www.turkishstudies.net/language

Turkish Studies - Language and Literature

eISSN: 2667-5641

INTERNATIONAL BALKAN UNIVERSITY
Sponsored by IBU

Research Article / Araştırma Makalesi

Kelime Bulmaca Oyunu Etkinliklerinin Türkçe Öğretmeni Adaylarının Sesletiminde ve Yazımında Sıkça Hata Yapılan Sözcükleri Bilme Durumlarına Etkisi*

The Effect of Word Puzzle Game Activities on the Knowledge of Turkish Teacher Candidates in the Frequently Mistaken Words in Spelling and Pronunciation

Safa Çelebi**

Abstract: Turkey Turkish often have transfer words from foreign languages frequently made mistakes in the pronunciation and spelling due to incorrect transmission between people (eg: harfiyat/hafriyat, afilli/afili, ataç/ataş). There are various problems arising from the misuse of these words, especially in educational environment. Turkish teacher candidates, who should be models for the correct use of language, are expected to spell and pronounce correctly these words. Using different methods and techniques in vocabulary teaching practices, including game activities to appeal to more than one sensory organ of the target audience will enable students to learn the meaning and correct use of words. Word puzzle games are one of the techniques that appeal to more than one sense of students in educational environments and make vocabulary teaching fun.In the study, it was aimed to determine the effect of word puzzle game activities on Turkish teacher candidates' knowledge of words that are frequently made mistakes in pronunciation and spelling. In the study, single group pre-test-post-test model was used.The study group of the research consists of 89 teacher candidates studying in the 2nd grade (38) and the third grade (51) of the Ondokuz Mayıs University Turkish Language Teaching Program in the 2018-2019 academic year. Word puzzle games were held with the participants for one hour in a week for 10 weeks within the scope of "Effective Communication" and "Speaking Training" lessons, for all the words in the " Corrections to Frequently Made Mistakes" section. The form consisting of 100 words was applied to the participants by changing their order in the pre-test and post-test. The Ethics Committee Permission for the study was granted by the Ondokuz Mayıs University Social and Human Sciences Ethics Committee with the 30/10 / 2020-622 Ethics Committee meeting date and decision number. The data obtained from the participants' forms were scored in terms of pronunciation and writing. The quantitative data obtained were analyzed with the paired groups t-test in the SPSS 22 statistical program. This finding has led to the conclusion that word puzzle game activities are effective in teaching words whose pronunciation and spelling are frequently confused.

Structured Abstract: Introduction: Since vocabulary knowledge is the basis of learning, improving students' vocabulary is one of the primary goals of mother tongue teaching. Vocabulary knowledge includes knowing the meaning of the words as well as the correct spelling and pronunciation of the words. As in other languages,

* Bu çalışma, 16-18 Ekim 2019'da Samsun'da düzenlenen "XI. Uluslararası Dünya Dili Türkçe Sempozyumu"nda sunulan sözlü bildiriden üretilmiştir.

** Dr. Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü
Assist. Prof., Ondokuz Mayıs University, Faculty of Education, Turkish and Social Sciences Education Department
ORCID 0000-0002-0703-0240
safa.celebi@omu.edu.tr

Cite as/ Atıf: Çelebi, S. (2020). Kelime bulmaca oyunu etkinliklerinin Türkçe öğretmeni adaylarının sesletiminde ve yazımında sıkça hata yapılan sözcükleri bilme durumlarına etkisi. *Turkish Studies - Language*, *15*(4), 1734-1745. https://dx.doi.org/10.47845/TurkishStudies.47316
Received/Geliş: 02 November/Kasım 2020 *Checked by plagiarism software*
Accepted/Kabul: 25 December/Aralık 2020 **Published/Yayın:** 25 December/Aralık 2020
Copyright © INTAC LTD, Turkey CC BY-NC 4.0

commonly mistaken words in pronunciation and spelling are exist in Turkey Turkish as well due to incorrect transfer among people. These words are easily confused by native speakers of Turkish and those learning Turkish as a foreign language. Especially Turkish teachers have an important role in educational environments in order to ensure the correct use of these words and to raise awareness of students about these words. Using different methods and techniques in vocabulary teaching practices and including game activities that appeal to more than one sensory organ of the target audience will enable students to learn the meaning of words and the correct use of words. Word puzzle games are one of the techniques in educational environments that appeal to more than one sense of students and make word teaching fun. Word puzzle games are one of the educational games that provide vocabulary learning based on clues and make learning permanent and fun by increasing classroom interaction. Students' vocabulary knowledge can be improved at all grades of education from primary school to university by preparing word puzzle games which are suitable for the students' level. In the studies conducted on the subject of the research, it has been emphasized that there are important problems in the students at different levels including candidate teachers in situations of knowing pronunciation and spelling of the words which are commonly confused.

Purpose of The Research: In the study, it was aimed to determine the effect of word puzzle game activities on Turkish teacher candidates' knowledge of words that are frequently made mistakes in pronunciation and spelling. For this purpose, it has been tried to find answers to the following questions:

What are the participants' situations of knowing the words that are frequently made mistakes in pronunciation and spelling?

What are the words that the participants know the most and least before the application, which are frequently made mistakes in pronunciation and spelling?

Is there a significant difference between the pre-test and post-test scores of the participants after the word game activities?

After the application, what are the words that the participants know the most and least, and which are the most successful words in pronunciation and spelling?

Method: The study group of the research consists of 89 teacher candidates studying in the 2nd grade (38) and the third grade (51) of the Ondokuz Mayıs University Turkish Language Teaching Program in the 2018-2019 academic year. The data source of the research is "Spelling and Pronunciation Mixed Words Form" in Annex 1. In the preparation of this form, the words in the "Corrections to Frequently Made Mistakes" section on the web page of the TDK were used. The words in this section were determined according to the common views of three experts in the field of Turkish Education. The form consisting of 100 words was applied to the participants by changing their order in the pre-test and post-test. The form prepared by the researcher was distributed to the students, the pictures expressing the words in the form were added to the Power Point presentation in the same order of the words in the form, and the abstract words that could not be illustrated were transferred to the presentation in the form of a puzzle. Some of the visuals in the prepared presentation are included in Annex 2.

