Turkish Studies
International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 11/3 Winter 2016, p. 221-236
DOI Number: http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.9417
ISSN: 1308-2140, ANKARA-TURKEY

Article Info/Makale Bilgisi
Received/Geliş: 03.03.2016 **Accepted/Kabul:** 10.04.2016
Referees/Hakemler: Prof. Dr. Mehmet Dursun ERDEM – Prof. Dr. Mustafa KURT - Doç. Dr. Nezir TEMUR

This article was checked by iThenticate.

YABANCILARA TÜRKÇE ÖĞRETİMİNDE OYUN YAZILIMLARI İLE SÖZCÜK ÖĞRETİMİ*

*Erdinç ASLAN** - Osman COŞKUN****

ÖZET

En eğlenceli öğretim etkinliklerinden olan oyunlar, öğrencinin motivasyonunu artırdığı ve hoşça vakit geçirmesini sağladığı gibi yaparak ve yaşayarak öğrenme olanağı sunduğundan psiko-motor, psiko-sosyal, duyuşsal ve zihinsel yeteneklerinin geliştirilmesinde de çok önemli işleve sahiptir. Öğretici oyunlarla ders konuları oyun eşliğinde öğretilmeye çalışılır ve temel olarak öğrencinin öğrendiği bilgileri tekrar etmesi ve pekiştirmesi hedeflenir. Gelişen teknoloji ile birlikte birçok oyun yazılımı hayatımıza girmiş ve çocukların vazgeçilmez eğlencesi haline gelmiştir. Eğitimciler bu duruma kayıtsız kalmayarak bu yazılımlardan derslerde faydalanmaya başlamış ve böylece oyun yazılımları öğretim amaçlı sınıf ortamına girmiştir. Bu çalışmada da yabancılara Türkçe öğretiminde oyun yazılımlarından yararlanarak sözcük öğretimi konusu üzerinde durulmaktadır. Çalışmanın birinci aşamasında oyun yazılımlarının yabancı dil öğretiminde kullanılmasının faydaları ele alınmaktadır. İkinci bölümde sözcük öğretiminde oyun yazılımlardan yararlanmanın ders ortamına ve öğrenciye sağlayacağı katkılar ile bu yazılımların sınırlılıkları incelenmektedir. Üçüncü bölümde Yabancılara Türkçe sözcük öğretiminde kullanılabilecek oyun yazılımları beş farklı kategoriye ayrılarak sınıflandırılmaktadır. Ayrıca bu yazılımların her biri için birer örnek verilerek konu somutlaştırılmaya çalışılmaktadır. Seçilen örneklerle ilgili öncelikle tanıtıcı bilgiler verilmekte ve bu yazılımların nasıl kullanıldığı anlatılmaktadır. Daha sonra bu yazılımların hangi etkinlik türleri için kullanıldığı ve hangi seviyeler için uygun olduğu açıklanmaya çalışılmaktadır. Bunlarla birlikte seçilen örneklerin öğrencinin hangi becerilerinin geliştirilmesine katkı sağladığı ve daha verimli kullanılabilmesi için başka ne gibi özelliklere sahip olması konusu üzerinde durulmaktadır. Son bölümde Marmara Üniversitesinde

* Bu çalışma 22-23 Aralık 2014 tarihinde Ankara'da gerçekleştirilen I. Uluslararası Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretimi Sempozyumu: Teknoloji Tabanlı Öğretim konulu sempozyumda sunulan bildirinin genişletişmiş halidir.

** Yrd. Doç. Dr. Marmara Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Fransızca Mütercim Tercümanlık El-mek: erdincaslan36@hotmail.com

*** Yrd. Doç. Dr. Marmara Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Fransızca Mütercim Tercümanlık El-mek: ocoskun77@gmail.com

öğrencilerin sözcük öğretimine ilişkin görüşlerinin tespitine yönelik hazırlanan anketin sonuçlarına yer verilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi, Oyun Yazılımları, Sözcük Öğretimi

TEACHING VOCABULARY WITH GAMES SOFTWARE PRODUCTS IN TURKISH TEACHING TO FOREIGNERS

ABSTRACT

The games that are the most entertaining teaching activities have a very important function in the development of their psycho-motor, psycho-social, emotional and mental ability because of providing opportunities of the learning by doing and experiencing as it increases the motivation of students and provides a good time. With the game tutorial, it is tried to teach course topics accompanied by game and it is aimed to repeat the information the student learned and to consolidate. Many game software products have entered in our life and have become children's indispensable entertainment with the development of technology. Educators who don't remain indifferent to this situation have begun to benefit in the course of this software so that the game software products have entered the classroom for teaching purposes.In this study, it is focused on the issue of vocabulary teaching taking advantage of the game software products in Turkish teaching to foreigners. In the first stage of study, the benefits of the use of gaming software products in foreign language teaching are discussed. In the second chapter, contributions will provide to class environment and students by benefiting from game software products in vocabulary teaching and limitations of this software are analyzed. In the third chapter, games software products which can be used in Turkish vocabulary teaching to foreigners are classified divided into five different categories. The issue is tried to concretize by giving specific examples for each of the software products. Firstly introductory information is given on selected examples and describes how to use these software products. Then, it is tried to explain that these software products are used for which types of activities and are suitable for which levels. However, it focused on the issue of selected examples contribute to the development of which students' skills and having what other features in order to use more efficiently. Finally, it also focused on the results of the survey applied in Marmara University for the determination of the opinion of the students on vocabulary teaching.

STRUCTURED ABSTRACT

The games that are the most entertaining teaching activities have a very important function in the development of their psycho-motor, psycho-social, emotional and mental ability because of providing opportunities of the learning by doing and experiencing as it increases the motivation of students and provides a good time. With the game tutorial, it is tried to teach course topics accompanied by game and it is aimed to repeat the information the student learned and to consolidate.

Many game software products have entered in our life and have become children's indispensable entertainment with the development of technology. Educators who don't remain indifferent to this situation have begun to benefit in the course of this software so that the game software products have entered the classroom for teaching purposes.

Today, there are dozens of software designed for language teaching. The number of designed software for Turkish teaching is increasing day by day. Even if some of these games are produced directly for pedagogical purposes, a significant number of them are designed for the fun. A significant number of games designed for the fun are useful for the students because it they include pedagogical features. We believe that there is a need for classification for evaluation more reliable the software available on the market at present and for guiding the student correctly.

It is a fact accepted by scientists that taking advantage of the gaming software in the teaching Turkish as a foreign language will provide a positive contribution in many ways for students but to get the desired efficiency of the software depends on several factors. However, it's out of the question not to get efficiency of software products that developed considering pedagogical features and effectively used. On the other hand, it is not enough to only pedagogical criteria for a successful educational software, the necessary elements in terms of the design techniques also should be considered. For example, the design elements such as interface design, appropriate fonts, sound, color, animation and graphic must be in the features that will support effective learning.

Today, a large part of the Turkish games that available on the market is not directly designed for teaching Turkish, designed for fun. Despite this, it is no problem to be used as an auxiliary source in lessons because there is also instructive aspects of this software. But more appropriate software from pedagogical perspectives needs to be developed for teaching Turkish as a foreign language. When we think that these software products will be used in the Turkish teaching as a foreign language, the importance of getting support from the software experts is increasing even more in the development of software. However, education experts in different areas should be included in the process of developing this software.

