Uluslararası Multidisipliner Akademik Araştırmalar Dergisi / Ocak-Şubat-Mart-Nisan Cilt: 11 Sayı:1
Journal of International Multidisciplinary Academic Researches / January-February-March-April Volume: 11 Issue: 1
2024
www.joimar.com

İKİNCİ YABANCI DİL ÖĞRETİMİNDE OYUN YÖNTEMİNİN DİLBİLGİSİ ÖĞRETİMİNE ETKİSİ

THE EFFECT OF GAME METHOD ON GRAMMAR TEACHING IN SECOND FOREIGN LANGUAGE TEACHING

Selma VURAL

Selçuk Üniversitesi, Konya, Türkiye
***e-mail:** selma2012_isik@hotmail.com

ÖZET
Bu çalışmanın amacı ikinci yabancı dil öğretiminde oyunların etkisini ve önemini incelemektir. Yabancı dil öğretiminde oyunun dilbilgisi öğretimi üzerinde önemli bir etkisinin olduğu düşünülmektedir. Çalışmada uygulanacak yöntem 9. Sınıf öğrencilerine uygulanacaktır.9.sınıflardan iki ayrı sınıf seçilecek ve deney-kontrol grubu oluşturulacaktır. İkinci yabancı dilin daha aktif bir şekilde öğrenilmesi için öğrencileri güdülemek gerekmektedir. Üniversite sınavında ikinci yabancı dil ile ilgili sorular sorulmadığı için dil öğretiminde zorluklar yaşanmaktadır. İkinci yabancı dil öğrenimi ise sonraki süreçlere bırakılmaktadır. Yabancı dil öğretmenleri dersi daha aktif ve çekici hale getirmek için eğitsel oyunlar kullanmaktadır. Böylelikle yabancı dil öğretiminde eğitsel oyunların da önemi artmaktadır. Oyunlar ders öğretiminde daha etkilidir ve ikinci yabancı dili öğrenmede de öğrencinin isteğini artırmaktadır.
Anahtar Kelimeler: Yabancı dil öğretimi ve önemi, güdüleme, yöntem, teknik, araç ve gereç, eğitsel oyunlar

ABSTRACT
The aim of this study is to examine the effect and importance of games in second foreign language teaching. It is thought that the game has an important effect on grammar teaching in foreign language teaching. The method to be applied in the study will be applied to 9th grade students. Two separate classes will be selected from the 9th graders and an experimental-control group will be formed. In order to learn the second foreign language more actively, it is necessary to motivate the students. There are difficulties in language teaching because questions about the second foreign language are not asked in the university exam. Second foreign language learning is left to the next processes. Foreign language teachers use educational games to make the lesson more active and attractive. Thus, the importance of educational games in foreign language teaching is increasing. Games are more effective in teaching lessons and increase student motivation in learning a second foreign language.
Key Words: Foreign language teaching and its importance, motivation, method, technique, tools and equipment, educational games

GİRİŞ

Bu makalenin amacı, ikinci yabancı dil öğretiminde oyun yönteminin dilbilgisi öğretimine etkisini göstermektir. Bu makale ‘’Cenga’’ ve ‘’Küp Oyunu’’ birleştirilerek Tekirdağ /Kapaklı ilçesi Ertuğrul Gazi Anadolu Lisesi 9. Sınıf öğrencilerine uygulanmıştır. Başlangıçta ikinci yabancı dil öğretiminin tanımı, önemi ve ne olduğuna, oyun ve öğrenme kavramlarının tanımına, oyunun eğitsel önemine değinilmiştir. Sonrasında ‘’Cenga’’ ve ‘’Küp Oyununun’’ içeriği ve nasıl uygulanacağı anlatılmıştır. Son bölümde ise oyunun hedefleri, gözlem doğrultusunda uygulamanın değerlendirilmesi yapılmış ve bazı önerilerde bulunulmuştur. Ayrıca uygulama yapılmadan önce 9. Sınıflardan iki sınıf seçilmiş, sınıflardan birine oyun öncesi sınav uygulanmış, deney ve kontrol grubu oluşturulmuştur. Sınıflardan biri kontrol diğeri deney grubu olarak çalışmaya katılmıştır. Kontrol grubuna ders anlatılmış, oyun uygulanmamıştır. Deney grubuna ise konu anlatılıp, oyun çalışması uygulanmıştır. Çalışma bittikten sonra her iki sınıfa bir daha sınav yapılmıştır. Grupların aldığı notlar değerlendirilmiş. Grupların önceki ve sonraki notları karşılaştırılmıştır. Böylece oyun

çalışmasının yabancı dili öğretirken dilbilgisi öğretimi üzerindeki etkisi kanıtlanmaya çalışılmıştır. Konu olarak Almancadaki düzenli ve düzensiz fiillerin çekimi ele alınmıştır.

İkinci Yabancı Dil Öğretimi Nedir?