Word puzzle games were held with the participants for one hour in a week for 10 weeks within the scope of "Effective Communication" and "Speaking Training" lessons, for all the words in the " Corrections to Frequently Made Mistakes" section. In the practices, each participant was active in the word game activity. The answer given by each participant in the event was also evaluated by the other participants. Therefore, each participant was active in the game both directly and indirectly. The application was carried out as follows:

Before the exercises, it was stated that the participants should put a ":" sign next to the letter equivalents of the sounds they think should be pronounced long, and the "^" sign on the letter equivalents of the sounds they think should be vocalized. During the exercises, some letters of the word were written on the board as a clue to each player who took turns in the game, but in order to determine the participants' readiness for spelling errors, it was not specified how many letters the word consisted of. In addition, all participants were warned not to give any tips or feedback to the player. Then, the dictionary meanings of the words of which some letters were given before were told to the player and the player was asked to find and complete the word. The accuracy of the player's response in terms of spelling and pronunciation was asked to all participants, and then the correct pronunciation and spelling of the word was expressed by giving feedback to the player. Participants were asked to fill in words whose letters were left blank by using dictionary marks in line with the

pictures and puzzles they saw in the presentation. The data obtained from the forms of the participants were scored in terms of pronunciation and writing. Each correct answer is scored with 1, and the wrong answer with 0.

Results: After the experimental process, the forms, pictures and puzzles applied to the participants in the pre-test were re-applied by changing their places. The quantitative data obtained were analyzed with the paired groups t-test in the SPSS 22 statistical program. After the application, when the pre-test post-test scores of the participants were analyzed statistically, it was found that there was a significant improvement in favor of the post-test. This finding has led to the conclusion that word puzzle game activities are effective in teaching words whose pronunciation and spelling are frequently confused.

Keywords: Turkish education, pronunciation, spelling, word puzzle game, Turkish teacher candidates.

Öz: Türkiye Türkçesine yabancı dillerden geçen genellikle halk arasında yanlış aktarımlardan dolayı sesletiminde ve yazımında sıkça hata yapılan sözcükler bulunmaktadır (Örn: harfiyat/hafriyat, afilli/afili, ataç/ataş). Bu sözcüklerin özellikle eğitim ortamlarında yanlış kullanımından kaynaklanan çeşitli sorunlar görülmektedir. Dilin doğru kullanımı konusunda model olmaları gereken Türkçe öğretmeni adaylarından bu sözcükleri doğru yazmaları ve seslendirmeleri beklenmektedir. Sözcük öğretimi uygulamalarında farklı yöntem ve tekniklerin işe koşulması, hedef kitlenin birden fazla duyu organına hitap edecek şekilde oyun etkinliklerine yer verilmesi, öğrencilerin kelimelerin anlamlarını ve doğru kullanımlarını öğrenmelerini sağlayabilecektir. Eğitim öğretim ortamlarında öğrencilerin birden fazla duyusuna hitap eden ve sözcük öğretimini eğlenceli hale getiren tekniklerden biri de kelime bulmaca oyunlarıdır. Bu doğrultuda araştırmada kelime bulmaca oyunu etkinliklerinin Türkçe öğretmeni adaylarının sesletiminde ve yazımında sıkça hata yapılan sözcükleri bilme durumlarına etkisinin tespit edilmesi amaçlanmaktadır. Araştırmada tek grup ön test-son test modeline başvurulmuştur. Araştırmanın çalışma grubunu 2018-2019 eğitim-öğretim yılında Ondokuz Mayıs Üniversitesi Türkçe Öğretmenliği Programı'nın 2. ve 3. sınıflarında öğrenim gören 89 öğretmen adayı oluşturmaktadır. Katılımcılarla gerçekleştirilen kelime bulmaca oyunu etkinliklerinde, Türk Dil Kurumunun "Sıkça Yapılan Yanlışlara Doğrular" genel ağ adresinde bulunan sözcüklerden yararlanılmıştır. Etkinlik kapsamında katılımcılarla 10 hafta süresince haftada 1 ders saati olmak üzere her bir öğrencinin katıldığı kelime bulmaca oyunu etkinliği gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın verileri, eğitim öncesinde ve sonrasında katılımcılara 100 sözcükten oluşan "Sesletiminde ve Yazımında Hata Yapılan Sözcükler Formu" uygulanarak elde edilmiştir. Araştırmanın Etik Kurul İzni, 30/10/2020-622 Etik Kurul toplantı tarihi ve karar sayısı ile Ondokuz Mayıs Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Etik Kurulu tarafından uygun bulunarak verilmiştir. Katılımcıların formlarından elde edilen veriler sesletim ve yazım yönünden puanlanmıştır. Elde edilen nicel veriler, SPSS 22 istatistik programında eşleştirilmiş gruplar t-testine tabi tutulmuştur. Araştırmada, kelime bulmaca oyunu etkinliklerinin sesletiminde ve yazımında sıkça hata yapılan sözcüklerin öğretiminde etkili olduğu sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Türkçe eğitimi, sesletim, yazım, kelime bulmaca oyunu, Türkçe öğretmeni adayları.

Giriş

İnsanların duygu ve düşüncelerini başkalarına iletebilmelerini aynı zamanda kendilerine iletilen duygu ve düşünceleri de algılayabilmelerini sağlayan dilin en temel ögesi sözcüklerdir. Gerçek dünyada var olan kavramlar, sözcükler aracılığıyla kurmaca dünyaya aktarılabilir ve bu sayede yazılı ve sözlü iletişim kurulabilir. Huber (2013)'e göre bu iletişim esnasında kişinin sözcük dağarcığıyla düzgüleme becerisi arasında önemli bir ilişki bulunmaktadır. Geniş düzgüleme becerisine sahip bireylerin sözcük dağarcıklarının da geniş olduğu söylenebilir. "Bireyler, dillerinin geliştiği oranda, yani ne kadar çok sözcük bilirlerse, dünyayı o kadar çözümleyebilir, kavram alanlarını genişletip olgular arasındaki ilişkileri çözme ya da farklı ilişkileri görme yetilerini geliştirebilir, kısaca düşünebilirler" (Dilidüzgün, 2014: 234). Böylelikle dünyayı ve olgular arasındaki ilişkileri doğru çözümleyebilen kişilerin de sosyal ve iş yaşamında başarılı olması beklenir.

