OYUNLARLA TÜRKÇENİN YABANCI DİL OLARAK ÖĞRETİMİ [1]

Yard. Doç. Dr. Mehmet KARA[*]

ÖZ: *Yabancı dil öğretiminde oyunun kullanılmasının, öğrencilerin yabancı dili öğrenmelerini kolaylaştırdığı, öğrencilerin bu yöntemden zevk aldıkları, derslere severek ve isteyerek katıldıkları ve öğrendikleri bilgilerin daha kalıcı olduğu tespit edilmiştir. Yabancı dil öğretme sürecinde oyun, bu süreci yönlendiren öğretmen için adeta bir anahtar niteliğindedir. Kapıyı açmak için anahtar, nasıl bir araç olarak kolaylık sağlıyorsa oyun da yabancı dil öğretimin de kolaylık sağlayan bir araçtır. Ancak öğretmen bu anahtarı, doğru zamanda, doğru yerde, uygun bir şekilde, doğru kapıda kullanmayı bilirse çok iyi bir verim elde edecek ve öğrencilerin dil öğrenim sürecini hızlandıracak ve kolaylaştıracaktır. Ayrıca oyunlarla dil öğretimi sayesinde, öğrenciler arasındaki sevgi, paylaşım ve arkadaşlık duygularının geliştiği ve öğrencilerin sosyalleştiği, aralarındaki iletişim bağlarının kuvvetlendiği görülmektedir. En önemli mesele, öğretmenin hangi oyunların, hangi temel dil becerilerini geliştirdiğini bilmesi ve oyunu amacına uygun olarak seçmesi ve doğru uygulamasıdır.*

Anahtar Kelimeler: *oyun, oyunlarla dil öğretimi, yabancı dil öğretimi, dil öğretim teknikleri*

Teaching Turkısh To Foreigners With Games

Abstract: *The use of games in teaching of foreign languages is that students learn the foreign languages easier, the students enjoy this method, they participate classes with love and willingly and the stuff that they learn seams to be much more permanent. Games in the process of teaching foreign languages seems to be a forward key for the teachers. Moreover, the teaching of the languages through the games, will learn the stu-*

[1] Bu makale, 9-10 Haziran 2009 tarihlerinde Bosnia i Herzegovina, Sarajevo'da Internatıonal Burch Universıty'de "Internatınal Symposıum On Sustaınable Development ISSD'09", sempozyumunda sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

[*] Gazi Üni. Gazi Eğitim Fakültesi, Türkçe Eğitimi Bölümü, mehkara@gazi. edu.tr

dents to share, to have a friendship, to socialize and to communicate among others. The most important thing for the teacher is to know which games are propper for the basic language skills, to choose the game for the purpose and to applicate it correctly.

Key Words: *Games, Teaching of the language with games, Foreign language teaching, The techniques of teaching the language, Language teaching*.

Giriş

"Çocuk oyunla büyümelidir." *Eflatun*

Eğitimin en önemli işlevlerinden biri de öğrencide var olan yetenekleri ortaya çıkarmak ve geliştirmektir. Geleneksel eğitim sisteminde öğretmenler, öğretim sırasında öğrenciyi sürece aktif olarak katmayan, öğretmen merkezli yöntem ve teknikleri uygulaya gelmişlerdir. Artık çağımızın eğitim ve öğretiminde, öğrenciyi merkeze alan, aktif olarak derse katan pek çok yeni yöntem ve tekniğin kullanılmasına başlanmıştır.

Yabancı dil öğretimi, ancak öğrenci merkezli yöntem ve teknikler ile uygun teknolojiler kullanıldığında etkili bir biçimde gerçekleşebilir.

Duygu ve düşüncelerini doğru, anlaşılır ve etkili bir biçimde anlatamamak, bir bakıma düşünmemek, sonuç olarak sınıfın etkinliğine karışmamak, özetle; öğrenememek demektir (Kavcar vd., 2004: 59).