İkinci dil öğrenme süreci bireyin anadilinin dışında kalan yeni bir dil öğrenmesini inceleyen görgül ve kuramsal çalışmaların yapıldığı bir alandır. Bu çalışmanın alanı da ikinci dil öğrenme üzerinedir. İkinci dil öğrenme temel olarak bireyin anadili dışında yeni bir dili nasıl öğrendiğini inceleyen çalışmalar ile ikinci dil öğrenim dizgisini ifade etmektedir. İkindi dil öğrenme süreci ile ilişkili olarak literatürde üzerinde sıklıkla durulan konuların başında "şemsiye" kavramı gelmektedir (Ellis, 2008; Doughhty & Long, 2003). Görüldüğü gibi ikinci dil terimi temel olarak anadil dışında öğrenilen yeni bir dili ifade etmektedir. Burada ifade edilen ikinci dil bireyin anadilinin dışında kalan ikinci, üçüncü ya da dördüncü bir dil de olabilmektedir. Bu kapsamda bireyin anadili dışında öğrendiği her bir yeni dil "ikinci dil" olarak dikkate alınmaktadır (Benati & Angelovska, 2016; Mitchell & Myles, 2004; Larsen-Freeman & Long, 2014). Bunun yanında öğrenilecek yeni dil literatürde hedef dil olarak da ifade edilmektedir (Saville-Troike & Barto, 2017). İkinci dil edinme süreci biçimsel eğitim ortamlarında gerçekleşen biçimsel ikinci dil öğrenimini/edinimini, doğal iletişim bağlamlarında gerçekleşen biçimsel olmayan ikinci dil öğrenimini/edinimini, bunun yanında dil öğrenme ortam ve koşulların bir bileşimini içeren ikinci dil öğrenimini/edinimini içermektedir. Anadil dışında bireyin öğrendiği yeni bir dil her zaman ikinci dil olarak değerlendirilmektedir (Ellis, 2008; Loewen & Reinders, 2013; Benati & Angelovska, 2016). Bu kapsamda ikinci dil aynı zamanda yabancı dili ifade etmektedir. Birinci olmayan dil genellikle yabancı dildir. Daha geniş anlamıyla yabancı dil insanların yaşadıkları coğrafyada resmi olarak kullandıkları dilin dışında kalan diğer dilleri belirtmektedir (Loewen & Reinders, 2013). Yabancı dil insanların bulunduğu bölgelerde yaygın olarak kullanılmamaktadır. Bu nedenle insanların iletişim sürecinde kullandıkları öncelikli dil olma özelliği de bulunmamaktadır. Eğitim sistemleri içinde de yabancı dil öğretimi bulunmakta olup, öncelik anadilin öğretilmesidir (Saville-Troike & Barto, 2017). Örneğin; ülkemizde yaygın olarak öğretilen yabancı dil İngilizce olmakla beraber, çocukların yabancı dil olarak yaygın bir biçimde İngilizce öğrendiği görülmektedir. Öğrenciler anadil öğrenim sürecini tamamladıktan sonra yabancı dil öğrenmektedir. Yabancı dil tanımlarında görüldüğü gibi öğrencilerin anadillerini öğrendikten sonra edinmeye çalıştıkları her yeni dil ikinci dil olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu kapsamda anadil ile yabancı dil arasındaki en büyük ayrımın hedef dil becerisi olduğu görülmektedir. Nitekim anadil becerisinin öğretimi aynı zamanda hedef dilin öğretimi olarak karşımıza çıkmaktadır. Yabancı dil öğretimi ise hedef dil öğretiminin devamında gerçekleşmektedir.

Ülkemizde de yabancı dil öğretimi eğitim alanında çok sık tartışılan konulardan biridir. Ülkemizin Avrupa Birliğine girme şartlarından biri de en az iki yabancı dili belirli bir düzeyde konuşmasıdır. Bu yüzden İngilizcenin yanı sıra en çok rağbet gören dil Almanca olduğu için birçok lisede ikinci yabancı dil olarak verilmektedir. Anadil dışında ikinci bir dil öğretim sürecinin özellikle Avrupa Birliği ülkelerinde oldukça yaygın olduğu görülmektedir. Bu konudaki önemli etkinlikler aşağıda maddeler halinde açıklanmıştır;

- İkinci bir dil öğrenmenin toplumda daha yaygın hale getirilmesi,
- Öğretmen yetiştiren eğitim kurumlarında yabancı dil öğretiminin yaygın hale getirilmesi, kuramsal ve uygulama boyutlarının tartışılması,
- Çok dilli öğretim araçlarının ve ders materyallerinin geliştirilmesi,

- Gerek anadil gerekse de ikinci dil öğrenme sürecindeki deneyimlerden nasıl faydalanılacağının araştırılması (Bartnizky & Speck-Hamdan, 2005; Hölscher ve ark., 2006).

