

OYUNLARLA YABANCILARA TÜRKÇE Ö RETİM *

Yrd. Doç. Dr. Mehmet KARA**

ÖZ: Bu çal, mada, Gazi Üniversitesi (TÖMER) Türkçe Ö renim, Ara tırma ve Uygulama Merkezinde 2004-2008 y,llar, aras,nda konu ma, yazma, anlama ve dilbilgisi derslerinde, farklı, ö renci gruplar, üzerinde uygulanan birtak,m oyun etkinlikleri üzerinde durulmaktadır. Uygulanan bu oyun etkinlikleri sayesinde ö rencilerin Türkçeyi daha h,zl, ve kolay ö rendikleri, ö rencilerin bu yöntemden zevk ald,klar,, derslere seyerek ve isteyerek kat,ld,klar, ve ö rendikleri bilgilerin daha kal,c, oldu u tespit edilmi tir. Özellikle Afrikal, ö rencilerin dilbilgisi dersinde; Türk soylu olan ve Orta Asya'dan gelen Türkmen, Kazak, Kırgız ö rencilerin yazma becerisinde; Irak Türkmenlerinin konu ma becerisinde uygulanan oyunlarda daha ba ar,l, olduklar, gözlemlenmi tir. Özellikle konu ma becerisi daha zayıf olan Afrikal, ö rencilerde ve yazma becerisi daha zayıf olan, alfabeti Arap harfli gruplarda, yazma becerisini arttırmak için oyunlardan yararlan,labılır. Ayrıca oyunlarla dil ö retimi sayesinde, ö renciler arasındaki sevgi, paylaşımla ve arkadaşlık duygularının geli tmesi ve ö rencilerin sosyalle tmesi, aralarındaki ileti im ba larının kuvvetlendi i görülmektedir. Ancak ö retmenin hangi oyunlar, hangi temel dil becerilerini geli tirdi ini bilmesi ve hedef kitleye uygun bir oyun seçmesi önemli bir husustur.

Anahtar Kelimeler: oyun, oyunlarla dil ö retimi, yabancı, dil ö retimi, Türkçe ö retimi

Teaching Turkish to Foreigners through Games

ABSTRACT: In this study, Gazi University (TOMER) Turkish Education, Research and Application Center between the years 2004-2008, speaking, writing, comprehension and grammar lessons, administered to a number of different student groups are focused on game

* Bosnia i Herzegovina, Sarajevo'da International Burch University'de 9-10 Haziran 2009) sempozyumunda bildiri olarak sunulmuştur, bazılarında ilavelerle makale hâline getirilmiştir.

** Gazi Üni. Gazi Eğitim Fak. Türkçe Eğitim Böl. mehkara@gazi.edu.tr

activities. It is understood that students learn Turkish easier and faster, enjoy this method, attend lessons enjoyably and willingly, and that what they learn is more sustainable via these game activities that were conducted. It is observed that particularly African students are more successful in grammar lessons, noble Turkmen, Kazakh, Kyrgyz students who are Turkish and who come from Turkey are more successful in writing skills while Iraqi Turkmen students are more successful in speaking skills in the conducted games. Especially for African students who are less successful in speaking skills and in the groups with the Arabic alphabet who are less successful in writing skills, games can be used to improve writing skills. In addition, it is seen that with the help of language teaching via games love among the students sharing and friendship develop, that students become sociable and that interaction among them become more powerful. However, it is important for the teacher to know which games develop which basic language skill and to choose them in accordance with the target students.

Key Words: Games, Teaching of the language with games, foreign language teaching, Turkish education.

Giri

öÇocuk oyunla büyümelidir.ö
Eflatun

E itimin en önemli i levlerinden biri de ö rencide var olan yetenekleri ortaya ç,karmak ve geli tirmektir. Geleneksel e itim sisteminde ö retmenler, ö retim s,ras,nda ö renciyi sürece aktif olarak katmayan, ö retmen merkezli yöntem ve teknikleri uygulaya gelmi lerdir. Art,k ça ,m,z,n e itim ve ö retiminde, ö renciyi merkeze alan, aktif olarak derse katan pek çok yeni yöntem ve tekni in kullan,lmas,na ba lanm, t,r.

Yabanc, dil ö retimi, ancak ö renci merkezli yöntem ve teknikler ile uygun teknolojiler kullan,ld, ,nda etkili bir biçimde gerçekleşebilir.

Duygu ve dü üncelerini do ru, anla ,l,r ve etkili bir biçimde anlamamak, bir bak,ma dü ünmemek, sonuç olarak s,n,f,n etkinli ine karar, mamak, özetle; ö renememek demektir (Kavcar vd. 2004: 59).

Yabanc, dil ö retimi uygulamalar,n,n ba ar,s,; temel al,nan ilkeler ve yöntemlerin s,n,f içindeki kullan,m ko ullar,na ba l,d,r. Temel ilkeler; dil ve e itim bilimcilerin çe itli ara t,rmalar sonucu ula t,klar, bulgulara göre olu turulmu bir dizi önermedir. Bu önermeler, temel ilkelere uygun bir s,n,f içi etkile imini planlamak ve uygulamakla, yabanc, dil ö retimindeki etkililikten söz edilebilir. Yabanc, dil ö retimindeki ilkelere biri dört temel dil becerisini geli tirmektir. Bu beceriler; dinleme, konu - ma, okuma ve yazma,n i levsel bütünlü ünden olu maktadır. Dili bir

iletim aracı olarak kullanılmayarak, öğretilirken bu dört temel becerinin birlikte yürütülmesi gerekmektedir (Demirel 1990: 23).

