiştir. Toma ve diğerleri (2017)'nin araştırma bulguları bu sonuçlarla örtüşmektedir. Toma ve diğerleri (2017) anlamsal Tabu oyununun kelime ediniminde kullanılması konulu çalışmasında öğrencilerin %92 kadarı Tabu oyunu ile eğlendiğini belirtmiştir. *Başarı ile ilgili olumlu farklar* alt teması ile ilgili öğrenciler daha fazla kelime öğrendiğini, kelimelerin daha çok akılda kaldığını, daha kolay öğrendiğini ve derse katılımının arttığını ifade etmiştir. Benzer sonuçlara Capps (2008) ve Olimpo, Davis, Lagman, Parekh ve Shields (2010) da ulaşmıştır. Capps (2008) kimya dersinde Tabu oyununun aktif bir öğrenme yöntemi olduğu ve öğrenmeyi etkili ve eğlenceli hale getirdiği sonuçlarına ulaşmıştır. Olimpo ve diğerleri (2010) de benzer olarak Tabu oyunu ile biyoloji dersindeki terminolojilerin öğretimini gerçekleştirmeyi amaçlamıştır. Bu uygulama sonrası öğrencilerin büyük bir çoğunluğu bu etkinliğin yararlı olduğu görüşünü belirtmiştir. Hawkins (2016) de Tabu oyunu ile ilgili öğrenci günlüklerinin analiz sonuçlarına göre benzer sonuçlar elde etmiştir.

Başarı ile ilgili olumsuz farklar alt teması içerisinde iki öğrenci olumsuz yanıt vermiştir. Öğrencilerden ikisi de daha önceki kelime öğretimi uygulamasının daha iyi olduğunu sebep belirtmeksizin dile getirmiştir. Bu durumun oyunun öğrenciye zor gelmesi, öğrencinin bireysel çalışmayla daha iyi öğrenebilmesi gibi sebeplerden kaynaklandığı söylenebilir.

Beşinci tema olan öğrencilerin kendilerini yabancı dilde ifade etme gücüne etkisi üç alt tema altında toplanmıştır. Bu alt temalardan birincisi olan *ifade etme gücümü artırdı* alt teması doğrultusunda öğrencilerin büyük bir çoğunluğu kendilerini yabancı dilde ifade etme gücünün arttığını dile getirmiştir. Benzer olarak Awidaningrum (2016) da Tabu oyunu ile ilgili çalışmasında öğrencilerin çoğunun Tabu oyunu sayesinde İngilizce konuşurken daha öz güvenli oldukları sonucuna ulaşmıştır.

Dört öğrenci bu tema doğrultusunda *ifade etme gücümü artırmadı* şeklinde cevap vermiştir. İki öğrenci ise *ifade etme gücümü çok az artırdı* alt teması doğrultusunda yanıt vermiştir. Bu çalışmanın sonuçlarına benzer olarak Hawkins(2016) de çalışmasında, öğrenci günlüklerinde yer alan öğrenci görüşlerine göre; öğrencilerin çoğunluğunun Tabu oyunu ile ilgili olumlu görüş belirttiğini ancak birkaç öğrencinin Tabu oyununun zorlayıcı bir oyun olduğunu ve yabancı dilde konuşma öz güveni sağlamadığını belirten olumsuz görüşlerine de ulaşmıştır.

Altıncı tema olan öğrenilen kelimelerin daha fazla akılda kalma durumu, *daha fazla akılda kalıcıydı ve daha fazla akılda kalıcı değildi* şeklinde iki alt temaya ayrılmıştır. Öğrencilerin neredeyse tamamı Tabu oyunu ile öğrenilen kelimelerin daha fazla akılda kalıcı olduğunu ifade etmiştir. Tabu oyunu ile kelime öğretiminin etkili olduğunu vurgulayan birçok araştırmanın olduğu görülmektedir (Awidaningrum, 2016; Capps, 2008; Hawkins, 2016; Olimpo ve diğerleri, 2010; Toma ve diğerleri, 2017). Bu tema altında daha fazla akılda kalacağını düşünüyorum, çünkü kelimeleri kodlayarak daha çok kelime aklımda kalıyor, çünkü eğlenerek öğreniyorum görüşleri yer almaktadır. Bu tema ve kodlarda öğrenciler Tabu oyunu ile kelime öğrenmenin öğrenmede etkili olduğunu ifade etmektedir. Yani öğrenciler kendi öğrenme süreçlerinin farkındadır. Bir öğrenci ise Tabu oyunu ile kelime öğretiminin daha fazla akılda kalıcı olmadığını dile getirmiştir.