Oyun ve Oyunun Eğitsel Önemi, Yabancı Dil Öğretimine Katkısı

Oyunlar hem ders içi etkinlik olarak kullanılan hem de ders dışı zamanlarda öğrencilerin aktif katılım sağladığı aktiviteler arasında yer almaktadır. Özellikle okul öncesi eğitim kademesi ile ilkokullarda oyunların öğrencilerin gelişimine katkı sağladığı belirtilmektedir. Yabancı dil öğretim sürecinde de hem dijital oyunlardan hem de malzeme gerektiren farklı oyunlardan yararlanıldığı bilinmektedir. Ortaöğretim kademesinde ise genellikle yabancı dil öğretiminde dijital oyunlardan faydalanıldığı göze çarpmaktadır. Ders içi etkinliklerde sıklıkla kullanılan oyunların başında dilbilgisini geliştirmeye yönelik etkinliklerin, kelime oyununun, Küp ve Cenga Oyununun geldiği görülmektedir. Oyunun öğrenci motivasyonunu artırmasında, dersin daha eğlenceli hale gelmesinde etkili bir yöntem olarak kullanıldığını biliyoruz. Oyunun öğrenmede ne gibi katkılar sağladığını uygulayacağımız ‘’Cenga ve Küp Oyunu’’ ile gözlemlerimi uygulama sonunda verilere dayanarak ispatlayacağım. Bu oyun hem dilbilgisi becerilerinin hem de dört temel dil becerisi olan konuşma, okuma, dinleme ve yazma becerilerinin gelişmesine destek olmaktadır. Bilindiği gibi derslerde sunulan oyunlar genellikle öğrencilerin derslere aktif katılımlarına destek olmaktadır. Oyun esnasında öğrenciler yaşayarak ve uygulayarak öğrenmektedir. Oyun sayesinde öğrenme kolay hale gelmekte, öğrenilen bilgilerin kalıcılık düzeyi yükselmekte, öğrenci derslere daha fazla motive olmakta ve öğrenciler derslerde kendilerini daha rahat ifade edebilmektedir. Kısa süreli oyunlar özellikle yabancı kelime öğretiminde yaygın olarak kullanılmaktadır. İkinci dil öğretim sürecinde uygulanacak bu çalışmada kullanılacak oyun sayesinde derslerin daha eğlenceli hale gelmesi beklenmektedir. Bu süreçte oyun etkinliklerinin etkili bir biçimde yürütülmesi için birtakım özelliklere sahip olması gerekmektedir. Oyunların etkili olması için aşağıdaki özelliklere sahip olması gerektiğine vurgu yapılmaktadır;

- Oyunların eğlenceli olduğu kadar öğretici de olması gerekmektedir.
- Oyunlar mutlaka öğrenciler tarafından beğenilecek şekilde tasarlanmalıdır.
- Kolay, anlaşılır ve uygulanabilir oyunlar tercih edilmelidir.
- Oyunların öğretim hedeflerine uygun seçilmesi gerekmektedir.
- Mümkün olduğu kadar az materyale sahip oyunlar tercih edilmelidir.
- Oyunlar hedefe uygun tarzda olmalıdır.
- Seçilen oyunların öğrenci seviyesine uygun olmasına özen gösterilmelidir.
- Oyunlar ne çok uzun de de çok kısa tutulmalıdır.
- Uygulanacak oyunların hem bireysel hem de grup çalışmasına uygun olması gerekmektedir (Kara, 2010: 411).

Gürsoy & Arslan’a (2011) tarafından yapılan çalışmada yabancı dil öğretim sürecinde kullanılacak oyunların aşağıdaki özelliklere sahip olması gerektiği belirtilmiştir;

- Mümkün olduğu kadar tüm uyarıcıları harekete geçiren oyunlar tercih edilmelidir.
- Oyun içerikleri öğrenilen bilgilerin günlük hayatta da kullanılmasına elverişli olması gereklidir.
- Kısa etkinliklerden meydana geldiği için mümkün olduğu kadar temel seviyede verilen eğitimlerde oyunlardan yararlanılmalıdır.

- İlerleyen süreçte orta ve ileri seviyede dramatizasyon ve rol alma oyunları uygulanabilir.
- Mümkün olduğu kadar öğretmen merkezli oyunlardan ziyade öğrenci merkezli oyunlardan faydalanılmalıdır.
- Anlatılan her konunun ardından konuyu pekiştirecek oyun etkinlikleri tasarlanmalıdır.

Wan-Er'e (2008) tarafından yapılan çalışmada bazı oyunların öğrencilerde ilgi oluşturduğu, bazı oyunların ise öğrencilerde kaygıya neden olduğu belirtilmiştir. Oyunların etkili olması için öğrencilerde merak uyandırması önemli bir konudur. Yabancı dil öğrenme sürecinde öğrenciler genellikle oyundaki rollerine odaklandıkları için yabancı dili rahat kullanma durumu ikinci plana atılmaktadır. Söz konusu olumsuz yönlerine karşılık yabancı dil öğretiminde oyunların temel yararları aşağıdaki gibi sıralanmaktadır;

- Aktif olarak derse katılmayan öğrencilerin de derslere aktif bir biçimde katılımları sağlanır.
- Derslerde oyun etkinliklerinin kullanımı derse olan dikkati arttırır.
- Oyun sayesinde derslerde gerçek bir iletişim ağı oluşturulur.

Yukarıda belirtilen avantajlı yönlerinin yanında derslerde oyun etkinliklerinden yararlanılmasının birtakım dezavantajlı yönleri de bulunmaktadır. Söz konusu dezavantajlar aşağıdaki gibi sıralanmaktadır;

- Oyunlar aynı zamanda sınıfın gürültülü olmasına neden olmaktadır.
- Oyunlarda her zaman kontrolün sağlanması mümkün değildir.
- Oyunlar ciddi bir hazırlık süreci gerektirmektedir.
- Oyun yerinin uygun olmaması oyundan elde edilecek verimi azaltmaktadır.
- Oyunda rol dağılımını sağlamak her zaman mümkün değildir.
- Oyunlarda bazen katılımcı sayısının uygun olmaması söz konusudur (Er, 2008).

