**ÖZET**

Yabancı dil öğrenirken, öğrencinin ilgisini ve dikkatini canlı tutma ve bunun sürekliliğini sağlama oyun ile mümkündür. Yabancı dil öğretirken sürekli aynı yöntem kullanılması kendilerinin sıkılmalarına ve dikkatlerinin dağılmasına neden olabilmektedir.

Oyunlar konuşma, yazma, okuma ve dinleme becerilerini geliştirmede bir pekiştireç görevi üstlenmektedir. Öğrenciler oyunlar oynadığı sürede, bir şeyler öğrendiklerini ve sınıfta olduklarını unutarak gerçek hayattaki gibi doğal davranma eğilimi göstermektedirler.

Öğrencilerin oyun oynarken oyunda başarılı olup olamayacağı üzerinde odaklandıklarını ve farkında olmadan hedef dili kullanmaktadırlar ve öğrenciler öğrenme endişesi taşımadan sadece dili kullanmaya ve başarıya ulaşmaya çalışırlar.

NE ÇIKARSA ZARFINA ile cümle kurma, kelimelerin zıt ve eş anlamlarını bulma, sorulara cevap verme, Türkçe- İngilizce İngilizce-Türkçe çeviri yapabilme becerilerini geliştirebilmek için bu oyunu tasarladık.

**PROBLEM**

Yabancı dil öğrenmek öğrencilerimiz için zordur.

**ÇÖZÜM**

Oyunlarla İngilizce dersindeki bazı konuların kolay ve kalıcı bir şekilde öğrenilmesini sağlamak.

**KONU ARAŞTIRMASI**

Oyun çocuk için ciddi bir uğraş, eğlence, öğrenme ve gelişim kaynağıdır. Oyun zorunluluk haline getirilmediği sürece, zevkli ve keyiflidir. Dünyanın her yerinde, her döneminde ve kültürde oyun oynanır.

Oyun sırasında öğrenciler amacı açık bir biçimde ortaya konmuş olan eğlenceli bir ortamda bulunurlar. Öğrenciler oyun ile o kadar iç içe olurlar ki, dil öğrenme ile karşı karşıya olduklarını bile unuturlar. Oyun ile öğrenme arasında sıkı bir bağ vardır.

Oyunlar, sözcük öğretimi, gramer ve yazım öğretimi yanı sıra sözcük öğretiminde de kullanılır. Bu tür oyunlar keyifli ve eğlenceli bir ortamda öğrenmeyi sağlar.

Bizde oyunumuzda öğrencilerimize eğlenceli ve etkin şekilde yabancı dili öğretmeyi amaçlıyoruz. Oyun içerisinde kullanacağımız kelimeler, cümleler, sorular, kelime kalıpları ve eşleştirmelerle öğrencilerin öğrendiklerini eğlenerek kalıcı hale getirmeleri amaçlanmıştır.

**NE ÇIKARSA**

**ZARFINA**

**UYGULANAN PROSEDÜR**

NE ÇIKARSA ZARFINA oyunu bir tahta zemin üzerine 36 tane zarftan içi boş bir kare oluşturacak şekilde dizilir. Her zarf bir birim değerindedir. Bu zarfların üzerine öğrencilerin o zarfın üstüne gelince ne yapması gerektiğini söyleyen; cümle yapma, çeviri yapma, doğru seçeneği bulma, kelimenin anlamını söyleme, kelimenin eş anlamlısını veya kelimenin zıt anlamlısını söyleme gibi öğrencilerin derslerden aşina olduğu talimatlar yazılır. Öğrenmenin seviyesini ölçebilmek ve oyunun içerine heyecan katabilmek için zarflar 4 farklı renkte olur ve her renk farklı zorluk derecesini belirler. Her talimat için dört farklı zorluk derecine uygun içerik hazırlanır. Hazırlanan içerikler kâğıtlara yazılarak zarfların içerine konulur

Oyunun oynanması için 1’den 6’ya kadar numaralandırılmış zar gerekmektedir. Bu zar öğrencilerin ne kadar birim gideceğini belirleyecektir. Öğrenciler başlangıç noktasından başlamak üzere zar atarak oyuna girerler. Üzerine geldikleri zarfın üstünde yazan talimatı okuyarak zarfın içinden rastgele bir kağıt seçip kağıttaki soruyu kum saati bitene kadar cevaplamaya çalışır. Kağıttaki soruya doğru cevap verirse oyuna başlarken attığı zarda gelen sayı kadar birim (zarf) ilerler. Eğer uygun cevabı veremezse geldiği birime geri döner. Bu şekilde tekrar başlangıç noktasına gelen ya da başlangıç noktasını geçen ilk öğrenci oyunu kazanmış olur.

**PROJE SONUCU**

Eğlenceli ve akılda kalıcı şekilde İngilizce dersi öğrenilir ve konular pekiştirilir.

**KULLANILAN MALZEMELER**

**\*Sert mukavva**

**\*Ufak renkli zarflar**

**\*A4 Kağıdı**

**\*Yapıştırıcı**

**\*Kum Saati**

**\*Zar**

**ÖNERİ VE DEĞERLENDİRME**

Tasarlanan bu projeden yararlanılarak İngilizce dersinde kelime bilgisi,çeviri yapabilme, gramer konularına hakimiyet gibi ana temaların öğrenilmesine katkı sağlaması ve kullanılan araç gereçlerle ders ortamının etkili, kalıcı ve zevkli geçerek öğrenmeyi kolaylaştırması sağlanmış olur.

**PROJE GÖREVLİLERİ**

Nurcan KILIÇ BİLGİN (İngilizce Öğretmeni)

Betül Nur ÜNLÜ (7/C Sınıfı Öğrencisi)

Ennur ÇINAR (7/C Sınıfı Öğrencisi)