Son tema olan Tabu oyunu ile kelime öğrenmeye devam etmeyi isteyip istememe durumu iki alt tema altında toplanmıştır. *İsterim* alt teması doğrultusunda öğrenciler çoğunlukla evet isterim, çünkü Tabu oyunu eğlenceli, çünkü Tabu oyunu öğretici ve çünkü kelimeler daha çok aklımda kalıyor kodlamalarına yüklem yapmışlardır. Öğrencilerin neredeyse tamamı Tabu oyunu ile kelime öğrenmeye devam etmeyi istemektedir. Öğrencilerin büyük bir çoğunluğu Tabu oyunu ile kelime öğretiminin eğlenceli ve öğretici olduğunu düşünmektedir. Bazı öğrenciler ise bu oyunla kelime öğretiminin daha çok akılda kaldığı görüşündedir. Diğer öğrenciler ise oyunun etkileyici olduğunu, oyundaki kodlama ve şifrelemenin kelime öğrenmede etkili olduğunu ifade etmişlerdir. Bir öğrenci ise bu oyunun İngilizce öğretmenliği mesleğini sevdirdiğini görüş olarak belirtmiştir. Araştırmada elde edilen bu bulgular Kılıç (2012) ve Gruss (2016) tarafından ulaşılan sonuçları desteklemektedir. Kılıç (2012) çalışması sonucunda eğitici oyunların sıkıcı, tek düze, klasik bir ders ortamı yerine eğlenceli, sevecik ve isteyerek öğrenmenin gerçekleştiği, aralarında yardımlaşma ve sosyalleşme duygularının arttığı, zamanı unutturan bir ders ortamı oluşturmada etkili olduğunu ifade etmiştir. Gruss (2016) ise oyunların dil öğretiminde etkili ve eğlenceli bir yöntem olduğu sonucuna ulaşmıştır. Awidaningrum (2016)'un yedinci sınıf öğrencilerine konuşma becerilerini öğretmede Tabu oyunu tekniğinin kullanılması adlı çalışmasında bütün öğrenciler Tabu oyununun İngilizce konuşmayı öğrenmede ilgi çekici bir oyun olduğunu ve konuşma becerilerini öğrenmede eğlenceli ve yararlı bir oyun olduğunu dile getirmişlerdir.

“İstemem” alt temasında ise iki öğrenci olumsuz şekilde görüş belirtmiştir. Bir öğrenci devam etmek istemediğini çünkü canının sıkıldığını ifade etmiş, diğer öğrenci ise devam etmek istemiyorum çünkü bana göre ders gidiyor ve dersin gitmesi hoşuma gitmiyor şeklinde görüş belirtmiştir. Bu durum öğrencinin öğretim yöntemi ile ilgili tutucu olduğu, değişime açık olmadığı, öğretmenin aktif olduğu geleneksel öğretim yapılan bir derste kendini daha güvende hissettiği gibi sebeplerden dolayı olabilir.

Bu veriler Tabu oyununun kelime öğrenmede yararlı, etkili, yabancı dilde ifade gücünü destekleyen, öğrenmeyi zevkli hale getiren bir oyun olduğunu ortaya koymaktadır. Bu araştırma sonucunda öğrencilerin;

1. Genel olarak Tabu oyunu ile ilgili olumlu tutuma sahip oldukları,
2. Tabu oyunu ile kelime öğretiminin derse karşı ne düşündükleri, başarıları ve grup içinde arkadaşları ile sosyalleşmeleri üzerinde olumlu etkisi olduğunu düşündükleri,
3. Tabu oyunu sayesinde bilmedikleri bir kelimenin anlamını grup arkadaşlarından öğrenebildikleri,
4. Tabu oyunu ile önceki derslerde uygulanan kelime öğretim yöntemleri arasında Tabu oyunu lehine önemli farklar olduğunu düşündükleri,
5. Tabu oyun etkinliği ile yabancı dilde kendilerini ifade güçlerinin genel olarak arttığını düşündükleri,
6. Tabu oyunu ile öğrenilen kelimelerin daha fazla akılda kaldığını düşündükleri,
7. Genel olarak bu teknikle İngilizce kelime öğrenmeye devam etmek istedikleri sonuçlarına ulaşılmıştır.

