

TEKNOFEST

HAVACILIK, UZAY VE TEKNOLOJİ FESTİVALİ

EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ YARIŞMASI

PROJE DETAY RAPORU

PROJE ADI: E-Bilmenin Beş Hali

TAKIM ADI: Hayaller Ötesi

TAKIM ID: T3-23515-158

TAKIM SEVİYESİ: Ortaokul

DANIŞMAN ADI: Betül TEPE

İçindekiler

1. Proje Özeti (Proje Tanımı)

Eğitim ortamlarında kullandığımız oyun ile öğrenci bir taraftan sosyalleşmekte; diğer taraftan da öğrencinin benlik algısı gelişmektedir. Derslerde oynattığımız oyunlar ile öğrencinin o derse karşı olumsuz tutum ve tavrı değişmekte derste daha başarılı olduğu görülmektedir. Türkçe derslerinde sözlü anlatım, deyim öğretimi, drama çalışmaları önemli bir yere sahiptir. Ancak bunlardan sözlü anlatıma ve dramaya çok fazla yer verilmemekte; deyim öğretimi ise genellikle metin çalışmalarında yapılmaktadır. Buradan yola çıkarak Türkçe dersini daha zevkli hale getirmek için öğrencilerin Türkçe bilgilerini artırmak, ifade becerilerini geliştirmek, deyimleri öğretip beden dillerini kullanmalarını sağlamak; harfler, rakamlar ve sayılarla bağ kurmalarını sağlayarak resfebe yoluyla zihinsel becerilerini geliştirmek için böyle bir oyun tasarlanmıştır.

Araştırmada ön test ve son test olmak üzere tek gruplu deneysel desen kullanılmıştır. Araştırmanın evreni ortaokul yedinci sınıf düzeyinde 12 kız 8 erkek olmak üzere 20 öğrenci oluşturmaktadır. Veri toplama aracı olarak yirmi sorudan oluşan ve oyun kartlarında yer alan sorulardan seçilen çoktan seçmeli Türkçe Anlam Soruları(TAS), resfebe kartlarından seçilen yirmi tane resfebe sorusu ve oyun kartlarında yer alan deyimlerden oluşan Deyimler ve Anlamları Testi(DAS) yer almaktadır. Oyun oynattırmadan önce ön test çalışması yapılmış altı hafta boyunca oyun oynatılmış (80dak.6) daha sonra son testin uygulanmasıyla çalışma tamamlanmıştır.

Araştırmanın sonuçlarına göre oynattırılan oyun sayesinde öğrencilerin Türkçe bilgilerinin arttığı, resfebe kartları ile resimler ve imgeler yoluyla aktif düşünerek farklı bakış açıları geliştirdikleri ve yapılan informal gözlemler ile vücut dillerini daha iyi kullanmaya başladıkları, yaratıcılıklarının geliştiği ve dersten fazlasıyla keyif aldıkları gözlenmiştir.

2. Problem/Sorun:

Günümüzde gerek yapılandırmacı yaklaşıma dayalı çağdaş eğitim programının uygulamaya konulması gerekse derslerde oynattırılan eğitsel içerikli oyunların öğrenci başarısını artırması bu tarz çalışmaların yapılmasını gerekli kılmaktadır. Günümüzde Sunuş yoluyla öğrenmenin yerine geçen bu anlayışta, oyunlar çocuğu öğrenme sürecinde aktif kıldığı için eğitimin önemli bir parçası hâline gelmiştir. (Ulutaş,2011).Oyun tabanlı eğitim ortamında daha iyi öğrenme gerçekleştirilmektedir.

Öğretmenin, öğrencilerin gelişim düzeyine uygun bir şekilde dersi planlayıp uygulaması, öğrencinin akademik başarısına olumlu katkı sağlayacaktır. İlköğretimdeki öğrencilerin yaş grubu ele alındığında, öğrenciler oyun yaşındadırlar. Öğrencilere eleştirel düşünme, sorunları çözebilme, yaratıcı düşünme, araştırma-sorgulama, iletişimde bulunma becerilerini kazandıran Türkçe dersini sevdirmek mümkündür. Dersleri sadece pasif bir şekilde dinleyen aktif bir rol üstlenmeyen bir öğrencinin bu dersi sevmesi, olaylara farklı açıdan yaklaşabilmesi anlatım becerisinin gelişmesi beklenemez. İşte Türkçe dersinde oynattırılan eğitim içerikli oyunlar hem öğrencinin başarısını artıracak hem de eğlenerek öğrenme ortamı edinen öğrencide yaratıcı düşünme becerisi gelişecektir. (Güleryüz,2008).