Yabancı dil öğretim uygulamalarının başarısı; temel alınan ilkeler ve yöntemlerin sınıf içindeki kullanım koşullarına bağlıdır. Temel ilkeler; dil ve eğitim bilimcilerin çeşitli araştırmalar sonucu ulaştıkları bulgulara göre oluşturulmuş bir dizi önermedir. Bu önermeler, temel ilkelere uygun bir sınıf içi etkileşimini planlamak ve uygulamakla, yabancı dil öğretimindeki etkililikten söz edilebilir. Yabancı dil öğretimindeki ilkelerden biri dört temel dil becerisini geliştirmektir. Bu beceriler; dinleme, konuşma, okuma ve yazmanın işlevsel bütünlüğünden oluşmaktadır. Dili bir iletişim aracı olarak kullanmayı öğretirken 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. Öğretilecek konuların belli bir sıraya konulması, bu konuların basitten başlayarak karmaşığa doğru, somut kavramlardan soyut olanlara doğru öğretilmesi ve böylelikle konular arasında bir ardışıklık bulunması dil öğretim programlarının temelini oluşturan diğer bir ilkedir (Demirel 1990: 24; 1997: 123).

İyi bir yabancı dil öğretmeni sınıfta her becerinin gelişmesine dönük çalışmalar yapandır.

Yabancı dil dersinin içeriği; dersin bir yandan devamlılık özeliğine sahip olması, diğer yandan da konuların yeri ve zamanı geldikçe tekrar

tekrar öğretilmesiyle sağlanır. Bu amaçla; yabancı dil dersinin öğretiminde, öğrencilerin yukarıda sözü edilen dört temel dil becerilerini geliştirmek için fotoğraf, resim, şiir, öykü, masal, drama, film, müzik ve oyundan yararlanılabilir ve kazandırılması düşünülen beceriler doğrultusunda etkinlikler yaptırılabilir.

Son yıllarda gerek ana dili öğretiminde gerekse de yabancı dil öğretiminde yaygın olarak kullanılmaya başlanan öğrenci merkezli ve aktif bir öğretim metodu olan oyunla dil öğretimi yapılandırmacı[2] eğitim modeli içinde gittikçe yaygınlaşmaktadır. Çünkü oyun öğrencileri eğlendiren, dinlendiren ve neşe sağlayan bir eğitim metodudur.

Oyunun Yararları

1. Oyun, çocuğa hareket özgürlüğü sağlar.
2. Oyun, çocuğa toplumsal kurallara saygılı olmayı öğretir.
3. İnsanlar arası etkileşimi artırmakta oyunun ilginç, özel ve yapıcı gücü vardır. Oyun, çocuğun zihinsel, psiko-sosyal gelişimini sağlar.
4. Oyun, çocuğun kendi yönettiği, denetlediği bir hayal dünyası yaratmasını sağlar.
5. Araştırma, merak, serüven, oyunun dürtücü öğelerindendir.
6. Dil gelişiminin temeli, oyun sürecinde oluşur.
7. İlgi ve dikkat toplama, oyunla gelişir.
8. Oyun, çocuğun doğayı gerçek yönleriyle tanımasına, araştırmasına olanak sağlar.
9. Öğrenmek için en dinamik canlı ortam ve yöntemleri oyun sağlar.
10. Çocuk, karar verme, mantık yürütme yeteneğini oyunla geliştirir.
11. Oyun aracılığıyla, eğitsel öğretiler programlanabilir.

---

[2] Öğrenenin etkin rol aldığı yapılandırmacı öğrenmede sadece okumak ve dinlemek yerine tartışma, fikirleri savunma, hipotez kurma, sorgulama ve fikirler paylaşma gibi öğrenme sürecine etkin katılım yoluyla öğrenme gerçekleştirir. Bireylerin etkileşimi önemlidir. Öğrenenler, bilgiyi olduğu gibi kabul etmezler, bilgiyi yaratır ya da tekrar keşfederler (Perkins, 1999: 7).

