



## Avrasya Dil Eğitimi ve Araştırmaları Dergisi

Dergi Web sayfası: <http://dergipark.gov.tr/ader>

ISSN 2651 - 5067

### WEB TABANLI OYUNLAR ARACILIĞIYLA ÖĞRENCİLERİN KONUŞMA PROZODİLERİNİ GELİŞTİRMEYE YÖNELİK ATÖLYE ÇALIŞMALAR<sup>1</sup>

Yağmur Pehlivan COŞKUN\*

\* Doktora Öğrencisi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Türkçe Eğitimi Ana  
Bilim Dalı, [yagmurpehlivan@gmail.com](mailto:yagmurpehlivan@gmail.com)

Perihan Tuğba ŞEKER\*\*

\*\* Dr. Öğr. Üyesi, Uşak Üniversitesi Eğitim Fakültesi, [tugba.seker@usak.edu.tr](mailto:tugba.seker@usak.edu.tr),

Referans: Coşkun, Y. P. , Şeker, P. T. (2022). " Web Tabanlı Oyunlar Aracılığıyla Öğrencilerin Konuşma Prozodilerini Geliştirmeye Yönelik Atölye Çalışmaları". *Avrasya Dil Eğitimi ve Araştırmaları Dergisi*, 6(1), 66-97.

Gönderilme Tarihi: 07.12.2021

Kabul Tarihi : 30.06.2022

#### Özet:

Bu çalışmada ortaokul beşinci sınıf öğrencilerinin konuşma prozodilerini web tabanlı oyunlar aracılığı ile geliştirmeye yönelik oyun atölye önerileri sunulmuştur. Çalışmada nicel araştırma desenlerinden tasarım ve geliştirme araştırma yöntemi, Tip 1 modeli kullanılmıştır. Veriler doküman incelemesi ile elde edilmiştir. Çalışmada, 5. sınıf öğrencilerinin konuşma prozodilerini geliştirmek ve desteklemek amacıyla planlanan web 2.0 destekli etkinlik önerilerine yer verilmiştir. Etkinlikler beş tane çevrimiçi atölye şeklinde planlanmıştır. Atölyelerin planlama aşamasında, doküman analizi yöntemiyle bir şablon oluşturulmuştur. Atölyeler bu şablona uygun şekilde kurgulanmıştır. Atölye çalışmalarının aşamaları uzman görüşüne

<sup>1</sup> Bu çalışma Yağmur Pehlivan Coşkun tarafından Uşak Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü'nde Dr. Öğr. Üyesi Perihan Tuğba Şeker danışmanlığında yürütülen "Ortaokul Beşinci Sınıf Öğrencilerinin Konuşma Becerilerinin Oyun Temelli Öğrenme Aracılığı İle Geliştirilmesi " başlıklı doktora tezinden üretilmiştir.

başvurularak oluşturulmuştur. Planlanan web 2.0 destekli atölye çalışmalarının ilgili alanyazına katkıda bulunacağı ve çevrim içi ders alternatifleri için örnek oluşturacağı düşünülmektedir.

---

**Anahtar Kelimeler:** Konuşma, konuşma prozodisi, oyun, web 2.0, web tabanlı oyun

---

**Abstract:** In this study, game workshop suggestions are presented to improve the speaking prosody of secondary school fifth grade students through web-based games. In the study, the design and development research method, Type 1 model was used. The data were obtained by document review. In the study, suggestions for web 2.0 supported activities planned to improve and support the speech prosody of 5th grade students are included. The activities are planned as five online workshops. During the planning phase of the workshops, a template was created with the document analysis method and the workshops were set up in accordance with this template. The stages of the workshops were determined with the consultation of an experts opinion. It is believed that the planned web 2.0 supported workshops will contribute to the related literature and set an example for alternative online course alternatives.

---

**Keywords:** Speech, speech prosody, game, web 2.0, web-based games

---

## Giriş

Konuşma; doğuştan getirilmeyip sonradan kazanılan bir beceri, bir dili biliyor olmanın en büyük nişanı, anlatma becerilerinin ilki, kendine has renge, tona, kimliğe sahip bir öğrenme alanıdır (Temizkan, 2009; Doğan,2009). İnsanoğlunun yeryüzünde var olma mücadelesindeki en büyük silahlarından biri olan konuşma, bütün öğrenme alanları ile doğrudan ilişkili olup insanın kendini ifade edebilmesi açısından önemli bir beceridir (Akyol, 2006). Konuşma becerisi; bir toplumda bireylerin eşit koşullarda yaşamını sürdürebilmesini hatta toplumlara yön verebilmesini sağlayan güçlü bir araç olmanın yanında insanı evrendeki diğer canlılardan ayıran en önemli özelliklerinden birisi sayılmaktadır (Demir, 2010; Aksan, 2000). Dil doğuştan getirilen, konuşma ise öğrenilen bir edinimdir (Zeyrek, 2012). Dil yaratımının temelinde konuşma ve dinleme becerileri bulunmaktadır ve birey okula gidinceye kadar ana dilini dinleyerek öğrenir, bu aşamada sistemli bir dil becerisi eğitimi söz konusu değildir (Eminoğlu, 2010). Yani çocuğun okula başlamadan önce edindiği konuşma; kendi sosyal çevresi imkânlarıncı öğrendiği kelimelerle sınırlı, ağız özelliklerini içinde barındıran bir konuşmadır. Demirci (2014, s.54 ) çalışmasında Saussure ve Chomsky'den hareketle dilin kullanım ve edinim boyuta ilişkin şunları ifade eder: *“Chomsky dilin edinildiğini, sözün ise kullanım sonucu ortaya çıktığını söyler. Bu noktada F. Saussure dilin hazır bir paket değil bir sistem, sosyal bir yapı olduğunu belirtir. Toplum kendi dilini kendi oluşturur. Doğum yoluyla veya başka yollarla bir topluma dâhil olan insanlar bu dil havuzunun malzemesini kullanır. Saussure dilin ses özelliklerinden morfolojiye, sentaksından anlam bilimine, psikolojik tesirinden sosyal değerine her şeyi ve her ferdi içine alan bu kuşatıcı tarafına **lingua** adını vermiştir. Yine Saussure'nin ifadesiyle lingua denilen dil havuzundan bireyin seçim yapması parolü oluşturur. **Parol**, lüanganın kişiler tarafından seslendirilen kısmıdır. F. Saussure, toplumu oluşturan insanların uzlaşına dayalı bir bütün olması yönüyle dili toplumsal, sözü de dilin bireyler tarafından*

*kullanılan biçimi yönüyle bireysel olduğunu belirtir.”* Yani lingua toplumsal, herkesin malı; parole ise öznel, şahsidir. Konuşma; languayı, parole çevirme sürecidir.

İnsan doğduktan sonra içinde yaşadığı toplumun diline aşina olmaktadır yani yaşadıkları ile konuşulan dile anlam yüklemeye başlamaktadır (Diken, 2010). Yani languayı tanımaktadır. Sonrasında da parolesini oluşturur. Bu noktada aynı aile ya da aynı sınıfta bulunan çocukların farklı kelime hazinesine sahip olmalarının, onların bireysel özelliklerinden, parolelerinin öznel olmasından kaynaklandığı söylenebilir (Özbay ve Melanlıoğlu, 2008). Birey tanıdığı lingua, oluşturduğu parol ile belirli bir düzeyde konuşma becerisi ile okula başlar. Fakat yaşamın tümünü kapsayan konuşma becerisini etkili bir araç olarak kullanılabilmesi için informal boyutta edindiği seviye yeterli olmamaktadır. Konuşma becerisinin okullarda hedefli, kazanımları olan, formal bir boyuta getirilmesi; sistemli birtakım faaliyetlerle geliştirilmesi eğitimin gerekliliklerinden sayılmaktadır (Demir, 2010; Aktaş ve Bayram, 2021).

Özbay (2005) *“İyi konuşan bir birey kendini tam ve doğru olarak ifade edebilir. Eğitim kurumlarındaki konuşma derslerinin genel amacı öğrencilere duygu, düşünce, gözlem, hayal ve isteklerini kurallarına uygun, doğru ve etkili bir biçimde anlatma becerisi kazandırmaktır. Konuşma yani sözlü anlatım öğrenciye mantıklı düşünme ve doğru anlatma yollarını kazandırır”*. Özbay (2005) ifadeleri ile eğitim kurumlarının üstlendiği konuşma eğitiminin sınırlarını ve amaçlarını açıklamakta, dilin etkili ve doğru kullanıma dikkat çekmektedir. Her dil etkinliğinin önce bireysel sonra da toplumsal özellikleri vardır (Kuru, 2013). Milli Eğitim Temel Kanunu’nda Türk Millî Eğitimi’nin genel amaçlarında *“Öğrencilerin Türkçe konuşma ve yazma kurallarına uygun olarak doğru ve özenli kullanmaları”* ifadesi yer almaktadır. Bir dil etkinliği olan konuşmanın toplumsal ve bireysel ortak hedeflerinde doğru ve özenli kullanım üzerine odaklanıldığı görülmektedir. Genelde Türk Millî Eğitimi’nin genel amaçları, özelde de Türkçe dersinin amaçları bu çerçevede ortak bir paydada toplanabilir. Bakhtin (1981) insanların kelimeleri sözlüklerden değil diğer konuşucuların ağzından aldığını söyler. Bu söylemde kelimeleri doğru seslendirmenin, dili özenli kullanmanın bireysel ve toplumsal açıdan ne kadar önemli olduğunu bir kez daha ortaya koymaktadır.

Tüm eğitim kurumlarında Türkçe öğretimi, ölçünlü dilin belirlenmiş kurallarıyla yapılır. Ölçünlü dil *“Bir toplulukta bölgeler üstü anlaşma aracı olarak tanınıp benimsenen ve kurumsallaşan dildir. Bu dil, ülkede konuşulan lehçe ve ağızlar içerisinde yaygınlaşarak hâkim duruma geçen, herkes tarafından benimsenip kullanılan yazı ve edebiyat dilidir.”* (Özkan, 2008). Standart yazı diline esas alınan ağzın dilsel özellikleri ölçünlü yazı dilinin kuralları kabul edilirken aynı zamanda bu kurallar konuşma dilinin de kuralları kabul edilmektedir (Eminoğlu, 2010). Fakat unutulmamalıdır ki konuşma, kendi kuralları içinde karmaşıklığı olan bir yapıdır. Çünkü Cumhuriyet döneminde de imparatorluk döneminde de yazı ile konuşma dili arasındaki farklılık ortadan kaldırılamamıştır (Kartaloğlu, 2017). Bu da konuşma becerisindeki sesletim eğitiminin önemini bir kez daha ortaya koymaktadır.

İletişim için konuşma becerisi ne derece önemli ise etkili iletişim için de sesletim o derece önemlidir. Dilin iletişimde etkili bir şekilde kullanımını sağlayan, doğru ve amacına uygun sesletimdir (Karatay ve Tekin, 2019). Sesletim eğitimi, konuşma

eğitiminin bir parçasıdır ve konuşma eğitiminden ayrı düşünülemez (Harmer, 2001). Sözün kullanım boyutu olan konuşma; kelimelere, cümlelere yaşam ve canlılık kazandırma çabasıdır (Şenbay, 2006, s. 29). Konuşma becerisinin temelinde duygu ve düşüncelerin fonetik sentaks ilişkisi içerisinde aktarılması yatmaktadır (Coşkun, 2009). Konuşma, fonetik olarak iki temel unsurdan oluşmaktadır ve bu unsurlar şöyle sıralanabilir: parçalar yani ünlüler, yarı ünlüler, ikiz ünlüler; parçalar üstü birimler yani süre, sınır, durak, vurgu, ton ve ezgi (Arzu, 2006). Sağlıklı bir iletişimde anlam ve duygunun doğru ifadesi, sadece bu iki unsurunun bir arada olmasıyla mümkündür (Coşkun, 2000).

Yazıda çeşitli noktalama işaretleriyle gösterilen ve anlatımın doğruluğunu sağlayan göstergeler; söyleyişte uzunluk, durak, kavşak, ton, vurgu, ezgi gibi yöntemlerle sağlanmaktadır (Eminoğlu, 2010). Prozodik unsurlar diğer bir ifade ile parçalar üstü birimler; sese duygu değeri kazandıran, anlam yükleyen ve ifade edilmek istenen anlam ile söylenen arasındaki uyumu gösteren, bu yönleriyle anlam ayırıcı özelliğe sahip unsurlardır. Prozodik unsurlar, sözün maksada uygun bir şekilde söylenmesine ve anlaşılmasına vesile olur (Börekçi, 2010; Coşkun, 2008).

