

## Pronounce Correctly Win Immediately

Silent H	Silent T	Silent K	Silent P
wh <u>at</u>	wit <u>ch</u>	kn <u>if</u> e	lan <u>pb</u>
wh <u>e</u> n	fas <u>t</u> en	kn <u>ee</u>	th <u>um</u> b
wh <u>y</u>	cas <u>tl</u> e	kn <u>o</u> t	nu <u>mb</u>
wh <u>i</u> ch	wa <u>tc</u> h	kn <u>it</u> ting	cr <u>um</u> b
wh <u>e</u> ther	bu <u>tc</u> her	kn <u>o</u> w	cl <u>im</u> bing
gh <u>o</u> st	scr <u>at</u> ch	kn <u>o</u> b	bo <u>mb</u>
h <u>o</u> nest	lis <u>t</u> en	kn <u>o</u> ck	co <u>mb</u>
h <u>o</u> ur	ma <u>tc</u> h	kn <u>ic</u> kers	do <u>ub</u> t
wh <u>i</u> le	Chr <u>ist</u> mas	kn <u>u</u> ckle	pl <u>um</u> ber
wh <u>i</u> te	mo <u>rt</u> gage	kn <u>i</u> ght	lim <u>b</u>
wh <u>e</u> re	so <u>ft</u> en	kn <u>a</u> ck	de <u>bt</u>
rh <u>y</u> thm	o <u>ft</u> en	kn <u>e</u> w	to <u>mb</u>

**Hedef kitle:** 5. Sınıf, 6. Sınıf, 7. Sınıf, 8. Sınıf, 9.sınıf, 10. Sınıf, 11. Sınıf, 12. Sınıf, Yetişkin

**Tek etkinlikteki katılımcı sayısı:** 2

**Tekrar sayısı:** 10+

**İlgili bilim dalı:** Yabancı Dil (İngilizce)

**Tek etkinlik süresi:** 10

**Etkinlik özeti:** Telaffuz oyunu standı gelen ziyaretçilerde İngilizce kelimelerin telaffuzu ve telaffuz hataları konusunda farkındalık yaratmak için tasarlanmış bir oyundur. Yarışma kuralları ve kelimeler etkinlik atölye lideri tarafından belirlenir. Yarışmada sorulacak kelimeler evalara, kartonlara veya bilgisayar ekranına yazılarak öğrencilere gösterilir. Gösterilen kelimelerin öğrenciler tarafından verilen süre içerisinde doğru şekilde telaffuz edilmesi gerekmektedir. Verilen süre içerisinde en fazla kelimeyi doğru telaffuz eden öğrenci oyunu kazanır ve ödülünü alır.

**Amaç:** Bu etkinliğin amacı, İngilizceyi yabancı dil olarak öğrenen öğrencilerde sıklıkla yanlış olarak telaffuz ettikleri kelimeler konusunda oyun yoluyla farkındalık yaratmaktır.

**Konu:** - English Teaching (İngilizce Öğretimi) - Pronunciation (Telaffuz) - Vocabulary (Kelime) - Game (Oyun) - Competition (Yarışma)

**Yöntem:** İçeriği oyunlar yoluyla aktaran etkinlikler (örneğin doğa, bilim oyunları)

**Uygulama Planı:** Etkinlik atölyesine alınan öğrenciler yarışma için iki gruba ayrılır. Her bir grup için, yarışma konsepti etkinlik atölye lideri tarafından belirlenir. Atölye lideri tarafından belirlenen kelimeler evalara, kartonlara ya da bilgisayar ekranına yazılır. Gösterilen kelimelerin öğrenciler tarafından verilen süre içerisinde doğru şekilde telaffuz edilmesi gerekmektedir. Verilen süre içerisinde en fazla kelimeyi doğru telaffuz eden öğrenci oyunu kazanır ve ödülünü alır.

**Ön Kayıt:** Hayır

## Atölye Liderleri:

Melek Ölmez



### EGITIM BILGILERI:

Doktora: Çukurova Üniversitesi ELT (2016-Devam ediyor)

Yüksek Lisans: Çağ Üniversitesi ELT (2014-2016)

Lisans: ODTU İngilizce Öğretmenliği (2008-2012)

DENEYİM BILGILERI: Harran Üniversitesi Yabancı Diller  
Yüksekokulu (2013-) Öğretim Görevlisi

## Rehberler:

Gölnur Kurtkaya Koç