Kısacası oyunlar, çocukların karakter geliştirme, güven kazanma, uyum sağlama, gözlem yetisini geliştirme, bedenini ve beynini geliştiren etkinliklerdir. Bu etkinlikler aynı zamanda bireylerin sosyalleşme eğitimi ile ilgilidir. Onların çevreye duyarlılığını geliştirme, dinlemeyi öğrenme, algılama ve hissetme duyusunu kullanırken kendi iç sesiyle düşünme gibi yönlerini de geliştirir.

Şimdiye kadar oyunun çocuklar üzerindeki çeşitli etkileri üzerinde durduk. Acaba onların 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 grameri bilgilerini de geliştirir. Dil demek, etkileşim demektir. Bireyler arasında etkileşimin olabilmesi için bireylerin o dili kendi aralarında anlaşılabilir seviyede konuşuyor olmaları gerekir. Oyun da bireyler arasındaki etkileşimi hızlandıran, cesaretlendiren, bireyi etkileşime zorlayan eğlenceli ve eğitici bir aktivitedir. Özellikle, öğrencilere, en kısa zamanda, en etkili ve en anlamlı bir şekilde kelime öğretimi, oyunlarla sağlanabilir. Yabancı dil öğretiminde her bir beceri (dinleme, konuşma, okuma-anlama ve yazma) için oyun etkinlikleri uygulanabilir. Ancak burada oyunun sınıfta uygulanmış ve iyi sonuçlar elde edilmiş olması önemlidir. Yoksa kâğıt üzerinde yüzlerce oyun üretilebilir. Tecrübelerimiz sonucunda sınıf ortamında uygulanacak oyunlarda şu özelliklerin olmasına dikkat etmek gerekir:

1. Oyunun hem eğlenceli hem de öğretici olması,
2. Oyunun öğrenciler tarafından sevilmesi,
3. Oyunun kolay, uygulanabilir ve anlaşılır olması yani karışık olmaması,
4. Oyunun fazla materyal gerektirmemesi, çünkü öğrenciler az materyalli oyunları sevmektedirler,
5. Oyunun hedefine uygun olması,
6. Oyunun çok uzun veya çok kısa olmaması,
7. Oyunun öğrencilerin seviyelerine uygun olması,
8. Oyunda rekabetin olması,
9. Oyunun bireysel veya grup çalışmalarına uygun olması gibi.

Dil Öğretiminde Yöntem ve Teknikler

Burada konuyu kısa başlıklar ve tanımlarla özetlemeye çalışarak, belli başlı yöntem ve tekniklerden bahsedeceğiz.

Yabancı dil öğretimi ile ilgilenenlerin, hiçbir yöntemin tutsağı olmamaları, öğretim amaçlarına uygun her yönteme, yararlanılabilir gözüyle bakmaları gerekmektedir. Yabancı dil öğretim yöntemi seçme durumu söz konusu olduğunda şu ya da bu yöntem hakkında kesin bir biçimde ret ya da kabul gibi iki zıt eksende gidip gelme yerine mevcut bilgi

birikiminden etkili bir biçimde yararlanma yolları araştırılmalıdır. Bu da yabancı dil öğreticilerinin, kuramsal yaklaşımlar ve bunların yöntem kavramı çerçevesinde uygulamaya dönüştürülmeleri konusunda analitik bilgiyle donatılmalarıyla mümkündür. Bu açıdan öğretmenlere her hangi bir yöntemin dayatılması yerine, öğretim amaçları doğrultusunda sağlam yöntem bilgisi verilmeli ve böylece onların kendi koşullarıyla tutarlı yöntemsel uygulamaları 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:

Dil öğretim yöntemleri (Hakan Gür: 1995, s. 24-35)

1. Dilbilgisi Tercüme Yöntemi (Grammar-Translation Method)
2. Doğal Yaklaşım (Natural Approach)
3.İletişimsel Dil Öğretimi (Communicative Approach)
4. İşitsel-Dilsel Yöntem (Audiolingual Method)
5. İşitsel-Görsel Yöntem (Audiovisual Method)
6. Reform Hareketi (Reform Movement)
7. Seçmeci Yöntem (Ecclectic 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. Bilişsel Yöntem (Cognitive Method)
15. Okuma Yöntemi
16. Dolaysız Yöntem (Direct Method)