Piyasada yapılandırmacı eğitimin gereği olarak pek çok oyun bulunmaktadır. Ancak öğrencilerin Türkçe bilgilerini ölçen, drama becerilerini geliştiren ve resfebe yoluyla yaratıcı düşüncelerini sağlayan bir yandan da kelime anlatımlarına katkıda bulunan ve kültürel hazinemiz olan deyimleri öğreten ve bu kazanımların hepsini bir oyunla vermeye çalışan bir materyal bulunmamaktadır. Bu durum çalışmanın önemine vurgu yapmaktadır.

3. Çözüm

Eğitsel oyunlar, gerek öğrenci gerekse öğretmen açısından öğretim sürecinin daha verimli geçmesi ve hedeflenen kazanımlara ulaşmada önemli bir öğretim tekniğidir. Öğrenci açısından değerlendirilecek olursa eğitsel oyunlar, dersi monotonluktan kurtaran, öğrenci dikkat ve motivasyon düzeyini arttıran, öğrenciye yaparak-yaşayarak öğrenme imkanı sunmanın yanında kalıcı öğrenmeye katkı sağlayan, eğlenirken öğrenme - öğrenirken eğlenme gibi önemli fırsatlar sunan ve böylelikle ders işleme süresini arttıran önemli bir öğretim tekniğidir. Öğretmen açısından değerlendirilecek olursa eğitsel oyunlar, farklı oyun türleriyle öğrencilerin farklı zekâ alanlarına kolayca hitap edebilme, bireysel farklılıkları değerlendirebilme, öğrenciyi derse aktif olarak katma ve öğretim sürecinde öğrencilerle birlikte eğlenerek öğretme gibi önemli fırsatlar sunmaktadır.(Hazar ve Altun 2018).

Hazırlanan bu çalışmada aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır.

1. Türkçe öğretiminde E-Bilmenin Beş Hali oyununun öğrencilerin Türkçe bilgisini arttırmaya katkısı var mıdır?
2. Türkçe öğretiminde Yapa-bilmenin Beş Hali oyununun öğrencilerin Kültür hazinemiz olan deyimler hakkındaki bilgilerini arttırmaya katkısı var mıdır?
3. Türkçe öğretiminde Yapa-bilmenin Beş Hali oyununun öğrencilerin zihinsel kabiliyetlerini geliştirmeye katkısı var mıdır?

Oyun öncesi ve sonrasında test uygulanmış; oyunun öğrenmeye olumlu yönde katkı sunduğu tespit edilmiştir.

Oyunun “Deyimler”, ”Sessiz Diyaloglar”, “Resfebe” ve “15 Kelime ile Anlat” bölümleri ile ilgili açıklamalar yapmak üzere Plotagon animasyon programı kullanılmıştır. Youtube kanalı açılmış karekod uygulaması oyuna yüklenmiştir. https://www.youtube.com/channel/UCR9hgqFthya_UxvmWutXGg adresini kullanarak bu görsel anlatımları izleyebilirsiniz.

Plotagon gibi animasyon programları öğrencilerin kendi çizgi filmlerini hazırlamalarına imkân sunmakta; hayal dünyalarını zenginleştirerek yaratıcı düşüncelerini artırmaktadır.