Konuşma eğitimi; bazı formüllerin ezberletilmesiyle, teorik bilgilerin aktarılmasıyla değil uygulama yapılarak kazandırılır (Aktaş ve Gündüz, 2009). Günümüzde üründen ziyade sürecin ön plana çıktığı eğitim ortamlarında konuşma becerisinin uygulamalı olarak kazandırılması daha da kolaylaşmıştır (Temizkan ve Atasoy, 2016). Yalçın (2002, s. 144) konuşmanın öğretilebilecek bir beceri değil tam tersine uygulama ve eğitimle gelişen bir beceri olduğunu söyler. Bu sebeple konuşma becerisinin diğer bir hususu olan sesletim eğitiminde de uygulama yapılması, alışkanlık kazandırılması açısından oldukça önemlidir. Uygulamaların yapılmasında dikkat edilmesi gereken bir husus da sürekli deneme yapmaktır. Çünkü beceri alanları deneye deneye gelişir ve alışkanlığa dönüşür. Yapılan araştırmalarda konuşma becerisinin her beceri alanında olduğu gibi tekrarlarla oluştuğu ifade edilir (Kavcar, Oğuzkan, Sever, 1995).

Konuşma becerisinin kazandırılması ve geliştirilmesinde işlenecek konunun içeriği, öğrencilerin seviyeleri, sınıf ortamının uygunluğu vb. özelliklere dikkat edilerek en uygun yöntem ve tekniğin kullanılması gerekmektedir (Göçer, 2015, s.25). Kartaloğlu (2018) yaptığı çalışmada elde ettiği veriler neticesinde geleneksel konuşma eğitimi etkinliklerinin kaygı verici olduğunu, konuşma etkinliklerinin sadece öğrencinin çeşitli aşamalarda gösterdiği performans üzerine kurulduğunu ifade eder. Dil öğrenme alanında kullanılan yöntem, teknik ve staretijileri yeni bir bakış açısıyla ele almanın gerekliliği alanyazında yapılan yeni çalışmalar, ortaya konan yeni bulgularla ispatlanmaktadır (Onan, 2017).

Güneş (2015) yapmış olduğu çalışmada son yıllarda eğitim alanında yapılan araştırmaların sonuçlarını göz önüne alarak, çocuğun gelişimde oyunun büyük katkısı olduğunu belirtmiş; etkili ve kalıcı öğrenme için de oyundan faydalanılması gerektiğini vurgulamıştır. "Oyun; belirli bir amaca yönelik olarak fiziksel ve zihinsel yetenekle belirli bir yer ve zaman içerisinde kendine özgü kurallarla yapılan, sosyal uyumu, zekâ ve beceriyi geliştiren, aynı zamanda eğlendiren etkinliklerdir." (Çoban, 2006). Oyun

temelli öğrenme ise öğrencilere oyun oynayarak, oyun yoluyla eğitim hedeflerinin kazandırılmasıdır (Ertem, 2016).

Eğitsel oyunların, normal oyunlardan farklı eğitsel amaçları ve öğrenme hedefleri bulunmaktadır (Song and Zhang, 2008). Ancak oyunun ister eğitsel ister normal oyun olsun içerisinde konuşma eylemini barındırdığı söylenebilir. Genç Ersoy (2021) yapmış olduğu çalışmada, çocukların oyun sırasında kendilerini ilgilendiren şeyler hakkında konuştuklarını ve konuşulanları dinlediklerini belirtir. Böylece çocuklar yeni sözcükleri dağarcıklarına kazandırma fırsatı yakalayıp kendilerini sözel olarak ifade etme imkânı da bulurlar. Ayrıca çalışmada (Genç Ersoy, 2021) çocukların oyun sırasında vurgu, tonlama, sesletim gibi faktörleri gözlemlene ve kendi kurallarına geçirme olanağına sahip olduğunu ifade eder. Güneş (2015) çalışmada, oyun oynama sürecinde dil ve zihinsel becerilerin birlikte kullanıldığını ve bunun dil becerilerinin gelişimine önemli katkılar sağladığını belirtir. Oyun, dil becerilerinin gelişiminde oldukça faydalıdır ve dil öğrenimi için destekleyici bir bağlamdır (Weisberg, Zosh, Hirsh-Pasek ve Golinkoff, 2013). Oyunlar, daha fazla etkileşim imkânı sunar, öğrencilerin ilgi alanlarına yakındır ve öğrencilerin duyu organlarına hitap eder (Kaya ve Elgün, 2015).

Oyun sürecinde başarı, oyuncuların oyun kurallarını anlamasına ve etkileşimine bağlıdır; bu nedenle oyuncular aktif bir şekilde oyuna katılmak durumundadırlar (Ertem, 2016). Oyun temelli öğrenmede kazanımlar oyun sürecinin içine katılır ve böylece kazanımları yerine getirmenin diğer bir adının da oyunu kazanmak olduğu söylenebilir. Bu noktada öğretim sürecinde kullanılmak üzere tasarlanan oyunların yapılandırılırken mutlaka bir amaca hizmet etmesi, planlama sürecinin olması, öğrencilerin seviyelerine uygun olması, özgün, ilgi çekici ve anlaşılır olmasına dikkat edilmesi gerekmektedir (Heidemann ve Hewitt, 2010). Oyun; bireyin çekici bulmadığı, öğrenmeye yanaşmadığı şeyleri çekici hale getirir. Çekici olduğu hissedilen bilgiye karşı gösterilen ilgi beraberinde çabayı getirir (Thiagarajan ve Glenn, 1999). Bunun yanı sıra oyun bireye hata yapma imkânı vererek deneyim elde etme imkânı sunar (Aydın, 2014). Bir becerinin edinilmesinde en kritik nokta, cesaretin kırılmaması ve denemenin sürdürülmesidir (Stuart'tan aktaran Göçer, 2008). Bu sebeple öğrencilerin cesaretini kırmadan bir daha, yeniden ve yeniden deneme imkânı ve isteği uyandıran oyunların içinde sesletim eğitimi verilebileceği düşünülmektedir. Sesletim eğitimi de bir beceridir ve deneye deneye, uygulama yaparak gelişir.

Arzu ve Bıçak (2018) yapmış oldukları çalışmada, insanların sahip oldukları ortak özelliklere ve yaşamış oldukları olaylara göre kuşaklara ayrıldıklarını belirterek kuşakların özelliklerinin bilinmesinin araştırmacılara kolaylık sağlayacağını ifade etmiştir. Çünkü aynı kuşak içinde yer alan bireyler aşağı yukarı aynı özellikleri göstermektedir. Bireyleri tanımak, hazırlanacak eğitim öğretim faaliyetlerinde daha bilinçli olmayı beraberinde getirmektedir. 2000'li yıllardan sonra teknolojinin içine doğmuş kuşak "net kuşağı" (Oblinger ve Oblinger,2005) , "dijital yerliler" (Prensky, 2001) başka bir ifade ile "z kuşağı" olarak isimlendirilmektedir. Bu yeni nesil artık eğitim öğretim ortamının öğrenenidir. Yeni nesil öğrenenlerin klasik eğitsel öğrenme süreçlerinde birtakım sorunlar yaşadığı yapılan araştırmalarla da tespit edilmiştir (Prensky, 2001; Solomon ve Schrum, 2007; Elkind,2011; Mert, 2014; Kapil ve Roya, 2014; Can ve Usta, 2021 ). Bu yeni nesil, teknolojiye dayalı yaşam tarzı olan, sosyal

medyayı aktif ve üretken kullanan, problemlerinin çözümünde teknolojiyi kullanabilecek yetiye sahip, bilgiye hızla ulaşabilen, teknoloji meraklısı, formaliteye uymayan, çabuk öğrenen ve çeşitliliği kucaklayan, teknoloji hayatlarının merkezinde olan bir kuşaktır (Twenge, Compbell, Hoffman, Lance, 2010; Prensky, 2010; Kapil ve Roy, 2014; Arzu ve Bıçak, 2018). Eğitim öğretim ortamının yeni öğrenenleri olan bu nesil klasik yöntemlerle kurgulanan eğitim öğretim faaliyetlerinin içine aktif olarak katılmak çok kolay olmamaktadır (Keskin, 2021). Bu nedenle öğrenme materyalleri ve öğrenme ortamları “öğrenenlerin” tabiatına uyumlu hâle getirilmelidir. Bu kuşağın hayatının her alanında teknoloji vardır ve yeni nesil teknolojiden ayrı bir dünya düşünmemektedir. Dijital yerliler için teknoloji bağımlılıktan ziyade hayatın olması gereken unsurlarından biridir (Altunbay, Bıçak, 2018). Bu nedenle dijital yerlilerin eğitiminde dijital araçların kullanılması zorunlu hâle gelmiştir (Batıbay, 2019, s. 3). Z kuşağı başka bir ifade ile dijital yerliler için teknoloji merkezli Türkçe öğretimi faaliyetlerinin gerçekleştirilmesi hem çağa uygun birey yetiştirilmesi hem de eğitim öğretim faaliyetinin daha geniş kitlelerin ilgi alanına hitap etmesi açısından önemlidir (Altunbay, Bıçak, 2018).

Dil öğretimi alanında yapılan çalışmalar etkileşimli ortamların faydalı olduğunu, hem öğrenenlerin hem de öğretmenlerin zaman ve mekândan bağımsız olduğu, öğrenenin motivasyonunu artırıcı, daha düşük maliyetlerle etkileşimli bir öğretim ortamı sunduğunu ortaya koymaktadır (Aytan ve Başan, 2015; Demiral ve Yavuz, 2016; Karatay vd. , 2018; Başaran ve Kılıçarslan, 2021). Pek çok eğitsel hedef Web 2.0 araçları ile gerçekleştirilebilir (Baran ve Ata, 2013; Aytan ve Başal, 2015; Elmas ve Geban, 2012; Thomas, 2008). Web 2.0 araçlarının, geleneksel öğrenim ortamlarını yeniden yapılandırarak ve öğrencileri pasif tüketici olmaktan çıkarıp bilginin yaratılmasına ortak ederek öğrenmeyi ve öğretmeyi büyük ölçüde değiştirdiği savunulmaktadır (Heafner ve Friedman, 2008; Franklin ve Van Harmelen, 2007). Web 2.0 araçları genel olarak kullanıcıların içeriğe katkıda bulunabildiği ve kullanıcı merkezli, yani hareket özgürlüğü ve kullanım kolaylığı sunan, yeni nesil internet platformudur (Horzum, 2007). Bu bilgilerin ışığında tüm dünyayı etkisi altına alan Covid 19 salgın sürecinin, eğitimde yeni arayışlara gitmeyi zorunlu hâle getirdiği düşünülmektedir. Salgın sürecinde okulların uzaktan eğitime başlamasının etkileşimli ortamları tercihten ziyade zorunlu hâle getirdiği söylenebilir. Tüm bu süreçler sesletim eğitimi açısından da yeni bir arayışa neden olmuştur. Çalışmada araştırmacı web 2.0 araçları ile oyunun doğasından faydalanarak ortaokul öğrencilerinin konuşma prozodilerini geliştirmeye yönelik web tabanlı oyun atölye önerilerinde bulunmuştur

### **Araştırmanın Amacı ve Önemi**

Bu çalışmanın amacı ortaokul beşinci sınıf öğrencilerinin konuşma prozodilerini geliştirmeye yönelik alan uzmanları tarafından kullanılabilir web tabanlı oyun atölye çalışması önerilerinde bulunmaktır. Konuşma, iletişimde en etkili ve en çok kullanılan yoldur (Yıldız ve Yavuz, 2012). Konuşma eğitimi, öğrencilerin bütün hayatları boyunca kullanmak durumunda kalacağı kazanımları içermektedir. Konuşma eğitimi kapsamında yer alan sesletim eğitimi içerisinde prozodik unsurları barındırmaktadır. Prozodik unsurlar, insanın ürettiği sesleri duygulara büründüren, insanın duygu

dünyasını ifade eden birimlerdir ve fertler arasında sağlıklı ve dengeli iletişimin temelinde bu unsurların doğru yansıtılması yatmaktadır (Coşkun, Açık ve Arzu, 2005).