Tablo 3: Dil öğretiminde yaygın olarak kullanılan Öğretim Teknikleri

ÖĞRETİM TEKNİKLERİ
1. BEYİN FIRTINASI Serbest çağrışım Fikir taraması Listeleme
2. GÖRÜŞ GELİŞTİRME

3. ALTI ŞAPKALI DÜŞÜNME
4. GÖSTERİ (GÖSTERİM/DEMONSTRASYON)
5. SORU-CEVAP
6. ROL (OYNAMA) YAPMA
7. DRAMA
8. BENZETİM (SİMÜLASYON/BENZETİŞİM) Analoji (Analog)
9. MİKRO ÖĞRETİM
10. EĞİTSEL OYUNLAR
11. DENEY ve LABAROTUVAR
12. İSTASYON
13. KONUŞMA HALKASI
14. SOKRAT TARTIŞMASI
15. ALTI AYAKKABILI UYGULAMA
16. BİREYSELLEŞTİRİLMİŞ ÖĞRETİM TEKNİKLERİ

Amaç

Bu çalışmanın amacı Türkiye'ye farklı ülkelerden gelen yabancı öğrencilerin Türkçeyi daha kolay ve hızlı öğrenebilmelerini sağlamak için hangi dil öğretim yöntem ve tekniklerin daha faydalı olabileceğini araştırmak ve oyunla dil öğretiminin ne kadar yararlı olduğunu tespit etmektir. Ayrıca bu çalışmanın bir diğer amacı da yabancı öğrencilere, Türkiye Türkçesi öğretenlere yardımcı olabilmektir.

Bu amaç doğrultusunda araştırmadaki temel problem şudur:

1. Oyunun dil becerilerine ne gibi katkıları, etkileri olmaktadır?
2. Hangi oyunlar, hangi temel dil becerilerini geliştirmektedir?
3. Hedef kitlenin seviyesine uygun hangi oyunlar oynatılmalıdır?
4. Sınıf ortamına uygun hangi oyunlar oynatılmalıdır?

Yöntem

a- Evren-Örneklem: Çalışma evreni; Gazi Üniversitesi TÖMER öğrencileridir. Örneklem 927 erkek, 398 bayandan oluşan toplam 1324 öğrencidir.

b- Veri Toplama: Çalışmada iki yolla veri toplanmıştır.

i. Yıl içinde öğrencilere uygulanan ders içi oyun etkinlikleri.

ii. Derse giren öğretim elemanların uyguladıkları oyunlar ve oyunlar hakkındaki görüşleri, tespitleri, araştırmada bulguların yorumlanması ve önerilerin sunulmasına kuramsal temel oluşturmuştur.

c-Veri analizi: Yapılan çalışmaların ve görüşlerin sonucunda elde edilen verilerin analizi yapılmıştır.

d- Sınırlılıklar: Araştırma 2003-2004 eğitim ve öğretim yılından 2007-2008 eğitim ve öğretim yılına kadar Gazi TÖMER'de öğrenim gören 1324 öğrenci ile sınırlı tutulmuştur.

Burada Gazi Üniversitesi TÖMER'de (Türkçe Öğretim Uygulama ve Araştırma Merkezi'nde) ben ve bazı meslektaşlarım[3] tarafından bizzat uygulanmış, hem çok keyifli, hem de daha verimli dersler yaptığımız oyun etkinliklerini yazacağım. Oyunlar basitten zora doğru sıralanmıştır.

