



T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
TOPLUMSAL DUYARLILIK PROJELERİ UYGULAMA VE ARAŞTIRMA
MERKEZİ
SONUÇ RAPORU

Proje Adı: Oyunlarla İngilizce
Proje Kodu: 2b7ad6bc-617e-4ee4-8a68-1dd3942f7bd2

Proje Danışmanı: (Danışman varsa yazınız)

Proje Yürütücüsü
Dr. Öğr. Gör. Meryem ODABAŞI

Nisan 2023
Erzurum

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	3
ABSTRACT	3
GİRİŞ	4
ETKİNLİK	4
SONUÇLAR	5
PROJE UYGULAMASINA AİT GÖRSELLER.....	5

ÖZET

İlkokul öğrencilerinin İngilizce dil öğrenimine motivasyon kazandırmak ve İngilizceyi eğlenceli bir şekilde öğrenmelerini sağlamak için, kutu oyunlarından oluşan bir etkinlik köşesi hazırlamak. Bu amaç, İngilizce öğrenmenin sadece zorunlu bir ödev değil, aynı zamanda eğlenceli bir deneyim de olabileceği fikrini aşılmasını hedeflemektedir. Bu projeye, öğrencilerin İngilizce kelime ve gramer yapısını oyun oynayarak öğrenmeleri sağlanacaktır. Ayrıca, etkinlik köşesi sınıfta öğrenciler arasında sosyal bir ortam yaratarak, arkadaşlarıyla birlikte İngilizce öğrenme deneyimlerini paylaşmalarına olanak sağlayacaktır. Bu sayede, öğrencilerin dil öğrenme yolculuklarında daha fazla motivasyon kazanmaları amaçlanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: İngilizce Oyun Materyalleri, Kutu Oyunları, Proje

ABSTRACT

To motivate primary school students to learn the English language and make learning English fun, we aim to create an activity corner consisting of board games. The goal is to instill the idea that learning English can be not only a mandatory assignment but also an enjoyable experience. With this project, students will be able to learn English vocabulary and grammar structures by playing games. Additionally, the activity corner will create a social environment in the classroom, allowing students to share their English learning experiences with their friends. This way, the aim is to help students gain more motivation on their language learning journey.

Keywords: English Game Materials, Board Games, Project

Etkinlik boyunca tüm fotoğraflarda kişilerin yazılı izni alınmıştır. İzni alınmayan görüntüler bulanık şekilde sunulmuştur. Bu konuda tüm sorumluluğun yürütücü ve araştırmacılara ait olduğunu beyan ederiz.

GİRİŞ

Bu proje ile ilgili gerekçe, öğrencilerin İngilizce dil öğrenimine motivasyon kazandırmak ve İngilizceyi eğlenceli bir şekilde öğrenmelerini sağlamaktır. Bu gerekçe, Sürdürülebilir Kalkınma Amacı 4 (SDG 4) ile ilgilidir. SDG 4, "Herkes için nitelikli, eşitlikçi ve kapsayıcı eğitim" hedefini kapsar. Bu hedef, tüm dünyadaki çocukların eşit ve nitelikli bir eğitim alma hakkına sahip olduğunu kabul eder. Bu amaç, öğrencilerin dil öğrenimini de içerir. Bu projenin hedefi, öğrencilerin İngilizce öğrenimine erişimlerini kolaylaştırmak ve İngilizceyi eğlenceli hale getirerek motivasyonlarını arttırmak için tasarlanmıştır. Bu sayede, öğrencilerin dil öğrenme yolculuklarına başlamalarına ve İngilizceyi günlük hayatlarında kullanmalarına yardımcı olunur. Ayrıca, proje sosyal bir etkinlik olduğundan, SDG 16 olan "Barışçıl ve kapsayıcı toplumlar" hedefine de katkı sağlar. Proje, öğrencilerin bir araya gelerek İngilizce öğreniminde birbirlerine destek vermelerini sağlar. Bu sayede, öğrencilerin dil öğrenme deneyimleri paylaşarak, birbirlerine yardımcı olunarak, daha kapsayıcı bir toplumun inşasına katkı sağlanır. Sonuç olarak, bu proje SDG 4 ve SDG 16 hedeflerine uygun olarak, eşitlikçi ve nitelikli bir eğitim sağlama amacıyla, sosyal bir etkinlik aracılığıyla öğrencilerin İngilizce öğrenimine motivasyon kazandırmayı hedeflemektedir.

ETKİNLİK

Araştırmanın Yapıldığı Yer ve Zaman: Şehit Üsteğmen İsmail Aksu İlkokulu'nda 24 Nisan 2023'te yapılmıştır. Bu projede yapılacak etkinlik, İngilizce öğrenmeyi eğlenceli hale getirmek için kutu oyunlarının kullanılmasıdır. Öğrencilerin ilgisini çekebilecek, eğlenceli ve interaktif oyunlar öğretmenin işbirliğiyle seçilip oynatılmıştır.

Kullanılan veya Dağıtım Yapılan Malzemeler:

Brainbox People At Work: Polyboard İngilizce Kutu Oyunu: Let's Challenge: Around the City: My Shopping List: Picture Bingo: Word Hunter:

Projenin Uygulanışı: Projenin çeşitli etkinlik aşamaları bulunmaktadır.

Etkinlik Programı:

Öğrencilere seviyelerine uygun bir hikaye ödünç verilir ve bu hikayeleri okumaları için zaman tanınır. Ayrıca, hikayelerin konusu hakkında kısa bir tartışma yapılır. Bu proje, bir ilkokul sınıfında gerçekleştirilecektir. Öncelikle, öğretmen veya projeden sorumlu kişi, uygun kutu oyunlarını seçecektir. Oyunlar seçildikten sonra, oyun materyalleri hazırlanacak ve öğrencilere sunulacaktır. Öğrenciler, farklı seviyelerde İngilizce bilgisine sahip olabileceği için, öğretmenler öğrencileri gruplara ayırabilirler. Her grup, birbirleriyle çalışarak oyunları oynayabilir ve İngilizce öğrenirken birbirlerine yardımcı olabilirler. Öğrencilerin oyunları oynaması sırasında, öğretmenler gözlem yaparak öğrencilerin İngilizce öğrenme ilerlemelerini takip edecektir. Bu ilerlemeler daha sonra, projenin etkililiğinin değerlendirilmesinde kullanılacaktır. Bu etkinlikler, öğrencilere eğlenceli bir İngilizce öğrenme deneyimi sunacak ve aynı zamanda İngilizce öğrenimine ilgi duymalarını sağlayacaktır.

SONUÇLAR

Sonuç olarak, Oyunlarla İngilizce projesi, İngilizce dilini öğrenmeyi eğlenceli ve etkili bir deneyim haline getirmeyi amaçladı. Proje katılımcılarının İngilizce dil becerilerini geliştirmelerine ve özgüvenlerini artırmalarına yardımcı olurken, İngilizce öğrenme sürecini keyifli hale getirmeyi başardı. Bu projeyi destekleyen herkese teşekkür ederiz ve gelecekte daha fazla dil öğrenme projesi için bu yaklaşımı sürdürmeyi planlıyoruz.

PROJE UYGULAMASINA AİT GÖRSELLER



