

TEKNOFEST
HAVACILIK, UZAY VE TEKNOLOJİ FESTİVALİ
EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ YARIŞMASI
PROJE DETAY RAPORU

PROJE ADI
KELİME KÜPLERİ İLE DİL EĞİTİMİ

TAKIM ADI
TEKNOGIRLS

BAŞVURU ID
66406



İçindekiler

1. Proje Özeti (Proje Tanımı)	3
2. Problem/Sorun:	3
3. Çözüm	4
4. Yöntem	5
5. Yenilikçi (İnovatif) Yönü.....	8
6. Uygulanabilirlik	9
7. Tahmini Maliyet ve Proje Zaman Planlaması	9
8. Proje Fikrinin Hedef Kitle (Kullanıcılar):	10
9. Riskler	10
10. Kaynaklar	12



1. Proje Özeti (Proje Tanımı)

Son yıllarda, teknolojinin gelişimi, iletişim araçlarının çoğalması, ulaşım imkânlarının artması gibi etkenlere bağlı olarak dünya küresel bir köy haline gelmiştir (Yürekli, 2004; Sarıoğlu, 2005; Tosun, 2007; Ekinci, 2010; Arslan ve Coşkun, 2012; Kaypak, 2013). İnsanlar, farklı ülkelerdeki farklı milliyete sahip insanlarla aynı gün içinde görüşebilmekte ve iletişim kurabilmektedir. İhracat, ithalat, eğitim, sağlık ve teknoloji gibi konularda iş ve fikir alışverişinde bulunulan günümüz dünyasında ortak dil konuşma ihtiyacı kendini iyiden iyiye hissettirmektedir (Tosun, 2007; Demirkan, 2008; Arslan ve Coşkun, 2012, Doğru, 2014). Bu bağlamda, Genç (2012)'in yaptığı araştırma dikkate değerdir. Genç (2012), Türkiye'de hizmet veren bir personel temini web sitesinin dokuz günlük verilerini incelemiş ve iş dünyasının yabancı dilden beklentilerini araştırmıştır. Bu süre içerisinde üç bin iş ilanının incelendiği araştırmada, iş dünyasının eleman ararken yabancı dil beklentisinin çok yüksek olduğu sonucu ortaya konmuştur. Yabancı diller arasında İngilizcenin ön planda bulunduğunu aktaran Genç (2012), işverenlerin personel temin ilanlarında yaklaşık her iki meslektenden birinde İngilizce talebinin olduğunu, özellikle bilişim, üretim, sağlık ve telekomünikasyon sektörlerinde talebin yüksek olduğunu ifade etmektedir. Anlaşıldığı üzere Günümüz dünyasında ekonomik, sosyal, eğitim ve bilimin Lingua Franca'sı olan İngilizceyi öğrenmek artık kaçınılmaz bir durum haline gelmiştir. Ancak Türkiye'de İngilizce öğretimi istenen düzeylere bir türlü ulaşamamıştır (Kasap,2019). Biz bunu Standart İngilizce Testini (EF SET) alan bir milyondan fazla yetişkinin test verilerine dayanarak söyleyebiliyoruz. 88 ülke ve farklı bölgelerde yapılan bu sınavın sonuçlarına göre 88 ülke arasında Türkiye çok düşük seviyede İngilizce bilen ülkelerin bulunduğu sıralamada 73. sırada yer alıyor (EF EPI, 2018). Dünya genelinde İngilizce dilinde eğitim veren kolej ve üniversiteler tarafından lisans, yüksek lisans ve doktora programlarına ana dili İngilizce olmayan öğrencileri kabul ölçütü olarak kullanılan TOEFL (Test of English as a Foreign Language) 2008 yılı sınavları incelendiğinde (TOEFL Sınav Departmanı, 2009), Türkiye'nin bu sınavlarda Avrupa'da sondan ikinci, dünya genelinde de 161 ülke arasından 93. 4 sırada geldiği görülmektedir. Bu sıralama, ülke olarak çok geride olduğumuz gerçeğini ortaya koymaktadır. Ülke olarak geride olmamızın nedenlerini birisi okuduğunu anlayamamak gelir ki bu da yeterli kelime hazinesine sahip olamamaktan kaynaklanmaktadır. Öğrencinin ilk defa karşılaştığı, kendi ana dilinde farklı ifade edilen ve öğrenmekte zorluk çekilen kelimelerin düzgün yöntemlerle öğretimi yabancı dil öğretiminin sonraki aşamaları için temel oluşturmaktadır (Başören, 2015). Mevcut projemizdeki buluşumuz, herhangi bir anadilde ve/veya yabancı dilde eş anlamlı kelimelerin matris dizilimini herhangi bir materyalle sağlanarak yapılandırılan manyetik özellikte malzeme ile irtibatlandırılarak oluşturulan, dilde kelime öğrenimini kolaylaştıran bir eğitim düzeneği sağlar. Bu düzenele amacımız İngilizce kelime öğretimini oyunlaştırarak eğlenceli ve kalıcı öğrenmeler sağlamaktır. Kelimelerin ezberlenmesi değil öğrenilmesine yardımcı olmaktır. Projemizle oluşturduğumuz eğitim materyalimiz hem barkod sayesinde bir web sitesine bağlanıp bilgilendirici olurken hem de scratch uygulaması ile online oyunlaştırılacaktır.