Yabancı dil öğretim sürecinde kullanılan birçok yöntem bulunmaktadır. Söz konusu yöntemlerin seçim sürecinde öğrencilerin yaş grupları, öğrencilerin bireysel farklılıkları, hedeflenen konu ve geliştirilmesi planlanan beceriler dikkate alındığı görülmektedir. Kullanılacak yöntemlerin eğlenceli ve öğrencilerin dikkatini çekecek içeriklere sahip olması da önemli konular arasında yer almaktadır. Literatürde yer alan araştırmalarda yabancı dil öğretiminde oyun etkinliklerinden yararlanılmasının öğrenci başarısını, derse olan ilgili, başarı güdülenmesini ve ders motivasyonunu olumlu yönde etkilediği belirtilmektedir. Okul yaşamında öğrenci motivasyonunu arttıran bir unsur olduğu için oyunların üzerinde sıklıkla durulduğu göze çarpmaktadır. Ancak her derste oyunların uzun süreli uygulanmaması gerektiği, mevcut ders planı için oyunlar ile diğer öğretim yöntemleri arasında uyum olması gerektiği belirtilmektedir. Münih'teki Devlet Okul Pedagojisi Enstitüsü'nün yayımladığı Öğretim Programı ve Materyaller'de (1982) oyun etkinliklerinin öğrenci gelişimi açısından önemli bir yere sahip olduğu belirtilmektedir. Oyun sayesinde öğrencilerin yaşadıkları sosyal çevreyi etkili bir biçimde öğrenmesi mümkün hale gelmektedir. Oyun ile öğrencilerin sosyal ilişkileri gelişmekte, yaratıcılık düzeyi artmakta ve yaşadığı sosyal çevreye uyum sağlama becerisi gelişmektedir. Bu nedenle oyunlar birer öğrenme aracıdır ve ders hedeflerine uygun bir etkinliktir. Oyunun temel hedefleri ise aşağıdaki gibi ifade edilmiştir;

- Oyun ile materyaller ve işlevler konusunda bilgi edinme,
- Oyun sayesinde eylem ve nesnelere anlam yükleme,

- Oyun içinde roller üstlenme,
- Oyunda belirtilen kurallara uygun hareket etme,
- Oyun içinde yer alan oyuncaklar ile oynama,
- Oyun mekanını şekillendirme/donatma ve kullanma.

Eğitim Aracı: Cenga ve Küp Oyunu

İkinci yabancı dil dersinde ''Düzenli ve Düzensiz Fiil Çekimi'' konusunu bu oyunu kullanarak derste aktif katılımı sağlamayı, dersi daha eğlenceli hale getirmeyi ve oyunun dil bilgisi öğretimi üzerindeki etkisini göstereceğiz. Bu oyun ortaöğretim kurumlarında diğer sınıf düzeylerinde de kullanılabilir.

a) Oyunu oluşturan parçalar

50 parçadan oluşan Cenga ahşap parçaları ve fiil listesinin yazılı olduğu kartlar, bir kutu, dakikayı ayarlamak için saat, bir tane küp. Ahşap parçalar üzerine 1-100 arası sayılar rakam olarak yazılıdır. Her bir kartta ise düzenli ve düzensiz fiiller yer almaktadır. Küp üzerinde ise Almanca şahıs zamirleri bulunmaktadır. Oyun iki veya daha fazla grup arasında oynanabilir. Sınıf içinde uyguladığımız etkinliği iki grup olarak gerçekleştireceğiz.

b) Oyunda Kullanılacaklar

Oyun uygulamasında aşağıdakiler kullanılmıştır. Etkinliğin hedefine göre uygulama yapılmıştır.

- Oyun parçaları
- Cenga ve Küp oyunun hazırlanışı
- Oyunun kuralları
- Kelime listesi

c) Cenga ve Küp Oyununun Hazırlanışı

1. Düz bir masa üzerine Cenga parçaları üst üste gelecek şekilde yerleştirilir.

2. Bir kutu içinde düzenli ve düzensiz fiillerden oluşan kartlar karıştırılarak konulur.

3. Saat ayarlaması yapılır. Her öğrencinin fiil çekimini yapabilmesi için iki dakika süre verilir.Öğrenci süre içerisinde fiil çekiminin doğrusunu yazana kadar denemeler yapabilir.

4. Sınıf iki gruba ayrılır. Sınıf mevcuduna göre daha fazla sayıda grup oluşturulabilir.

5. Puanlamaları yapmak ve öğrencinin tahtaya fiil çekimini yazabilmesi için bir adet tahta kalemi kullanılır. Bunun için grup içerisinden bir öğrenci görevlendirilir.Öğrenci kronometre ayarlaması yapar, puanı tahtaya yazar.Öğretmen sınıf kontrolünü sağlar.Ayrıca öğrencinin doğru yapıp yapmadığını takip eder.

6. Küpün üzerine Almanca şahıs zamirleri yazılır.

d. Cenga ve Küp Oyununun Kuralları

1. Önce oyunun ne kadar sürede oynanacağı belirtilir.

2. İki ve daha fazla grup oluşturulabilir.

3. Biz uygulamamızda iki grup oluşturduk. Masanın etrafına her gruptan birer kişi çağırılır.

4. Gruptan seçilen öğrenci kutudan bir kart seçer. Önce kartta yazılı olan kelimeninAlmancasını, daha sonra Türkçesini söyler ve fiilin düzenli ya da düzensiz fiil olup olmadığını belirtir. İkinci adımda küpü fırlatır. Hangi şahıs zamiri geliyorsa ona göre çekimini tahtaya yazması istenir. Doğru bir şekilde yaparsa grubuna bir puan kazandırır ve Cenga parçasından bir tane çekmesi istenir. Cenga parçaları üzerinde yazılı olan sayının Almancasını söylemesi istenir. Sayılar daha önce öğretildiği için öğrencilerin bu konuda hazır bulunuşları vardır.