Öneriler

Çalışma sonucunda ulaşılan bulgulara dayanarak aşağıdaki öneriler geliştirilmiştir.

1. Bu çalışmada edinilen öğrenci görüşlerine göre Tabu oyunu diğer derslerde de uygulanabilir.
2. Eğitim fakültelerinde eğitici oyun olarak öğretmen adaylarına öğretiler, öğretmenlere verilen hizmet içi eğitimler kapsamında Tabu oyununu da içeren eğitsel oyunlar konulu seminerler verilebilir ve öğretmenler öğrencinin aktif olabileceği bu gibi teknikleri uygulamaya özendirilebilir.

Araştırmanın Sınırlılıkları ve Gelecek Araştırmalar

Bu çalışmanın gerçekleştirildiği okul türünün bir imam hatip ortaokulu olması ve dolayısıyla karma sınıflarda çalışma yapılamaması bu araştırmanın sınırlılıkları arasındadır.

Bu araştırmanın bulguları deney gruplarında bulunan öğrencilere uygulanan açık uçlu yazılı anket formundan elde edilen görüşler ile sınırlıdır.

Gelecek araştırmalar için öneriler

1. İlkokul, lise ve üniversite gibi diğer öğretim kademelerinde Tabu oyunu ile kelime öğretiminin etkisi ve uygulanabilirliği araştırılabilir.
2. Tabu oyununun farklı dersler ve farklı konulardaki etkisi araştırılabilir.
3. Bu oyunla kelime öğretiminin yapıldığı sınıflarda disiplin sorunu oluşabileceği bu nedenle oyunun öğrencilere öncelikle anlaşılır biçimde tanıtılması, kurallarının ve sınırlarının öğrencilere bildirilmesi oldukça önemlidir.

Yazar Katkıları

Bu çalışma yüksek lisans tez çalışmasının bir bölümünden üretilmiştir. Çalışma yazarları yüksek lisans öğrencisi ve danışmanıdır. Çalışmanın her aşamasında her iki yazar katkı sağlamıştır. Tüm yazarlar makalenin yayınlanmış halini okuyup kabul etmişlerdir.

Yayın Etiği

Bu çalışma ikinci yazar danışmanlığında birinci yazar tarafından Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsünde yürütülen ve 2019 yılında tamamlanan yüksek lisans tezinin bir bölümünden oluşturulduğundan geriye dönük etik kurul izni alınmamıştır.

