# Oyunlarla İngilizce Öğrenme: Eğlenirken Çalışmak Mümkün mü?

Ad: _____ Tarih: _____

Önce kendi başına dene. Cevap anahtarı sonraki sayfadadır.

## Model / okuma metni

Nesne bulma oyununda bir öğrenci bir eşyayı tarif eder: It is small. It is yellow. We write with it. Diğeri Is it a pencil? diye sorar. Cevap bulunduğunda roller değişir. Puan istersen anlaşılır ipucu ve uygun soru için ayrı verilebilir.

## Uygulama

Sınıf için üç nesne seç. Her biri için adı söylemeden iki İngilizce ipucu yaz. Eşin bir soru sorarak bulmaya çalışsın. Oyunun sonunda kullandığınız iki kalıbı kaydedin.

Kendi örneğin: Bu konuyu bir arkadaşına anlatmak için iki kısa İngilizce cümle yaz veya bir soru-cevap oluştur.

Kontrol: Zorlandığın bir sözcüğü veya kuralı yaz. Onu yeni bir örnekte kullan; ilk denemenle arasındaki farkı açıkla.

# Oyunlarla İngilizce Öğrenme: Eğlenirken Çalışmak Mümkün mü?

Örnek: It has pages. We read it. - Is it a book? Diğer nesnelerde ipucunun doğru ve ayırt edici olması, sorunun anlaşılması ve iki öğrencinin de rol alması yeterlidir.

## Açık uçlu üretimi değerlendirme

Konuya uygunluk: İstenen sözcük veya yapı kullanılmış mı? Anlam: Mesaj anlaşılır mı? Gerekçe: Öğrenci seçimini açıklayabiliyor mu? Açık uçlu sorularda örnek anahtardan farklı doğru cevaplar olabilir.

## Uyarlama

Desteğe ihtiyaç duyan öğrenciye kelime kutusu veya ilk cümleyi verin. Daha hazır öğrenci aynı örneğe neden, zaman veya yer ekleyebilir. Okuma-yazma öncesindeki çocuklar sözlü cevap verebilir. Dinleme görevlerinde model metni yetişkin okur; öğrenci ilk dinlemede metni görmez.

Kaynak yazı: https://dijimedu.com/blog/oyunlarla-ingilizce-ogrenme/