5. Fiil çekimini istenen süre içerisinde şahsa göre çekimini yapamazsa puanı karşı taraf alır. Cenga parçalarının devrilmesi önemli değildir. Önemli olan öğrencinin fiil çekimini yapabilmesidir. Parçalar yedekte tutulan öğrenci tarafından yeniden dizilebilir.Bu sürede kornometre durdurulur.

6. Oyunu yöneten öğretmendir. Puanlama tahtaya yazılır.

7. Sınıftaki bütün öğrencilerin katılımı sağlandıktan sonra tüm puanlamalar yapılır ve kazanan grup açıklanır.

8. Oyun sonunda tüm katılımcılara teşekkür edilerek oyun bitirilir. İstenirse kazanan grup için küçük bir ödüllendirme yapılabilir.

Uygulama

Uygulama ile ilgili genel bilgiler aşağıda yer almaktadır. Etkinliğin uygulandığı eğitim kurumu: Ertuğrul Gazi Anadolu Lisesi, Kapaklı, Tekirdağ. Bu eğitim kurumunda İngilizce birinci yabancı dil ve Almanca ikinci yabancı dil olarak öğretilmektedir.

Etkinliğin hedef: Cenga ve Küp oyununu kullanarak düzenli ve düzensiz fiil çekimini öğretmek, oyun yöntemi kullanılarak ikinci yabancı dilde dilbilgisi öğretmeyi daha anlaşılır bir şekilde ortaya koymak. Ayrıca kelime bilgisi gelişimine katkıda bulunmak.

Etkinlik konusu: Düzenli ve düzensiz fiil çekimi

Süre: 80 dakika (Her bir öğrenci için 2 dakika)

Katılımcıların dil düzeyi: Türkçe anadil, Almanca ikinci yabancı dil. Katılımcılar bir yıldır Almanca öğrenmektedir.

Katılımcı sayısı: 36 dokuncu sınıf öğrencisi, bir ders öğretmeni

Etkinlik yeri: Sınıf

Eğitim aracı: Cenga ve Küp Oyunu

Diller: Türkçe ve Almanca

Değerlendirme

Yabancı dil öğretim sürecince öğrencilerin dilbilgisi kurallarını etkin bir şekilde öğrenmelerinde oyun etkinliklerinden yararlanılmıştır. Araştırma kapsamında ön-son test çalışma deseninden yararlanılmıştır. Araştırma kapsamında iki farklı sınıfta yer alan

öğrencilerin başarı düzeyleri oyun yönteminden yararlanılarak incelenmiştir. Bunun yanında oyun etkinliklerinin yürütüldüğü sınıfta öğrenci gelişimleri gözlem yoluyla da değerlendirilmiştir.

Oynayarak oyun kameraya alındı ve fotoğraflar çekildi. Ayrıca okul sayfasında etkinliğin videoları paylaşıldı ve birçok kişiden olumlu yanıt alındı. Diğer ikinci yabancı dil öğretmenlerinin de ders içi aktivite olarak kullanabileceği söylendi. Araştırmaya katılan öğrenciler oyun süreçlerinde fiil çekimlerini büyük oranda yapmaya çalışmıştır. Fiil çekimlerinde yer alan önemli noktalar oyunlar ile öğrencilere sunulmuş, aynı zamanda öğrencilere sayıları öğrenme sürecinde hatırlatmalarda bulunulmuştur. Araştırmada öğrenciler oyunların işlevselliği hakkında da bilinçlendirilmiştir. Araştırmada ulaşılan sonuçlar aşağıda özetlenmiştir.

- Öğrencilerin yapılan eylemleri anlamlandırma becerileri gelişmiştir. Öğrenciler fiil yazılan kağıtları çekerek kelime becerileri ile dilbilgisi becerilerini geliştirmeye çalışmışlardır.
- Küp çevirme ve Cenga oyunlarını uygulama sürecinde öğrenciler birtakım roller üstlenmiştir. Öğrenciler oyun sürelerini etkili bir biçimde kullanmış ve stres yönetme becerilerini geliştirmiştir.
- Oyunların kurallarına uygun şekilde oynanması için öğrenciler büyük gayret göstermiştir.
- Oyunlar araştırmacının öngördüğü kurallara ve içeriğe göre oynanmıştır.

Sınıf içi uygulamalarda grup desteği sağlanmış ve oyunların masalarda oynanması için etkinlikler sınıf ortamında gerçekleştirilmiştir.

- Katılımcılardan kendini yalnız hisseden görülmemiştir. Bütün katılımcılar puan almak için gayret gösterdi.
- Her bir öğrenci kendine güvenerek oyuna katılmıştır.
- Oyunlara katılan öğrenciler topluluk önünde sahip oldukları heyecanı yenmiştir. Bunun yanında öğrenciler kısa zaman dilimi içinde yüksek puan elde edebilmeyi öğrenmiştir.

Verilerin Analizi

Yürütülen bu çalışma kapsamında veri analizleri SPSS 26.0 programından yapılmıştır. Analiz sürecinde öncelikli olarak analizde parametrik ya da non-parametrik analiz tekniklerinden hangisinin kullanılacağının belirlenmesi gerekmektedir. Bunun belirlenmesi de verilerin normal dağılıma uygunluğunun test edilmesi ile mümkündür. Bu kapsamda verilerin normal dağılım sağlama durumları Kolmogorov-Smirnov analizi ile test edilmiştir. Ortaya çıkan sonuçlara göre verilerin çarpıklık-basıklık katsayılarının ±2,0 arasında olduğu bulunmuş (George & Mallery, 2019), bu kapsamda verilerin normal dağılım sergilediği belirlenmiştir. Veriler normal dağılım sağladığı için bağımlı iki grup karşılaştırılmasında gruplarda Bağımlı Gruplarda t Testi (Paired Samples T- Test) analizinden yararlanılırken, iki bağımsız gruba ait puanların kıyaslanmasında t-testi (Independent sample t-testi) uygulanmıştır.