Bu dört temel becerinin geliştirilmesine yönelik pek çok etkinlik vardır. Yabancı dil öğretiminde; belirlenen hedefler doğrultusunda sınıf içindeki etkinlikler, planlanarak uygulanabilir. Öğretilen konuların belli bir sıraya konulması, bu konuların basitten başlayarak karmaşık ve somut kavramlardan soyut olanlara doğru öğretilmesi ve böylelikle konular arasında bir bağlantı bulunması, dil öğretim programlarının temelini oluşturur (Demirel 1990: 24; 1997: 123).

Yabancı dil öğretimi için her becerinin gelişmesine dönük çalışmalar yapılmalıdır.

Yabancı dil derslerinin içeriğinde; bir yandan dersin devamlılık özelliğine sahip olması, diğeryandan da geçmiş konuların yeri ve zaman, geldikçe tekrar edilmesi esastır. Bu amaçla; yabancı dil dersinin öğretiminde, öğrencilerin yukarıda sözü edilen dört temel dil becerisini geliştirmek için fotoğraflar, resimler, öykü, masal, drama, film, müzik ve oyundan yararlanılabilir ve kazandırılabilir, öğrenilen beceriler doğrultusunda etkinlikler yapılabilir.

Son yıllarda gerek ana dilin öğretiminde gerekse yabancı dil öğretiminde kullanılmaya başlanan, öğrenci merkezli ve aktif bir öğretim metodu olan oyunla dil öğretimi, yapılandırmacı¹ öğretim modeli içinde gittikçe yaygınlaşmaktadır. Çünkü oyun öğrencileri eğlendiren, dinlendiren ve neşelendiren bir öğretim metodudur.

Oyunun Yararları,

1. Çocuklara hareket özgürlüğü sağlar.
2. Çocukların toplumsal kurallara saygılı olmayı öğretir.
3. İnsanlar arasında etkileşimi artırarak oyunun ilginç, özel ve yapılandırıcı bir gücü vardır; çocuğun zihinsel, psiko-sosyal gelişimini sağlar.
4. Kendi yönettiği, denetlediği bir hayal dünyası yaratmasını sağlar.
5. Araştırma, merak, serüven, oyunun dürtücü öğelerindedir.
6. Dil gelişiminin temeli, oyun sürecinde oluşur.

¹ Öğrencinin etkin rol aldığı, yapılandırmacı öğretilmede, sadece okumak ve dinlemek yerine tartışma, fikirleri savunma, hipotez kurma, sorgulama ve fikirler paylaşma gibi öğrenme sürecine etkin katılım yoluyla öğrenme gerçekleştirilir. Bireylerin etkileşimi önemlidir. Öğrenciler, bilgiyi olduğu gibi kabul etmezler, bilgiyi yaratırlar ya da tekrar keşfederler (Perkins 1999: 7).

7. İlgili ve dikkat toplama, oyunla gelişir.
8. Doğru ay, gerçek yönleriyle tanıması, araştırması, olanakları sağlar.
9. Öğrenmek için en dinamik, canlı ortam ve yöntemleri sağlar.
10. Karar verme, mantık yürütme yeteneğini oyunla geliştirir.
11. Oyun aracı, ilgisiz, etkisiz öğeler programlanabilir.

Konuşma, oyunlar; çocukların bedensel, zihinsel ve psikolojik gelişimine olumlu katkı sağlayan, güven kazanma, uyum sağlama ve gözlem yapma yetisini geliştiren etkinliklerdir. Bu etkinlikler aynı zamanda bireylerin sosyalleşme eğitimi ile yakından ilgilidir. Onların çevreye duyarlılığı, gelişimi, öğrenmesi, dinlemeyi öğrenme, algılama ve hissetme duygusunu kullanarak kendi iç sesleriyle düşünme yönlerini de geliştirir.

İmdiye kadar oyunun çocuklar üzerindeki etkileri üzerinde durduk. Acaba oyunların onları dil becerilerine ne gibi katkıları, etkileri olmaktadır?

Oyunlar, öğrencilerin dinleme, konuşma, okuma ve yazma temel dil becerilerinin gelişmesini sağlarken bu temel becerilere destek olan sözcük hazinesini ve gramer bilgilerini de geliştirir. Dil demek, etkilem demektir. Bireyler arasında etkilemin olabilmesi için bireylerin o dili kendi aralarında anlayabilir seviyede konuşuyor olmaları gerekir. Oyun da bireyler arasındaki etkileşimi hızlandırarak, bireyi cesaretlendiren, etkilemeye zorlayan eğlenceli ve eğitici bir aktivitedir. Yabancı dil öğretiminde her bir beceri (dinleme, konuşma, okuma-anlama ve yazma) için oyun etkinlikleri uygulanabilir. Oyunlar sayesinde özellikle kelime öğretimi, kısa süre içerisinde etkili ve kalıcı bir şekilde gerçekleştirilebilir. Ancak burada oyunun sıkı uygulanması ve bu etkinlikten iyi sonuçlar elde edilmiş olması önemlidir. Yoksa kâğıt üzerinde yüzlerce oyun üretmek mümkündür. Tecrübelerimiz sonucunda sınıf ortamında uygulanacak oyunlarda bu özelliklerin bulunması dikkat edilmesi gerektiğini kanaatindeyiz:

1. Hem eğlenceli hem de öğretici olması,
2. Öğrenciler tarafından sevilmesi,
3. Kolay uygulanabilir ve anlaşılır olması, (karşılaşılabilir olmaması),
4. Fazla materyal gerektirmemesi, (Öğrenciler fazla materyale gerektirmeyen, az materyalli oyunlara daha fazla ilgi göstermektedir.)
5. Hedefine uygun olması,
6. Çok uzun veya çok kısa olmaması,

7. Öğrencilerin seviyelerine uygun olması,
8. Rekabetin olması, ve oyun sonunda bir ödül bulunması,
9. Bireysel veya grup çalışmaları,na uygun olması, vb.

Dil Öğretiminde Yöntem ve Teknikler

Yabancı dil öğretimi ile ilgilenenlerin, hiçbir yöntemin tutması, olmaması, öğretim amaçlarına uygun her yönteme, yararlanılabilir gözleriyle bakmaları, gerekmektedir. Yabancı dil öğretimi için yöntem seçme durumu söz konusu olduğunda, ya da bu yöntemi kesin bir biçimde ret ya da kabul gibi iki zıt eksende bulunmak yerine, mevcut bilgi birikiminden etkili bir biçimde yararlanma yolları araştırılmalıdır. Bu da yabancı dil öğrencilerinin, kuramsal yaklaşımlar ve bunların yöntem kavramı çerçevesinde uygulamaya dönüşürmeleri konusunda analitik bilgiyle donatılmalarıyla mümkündür. Bu açıdan öğretmenlere herhangi bir yöntemin dayatılması, yerine, öğretim amaçları doğrultusunda sağlam yöntem bilgisi verilmeli ve böylece onların kendi koşullarıyla tutarlı, yöntemsel uygulamalar yapabilmelerini mümkün kılacak düzeyde bilgi ve becerilerle donatılmaları sağlanmalıdır. (<http://www.dil-ogretim-yontemleri-yaklasim-ve-yontem-tartismasi.html>)

Belli başlı dil öğretim yöntemleri şunlardır,

1. Dilbilgisi Tercüme Yöntemi (Grammar-Translation Method)
2. Doğal Yaklaşım (Natural Approach)
3. İletimsel Dil Öğretimi (Communicative Approach)
4. İletimsel-Dilsel Yöntem (Audiolingual Method)
5. İletimsel-Görsel Yöntem (Audiovisual Method)
6. Reform Hareketi (Reform Movement)
7. Seçmeci Yöntem (Eclectic Method)
8. Sessiz Yöntem (Silent Way)
9. Sözel Yaklaşım ya da Durumsal Dil Öğretimi (Oral Approach/Situational Language Teaching)
10. Telkin Yöntemi (Suggestopedia)
11. Toplu Fiziksel Tepki (Total Physical Response - TPR)
12. Toplulukta Dil Öğrenme (Community Language Learning)
13. TÖMER Dil Öğretim Yöntemi

14. Bili sel Yöntem (Cognitive Method)

15. Okuma Yöntemi

16. Dolays,z Yöntem (Direct Method) (Hakan Gür: 1995, s. 24-35)

Ö RET M TEKN KLER
1. BEY N FIRTINASI 1. Serbest ça r, ,m 2. Fikir taramas, 3. Listeleme
2. GÖRÜ GEL T RME
3. ALTI APKALI DÜ ÜNME
4. GÖSTER (GÖSTER M/DEMONSTRASYON)
5. SORU-CEVAP
6. ROL (OYNAMAMA) YAPMA
7. DRAMA
8. BENZET M (S MÜLASYON/BENZET M) Analoji (Analog)
9. M KRO Ö RET M
10. E TSEL OYUNLAR
11. DENEY ve LABORATUVAR
12. STASYON
13. KONU MA HALKASI
14. SOKRAT TARTI MASI
15. ALTI AYAKKABILI UYGULAMA
16. B REYSELLE T R LM Ö RET M TEKN KLER

Tablo 1. Dil ö retiminde yayg,n olarak kullan,lan ö retim teknikleri

Amaç

Bu çal, man,n amac, Türkiyeøye farklı ülkelerden gelen yabanc, ö rencilerin Türkçeyi daha kolay, h,zl, ve zevkli bir ekilde ö renebilme-lerini sa lamak için oyunla dil ö retiminin kullan,m,n, ara t,rnak; ö -rencilerin dil becerilerindeki zay,f taraflar,n, oyunlarla destekleyerek dil ö retiminde oyunlar,n ne kadar yararlı oldu unu tespit etmektir.

Bu amaç do rultusunda ara t,rmada a a ,daki sorulara cevap aranm, t,r:

1. Oyunun dil becerilerine ne gibi katkı,lar,, etkileri olmaktadır?
2. Hangi oyunlar, hangi temel dil becerilerini geli tirmektedir?
3. Hedef kitlenin seviyesine uygun hangi oyunlar oynat,lmal,d,r?
4. S,n,f ortam,na uygun hangi oyunlar oynat,lmal,d,r?