2. Problem/Sorun:

Türkiye'de yabancı dil öğretimi konusunda uzun yıllardır çalışmalar devam etmektedir. Farklı eğitim politikalarının da etkisiyle, farklı yabancı dil öğretim yolları izlenmiştir ancak ortaöğretimden başlayan ve yükseköğretimin sonuna kadar devam eden yabancı dil öğretiminde, hedeflenen oranda yabancı dil öğretilmemiştir (Çelebi,2006; Doğru, 2014). Gerek ülkemizde

yapılan sınavlarda gerekse başka ülkelerinde katılımının olduğu sınavlarda yabancı dil öğretimde istenilen düzeyde başarılı olduğumuzu söylemek oldukça güçtür. İngilizce Yeterlik Endeksi'nde (İYE) Türkiye 44 ülkenin içerisinde 43. sırada yer almış ; Şili, Endonezya, Suudi Arabistan gibi ülkelerin gerisinde kalmıştır (Altunöz, H , Bay, E . (2018). Ülkemizde, özellikle son yıllarda, yabancı dil öğrenmek için insanlar çok ciddi zaman ve para harcamaktadır. Okullarda haftalık ayrılan ders saatleri, zorunlu derslerin alt sınıflara indirilmesi ve özel kurslar yeterli denilebilecek sayıda olsa da bu kadar yatırımdan sonra, iyi düzeyde yabancı dil öğrenme gerçekleşmediği acı bir gerçektir. Bu konuda, herkesin üzerine düşen görevler mevcuttur. 29-30 Kasım 2013 tarihlerinde Ankara'da Türkiye Odalar ve Borsalar Birliği (TOBB) tarafından düzenlenen "Yabancı Dil Öğretimi Sorunları" sempozyumunda, ülkemizde dil öğrenmede bazı teknik problemlerin olduğu dile getirilmiştir. Sempozyumda söz alan akademisyenler ve yetkililer, bu kadar çaba ve emek neticesinde geline noktanın yetersiz olduğu konusunda görüş birliği içerisinde.(Başören, M.T.,2015) Bu ve benzeri görüşleri dikkate alarak her ülke kendi eğitim sisteminde farklı müfredatlarla farklı öğretim yöntemlerini denemiştir. Dünya genelinde olduğu gibi ülkemizde de dil bilgisi öğretimi yıllarca öncelikler içinde yer almıştır (Allen, 1983; Thornbury, 2002; Schmitt, 2012; Demirel, 2012). Dil kullanımında hedef iletişim kurmaktır (Çevik, 2006; Güllü, 2009; Hunutlu, 2011; Şeker ve Aydın, 2011; Terzier, 2012) ve iletişim kurmak için de kelime bilgisi önemlidir (Thornbury, 2002). Kelime öğretimi dil öğretiminin en önemli maddelerinden biridir ve yabancı dil öğrenenlerin başarılı olması için çok önemli olmasına rağmen yıllardır, kelime öğretimi dil bilgisi öğretiminin gerisinde kalmıştır. Bunda, kelimenin zaten çokça derste verildiği, tek başına kelimenin yeterli olmadığı ve kelime öğretiminin deneyimlerle öğretileceği savunulmuştur.(Allen, 1983; Thornbury, 2002; Schmitt, 2012; Demirel, 2012). Deneyimlemenin en iyi ve en eğlenceli yollarından biri de oyun yöntemidir. Çocukların, hatta büyüklerin de, işi itici oyunu ise çekici bir eylem olarak algıladıkları bir genel kabul olduğuna göre, öğrenmeyi iş değil oyun haline getirerek daha kolay, daha kalıcı, daha zevkli hale dönüştürebiliriz. (Başören, M.T.,2015) Yabancı dil öğretiminde güdülenme hakkında çalışmalar yapan Maurice yabancı dil dersinin eğlenceli hale getirilmesi gerektiğini şu şekilde belirtmiştir: Derste eğlence olmazsa ders angaryaya dönüşür. Eski bir Çin Atasözünün dediği gibi ;"Söylersen unutturum, öğretirsen hatırlarım, yaparsam öğrenirim". Eğer eğlenceli yöntemlerle öğrenciyi aktif hale getirirsek daha ilginç ve daha etkili öğrenmeyi sağlamış oluruz. (Maurice, 1988:20) Kelime öğrenmenin en iyi yöntemlerinden birisi de Eş anlamlı kelimeleri öğrenmektir. Bu sayede İngilizce kelime dağarcığı geliştirilmiş olacaktır.Bu tür kelimeler kendini daha çeşitli ve ilginç şekillerde ifade etmene imkan tanır. Eş anlamlı kelimeleri bilmek aynı zamanda ana dili İngilizce olan kişileri anlamamı da kolaylaştırır, zira bu kişiler konuşurken ve yazarken sürekli aynı kelimeleri kullanmak yerine genellikle benzer kelimeleri birbirinin yerine kullanırlar. Bundan hareketle tasarladığımız eş anlamlı kutu oyunu ve scratch uygulaması sayesinde kullanıcılar dildeki kelimelere daha fazla hakim hale getirilmiştir olacaktır.

3. Çözüm

Dr. Memiş M. (2018) yayınladığı çalışmada hedef sözcüğün eş, yakın ve zıt anlam ilişkisi olan sözcüklerle ilişkilendirilmesi ve anlamının açıklanması ya da sözcüğün öğretilmesi sırasında bu kelimelerden faydalanılması, öğrenenlerin zihninde daha fazla bağlantı kurulmasına, dolayısıyla hedef sözcüğün öğrenilip kalıcı olmasına ve hatırlanmasına yardımcı olduğunu ve

bu nedenle mümkün olduğu durumlarda kelime eş, yakın ve zıt anlamlı sözcükler yardımıyla açıklanıp öğrenilmesini tavsiye etmiştir.