Sözcük bilgisi öğrenmenin temelini oluşturduğundan, öğrencilerin sözcük bilgisini geliştirmek ana dili öğretiminin öncelikli hedeflerindendir. Öğrencilerin okuduklarını ve dinlediklerini anlayabilmeleri için zengin bir sözcük dağarcığına ihtiyaçları vardır. Sözcük dağarcığının genişliği bireylere iletişim esnasında kendilerine gönderilen iletileri doğru algılama ve doğru ileti oluşturma imkânı sağlar. Sözcük bilgisi, sözcüklerin anlamını bilmenin yanında sözcüklerin doğru yazımını ve sesletimini de içermektedir. Sözcük öğretiminin başarılı olmasında kelimelerin doğru yazımının ve bu doğrultuda seslendirilmesinin büyük önemi bulunmaktadır. "Herhangi bir sözcüğü bilmek, o sözcüğü doğru seslendirmek, doğru yazmak; konuşurken ve yazarken yerinde kullanmak, okuduğunda ya da duyduğunda da ne ifade ettiğini anlamak demektir" (Yangın, 2002: 17). Bu unsurlardan birinin yanlış öğrenilmesi kelimenin tam anlamıyla bilinmediğini gösterir.

İnsanlar genellikle sosyal ortamlarda kullandıkları dili her yerde kullanma eğilimindedirler ve iletişim esnasında kullandıkları sözcüklerin doğruluğu ya da yanlışlığı yönünü fazla önemsemezler. Konuşma esnasında sözcüklerin yanlış kullanımı bağlamın da katkısıyla mesajın iletilmesine engel değildir. Göndericinin açıkta bıraktığı noktalar, bağlam içinde alıcı tarafından tamamlanır fakat ister konuşma dilinde ister de yazı dilinde olsun sözcüklerin yanlış kullanımı bir anlatım kusuru olarak kabul görülmektedir (Balyemez, 2018). Bu tür sözcükler diğer dillerde olduğu gibi Türkiye Türkçesinde de bulunmaktadır. Ses, biçim, anlam benzerliğinden veya yanlış aktarımlardan dolayı sesletiminde ve yazımında hata yapılan sözcükler, Türkçeyi ana dili olarak konuşanlar ve yabancı dil olarak öğrenenler tarafından kolayca karıştırılır. Türk Dil Kurumunun genel ağ sayfasında bu sözcüklerden bazılarına "Sıkça Yapılan Yanlışlara Doğrular" bölümünde yer verilmiştir. Kullanıcılar bu bölümü inceleDiklerinde, sözcüklerin yanlış kullanımlarını, doğru yazımlarını ve sesletimlerini görebilirler. Örneğin bölümde afilli, boy pos, döküman, evye, komidin gibi kullanımlar kırmızı renkle yanlış olarak belirtilmiş; afili, boy bos, doküman, eviye, komodin şeklinde doğru kullanımlarına yeşil renkle yer verilmiştir. Bu sözcüklerin doğru kullanımlarını sağlamak ve bu sözcüklere yönelik öğrencilere bilinç kazandırmak amacıyla eğitim öğretim ortamlarında özellikle Türkçe öğretmenlerine önemli görev düşmektedir. Türkçe öğretmenlerinin sözcük öğretiminde öğrenciye sözcüğün anlamının yanında bağlam içerisindeki anlamını yapı, konu ve sesbilim yönünden değerlendirmelerini sağlayıcı etkinliklere yer vermesi gerekir" (Ülper ve Karagül, 2012). Aynı zamanda sözcük öğretimi uygulamalarında farklı yöntem ve tekniklerin işe koşulması, hedef kitlenin birden fazla duyu organına hitap edecek şekilde oyun etkinliklerine yer verilmesi, kelimelerin anlamlarını ve doğru kullanımlarını öğrenmelerini sağlayabilecektir. "Dil öğretim metodolojisi uzmanlarının çoğu, oyun oynamanın kelime öğrenmenin iyi bir yolu olduğu konusunda hemfikirdir. Oyun, çocuklarda mutluluk duygusunu ortaya çıkardığı için öğrencilerin çoğu oyunları beğenir ve kurallarına aşina olmasalar bile oyunlara katılmaktan zevk alır" (Wossoughi ve Zargar, 2009: 80).

Eğitim öğretim ortamlarında öğrencilerin birden fazla duyusuna hitap eden sözcük öğretimini eğlenceli hâle getiren tekniklerden biri de kelime bulmaca oyunlarıdır. Kelime bulmaca oyunları, ipuçlarından yola çıkılarak sözcük öğrenimini sağlayan, sınıf içi etkileşimi artırarak öğrenmeyi kalıcı ve eğlenceli hale getiren eğitici oyunlardan biridir. "Bulmacalar sayesinde bilgi kolay öğrenilir ve akılda daha uzun süre kalır. Hem eğlenceli olan hem de bireyi düşünmeye sevk eden bulmacalar problem çözme yeteneğini artırması, dikkati artırması, beynin çalışma sistemini güçlendirmesi özelliği sayesinde eğitimde kullanılır hale gelmiştir." (Bilgin, 2018: 21). İlkokuldan üniversiteye kadar eğitimin her kademesinde seviyeye uygun kelime bulmaca oyunları hazırlanarak öğrencilerin sözcük bilgileri geliştirilebilir.