In the implementation phase of the software, the level and type of activity of the software must be known. In particular, the classification should be made taking into account the specified level in the Common European Framework of Reference for languages (CEFR). For example, a cast must be created in which words to teach and to what level and software to be developed should be designed taking into account this classification. Unfortunately, so far, a comprehensive study has not yet been about teaching what words to what level except for several studies in the elementary level.

However, there are also some limitations of the tutorial game software. For example, the students may consists of a dependence to this software because they are in constant competition and so, their social development may be adversely affected. It is another important issue to be considered that some software products' educational features are weak and affect negatively the educational process this case, so, they may cause the wrong and incomplete learning. Another deficiency is that

many of the software used in teaching vocabulary is developed for entertainment purposes and their content is addressed in a systematic way. For example, the students don't learn words they need but learn words the content offer totally random way for them with this software. This case causes a mismatch between curriculum and subjects and the students to move away from the language learning goals. The software must provide the content according to the student's level of knowledge in order to get a high level of efficiency of this software.

In this study, it is focused on the issue of vocabulary teaching taking advantage of the game software products in Turkish teaching to foreigners. In the first stage of study, the benefits of the use of gaming software products in foreign language teaching are discussed. In the second chapter, contributions will provide to class environment and students by benefiting from game software products in vocabulary teaching and limitations of this software are analyzed. In the third chapter, games software products which can be used in Turkish vocabulary teaching to foreigners are classified divided into five different categories. The issue is tried to concretize by giving specific examples for each of the software products. Firstly introductory information is given on selected examples and describes how to use these software products. Then, it is tried to explain that these software products are used for which types of activities and are suitable for which levels. However, it focused on the issue of selected examples contribute to the development of which students' skills and having what other features in order to use more efficiently. Finally, it also focused on the results of the survey applied in Marmara University for the determination of the opinion of the students on vocabulary teaching.

Keywords: Turkish Teaching to Foreigners, Games Software Products, Vocabulary Teaching

1. Giriş

En eğlenceli öğretim etkinliklerinden olan oyunlar, öğrencinin motivasyonunu artırdığı ve hoşça vakit geçirmesini sağladığı gibi yaparak ve yaşayarak öğrenme olanağı sunduğundan psiko-motor, psiko-sosyal, duyuşsal ve zihinsel yeteneklerinin geliştirilmesinde de çok önemli işleve sahiptir. Öğretici oyunlarla ders konuları oyun eşliğinde öğretilmeye çalışılır ve temel olarak öğrencinin öğrendiği bilgileri tekrar etmesi ve pekiştirmesi hedeflenir. Gelişen teknoloji ile birlikte birçok oyun yazılımı hayatımıza girmiş ve çocukların vazgeçilmez eğlencesi haline gelmiştir. Eğitimciler bu duruma kayıtsız kalmayarak bu yazılımlardan derslerde faydalanmaya başlamış ve böylece oyun yazılımları öğretim amaçlı sınıf ortamına girmiştir.

Oyun yazılımlarının sınıf ortamında kullanılması her ne kadar bilgisayar teknolojilerindeki gelişmelere paralel olarak yaygın hale gelse de geçmişi daha eskilere dayanır. Amerika'da askerlerin eğitilmesi amacıyla tasarlanan oyunların bu alandaki ilk çalışmalar olduğunu belirtmek gerekir. Bu oyunlardan başarılı sonuçlar alınması oyun yazılımlarına olan ilgiyi artırmış ve bu alandaki çalışmaları hızlandırmıştır. Bununla birlikte "Öğrencileri hedef alan ilk eğitsel bilgisayar oyunu 1971 yılında MECC araştırma merkezi tarafından Oregon Trail ismiyle üretilmiştir" (Korkusuz ve Karamete, 2013:86).

Öğretici oyun yazılımlarının en sık kullanıldığı alanlardan biri de hiç kuşku yok ki yabancı dil öğretim alanıdır. Bunun nedenini Çoban şöyle açıklamaktadır: "Oyunlar dille etkileşimi gerektirir. Oyunla öğrenci, yeni sözcükler ve kurallı cümleler kurmayı öğrenir. Dinleyerek ve

okuyarak anlama becerileri üst düzeyde gelişir. Konuşma becerisi artar, söz dağarcığı gelişir, rahat konuşma ve düşüncelerini açıklama alışkanlığı kazanır, soru sormayı yeni bilgiler edinmeyi, bilgilerini başkalarına açıklama alışkanlığı edinir" (Çoban, 2006: 38,39).

Donmuş ve Gürol (2015:330), eğitsel bilgisayar oyunlarının sınıf içi etkinliklerle desteklenerek uygulanmasının öğrencilerin akademik başarıları üzerinde etkili olabileceklerini ifade etmektedir. Nitekim yapılan araştırmalar bilgisayar oyunlarıyla gerçekleştirilen yabancı dil öğretim etkinliklerinden başarılı sonuçlar alındığını ortaya koymuştur. Örneğin, "Aksungur'un (1997) Present Perfect Tense'in öğretiminde oyunu kullanarak yaptığı deneysel çalışmada, oyun ile öğretimde öğrencilerin daha başarılı olduğu belirlenmiştir. Uberman (1998) ile Huyen ve Nga (2003) tarafından yapılan çalışmalarda da İngilizce sözcük öğreniminde, oyun ile öğretimin öğrenci başarısı üzerinde geleneksel uygulamalara göre daha etkili olduğu belirlenmiş ve daha başarılı bulunmuştur" (Gömleksiz, 2005:179,180).

Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde de öğretici oyun yazılımlarından yararlanmak vazgeçilmez bir zorunluluktur. Hem derslerin kalitesini, hem de öğrencilerin motivasyonunu ve ilgisini artırmak için bu yazılımlardan yardımcı birer kaynak olarak faydalanmak durumundayız. *Adam Asmaca, Kelime Bulmaca, İsim-Fiil Fabrikası* gibi oyunların sözcük öğretiminde kullanıldığını görmekteyiz.

2. Oyun Yazılımları ile Sözcük Öğretimi

Dil öğretiminde en önemli ve en temel etkinliklerinden biri hiç kuşku yok ki sözcük öğretimidir. Zira dört temel dil becerisi olan okuduğunu anlama, dinlediğini anlama, konuşma ve yazma becerilerinin geliştirilmesi sözcük dağarcığının zenginliği ile yakından alakalıdır. "Çünkü sözcük dağarcığının, insanların söylenenleri anlamasında ve duygularını, düşüncelerini anlatmasında önemli bir işlevi vardır. Bunun için sözcük öğretimi, öğrencilerin dört temel beceriyi tam ve eksiksiz olarak kullanabilmeleri açısından büyük önem taşımaktadır." (Büyükikiz ve Hasırcı, 2013:148-149). Bunun yanı sıra Oflaz'a (2015:698) göre sözcük dağarcığının yetersizliği okunan ya da dinlenen cümledeki anlamın kavranmasını önemli ölçüde zorlaştırmaktadır.