Yapılan bütün araştırmalarda İngilizce dilinde yeterince başarı sağlanamadığı ve dil sınavlarında ülke olarak en alt sıralarda yer almamız temel probleminden yola çıkarak tasarladığımız eğitim materyalimizle başarıyı arttırabilmek amacıyla kelime öğrenimini kolaylaştırmayı amaçlıyoruz. Bu amaç doğrultusunda incelediğimiz dil öğrenme oyun setleri ve uygulamalarında eş anlamlı kelimelerle dil öğrenme ile ilgili herhangi bir materyale rastlanmaması nedeniyle ve kelimeyi eş anlamlısıyla öğrenmenin kalıcı bir kelime öğrenme sağlayacağı öngörüsüyle bu çalışmamızı yapmaya karar verdik. İşte bizim projemizle tasarladığımız eğitim materyalinde her seviyeden öğrenen için düzenlenebilecek ve her seviye için sayısı değişen tahta küplerimiz bulunmaktadır. Buluşla oynanacak oyundaki hedef, en kısa sürede üstte görünen 4 kenarında farklı İngilizce kelime yazan küplerimizi eş anlamlıları karşısına gelecek şekilde dizerek diğer oyunculardan daha kısa sürede bütün küpleri tamamlamaktır. Doğru dizilim yapılması sonunda bütün yarışmacıların sürelerine bakarak en kısa sürede dizilimi yapan yarışmacı oyunu kazanır. Oyun hem kendi başına oynayıp, küpleri dizme süresini kısaltma hedefleneceği gibi hem de birden fazla kişinin sırayla oynayıp süre karşılaştırması yaparak kazananın belirleneceği şeklinde tasarlanmış bir düzenektir. Düzenegimizin kutusunun üzerine yerleştireceğimiz barkod sayesinde oyunun internet sitesine giderek oradan oyunla ilgili bilgi alıp aynı zamanda eş anlamlı kelimelerle ilgili bilgi edineceklerdir. Oyunumuzu aynı zamanda scratch ile oyunlaştırarak teknolojiye entegre etmiş bulunmaktayız. Kutu oyunu oynamaktan zevk almayan öğrenciler için scratch üzerinden kelime yerleştirme yaparak oyunu online oynatarak teknolojiyi doğru yönde kullanıp zamanlarını daha verimli geçirmiş olacaklardır. Bu sayede daha çok kullanıcının ilgisini çekmiş ve daha çok yaş grubuna hitap edilmiş olacaktır.

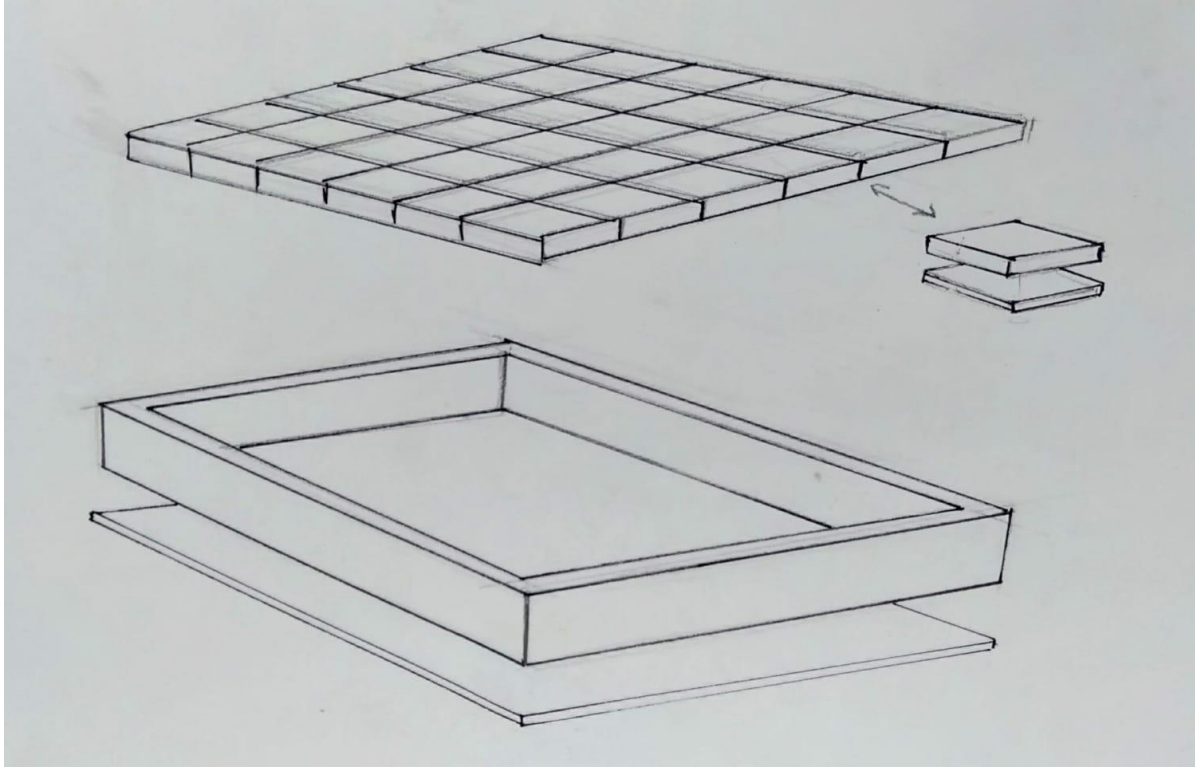
Sorun	Çözüm	Eğitimdeki Katkısı
Ülkemizde İngilizce öğretiminde istenen düzeye gelinememesi	İngilizce öğrenmede önemli bir etken olan kelime öğrenimi için eş anlamlılarla ilgili oyunlaştırma ve teknolojiye entegre ederek İngilizce kelime bilgisinin artmasının sağlanması	Hem sınıflarda hem de gündelik hayatta oynanabilecek oyun sayesinde İngilizce kelime bilgisinin artırılarak eğitimde İngilizcede başarı sıralamamızı arttırması