Türkçe Dersi Öğretim Programı'nda yer alan "öğrencilerin dinleme/izleme, konuşma, okuma ve yazma becerilerinin geliştirilmesi, Türkçeyi, konuşma ve yazma kurallarına uygun olarak bilinçli, doğru ve özenli kullanmalarının sağlanması, duygu ve düşünceleri ile bir konudaki görüşlerini veya tezini sözlü ve yazılı olarak etkili ve anlaşılır biçimde ifade etmelerinin sağlanması

(MEB, 2019: 7)" amaçlarından hareketle öğrencilere bu becerileri kazandırmada birinci derecede etkisi olan Türkçe öğretmenlerinden bu konuda model olmaları beklenmektedir. "Programlar ne kadar iyi hazırlanırsa hazırlansın programın öngördüğü hedeflerin gerçekleşme başarısı öğretmenin başarısına bağlıdır" (Calp, 2010: 11). Öğrencilerin dili kullanma becerilerini geliştirmede Türkçe öğretmenlerine büyük sorumluluk düşmektedir. İlgili araştırmalarda öğretmen adayları da dâhil olmak üzere farklı seviyedeki öğrencilerin sesletiminde ve yazımında hata yapılan sözcükleri bilme durumlarında önemli sorunların var olduğu vurgulanmıştır (Cin Şeker ve Çobanoğlu, 2015; Gökçe ve Çelebi, 2015). Bazı araştırmalarda da kelime bulmaca oyunu tekniğinin katılımcıların kelime öğrenimindeki akademik başarısını artırdığı tespit edilmiştir (Eren, 1998; Duran ve Bitir, 2018). Bu çalışmada ise kelime bulmaca oyunu tekniğinin katılımcıların sesletiminde ve yazımında hata yapılan sözcükleri bilme durumlarına etkisinin olup olmadığı sorusuna yanıt aranmaya çalışılmıştır. Araştırmada kelime bulmaca oyunu etkinliklerinin Türkçe öğretmeni adaylarının sesletiminde ve yazımında hata yapılan sözcükleri bilme durumlarına etkisinin tespit edilmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranmaya çalışılmıştır:

1- Katılımcıların sesletiminde ve yazımında hata yapılan sözcükleri bilme durumları nedir?

2- Katılımcıların uygulama öncesinde en çok ve en az bildikleri sözcükler nelerdir?

3- Kelime bulmaca oyunu etkinlikleri sonrasında katılımcıların ön test ve son test puanları arasında manidar bir farklılık var mıdır?

4- Uygulama sonrasında katılımcıların en az ve en çok bildikleri sözcükler nelerdir?

Yöntem

Araştırma Deseni

Araştırmada, yarı deneysel desenlerden tek grup ön test son test modeline başvurulmuştur. "Derinliğine ya da genişliğine kapsamlı gözlemlerin yapılmak istendiği durumlarda özellikle uygun olan tek grup ön test son test modelinde, deneklerin davranışlarında zamana bağlı anlamlı bir farklılaşmanın olup olmadığı araştırılmaktadır" (Büyüköztürk, 2013: 68; Karasar, 2009: 95).

Araştırma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu Ondokuz Mayıs Üniversitesi Türkçe Öğretmenliği Programı'nın 2. sınıfında (38) ve 3. sınıfında (51) öğrenim gören toplam 89 öğretmen adayı oluşturmaktadır. 2018-2019 Akademik Yılı Bahar Yarıyılı'nda "Anlatma Teknikleri I: Konuşma Eğitimi" ve "Etkili İletişim" dersleri kapsamında araştırma gerçekleştirilmiştir.

Verilerin Toplanması

Araştırmanın veri kaynağı, Ek 1'de yer alan "Yazımı ve Sesletimi Karıştırılan Sözcükler Formu"dur. Bu formun hazırlanmasında TDK'nin genel ağ sayfasında bulunan "Sıkça Yapılan Yanlışlara Doğrular" bölümündeki sözcüklerden yararlanılmıştır. Bu sözcükler arasından Türkçe eğitimi alanında üç uzmanın ortak görüşleri doğrultusunda en sık karıştırılan 100 sözcük belirlenmiştir. Belirlenen 100 sözcükten oluşan form, ön test ve son testte sıralamaları değiştirilerek katılımcılara uygulanmıştır. Araştırmacı tarafından hazırlanan form öğrencilere dağıtılmış, formda bulunan sözcükleri ifade eden resimler formdaki sözcüklerin sırasıyla aynı olacak şekilde Power Point sunusuna eklenmiş, resimleştirilemeyen soyut sözcükler ise bulmaca şeklinde sunuya aktarılmıştır. Hazırlanan sunuda yer alan görsellerden bazılarına Ek 2'de yer verilmiştir. Ayrıca araştırma için "Etik Kurul İzni" alınmıştır. Etik Kurul İzni, 30/06/2020-622 Etik Kurul toplantı tarihi ve karar sayısı ile Ondokuz Mayıs Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Etik Kurulu tarafından uygun bulunarak verilmiştir.

Katılımcılardan formdaki kimi harfleri boş bırakılan sözcükleri, sunuda gördükleri resim ve bulmacalar doğrultusunda sözlük işaretlerini kullanarak tamamlamaları istenmiştir. Ayrıca

katılımcılara, formdaki sözcükleri tamamlarken uzun seslendirilmesi gerektiğini düşündükleri seslerin harf karşılıklarının yanına iki nokta (:), ince seslendirilmesi gerektiğini düşündükleri seslerin harf karşılıklarının üzerine düzeltme işareti koymaları gerektiği ifade edilmiştir. Katılımcıların formlarından elde edilen veriler, sesletim ve yazım yönünden puanlanmıştır. Her bir doğru cevap 1, yanlış cevap 0 ile puanlanmıştır. Deneysel işlem sonrasında katılımcılara ön testte uygulanan form, resim ve bulmacaların yerleri değiştirilerek tekrar uygulanmıştır. Elde edilen nicel veriler, SPSS 22 istatistik programında t-testine tabi tutulmuştur.