Yapılan araştırmalar göstermektedir ki yaparak, yaşayarak ve eğlenerek öğrenilenleri unutmak güçtür ( Doğan, 2009; Keskin, 2009; Zhu,2012; Büyükikiz ve Hasırcı, 2013; Elkind, 2013; Mert, 2014; Kemiksiz, 2017; Batur ve Özen,2018 ). Bu sebeple öğrencilerin gelişimsel özellikleri, ilgileri ve öğrenme süreçleri dikkate alınarak destekleyici önlemler alınması ve etkinlikler geliştirilmesi gerekmektedir. Alanyazına bakıldığında az sayıda çalışmada konuşma etkinliği önerilerine yer verildiği tespit edilmiştir ( Coşkun, 2008; Doğan, 2009; Uçgun, 2007; Temizyürek, 2007; Şahan, 2012; Büyükikiz ve Hasırcı, 2013; Mert, 2014; Özmen, Güven, Dürer, 2017; Arslan, 2018) .İlgili alanyazında web tabanlı oyunlar aracılığı ile konuşma prozodilerini geliştirmeye yönelik çevrimiçi atölye uygulamasına rastlanmamıştır. Hazırlanan atölye planları doğrudan öğretmenler tarafından sınıf ortamına entegre edilebilecek şekilde yapılandırılmıştır. Bu nedenle araştırmanın yalnızca alanyazına değil uygulama içinde önemli olduğu düşünülmektedir.

### **Yöntem**

Bu araştırmada, tasarım ve geliştirme araştırma yöntemi kullanılmıştır. Tasarım, bir planlama ve geliştirme sürecini ifade etmektedir. Tasarım ve geliştirme yöntemindeki tasarım ifadesi ise öğretme ve öğrenme konularında yeni ortamların veya yeni kuramların planlanması ve geliştirilmesidir (Kuzu, Çankaya, Mısırlı, s.2011). Tasarım ve geliştirme araştırması kullanan araştırmacı, alanda uzman kişilerden yardım alır; alanyazın taraması yaparak ortaya eğitim öğretim temelli bir problem koyar. Ortaya konulan problem mevcut tasarım ilkelerinin yanı sıra teknolojik yeniliklerde kullanılarak uygun çözümler geliştirilir ( Reeves, 2006).

Kuzu vd. ; tasarım ve geliştirme yönteminin getirdiği yenilikleri öğretme-öğrenme ile ilgili kuramların somutlaştırılması; kuram, tasarım ve uygulama arasındaki ilişkinin anlaşılmasına yardımcı olması şeklinde özetlemiştir. Tasarım tabanlı araştırmanın en önemli özelliği yeni bir öğrenme ortamı, yeni bir kuram vb üretiminde kullanılıyor olmasıdır. Bu bağlamda e-öğrenme üretimi ile tasarım ve geliştirme araştırmalarının bire bir örtüştüğü söylenebilir (2011). Büyüköztürk ve diğerleri (2016) tasarım ve geliştirme araştırmalarını iki kategori altında toplamıştır. Bunları Tip-1 ve Tip-2 şeklinde isimlendirilmiştir. Tip-1 ürün ve araçların geliştirilmesi ile ilgili araştırmaları, Tip-2 tasarım ve geliştirme modellerinin geliştirilmesiyle ilgili araştırmaları içermektedir. Bu çalışma kapsamında konuşma prozodisini geliştirmeye yönelik atölyeler tasarlandığı için Tip 1 modeli seçilmiştir.

Araştırmada atölye önerilerinin oluşturma sürecinde çeşitli dokümanlara başvurulmuş ve çeşitli dokümanlar incelenmiştir. Doküman analizi, basılı ve elektronik materyaller olmak üzere tüm belgeleri incelemek ve değerlendirmek için kullanılan sistemli bir yöntemdir (Kıran, 2020). Doküman analizi, belli bir amaca dönük olarak kaynakları bulma, okuma, not alma ve değerlendirme işlemlerini kapsamaktadır (Karasar, 2005). Eğitim alanında eğitim programları, ders içerikleri, verilen bir eğitimin etkililiği eğitim uygulamaları doküman analizi yöntemiyle araştırılabilir (Sak, Şahin Sak, Şendil ve Nas, 2021).

### **Veri Toplama Araçları**

Türkçe ders kitapları, Türkçe dersi öğretim programları, yurt içi ve yurt dışı eğitim programları, bilimsel yayınlar, süreli yayınlar, youtube içerikleri, sosyal medya, ilgili web siteleri, geleneksel oyunlar, eğitsel oyunlar, Avrupa Dilleri Öğretimi Ortak Çerçeve Metni ve konuşma becerisi kazanımları dikkate alınarak tasarlanan atölyelerde nelerin göz önünde bulundurulacağına dair bir çerçeve oluşturulmuştur. Konuşma becerisini geliştirmeye yönelik atölyeler bu çerçeveye uygun bir anlayışla tasarlanmıştır.

### **Veri Toplama Süreci**

Veri toplama süreci üç aşamada yürütülmüştür. Bu üç aşama aşağıda ayrıntıları ile betimlenecektir.

### **Atölye Öncesi Hazırlık**

Araştırma konusu ile alakalı kapsamlı bir alan yazın taraması yapılmıştır. Türkçe öğretim programları, yurt dışı öğretim programları, ders kitapları, Avrupa Dilleri Öğretimi Ortak Çerçeve Metni, bilimsel yayınlar, süreli yayınlar, youtube içerikleri, sosyal medya, ilgili web siteleri, araştırma konusu ile ilgili kitaplar taranmıştır. Yapılan doküman incelemesi neticesinde konuşma kazanımlarına yönelik kazanım havuzu oluşturulmuştur. Hazırlanan kazanım havuzuyla ilgili uzman görüşlerine başvurulmuştur.

Alınan uzman görüşleri dört aşamada basamaklandırılmıştır:

1. Akademisyenler: Türkçe öğretimi alanında çalışan üç akademisyenden görüş alınmıştır.
2. Türkçe öğretiminde doktora yapmış/ yapmakta olan öğretmenler: Türkçe öğretiminde doktora yapmış iki öğretmenden, Türkçe öğretiminde doktora yapmakta olan üç öğretmenden görüş alınmıştır.
3. Konuşma eğitimi alanında lisansüstü çalışması olan araştırmacılar: Konuşma eğitimi alanında çalışması olan üç araştırmacıdan görüş alınmıştır.
4. En az on yıllık mesleki tecrübesi olan Türkçe Öğretmenleri: En az on yıllık mesleki tecrübesi olan beş öğretmenden uzman görüşü alınmıştır. Böylece kazanımlara son şekli verilmiştir.

Araştırmacı bu aşamada web 2.0 araçları ile ilgili eğitimlere katılmıştır.

Çalışmada kullanılacak web 2.0 araçları ile ilgili uzman görüşüne başvurulmuştur. Bu aşamada öncelikli olarak Top 100 Tools for Educaion 2021 (<https://www.toptools4learning.com/>) listesinden ve <https://web2araclari.com/> adresine erişim sağlanarak web 2.0 araçlarının listelendiği bir havuz oluşturulmuştur. Listelenen web 2.0 araçları ile hedef kitleye ve araştırmanın amacına yönelik uzman görüşüne başvurulmuştur. İki bilişim teknolojileri öğretmeninden ve daha önce web 2.0 ile çalışmış üç Türkçe öğretmeninden uzman görüşü alınmıştır.

Araştırmanın amacına ve hedef kitlesine uygun olarak alınan uzman görüşleri ışığında kullanılması düşünülen web 2.0 araçlarına son şekli verilmiştir.



### **Atölye Çalışması Sırası**

Araştırma sürecinde alanyazın taramasına ve doküman incelemesine devam edilmiştir. Atölye çalışmalarında kullanılmak üzere oyun planı hazırlanmıştır. Oyun planının hazırlanması ile sürecin sistematik hâle getirilmesi hedeflenmiştir. Hazırlanan oyun planında uzman görüşüne başvurulmuştur. Daha önce oyun ve web 2.0 araçları ile ilgili çalışması olan bir uzmandan görüş alınmıştır. Hazırlanan oyun planı, kazanımlar ve web 2.0 araçları atölye çalışmasına dönüştürülmüştür.

### **Atölye Çalışması Sonrası**

Hazırlanan atölye çalışmalarının amaca ulaşma sürecinde üç uzmandan görüş alınmıştır. Uzmanlardan gelen dönütler neticesinde gerekli düzeltmeler yapılmıştır. Hazırlanan etkinlikler, farklı okullarda çalışan Türkçe öğretmenleri ve alan uzmanlarıncı incelenmiştir. Türkçe öğretmenlerinden ve alan uzmanlarından dönüt alınmıştır. Alınan geri dönüşler neticesinde atölye çalışmalarına son şekli verilmiştir.

### **Geçerlik ve Güvenirlik**

Araştırmanın süreci ayrıntılı bir şekilde betimlenmiştir. Araştırmada atölye hazırlık süreci öncesinde, atölye hazırlık sırasında ve atölye hazırlık sonrasında uzman görüşü alınmıştır. Uzmanlardan alınan geri dönüşler ile gerekli düzeltme ve düzenlemeler yapılmıştır.

### **Atölye Önerileri**

Uzman görüşleri alınarak şekillenen kazanımlar doğrultusunda hazırlanan beş atölye önerisi aşağıda verilmiştir.

#### **Atölye Çalışması 1:**

##### **1. Türü: Oyun**

##### **2. Kullanılan Web2.0 Araçları:**

- Web Aracı 1: Prompter ( <https://www.spikerlik.com.tr/prompter-uygulamasi/>)
- Web Aracı 2: Zoom (wwwz.zoom.us)

##### **3. Adı: Nefes Alan Harfler**

##### **4. Kazanımlar:**

- *Konuşma hızına dikkat eder.*
- *Konuşurken nefesini ayarlar.*
- *Konuşmanın akışını bozacak duraksamalar yapmadan konuşur.*

##### **5. Araç-Gereç:**

- Konuşma metni
- Katılımcı listesi
- İnternet erişimi olan elektronik cihaz

##### **6. Hedef Kitle: 11 yaş grubu (5. Sınıf öğrencileri)**

##### **7. Liderin Konumu: Lider oyuna dâhil değil**

##### **8. Süre: 30 +30 ( İki ders saati)**

##### **9. Uygulama:**

**Oyun öncesi:**

- Web Aracı 2 aracılığı ile oturma açılır.
- Lider Gece gündüz oyununun uyarlanmış şeklini katılımcılara anlatır.
- Katılımcıların kameraları açık olmalıdır.
- Lider sayı söylediğinde katılımcılar yüzlerini elleri ile kapatacaklar, nesne söylediğinde ise yüzlerini açacaklardır. (üç-üzüm, bir-bit, beş-beşiktaş, iki-ikindi, dört-ört, altı-altın, yedi-yeni, sekiz-seçim, dokuz-topuz, on-kon, on bir-elma,
- Katılımcılar doğru yaptıkları her harekette bir altın kazanacaklardır. Yanlış yaptıklarında ise herhangi bir kayıpları olmayacaktır.
- Lider, kontrol listesinden katılımcılar yanıldıkça eksi koyar.
- Oyun bir iki dakika kadar sürer.
- Oyun sonunda tüm katılımcıların altınları hesaplanır.

**Oyun sırası:**

- Lider, Web Aracı 1 aracılığı ile prompter uygulamasını açar. Uzman görüşü alınan metin buraya yapıştırılır.
- Katılımcılar uygulamada yer alan ok işaretinin hızında metni sesli okumaya başlar.
- Katılımcı, oktan hızlı okuduğunda bir altın kaybeder.
- Katılımcı, oktan yavaş okuduğunda bir altın kaybeder.
- Katılımcı, gereksiz duraksama yaptığında bir altın kaybeder.
- Tüm katılımcılar bu şekilde etkinliğe katılır.
- Katılımcılar değiştikçe metin de değiştirilir.
- Oyun sonunda katılımcıların altınları hesaplanır.

**Oyun sonrası:**

- Lider, Web Aracı 1 aracılığı ile yeni bir metin açar. Katılımcıların kaybettikleri altınları bu metin aracılığı ile tekrar kazanabileceği ifade edilir.
- Katılımcı metni ok ile birlikte okuduğu, okun ilerisinde veyahut gerisinde kalmadığı, gereksiz duraksamalar yapmadığı sürece kaybettiği altınları tekrar kazanır.
- Süreç sonunda tüm katılımcıların altınları hesaplanır.
- En çok altını olana katılımcı birinci ilan edilir. Oyunun kazananı olur.