ORCID

Rümeysa Tuna Gündoğdu  <http://orcid.org/0000-0002-6225-7325>

Şefik Kartal  <http://orcid.org/0000-0002-1448-0987>

Kaynakça

- Akkuzu, M. (2015). *A game- based application on English vocabulary acquisition: a case study in EFL context*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Ortadoğu Teknik Üniversitesi Enformatik Enstitüsü, Türkiye.
- Arslan, M. ve Akbarov, A. (2010). Türkiye’de yabancı dil öğretiminde motivasyon-yöntem sorunu ve çözüm önerileri. *Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 24, 174-191.
- Awidianingrum, A. (2016). Using “Taboo game” as a technique to teach speaking descriptive text to the seventh graders of smpn 33 surabaya. *Retain* 4(3)
- Batur, Z. ve Erkek, G. (2017). A "taboo" in word teaching. *International Journal of Language Academy*, 5(2), 1-11. DOI: 10.18033/ijla.3546
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel F. (2016). *Eğitimde bilimsel araştırma yöntemleri*, Ankara: Pegem Akademi.
- Capps, K. (2008). Chemistry taboo: an active learning game for the general chemistry classroom. *Journal of Chemical Education*, 85(4),518.
- Cave, S. (2006). *100+ fun ideas for practicing modern foreign languages in the primary classroom: Activities for developing oracy and literacy skills*. Bedfordshire: Brilliant Publications.
- Demirtaş, Z. ve Erdem, S. (2015). 5. Sınıf İngilizce dersi öğretim programı: güncellenen programın bir önceki programla karşılaştırılması ve programa ilişkin öğretmen görüşleri. *Sakarya University Journal of Education*, 5(2), 55-80.
- Engin, A. O., Seven, M. A. ve Turhan, V. N. (2004). Oyunların öğrenmedeki yeri ve önemi. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 4(2). 109-120.
- Gruss, J. (2016). Games as a tool for teaching English vocabulary to young learners. *World Scientific News*, 53(2), 67-109.
- Güney, N. ve Aytan, T. (2014). Aktif kelime hazinesini geliştirmeye yönelik bir etkinlik önerisi: Tabu. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2(5), 617-628.
- Hawkins, J. (2016). *Games for vocabulary enrichment: teaching multilingual writers at the college level*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Eastern Washington University, USA.
- Kalaycıoğlu, H. E. (2011). *The effect of picture vocabulary games and gender on four-year-old children’s English vocabulary performance: An experimental investigation*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Ortadoğu Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Kartal, Ş. (2014). *İşbirlikli öğrenme yönteminin öğrencilerin İngilizce dersine yönelik tutumlarına ve başarılarına etkileri (Nevşehir Üniversitesi örneği)*. Yayınlanmamış doktora tezi. İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Kılıç, S. E. (2012). *Yabancılar Türkçe öğretiminde eğitici oyunlarla dil becerilerinin geliştirilmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Ankara.
- Memiş, M. R. ve Erdem, M. D. (2013). Yabancı dil öğretiminde kullanılan yöntemler, kullanım özellikleri ve eleştiriler. - *Turkish Studies*, 8(9), 297-319.
- Miles, M. B. ve Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (Second ed.). California:SAGE Publications.
- Ojeda, F.A. (2004). *The role of word games in second-language acquisition: second-language pedagogy, motivation, and ludic tasks*. Yayınlanmamış doktora tezi. The Graduate School of the University of Florida, USA.
- Olimpo, J. T, Davis, S., Lagman, S., Parekh, R. ve Shields, P. (2010). Learning can be all fun and games: Constructing and utilizing a biology taboo wiktory to enhance student learning in an introductory biology course. *Journal of Microbiology & Biology Education*, 11(2), 164-165.
- Perveen, A., Asif, M., Mehmood, S., Khan, M.K. ve Iqbal, Z. (2016). Effectiveness of language games in second language vocabulary acquisition. *Science International*, 28 (1), 633-637.
- Rahimi, A. ve Sahragard, R. (2008). Vocabulary learning can be fun. *California Linguistic Notes*, 33(2), 1-32.
- Saban, A. (2006, 13-15 Eylül). *Lisansüstü öğrencilerin nitel araştırma metodolojisine ilişkin algıları*. XV. Ulusal Eğitim Bilimleri kongresinde sözlü bildiri, Muğla.
- Sarıgül, E. (2017). Yabancı dil öğretiminde sözcük öğrenimi ve öğretimi sürecine genel bir bakış. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 54, 91-104. DOI:10.9761/JASSS6940.
- Silsüpür, B. (2017). Does using language games affect language learning in EFL classes? *Journal of Foreign Language Education and Technology*, 2(1), 83-104.

- Sümen, Ö. Ö. ve Çağlayan, K.T. (2013). Öğretmen adaylarının eğitim fakültesinden memnuniyet düzeyleri ve hayal ettikleri eğitim ortamı. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 32(2), 249-272.
- Şan, İ. (2015). Matematik öğretmenlerinin sınıf geçmeye ilişkin ilköğretim yönetmeliği hakkındaki görüşleri. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 2(4), 18-29.
- Toma, İ. Alexandru, C.E. Dascalu, M. Dessus, P. ve Matu, S.T. (2017). Semantic taboo- a serious game for vocabulary acquisition. *Romanian Journal of Human- Computer Interaction*, 10(2), 241-256.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.



The Journal of International Social Science Education



ISSN: 2146-6297 (Online) Journal homepage <https://www.dergipark.org.tr/en/pub/issej>

The views of the seventh grade students on learning English vocabulary with the Taboo game

Rümeysa Tuna Gündoğdu & Şefik Kartal

To cite this article: Tuna Gündoğdu, R., Kartal, Ş. (2021). The views of the seventh grade students on learning English vocabulary with the Taboo game, The Journal of International Social Science Education, 7(1), 75-101. DOI: 10.47615/issej.910488

To link to this article: <https://doi.org/10.47615/issej.910488>





© 2021 The Author(s). Reprints and permissions: Authors have permission to share their article after it has been published in ISSEJ/The journal of International Social Science Education, either in print or online as a First Edition

ISSEJ/The Journal of International Social Science Education is a double peer-reviewed online journal. This article can be used for research, teaching and private studies. Only the authors are responsible for the content of the article. The journal has the copyright of the articles. The publisher cannot be held liable for any loss, transaction, claim or damage arising directly or indirectly in connection with the use of the research material.