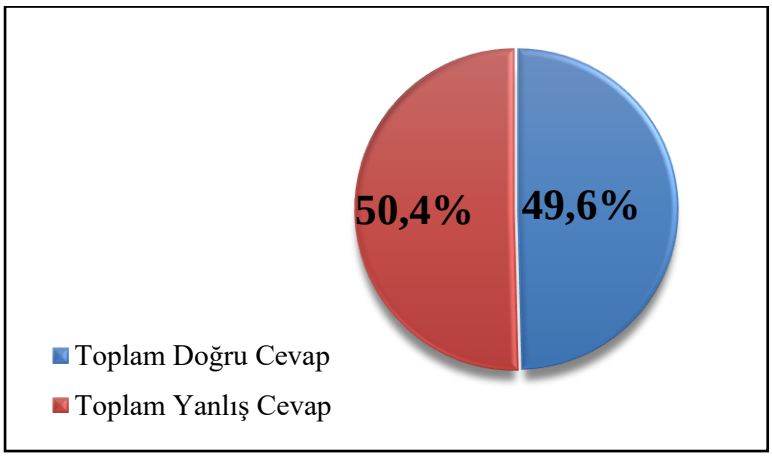
Deneysel İşlem

Katılımcılarla 10 hafta boyunca "Etkili İletişim" ve "Konuşma Eğitimi" dersleri kapsamında haftada bir saat olmak üzere "Sıkça Yapılan Yanlışlara Doğrular" bölümünde bulunan tüm sözcüklere yönelik kelime bulmaca oyunu etkinlikleri gerçekleştirilmiştir. Uygulamalarda her bir katılımcı kelime bulmaca oyunu etkinliğinde aktif olmuştur. Etkinliğe katılan her bir katılımcının verdiği cevap diğer katılımcılarca da değerlendirilmiştir. Böylece her katılımcı hem doğrudan hem dolaylı olarak oyunda etkin olmuştur.

Uygulama şu şekilde yürütülmüştür: Uygulamalardan önce katılımcılara uzun seslendirilmesi gerektiğini düşündükleri seslerin harf karşılıklarının yanına ":" işareti, ince seslendirilmesi gerektiğini düşündükleri seslerin de harf karşılıklarının üzerine "^" işareti koymaları gerektiği ifade edildi. Uygulamalar esnasında sırayla oyuna katılan her bir oyuncuya ipucu olarak sözcüğün bazı harfleri tahtaya yazdırıldı fakat katılımcıların yazım hatalarına yönelik hazır bulunuşluklarının belirlenebilmesi için sözcüğün kaç harften oluştuğu belirtilmedi. Ayrıca katılımcıların tamamı oyuncuya herhangi bir ipucu veya dönüt vermemeleri doğrultusunda uyarıldı. Daha sonra oyuncuya bazı harfleri verilen sözcüklerin sözlük anlamları söylendi ve oyuncudan sözcüğü bulması ve tamamlaması istendi. Oyuncunun yazım ve sesletim yönünden verdiği cevabın doğruluğu tüm katılımcılara soruldu ve daha sonra oyuncuya verdiği cevaba yönelik geri bildirimde bulunularak sözcüğün doğru sesletimi ve yazımı ifade edildi.

Bulgular Ve Yorum

Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular



Grafik 1. Katılımcıların Verdikleri Cevapların Oranları

Yukarıda yer alan Grafik 1'de uygulama öncesinde katılımcıların ön bilgilerini tespit edebilmek amacıyla hazırlanan forma verdikleri doğru ve yanlış cevapların oranları yer almaktadır. Katılımcıların verdikleri cevapların %50,4'ünün doğru %49,6'sının yanlış cevaplandığı

belirlenmiştir. Çalışma grubunun Türkçe öğretmeni adayları olduğu düşünüldüğünde sesletiminde ve yazımında sıkça hata yapılan sözcükleri bilme durumlarının düşük olduğu söylenebilir.

İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın ikinci alt problemi doğrultusunda katılımcıların uygulama öncesinde en çok ve en az bildikleri sözcükler sıklık ve yüzde verilerinden yararlanılarak belirlenmeye çalışılmıştır.

Tablo 1: Sesletimi ve Yazımı En Az ve En Fazla Karıştırılan Sözcükler

En Az Bilinen Sözcükler	Doğru Bilen Kişi Sayısı	Yüzde	En Çok Bilinen Sözcükler	Doğru Bilen Kişi Sayısı	Yüzde
Vahamet	5	%5,6	Film	85	%95,5
Perakende	7	%7,9	Marul	85	%95,5
Naçizane	8	%9	Kokoreç	84	%94,4
Azami	8	%9	Meyve	83	%93,3
Aperitif	8	%9	Çiftlik	82	%92,1
Silahşor	11	%12,4	Eşofman	81	%91
Seremoni	11	%12,4	Pembe	80	%89,9
Murdar	12	%13,5	Kolonya	78	%87,6
Boy bos	12	%13,5	Cambaz	78	%87,6
Peştamal	13	%14,6	İskambil - Acemi	75	%84,3

Araştırmada ön test uygulaması neticesinde en az ve en çok bilinen sözcüklerin belirtildiği Tablo 1 incelendiğinde katılımcılar tarafından sırasıyla *vahamet, perakende, naçizane, azami, aperitif, silahşor, seremoni, murdar, boy bos* ve *peştamal* sözcüklerinin en az; *film, marul, kokoreç, meyve, çiftlik, eşofman, pembe, kolonya, cambaz, iskambil, acemi* sözcüklerinin ise en fazla bilinen sözcükler olduğu tespit edilmiştir. En az bilinen sözcüklerin ortak özelliğinin Türkçeye başka dillerden girmiş sözcükler olması dikkat çekmektedir. Yapılan hatalar incelendiğinde uzun seslendirilmesi gerekirken kısa seslendirmekten (*perakende/pera:kende, naçizane/na:çiza:ne vb*.) ve dinleme yoluyla öğrenilip yanlış ses kullanmaktan *(boy pos/boy bos, vehamet/vahamet, silahşör/silahşor vb.)* kaynaklanan ses temelli hataların olduğu göze çarpmaktadır. En çok bilinen sözcüklerin de ortak özelliğinin günlük hayatta sıklıkla kullanılan sözcükler olduğu söylenebilir.