Yöntem

a- Araştırma Modeli: Bu çalışma, gözleme dayalı, nitel bir araştırma modelidir.

b- Evren-Örneklem: Çalışma evreni; Gazi Üniversitesi TÖMER'de farklı ülkelerden ve bölgelerden (Afrika, Orta Asya, Balkanlar, Orta Doğu) gelen öğrencilerdir. Örneklem toplam 1324 öğrencidir.

Bölge	Ülke	Top. Öğr. Say.
Orta Asya/Asya	Azerbaycan	67
	Kazakistan	63
	Kırgızistan	124
	Türkmenistan	90
	Moldovistan	19
	Rusya Federasyonu	44
	Afganistan	29
	Pakistan	5
Orta Doğu	Irak	437
	Suriye	79
	Ürdün	30
	Lübnan	30
	Libya	9
	Libya	2
	Suudi Arabistan	2
	Filistin	5
Balkanlar	Bulgaristan	27
	Romanya	47
	Arnavutluk	8
	Kosova	8
	Sancak	1
	Makedonya	4
	Bosna-Hersek	3
	Hırvatistan	3
Afrika/Okyanus Ötesi	Etiyopya	20
	Kenya	43
	Tanzanya	64
	Malawi	25
	Zanzibar	10
	Burma (Birmania, Myanmar)	26
Toplam	31 Ülke	1324

Tablo 2. Araştırmaya katılan öğrencilerin geldikleri bölge ve ülkelere göre dağılımı.

c- Veri Toplama: Çalışmada iki yönlü veri toplanmıştır.

i. Y,1 içinde ö rencilere uygulanan ders içi oyun etkinlikleri,

ii. Derse giren ö retim elemanlar,n,n uygulad,klar, oyunlar ve oyunlar hakk,ndaki görü leri, tespitleri; ara t,rmada bulgular,n yorumlanmas, ve önerilerin sunulmas,na kuramsal temel olu turmu tur.

d- Veri analizi: Uygulanan oyun etkinliklerinin sonucunda ve TÖMER ö retim elemanlar,n,n görü ve de erlendirmeleri , , ,nda elde edilen verilerin analizi yap,lm, t,r.

e- S,n,rl,l,klar: Ara t,rma, 2003-2004 e itim ö retim y,l,ndan 2007-2008 e itim ö retim y,l,na kadar Gazi TÖMERøde ö renim gören 1324 ö renci ile s,n,rl, tutulmu tur.

Oyun Etkinlikleri

Buradaki oyun etkinlikleri, Gazi Üniversitesi TÖMERødeki (Türkçe Ö renim Uygulama ve Ara t,rma Merkezi) baz, meslekta lar,m,z² ara t,rmac, ve taraf,ndan bizzat uygulanm, t,r.

1. Kelimelerin son harfine göre yeni bir kelime söylemek. Bir ö -renci kelime söyleyerek oyunu ba lat,r ve belli bir zaman dilimi içinde di er ö renci bu kelimenin son harfiyle ba layan yeni bir kelime söyler ve oyun s,rayla bütün ö renciler taraf,ndan devam ettirilir. Mesela birinci ö renciöa açö dedi inde di er ö renci öçö harfi ile yeni bir kelime mese-la öççekö der. E er ö renci daha önce söylenmi bir sözcü ü tekrar söylerse veya belli bir süre içinde yeni kelime söyleyemezse oyundan ç,kar. Çok klasik olan bu oyun ö renciler taraf,ndan çok sevilmektedir. Bu oyunun amac,, ö rencilerin kelimelerin yaz,l, ,n, ve söyleni ini bilip bilmedi ini ölçmek ve ö rencilerin kelime haznesini tespit etmektir. Bu oyun, ayn, zamanda kelimelerin tekrar edilerek unutulmamas,n,, unutulmuş kelimelerin de hat,rlanmas,n, sa lar. Oyun ö rencilerin dinlenmelerini ve e lenmelerini sa layacaktır, bu yüzden oyunun dersin sonlar,na do ru (son 15 dakikada) uygulanmas,nda fayda vard,r. Bu oyun orta seviyedeki ö rencilere uygulanabilir. leri seviyedeki ö renciler için basit ve s,k,c, olacaktır.

2. Ö retmen, tahtaya i ledi i ünite ile ilgili kelimeleri kar, ,k olarak yazar ve s,n,f, iki gruba böler. Her gruptan birer ö renci tahtaya gelir. Ö rencilere farklı renkte kalemler verilir. Ö retmen metni yüksek sesle ve yava ça okurken ö rencilerden iyi dinlemelerini ve duyduklar, kelimeleri tahtada i aretlemelerini ister. Kelimeyi ilk i aretleyen ö renci puan al,r. S,rayla her gruptan birer ö renci tahtaya gelir. En çok i aretleyen grup, oyunu kazan,r. Bu oyun, dinleme çal, mas,, ünite ve kelime tekrar,

² Dr. Hatice Parlak, Gazi Üni. Türk Dili Ok.;Uz. Neslihan Delice, Gazi Üni. TÖMER, Türk Dili Ok. Ankara

için güzel bir uygulamadır. Öğrenciler hem eğlenir hem de bilgilerini tekrar ederler. Bu oyun orta seviyedeki öğrencilere uygulanabilir. Öğrenciler için basit ve sıkıcı olur.