All authors are requested to disclose any actual or potential conflict of interest including any financial, personal or other relationships with other people or organizations regarding the submitted work.

The views of the seventh grade students on learning English vocabulary with the Taboo game

Rümeysa Tuna Gündoğdu¹  Şefik Kartal² 

¹Behzat-ı Veli İmam Hatip Middle School, Tokat, 60000, Turkey

²Faculty of Education, Gaziosmanpaşa University, Tokat, 60000, Turkey

ÖZ ABSTRACT

The aim of this study is to determine the seventh grade students' views about vocabulary learning with the Taboo game in English lessons. The case study, one of the qualitative research designs, was used in the study. In this context, 48 students in the experimental groups were applied an "Open- Ended Written Questionnaire Form" to get their opinions about learning English vocabulary with the Taboo game. It was determined from the responses of the students that the students have positive attitudes towards the Taboo game, the Taboo game had a positive effect on students' success and attitudes towards learning English vocabulary, they could learn the meanings of the unknown words from their groupmates thanks to this game, the Taboo game was more enjoyable and instructive than the vocabulary teaching methods used in previous lessons, their power of expressing themselves in English increased with the Taboo game, the vocabulary learned with the Taboo game was more permanent in their mind and they want to continue learning English vocabulary with the Taboo game. Based on the findings of the study, it was suggested that the Taboo game should be applied in different lessons, it should be taught as an educational game in the Faculties of Education and seminars about educational games such as the Taboo game should be given during in-service teacher trainings.

ARTICLE HISTORY

Received 07 April 2021

Accepted 09 June 2021

KEYWORDS

Teaching English vocabulary,
The taboo game, the views of the students

Type of the Paper
Research article

CONTACT Şefik Kartal  sefik.kartal@gop.edu.tr

© 2021 Rümeysa Tuna Gündoğdu, Şefik Kartal

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercialLicense (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0>), which permits non-commercial re-use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited, and is not altered, transformed, or built upon in any way.

Introduction

Teaching foreign language has economic, socio-economic, socio-cultural, communicative and scientific value and knowing any other language is an important factor on an individual's having a job, professional specialization and personal development. In this context, teaching vocabulary is the basic and the biggest source in the process of language teaching. Vocabulary supports the development of not only reading and listening skills, but also it supports speaking and writing skills. Therefore, vocabulary plays a basic role in the process of the development of four basic skills in language teaching. Vocabulary can be strengthened by using various games. Vocabulary games improve students' use of language in an appropriate and correct communication way by carrying real life conditions to classroom environment (Perveen, Asif, Mehmood, Khan and Iqbal 2016).

In this research the Taboo game is benefited to make the vocabulary learning process which is generally boring, abstract and monotonous, more entertaining, active and permanent in terms of students. There are many sample studies conducted about the Taboo game in abroad. Whereas in our country the studies conducted about the Taboo game are quite limited in number. Batur and Erkek (2017) studied the contribution of the Taboo game to vocabulary improvement in Turkish lessons. Güney and Aytan (2014) studied the Taboo game as an activity suggestion to improve active vocabulary in secondary school Turkish lessons. The findings of these studies show that the Taboo game is very effective in resolving misconceptions, students can make vocabulary repetition in a funny way, learning vocabulary with the Taboo game is fun and in touch with life and the Taboo game had a positive contribution to the consolidation of vocabulary meanings for students. Meanwhile, no study was found about the views of the students about learning English vocabulary with the Taboo game. In this context, it is thought that this study will contribute to English language teaching.

It is thought that the data as to active and permanent vocabulary teaching with the Taboo game is provided or not will be helpful for the students and teachers and for the whole process of language teaching. The determination of the practicality of the Taboo game in the process of language teaching and the determination of the effect of the Taboo game on students' learning process are important in terms of teachers who will take an example of these methods. Also, it is thought that data obtained from this study will keep light on the researches which will be done in the near future and generally will be helpful for the society.