Tablo 2: Sesletimi ve Yazımı Karıştırılan Sözcüklere Yönelik Örnekler

Sözcükler	Yanlış Kullanımı	Sözcükler	Yanlış Kullanımı
Eviye	Evye	**Kabine**	Kabi:ne
Akupunktur	Akapuntur, Akapuktur akapunktur	**Gardırop**	Gardrop, gardolap
Eşofman	Eşortman, eşorfman	**Maydanoz**	Maydonoz
Hoparlör	Hopörlör, höperlör	**Palyaço**	Palyanço
Karnabahar	karnıbahar	**Pardösü**	Pardesü, Pardüse
Kontör	Kontür, kontor	**Sezaryen**	Sezeryan, sezaryan
Ataş	Ataç	**Afili**	Afilli
Erozyon	Erezyon	**Aperitif**	Aperatif
Floresan	Florasan, Filorasan, fulorasan, florosan	**A:zami:**	Aza:mi:
Fantezi	Fantazi	**Murdar**	Mındar, mundar
Defile	Defi:le	**Na:çiza:ne**	Nacizane, na:cizane
Gangster	Gangıster, ganster	**perende**	Parende, parande
Haki:katen	hakkaten	**Peştamal**	Peştemal
Harem selamlık	Haremlik selamlık	**Rögar**	Lögar, logar,
İnisiyatif	İnsiyatif	**Ra:kım**	Rakım
Maktul	Maktül	**Seremoni**	Seromoni
Mevta	Mefta	**Aforoz**	Afaroz
Mürüvvet	Mürvet	**Yarın**	Ya:rın

Deneysel işlem öncesinde uygulanan ön testte katılımcıların sesletimi ve yazımı karıştırılan sözcüklere yönelik verdikleri cevapların örneklerinin yer aldığı Tablo 2'de ses değiştirme ve kısa seslendirme olarak belirtilen en az bilinen sözcüklerin ortak özelliklerinin haricinde katılımcıların ses düşürme (*eviye/evye vb.*), ses türetme (*palyanço/palyaço, afilli/afili, eşofman/eşorfman vb.*), gereksiz ek kullanımı (*harem selamlık/haremlik selamlık*) gibi hatalarının olduğu görülmektedir. Ayrıca bu hataların birçoğuyla kimi sözcüklerde karşılaşılmaktadır (*hakkaten/ haki: katen* vb.).

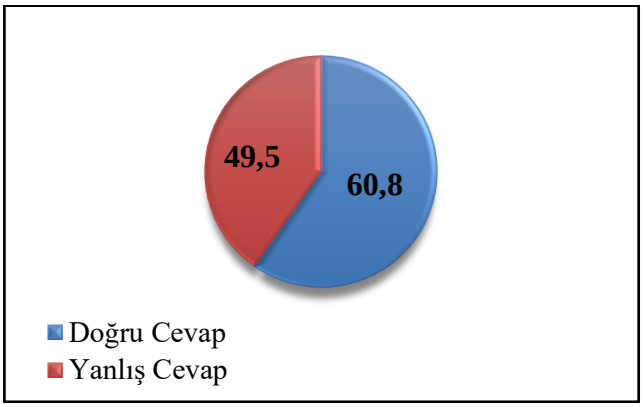
Üçüncü Alt Problemle İlişkin Bulgular

Araştırmanın üçüncü alt problemi doğrultusunda katılımcıların deneysel işlem sonrasında katılımcıların ön test ve son test puanları arasında manidar bir farklılık olup olmadığı belirlenmeye çalışılmıştır.

Tablo 3: Katılımcıların Ön Test ve Son Test Puanlarına Ait T-Testi Sonuçları

	N	$\bar{X}$	S	sd	t	P
Ön test	89	49,57	1,02	88	59,734	,000
Son test	89	60,83	1,01			

Katılımcıların ön test ve son test puanlarına yönelik t testi sonuçlarının yer aldığı Tablo 3'e bakıldığında, yapılan t-testi neticesinde ön test ve son test puanları arasında son test lehine anlamlı bir fark tespit edilmiştir [$t(88)= 59{,}734$, $p<0.000$].



Grafik 2. Uygulama Sonrası Katılımcıların Verdikleri Cevapların Oranları

Yukarıda yer alan Grafik 2'de görüldüğü üzere deneysel işlem öncesinde katılımcıların sıkça karıştırılan sözcükleri bilme durumlarına yönelik aldıkları puanlarının ortalaması 49,57 iken kelime bulmaca oyunu etkinlikleri sonrasında puan ortalamaları 60,83'e yükseldiği belirlenmiştir. Bu bulgu, kelime bulmaca oyunu etkinliklerinin katılımcıların sıkça karıştırılan sözcükleri bilme durumlarına önemli katkı sağladığını göstermektedir.

Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın dördüncü alt problemi doğrultusunda katılımcıların deneysel işlem sonrasında katılımcıların en fazla ve en az bildikleri sözcükler belirlenmeye çalışılmıştır.