Tablo 1. Sorun – Çözüm Tablosu

4. Yöntem

Ekibimiz öncelikle okulda yaptıkları ankette İngilizce öğrenmede en çok sıkıntı yaşanan konunun kelime öğrenme olduğunu tespit etmiştir. Anketi yanıtlayan 118 öğrencinin %67'si kelime ezberlemeyi çok sıkıcı bulduklarını ve bu yüzden İngilizce dersinden uzaklaştıklarını belirtmişlerdir. Aynı ankette öğrencilerin teknoloji kullanımına çok vakit ayırdıkları ve çevrimiçi oyunları oynamaktan zevk aldıkları tespit edilmiştir. Bu tespitler sadece bizim okul için olduğu düşünülse de yaptığımız araştırmalarda yazılan makalelerde de durum tespitinin aynı olduğu görülmüştür. Bu nedenle geliştirdiğimiz materyalimiz, dil öğreniminde en çok zorluk çekilen

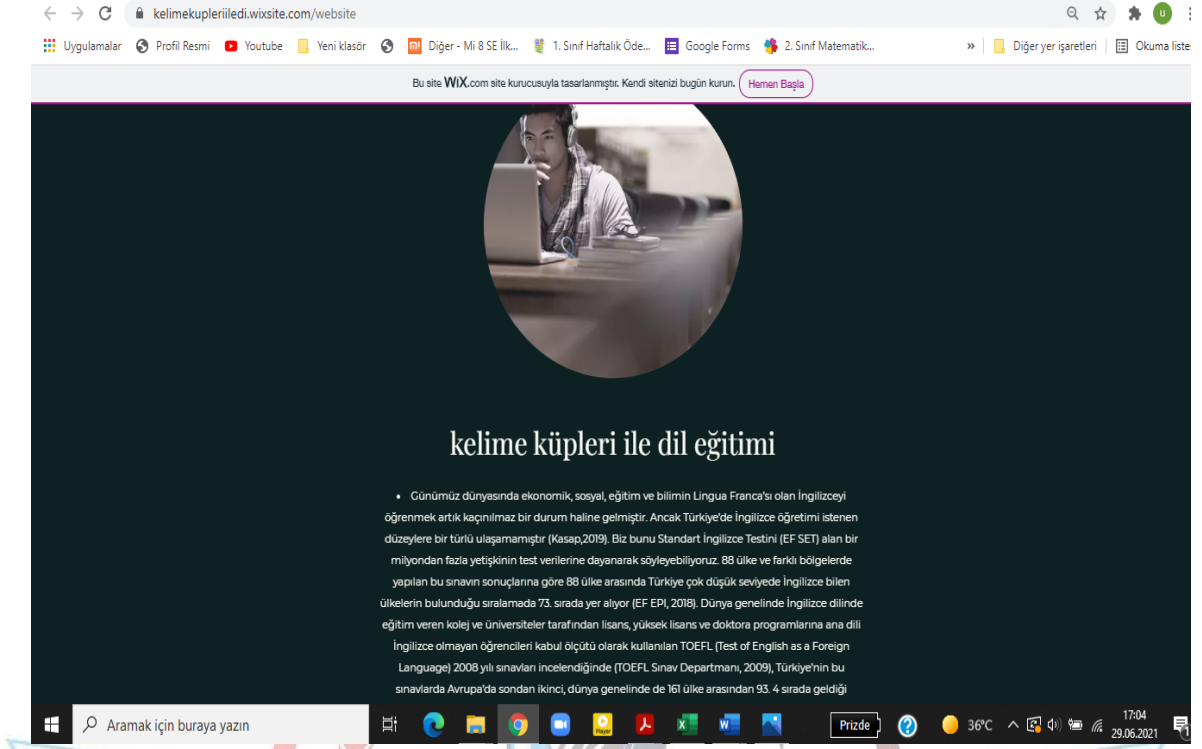
kelime ezberlemeyi kolaylařtıran, aynı zamanda kelimenin eş anlamlısı ile birlikte öğrettiren, öğrenmeye teşvik eden eğitim- öğretim düzeneđi ile ilgili olup, hareket ettirilebilen küp materyalimiz, her karenin altında yer alan manyetik maddemiz, 1 adet küplerin yerleřtirileceđi manyetikli çerçeve platformumuzdan oluřan, keřif yoluyla öğretmeyi amaçlayan ve zaman faktörüyle de heyecanı arttıran bir İngilizce öğrenme oyun setidir.



řekil 1. “Synonym” oyun seti parçaları

Materyalimizde öncelikle 3 seviyede (ilkokul, ortaokul, lise) İngilizce eş anlamlı (yakın anlamlı) kelimeler tespit edilmiřtir. Seviyeler aynı zamanda A1, A2, B1,B2.. řeklinde de belirlenebilir. İlkokul seviyesi kelimeleri düzenlenirken ilkokul İngilizce dersi müfredatı, ortaokul kelimeleri düzenlenirken LGS sınav İngilizce dersi soruları , lise seviyesinde de Ydt ve lise müfredatı dikkate alınmıřtır. Tespit edilen eş anlamlı kelimelerle oluřturacađımız “Synonyms” Kutu oyunumuzda her seviye için farklı sayıda tahta materyalle hazırlanmıř küp kullanılacaktır. İlkokul seviyesinde boyutu büyük ve renkli hazırlanacak 9 küp ve her bir küpün üst yüzeyinin dört kenarında İngilizce kelime yazacaktır. Herhangi bir ilk küp yerleřtirilmesinin ardından yanına eş anlamlısı denk gelecek řekilde yerleřtirilecek bařka bir küp yerleřtirerek $3 \times 3 = 9$ küp kullanılacak ve böylece 36 kelime öğrenilmiř olacaktır. Ortaokul seviyesinde $4 \times 4 = 16$, Lise ve üzeri seviyesinde tahta seviyesi kelime sayısına göre arttırılacaktır.