3. İkinci numaralı oyunun biraz farklıdır. Öğretmen tahtaya eğlenen ünite ile ilgili kelimeleri karışık olarak yazar ve sınıfları, iki gruba ayırır. Her gruptan birer öğrenci tahtaya gelir ve öğrencilere farklı renklerde kalemler verilir. Öğretmen metni yüksek sesle ve yavaşça okurken öğrencilerden iyi dinlemelerini ve duydukları kelimelerin anlamlarını tahtadaki kelimelerden hangisi olduğunu söylemelerini ve o kelimeyi işaretlemelerini ister. Kelimeyi ilk işaretleyen öğrenci puan alır. Sıra ile her gruptan birer öğrenci tahtaya gelir. En çok kelime işaretleyen grup oyunu kazanır. Bu oyun dinleme çalması, ünite ve kelime tekrar için güzel bir uygulamadır. Bu oyun orta ve biraz ileri seviyedeki öğrencilere uygulanabilir. Başlangıç seviyesindekiler için zor; ileri seviyedeki öğrenciler için de basit gelecektir. Ayrıca öğretmen bu oyunda aynı yöntemle öğrencilerden zıt anlamlı kelimeleri bulmalarını veya dilbilgisi dersinde sıfatlar, zarflar, zamirleri işaretlemelerini isteyebilir.

4. Öğretmen tahtaya öğrencilerin rahat seçebilecekleri aralıklarla alt alta, anlamlı bulunan kelimeleri yazar. Sonra öğrencilerden 5 dakika boyunca tahtayı incelemelerini ve kelimelerin yerlerini hatırlamalarını yazmalarını ister. Daha sonra her gruptan birer öğrenci aynı anda tahtaya gelir. Öğrencilere farklı renklerde kalemler verilir. Öğretmen bir kelime söyler ve öğrencilerden bu kelimenin anlamlarını üstünü çizmelerini ister. Örneğin öğretmen misafiröder; öğrenci onun anlamlarını ökonukö olduğunu bilip aynı zamanda tahtadaki kelimelerin arasından ökonukö kelimesini seçip, rakibinden önce kelimenin üstünü çizmek zorundadır. Kim hızlı çizerse onun grubu puan alır. Sonra diğer öğrencilere sıra gelir. Oturanlar arkadaşlarına kelimenin anlamlarını söylerlerse o gruba puan verilmez. Bu oyun hem kelime tekrar, hem de kelimelerin yazılı, görsel, aydınlatma açsından faydalı ve eğlenceli bir uygulamadır. Bu oyun orta ve biraz ileri seviyedeki öğrencilere uygulanabilir.

5. Öğretmen dört numaradaki oyunu birkaç bir sefer de zıt anlamlı kelimelerle oynayabilir.

6. Öğretmen daha önceden içinde ilgili kelimeleri kartlara yazıp bir torbaya koyar. Sınıfları, iki gruba ayırır. Tahtaya çakan bir öğrenci torbadan bir kart çeker ve o kelimeyi söylemeden farklı kelimeler kullanarak kartta yazılı olan kelimeyi anlatmaya çalışır. Bu oyunda tahtadaki öğrenci kelimeyi her iki gruba da anlatır. Önce bilen grup bir puan kazanır. Bu oyunda öğrencilerin iyi cümleler kurup kuramadıkları; kelimelerin anlamlarını ve zıt anlamlarını bilip bilmedikle-

rini tespit edebiliriz. Bu oyun ö rencileri gruplara ay,rmadan bütün s,n,fa da uygulanabilir.

Bu oyunu ileri seviyedeki ö rencilerde ö kelimelerö yerine ö deyim-leriö kullanarak da uygulayabilirsiniz.

7. Alt, numaral, oyunun biraz daha geli mi ve zor bir versiyonu olan ö tabuö oyunu ileri seviyedeki gruplar için uygulanabilir. Bu oyun için ö retmen daha önceden i ledi i ünite ile ilgili kelimeleri ve bu kelimelerin bulunmas,n, kolayla t,racak yasakl, be kelimeyi kâ ,tlara yaz,p bir torban,n içine koyabilece i gibi piyasada sat,lan tabu kartlar,n, da kullanılabilir. Oynan, ekli alt, numaral, oyunla ayn, olan bu oyundaki temel nokta, yasakl, kelimeleri kullanmamakt,r. Örne in ö rencilerin bilmesi istenen kelime ö okulö ise; bu kelimeyi ça r, t,ran, bu sözcük ile do rudan ilgili 5 kelime mesela ö ö renci, ö retmen, s,ra, ö dev, formaö kelimeleri de yasaklan,r. Tahtaya ç,kan ö renci bu kelimelerden hiçbirini kullanmadan, de i ik cümlelerle as,l kelimeyi aç,klamaya çal, ,r. Kar , gruptan biri süreyi kontrol ederken, ö retmen de yasakl, kelimelerin kullan,l,p kullan,lmad, ,n, denetler.

Bu oyunla, ö rencilerin kelime hazinelerinin geni li ini, bir yö-nüyle haz,rl,ks,z konu ma say,labilecek bu oyun esnas,nda do ru cümle-ler kurup kuramad,klar,n,; herhangi bir eyi ifade ederken ilk anda herke-sin akl,na gelebilecek temel anlaml, sözcükleri kullanmadan de i ik yol-larla anlat,m yap,p yapamad,klar,n, tespit edebiliriz.