Sözcük öğretiminin zor bir süreç olduğunu vurgulamak gerekir. "Kuramsal araştırmalara dayanarak özenle hazırlanmış bir kelime öğretimi programının uygulanmadığı durumlarda, gelişigüzel kültürlenme yoluyla söz varlığı zenginleştirilememektedir." (Yaman ve Akkaya, 2012:2600). Zira "Özellikle metin incelemesi, dil bilgisi ve yazma çalışmaları sırasında gerçek ve mecaz anlamlı sözcükler, eşanlamlı ve karşıt anlamlı sözcükler, yazılışı aynı ve anlamı farklı sözcükler (sesteş sözcükler) ile deyim ve terimlerin kullanışlarının edinimi/öğrenimi-öğretimi de ayrı bir uğraş gerektirmektedir" (Apaydın, 2007). Bu süreci zor kılan bir diğer önemli nokta ise sözlük öğretiminin yalnızca sözcüklerin anlamlarını öğretmeyi hedefleyen bir süreç olmadığı, asıl amacın tanımsal anlamıyla birlikte bağlamsal anlamında yani bağlamdan bağlama sözcüklerin anlamlarının nasıl değiştiğinin de öğretildiği bir süreç olmasıdır (Ülper ve Karagül 2011:263).

Sözcük öğretiminde kullanılan pek çok etkinlikten bahsetmek mümkündür. Fakat sözcük öğretiminde kullanılacak etkinliklerin bazı özellikleri olmalıdır. Budak' göre (2000 akt. Lüle Mert 2013:16) "Gerçek anlamda bir sözcük öğretimi düşünme stratejileri, bilişsel yapıyı ve kendi kendine öğrenme yaklaşımını göz önünde bulunduran yol ve araçlarla yapılmalıdır." Bundan dolayı öğretici oyun yazılımları sözcük öğretiminde kullanılan etkinlikleri zenginleştirecek ve öğrenciye çok yönlü faydalar sağlayacaktır. Fakat bu konuda ciddi eksikliklerin olduğu ortadadır. Nitekim Özbay'ın (2003:27) yaptığı bir araştırma Türkçe öğretmenlerinin derslerde yalnızca ders kitaplarından faydalandığını diğer öğretim araçlarına çok az yer verdiklerini ortaya koymuştur. Ders kitapları % 94,44 oranla ilk sırada yer alırken dergi, gazete ve görsel-işitsel araçları kullanan öğretmenlerimizin oranı % 5,53'tür. (akt. Karatay 2007:147).

Öğrenim-öğretim esnasında birden fazla duyu organına hitap etmenin etkili bir öğretim faaliyeti için çok önemli olduğu bilim insanları tarafından kabul edilen bir gerçektir. Nitekim Yalın, "Öğrenme işlemine katılan duyu organlarımızın sayısı ne kadar fazla ise o kadar iyi öğrenir ve o kadar geç unuturuz" (Yalın, 2010, s.20) diyerek daha fazla duyu organını harekete geçirecek materyallerden yararlanmanın gerekliliğine dikkat çekmektedir. Bundan dolayı sözcük öğretiminde de farklı materyallerden ve özellikle oyun yazılımlarından faydalanmak öğretim etkinliğini zenginleştirerek daha fazla duyu organını harekete geçirecek ve etkili öğrenme gerçekleştirilmesine vesile olacaktır.

Bumpass, etkili dil öğretimi için eğitici oyunların bazı özelliklere sahip olması gerektiğini ileri sürmekte ve şu önerilerde bulunmaktadır:

1. Öğrencilerin sıkılmamaları için oyunların hareketli olması gerekir.

2. Oyunlar, rekabet veya heyecan verici özellikler taşımalıdır.

3. Oyunlar, çok sayıdaki öğrencinin belirlenen alanlardaki ihtiyaçlarını giderebilecek özelliğe sahip olmalıdır.

4. Puan kazanmak veya aydınlatıcı açıklamalar için kısa bir zamanda oynanacak kadar basit olmalıdır.

5. Oyunlar, belirli öğrenme hedeflerini ve düzenli sınıf içi ders etkinliklerini destekler niteliklere sahip olmalıdır.

6. Oyunlar, ilgileri destekleyip sürdürmek ve yükseltmek için yeteri kadar etkinlik sağlamalı ve belirli sınıf içi (akt. Kalfa 2014: 87).

Bunlarla birlikte öğretici oyun yazılımlarının bazı sınırlılıkları da vardır. Bunların başında öğrencilerin sürekli rekabet hâlinde olduklarından dolayı bu yazılımlara karşı bağımlılıklarının oluşması ve bunun sonucunda sosyal gelişimlerinin olumsuz yönde etkilenmesi konusu gelmektedir. Yazılımların birçoğunun öğretim özelliklerinin zayıf olması ve bu durumun öğretim sürecini olumsuz etkilemesi yani yanlış ve eksik öğrenmeler gibi riskli durumlar dikkat edilmesi gereken bir başka önemli meseledir. Sözcük öğretiminde kullanılan yazılımların birçoğunun eğlence amaçlı geliştirilmiş yazılımlar olması ve içeriğin sistematik bir biçimde ele alınmamış olması diğer bir eksiklik olarak karşımıza çıkmaktadır. Örneğin, öğrenciler bu yazılımlarla ihtiyaç duydukları sözcükleri değil içeriğin sunduğu tamamen tesadüfi olan sözcükleri öğrenmektedirler. Bu da müfredat ve konuyla bir uyuşmazlık ortaya çıkarmakta ve öğrencinin dil öğrenme hedefinden uzaklaşmasına neden olmaktadır. Bu yazılımlardan üst düzeyde verim alınabilmesi için yazılımın öğrencinin bilgi düzeyine göre içerik sunması gerekmektedir.

3. Yabancılara Türkçe Sözcük Öğretiminde Kullanılabilecek Oyun Yazılımları

Günümüzde dil öğretimi için tasarlanmış onlarca yazılım vardır. Türkçe öğretim amaçlı yazılımların sayısı da gün geçtikçe artmaktadır. Bu oyunların bir kısmı doğrudan pedagojik amaçlar için üretilse de önemli bir kısmı eğlence amaçlı hazırlanmıştır. Eğlence amaçlı hazırlanan yazımların büyük kısmı pedagojik özellikler içerdiğinden öğrenciler tarafından kullanılması faydalı olacaktır. Hâlihazırda piyasada bulunan yazılımların daha sağlıklı değerlendirilmesi ve öğrencilerin buna göre yönlendirilmesi için bir sınıflandırma yapılmasına ihtiyaç olduğu kanısındayız. Sözcük öğretimi çalışmalarında kullanılabilecek yazılımları içeriklerine göre sınıflandırdık ve beş kategoriye ayırdık. Bunlar;

1. Sözcük Türetme Oyunları

2. Sözcük Eşleştirme Oyunları

3. Sözcük Tamamlama Oyunları

4. Boşluk Doldurma Oyunları

5. Sözcük Sınıflandırma Oyunları

3.1. Sözcük Türetme Oyunları

En yaygın oynanan oyunlardan olan Sözcük Türetme oyunları çevrimiçi ve çevrimdışı oynanabilen farklı sürümleri olan oyunlardır. Bu oyunlar bireysel ve grup hâlinde oynanabilir. Oyunun temel amacı sunulan harflerden belli bir süre içeride çeşitli sözcükler türetmektir. Kullanıcı, türettiği kelimenin harf sayısına göre puan almakta ve hatalı sözcükler için geri bildirim verilmektedir. Oyunun grup hâlinde oynanması durumunda diğer oyuncuların aldığı puanlar da ekranın bir köşesinde gösterilmekte ve her oyuncu kendi sırasını görebilmektedir. Kelime Avı adıyla oynanan oyunlar da bu türden oyunlardır.