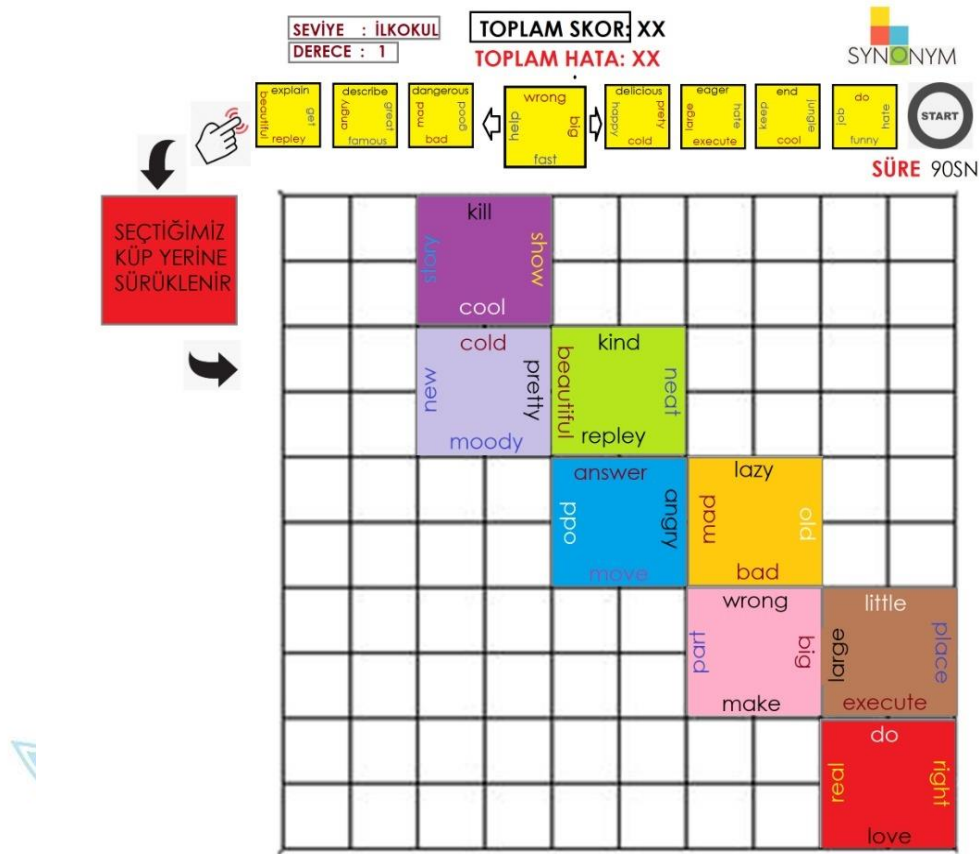
Eđitim materyalimizde zil kullanılarak iki kiři aynı anda iki oyunumuz ile oyunu oynayabileceđi gibi aynı zamanda kronometre ile oyun tek bir kiři tarafından oynanıp süre ile kendisiyle yarıřabilecektir. Kutu oyunumuzun üzerine yerleřtireceđimiz barkod ile karekod sistemi uygulanarak oyunun web sitesine bađlanabilecektir.



Resim 1. Web Sitesi

İstenirse oyunu oynamadan önce Web sitesinden öncelikle İngilizce seviyesini belirleyerek seviyesine uygun oyunu almak için bir İngilizce seviye belirleme testi bulundurulacaktır. Aynı zamanda web sitesine yerleştirilecek scratch uygulaması ile isteyen kişi istediği kadar çevrimiçi olarak oyunu oynayarak İngilizce kelime bilgisini arttırabilecektir. Scratch programlama dili ile komutlarla hazırlanacak değişik seviyelerdeki “Synonym” oyunumuzda seviyeye göre kurallar oluşturarak sürükleme bırakma şeklinde oluşturulacak kareler ile eş anlamlı kelimeler öğrenilmiş olacaktır.

Tasarladığımız “Synonym” kutu oyunu ve scratch oyun uygulaması sayesinde eğlenerek ve zevkle kelime öğrenilmesi sağlanacak ve böylece yabancı dil eğitiminde istenen başarının yakalanmasının yolu açılacaktır.



KURALLAR; MERKEZDE OLAN VE YUKARDA OLAN TOPLAM 9 KAREDE 9 ADET EŞ ANLAMLI KELİME VARDIR. OYUN MERKEZDE RASTGELE BİR KARE İLE BAŞLAR. OYUNCU YUKARDAKİ 8 ADET KÜP ÜZERİNDE MERKEZDEKİ KARE ÜZERİNDEKİ 4 ADET KELİMENİN 1 TANESİNİ BULMASI İSTENİR. KURAL GEREĞİ 9 KÜP ÜZERİNDE OLAN HER 4 KELİMENİN SADECE DİĞER EŞİ 1 KÜP ÜZERİNDE OLUR. KURAL: KARELERİN SADECE İKİ YÜZÜ İLE İLERLEYEBİLİR 3. YÜZÜ ASLA EŞLEŞTİRMEME UYMAZ.