Tablo 4: Uygulama Sonrasında Sesletimi ve Yazımı En Fazla ve En Az Karıştırılan Sözcükler

En Fazla Karıştırılan Sözcükler	Doğru Bilen Kişi Sayısı	Yüzde	En Az Karıştırılan Sözcükler	Doğru Bilen Kişi Sayısı	Yüzde
Vahamet	5	%5,6	Film	85	%95,5
Azami	9	%10,1	Marul	85	%95,5
Naçizane	12	%13,5	Kokoreç	84	%94,4
Perende	12	%13,5	Çiftlik	84	%94,4
Seremoni	14	%15,7	Meyve	83	%93,3
Asgari	17	%19,1	Entelektüel	83	%93,3
Azat	17	%19,1	Eşofman	82	%92,1
Tespih	17	%19,1	Kolonya	82	%92,1
Peştamal	17	%19,1	Erozyon	81	%91,0
Aperitif	19	%21,3	Pembe-Bi:çare-Cambaz	80	%89,9

Kelime bulmaca oyunu etkinlikleri sonrasında katılımcıların en fazla ve en az karıştırdıkları sözcüklerin yer aldığı Tablo 4 incelendiğinde uygulama sonrasında katılımcıların en fazla karıştırdıkları sözcüklerin sırasıyla *vahamet, azami, naçizane, perende, seremoni, asgari, azat, tespih, peştamal, aperitif*; en az karıştırdıkları sözcüklerin ise sırasıyla *film, marul, kokoreç, çiftlik, meyve, entelektüel, eşofman, kolonya, erozyon, pembe, biçare* ve *cambaz* olduğu belirlenmiştir. Uygulama öncesi ve sonrası ortaya çıkan bulgular karşılaştırıldığında en fazla karıştırılan sözcüklerin

vahamet, azami, naçizane, aperitif, seremoni, peştamal olduğu; en az karıştırılan sözcüklerin ise *film, marul, kokoreç, meyve, çiftlik, eşofman, pembe, kolonya* ve *cambaz* olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 5: Katılımcıların Uygulama Sonrasında En Fazla Başarı Gösterdikleri Sözcükler

Sözcükler	Ön-test (Kişi)	Son-test (Kişi)	Başarı Oranı
Boy bos	12	74	%516,7
Harem selamlık	21	73	%247,6
Eviye	14	43	%207,1
Ataş	22	63	%186,4
Afili	31	74	%138,7
Aperitif	8	19	%137,5
Silahşor	11	25	%127,3
Mevta	23	50	%117,4
Ajitasyon	33	66	%100
Murdar	12	23	%91,7

Katılımcıların kelime bulmaca oyunu etkinlikleri sonrasında en fazla başarı gösterdikleri sözcükler Tablo 5'te görüldüğü üzere sırasıyla *boy bos, harem selamlık, eviye, ataş, afili, aperitif, silahşor, mevta, ajitasyon* ve *murdar* sözcükleridir.

Tartışma Ve Sonuç

Araştırmada kelime bulmaca oyunu etkinliklerinin Türkçe öğretmeni adaylarının sesletimi ve yazımı sıkça karıştırılan sözcükleri bilme durumlarına etkisinin tespit edilmesi amaçlanmıştır. "Sesletimi ve Yazımı Karıştırılan Sözcükler Formu" kullanılarak katılımcıların ön test ve son test durumları değerlendirilmiş; bu değerlendirme sonucunda kelime bulmaca oyunu etkinliklerinin katılımcıların sesletimi ve yazımı karıştırılan sözcükleri bilme durumlarına anlamlı etkisinin olduğu belirlenmiştir. Katılımcıların Türkçe öğretmeni adayı oldukları göz önünde bulundurulduğunda uygulama öncesinde verilen cevapların doğruluk oranının %50,4 olması katılımcıların sesletimi ve yazımı sıkça karıştırılan sözcükleri bilme oranlarının düşük olduğunu göstermektedir. Bu bulgular Cin Şeker ve Çobanoğlu'nun (2015) araştırmalarında ulaştıkları Türkçe öğretmeni adaylarının günlük hayatta yanlış yazımı ile sıklıkla karşılaştıkları kelimelerin yanlış yazımlarını doğru olarak kabul ettikleri tespiti ile örtüşmektedir. Çelebi ve Gökçe (2015) ses ve biçim benzerliği olan sözcükleri (tahribat/tahrifat vb.) bağlam içinde kullanarak ve aynı cümlede eğik çizgi ile göstererek katılımcıların sözcükleri tanıyabilme düzeylerini tespit ettikleri araştırmalarının sonucunda öğretmen adaylarının sıkça karıştırılan sözcükleri tanımada belirli bir başarı gösterdiklerini ortaya koymuşlardır. Ortaya çıkan sonuçla bu araştırmanın sonuçlarının örtüşmeme sebebinin söz konusu araştırmada ses ve biçim benzerliği olan sözcüklerin kullanılması ve katılımcıların yazılı bir metinde bulunan sözcük çiftlerinden birini seçmeleri doğrultusunda katılımcıların durumlarının ortaya çıkarılması olduğu düşünülmektedir.

Katılımcıların ön test puanlarına yönelik bulgulardan en az bilinen sözcüklerin vahamet, perakende, naçizane, azami, aperitif, silahşor, seremoni, murdar, boy bos ve peştamal; en fazla bilinen sözcüklerin film, marul, kokoreç, meyve, çiftlik, eşofman, pembe, kolonya, cambaz, iskambil ve acemi sözcükleri olduğu saptanmıştır. En az bilinen sözcükler incelendiğinde uzun söylenmesi gereken ünlünün kısa söylenmesi, Batı kökenli sözcükleri Türkçenin ünlü sistemine uydurma eğilimi dikkat çekmektedir.

Uygulama sonrasında katılımcıların ön test son test puanları istatistiki bakımdan incelendiğinde son test lehine anlamlı bir gelişmenin olduğu tespit edilmiştir. Uygulamalar