Purpose

The purpose of this study is to determine the students' opinions about vocabulary learning with the Taboo game. For this purpose, answers to the following questions were sought:

- a- What are the feelings of the students about the Taboo game?
- b- What are the students' opinions about the effects of the Taboo game on learning English vocabulary?
- c- What are the students' opinions about learning the meanings of the words from their groupmates while playing the Taboo game?
- d- What are the students' opinions about the differences between the Taboo game and the vocabulary teaching methods used in previous lessons?
- e- What are the students' opinions about the effect of the Taboo game on the power of expressing themselves in a foreign language?
- f- What are the students' opinions about the memorability of the words learned with the Taboo game?
- g- What are the students' opinions about whether they want to continue learning words with the Taboo game?

Method

This research was carried out with 48 seventh grade students attending English classes at a religious secondary school in Tokat during the first term of 2018-2019 Academic Year. The vocabulary teaching in the units was done with the Taboo game in two experimental groups and the study lasted for 7 weeks including four teaching hours per week.

The case study, one of the qualitative research designs, was used in the study. In this context, 48 students in the experimental groups were applied an "Open- Ended Written Questionnaire Form" to get their opinions about the vocabulary teaching with Taboo game. Descriptive analysis was used in verification of the data. In descriptive analysis, the data are summarized and interpreted according to predetermined themes. Direct quotations are frequently used to reflect observed or interviewed individual's opinions strikingly (Yıldırım and Şimşek, 2013, p. 258). In the analysis, some methods were used to provide persuasiveness (internal validity) and transferability (external validity). For this purpose, to provide transferability direct quotations were made from students' statements (Yıldırım and Şimşek, 2013, p. 299). At the end of every quotation, E and K (boy- girl) were given in square brackets and a number given to each student is used. The researcher and an academician coded 10% of the data separately. Each survey question was accepted as a theme and sub-themes were formed from the codings. Then, the themes on which the coders agree and disagree were determined.

As a result of the examination of 7 questions by the researcher and the academician, an agreement was provided on these themes; feelings felt while playing the Taboo game, the effects of the Taboo game on learning English vocabulary, learning the word meanings from groupmates, the differences of teaching vocabulary with the Taboo game, the effect of the Taboo game on students' power of expressing themselves in a foreign language, permanence of words learned with the Taboo game in mind, and whether they want to continue learning vocabulary with the Taboo game. Miles and Huberman (1994, p.64)

suggest 90 % intercoder agreement using this formula: $\text{reliability} = \frac{\text{number of agreements}}{\text{total number of (agreements+disagreements)}}$. According to the results of the calculation, the reliability value was found to be 94 %. After reaching an agreement on the themes and codings, researcher did the analyses of the rest of the data herself. Following this first analysis, codings and loadings were reviewed by the academician and in line with his opinions, the researcher analysed them again. Thus, the codings done by the researcher were revised three times studying with the academician at different times. Another strategy used in qualitative data analysis to provide persuasiveness is participant confirmation (Yıldırım and Şimşek, 2013, p. 306). A confirmation meeting was organized with the participants to confirm researcher's findings and analyses. At this meeting, results and interpretations were shared with the students to find out whether these results were consistent with their own perceptions or not. Students confirmed the analysis results in this confirmation meeting.

Findings

It was understood from the responses of the students that the students have positive attitudes towards the Taboo game and vocabulary teaching with the Taboo game had a positive effect on students' attitudes towards learning English vocabulary, on their academic success and on their interpersonal relationships.

The students stated that they could learn the meanings of the words from their groupmates while playing the Taboo game and they added that learning English vocabulary with the Taboo game was more enjoyable and instructive than the vocabulary teaching methods used in previous lessons.

Also, the students stated that their power of expressing themselves in English increased with the Taboo game and the vocabulary learned with the Taboo game was more permanent in their mind. Moreover, the students said that their self-confidence did not disappear because nobody was angry with them and so they felt relaxed during the game. In addition to this, they expressed that they want to continue learning English vocabulary with the Taboo game. These results show that the Taboo game is a very useful technique for teaching English vocabulary.

Discussion and Conclusion

Seven themes were formed as the result of the qualitative analysis conducted to determine students' opinions about learning English vocabulary with the Taboo game. It was observed that almost all of the students expressed positive feelings within the framework of the theme "feelings felt while playing the Taboo game". In line with the second theme, "the effects of the Taboo game on learning English vocabulary", it was seen that all of the students' views were positive. Within the framework of this theme, the students stated that the words were more permanent in their minds, they learned more easily, they had fun while learning the words and they learned more words with the Taboo game. Within the scope of the students' learning the word meanings from their groupmates while playing the Taboo game, it was determined that most of the students learned from their groupmates.