EĞER YANLIŞ EŞLEŞME YAPILIR İSE KÜP BİRLEŞMEZ, KÜP YERİNE GERİ GİDER TEKRAR BAŞKA BİR KELİME DENER YİNE YANLIŞ OLUR İSE OYUNU KAYBEDER VE OYUN YENİDEN BAŞLAR. HER TUR TOPLAM 9 TAM PUAN ALIR. OYUN BAŞA DÖNÜP YENİDEN BAŞLAR VE HEPSİNİ DOĞRU YAPAR İSE 8 PUAN ALIR. TEKRAR YENİ TUR 9 PUANI ALABİLİR. HER TUR BELİRLİ SÜRE SÜRER. SÜRE DOLAR VE BİTMEZ İSE BAŞA DÖNER

OYUN TABLETTE PARMAK UCU İLE ÇEKİP DOĞRU YERE BIRAKMA İLE OYNANIR ÇEKİLEN KÜP OYUN ALANININDAKİ İSTEDİĞİ YERE YAKLAŞTIRILIP BIRAKILIR. KÜP TAM OYUNMAZ İSE GERİ YERİNE KAÇAR.

Resim 2. Scratch "Synonym" Oyunumuz

5. Yenilikçi (İnovatif) Yönü

Günümüzde kelime öğrenimi ile ilgili kelime kartları bulunmaktadır ancak söz konusu eş anlamlı kelimelerin öğrenilmesi ya da ezberlenmesi maksadıyla piyasada herhangi bir materyal bulunmamaktadır. Buluşumuz bir oyun özelliğinde olması her defasında küplerin yeri değişip heyecanı arttıracığından dolayı daha eğlenceli ve kalıcı öğrenme gerçekleştirmektedir. Aynı zamanda oyun birçok seviyedeki birçok kelimeye ve her dil seviyesine uyarlanabileceği için çok kullanışlı bir materyaldir. Bunların yanı sıra buluşumuz her dile uygulanabileceği için de diğer oyunlardan farklılaşmaktadır.

Buluşumuzun hem tek kişinin kendiyle yarışması hem de birden fazla kişinin birbiriyle yarışması şeklinde oynanabilmesi de projemizi özgün hale getiren bir diğer özelliktir.

Buluşumuz hem bir kutu oyunu olarak tasarlanmış, hem de çevrimiçi bir oyun olarak

oynanabilecektir. Artık modern yabancı dil öğretimi öğretmen odaklı olmaktan çıkmış teknolojinin getirdiği yeni ve özgün sunum ve materyallerle öğrencileri öğrenme sürecinde daha aktif ve daha verimli hale getirmeyi amaç edinmiştir. Geçmişten günümüze bakıldığında İngilizce öğretiminin ve teknolojinin iç içe olduğu görülmektedir (Singhal, 1997).

Projemiz ile aynı zamanda Türk Patent Kurumunun düzenlediği Patentle Türkiye Yarışmasına katılmış, milli olarak tescil alma başvurusu yapılması ile millilik özelliği bulunmaktadır. Projedeki tasarımı türk bir öğretmen danışmanlığında türk öğrenciler tarafından tasarlandığı için yerli özelliği kazanmıştır.

6. Uygulanabilirlik

Buluşumuz en basit yöntemle kağıtlar üzerinde sınıf ortamında denenmiştir. İlkokul, ortaokul ve lise seviyesinde sınıflarda denenmiş olan oyunda öğrencilerin çok eğlendiği ve rekabet unsuru da işin içine girince heyecanla oynandığı görülmüştür. İlkokul seviyesinde bir öğrencide yapılan denemede oyunumuzdaki 36 kelimedenden 10'unu biliyorken, birkaç oyun denemesinden sonra bildiği kelime sayısının 18'e çıktığı görülmüştür. Ayrıca öğrencilerin oyunu tekrar tekrar oynamak istemesi oyundan zevk aldıklarını gösteriyor ki böylece hem öğrencilerin İngilizceyi daha çok sevmesi hem de zamanlarını verimli geçirmeleri sağlanmıştır. Projemiz aynı zamanda zıt anlamlı kelimeler olarak da uygulanabileceği için oyun çeşidi artırılabilir.

Eğitim sektöründe kolaylıkla entegre edilecek olan projemizin malzemelerine kolaylıkla erişilebilmektedir. Kutu oyunumuz bütün malzemeleri herhangi bir marangozda üretilebilecek şekildedir. Üzerindeki kelimeler için sticker sistemi ya da tahta üzerine baskı yapılarak üretilebilir. Aynı oyunumuz kelimeler değiştirilerek farklı seviyelerde üretilebiliyor olması projemizin birçok kesime hitap ettiğinin göstergesidir. Aynı zamanda scratch ile yapacağımız "Synonyms" çevrimiçi uygulamamız tablet ve telefona indirilebilecek ve böylece ulaşılabilirlik özelliği de artacaktır. Son yıllarda çevrimiçi oyunlara ve yabancı dil öğrenme uygulamalarına olan ilgi arttığı için projemizin yaygınlaşması konusunda herhangi bir sıkıntı yaşanmayacaktır.

7. Tahmini Maliyet ve Proje Zaman Planlaması

Projemizde kullanacağımız materyal kontraplak gibi ince bir tahtan oluşacaktır. Kontraplak bulunması kolay, maliyeti düşük ve dayanıklı bir malzeme olduğu için bunu tercih ettik. Taban kısmı için yapışkanlı levha mıknaş kullanılacaktır.