Oyun Kartları

Soru Kartları Sessiz Diyalog Kartları Deyimler Kartları Resfebe Kartları

<p>Aşağıdaki cümlelerin hangisinde öznel bir yargıya yer verilmemiştir?</p> <p>A) Çınar ağacının büyüklü dalları altında yemek yedik. B) Hava şu saatin olduğundan turistler bu kasabada tatil yapıyor. C) Denizizin eşsiz maviliğini saatlerce seyredirdi gençler. D) Yağmur laneleri sıcaktan kavrulmuş toprağa rahat bir nefes alınıyordu.</p> <p>27</p>	<p>Taç Giymek Ağı Sulanmak Makas Almak</p>	<p>Çam Devirmek</p>	<p>Onun İpi ile Kuyuya İnilmez</p>
<p>Aşağıdaki cümlelerde altı çizili sözcüklerden hangisi mecaz anlamda kullanılmamıştır?</p> <p>A) Kılan dâğı az daha yufkuyordu B) Topraklardan bereket fışkırdı C) Bu yolculuk size nereden esdi? D) Baş gözetle etsafi bir süre seyretti.</p> <p>39</p>	<p>Diş İpi Yağlı Güreş Dili Tutulmak</p>	<p>Onun İpi ile Kuyuya İnilmez</p>	<p>Onun İpi ile Kuyuya İnilmez</p>

15 Kelime ile Anlat Kartı

<p>15 Kelime</p>
<p>Naylon Kedi Sürahi</p>
<p>Eğitimsiz Sıcak Hamam</p>

Sorum	Çözüm	Eğitimdeki Katkısı
<p>Türkçe Dersinde genellikle öğrenciler pasif; öğretmen aktif rol almakta; bundan dolayı öğrenciler derse karşı olumsuz tutum ve tavır sergileyebilmektedir.</p>	<p>Türkçe dersiyle ilgili materyaller hazırlanarak ve gerektiğinde teknolojiyi de materyale entegre ederek öğrencileri aktif duruma getirebiliriz.</p>	<p>Hazırlanan materyal sayesinde öğrencilerin yaratıcı ve analitik düşünme becerisi gelişir. Teknolojiyi olumlu yönde kullanma becerisi edinirler.</p>

4. Yöntem

Araştırmada ön test ve son test olmak üzere deneysel desen kullanılmıştır. Deneysel desen araştırmacının kontrolü altında değişkenler arasındaki neden-sonuç ilişkilerini keşfetmek için gözlenmek istenen verilerin üretildiği araştırma alanıdır (Karasar, 2005).

Araştırmanın çalışma grubunu ortaokul yedinci sınıf düzeyinde 20 (12 kız;8 erkek) öğrenci oluşturmaktadır. Öğrencilerin Türkçe dersi akademik başarılarını ve Türkçe dersine yönelik motivasyonunu belirlemek amacıyla araştırmacı tarafından farklı veri araçları oluşturulmuştur.

Veri toplama aracı olarak yirmi beş sorudan oluşan ve oyun kartlarında yer alan sorulardan seçilen çoktan seçmeli Türkçe Anlam Soruları(TAS), resfebe kartlarından seçilen yirmi tane resfebe soruları(RES) ve deyim kartlarından seçilen otuz tane deyim eşleştirme soruları(DES) kullanılmıştır. Deyimler testi; Deyimler ve anlamlarını eşleştirmeye yönelik, öğrencilerin bilgilerini ölçmeyi amaçlayan eşleştirmeli sorulardan oluşmaktadır. Testin birinci bölümünde 7;ikinci bölümde 7;üçüncü bölümünde 8;dördüncü bölümde 8 olmak üzere toplam 30 soru bulunmaktadır. Birinci sütunda deyimler, ikinci sütunda anlamları yer almaktadır. Oyun oynattırmadan önce ön test çalışması yapılmış sonrasında altı hafta boyunca oyun oynatılmış(80dak.6) daha sonra son testin uygulanmasıyla çalışma tamamlanmıştır.

Tablo 1. Öğrencilerin Türkçe Anlam Soruları(TAS)Testinden Aldıkları Ön test – Son test Puanlar ve Ortalamaları

Oğrenci	ÖT	ST
Ö1	52	76
Ö2	52	80
Ö3	48	80
Ö4	48	76
Ö5	60	88
Ö6	64	100
Ö7	60	88
Ö8	68	84
Ö9	52	92
Ö10	52	88
Ö11	48	84
Ö12	52	88
Ö13	64	92
Ö15	68	100
Ö16	44	96
Ö17	52	92
Ö18	52	100
Ö19	52	92
Ö20	60	96
Ortalama	52.4	84.6

Öğrencilerin Türkçe Anlam Soruları(TAS)Testinden Aldıkları Ön test – Son test Puanlar ve Ortalamaları incelendiğinde gözle görülür bir artış olduğu gözlenmektedir.