Elde edilen değerlerin anlamlı olup olmadığının yorumlanmasında 0.05 anlamlılık düzeyi ölçüt olarak kullanılmıştır.

BULGULAR

Çalışmanın bu bölümünde araştırma kapsamında elde edilen bulgulara yer verilmiştir.

Tablo 1. Öğrenci Notlarının Betimsel İstatistiklerinin Sınıflara Göre Dağılımı

Sınıflar	9 A Sınıfı					9 G Sınıfı				
Sınavlar	Min	Max	Median	$\bar{X}$	Ss	Min	Max	Median	$\bar{X}$	Ss
1 Sınav	35	95	75	72,24	15,96	30	100	70	69,52	18,55
2 Sınav	50	100	90	85,86	14,94	50	100	85	82,58	15,75

Tablo 1'e göre 9 A sınıfının 1.sınavdan aldığı not 35 ile 95 arasındadır ve not ortalaması 72,24 ± 15,96'dır. 9 A sınıfının 2.sınavdan aldığı not 50 ile 100 arasındadır ve not ortalaması 85,86±14,94'tür. 9 G sınıfının 1.sınavdan aldığı not 30 ile 100 arasındadır ve not ortalaması 69,52±18,55'tir. 9 G sınıfının 2.sınavdan aldığı not 50 ile 100 arasında ve not ortalaması 82,58±15,75'tir.

Tablo 2. Sınıflara Göre Öğrencilerin Notlarının Normal Dağılıma Uygunluğuna İlişkin Bulgular

Sınıf	Sınavlar	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk			Çarpıklık	Basıklık
		İstatistik	sd	p	İstatistik	sd	p		
9-A	**1.sınav**	0,19	29	0,01	0,92	29	0,03	-0,77	-0,37
	2.Sınav	0,23	29	0,00	0,85	29	0,00	-1,06	0,12
	Fark	0,191	29	0,008	0,935	29	0,074	-0,034	1,229
9-G	**1.sınav**	0,09	31	,200*	0,97	31	0,45	-0,23	-0,67
	2.Sınav	0,18	31	0,01	0,89	31	0,00	-0,75	-0,53
	Fark	0,127	31	0,20	0,961	31	0,311	0,587	0,294

Tablo 2'e göre öğrenci notlarının normal dağılım gösterip göstermediğini belirlemek için Kolmogorov Smirnov testi sonuçlarına bakılmış, normal dağılım eğrisinin çizildiği histogram, normal Q-Q grafiği ve box-plots incelenmiştir. Verilerin çarpıklık-basıklık katsayılarının ±2,0 arasında olmasından (George & Mallery, 2010), normal kabul edilmiştir. Verilerin çarpıklık-basıklık katsayılarının ±2,0'dan büyük olan ve histogram grafiklerine normal dağılım göstermeyenlerde normal dağılım olarak kabul edilmemiştir.

Öğrenci Notlarına Analizine ilişkin Bulgular

Tablo 3. 9/A Sınıfı Öğrencilerin Notlar Arası ilişkinin İncelenmesi

	Sınavlar	n	$\bar{X}$±Ss	t	Sd	p
9/A sınıfı	Sınav 1	29	72,24±15,96	-4,45	28	0,001**
	Sınav 2	29	85,86±14,94			

**P<0,05* ***P<0,01* *Paired Samples Test*

9/A sınıfı öğrencilerinin 1. sınav notlarının ortalaması 72,24±15,96 iken 2. sınav notlarının ortalaması 85,86±14,94"tür. Öğrencilerin konu anlatımından öncesi ve sonrası not ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir (t=-4,45 p<0,01). Öğrencilerin 2 sınav notları istatistiksel olarak daha yüksektir.

Tablo 4. 9/G Sınıfı Öğrencilerin Notlar Arası ilişkinin İncelenmesi

	Sınavlar	n	$\bar{X}$±Ss	t	Sd	p
9/G sınıfı	Sınav 1	31	69,51±18,55	-4,72	30	0,00**
	Sınav 2	31	82,58±15,75			

**P<0,05 **P<0,01 Paired Samples Test*

9/G sınıfı öğrencilerinin 1. sınav notlarının ortalaması 69,51±18,55iken 2. sınav notlarının ortalaması 82,58±15,75"tir. Öğrencilerin oyun öncesi ve sonrası not ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir (t=-4,72 p<0,01). Öğrencilerin 2. sınav notları istatistiksel olarak daha yüksektir. Aynı zamanda Oyun oynayarak yapılan sınavlar sınav sonucunu artırmaktadır.

Tablo 5. Notlardaki Değişimin Öğrencilerin Sınıflarına Göre İncelenmesi

	Sınıf	n	$\bar{X}$±Ss	t	Sd	p
Sınavlardaki Değişim	9-A Sınıfı	29	13,63±16,47	0,14	58	0,89
	9-G Sınıfı	31	13,07±15,43			

**P<0,05 *Independent sample t-testi*

Tablo 5'e göre sınavlardaki değişim öğrencilerin sınıflarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermemektedir (t=0,14 p>0,05).