**10. Değerlendirme:** Katılımcılara etkinlik ile alakalı öz değerlendirme formu dağıtılır. Katılımcıların kendilerini değerlendirmeleri istenir.

Form 1: Atölye 1 Çalışması Öz Değerlendirme Formu

Kazanım	Evet	Hayır	Kısmen
Konuşma hızıma dikkat ettim.			
Konuşurken nefesimi ayarladım.			
Konuşmamın akışını bozacak duraksamalar yapmadan konuştum.			

## Atölye Çalışması 2

### 1. Türü: Oyun

### 2. Kullanılan Web2.0 Araçları:

- Web Aracı 1: Prompter ( <https://www.spikerlik.com.tr/prompter-uygulamasi/>)
- Web Aracı 2: Zoom (www.zoom.us)
- Web Aracı 3: Sertifika programı ( <https://certificatemagic.com/create.php>)

### 3. Adı: Can Bulan Cümleler

### 4. Kazanımlar:

- *Konuşma hızına dikkat eder.*
- *Konuşurken nefesini ayarlar.*
- *Konuşmanın akışını bozacak duraksamalar yapmadan konuşur.*
- *Kelimeleri doğru telaffuz eder.*
- *İşitilebilir ses tonuyla konuşur.*

### 5. Araç-Gereç:

- İnternet erişimi olan elektronik cihaz
- Prompter
- Uzman görüşü alınmış tekerlemeler

### 6. Hedef Kitle: 11 yaş grubu (5. Sınıf öğrencileri)

### 7. Liderin Konumu: Lider oyuna dâhil değil

### 8. Süre: 30+30 (iki ders Saati)

### 9. Uygulama:

#### Oyun öncesi:

- Lider, Web Aracı 2 aracılığı ile açtığı oturumda katılımcılarla nefes çalışması yapar. (Öğrencilerden çok güzel kokan bir çiçeği hayal etmeleri istenir. O güzel çiçeği koklamaları, güzel kokuyu ciğerlerine kadar çekmeleri sonra da bir doğum günü pastasındaki mumları üflüyormuşçasına nefeslerini vermeleri. Böylece diyafram nefesi almaları sağlanmaya çalışılacaktır.)
- Nefesi burundan alıp ağızdan vermelerinin gerekliliği vurgulanır.
- Nefes alış, tutuş ve veriş zamanlamasının 1-4-2 formülüne uygun olması gerektiği anlatılır. (1 içine nefes çek, 4 nefesi içinde tut, 2 nefesi ver)
- Kokladıkları çiçek + üfledikleri mum= 1 can olacak şekilde öğrencilerin toplam 5 can toplamaları istenir.

#### Oyun sırası:

- Lider, Web Aracı 1 aracılığı ile uygulamayı açar. Tekerlemeleri buraya yansıtır.
- Katılımcılar uygulamada yer alan tekerlemeyi takılmadan okumaya çalışır.
- Kelimeleri eksik ya da yanlış söylerlerse canları gider.
- Tekerlemeyi ok işaretinin hızında okumazlarsa canları gider.
- Tekerleme okurken takılır veya duraksama yaparlarsa canları gider.
- Tüm katılımcılar bu şekilde etkinliğe katılır.
- Katılımcılar değiştikçe tekerleme de değiştirilir.
- Oyun sonunda katılımcıların canları hesaplanır.

- Katılımcıların canlarına göre sıralı liste yapılır.
- Oyun sonrası:**
- Lider, Web Aracı 1 aracılığı ile yeni bir tekerleme açar. Katılımcıların canları kadar hakları vardır ve canları kadar tekerleme çalışması yapabilirler.
  - Tekerlemeleri eksiksiz okumaları halinde ise onlara “altın mikrofon ” sertifikası verilir. Web Aracı 3 sertifika programı aracılığı ile sertifikalar hazırlanır.

**10. Değerlendirme:** Katılımcılara etkinlik ile alakalı öz değerlendirme formu dağıtılır.  
Form 2: Atölye 2 Çalışması Öz Değerlendirme Formu

Kazanım	Evet	Kismen	Hayır
Konuşma hızıma dikkat ettim.			
Konuşma nefesimi ayarladım.			
Konuşmamın akışını bozacak duraksamalar yapmadan konuştum.			
Kelimeleri doğru telaffuz ettim.			
İşitilebilir bir ses tonuyla konuştum.			

### Atölye Çalışması 3

#### 1. Türü: Oyun

#### 2. Kullanılan Web2.0 Araçları:

- Web Aracı 1: Prompter ( <https://www.spikerlik.com.tr/prompter-uygulamasi/>)
- Web Aracı 2: Zoom (www.zoom.us)
- Web Aracı 3: Sertifika programı ( <https://certificatemagic.com/create.php> )

#### 3. Adı: Mâniniz Yoksa Mânilenelim

#### 4. Kazanımlar:

- *Konuşma hızına dikkat eder.*
- *Konuşurken nefesini ayarlar.*
- *Konuşmanın akışını bozacak duraksamalar yapmadan konuşur.*
- *Kelimeleri doğru telaffuz eder.*
- *İşitilebilir ses tonuyla konuşur.*

#### 5. Araç-Gereç:

- Mânî dosyası
- İnternet erişimi olan elektronik cihaz
- Prompter

#### 6. Hedef Kitle: 11 yaş grubu (5. Sınıf öğrencileri)

#### 7. Süre: 30+30 (iki ders saati)

#### 8. Liderin Konumu: Lider oyuna dâhil değil

#### 9. Uygulama:

### **Oyun öncesi:**

(“Can Bulan Cümleler” oyununda altın mikrofon sertifikası kazanan katılımcılar şiir okuyacaklar ve okudukları bu şiir, akran değerlendirmesi yoluyla değerlendirilecektir. Şiirler bir hafta öncesinden katılımcılara verilecektir. Akran değerlendirme formu da şiirleri değerlendirecek olan jüriye yani sertifika alamayan katılımcılara verilecektir. )

- Web Aracı 2 aracılığı ile oturum açılır.
- Katılımcılara ödevlendirme yapılır ve “Dedemin Bahçesi” isimli çocuk oyunu katılımcılarla oynanır.
- Bu atölye çalışmasında kullanılacak oyun metni şu şekildedir:

*Dedemin bahçesinde kuzuları var*

*Üzül dersem üzülür*

*Büzül dersem büzülür*

*Sevin dersem sevinir*

*Sinirlen dersem sinirlenir*

*Şaşır dersem şaşırır*

*Küs dersem küser*

*Barış dersem barışır*

*Aslan geliyor kaplan geliyor tıp*

(<http://www.mimesis-dergi.org/2010/12/cocuk-oyunlari-derlemesidrama-icin-27-pratik-oyun/29.01.2021>)

- Lider şarkıyı söyledikçe hep beraber o role girilir.
- Katılımcılar okul numarasına göre büyükten küçüğe doğru sıralanır.

### **Oyun sırası:**

- Lider, Web Aracı 1 aracılığı ile uygulamayı açar. Seçili mani metni uygulamaya yapıştırılır.
- Katılımcıların diğer iki oyunda topladıkları canları katılımcılara söylenir.
- Katılımcılar uygulamada yer alan mânileri sıra ile seslendirir.
- Kelimeleri yanlış telaffuz ederlerse canları gider.
- Kelimeleri eksik ya da yanlış çıkarırlarsa canları gider.
- İşitilebilir bir ses tonuyla konuşmazlarsa canları gider.
- Seslendirme hızlarına dikkat etmezlerse canları gider.
- Tüm katılımcılar bu şekilde etkinliğe katılır.
- Katılımcılar değiştikçe tekerlemede değiştirilir.
- Oyun sonunda öğrencilerin canları hesaplanır.
- Öğrencilerin canlarına göre sıralı liste yapılır.

### **Oyun sonrası:**

- Lider, Web Aracı 1 aracılığı ile yeni bir tekerleme açar. Öğrencilerin canları kadar hakları vardır.
- Canları kadar tekerleme çalışması yapabilirler. Eksiksiz okudukları tekerlemeler ise onlara “En İyi Tekereleme, Mani Okuyan 5. Sınıf Öğrencisi” başarı belgesi olarak geri döner.
- Sertifikalar Web Aracı 3 aracılığı ile hazırlanır.

**10. Değerlendirme:** Öğrencilere etkinlik ile alakalı öz değerlendirme formu dağıtılır.

Form 3: Atölye 3 Çalışması Öz Değerlendirme Formu

Kazanım	Evet	Kısmen	Hayır
Konuşma hızıma dikkat ettim.			
Konuşurken nefesimi ayarladım.			
Konuşmamın akışını bozacak duraksamalar yapmadan konuşur.			
Kelimeleri doğru telaffuz ettim.			
İşitilebilir ses tonuyla konuştum.			

**Atölye Çalışması 4**

**1. Türü:** Oyun

**2. Kullanılan Web2.0 Araçları:**

- Web Aracı 1: Karar çarkı ( <https://wheeldecide.com/> )
- Web Aracı 2: Zoom (www.zoom.us)
- Web Aracı 3: Youtube ( <https://www.youtube.com/watch?v=UJhp-K2n6BI> )

**3. Adı:** Ton'la Kazan

**4. Kazanımlar:**

- *Konuşma öncesinde nefesini ayarlar.*
- *Konuşma hızına dikkat eder.*
- *Kelimeleri doğru telaffuz eder.*
- *İşitilebilir bir ses tonuyla konuşur.*
- *Konuşmasında uygun yerde tonlama yapar.*
- *Konuşmasını değerlendirir.*

**5. Araç-Gereç:**

- İnternet erişimi olan elektronik cihaz
- Karar çarkı
- Youtube

**6. Hedef Kitle:** 11 yaş grubu (5. Sınıf öğrencileri)

**7. Liderin Konumu:** Lider oyuna dâhil değil

**8. Süre:** 30+30 ( iki ders saati)

**9. Uygulama:**

**Oyun öncesi:**

- Web Aracı 2 aracılığı ile oturum açılır.
- Katılımcılar iki ayrı gruba ayrılır. Takımlara ayrılma işleminde iki ayrı strateji kullanılabilir.
  1. Tuttukları takımlara göre (Galatasaray- Fenerbahçe) gibi
  2. Pide sevenler, lahmacun sevenler olarak.
- Gruplar ikiye ayrıldıktan sonra oyuna ilk başlayacak grubu seçmek için kareoke etkinliği yaptırılır.
- İki gruba da Web Aracı 3 aracılığı ile kareoke şarkılar dinletirilir.

- Ok işareti ile şarkıya başlamaları gerektiği belirtilerek imlecin hareketiyle şarkıyı okumaları istenir.
- Grup hâlinde en güzel okuyan, sesi en çok çıkan takım oyuna ilk sırada başlar.

**Oyun Sırası:**

- Web Aracı 1 kullanılarak katılımcılara sıra ile çeşitli durumlar ve tek bir cümle verilir.
- Öğrencilerden verilen duruma uygun olarak cümleyi seslendirmeleri istenir. (Karar çarkında sinirli, heyecanlı, korkmuş gibi duygular yazmaktadır.)
- Üstte cümle yer alır.
- Karar çarkında ise çeşitli duygular yer alır.
- Her bir katılımcı için çark döner ve katılımcı çarktan çıkan duyguya göre cümleyi seslendirir.

**Oyun Sonrası:**

- Öğrencilerle beraber etkinlik yorumlanır. Etkinlikteki en iyi grup seçilir ve grup alkışlanır. Tonlamanın öneminden bahsedilir.

**10. Değerlendirme:** Öğrencilere etkinlik ile alakalı öz değerlendirme formu dağıtılır.

Form 4: Atölye 4 Çalışması Öz Değerlendirme Formu

Kazanım	Evet	Kısmen	Hayır
Konuşma öncesinde nefesimi ayarladım.			
Konuşma hızıma dikkat ettim.			
Kelimeleri doğru telaffuz ettim			
İşitilebilir bir ses tonuyla konuştum.			
Konuşmada uygun yerde tonlama yaptım.			