Aşağıda bir sözcük türetme oyun yazılımı ekranı görmektesiniz. İnternet tabanlı olan bu oyuna http://www.haydibil.com ücretsiz olarak erişilebilmekte ve bir kullanıcı adı ile oyuna başlanabilmektedir. Kullanıcı, verilen 8 harften 3 ile 8 harf arasında değişen sözcükler türetmekte ve türettiği sözcük sayısına göre puan almaktadır. Sistem türetilen sözcüğün doğru olup olmadığını kontrol etmekte ve bununla ilgili geribildirimde bulunmaktadır. Ekranın sağ tarafında puan sıralaması da yer almaktadır.



Resim 2. Kelime Bulma Oyunu (http://www.haydibil.com/kelime-bulma-yarismasi/oyun.php 05.11.2014).

Farklı düzeylerde kullanılabilecek bu tür oyunlar, öğrencinin hızlı düşünme ve çabuk karar verme, akıl yürütme gibi yeteneklerini geliştirdiği gibi sözcüklerin kısa süreli hafızadan uzun süreli hafızaya aktarma sürecinde de önemli rol oynamaktadır. Bu etkinlikler esnasında öğrenci rekabet hâlinde olduğundan motivasyonunu üst düzeydedir ve bu durum etkili öğrenme gerçekleştirmesine olanak sağlamaktadır. "Öğrencilerin bu etkinlikle Türkçe sesleri, yazılışlarını ve kelimeleri daha iyi tanımaları sağlanmış olur." (Yalın, 2005 akt. Gürdal ve Arslan 2011:38).

Bu tür oyunlar söz dağarcığını geliştirmenin yanında sözcüklerin doğru yazılışının öğretilmesi etkinliği şeklinde tasarlanabilir. Sözcük türetme oyunları yalnızca yazılı etkinliklerle

sınırlı kalmamalı konuşma etkinlikleri için de kullanılmalıdır. Bunun için bu yazılımlara ses tanıma sistemi eklenerek öğrencinin sözcüğü sözlü olarak iletmesi ve sistemin bunu algılayarak öğrenciyi sözlü olarak yönlendirmesi hem bu oyunları daha keyifli hâle getirecektir hem de öğrencinin konuşma ve dinleme becerilerin gelişmesine katkı sağlayacaktır. Nitekim İngilizce, Fransızca, Almanca gibi dillerin öğretiminde bu sistemler kullanılmakta ve olumlu sonuçlar alınmaktadır.

3.2. Sözcük Eşleştirme Oyunları

Farklı şekillerde oynanabilen bu oyunun da değişik sürümleri mevcuttur. Özelikle eşanlamlı ve zıt anlamlı sözcüklerin öğretilmesinde faydalı olabilecek bir içeriğe sahiptir. Bu tür oyunlarda öğrenciden kendisine verilen anahtar sözcüğü, sunulan diğer sözcükler arasından eşanlamlı veya zıt anlamlı olacak şekilde eşleştirmesi istenmektedir. Öğrenci verdiği doğru cevaba göre puan almakta yanlış cevaplarda belli oranda puanı silinmektedir. Bu tür oyunlar da bireysel oynanabildiği gibi sınıf içerisinde grup olarak da oynanabilir.

Aşağıda http://www.egitlence.com sitesinden alınmış bir oyun ekranı görmektesiniz. Bu oyunda, verilen anahtar sözcüğün eşanlamlısı dört seçenek arasından bulunup eşleştirilmesi amaçlanmaktadır. Her doğru cevapta öğrenci puan alırken yanlış cevapta puanlar silinmekte ve başka bir sözcüğe geçilmektedir. Bu oyunda diğer birçok oyunda olduğu gibi sözcükler rastgele seçilmekte ve öğrenci bazen çok kolay bir sözcükle bazen çok zor bir sözcükle karşılaşabilmektedir.



Resim 3. Sözcük Eşleştirme Oyunu (http://www.egitlence.com/es-anlamli-kelimeler-turkce-oyunlari.html 06.11.2014)

Sözcük eşleştirme oyunları öğrencinin zihinsel süreçlerinin harekete geçirerek muhakeme ve parça ile bütün arasında ilişki kurma becerilerini geliştirmesine katkı sunar. Bu durum öğrencilerin benzer ve farklı türde sözcükler öğrenmesine, bir durum için birden fazla sözcük kullanarak farklı şekillerde anlatım becerisi kazanmasına olanak sağlar. Ayrıca bu tür oyunlar öğrencinin sözcük dağarcığının zenginleşmesine de önemli katkı sunar (Özerk, 2009, akt. Gürsoy ve Arslan 2011:180).

Bu tür oyunlar çeşitli görsellerle desteklenerek sözcüklerin akılda kalıcılığı artırılabilir. Bu görseller çeşitli resimler de olabilir, farklı türde animasyonlar da olabilir. Yine bu animasyonlarda çeşitli müzikler, sesler ve efektler kullanılarak oyunun ilgi çekiciliği artırılabilir. Böylece oyun hem daha heyecanlı hâle gelmiş olur hem de daha fazla duyu organının harekete geçirilerek daha etkili

öğrenmeler gerçekleştirilmiş olur. Bunlarla birlikte kullanılacak görsellerin dikkatli seçilmesine, öğrencinin dikkatini dağıtıcı ve öğrenciyi huzursuz edici müzik veya efektler içermemesine özen gösterilmelidir.

Sözcük eşleştirme oyunları içerisine somut ve soyut(duygu ve hisler, vücut dili) ifadeler, tematik kelimeler (hayvanlar âlemi, dünya uzay, çiçek-bitki, ulaşım araçları…) dil öğrenmeye yardımcı etkinlikler şeklinde tasarlanabilir ve geliştirilebilir.

3.3. Sözcük Tamamlama Oyunları

Sözcük Tamamlama oyunları yaygın olarak oynanan oyunların başında gelmektedir. Diğer oyunlar gibi hem grup hâlinde hem de iki öğrenci arasında oynanabilmektedir. Oyunda amaç boşluklara gelecek harfleri doğru tahmin edip anahtar sözcüğü bulmaktır. Bu tür oyunlarda çevrimiçi ve çevrimdışı olarak oynanabilmektedir. Adam Asmaca bu oyunların en bilinenlerindendir. Sözcük Tamamlama Oyunlarının Boşluk Doldurma Oyunlarından farklı sözcüğü tanımlayacak herhangi bir ön bilginin verilmemesi, kullanıcının yalnızca harflerden yola çıkarak doğru cevabı bulmaya çalışmasıdır.