Ürün Adı	Birim Fiyat (TL)	Adet	Toplam (TL)
Kontraplak (50 cm)	15	1	15
Yapışkanlı levha mıknaş (50 cm)	30	1	30
9 adet 6cmx6cm mdf tahta	2	9	18
	TOPLAM	KDV Dahil	63 TL

Tablo 2. SYNONYMS Kutu Oyunu Maliyet Analizi

Seri üretime geçildiği zaman maliyet daha da fazla düşecektir. Projemiz için başvuru patent incelemeleri de devam etmektedir. Oyunumuzun web sitesi için ücretsiz web sitesi uygulaması kullanılmış ve scratch uygulaması için de herhangi bir ücret ödenmemektedir. Bu verilerle projemizin faydasının çok, maliyetinin az olduğu kanıtlanmıştır.

	1.01.2021	15.01.2021	16.01.2021	30.01.2021	1.02.2021	15.02.2021	16.02.2021	28.02.2021	1.03.2021	31.03.2021	1.04.2021	17.05.2021	18.05.2021	30.06.2021	1.07.2021	31.08.2021	1.09.2021	30.09.2021	1.10.2021	1.11.2021
Teknofest Bilgilendirme Toplantısı	■																			
Gönüllülerden takım oluşturulması			■																	
Takımlarla sorun tespit çalışması ve çözüm üretilmesi					■															
Çözümün uygulanabilirliğinin araştırılması							■													
Proje Önraporunun hazırlanması									■											
Scratch eğitimi alınması											■									
Proje detay raporunun hazırlanması													■							
Sunuma hazır prototip yapılması														■						
Teknofeste hazırlık çalışmaları																			■	
Yayınlaştırma																				■

Tablo 3. Proje Zaman Çizelgesi

8. Proje Fikrinin Hedef Kitle (Kullanıcılar):

Ülkemizde yabancı dil eğitimi konusunda yıllarca birçok değişiklik yapılmıştır. Ders müfredatının değişmesi, ders saatlerinin değişmesi, İngilizce ağırlıklı okulların açılması gibi çok farklı çözüm arayışları İngilizce öğretimi için ortaya konulmuştur. Ancak bu yapılan değişimler sınırlı düzeyde iyileşme sağlanmasına rağmen, ülkemizi 2015 yılındaki İngilizce Yeterlilik Göstergesi (EPI- English Proficiency Index) çalışmasındaki sırasını 70 ülke arasında 50. olmaktan öteye taşıyamamıştır (Kırkaç A., Boray T.,2017). Yaptığımız araştırmalar sonucunda ülke olarak her yaşta bu sorunu yaşamamızdan kaynaklı olarak Yabancı dilde kelime bilgisini arttırmayı sağlayacağımız bu projemiz ile kullanılan kelimelerin seviyesine göre yabancı dildeki kelimeleri öğrenmekte sorun yaşayan okuma yazma bilen her birey hedef kitemizi oluşturmaktadır.

9. Riskler

Proje hayata geçirilirken ortaya çıkabilecek problemler tanımlanmalıdır.

Proje hayata geçirilirken ortaya çıkabilecek problemlere yönelik tedbirler, çözüm önerileri (B Planı) tanımlaması yapılmalıdır.

Zaman planlamasında iş paketleri, iş tanımları ve süreçleri ayrıntılı bir şekilde açıklanmalıdır. Bütçe planlaması malzemeler başlığı altında verilen malzeme fiyatlarına ve üretim yöntemlerinde açıklanan malzemelerin fiyatları toplanarak elde edilmiş tabloda sunulmalıdır.

Risk planlamasında olasılık ve etki matrisi eklenmelidir.

Eğitim materyalimiz tahta malzemelerle üretilebileceği için malzeme yönünden sıkıntı çekilmeden üretimi hızlı ve işçilik masrafı ucuz olacaktır. Scratch uygulaması ücretsiz olduğu için herkes tarafından çevrimiçi oynanabilecektir. Oyunumuzdaki riskleri sıralayacak olursak; Oyunun üzerindeki karekod teknolojisine zarar gelmesi durumu bir risktir. Karekod oyunla ilgili bilgi sağlayan web sitesine giriş içindir. Kutunun üzerindeki web sitesi adresinden de web sitesine giriş yapılabilir.

Oyun materyalimizdeki parçalardan birisinin kaybolması da bir risktir ancak yedek parça üretimi için web sitesine yapılan istek e-postası ile sorun kısa sürede çözülebilir. Aynı zamanda

oyunumuzda parçaların yeri değişebildiği için bir parçanın eksik olması oyunun tamamına etkilemeyecektir.

Oyunu oynayan kişilerin kelime bilgisi çok yetersiz olduğu durumlarda oyundaki eş anlamlı kelimeler listesi hem kutunun içine hem de web sitesine eklenecektir. Bu durumda oynayan kişi hiç kelime bilmesede dahi her kelime eşleştirmesi ararken görsel olarak kelimeleri hafızasında tutabilecektir. Her oynayıştta hafızasındaki kelime sayısı artacaktır.

Oynayan kişilerin eğer scratch oyununu oynayabilecek bir cihazı olmasa dahi sadece kutu oyununda yaşadığı heyecan ile eğlenerek kelime bilgisi artırılabilir.

Oyunumuzu oynayacak kişi eğer dil seviyesini bilmeyip hangi seviyedeki oyunu alacağına karar veremiyor ise isterse kutunun üzerindeki eğitim kademesi seviyesine göre alacak ya da web sitesindeki testi çözerek dil seviyesini belirleyecektir.