**Atölye Çalışması 5**

**1. Türü: Oyun**

**2. Kullanılan Web2.0 Araçları:**

- Web Aracı 1: Prompter ( <https://www.spikerlik.com.tr/prompter-uygulamasi/>)
- Web Aracı 2: Zoom (www.zoom.us)
- Web Aracı 3: Youtube ( <https://www.youtube.com/watch?v=UJhp-K2n6BI>)

**3. Adı:** Hayat Veren Mısralar

**4. Kazanımlar:**

- *Konuşma hızına dikkat eder.*
- *Konuşurken nefesini ayarlar.*
- *Konuşmanın akışını bozacak duraksamalar yapmadan konuşur.*
- *Kelimeleri doğru telaffuz eder.*
- *İşitilebilir ses tonuyla konuşur.*
- *Konuşmasında uygun yerde tonlama yapar.*

**5. Araç-Gereç:**

- Şiir dosyası
- Bilgisayar
- Prompter

**6. Hedef Kitle:** 11 yaş grubu (5. Sınıf öğrencileri)

**7. Liderin Konumu:** Lider oyuna dâhil değil

**8. Süre:** 30 dakika (1 ders saati)

**9. Uygulama:**

**Oyun öncesi:**

- Web Aracı 2 aracılığı ile oturum açılır.
- Web Aracı 3 aracılığı ile uygulama açılır ve tüm katılımcılarla birlikte kareoke yapılır.

**Oyun sırası:**

- Web Aracı 1 aracılığı ile şiirler açılır ve altın mikrofona sahip yarışmacılar şiirlerini okur

**Oyun sonrası:**

- Akran değerlendirmesi yapılır

**10. Değerlendirme:** Katılımcılara etkinlik ile alakalı akran değerlendirme formu dağıtılır. Altın mikrofona sahibi katılımcılar verilen ölçütlere göre puanlanır. En yüksek puan alan yarışmacı bu atölyenin birincisi seçilir.

Form 5: Atölye 5 Çalışması Akran Değerlendirme Formu

Kazanım	10	5	0
Konuşma hızına dikkat etti.			
Konuşurken nefesini ayarladı.			
Konuşmamın akışını bozacak duraksamalar yapmadan konuştu.			
Kelimeleri doğru telaffuz etti.			
İşitilebilir bir ses tonuyla konuştu.			
Konuşmada uygun yerde tonlama yaptı.			

**Tartışma ve Sonuç**

Konuşma; kelimelere, cümlelere yaşam ve canlılık kazandırma çabasıdır (Şenbay, 2006, s. 29). Doğru ve düzgün olmayan konuşma yetersiz iletişime, yetersiz iletişim de başarısızlığa sebep olur (Taşer, 2000, s.85). Parçalarüstü birimlerin doğru üretilmesiyle ilgili becerilerin bireye kazandırılması, eğitim kurumlarında gerçekleştirilecek olan ana dili eğitimiyle mümkündür (Coşkun, 2016, s. 150). Konuşma ve sesletim eğitimi insan ve iletişim açısından büyük önem taşımasına rağmen alan yazın tarandığında ilgili araştırmaların sınırlı sayıda olduğu görülmektedir.



Araştırmanın konusu ile ilgili alan yazın incelendiğinde tespit edilen çalışmalar şu şekildedir: Gürbüz (2004) çalışmasında Fransızcanın öğretiminde atasözü, şiir, bilmece, tekerleme, bulmaca ve eğitsel oyunlarla seslerin öğretimini incelemiştir. Çalışmada araştırmacı bu sesletim etkinliklerinin ilgi çekici hale dönüştürülmesi için internet ortamına taşınmasının gerekli olduğunu ifade etmiştir. Börekçi (2005) 'nin yapmış olduğu çalışmada bürümsel özelliklerin Türkçedeki işlevi tartışılmış ve bu doğrultuda değerlendirilmelerde bulunulmuştur. Özbay (2005) çalışmasında başarılı iletişimin temelinde etkili ve güzel bir konuşmanın olduğu ifade ederek sesle ilgili kavramlar ve konuşma eğitimi üzerinde durmuştur. Coşkun (2008), yaptığı çalışmada parçalarüstü birimlerin bilgisayar ortamında görünür hale gelmesini tavsiye ederek bu sayede parçalarüstü birimler ile ilgili becerilerin bireye daha hızlı ve kalıcı olarak kazandırılmasının sağlanabileceğini belirtmiştir. Ayrıca çalışmada vurgu, tonlama becerisinin kazandırılması ile ilgili bilgisayar ortamında yapılabilecek çalışma önerilerinde bulunmuştur. Ögeyik (2008) 'in yapmış olduğu çalışmada Jaklın Kornflit tarafından yapılan sesbilim çalışması model olarak sunulmuş ve dil öğretimine katkısı tartışılmıştır. Başaran ve Erdem (2009)'in yapmış oldukları çalışmada sınıf ve Türkçe öğretmenliği alanında okuyan öğretmen adayları, üniversite eğitimi almanın güzel konuşma becerisine olumlu yönde etkilediğini belirtmekle beraber üniversitede verilen sözlü anlatım dersinin bu becerinin gelişiminde yetersiz kaldığını da ifade etmişlerdir. Özbay ve Çetin (2011) yapmış oldukları çalışmada prozodik unsurların konuşma ve dinleme becerisindeki önemini belirtmişlerdir. Prozodik farkındalığın dinleme becerisini geliştirmedeki önemi ve bilgisayar temelli görsel işitsel farkındalık eğitimine değinmişlerdir. Akkaya (2012) yaptığı araştırmada öğretmen adaylarının konuşma sorunlarına ilişkin görüşlerini incelemiştir. Öğretmen adaylarının ses, ton, vurgu, telaffuz yanlışları, konuşma duraksaması, dil bilgisi kurallarına uymama, bilgi eksikliği, konuşmaya odaklanamama, fiziksel nedenlerle toplumsal engellerden kaynaklanan sorunlar, topluluk karşısında konuşamama başlıkları altında konuşma sorunlarını tespit etmiştir. Araştırmada öğretmen adaylarının konuşma sorunlarının tekerleme çalışmaları, nefes egzersizleri, drama, tiyatro gibi çalışmalarla; konuşma bozukluklarının ise bir uzman yardımıyla en aza indirilebileceği belirtilmiştir. Keskin, Baştuğ, Akyol (2013) araştırmalarında sesli okuma ve konuşma prozodisi üzerinde durmuştur. Araştırmanın sonuçlarına göre, öğrencilerin sesli okuma ve konuşma prozodileri arasında pozitif yönlü orta düzeyde bir ilişki çıkmıştır. Gürhan (2014) çalışmasında ses eğitimi çalışmalarının politikacıların konuşma becerilerini olumlu yönde etkilediğini ortaya koymuştur. Tüm (2014) yapmış olduğu çalışmada sesletim sorunlarının ortadan kalkabilmesi için bu alanda biraz daha kaynak ve etkinliğe ihtiyaç duyulduğu sonucuna ulaşmıştır. Araştırmada ulaşılan diğer bir sonuç ise sesletim sorunlarının ortadan kalkabilmesi için öğrencilerin sadece ders ortamında değil, ders dışında da değişik etkinliklerle uğraş içerisinde olmaları sağlanmasının gerekliliğidir. Yılmaz ve Şeref (2015)'in yapmış olduğu çalışmanın sonucunda öğrencilere ezberletilen şiirlerin doğru sesletime olumlu yönde katkı yaptığı ve okuma hatalarını azalttığı tesbit edilmiştir Sönmez ve Hesapçioğlu (2017) yaptıkları araştırmanın sonunda yaş ve cinsiyetin sesletimde önemli değişkenler olduğu sonucuna ulaşmıştır. Çetinkaya, Yıldırım ve Ateş (2017) yaptıkları araştırma neticesinde konuşma prozodisinin anlama sürecini kolaylaştıran ve okuma eğitimi sürecinde dikkate

alınması gereken bir beceri olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Özmen, Güven ve Dürer (2017) yapmış oldukları çalışmada Yabancı uyruklu öğrencilerin Türkçe kelimeleri seslendirirken yaşadıkları sıkıntılar tesbit edilmiştir ve öğrencilerin sesletimlerini geliştirebileceği düşünülen etkinlik önerileri hazırlanmıştır. Arslan (2018) araştırmasının sonucunda diksiyon etkinliklerinin ortaokul 7. sınıf öğrencilerinin konuşma becerileri üzerinde anlamlı bir farklılık oluşturduğu sonucuna ulaşmıştır. Canlı ve Tepeli (2019) araştırmalarında 6. sınıf öğrencilerinin kelimeleri standart Türkçeye göre telaffuz etme durumlarını incelenmiştir. Araştırmaya katılan öğrencilerin sınıf içi konuşmalarında kelimeleri doğru telaffuz etme oranı % 82.55, kelimeleri standart dışı telaffuz etme oranı ise % 17.45 olarak tespit edilmiştir. Kız öğrencilerin kelime telaffuzları erkek öğrencilere göre daha başarılı bulunmuştur. Türkçe dersinde başarılı olan öğrencilerin telaffuzlarının, orta ve düşük düzeyde olanlara göre daha iyi olduğu tespit edilmiştir. Öğrenci telaffuzlarına zaman zaman ağız özelliklerinin karıştığı ve ses olayı bağlamında en fazla ünsüz değişmesi ve ünsüz düşmesi yapılarak standart dışında kullanımda bulunduğu tespit edilen diğer sonuçlardır. Çetinkaya ve Sönmez (2019) tarafından yapılan çalışmada masal anlatımının prozodik konuşma becerisini etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Kuram, Gülhan ve Çiftçi (2019) yapmış olduğu çalışmalarında ses eğitimi çalışmalarının sınıf öğretmen adaylarının doğru yerde ve biçimde soluk alma becerileri üzerinde etkili olduğu sonucuna varmışlardır. Karatay ve Tekin (2019) yaptıkları çalışmada sesletim becerisi için alanyazında terim karmaşasını ele almışlardır. Çalışmada fon ve fonem terimlerinin ses ve sesbirim; artikülasyon, telaffuz ve heceleme terimlerinin ise boğumlama anlamında kullanıldığı sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca çalışmada sesletim eğitiminde temel alınan üç ayrı yaklaşım incelenmiş ve 20 öğretim etkinliği tanıtılmıştır. Karatay ve Tekin (2019) yaptıkları diğer bir çalışmada ise alanyazın taraması sonucunda belirlenen terimlerden durak ve ulamanın sesin süresi; vurgu ve sesletmenin ise sesin şiddeti ile ilgili; entonasyon, melodi gibi farklı terimlerle de ifade edilen ana terimin ezgi olduğu sonucuna varılmıştır. Aynı çalışmada bürün eğitiminde temel alınan üç ayrı yaklaşım tanıtılmıştır. Son olarak ise bürün öğretiminde kullanılmak üzere öğrenci merkezli 24 etkinlik tanıtılmıştır. Yıldırım (2020)'ın yapmış olduğu çalışmada ortaokul öğrencilerinin konuşma kusurları öğretmen görüşleri açısından incelenmiştir. Araştırma sonucunda gelecek zaman 1. tekil kişi çekimini “-eceğim, -acağım” yerine “-ecem, -acam” şeklinde kullanmak ortaokul öğrencilerinin en fazla yaptığı konuşma kusuru olarak tespit edilmiştir. Tespit edilen diğer kusurlar ise: kısıtlı kelime hazinesiyle konuşmak, tekrara düşerek konuşmak, konuşurken gereksiz sesler çıkarmak şeklinde sıralanmıştır. Altınok (2020) yapmış olduğu çalışmada okul öncesi, ilkokul, ortaokul, ortaöğretim, yükseköğretim programlarını konuşma becerisi ve prozodi bağlamında incelemiştir. Yüksek öğretim programlarında Türkçe ve Türk dili dersleri haricinde etkili iletişim ve diksiyon derslerinin de konulmasını tavsiye etmiştir. Çalışması neticesinde dil gelişiminin sürekli ilerleyen bir beceri alanı olduğunu belirtmiş ve buna göre kazanım, etkinlik ve ders içerikleri hazırlanması tavsiyesinde bulunmuştur. Erdem ve Aytan (2020) yaptıkları çalışmada konuşma becerisinin dış yapı unsurlarını geliştirmeye yönelik metin seslendirme uygulaması yapmış ve radyo tiyatrosunun konuşmanın dış yapı unsurlarını anlamlı derecede geliştirdiği sonucuna ulaşmıştır. Sezer ve Topçuoğlu Ünal (2020) yapmış

oldukları çalışmada ortaokul öğrencilerinin hazırlıksız konuşma esnasında yapmış oldukları telaffuz hatalarını incelemişlerdir. Araştırmada en çok karşılaşılan hatanın yerel ağız kullanımı olduğu belirtilmiştir. Güven ve Özmen (2021) yaptıkları çalışmada yabancı uyruklu öğrencilerin ünsüzlerin sesletiminde yaptıkları hataları belirlemiş ve en çok zorlandıkları ünsüzleri tespit etmişlerdir. Altınok (2021) yapmış olduğu çalışmada kelime ve cümlelere farklı anlamlar yüklemek için bağlama göre prozodik unsurlar kullanıldığını, yazı dilinde de zaman kaybının ve yanlış anlaşılmanın önüne geçmek için emoji kullanımının yaygınlaşmaya başladığını ifade etmiştir. Çalışma neticesinde yazı dilinde prozodik unsurları karşılamak amacıyla yoğun bir emoji kullanıldığı sonucuna ulaşmıştır.