8. Bu oyunu, insanlar,n fiziksel ve karakter özellikleri ile ilgili üni-teyi anlatt,ktan sonra hem dinleme, konu ma hem de yazma dersinde uygulayabilirsiniz. Ö retmen s,n,f, iki gruba ay,r,r. Bir ö renci tahtaya gelerek isim vermeden s,n,ftaki bir arkada ,n,n fiziksel ve karakter özel-liklerini anlat,r. Rakip grup, bu anlat,lan ö rencinin kim oldu unu tahmin etmeye çal, ,r. Dinleyen gruptaki ö renciler, anlatan ö renciye baz, soru-lar sorabilirler. Tahmin edecek grup, çok dikkatli olmal,d,r, çünkü bir tahmin haklar, vard,r. Bilirlerse puan al,r,lar, bilemezlerse rakip grup puan al,r. E er s,n,fta ö renci az ise okuldaki hocalar,, kom u s,n,ftaki ö ren-cileri, dünyaca ünlü sanatç,lar, da yar, maya dâhil edebilirsiniz. Bu oyunda amaç ö rencilerin do ru ve anlaml, cümle söyleyebilmelerini ve s,fatlar, kullanabilmelerini sa lamakt,r. Bu oyun orta ve biraz ileri sevi-yedeki ö rencilere uygulanabilir.

Bu oyunu yazma dersinde de uygulayabilirsiniz. Bu defa ö renci, bir arkada ,n,n fiziksel ve karakter özelliklerini kâ ,da yazar ve bunu s,n,fta okur. Dinleyen grup bu ki inin kim oldu unu tahmin etmeye çal,-,r. Burada amaç ö rencilerin do ru ve anlaml, cümleler yazabilmelerini ve s,fatlar, yerinde kullanabilmelerini sa lamakt,r.

9. Bu etkinlikte de öğretmen öğrencileri iki gruba ayırır. Öğretmen bir metindeki bazı kelimeleri çıkarır, bu metni iki farklı şekilde hazırlar. A metnindeki eksik olan kelimeleri B metninde yazar; B metninde eksik olanları A metninde yazar. Öğrencilere bu metinleri dağıttıktan sonra öğretmen metni yüksek sesle ve yavaşça okur. Öğretmen, öğrencilerden ellerinde bulunan metindeki boşlukları doldurmalarını ister. A ve B gruplarından yanlı, en az olanlar tespit edilir ve her iki gruptan yanlı, en az olan birinci seçilir (veya kazanır).

Bu oyun yabancı dil öğretiminde öğrencilerin dinleme ve yazma becerilerini geliştirmek amacıyla uygulanır. Bu oyun dil bilgisi becerisine de uyarlanabilir; öğretmen metni okur ve öğrencilerden metindeki boşluklara sadece sıfat, zarf, zamir vb. olan kelimelerden birini yazmalarını, söyleyerek, dikkatlerini bu görevdeki kelimelere odaklamalarını isteyebilir. Bu oyun orta ve ileri seviyedeki öğrenciler için uygundur.

10. Bu oyun sekizinci oyuna çok benzer. Sınıf tamamına veya gruplara uygulanabilir. Öğretmen Türkçe bir arkadaşın sözlerini kâğıda yazar ancak bazı kelimelerin veya eklerin yerlerini boş bırakır ve bu kâğıda öğrencilere dağıtır. Öğrencilerden arkadaşını dinlerken boşlukları doldurmalarını ister. Bu oyun öğrencilerin dinleme becerilerini geliştirmek için uygulanır.

11. Öğretmen dikte çalması yaparken sınıf iki gruba ayırır. Önceden belirlediği bir metni ikiye bölüp sınıf bir yerine, öğrencilerin görmeyeceği şekilde asar. Her gruptan birer öğrenci metinden bir cümle okur ve okuduğu cümleyi hızlıca gruptaki diğer arkadaşlarına yazdırır. Her seferinde söyleyen kişi değişir. Oyun bittiğinde iki metin birleştirilip yeniden okunur. En az yazma hatası yapan grup kazanır. Hem öğrencilerin okudukları cümleyi akıllarında tutup tutamadıklarını, hem de hızlı ve doğru bir şekilde yazıp yazamadıklarını ölçmek için uygulanan, ayrıca zevk alarak oynanan öğretici bir oyundur. Bu oyun orta seviyedeki öğrencilere uygulanabilir.

12. Bu oyun, hem sözlü anlatımda hem de yazılı anlatımda uygulanabilen bir oyundur. Öğretmen sınıfı küçük bir top getirir. Öğretmen bir cümle söyleyerek hikâyeyi başlatır ve topu bir öğrenciye atar. Topu atan öğrenci hikâyeye bir cümle ekler. Sonra o da topu istediği birine atar ve öğrenciler bitinceye kadar böyle devam eder. Bu oyunda öğrenciler cümleler arasındaki anlam ilişkisine, yapıya ve kurguya dikkat etmek zorundadır. Öğrencilerin zevk alarak oynadıkları bir oyundur. Bu oyun ileri seviyedeki öğrencilere uygulanabilir.