sonrasında katılımcılar en fazla boy bos, harem selamlık, eviye, ataş, afili, aperitif, silahşor, mevta, ajitasyon ve murdar sözcüklerinde başarı göstermiştir. Ortaya çıkan bu sonuç, kelime bulmaca oyunu etkinliklerinin sesletimi ve yazımı sıkça karıştırılan sözcüklerin öğretiminde etkili olduğunu ortaya koymaktadır. Alan yazında kelime bulmaca oyunu uygulamalarıyla yapılan araştırmalarda ortaya çıkan sonuçlar bu araştırmayla benzerlik taşımaktadır. Wossoughi ve Zargar (2009) İngilizce öğrenen İranlı öğrencilerin kelime bilgilerini geliştirmede kelime bulmaca oyunlarının anlamlı etkisinin olduğunu tespit etmiştir. Kelime bulmaca oyunlarının öğrenciler için dil sınıfında kelime öğrenmede değerli bir teknik olabileceğini ve dolayısıyla kelime öğrenme sürecini kolaylaştırmak için bu tekniğin kullanılabileceğini belirtmişlerdir. Bilgin (2018) ise Türkçe dersinde bulmaca etkinlikleriyle gerçekleştirilen kavram öğretiminin öğrencilerin akademik başarıları üzerinde olumlu yönde anlamlı etkisinin bulunduğu sonucuna ulaşmıştır. Derer (2018) bulmaca temelli öğrenme yaklaşımını uyguladığı deney grubu öğrencilerinin grup içinde ve gruplar arasında İngilizce dersine yönelik tutumlarının ve İngilizce öz yeterlik inançlarının olumlu yönde arttığını tespit etmiştir. Sonuç olarak kelime oyunu etkinliklerinin görmeye, işitmeye ve yaparak yaşayarak öğrenmeye dayalı bir etkinlik olması öğrencilerin öğrenme tutumlarını geliştirdiği ve kalıcı öğrenmelerini sağladığı söylenebilir.

Öneriler

Türkçe öğretmeni adaylarının sesletimi ve yazımı karıştırılan sözcükleri bilme durumlarına kelime bulmaca oyunu etkinliklerinin etkisinin sorgulandığı araştırmanın sonuçlarından yola çıkılarak şu önerilerde bulunulabilir:

• Sözcük hazinesinin en hızlı ve en fazla geliştiği ilköğretim döneminde öğrencilerin sesletimi ve yazımı karıştırılan sözcüklere yönelik hazır bulunuşluklarının belirlenmesi ve ortaya çıkan eksikliklerin giderilerek ileriki dönemlere bırakılmaması önem taşımaktadır. Aynı zamanda kelime bulmaca oyunuyla kelime öğretimi ilköğretimdeki öğrencilere uygulandığı takdirde öğrencilerin katılımı ve isteği daha da artabilir ve bu sayede öğrenmeleri daha kalıcı olabilir.

• Konuşma ve yazma becerisi kazandırmada model olması beklenen Türkçe öğretmeni adaylarının bu sözcükleri doğru kullanmalarına yönelik Etkili İletişim, Konuşma Eğitimi, Yazma Eğitimi vb. derslerinde bu sözcüklerin doğru kullanımları üzerinde özenle durulmalıdır. Dil eğitiminde eğitsel oyunların kalıcı öğrenmeyi sağlayıcı etkisinin olduğu birçok araştırmada ifade edilmiştir. Bu doğrultuda eğitim ve öğretimin her aşamasında sesletim ve yazım becerilerinin kazandırılmasında kelime bulmaca oyunlarından yararlanılabilir.

• Araştırmada katılımcıların telaffuz bilgileri seslerin üzerine koydukları düzeltme ve seslemlerin yanına koydukları uzatma işaretiyle belirlenmeye çalışılmıştır. Yapılacak araştırmalarda katılımcıların sözcükleri doğru telaffuz edebilme düzeyleri ses kayıtlarının alınarak incelenmesi yoluyla da belirlenebilir.

Kaynakça

Balyemez, S. (2018). Yayın, yayım, yayınlamak, yayımlamak kelimelerinin anlamları ve kullanımları. *Türük Uluslararası Dil, Edebiyat ve Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, (12), 79-105.

Bilgin, D. (2018). *Türkçe dersinde bulmaca ile kavram öğretiminin öğrenci başarısına ve derse karşı tutuma etkisi*. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.

Büyüköztürk, Ş. (2013). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı*. Pegem.

Calp, M. (2010). *Özel eğitim alanı olarak Türkçe öğretimi*. Nobel Yayınları.

Dilidüzgün, Ş. (2014). Türkçe öğretiminde sözcük öğretme yöntemlerinin yeterliliği. *Journal of Social Sciences/Sosyal Bilimler Dergisi,* 7(17), 233-258.

Derer, Ö. K. (2018). *Bulmaca temelli öğrenme yaklaşımının ortaokul öğrencilerinin İngilizce dersine yönelik tutumlarına ve İngilizce öz yeterlik inançlarına etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Duran, E., Bitir, T. (2018). Bulmaca tekniği ile kelime öğretimi. *Anadolu Kültürel Araştırmalar Dergisi, 2*(2), 14-40.

Eren, G. A. (1998). *İlköğretim okullarının 4. sınıf fen bilgisi öğretiminde araç-gereç (deney yaprakları) ve bulmaca tekniğinin öğrencilerin akademik başarısına katkısı*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Gökçe B. , Çelebi S. (2015). Türkçe eğitimi bölümü ile türk dili ve edebiyatı bölümü öğrencilerinin sıkça karıştırılan sözcükleri tanıyabilme düzeyleri. *İnternatıonal Journal Of Languages' Educatıon And Teaching*, 3, 86-101.

Huber, E. (2013). *Dilbilime giriş*. Multilingual.

Karasar, N. (2009). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Nobel.

MEB (2019). *Türkçe dersi öğretim programı*. MEB Yayınları.

Şeker, Z. C., Çobanoğlu, D. (2015). Türkçe öğretmeni adaylarının günlük dilde sık kullanılan kelimelerin doğru yazımını bilme düzeyleri. *Ana Dili Eğitimi Dergisi, 3*(3), 51-63.

Ülper, H., Karagül, S. (2012). Sözcük öğretimi yaklaşımları açısından Türkçe ders kitaplarının değerlendirilmesi. *Türkçenin Eğitimi-Öğretimi Üzerine Çalışmalar*. (Der.) E. Yılmaz, M. Gedizli, E. Özcan ve Y. Koçmar. Pegem Akademi Yayınları, 262-272.

Vossoughi, H., Zargar, M. (2009). Using word-search-puzzle games for improving vocabulary knowledge of Iranian EFL learners. *Journal of Teaching English as a Foreign Language and Literature,* 79-85.

Yangın, B. (2002). *Kuramdan uygulamaya Türkçe öğretimi*. Dersal Yayınları.