Resim 3. Adam Asmaca Oyunu (http://www.mtusozluk.com 11.11.2014)

Yukarıda Türkçe-İngilizce bir sözlük yazılımı olan MoonStar içerisinde yer alan Adam Asmaca oyununa ait bir ekran resmi görülmektedir. Bu oyunda kullanıcı, farklı sayılarda harflerden oluşan kelimeleri adam asılmadan bulmak durumundadır. Her yanlış cevap çöp adamın bir parçasını tamamlamakta ve eğer doğru cevap bulunamazsa çöp adam asılmaktadır. Bazı oyunlarda, yanlış harf seçilmesi eksi puan olarak yansımakta ve anahtar sözcüğün harf sayısı kadar hata yapılması durumunda başarısız olunmakta ve yeni sözcüğe geçilmektedir.

Bu tür oyunlarda öğrenci, bir yandan daha önce öğrendiği kelimeleri pekiştirme diğer yandan da yeni sözcükler öğrenme imkânı bulmaktadır. Bununla birlikte harflerin seslerle ilişkilendirilmesi ve sözcüklerin doğru yazılışlarını öğrenmede en etkili etkinliklerdendir. Bu oyun öğrencilerin Türkçedeki sesleri ve sembolleri daha iyi tanımalarını ve kelime bilgilerini geliştirmelerini sağlar (Dumanlı, 2007 akt. Gürdal ve Arslan 2011:37).

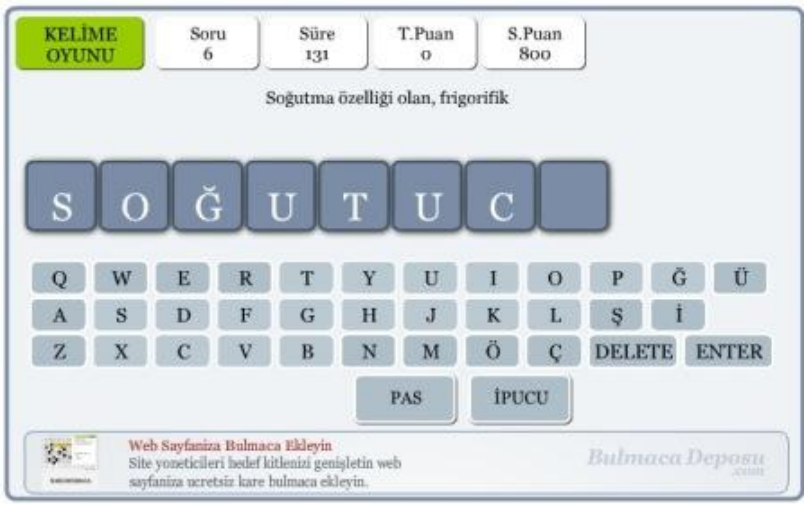
Bu tür oyunlar bir bağlam içerisinde de sunulabilir. Örneğin bir cümle veya bir paragraf içerisinde yer alan sözcüklerin tahmin edilmesi istenebilir. Bu durum sözcük için hem bir ipucu niteliği taşıyacaktır hem de öğrencilerin sözcükleri yalnızca sözcük anlamlarıyla değil, bağlı bulundukları bütüne göre anlamlarının nasıl değiştiğini ve nasıl kullanıldıklarını da öğrenmiş olacaklardır. Sözcükleri ifade ettikleri eşyadan ve fikirlerden ayırarak (mesela, hazır listeler hâlinde) öğretmemesi gerektiği bilim insanları tarafından da kabul edilen bir gerçektir (Çeçen 2007:120).

Sözcük tamamlama oyunlarını tasarlarken özellikle yazım kurallarının öğretimine yönelik etkinliklere yer verilmelidir. Benzer sözcükler yani birbirine ses bakımından yakın sözcükler yabancı dil olarak Türkçe öğretim sürecinde öğrencilerin güçlük çektiği yapılardır. Gül-kül, gel-kel, çam-cam gibi okşar sözcükler bağlam içinde sözcük veya cümle içinde etkinlikler tasarlanabilir.

3.4. Boşluk Doldurma Oyunları

Daha çok yetişkinlere yönelik olan bu oyunlarda bir sözcüğün sözlük anlamı verilerek bulunması istenir. Bulunması istenen sözcük tek seçenek olarak da sunulabilir birkaç çeldirici arasından seçilmesi de istenebilir. Sözcükle ilgili bilgi verildiğinden sözcük tamamlama oyunlarına göre daha etkilidir. Kare bulmacalar, çengel bulmacalar gibi oyunları da bu kategoriye dâhil edebiliriz.

Aşağıda http://www.bulmacadeposu.com adresinden alınmış bir Boşluk Doldurma Oyunu ekranı görülmektedir. Bu oyunda belli bir süre içerisinde sözlük anlamı açıklanmış olan sözcüklerin tahmin edilmesi istenmektedir. İpucu butonuna tıklandığında sözcüğün harflerinden biri gösterilmektedir. Kullanıcı isterse pas butonuna tıklayarak başka bir sözcük isteyebilir. Bireysel olarak oynanan bu oyun sınıf içerisinde grup olarak oynanabilir. Bu oyun başka sitelere eklenerek farklı siteler üzerinden de oynanabilir.



Resim 5. Boşluk Doldurma Oyunu (*http://www.bulmacadeposu.com/kelimeoyunu.php 11.11.2014*)

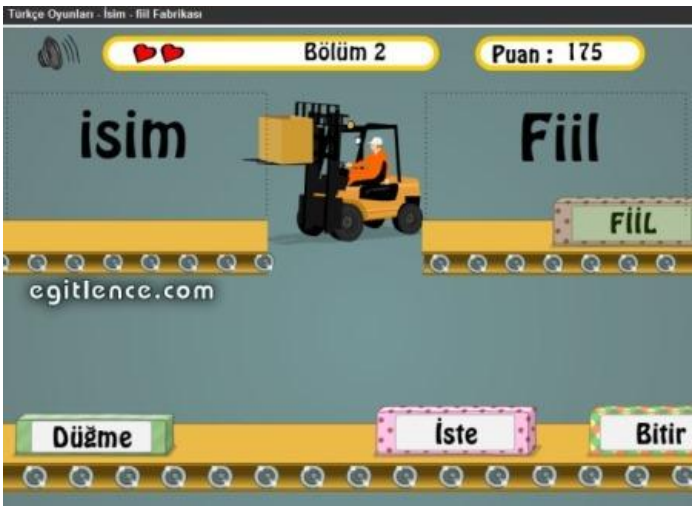
Bu tür oyunlarla öğrenciler, daha önce öğrendikleri sözcüklerin farklı anlamlarını, bilinen kavramlar için yeni sözcükler, yeni kavramları tanımlamak için gerekli sözcükleri öğrenebilir ve bilinen sözcüklerin anlamını açıklığa kavuşturmak ve zenginleştirmek, pasif olan zihinsel sözlüğü harekete geçirebilirler (Güneş 2013:19). "Bulmacayla kelime öğretim yöntemi öğrencilerin ilgilerini öğrenilen dildeki kelimeler üzerine yoğunlaştıran bir yöntemdir. Dolayısıyla bulmaca yöntemi öğrencilerin eğlenerek yeni kelimeler öğrenmelerini ve öğrenilenleri tekrar etmelerini sağlar. Bu

metotla yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin dikkatleri daha çok derse çekilmiş olur. Bulmacayla kelime öğretim yöntemiyle kelimelerin zihinde kalıcılığı artırılır." (Gümüş, 2010, akt. Gürdal ve Arslan 2011:44).