13. Öğretmen ülke, şehir, yer, çevre tanıma ünitesini anlattıktan sonra ünlü yerlerin resimlerini kesip kartonlara yapıştırır. Yine sınıf iki gruba ayırır. Her gruptan sırayla gelen öğrencilere bu resimlerden birini

gösterir ve ö rencilerden bu yerin ad,n, söylemeden özelliklerini anlatmas,n, ister. Hangi grup daha iyi anlat,r ve daha çok yerin ad,n, bilirse oyunu kazan,r. Bu oyunla ö renciler tasvir etme (s,fatlar) konusunu ö renir. Ö rencilerin kelime bilgisi artar. Bu oyun ortan,n üstü ve biraz ileri seviyedeki ö rencilere uygulanabilir.

14. Çok s,k oynad, ,m,z bir ba ka oyun da sessiz sinemad,r. Ö retmen film isimleri, kitap isimleri, deyim veya atasözlerini yazd, , kâ ,t-lar, bir torbaya koyar. S,n,f, yine iki gruba ay,r,r. Gruptan bir ö renci torbadan bir kâ ,t çeker ve hiç konu madan, i aretlerle, jest ve mimikle riyle, bazen s,n,fta olan bir nesneyi göstermek suretiyle veya kâ ,tta yazan fiili, hareketi bir arkada , üzerinde uygulayarak torbadan çekti i yaz,y, grup arkada lar,na belli bir zamanda anlatmaya çal, ,r. En ba ta kaç kelimededen olu tu unu ve kaç,nc, kelimeyi anlatt, ,n, parmaklar,yla gösterir. Burada gruptakiler onlara ça r, ,m yapan tüm kelimeleri söyledikleri için ö renciler, kelime hazinelerini gözden geçirmi olurlar. Bazen ö rencilerin bilmedikleri kelimeler ç,karsa, o zaman ö retmen anlat,c,ya sessizce o kelimenin anlam,n, söyler ya da bir kereye mahsus torbadan ba ka kelime seçmesine izin verir. En çok bilen grup oyunu kazan,r. Bu oyun, ileri seviyedeki ö rencilere uygulanabilir.

15. Dilbilgisi dersinde ö retmen s,n,f, iki gruba ay,r,r. Her grubun elinde fiillerin yaz,l, oldu u bir liste vard,r. Bir ö renci kar , gruptan bir ö renciye bir fiil söyler ve ondan bu fiile ettirgenlik, edilgenlik veya dönü lülük eklerinden birini getirmesini ister. (örnek: ösaç kes-ö fiili söylendi inde, di eri ökestirmekö demelidir) Ö renci bilirse soru sorma s,ra-s, o gruba geçer ve ayn, ekilde o da bir soru sorar. En çok bilen grup kazan,r. Ö retmen bu oyunu, ö rencilere fiil listesi vermeden, fiillerin de ö renciler taraf,ndan bulunup söylemesini isteyerek oynatabilir. Bu oyunu dilbilgisinin birçok konusuna uyarlayabiliriz.

Ö retim, ö renmeyle neticeleniyorsa bir anlam ifade eder. Aksi takdirde ö retici ne kadar öanlatt,m, ö rettimö dese de bo tur. Burada yüzlerce oyundan bahsedilebilir ama denemedi im ve sonucunu bilmedi-im bir eyi anlatman,n faydas, olmayaca , kanaatindeyim. Burada Gazi Üniversitesi, Türkçe Ö renim Ara tırma ve Uygulama Merkezi'nde çal,- ,rken uygulad, ,m ve meslekte lar,m,n da görü lerini alarak yazd, ,m oyunlar, anlatt,m.

Sonuç

Elde edilen verilerin analizleri sonucunda u tespitlere ula ,lm, t,r:

1. Afrikal, ö rencilerin dilbilgisi derslerindeki oyunlarda ba ar,l, oldu u gözlemlenirken, ayn, ba ar, konu ma ve yazma derslerinde gö-

rılmemektedir. Bundan dolayı, Afrikalı gruplarda konuşma ve yazma derslerinde oyunlardan daha çok yararlanılmaktadır.

2. Orta Doğu öğrencilerde alfabe farklılığından dolayı, yazma sorunu daha fazla olduğu için yazma dersinde oyunlardan daha çok yararlanılmaktadır.

3. Karşılaştığımız gruptan oluşan öğrencilerde oyun etkinlikleri yürütülürken Balkanlardan, Avrasya'dan gelenlerin yazma becerisine yönelik uygulamalardan hoşlandıkları; Orta Doğu'dan gelenlerin konuşma becerisine yönelik uygulamalardan; Afrika'dan gelenlerin ise dil bilgisi becerisine yönelik uygulamalardan hoşlandıkları gözlemlenmiştir.

4. Yabancı dil öğretiminde oyunların kullanılması öğrencilerin yabancı dili öğrenmesini kolaylaştırır; öğrencilerin bu yöntemden zevk aldıkları, derslere sevekle ve isteyerek katıldıkları ve öğrendikleri bilgilerin daha kalıcı olduğu tespit edilmiştir.

5. Oyunun öğrencilerin dil öğrenim sürecini hızlandırır ve kolaylaştırır, ayrıca dil öğretiminde oyunlar sayesinde öğrenciler arasındaki sevgi, paylaşım ve arkadaşlık duygularının gelişimi ve öğrencilerin sosyalleşimi, aralarındaki iletişim başarılarının kuvvetlendiği görülmüştür.