Oyunumuzda iş sağlığı güvenliğini etkileyecek herhangi bir malzeme kullanılmayacağı için hem sınıf ortamında hem de gündelik hayatta her ortamda oynanabilecek bir oyundur. İçerisinde çok küçük parçalar içermediği için 0-3 yaş arası çocukların ulaşabildiği yerde bulunmasında sakınca yoktur.

Kutu oyunumuz sağlığa zararlı herhangi bir parça içermemektedir. Bu nedenle ailelerin çocukları için güvenle tercih edebileceği bir kelime öğrenme oyun setidir.

OLASILIK

YÜKSEK	Orta risk: Oyunun üzerindeki Karekod teknolojisine zarar gelirse.	Yüksek risk: Dil seviyesinin farkında ol- maması	Çok yüksek risk: Bireylerin kelimeleri unutması
ORTA	Düşük risk:	Orta risk: Oyun materyalinin kaybol- ması	Yüksek risk: Donanımlı cihaz olmaması
DÜŞÜK	Çok düşük risk:	Düşük risk:	Orta risk: Eşleştirdiği kelimenin doğruluğu bilinmiyorsa
	DÜŞÜK	ORTA	YÜKSEK

ETKİ

Tablo 4. Olasılık - Etki Matrisi

10. Kaynaklar

1. Yürekli, Ö. (2004). Ekonomik Krizler Açısından Küreselleşme Sürecinin Gelişmekte Olan Ülke Ekonomilerine Etkileri ve Türkiye Örneği, Yüksek Lisans Tezi, SÜLEYMAN DEMİREL ÜNİVERSİTESİ, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Isparta.
2. Sarioğlu, S. (2005). *Küreselleşmenin Kentler Üzerindeki Etkileri: Dünya Kentleri ve İstanbul Örneği*, Yüksek Lisans Tezi, ANKARA ÜNİVERSİTESİ, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
3. Tosun, B. (2007). Avrupa Birliği Ortak Dil Çerçevesi Programının Milli Eğitim Bakanlığı Anadolu Liselerinde Yabancı Dil Olarak İngilizce Dersinde Uygulanabilirliği, Yüksek Lisans Tezi, YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
4. Ekinci, İ. (2010). *Türkiye’de Küreselleşmeye Karşı Ekonomik Tepkiler ve Din*, Yüksek Lisans Tezi, MARMARA ÜNİVERSİTESİ, Sosyal Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
5. Arslan, A. ve Coşkun A. (2012). Avrupa Dilleri Ortak Çerçeve Programı: Türkiye ve Dünyada Neler Oluyor? AİBÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Cilt:12, 20. Yıl, Özel Sayı, 12:1-19.
6. Kaypak, Ş. (2013). Küreselleşme Sürecinde Kentlerin Markalaşması ve Marka Kentler. C.Ü. İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi, Cilt 14, Sayı 1.
7. Demirkan, C. (2008). *Yabancı Dil Öğreniminin Bireylerin Sosyal Yaşamına Etkisi: Isparta’da Öğretmenler Üzerine Bir Araştırma*, Yüksek Lisans Tezi, SÜLEYMAN DEMİREL ÜNİVERSİTESİ, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Isparta.
8. Doğru, E. (2014). Hayal Aktivitelerinin Üniversite Öğrencilerinin İngilizce Derslerine Yönelik Başarı, İlgi ve Tutumları Üzerindeki Etkisi, Yüksek Lisans Tezi, ABANT İZZET BAYSAL ÜNİVERSİTESİ, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bolu.
9. Genç, A. (2012). Türk İş Dünyasının Yabancı Dil Talebi. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi 42, 175-185.
10. Kasap, S . (2019). Akademisyenlerin Gözünden Türkiye’de ki İngilizce Eğitimi . Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi , 16 (1) , 1032-1053 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pub/yyuefd/issue/50700/660158>.
11. Başören, M. T. (2015). Drama öğretim tekniğinin yabancı dil kelime öğretimine ve öğrencilerin kelime öğrenmeye yönelik tutumlarına etkisi (Unpublished master’s thesis). Necmettin Erbakan University, Konya.
12. Çelebi, M. (2006). Türkiye’de Anadili Eğitimi ve Yabancı Dil Öğretimi. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi Sayı : 21 (285-307 s.).
13. Altunöz, H , Bay, E . (2018). Yabancı Dil Olarak İngilizce Öğretiminde Etkili Öğretim Stratejilerinin Kullanımının Analizi . Uluslararası Türk Kültür Coğrafyasında Sosyal Bilimler Dergisi , 3 (1) , 129-149 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/pub/turksosbilder/issue/39145/453635>
14. Allen, V. (1983). Techniques in Teaching Vocabulary. Oxford: Oxford University Press.
15. Maurice, Keith: (1988) “ Laugh While Learning Another Language: Techniques That Are Functional and Funny , “ ELT, April 1988, s. 20-24

16. Memiş, M.R. (2013) , YABANCI DİL ÖĞRETİMİNDE KULLANILAN YÖNTEMLER, KULLANIM ÖZELLİKLERİ VE ELEŞTİRİLER, Turkish Studies - International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic Volume 8/9 Summer 2013, p. 297-318, ANKARA-TURKEY
17. Singhal, M. (1997). The internet and foreign language education: Benefits and challenges. The Internet TESL Journal, 3 (6)
18. Kırkıç, K , Boray, T . (2017). İngilizce Öğretiminde ve Öğreniminde Türkiye İçin İnovatif Bir Teknik: Boray Tekniği (BT) . Eğitim Kuram ve Uygulama Araştırmaları Dergisi , 3 (3) , 13-29 .