Boşluk Doldurma Oyunlarında da çeşitli görseller ve sesler kullanılarak dersler daha ilgi çekici hâle getirilebilir. Bununla birlikte Demirbaş ve diğerlerinin (2010) dediği gibi "Görsel duyular harekete geçirilir ve öğrencilerin öğrenilen kelimeleri kolay anımsamaları sağlanır" (akt. Gürdal ve Arslan 2011:46). Öğretim sürecinde farklı bir etkinlik olarak şarkı sözlerinin tamamlama şeklinde de bu yazılımlar düzenlenebilir. Öğrenciye dinlediği şarkının bazı sözcükleri eksik olarak sunulup onu tamamlaması istenebilir. Bu etkinlik hem sözcük öğretiminde hem de doğru telaffuz için etkili bir yöntemdir. Bunun nedenini Arslan ve Adem (2010:74) şöyle açıklamaktadır: "Yabancılara Türkçe öğretiminde müzik parçaları yardımıyla yapılacak etkinlikler öğrencilerin telaffuzlarını geliştirecektir. Öğrenciler beğendikleri bir müziği dinledikleri zaman o müziğin sözlerini tekrarlamaya çalışacaklardır. Bu şekilde öğrencilerin dinleme becerilerinin yanında konuşma becerileri de gelişecektir. Müzik parçalarının nakaratlarında bazı kelimeler sıklıkla söylenmektedir. Tekrar edilen bu kelimelerin telaffuzları öğrenciler tarafından kolayca söylenecek ve bu kelimelerin ezberlenmesi daha kolay olacaktır."

3.5. Sözcük Sınıflandırma Oyunları

Bu tür oyunlarda karışık olarak verilmiş sözcükleri isim, sıfat, fiil gibi türlere ayırmak amaçlanmaktadır. Bu tür oyunlar hem bireysel hem de grup olarak oynanabilir. Kullanıcıların birbirleriyle yarışmaktan ziyade zamana karşı yarışmaları söz konusundur. Bu oyunların yalnız iki tür sözcüğün değil, üç veya dört farklı türde sözcüğün sınıflandırıldığı sürümleri de mevcuttur.



Resim 6. İsim-Fiil Fabrikası Oyunu (http://www.egitlence.com/isim-fabrikasi-turkce-oyunlari.html 11.11.2014)

Yukarıda bir sözcük sınıflandırma oyunu ekran resmi görmektesiniz. http://www.egitlence.com sitesinden ücretsiz olarak erişme imkânı olan bu oyunda sözcükler isim ve fiil olarak sınıflandırılmaktadır. Banttan gelen her sözcük isimse bölümüne fiilse fiil bölümüne taşınır. Bölümler ilerledikçe banttan daha çok sözcük daha hızlı bir şekilde gelmeye başlamaktadır. Kullanıcı doğru seçenekler için 25 puan alırken her hatalı seçenek için yine 25 puan silinmektedir. Yalnız bu oyunda fiiller mastar hâlde değil, kök olarak sunulmaktadır.

Zamana karşı yarışın söz konusu olduğu bu tür oyunlar, öğrencilerin motivasyonunu üst düzeyde tutarak etkili öğrenmeler gerçekleştirmesine önemli katkılar sunar. Ayrıca öğrencilerin

muhakeme ve çabuk karar verme becerilerin geliştirilmesinde de etkili bir yöntemdir. Bu tür oyunlar sözcüklerin tekrar edilerek pekiştirilmesi, yazılışlarının öğretilmesi ve farklı türde sözcükleri ayırt etme becerilerinin geliştirilmesi açısından faydalı ve eğlenceli bir uygulamadır (Kara, 2010:415).

Sözcük sınıflandırma oyunları farklı türde içeriklerle de desteklenebilir. Örneğin ipucu olacak şekilde resim, ses veya animasyonlardan yararlanılabilir. Bu durum oyunu hem daha eğlenceli hem de daha ilgi çekici hâle getirecektir. Daha ileri düzeyler için çok sayıda sözcük türü arasında sınıflandırma yapılarak daha derinlemesine bir öğretim etkinliği tasarlanabilir.

4. Uygulama

Çalışmamızın bu bölümünde Marmara Üniversitesinde gerçekleştirdiğimiz anketin sonuçlarını irdeleyeceğiz. Bu anket uzman görüşü alınarak hazırlanmış özgün bir çalışmadır. Araştırmamızın evreni Marmara Üniversitesi Yabancı Diller Yüksekokulu bünyesinde bulunan Hazırlık sınıfında A1 düzeyinde yabancı dil olarak Türkçe dersi alan öğrencilerden oluşmaktadır. Örneklemimiz faklı milliyetlere mensup 40 kişiden oluşmaktadır. Çalışmada öğrencilerin kelime öğretiminde kullandıkları etkinliklere yönelik öğrenci görüşlerinin tespitine ilişkin maddeler yer almaktadır. Sonuçlar istatistiksel analiz programı SPSS 16.1 ile analiz tabi tutulmuştur. Yapılan ön test sonucunda anketin güvenirlik katsayısı 0,75 düzeyindedir. Bu veri sonrasında anketimizin uygulama aşamasına geçilmiştir.

Öğrencilerin derslerde sözcük öğretimi çalışmaları nasıl tanımladıklarına yönelik anket maddelerimizin verileri şu şekildedir.

Tablo 1: Sınıfta sözcük öğretimine ilişkin öğrenci görüşleri

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Çeviri	10	25,0	25,0	25,0
	İnteraktif	12	30,0	30,0	55,0
	Oyun	2	5,0	5,0	60,0
	Ders kitabına bağlı	16	40,0	40,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Marmara Üniversitesi'nde yabancı dil olarak A1 düzeyinde Türkçe dersi alan öğrenciler sınıfta uygulanan sözcük öğretimi çalışmalarının % 40 oranında ders kitabı bağlamında sürdürüldüğü yönünde görüş beyan etmiştir. İnteraktif uygulamalar temelinde sözcük öğretimi yapıldığı yönünde görüş beyan eden öğrencilerin oranı ise % 30'dur. Çeviri etkinliği şeklinde çalışmaların yapıldığını beyan edenlerin oranı % 25 olarak gerçekleşmiştir. Ülkemizde dil öğreticilerinin yaygın olarak ders kitabı bağlamında bir öğretim süreci takip ettiklerini bu veriler de bizlere göstermektedir. Ders kitapları dil öğretimi sürecinin önemli bir parçasıdır. Ancak bazı süreçlerde farklı teknikleri de sürece dâhil etmenin önemli katkıları olacağı kanaatindeyiz.

Sözcük öğretiminde ne tür zorluklarla karşılaştıklarına yönelik öğrenci görüşlerine ilişkin veriler Tablo 2'de gösterilmektedir.