Tablo 2. Öğrencilerin Resfebe Testinden Aldıkları Ön Test ve Son Test Puanlar

Öğrenci	ÖT	ST
Ö1	60	100
Ö2	55	90
Ö3	75	100
Ö4	65	95
Ö5	60	85
Ö6	75	95
Ö7	85	100
Ö8	65	85
Ö9	60	90
Ö10	70	95
Ö11	70	100
Ö12	50	80
Ö13	55	75
Ö15	75	90
Ö16	70	90
Ö17	65	100
Ö18	80	100
Ö19	75	95
Ö20	80	100
	1290	1765
Ortalama	64.5	88.25

Öğrencilerin Resfebe testinden aldıkları puanlar incelendiğinde son testten aldıkları puanlarda ciddi bir artış olduğu tespit edilmiştir. Öğrencilerin oyundaki resfebe kartlarına ilgi duyduğu görülmüş; dolayısıyla da bu durum başarılarının artmasına sebep olmuştur. Öğrencilerin resfebeye ilgi duydukları ve oyun sonrasında daha analitik düşünebildikleri; şekil ve sayıları daha iyi yorumlayıp kavradıkları görülmüştür.

Öğrencilerin Deyimler Testinden(DAS) aldıkları ön test ve son test puanları Tablo 3 şeklinde gösterilmiştir.

Tablo 3. Öğrencilerin Deyimler ve Anlamları(DAS) Testinden Aldıkları Ön Test ve Son Test Sonuçları

Öğrenci	ÖT	ST
Ö1	15	25
Ö2	18	25
Ö3	12	27
Ö4	12	28
Ö5	20	30
Ö6	10	24
Ö7	11	22
Ö8	17	30
Ö9	15	30
Ö10	12	25
Ö11	13	15
Ö12	14	15
Ö13	18	28
Ö15	22	28
Ö16	20	30
Ö17	20	30
Ö18	15	30
Ö19	13	21
Ö20	14	23
	291	486
Ortalama	14.55	24.3

Deyimler ve Anlamları Testinde toplam otuz soru bulunmaktadır. Testten en yüksek otuz puan alınabilmektedir. Ön test ve son test sonuçları ve ortalamaları karşılaştırıldığında öğrenci başarısında ciddi bir artış olduğu görülmektedir.

5.Yenilikçi (İnovatif) Yönü

Oyun oynattırmadan önce ve sonra ön test ve son test çalışmaları yapılmıştır. Oyun oynattırıldıktan sonra oynattırılan oyun sayesinde öğrencilerin Türkçe bilgilerinin arttığı, resfebe kartları ile resimler ve imgeler yoluyla aktif düşünerek farklı bakış açıları geliştirdikleri ve yapılan informal gözlemler ile vücut dillerini daha iyi kullanmaya başladıkları, yaratıcılıklarının geliştiği ve dersten fazlasıyla keyif aldıkları gözlenmiştir.

Türkçe derslerinde sözlü anlatım, deyim öğretimi, drama çalışmaları önemli bir yere sahiptir. Ancak bunlardan sözlü anlatıma ve dramaya çok fazla yer verilmemekte; deyim öğretimi ise genellikle metin çalışmalarında yapılmaktadır. Piyasada kelime oyunları, hafıza oyunları, drama oyunları vb. yer almaktadır. Fakat öğrencilerin Türkçe bilgilerini ölçen, drama becerilerini geliştiren ve resfebe yoluyla yaratıcı düşüncelerini sağlayan bir yandan da kelime anlatımlarına katkıda bulunan ve kültürel hazinemiz olan deyimleri öğreten ve bu kazanımların hepsini bir oyunla vermeye çalışan bir materyal bulunmamaktadır. Özellikle Plotagon programı kullanılarak hazırlanan çizgi film animasyonu da oldukça dikkat çekmektedir.