These findings of the study are consistent with the literature.

Within the theme of “the differences of teaching vocabulary with the Taboo game”, more than half of the students stated that the Taboo game entertained them. Findings of another study coincide with these results. Regarding the *Positive differences concerned with the success* sub-theme of the same theme, the students stated that they learned more words, that the words were more permanent in their memory, they learned more easily and their participation in the lesson increased. Similar results have been reached in studies in which the Taboo game was used in teaching of chemistry and biology lessons.

Within the theme in which the students’ ability to express themselves in a foreign language is determined, the majority of the students stated that their expressive power in a foreign language increased. In a similar study, it was concluded that thanks to the Taboo game, they were more confident in speaking English. Almost all of the students expressed that the words learned with the Taboo game are more catchy and permanent in memory. There are many studies emphasizing that teaching words with Taboo game is effective.

In line with the theme “whether or not the students want to continue learning vocabulary with the Taboo game”, most of the students stated that teaching vocabulary with this game was both educationally beneficial and entertaining. Some students are of the opinion that with this game, vocabulary learning is more memorable. These findings obtained in the research are supported by similar studies.

As a result of the analysis of the students’ opinions; themes and codes were defined and these themes and codes were compared and discussed within the literature. Literature findings and this study’s findings are similar and support each other. All the data show that the Taboo game is a useful, beneficial and enjoyable technique to learn vocabulary.

Implication and Suggestions

Based on the data obtained from this study the following suggestions were made;

1. According to the student opinions in this study, the Taboo game should be applied in different lessons.
2. The Taboo game should be taught as an educational game in the Faculties of Education.
3. Seminars about educational games such as the Taboo game should be given during in-service teacher trainings.
4. Various kinds of the Taboo game can be applied.
5. The game’s rules and limits must be clearly presented and explained to students as discipline problems may occur in the classrooms where the Taboo game is applied

Research Limitations and Future Research

1. This study is limited with the opinions of the seventh grade students who attend in English lessons in Tokat in a secondary school during the first semester of 2018-2019 academic year.

2. This study is limited with the vocabulary of the units (Biographies / Wild Animals) which were taught for seven weeks.
3. Since the school is a religious secondary school, the Taboo game activities could be applied in separate boys' and girls' classes instead of mixed classes.
4. The results of the study is limited with the opinions of the students obtained by open-ended written questionnaire, which was applied to experimental group students.

Suggestions for future research

1. The effect and applicability of teaching vocabulary with the Taboo game in primary school, secondary school, high school and university should be researched.
2. The effect of the Taboo game in other lessons and subjects should be researched.
3. The effect of the Taboo game on students' speaking ability in English lessons should be researched.
4. The effect of applications of longer duration is suggested to be researched.

Author Contributions

This study was produced from a part of a master's thesis. Study authors are the graduate student and her advisor. Both authors contributed jointly at each stage of the study. All authors have read and accepted the published version of the article.

Publication Ethics

Since this study was generated from a part of the master's thesis written by the first author under the consultancy of the second author in Tokat Gaziosmanpaşa University Graduate School of Educational Sciences in 2019, retrospective ethics committee approval was not obtained.