9/A sınıfına konu anlatılmış, oyun uygulaması yapılmamıştır.9/G sınıfına ise konu anlatılmış. Oyun uygulaması yapılmıştır. Her iki gruba da iki sınav yapılmıştır.9/G sınıfına

1.sınavda konu anlatılmış, 2. Sınavda öncesinde oyun oynatılmış ve sonrasında sınav yapılmıştır. Analizlere bakarak sınıf başarısının ilk sınava göre arttığını söyleyebiliriz. Oyunun dilbilgisi öğretiminde başarıyı artırdığını söylemek mümkündür.

Ancak 9/A sınıfı için her iki sınav öncesinde sadece konu anlatılmış oyun oynatılmamıştır. Bu grupta da 2.sınavda başarının arttığını görmekteyiz. İki grup ta karşılaştırıldığında başarı oranlarının artmasında büyük farklılıklar gözlenmemiştir. Ancak grupları ayrı olarak değerlendirdiğimizde oyunun başarıyı artırmada etkisi olmuştur. Oyun oynanmadan sadece konu anlatımı yapılarak da öğrenci başarısı artırılabilir.

Oyunun uygulanmasındaki amaç ikinci yabancı dil dersinde dilbilgisini öğretmede oyun yönteminin etkili bir şekilde kullanımı sağlamanın ve başarıyı artırmanın yanı sıra öğrenmeyi somut olarak da göstermek, öğrencinin derse olan ilgisini artırmaktır. Analiz sonunda oyunun başarıyı artırdığını söyleyebiliriz.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Yabancı dil derslerinin daha iyi öğretilmesi ve geliştirilmesi için bu tarz oyunların ders içi aktif katılımı sağlamada etkisi olduğu düşünülmektedir. Uygulama yaparken bu sonuç gözlemlenmiştir. Bu noktada öğrencilerin ikinci yabancı dili öğrenirken de somut öğrenmenin önemine dikkat çekilmelidir. Öğrenmeyi kalıcı hale getirmek, ezberci yöntemle olmamalıdır.

Özellikle ikinci yabancı dil olarak ortaöğretim kurumlarında Almanca öğretilmektedir. Fakat öğrenciler tarafından yeterli ilgi gösterilmemektedir. İkinci yabancı dilin önemini daha iyi vermek istiyorsak bu tarz oyunlar okullarda ve fakülte eğitimlerinde artırılmalıdır. Dersler etkinliklerle daha eğlenceli hale getirilmelidir. Dil öğrenmenin çok zor olmadığı uygulamalarla anlatılmalıdır.

KAYNAKLAR

Bartnitzky, H. (2005). Die rechte weis aufs kürtzist lesen zu lernen "Oder: Was man aus der Didaktik-Geschichte lernen kann. *Schatzkiste Sprache*, *1*, 14-46.

Benati, A. G., & Angelovska, T. (2016). *Second language acquisition: A theoretical introduction to real world applications*. Bloomsbury Publishing.

Coskun, H. (2008). Türkiye'de ikinci yabancı dilin oyun yoluyla etkili öğretimi. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 73-89.

Doughty, C. J., & Long, M. H. (2003). Optimal psycholinguistic environments for distance foreign language learning. *Language Learning & Technology, 7*(3), 50-80.

Ellis, N. C. (2008). The dynamics of second language emergence: Cycles of language use, language change, and language acquisition. *The Modern Language Journal*, *92*(2), 232-249.

George, D., & Mallery, M. (2010). *SPSS for Windows step by step: A simple guide and reference, 17.0 update (10a ed.)*. Boston: Pearson

George, D., & Mallery, P. (2019). *IBM SPSS statistics 26 step by step: A simple guide and reference*. Routledge.

Güleryüz, H. (2008). *Dil ve anadil*. Aziz Atilla Tazebay, Süleyman Çelenk (Editörler). Türkçe öğretimi: İlke-yöntem-teknikler (s. 311-329). Maya Akademi.

Güneş, F. (2013). *Türkçe öğretimi: Yaklaşımlar ve modeller*. Ankara: Pegem Akademi.

Gürsoy, A., & Arslan, M. (2011, May). Eğitsel oyunlar ve etkinliklerle yabancılara Türkçe öğretim yöntemi. In *1st International Conference on Foreign Language Teaching and Applied Linguistics Sarajevo,* 177, 185-187.

Hölscher, C., Meilinger, T., Vrachliotis, G., Brösamle, M. ve Knauff, M. (2006). Up the down staircase: Wayfinding strategies in multi-level buildings. *Journal of Environmental Psychology, 26*(4), 284-299.

İşcan, A. (2011). Türkçenin yabancı dil olarak önemi. *International Journal Of Eurasia Social Sciences, 2*(4), 29-36.

Kara, M. (2010). Gazi üniversitesi TÖMER öğrencilerinin türkçe öğrenirken karşılaştıkları sorunlar ve bunların çözümüne yönelik öneriler. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, *8*(3), 661-696.

Larsen-Freeman, D., & Long, M. H. (2014). *An introduction to second language acquisition research*. Routledge.

Mitchell, R., & Myles, F. (2004). Using information technology to support empirical SLA research. *Journal of Applied Linguistics, 1*(2), 1-2.