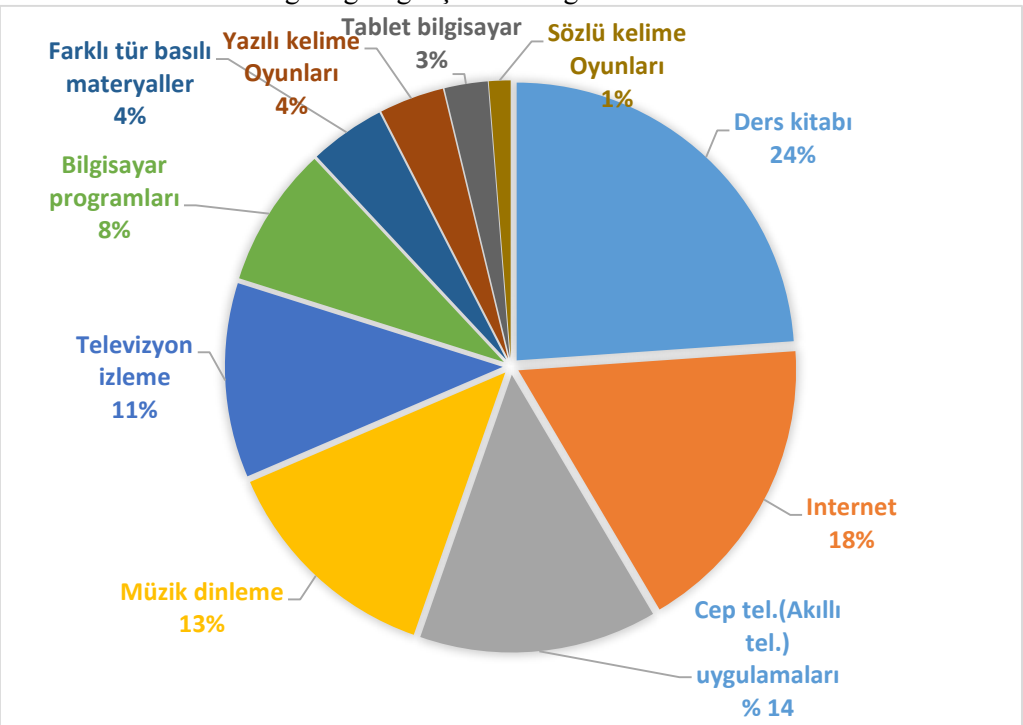
Tablo 2: Sözcük öğrenmede karşılaşılan güçlüklere ilişkin öğrenci görüşleri

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ezber	13	32,5	32,5	32,5
	Yanlış telaffuz	8	20,0	20,0	52,5
	Yanlış yazma	4	10,0	10,0	62,5
	Yanlış kullanım	5	12,5	12,5	75,0
	Akılda tutma (Unutma)	10	25,0	25,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

A1 düzeyinde Türkçe dersi alan öğrenciler sözcük öğrenmede en çok bir kelimeyi ezberlemede zorluk çektiklerini beyan etmişlerdir. Bu görüşün oranı % 32,5. Yine bu konu ile ilişkili diğer bir zorluk ise bir kez öğrenilen ve/veya ezberlenen kelimenin akılda tutulmasıdır. Bu görüşün oranı da % 25'tir. Kelimenin yanlış telaffuzu da öğrenciler tarafından sözcük öğrenme sürecinde karşılaşılan bir güçlük olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu görüşün oranı ise % 20'dir. Bir sözcüğün yanlış kullanımı ve yanlış yazılması da karşılaşılan güçlüklerdendir. Bu başlıkların oranı diğerlerine göre daha düşüktür. Dil öğretim sürecinde sözcük öğretimi çalışmalarında öğrencilerin karşılaştıkları bu tür güçlüklerin çözümünde farklı teknikler geliştirilebilir. Bunların en önemlisinin farklı tür duyulara hitap eden etkinlikler ile çalışmaları zenginleştirmek olduğu düşünülmektedir.

Öğrencilerin sözcük varlığını geliştirmede ne tür etkinlikleri tercih ettiklerine yönelik veriler grafik 1'de sunulmuştur.

Grafik 1: Sözcük dağarcığını geliştirmede öğrencilerin kullandıkları etkinlikler



Öğrenciler söz dağarcığını geliştirmede çok farklı etkinlikleri dil öğrenmede kullanabilmektedirler. Çalışmamız özelinde öğrenciler % 24 oranla ders kitabını sözcük öğretimi etkinliklerinde temel araç olarak kullanmaktadırlar. Ardından internet ortamında yapılan çalışmaları % 18 oranla yer almaktadır. Yine akıllı telefon uygulamalarından öğrenciler kelime öğretimi çalışmalarında faydalanmaktadırlar. Burada dikkat çeken bir husus öğrencilerin müzikle sözcük öğrenme oranının % 13 olmasıdır. Bu grafikte de görülüyor ki klasik uygulamalar yanında öğrenciler teknoloji tabanlı çalışmaları da belli oranlarda kullanmaktadırlar. Bu teknolojilere ulaşım, erişim kolaylaştıkça yukarıdaki oranlar değişebilir. Dil öğreticilerinin öğrencileri farklı teknolojileri kullanmayı özendirici etkinlikleri arttırması sözcük öğretimi etkinliklerini de olumlu yönde etkileyeceği düşünülmektedir.

5. Sonuç

Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde oyun yazılımlarından yararlanmanın öğrenciye birçok yönden olumlu katkılar sunacağı bilim insanları tarafından kabul edilen bir gerçektir, fakat yazılımlardan istenilen verimi almak birçok etkene bağlıdır. Bununla birlikte pedagojik özellikler dikkate alınarak geliştirilmiş ve etkili bir şekilde kullanılan yazılımlardan verim alınamaması söz konusu olamaz. Öte yandan başarılı bir yazılım için yalnızca pedagojik kıstaslar yeterli olmaz, tasarım tekniği açısında da gerekli unsurlar göz önünde bulundurulmalıdır. Örneğin, arayüz tasarımı, uygun yazı karakterleri, ses, renk, animasyon, grafik gibi tasarım elemanlarının da etkili öğrenmeyi destekleyecek özelliklerde olması gerekmektedir.

Bugün piyasada bulunan Türkçe oyunlarının büyük bir kısmı doğrudan Türkçe öğretimi amaçlı hazırlanmış yazılımlardan ziyade eğlence amaçlı hazırlanmış yazılımlardır. Buna rağmen bu yazılımların öğretici yönleri bulunmasından dolayı derslerde yardımcı birer kaynak olarak kullanılmalarında bir sakınca yoktur. Fakat pedagojik açılardan tamamen Türkçenin yabancı dil olarak öğretimine yönelik daha isabetli yazılımlar geliştirilmesi gerekmektedir. Bu yazılımların yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde kullanılacağını düşündüğümüzde yazılımların geliştirilmesinde alan uzmanlarından destek almanın önemi bir kat daha artmaktadır. Yine farklı alanlarda eğitim uzmanlarının da bu yazılımların geliştirilmesi sürecine dâhil edilmesi gerekmektedir. Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde dil yeterlilikleri kazandırma hedefine ve öğrencinin gereksinimlerine uygun yazılımlar ancak bu şekilde geliştirilmiş olur.

Yazımların uygulama aşamasında, hangi yazılımın hangi etkinlik türü ve hangi seviye için uygun olacağı bilinmelidir. Özellikle Avrupa Birliği Ortak Başvuru Metninde belirtilen seviyeler dikkate alınarak bir sınıflandırma yapılmalıdır. Örneğin hangi seviyeler için hangi kelimelerin öğretileceği konusunda bir döküm oluşturulmalı ve geliştirilecek yazılımlar bu sınıflandırma dikkate alınarak tasarlanmalıdır. Ne yazık ki bugüne kadar birkaç başlangıç düzeyindeki birkaç çalışma dışında hangi seviyeler için hangi kelimeler öğretileceği noktasında kapsamlı bir çalışma henüz yapılmamıştır.