ORCID

Rümeysa Tuna Gündoğdu  <http://orcid.org/0000-0002-6225-7325>

Şefik Kartal  <http://orcid.org/0000-0002-1448-0987>

References

- Akkuzu, M. (2015). *A game- based application on English vocabulary acquisition: a case study in EFL context*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Ortadoğu Teknik Üniversitesi Enformatik Enstitüsü, Türkiye.
- Arslan, M. ve Akbarov, A. (2010). Türkiye’de yabancı dil öğretiminde motivasyon-yöntem sorunu ve çözüm önerileri. *Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 24, 174-191.
- Awidianingrum, A. (2016). Using “Taboo game” as a technique to teach speaking descriptive text to the seventh graders of smpn 33 surabaya. *Retain* 4(3)
- Batur, Z. ve Erkek, G. (2017). A "taboo" in word teaching. *International Journal of Language Academy*, 5(2), 1-11. DOI: 10.18033/ijla. 3546
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel F. (2016). *Eğitimde bilimsel araştırma yöntemleri*, Ankara: Pegem Akademi.
- Capps, K. (2008). Chemistry taboo: an active learning game for the general chemistry classroom. *Journal of Chemical Education*, 85(4),518.
- Cave, S. (2006). *100+ fun ideas for practicing modern foreign languages in the primary classroom: Activities for developing oracy and literacy skills*. Bedfordshire: Brilliant Publications.
- Demirtaş, Z. ve Erdem, S. (2015). 5. Sınıf İngilizce dersi öğretim programı: güncellenen programın bir önceki programla karşılaştırılması ve programa ilişkin öğretmen görüşleri. *Sakarya University Journal of Education*, 5(2), 55-80.
- Engin, A. O., Seven, M. A. ve Turhan, V. N. (2004). Oyunların öğrenmedeki yeri ve önemi. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 4(2). 109-120.
- Gruss, J. (2016). Games as a tool for teaching English vocabulary to young learners. *World Scientific News*, 53(2), 67-109.
- Güney, N. ve Aytan, T. (2014). Aktif kelime hazinesini geliştirmeye yönelik bir etkinlik önerisi: Tabu. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2(5), 617-628.
- Hawkins, J. (2016). *Games for vocabulary enrichment: teaching multilingual writers at the college level*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Eastern Washington University, USA.
- Kalaycıoğlu, H. E. (2011). *The effect of picture vocabulary games and gender on four-year-old children’s English vocabulary performance: An experimental investigation*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Ortadoğu Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Kartal, Ş. (2014). *İşbirlikli öğrenme yönteminin öğrencilerin İngilizce dersine yönelik tutumlarına ve başarılarına etkileri (Nevşehir Üniversitesi örneği)*. Yayınlanmamış doktora tezi. İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Kılıç, S. E. (2012). *Yabancılar Türkçe öğretiminde eğitici oyunlarla dil becerilerinin geliştirilmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Ankara.
- Memiş, M. R. ve Erdem, M. D. (2013). Yabancı dil öğretiminde kullanılan yöntemler, kullanım özellikleri ve eleştiriler. - *Turkish Studies*, 8(9), 297-319.
- Miles, M. B. ve Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (Second ed.). California:SAGE Publications.

- Ojeda, F.A. (2004). *The role of word games in second-language acquisition: second-language pedagogy, motivation, and ludic tasks*. Yayınlanmamış doktora tezi. The Graduate School of the University of Florida, USA.
- Olimpo, J. T, Davis, S., Lagman, S., Parekh, R. ve Shields, P. (2010). Learning can be all fun and games: Constructing and utilizing a biology taboo wiktionary to enhance student learning in an introductory biology course. *Journal of Microbiology & Biology Education*, 11(2), 164-165.
- Perveen, A., Asif, M., Mehmood, S., Khan, M.K. ve Iqbal, Z. (2016). Effectiveness of language games in second language vocabulary acquisition. *Science International*, 28 (1), 633-637.
- Rahimi, A. ve Sahragard, R. (2008). Vocabulary learning can be fun. *California Linguistic Notes*, 33(2), 1-32.
- Saban, A. (2006, 13-15 Eylül). *Lisansüstü öğrencilerin nitel araştırma metodolojisine ilişkin algıları*. XV. Ulusal Eğitim Bilimleri kongresinde sözlü bildiri, Muğla.
- Sarıgül, E. (2017). Yabancı dil öğretiminde sözcük öğrenimi ve öğretimi sürecine genel bir bakış. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 54, 91-104. DOI:10.9761/JASSS6940.
- Silsüpür, B. (2017). Does using language games affect language learning in EFL classes? *Journal of Foreign Language Education and Technology*, 2(1), 83-104.
- Sümen, Ö. Ö. ve Çağlayan, K.T. (2013). Öğretmen adaylarının eğitim fakültesinden memnuniyet düzeyleri ve hayal ettikleri eğitim ortamı. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 32(2), 249-272.
- Şan, İ. (2015). Matematik öğretmenlerinin sınıf geçmeye ilişkin ilköğretim yönetmeliği hakkındaki görüşleri. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 2(4), 18-29.
- Toma, İ. Alexandru, C.E. Dascalu, M. Dessus, P. ve Matu, S.T. (2017). Semantic taboo- a serious game for vocabulary acquisition. *Romanian Journal of Human- Computer Interaction*, 10(2), 241-256.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.