Özel, S. (2010). Yabancılara Türkçe öğreten resmî kurumlarda dil bilgisi öğretimi. Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Ankara.

Peçenek, D. (2014). İkinci dil edinimi (araştırması) ve yönlendirilen ikinci dil edinimi alanlarına genel bir bakışı. *Dil Dergisi*, 7-8.

Sallabaş, M. E. (2012). Türkçeyi yabancı dil olarak öğrenenlerin konuşma kaygılarının değerlendirilmesi. *Electronic Turkish Studies, 7*(3), 2199-2218.

Saville-Troike, M., & Barto, K. (2017). *Introducing second language acquisition*. Cambridge University Press.

Tatan, O. Ö. (2020). Yabancı dil öğretiminde oyunlar ile ilgili Türkiye'de yapılmış lisansüstü tezlerin incelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Yabancı Dil Olarak Türkçe Araştırmaları Dergisi,* 33-35.

Wan-Er, Z. (2008). Motivation And Language Learning In The Context Of China. *Sino-US English Teaching, 5*(4), 7-11.

EXTENDED ABSTRACT

"Language", which is the most important source of interaction between people in daily life, is very important in individual and social life. Therefore, the concept of language has been a subject of interest to many scientists and social scientists to date. It has been pointed out that language is a multi-dimensional, highly developed system, a thought tool that enables the transfer of desires, feelings and thoughts from one society to another in both written and verbal communication. (Özel, 2010). Concept of language; It is defined as people sharing their feelings, thoughts and observations with other people through signs or words. In this context, the language system consists of signs, sentences, words and sounds, and also includes some unique techniques, rules and elements. In this context, it becomes possible for people to interact with each other through communication using the elements that make up the language. (Güneş, 2013). In other words, language; It has been defined as a kind of tool that people use to convey their wishes, goals, feelings and thoughts. (Sallabaş, 2012).

Language skills form the basis of communication. Language consists of signs and various movements along with sounds. In the formation process of the language, in addition to the words that serve the purpose of communication, there are also elements such as stress, coughing, silence and intonation that give meaning to the word. While these elements support the language, they are also considered as elements that support the language. In order to establish healthy communication between people, the receiver and the source must speak the same language. Today, there are thousands of languages that allow people to communicate. (Güleryüz, 2008). In addition, mastering a foreign language other than the mother tongue means providing people with the vocabulary and grammar of that language, as well as being able to interact with people who speak the language in written or oral form by making use of words and structures. A person who wants to learn a foreign language must first master basic knowledge within the scope of the features of the language in question in order to improve both his grammatical and communicative skills. Therefore, from ancient times to the present day, people have been trying to learn various languages and instill their own languages to other individuals due to some economic, cultural, social and political factors. People who learn a different language other than their own mother tongue breathe the air of other cultures and at the same time convey their inner world to foreign individuals. In this context, in our age when the borders between countries begin to disappear with technological advances, knowledge of a foreign language has become an important factor in establishing inter-societal interaction and meeting different cultures (İşcan, 2011).

Foreign language teaching emerges as a subject of great emphasis today. This situation has paved the way for an increase in research on the methods and techniques used in foreign language teaching. The aim of this article is to show the effect of the game method on grammar teaching in second foreign language teaching. This article combined "Cenga" and "Cube Game" and applied it to the 9th grade students of Ertuğrul Gazi Anatolian High School in Tekirdağ / Kapaklı district. At the beginning, the definition of second foreign language teaching, its importance and what it is, the definition of the concepts of game and learning,

and the educational importance of the game are mentioned. Afterwards, the content of "Cenga" and "Cube Game" and how to apply them were explained. In the last section, the objectives of the game, the application was evaluated in line with observation, and some suggestions were made. In addition, before the application, two 9th grade classes were selected, a pre-game exam was administered to one of the classes, and an experimental and control group was created. One of the classes participated in the study as a control group and the other as an experimental group. The control group was taught a lesson, but no games were applied. The subject was explained to the experimental group and a game study was applied. After the study was completed, another exam was given to both classes. The notes received by the groups were evaluated. The before and after scores of the groups were compared. Thus, the effect of game study on grammar teaching while teaching a foreign language was tried to be proven. The subject is the conjugation of regular and irregular verbs in German. Within the scope of this study, data analyzes were made using the SPSS 26.0 program. In the analysis process, it is first necessary to determine which of the parametric or non-parametric analysis techniques will be used in the analysis. Determining this is possible by testing the suitability of the data for normal distribution. In this context, the normal distribution of the data was tested with Kolmogorov-Smirnov analysis. According to the results, the skewness-kurtosis coefficients of the data were found to be between ±2.0 (George & Mallery, 2010), and in this context, it was determined that the data exhibited a normal distribution. Since the data provided a normal distribution, t-test (Paired Samples T-Test) analysis was used in the groups to compare two dependent groups, while t-test (Independent sample t-test) was applied to compare the scores of two independent groups. A significance level of 0.05 was used as a criterion in interpreting whether the obtained values were significant or not.

As a result, it is thought that such games have an impact on ensuring active participation in the lesson in order to better teach and develop foreign language lessons. I observed this while practicing, and attention should be drawn to the importance of concrete learning when students learn a second foreign language. Making learning permanent should not be done by rote learning. German is taught especially in secondary education institutions as a second foreign language. However, there is not enough interest from the students. If we want to better emphasize the importance of the second foreign language, such games should be increased in schools and faculty education. Lessons should be made more fun with activities. It should be explained with applications that learning a language is not very difficult.