Yazılımlara çoklu ortam özellikleri yansıtılarak öğrenci çok yönlü desteklenmelidir. Resim, yazı, ses gibi özelliklerin bir arada kullanılması öğrencinin birden fazla duyu organını harekete geçirerek etkili ve kalıcı öğrenmeler gerçekleştirmesine olanak sağlayacaktır. Bu tür etkinlikler yalnızca yazılı etkinlikler boyutunda kalmamalı, konuşma ve dinleme etkinliklerine de yer verilmelidir. Bunun için yazılımlara makine-insan diyalogunu sağlayacak ses tanıma sistemleri gibi özellikler eklenmelidir.

KAYNAKÇA

Arslan, M. & Adem, E. (2010) Yabancılara Türkçe Öğretiminde Görsel ve İşitsel Araçların Etkin Kullanımı, Dil Dergisi, 147, 63-86

Apaydın, D. (2007) Türkçe'nin Yabancı Dil Olarak Öğretiminde Sözcük Öğretimi Üzerine Bir Yöntem Denemesi, Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Dilbilim Anabilim Dalı Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.

Büyükikiz, K.K., & Hasırcı, S. (2013) Yabancı Dil Olarak Türkçenin Öğretiminde Sözcük Öğretimi Üzerine Bir Değerlendirme, Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 10 (21), 145-155

Çeçen, M.A. (2007) Kelime Hazinensin Geliştirilmesinde Dikkat Edilmesi Gereken Hususlar, Journal Of Turkish Linguistics 1 (1), 116-137

Çoban, B. (2006) Ortaöğretimde ve Üniversitelerde Eğitsel Oyunlar. (1.baskı) Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Demirbaş, H., Karadağ, M., Usta, H. & Bozçalı, M. (2010). Türkçe ve Türk Kültürü Çalışma Kitabı. MEB Devlet Kitapları. Sayfa 23.

Donmuş, V. & Gürol, M. (2015:330) İngilizce Öğrenmede Eğitsel Bilgisayar Oyunu Kullanmanın Erişiye Ve Kalıcılığa Etkisi, Turkish Studies, International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic, Volume 10/15 Fall 2015, p. 313-332, DOI Number: http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.8769, ISSN: 1308-2140, ANKARA-TURKEY

Gömleksiz, M.N. (2005) Oyun ile İngilizce Öğretiminin Uygulanması ve Öğrenci Başarısına Etkisi. (Elazığ Özel Bilgem İlköğretim Okulu Örneği), Kırgızistan Manas Üniversitesi, Sosyal Bilimler Dergisi. 14, 179–195.

Gümüş, S. (2010) Çiftli Sarmal Bulmaca. http: //bullmacaservisi.com/ 01.01.2011.

Güneş, F. (2013) Kelimelerin Gücü ve Zihinsel Sözlük, Siirt Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 1, 1-24, Siirt

Gürdal, A. & Arslan, M. (2011) Oyun ve Bulmaca Etkinlikleriyle Yabancılara Türkçe Kelime Öğretim Yöntemi, 1st International Conference on Foreign Language Teaching and Applied Linguistics May 5-7 2011 Sarajevo, Web: http://eprints.ibu.edu.ba/9/2/FLTAL%202011%20Proceed%C4%B1ngs%20Book_1_p36-p50.pdfnb Erişim,11.11.2014

Gürsoy, A. & Arslan, M. (2011) Eğitsel Oyunlar ve Etkinliklerle Yabancılara Türkçe Öğretim Yöntemi, 1st International Conference on Foreign Language Teaching and Applied Linguistics May 5-7 2011 Sarajevo, Web: http://eprints.ibu.edu.ba/29/1/FLTAL%202011%20Proceed%C4%B1ngs%20Book_1_p177-p185.pdf Erişim, 11.11.2014

Kalfa, M. (2014) Yabancılara Türkçe Öğretiminde Temel Düzeydeki Öğrencilerin Eğitsel Oyunlarla Yazma Becerilerinin Geliştirilmesi, Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi, 2014 Bahar (20), 85-102

Kara, M. (2010) Oyunlarla Yabancılara Türkçe Öğretimi, TÜBAR, 27, 407-421

Karatay, H. (2007) Kelime Öğretimi, GÜ, Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi, 27 (1), 141-153

Korkusuz, M.E. & Karamete, A. (2013) Eğitsel Oyun Geliştirme Modelleri, Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi, 7(2), 78-109.

Lüle Mert, E. (2013) İlköğretim Türkçe Programı ile Türkçe Çalışma Kitaplarındaki Kazanım ve Etkinliklerin Sözcük Öğretimi Açısından Değerlendirilmesi Dil ve Edebiyat Eğitimi Dergisi, 2(5), 13-31.

Oflaz, A. (2015) Geleneksel Ve Alternatif Yabancı Dil Öğretim Yöntemlerinde Almanca Kelime Öğretimi, Turkish Studies, International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic, Volume 10/3 Winter 2015, p. 695-712, DOI Number: http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.7941, ISSN: 1308-2140, ANKARA-TURKEY

Özerk, M. K. (2009) Türkçe Okuma Kitabım, Seviye 1, Öğretmen El Kitabı , Kolofon Yayınevi, Sayfa 7.

Ülper, H. & Karagül, S. (2011) Zenginleştirilmiş Sözcük Öğretimi Yaklaşımı Bağlamında Türkçe Ders Kitaplarının Değerlendirilmesi. 4. Uluslararası Türkçenin Eğitimi-Öğretimi Kurultayı. Sakarya: Sakarya Üniversitesi.

Yalın, H.İ. (2010) Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme. (22.Basım). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım

Yaman, H. & Akkaya, D. (2012) Dil Biliminin Kelime Öğretimine Açılan Kapısı: Bağlam Türleri, Turkish Studies - International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic, Volume 7/3, Summer 2012, p. 2599-2610, ANKARA-TURKEY

İnternet Siteleri

http://www.bulmacadeposu.com/kelimeoyunu.php Erişim, 11.11.2014

http://www.egitlence.com/es-anlamli-kelimeler-turkce-oyunlari.html Erişim, 06.11.2014

http://www.egitlence.com/isim-fabrikasi-turkce-oyunlari.html Erişim,11.11.2014

http://www.haydibil.com/kelime-bulma-yarismasi/oyun.php Erişim, 05.11.2014

http://www.mtusozluk.com Erişim, 11.11.2014

Citation Information/Kaynakça Bilgisi

Aslan, E. & Coşkun, O. (2016). "Yabancılara Türkçe Öğretiminde Oyun Yazılımları İle Sözcük Öğretimi / Teaching Vocabulary with Games Software Products in Turkish Teaching to Foreigners", *TURKISH STUDIES -International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic-, ISSN: 1308-2140, (Prof. Dr. Hayati Akyol Armağanı),* Volume 11/3 Winter 2016, ANKARA/TURKEY, www.turkishstudies.net, DOI Number: http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.9417, p. 221-236.