Konuşma becerisi ile ilgili yapılan diğer çalışmalara bakıldığında ise konuşma becerisini geliştirmeye yönelik etkinlik önerileri (Kurudayıoğlu, 2003; Uçgun, 2007; Doğan, 2009; Temizyürek ve Şahan, 2012; Büyükkiz ve Hasırcı, 2013; Mert ,2014; Ayrancı, 2016) , konuşma becerisini geliştirmede dramanın rolü (Kara, 2009; Sevim ve Turan, 2017), akran değerlendirmesinin konuşma becerisi üzerindeki etkisi (Temizkan, 2009; Bayramtepe ve Maltepe ,2021), Türkçe öğretim programında yer alan konuşma becerisine yönelik yöntem , teknikleri bilme ve uygulama durumu (Karadüz ve Damar, 2015; Erdem ,2021), sunum türleri ve konuşma becerisinde değerlendirme basamağına yer verme durumu (Kemiksiz, 2017), konuşma becerisine yönelik öğretmen görüşleri ( Ulum ve Taşkaya, 2017), konuşma sorunların yönelik öğretmen görüşleri (Akkaya, 2012; Karakoç Öztürk ve Altuntaş, 2012), yabancı dil öğretiminde konuşma becerisinin geliştirilmesinde oyunların rolü (Bektaş, 2017), bilişsel farkındalık stratejilerinin öğrencilerinin konuşma becerisinin geliştirmeye katkısı (Kartaloğlu, 2018), ortaokul öğrencilerinin hazırlıklı konu seçme eğilimleri, öğrencilerin hazırlıksız konuşma yapma durumları (Duran ve Kaplan, 2018; Yıldız ve Deveci, 2021), Türkçe ders kitaplarında konuşma stratejilerinin durumu (Şimsek ve Demirel, 2020; Aktaş ve Bayram, 2021), konuşma ölçeği ve konuşma becerisi değerlendirme önerisi (Aksoy ve Arıcı, 2021; Bozkurt ve Akkök, 2019; Bozkurt, 2017), sessiz sinemanın konuşma becerisi üzerindeki etkisi ( Tanırıkulu ve Akçıl), öğretmen adaylarının hazırlıksız konuşma becerileri ve bunu etkileyen faktörler (Yüceer ve Doğan, 2021), konuşma becerisine yönelik metatext analiz çalışması (Aydeniz ve Haydaroğlu, 20021; Kesinci 2021), kavram karikatürlerinin konuşma becerisine etkisi ( Yılmaz, Sağlık, Kadan; 2021) vb. konuların işlendiği tespit edilmiştir.

Benzer ve Ünal (2019) araştırmalarında Türkçe derslerinde kazandırılmaya çalışılan beceri alanları içinde en az konuşma becerisi üzerinde durulduğunu tespit etmişlerdir. Aynı araştırmada öğretmenlerin ders kitaplarında yer alan konuşma etkinlikleri ile ilgili yönerge eksikliği yaşadıkları ve etkinliklerin öğrencilerin dikkatini çekmediği tespit edilmiştir.

İlgili alanyazın incelendiğinde çalışmada yer alan şekliyle atölye önerilerine yer veren başka bir çalışmayla karşılaşmamıştır. Çalışma için hazırlanan atölye önerileri oyun ve web 2.0 araçları aracılığı ile yapılandırılmıştır.

Ersoy (2021) tarafından Türkçe öğretiminde eğitsel oyun kullanımına ilişkin meta tematik analiz çalışması yapılmıştır. Çalışma sonucunda oyun kullanımının öğrenci

kazanımlarına, öğretme ve öğrenme sürecine önemli etkilerinin olduğunu tespit edilmiştir. Demirtaş, Çalık, Sarışık ve Sarışık (2021)'in yaptıkları çalışmada öğretmenler eğitsel oyunların avantajlarına ve dejevantajlarına vurgu yapmışlardır. Oyunların avantajının öğrenmede kalıcılığı sağlaması ve öğrenmeyi kalıcı hale getirmesi olduğunu belirtmişlerdir. Dezavantajının ise konu ile oyunların ilişkilendirilememesi olduğunu söylemişlerdir. Bu sebeple araştırmamızda yapılandırılan kazanımlar ile ilişkilendirilen oyun atölye önerilerinin önemli bir açığı kapatacağı düşünülmektedir.

Kartallıoğlu (2018) çalışmasında başarılı bir konuşma için konuşma öncesi, sırası ve sonrasında bir takım noktalara dikkat edilmesinin gerekli olduğunu vurgulamıştır. Çalışma sonrasında elde ettiği bulgular neticesinde geleneksel konuşma eğitimi etkinliklerinin yetersiz olduğu sonucuna ulaşmıştır. Söz konusu araştırmadan yola çıkılarak çalışmamızda hazırlanan atölyelerde oyun öncesi, sırası ve sonrası bölümleri verilmiş ve web tabanlı oyun temelli atölye önerileri sunulmuştur.

Keskin, Baştuğ, Akyol (2013) araştırmalarında sesli okuma ve konuşma prozodisi üzerinde durmuştur. Araştırma sonuçlarına göre öğrencilerin sesli okuma ve konuşma prozodileri arasında pozitif yönlü ve orta düzeyde bir ilişki çıkmıştır. Söz konusu araştırmadan yola çıkılarak çalışmamızda öğrencilerin konuşma prozodisini geliştirmeye yönelik etkinlik önerilerinde bulunulmuş ve sesli okuma yöntemiyle prompter çalışmaları yapılmıştır.

Öztürk ve Altuntaş, (2012) yaptıkları araştırma sonucunda konuşma becerisinin öğretilmesi ve geliştirilmesinde özel yöntemler ve değerlendirmeler yapılması gerektiğini ifade etmişlerdir. Araştırmada öğretmenlerin hiçbirinin konuşma becerisini değerlendirmek için konuşma becerisi gözlem formunu kullanmadıkları tesbit edilmiştir. Araştırmanın sonuçlarına göre öğretmenlerin tamamı öğrencileri yaptıkları konuşma esnasında sözel olarak uyardıklarını, konuşma becerisine yönelik bir puan vermediklerini belirtmişlerdir. Yapılan araştırmanın ışığında çalışmamızda hazırlanan atölye çalışmalarının sonunda değerlendirme kısmına yer verilmiştir. Kazanımları yerine getirmenin bir adının oyunu kazanmak olduğu bu çalışmada, akran değerlendirme ve öz değerlendirme formları uzman görüşleri ışığında yapılandırılmıştır. Yapılan araştırmalar akran değerlendirmesi ve öz değerlendirmenin konuşma becerisinin geliştirilmesi yönünde olumlu katkılarının olduğunu göstermektedir (Temizkan, 2014; Göçer, 2014; Çerçi,2015).

Yapılan araştırmalar dijital eğitim ortamlarında yapılan Türkçe öğretimi etkinlikleri ile öğrencilerin daha aktif, derslerin daha etkileyici, konuların daha kalıcı olduğunu; Türkçe derslerinin öğrenciler tarafından daha çok sevildiğini ve klasik öğretimle eğitime son verilip teknoloji destekli eğitimin işe koşulması gerektiğini ortaya koymuştur (Önbaş, 2018; Çeçen, 2015). Ertem ( 2016) yapmış olduğu çalışmada sınıf öğretmenlerinin Türkçe derslerinde dijital ortamların kullanımına olumlu baktığını ortaya koymuştur. Fakat söz konusu çalışmada öğretmenler donanım, zaman yetersizliği ve sınıfta disiplin sorunları nedeniyle dijital ortamları sıklıkla kullanmadıklarını ifade etmişlerdir. Aynı araştırmanın sonucuna göre sınıf öğretmenleri Türkçe hazırlanmış dijital ortamları hem nicel hem de kalite olarak

yetersiz bulmaktadırlar. Sınıf öğretmenleri dijital kaynakları nereden temin edecekleri ve nasıl kullanacakları konusunda da sorun yaşadıklarını belirtmişlerdir.

Yeni nesil öğrenenlerin klasik eğitsel öğrenme süreçlerinde birtakım sorunlar yaşadığı yapılan araştırmalarla da tespit edilmiştir (Prenksy, 2001; Can ve Usta, 2021; Elkind, 2011; Solomon ve Schrum, 2007; Mert, 2014; Kapil ve Roya, 2014). Öğrenme süreçlerinde yaşanan sorunları ortadan kaldırmanın yollarından biri de öğrenme süreçlerini ilgi çekici, merak uyandırıcı ve eğlenceli hale getirmektir. Araştırmamızda yapılandırılan atölye çalışmalarının bu amaçlara hizmet ettiği düşünülmektedir.

İlgili alanyazına bakıldığında az sayıda çalışmada konuşma etkinliği önerileri verildiği tespit edilmiştir ( Coşkun, 2008; Doğan, 2009; Uçgun, 2007; Temizyürek, 2007; Şahan, 2012; Büyükkiz ve Hasırcı, 2013; Mert, 2014; Özmen, Güven, Dürer, 2017; Arslan, 2018) . Alanyazında web tabanlı oyunlar aracılığı ile konuşma prozodilerini geliştirmeye yönelik çevrimiçi öneri ve etkinlik uygulamasına rastlanmamıştır. Web tabanlı oyunlar aracılığı ile ortaokul beşinci sınıf öğrencilerinin konuşma becerilerini geliştirmeye yönelik, eğitimciler tarafından kullanılabilir web tabanlı oyun atölyeleri sunulmuştur. Çalışmanın çevrimiçi ders alternatifleri açısından da örnek oluşturacağı düşünülmektedir. Bu sebeple çalışmanın alanyazına katkı sağlayacağı söylenebilir.

## Kaynakça

- Akçay, A., & Baskın, (2017). *Etkinliklerle hafta hafta konuşma eğitimi*. Ankara: Anı Yayıncılık
- Akkaya, A. (2012). Öğretmen adaylarının konuşma sorunlarına ilişkin sorunları. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 20(9), 405-420.
- Aksan, D. (2000). *Her yönüyle dil ana çizgileriyle dil bilim*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Aksoy, S. H., Arıcı, M. A., & Kan, M. (2021). Ortaokul öğrenciler için konuşma öz yeterlilik ölçeği geliştirme çalışması. *Opus Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 18(41).
- Aktaş, E., & Bayram, B. (2021). Anlatma becerileri kapsamında 1-8. sınıf türkçe ders kitaplarına bir bakış: konuşma ve yazma stratejilerinin kullanımı. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 9(1).
- Aktaş, Ş., & Gündüz, O. (2003). *Yazılı ve sözlü anlatım kompozisyon sanatı, Konuşma*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Akyol, H. (2006). *Yeni programa uygun türkçe öğretim yöntemleri*. Ankara: Kök Yayıncılık.
- Akyol, H. (2016). *Programa uygun türkçe öğretim yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Allen, D., & Tanner, K. (2002). Approches to cellbiology teachinh: Oestion about questions. *Cell Bilogy Education*, 63-67.
- Altınok, Ş. (2020). Konuşma becerisi eğitiminde prozodinin yeri. *Prozodi (Bürüm Bilim) ve Konuşma Çalıştayı* (s. 21-39). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Altınok, Ş. (2021). Dijital ortamlarda parçalarüstü birimler (prozodi) ve emojiiler. *Dil Araştırmaları*, 15(28), 105-125.
- Altun, A. (2009). Eğitim bilim açısından seçmeli medya okuryazarlığı dersi programına eleştirel bir yaklaşım. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 97-109.
- Altunbay, M., & Bıçak, N. (2018). Türkçe eğitimi derslerinde "z kusağı bireylerine uygun teknoloji tabanlı uygulamaların kullanımı. *Zeitschrift für die welt der Tülken/Journal of World of Turks*, 10(1), 127-142.
- Altunışık, M., & Aktürk, A. O. (2021). Türkiye'de web 2.0 araçlarının eğitim ve öğretim ortamlarında kullanımına bir bakış. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi*, 205-225.
- Arslan, M. A. (2018). Diksiyon etkinliklerinin ortaokul 7. sınıf öğrencilerin konuşma becerilerine etkisi. Kütahya: Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü .

- Aycan, K. (2021). Ses eğitimi yöntemlerinin türkçe konuşma eğitimindeki vurgu kusurlarının düzeltilmesinde etkisi. Ankara: Yayımlanmamış Doktora Tezi Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Aydın, T. (2014). Dil öğretimi ve oyun çoklu zeka teorisi ışığında. *Din bilimleri Akademik Araştırma Dergisi*, 14(1), 71-83.
- Ayhan, T., & Başal, A. (2015). Türkçe öğretmen adaylarının web 2.0 araçlarına yönelik algılarının incelenmesi. *Turkish Studies*, 10(7), 149-166.
- Ayrancı, B. B. (2016). Konuşma eğitimi önemi. *Karaelmas Journal of Educational Sciences*, 4, 15-24.
- Ayrancı, B. B. (2019). Türkçe eğitiminde dil becerisi oyunlarının eğitim materyali olarak klullanımı. *Turkish Studies*, 14(3).
- Baran, B., & Ata, F. (2013). Üniversite öğrencilerinin web 2.0 teknolojileri kullanma durumları, beceri düzeyleri ve eğitsel olarak faydalanma durumları. *Eğitim ve Bilim*, 38(169), 192-208.
- Batur, Z., & Özen, N. E. (2018). Eleştirel okuma: 36 hafta, 36 etkinlik. *Akademik Sosyal Araştırma Dergisi*, 6(25), 100-136.
- Bekdaş, M. (2017). Yabancı dil öğretiminde oyunların konuşma becerisine etkisi. *TÜBAD*, 2(1), 18-26.
- Benzer, A., & Ünsal, F. (2019). Konuşma öğretiminin program ve ders kitabı ekseninde uygulamaya yansımaları. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 7(3), 647-662.
- Başaran, M., & Erdem, İ. (2009). Öğretmen adaylarının güzel konuşma becerisi ile ilgili görüşleri üzerine bir araştırma. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 17(3), 743-754.
- Başaran, M., & Kılınçarslan, R. (2021). Uzaktan eğitimle ilkökuma yazmac öğretiminde web 2.0 araçlarıyla tasarlanan oyunların etkililiği. *Türkiye Eğitim Dergisi*, 186-199.
- Bozkurt, B. Ü. (2017). Türkçe anadili konuşucuları için konuşma becerisi değerlendirme önerisi. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 5(4), 924-947.
- Bozkurt, B. Ü., & Akkök, E. A. (2019). Anadili türkçe olan konuşucular için dereceli konuşma ölçeğinin geliştirilmesi. *Elementary Education Online*, 8(11), 416-436.
- Börekçi, M. (2010). Türkçede vurgu- tonlama-ölçü- anlam ilişkisi. *Kazım Karabekir Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 0(12), 187-207.
- Bryer, B. (1991). *Barry teaching skill: a handbook for elementary schoolteacher*. Boston.
- Büyükkız, K. K., & Hasırcı, S. (2013). Anadili öğretiminde konuşma becerisinin yeri. *Okuma Yazma Eğitimi Araştırmaları*, 1(1), 57-63.
- Büyükköztürk, Ş., Çakmak, E., Akgün, E., Karadeniz, Ş., Demirel, & Ebru. (2016). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.

- Canlı, M. G., & Tepeli, Y. (2019). Ortaokul 6. sınıf öğrencilerin kelimeleri telaffuz etme durumları. *Uluslararası Sosyal ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(11), 92-112.
- Chen, M., & Wang, L. (2009). The effect of type of interactivityin experiential game-based learning. *International conference on technologies for e-learninh and digital entertainment*, 273-282.
- Coşkun, M. V. (2008). Ana dili eğitiminde parçalarüstü birimlerin önemi ve teknoloji destekli olarak kavratılması.
- Çelebi, S., & Furtun, M. H. (2014). Yabancılara Türkçe öğretiminde eş adlı sözcüklerin doğru sesletiminde parçalarüstü birimlerin görünür hale getirilmesi. *Turkish Studies*, 919, 367-380.
- Çerçi, A. (2015). Türkçe öğretmenlerinin öğrencilerin konuşma becerisini ölçme ve değerlendirmeye ilişkin görüşleri. *International Journal of Social and Education Sciences*, 2(4).
- Çetinkaya, F. Ç., & Sönmez, M. (2019). Masal anlatımının ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin konuşma prozodilerine etkisi. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 14(2), 297-308.
- Çetinkaya, F. Ç., Yıldırım, K., & Ateş, S. (2017). İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin okuduğunu anlama becerileri üzerinde konuşma ve okuma prozodisinin etkisi. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2(451-464), 451-464.
- Çıfci, M. (2006). Türkçe öğretimini sorunları. G. Gülsevin, & E. Boz içinde, *Türkçenin Çağdaş Sorunları* (s. 79-80). Ankara: Gazi Kitabevi.
- Çoban, B. (2006). Orta öğretimde ve üniversitelerde eğitsel oyunlar. Ankara: Nobel Yayınları.
- Demir, T. (2010). Konuşma eğitimde benmerkezci konuşmaya yönelik bir deneme. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 18(2), 415-430.
- Demirci, K. (2014). Türkoloji için dilbilim konular kavramlar ve teoriler. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Demirtaş, Z., Çalık, M., Sarışık, S., & Sarışık, S. (2021). Öğrenme öğretme sürecinde eğitsel oyun tekniğinin kullanımına ilişkin öğretmen görüşleri. *Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1(1), 16-28.
- Denzin, N., & Lincoln, Y. (1998). *The Lanscape of qualitative research: Therioer abd issues*. sage: Thousands oaks.
- Doğan, Y. (2009). Konuşma becerisini geliştirmeye yönelik etkinik önerileri. *Journal of Turkish Education Sciences*.
- Duran, E., & Kaplan, K. (2018). Ortaokul öğrencilerinin hazırlıklı konuşmadaki konu seçme eğilimleri. *Journal of History Cultura and Art*, 7(3), 544-565.
- Elkind, D. (2013). *Oyunun gücü*. İstanbul: İmge Kitabevi.



- Elmas, R., & Geban, Ö. (2012). Web 2.0 tools for 21 st century teachers. *International Online Journal of Educational Sciences*, 4(1), 243-254.
- Eminoğlu, E. (2010). Yazı dili konuşma dili ilişkisi ve konuşma eğitimi. *III Uluslararası Dünya Dili Türkçe Sempozyumu* (s. 16-18). İzmir: Buca Eğitim Fakültesi.
- Erdem, A., & Aytan, T. (2020). Metin Seslendirme Çalışmalarının Konuşma Becerisinin Dış Yapı Unsurlarına Etkisi. *Uluslararası Eğitim ve Dil Dergisi*, 1(2).
- Erden, B. (2021). Konuşma eğitimi yöntem ve tekniklerinin Türkçe dersinde uygulanma durumları ve yaşanan sorunlar. *Kastomonu Education Journal*, 29(3).
- Ergin, O., Seven, A., & Turhan, N. (2004). Oyunların öğrenmedeki yeri ve önemi. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitü Dergisi*.
- Ertem, İ. S. (2016). Oyun temelli dijital ortamlar ve türkçe öğretiminde kluanımına ilişkin sınıf öğretmenlerinin görüşleri. *Akdeniz Eğitim Araştırma Dergisi*(20), 1-10.
- Evliyaoğlu, G. (1973). *Konuşma sanatı, Diksiyon, Fonetik, Retorik*. Ankara: Türk Tarih Kurumu.
- Franklin, T., & Harmelen, M. V. (2007). *Web 2.0 for contenet for learning and teaching in higher education*.
- Fry, E. (2002). Redability versus leveling. *The Reading Teacher*, 286-291.
- Göçer, A. (2018). Performans göreviyle ilgili sunum çalışmalarının konuşma ve dinleme becerilerinin geliştirilmesine katkısı. *Dil Dergisi*(142), 7-17.
- Göçer, A. (2015). Türkçenin yabancı dil olarak öğretilmesinde konuşma becerisinin kazandırılması. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(2), 21-36.
- Göçer, A. (2014). *Türkçe eğitiminde ölçme ve değerlendirme*. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Güneş, F. (2014). Konuşma öğretimi yaklaşım ve modelleri. *Bartın University Journal Of Faculty of Education*, 1(27), 127.
- Güneş, F. (2015). Oyunla öğrenme yaklaşımı. *Turkish Studies*, 10(11), 773-786.
- Güneş, F. (2020). Türkçe öğretiminde "hazırlıksız konuşma" sorunu. *Sınırsız Eğitim ve Araştırma Dergisi*, 5(2), 109-124.
- Gürbüz, G. (2004). Fransızcadaki seslerin oyunlarla öğretimi. *Dil Dergisi*, 82-94.
- Gürhan, D. (2014). Ses eğitimi çalışmalarının politikacıların konuşma becerilerine etkisi. *E-Journal of New Wold Sciences Academy*, 9(1), 33-44.
- Güven, E., & Özmen, C. (2021). Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde ünsüzlerin sesletimine ilişkin bir uygulama. *International Journal of Language Academy*, 9(1), 211-227.
- Harmer, J. (2001). *The practive of english languge teaching*. England: Essex.

- Heafner, T. L., & Friedman, A. M. (2008). Wikis and constructivism in secondary social studies: Fostering a deeper understanding . *Computers the schools*,25 (3-4), 288-302.
- Heidemann, S., & Hewitt, D. (2010). *Play: the pathway from theory to practice*. St. Paul: Readleaf Press.
- Horzum, M. B. (2007). Web tabanlı yeni öğretim teknolojileri: web 2.0 araçları. *Eğitim Bilimleri ve Uygulama*, 6(12), 99-121.
- Horzum, M. B. (2010). Öğretmenlerin web 2.0 araçlarından haberdarlığı, kullanım sıklığı ve amaçlarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 7(1), 604-630.
- Kapil, Y., & Roya, A. (2014). A critical evaluation of generation Z at workplaces. *Internation Journal of Social Relevance and Concern*, 2(1), 10-14.
- Kara, M. (2014). Oyunlarla yabancılara Türkçe öğretimi. *Türklük Bilimi Araştırmaları*.
- Karadüz, A., & Damar, G. (2015). Ortaokul Türkçe öğretim programındaki konuşma yöntem ve tekniklerinin uygulanma durumu. *Akademik Araştırma Dergisi*(67), 145-166.
- Karasar, N. (2005). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım
- Karatay, H., & Tekin, G. (2019). Konuşma eğitiminde bürümsel özellikler ve öğretimi. *Kesit Akademi Yayınları*, 18, 1-28.
- Karatay, H., & Tekin, G. (2019). Konuşma eğitiminin parça birimleri: ses ve sesletim eğitimi. *Kesit Akademi*, 5(19), 27-49.
- Karatay, H., Karabuğa, H., & İpek, O. (2018). Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde edmodo'nun kullanımı: bir durum çalışması. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 6(4), 1064-1090.
- Kartallıoğlu, N. (2018). Bilişsel farkındalık statetejilerinin 7. sınıf öğrencilerinin konuşma becerilerini geliştirmeye etkisi. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 6(4), 1160-1186.
- Kartaloğlu, Y. (2017). *Osmanlı konuşma dili*. Ankara: Kesit Yayınları.
- Kavcar, C., Ferhat, F., & Sever, S. (2005). *Türkçe öğretimi- Türkçe ve sınıf öğretmenleri için*. Engin Yayınevi: Ankara.
- Keskin, A. (2009). Oyunların çocukların çoklu zeka alanlarının gelişime etkisi. *Selçuk Üniversitesi Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*.
- Keskin, H. K., Baştuğ, M., & Akyol, H. (2013). Sesli okuma ve konuşma prozodisi: ilişkisel bir çalışma. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 168-180.
- Kıral, B. (2020). Nitel bir veri analizi yöntemi olarak doküman analizi. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(15), 170-189.

- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., & Gök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*.
- Kuram, S., Gülhan, D., & Çiftçi, E. (2019). Ses eğitimi çalışmalarının sınıf öğretmeni adaylarının konuşma becerilerine etkisi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*(50), 359-388.
- Kuru, O. (2013). Akıcı konuşma problemi yaşayan ilköğretim 5. sınıf öğrencisinin konuşma becerisinin geliştirilmesi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 1(1), 88-105
- Kuru, O., & Güneş, F. (2017). Akıcı konuşma problemi yaşayan ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin konuşma becerilerinin geliştirilmesi. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(1), 33-47.
- Kurudayıoğlu, M. (2003). Konuşma eğitimi ve konuşma becerisini geliştirmeye yönelik etkinlik önerileri. *Türklük Bilmi Araştırmaları Dergisi*.
- Kurudayıoğlu, M. (2011). Türkçe öğretmeni adaylarının sözlü anlatımlarının düşünceyi geliştirme teknikleri açısından incelenmesi. *Türklük Bilimi Araştırmaları*, 29(29), 213-226.
- Kurudayıoğlu, M., & Gocioğlu, B. (2021). İkna edici konuşma becerisinin geliştirilmesinde monroe 'nun motive edilmiş dizisi tekniği. *Ana Dili Eğitim Dergisi*.
- Kurudayıoğlu, M., & Kiraz, B. (2020). Hazırlıksız konuşma stratejileri. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Dergisi*, 167-189.
- Kuzu, A., Çankaya, S., & Mısırlı, Z. A. (2011). Tasarım tabanlı araştırma ve öğrenme ortamlarının tasarım ve geliştirme ortamlarının tasarımı ve geliştirilmesinde kullanımı. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 1(1).
- Lee, J., & Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Brother Academic Exchange.
- Memiş, M., & Ustabulut, M. Y. (2021). Türkçe öğrenenlerin konuşma yazma başarısını artırmak için kullanılabilir faydalı bir uygulama: farklı kelimelerle açıklama stratejisi. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(2).
- Mert, E. L. (2014). Türkçe eğitimi ve öğretiminde dört temel dil becerisinin geliştirilmesi sürecinde kullanılabilir etkinlik önerileri. *Ana Dili Eğitim Dergisi*, 23-48.
- Oblinger, D., & Oblinger, J. (2005). *Educause Transforming Education Throung Infiramation Technologies*. Education the Net Generation.
- Onur, B., & Güney, N. (2014). *Çocuk oyunları*. Ankara: Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi.

- Ögeyik, M. C. (2008). Türkçe'de sesbilim betimlemesi ve dil öğretiminde kullanımı için bir örnek çalışma: jaklın kornfilt , Turkish. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2(10), 39-57.
- Ögeyik, M. Ç. (2008). *Metinlerarasılık ve yazın eğitimi*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Önbaş, N. A. (2008). *Türkçe öğretiminde teknoloji kullanımı ve kalıcı öğrenme*. Eskişehir: 8. International Educational Technology Konferansı Anadolu Üniversitesi.
- Özbay, M. (2005). Sesle ilgili kavramlar ve konuşma eğitimi. *Milli Eğitim Dergisi*, 116-125.
- Özbay, M., & Özdemir, O. (2014). Türkçe öğretim programlar için bir öneri: dijital okuryazarlığa yönelik amaç ve kazanımlar. *Okuma Yazma Eğitim Araştırmaları*, 31-40.
- Özmen, C., Güven, E., & Dürer, Z. S. (2017). Yabancı dil olarak türkçe öğretiminde konuşma becerisi: sesletime yönelik bir uygulama ve etkinlik önerisi. *international Peeriodical for the Languages, Literature and History of Turkish ır Turkic*, 12(28), 593-634.
- Öztürk, B. K., & Altuntaş, İ. (2012). İlköğretim ikinci kademe konuşma eğitimine yönelik öğretmen görüşleri: nitel bir çalışma. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 1(2), 342-356.
- Patrik, T. (1996). *Play: An important component of preventativr behavior management*. Arkansas: Archild.
- Prensky, M. (2001). Dijital natives, dijital immigrants . *part 1*, 2-6.
- Reeves, T. C. (2006). *Desing research from a technology perspective*. New York: Routledge.
- Sağlam, Ö., & Doğan, Y. (2013). 7. Sınıf öğrencilerinin hazırlıksız konuşma becerileri. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 10(24), 43-56.
- Sak, R., Sak, İ. T., Şendil, Ç. Ö., & Nas, E. (2021). Bir araştırma yöntemi olarak doküman analizi. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(1), 227-250.
- Saraç, C. (2006). Sözlü iletişim becerileri açısından türk dili ve edebiyatı eğitimi. *Milli Eğitim Dergisi*, 34(169).
- Sezer, A., & Ünal, F. T. (2020). Ortaokul öğrencilerinin telaffuz hataları üzerine bir inceleme. *Türkiye Sosyal giriAraştırmalar Dergisi*, 683-700.
- Shuell, T. (1990). Teaching and learning as problem solving. *Theory into Practice*, 102.
- Solomon, G., & Schrum, L. (2007). *Web 2.0 new tools, New schools*. Washington: İste.
- Song, M., & Zhang, S. (2008). EFM: A model for educational game desing. *İN International Conference on Technologies for e-learning and Digital Entertainment*, 509-517.

- Sönmez, H., & Hesapçıoğlu, S. T. (2017). İlköğretim öğrencilerinin standart türkçedeki ünsüzleri sesletimleri üzerine bir inceleme. *Elementary Education Online*, 16(2), 497-508.
- Süleyman Aydeniz, M. H. (2021). Dört temel dil beceri alanında yapılan yapılan liansüstü tezlerin bibliometrik analizi. *Türkiye Eğitim Dergisi*, 6(1), 200-216.
- Şahan, M. (2012). 10-12 Yaş arası ilköğretim öğrencilerinin konuşma yeterlilikleri ve konuşma becerisinin geliştirilmesine yönelik atölye örnekleri. 5. *Uluslararası Türkçenin Eğitimi- Öğretimi Kurultayı*. Mersin.
- Şenbay, N. (2006). *Söz ve diksiyon sanatı*. İstanbul: YKY.
- Tanrıkkulu, L., & Akçıl, G. (2021). Konuşma becerisinin geliştirilmesinde sessiz film etkisi: Charlie Chaplin Örneği. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*.
- Taşer, S. (2004). *Konuşma eğitimi*. İstanbul: Papirüs .
- Temizkan, M. (2007). *Konuşma eğitimi*. Ankara: Öncü Kitap .
- Temizkan, M. (2014). Akran değerlendirmenin konuşma becerisinin geliştirilmesi üzerindeki etkisi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 6(12).
- Temizkan, M., & Atasoy, A. (2016). Konuşma becerisinde aşamalı gelişim modelinin etkililiği üzerine bir değerlendirme. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 13(34), 78-97.
- Temizyürek, F., Erdem, İ., & Temizkan, M. (2007). Konuşma becerisinde konuşma eğitimi. *Konuşma Eğitimi* (s. 323). içinde Ankara: Öncü.
- Thiagarajan, S., & Glenn, P. (1999). *Team work anda team play games and activities for building and training team*. San Francisco: Jossey Bass Pfeifler.
- Tombul, I. (2020). Argümantatif yaklaşımla dilital yerliler ve dijital göçmenlerin tartışılması . *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yeni Düşünceler Hakemli e-Dergi*, 134-155.
- Tompkins, G. (2008). *Language arts edition content and teaching strateg*. New Jersey.
- Tridinanti, G. (2018). The correlation between speaking anxiety self-confidence and speaking achievement of undergraduate efl students of private university in plembang. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 6(4), 35-39.
- Twenge, J. M., Compbell, S. M., Hoffman, B. J., & E.Lance, C. (2010). Generational differences in workvalues: Leisure and extrinsic value sincreasing social and intrinsic values decrasing. *Journal of management*, 36(5), 1117-1142.
- Ucgun, D. (2007). Konuşma eğitimini etkileyen faktörler. *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(22), 59-67.

- Ünal, T. F., & Özden, M. (2015). *Diksiyon ve konuşma eğitimi*. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Volman, M., Eck, E., & Kuiper, E. (2005). New Technologies, new differences. Gender and ethnic differences in pupils use of ICT in primary and secondary education. *Computer and Education*, 45(1), 35-55.
- Weisberg, D. S., Zosh, J., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2013). Talking it up play, language development and the role of adult support. *American Journal of Play*, 6(1), 39-54.
- Wright, A., Betteridge, D., & Bucky, M. (2005). *Games for language learning*. Newyork: Cambridge. Press.
- Yalçın, A. (2002). *Türkçe öğretim yöntemleri- Yeni Yaklaşımlar*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Yıldırım, N. (2020). Öğretmen Görüşlerine göre ortaokul öğrencilerinin konuşma kusurları. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 8(2), 597-610.
- Zhu, D. (2012). Using games to improve students communicative ability. *Journal of Lanfguage Teachinh and Reserarch*.

## Extended Abstract

Speaking is the foundation of Turkish Language Teaching (Baymur, 1948:17), the starting point of literacy skills (Temizyürek, 2004, Ünalın, 2008), the indispensable element of democratic life (Duru, Batur, Çıfci,2017) and the communication network that organizes human communities at all ages and all over the world (Evliyaođlu, 1973: 15).

Studies show that speaking skill is created and developed through repetition, as in every skill area. (Kavcar, Ođuzkan, and Sever, 1995). There is no practical way to improve speaking skills other than speaking in suitable settings and in an appropriate way (Çıfci, 2006). Since speaking skill, which is a skill area based on narration, will develop by speaking, what and how to speak are also important issues. The literature emphasizes that speaking education should be not only in the form of teaching, but in the form of games, practices, and training and that this skill should be taught with examples from real life and by activating students' prior knowledge (Akyol, 2016; Batur & Özen, 2018; Büyükikiz & Hasırcı, 2013; Batur, Duru, and Beyret, 2017; Büyükikiz and Hasırcı, 2013; Dođan, 2009; Kemiksiz, 2017; Kurudayıođlu,2011; Mert, 2014).

In this study, workshop suggestions are offered to improve the speaking prosody of secondary school fifth grade students through web-based games. In the study, the design and development research method, Type 1 model was used. The data were obtained by document review.

The activities are planned as five online workshops. During the planning phase of the workshops, a template was created with the document analysis method and the workshops were set up in accordance with this template. The stages of the workshops were determined with the consultation of an experts opinion.

The data of the research were collected by document analysis, which involves the analysis of materials containing information about the case or cases that are aimed to be investigated (Yıldırım and Şımsek, 2018). Document analysis is a systematic method used to examine and evaluate all documents, including printed and electronic materials (Kıran, 2020). In education, cirriculums, course contents and the effectiveness of a given education can be investigated by document analysis (Sak, Şahin Sak, Şendil ve Nas, 2021).

To ensure the validity and reliability of this study The research process was described in detail. Expert opinion was taken at all stages of the research. Necessary corrections and adjustments were made according to the feedback received from the experts.

Workshops prepared for the research are the activities that have a scenario; where competition is felt; in which students are divided into groups; which includes cooperation, as well as the individual competition; where the name of achieving the achievements is winning the game; and students, construct their learning process by creating an experience, instead of classical learning environments. The relevant literature includes no other study with workshop suggestions as in the current study.

The study is thought to set an example in terms of online course alternatives as well. For this reason, it can be said that the study will contribute to the literature.

According to the 2018 Turkish Course Curriculum: "*The active participation of students in the learning and teaching process should be ensured, and students should be encouraged to take responsibility for their learning. Works and activities that enable students to associate what they have learned with the socio-cultural and environmental situations they live in and which they can actively participate in should be included. Such activities and studies will make learning more meaningful and permanent and contribute to the development of positive attitudes towards learning*" (MoNE, 2018). Studies have also determined that new generation learners have some problems in classical educational learning processes (Prensky, 2001, Can and Usta, 2021, Elkind, 2011, Solomon and Schrum, 2007, Mert, 2014, Kapil and Roy, 2014). One of the ways to eliminate the problems experienced in learning processes is to make learning processes interesting, intriguing and entertaining. The workshops structured by the researcher are thought to serve these purposes and set an example for online course alternatives. A document review of the web-based game workshops was performed, expert opinion was taken, and the workshops were finalized.

Regarding the relevant literature, few studies are suggesting speaking activities. There are no online suggestions and activities to improve speaking skills through web-based games in the literature. It aims to contribute to the literature by offering workshops, including web-based games, that educators can use to improve the speaking prosody of secondary school fifth-grade students using web-based games.

It is believed that the planned web 2.0 supported workshops will contribute to the related literature and set an example for alternative online course alternatives.