6.Uygulanabilirlik

Hazırlanan materyal öğrenciler tarafından çok sevilmiştir. Bu oyun sayesinde öğrencilere eğlenerek öğrenebilme ortamı sağlanmıştır. Tasarımı yapılan oyun matbaada basılmıştır. Matbaada çoğaltılarak yaygınlaştırılabilir. Ayrıca android üzerine sade, hızlı ve anında dönüt veren bir uygulama geliştirmeyi düşünmekteyiz. Plotagon programı kullanılarak hazırlanan animasyon oldukça dikkat çekmiştir.

7.Tahmini Maliyet ve Proje Zaman Planlaması

Oyunun matbaada basımı 250 tl' dir. Öğrencilerin Türkçe bilgilerini ölçen, drama becerilerini geliştiren ve resfebe yoluyla yaratıcı düşüncelerini sağlayan bir yandan da kelime anlatımlarına katkıda bulunan ve kültürel hazinemiz olan deyimleri öğreten ve bu kazanımların hepsini bir oyunla vermeye çalışan bu materyalin tasarımı yapıldı. Türkçe dersi ile ilgili anlama dayalı sorular, noktalama işaretleri, deyimler ve yazım kurallarıyla ilgili sorular olmak üzere 60(altmış) tane Türkçe soru kartı, 40(kırk) tane deyim kartı,40(kırk) tane sessiz diyalog kartı, otuz(30) tane 15 kelime ile anlat kartı, 60(altmış) tane resfebe kartı, Türkçe ve resfebe soruları için cevap anahtarı hazırlanmıştır. Oyunun kuralları belirlenmiştir. Tasarımı yapılan oyun matbaada basılmıştır.

İŞİNTANIMI/AYLAR	Eylül	Ekim	Kasım	Aralık	Ocak Şubat	Mart	Nisan	Mayıs
Hayaller Ötesi Takımının Kurulması	*							
Literatür Taraması	*	*						
Veri Toplanması ve Analizi		*	*					
Oyunun Tasarımı				*				
Proje Ön Raporu Yazımı					*			

Proje Detay Raporu Yazımı							*	*
---------------------------	--	--	--	--	--	--	---	---

8.Proje Fikrinin Hedef Kitlesi (Kullanıcılar):

Hazırlanan oyun ortaokul öğrencilerine hitap etmektedir. Bu materyal, Türkçe dersinde yaşanan bazı sıkıntılar dolayısıyla dersi eğlenceli hale getirmek için tasarlanmıştır.

9.Riskler

Projenin, gerek hazırlık esnasında; gerekse sonrasında risk taşıma gibi bir durumu söz konusu değildir.Projenin matbaada basımı 250 tl' dir.

10. Proje Ekibi

Takım Lideri: Asya MÜEZZİNOĞLU

Adı Soyadı	Projedeki Görevi	Okul	Projeye veya problemle ilgili tecrübesi
Asya MÜEZZİNOĞLU	Tasarımcı ve Takım Lideri	Ordu Dr.M. Hilmi Güler Bilim Sanat Merkezi	Proje yönetim ve tasarım tecrübesiyle liderlik yapmaktadır.
Mustafa Aras ÇOŞKUN	Takım Üyesi	Ordu Dr.M. Hilmi Güler Bilim Sanat Merkezi	Plotagon uygulamasıyla Çizgi film şeklinde sunum ve karekodları hazırlamak

Danışman: Betül TEPE

11.Kaynaklar

Güleryüz, Hasan (2008); Türkçe Öğretimi İlke-Yöntem-Teknikler, (Der.: A.Tazebay ve S. Çelenk), Maya Akademi Yayınları, Ankara, s.326

Hazar, Z., Altun, M. (2018). Eğitsel Oyunlara Yönelik Öğretmen Görüşleri ve Yeterliliklerinin İncelenmesi. CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 13 (1), 52-72.

Karasar. N. (2005).Bilimsel Araştırma Yöntemi.15. Baskı.Nobel Yayın Dağıtım.Ankara.

Ulutaş, A. (2011). Okul öncesi dönemde drama ve oyunun önemi. Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 4(6), s.233-242.