6. Öğretmenin hangi oyunları, hangi temel dil becerilerini geliştirdiğini bilmesi, oyunu amaçna uygun olarak seçmesi ve doğru uygulaması öğrencilerin dil öğrenimini kolaylaştırır.

7. Oyunların öğrencilerin dinleme, konuşma, okuma ve yazma temel dil becerilerinin gelişmesini sağlamanın yanı sıra, bu temel becerilere destek olan sözcük hazinesini ve gramer bilgilerini de geliştirdiği tespit edilmiştir.

8. Oyunun dil öğretimi sırasında öğrenciyi öğrenme sürecine aktif olarak kattığı, dersi öğretmen merkezli olmaktan çıkardığı görülmektedir.

9. Öğretimin daha verimli ve etkili olabilmesi için, öğretmen uygulayacağı oyunları seçerken öğrencilerin sevecekleri oyunları tercih etmeli, oyunları hem eğlenceli hem de öğretici olmasına dikkat etmelidir.

10. Öğretmen öğrencilerin seviyesine uygun oyunları seçmeli, oyunun kolay uygulanabilir ve anlaşılır olmasına yani karşılaştıkça olmamasına dikkat etmelidir.

11. Öğrencilerin fazla materyal gerektiren oyunlarla, çok uzun veya çok kısa oyunları sevmedikleri görülmüştür.

12. Oyunun bireysel çalışmaya veya grup çalışmalarına uygun olması gerektiği tespit edilmiştir.

KAYNAKÇA

- ANDREW Wright vd (1979), *Games for Language Learning*, Cambridge University Press, Cambridge.
- DEM RCAN, Ömer (1990), *Yabanc, Dil Ö retim Yöntemleri*, Elif Kitabevi, stanbul.
- DEM REL, Özcan (1993), *Yabanc, Dil Ö retimi lkeler, Yöntemler, Teknikler*, Usem Yay,nlar,, Ankara.
- DEM REL, Özcan (2002), *Türkçe Ö retimi*, Pegem A Yay,nc,l,k, Ankara.
- DERYAKULU, Deniz (2001), *öS,n,fta Demokrasiö, E itim Sen Yay,nlar*, 2001, Ankara.
- DUFF, Maley (1978 repr 1980) *Draman Techniques in Language Learning. CUP.*
- GÜR, Hakan (1995), *öDil Ö retim Yöntemleri (5): Do al Yakla ,mö, Dil Dergisi*, S. 38, s. 24-35.
- GÜNE , Firdevs (1997), *Okuma-Yazma Ö retimi ve Beyin Teknolojisi*, Ocak Yay,nlar,, Ankara.
- HENG RMEN Mehmet (1988), *öYabanc,lara Türkçe Ö retimiö, Türk Dilinin Ö retimi Toplant,s, 1-3 Ekim 1986*, Ankara Üniversitesi E itim Bilimleri Fakültesi Yay,nlar, 160, Ankara, s. 229-249.
- <http://www.dilbilimi.net/kuramlar.htm>
- http://www.edubilim.com/forum/ogretim_yontem_ve_teknikleri_tum_bilgiler14642.0.html://
- ZGÖREN, M. Kutay (1999), *Oyunlarla Dil Ö retimi*, Academyplus, Ankara.
- KAVCAR, Cahit-O UZKAN F.-SEVER S. (1995), *Türkçe Ö retimi-Türkçe ve S,n,f Ö retmenleri çin*, Engin Yay,nevi, Ankara.
- KAVCAR, Cahit (2004), *Türkçe Ö retimi*, Engin Yay,nlar,, Ankara.
- KAVCAR, Cahit (1988), *öTürkçe Ö retiminde Dramatizasyon Yöntemiö, Türk Dilinin Ö retimi Toplant,s, 1-3 Ekim 1986*, Ankara Üniversitesi E itim Bilimleri Fakültesi Yay,nlar, 160, Ankara, s. 83-90.
- KOCAMAN, Ahmet (1978), *öYabanc, Dil Ö retim Yöntemleriö Genel Dilbilim Dergisi-2*, Ankara, s.90.
- ÖZBAY, Murat (2005), *Bir Dil Becerisi Olarak Dinleme E itimi*, Akça Yay,nlar,, Ankara.
- ÖZBAY, Murat (2007), *Türkçe Özel Ö retim Yöntemleri II*, Öncü Kitap, Ankara.
- ÖZBAY, Murat (2008), *Türkçe Özel Ö retim Yöntemleri I*, Öncü Kitap, Ankara.
- R XON, Shelah (1981), *How to Use Games in Language Teaching*, The Macmillan Press Ltd., London.
- ROWLAND, LEE William (1996), *Language Teaching Games and Contents*, Oxford University Press, Oxford.

- SEVER, S.-KAYA, Z.-ASLAN, C. (2006), *Etkinliklerle Türkçe Ö retimi*. Morpa Yay. stanbul.
- ERCAN, T.- Nesrin,-B.-Hüdai, C. (2004), *Pratik Türkçe Ö retim Teknikleri*, Dilset Yay,nlar,, stanbul.
- YALÇIN, Alemdar (2002), *Türkçe Ö retim Yöntemleri: Yeni Yakla ,mlar*, Akça Yay,nlar,, Ankara.