Oyun Etkinlikleri

1. Kelimelerin son harfine göre yeni kelime söylemek. Bir öğrenci kelime söyler ve belli bir zaman dilimi içinde diğer öğrenci bu kelimenin son harfiyle başlayan yeni bir kelime söyler ve sırayla bütün öğrenciler tarafından oyun devam ettirilir. Mesela "ağaç" denir diğer öğrenci ç harfi ile yeni bir kelime "çiçek" söyler. Eğer öğrenci aynı kelimeleri tekrar söylerse veya belli bir süre içinde yeni kelime söyleyemezse oyundan çıkar. Çok klasik olan bu oyun öğrenciler tarafından çok sevilir. Bu oyunun amacı, öğrencilerin kelimelerin yazılışını ve söylenişini bilip bilmediğini ölçen ve öğrencilerin kelime haznesinin tespitini ortaya koyan bir uygulamadır. Bu oyun, aynı zamanda kelimelerin tekrar edilerek unutulmamasını, unutulan kelimelerin de hatırlatılmasını sağlar. Oyun öğrencilerin dinlenmelerini ve eğlenmelerini sağlayacaktır, bu yüzden oyunu dersin sonlarına doğru (son 15 dakikada) uygulanmasında fayda vardır. Bu oyun orta seviyedeki öğrencilere uygulanabilir. İleri seviyedeki öğrenciler için basit ve sıkıcı olur.

2. Öğretmen, tahtaya işlediği ünite ile ilgili kelimeleri karışık olarak yazar ve sınıfı iki gruba böler. Her gruptan birer öğrenci tahtaya gelir. Öğrencilere farklı renkte kalemler verilir. Öğretmen metni yüksek sesle ve yavaşça okurken öğrencilerden iyi dinlemelerini ve tahtadaki duyduğu kelimeleri işaretlemelerini ister. Öğrencilerden duydukları kelimeleri ilk işaretleyeni kabul eder. Sırayla her gruptan birer öğrenci tahtaya gelir. En çok işaretleyen öğrenci grubu, oyunu kazanır. Bu oyun, dinleme çalışması, ünite ve kelime tekrarı için güzel bir uygulamadır. Öğrenciler hem eğlenir hem de bilgilerini tekrar ederler. Bu oyun orta seviyedeki öğrencilere uygulanabilir. İleri seviyedeki öğrenciler için basit ve sıkıcı olur.

3. İki numaralı oyunun biraz farklı şeklidir. Öğretmen tahtaya işlenen ünite ile ilgili kelimeleri karışık olarak yazar ve sınıfı iki gruba ayırır. Her gruptan birer öğrenci tahtaya gelir ve öğrencilere farklı renkte kalemler verilir. Öğretmen metni yüksek sesle ve yavaşça okurken öğrencilerden iyi dinlemelerini ve duyduğu kelimelerin eşanlamlısının tahtadakilerden hangisi olduğunu ve o kelimeyi işaretlemelerini ister. Öğrenci-

[3] Dr. Hatice Parlak, Gazi Üniversitesi, Türk Dili Okutmanı; Uzman Neslihan Delice, Gazi Üniversitesi, TÖMER, Türk Dili Okutmanı Ankara.

lerden eşanlamlısını ilk işaretleyeni kabul eder. Sırayla her gruptan birer öğrenci tahtaya gelir. En çok işaretleyen öğrenci grubu oyunu kazanır. Bu oyun, dinleme çalışması, ünite ve kelime tekrarı için güzel bir uygulamadır. Bu oyun orta ve biraz ileri seviyedeki öğrencilere uygulanabilir. Başlangıç seviyesindekiler için zor; ileri seviyedeki öğrenciler için de basit olur. Ayrıca öğretmen bu oyunda aynı yöntemle öğrencilerden zıt anlamlı kelimeleri bulmalarını da isteyebilir veya gramer dersinde ise sıfatları, zarfları, zamirleri bulmalarını isteyebilir.

4. Öğretmen, tahtaya öğrencilerin rahat seçebilecekleri aralıklarla alt alta eş anlamlısı bulunan kelimeleri yazar. Sonra öğrencilerden 5 dakika içinde tahtayı incelemelerini ve kelimelerin yerlerini hafızalarına yazmalarını ister. Daha sonra her gruptan birer öğrenci aynı anda tahtaya gelir. Öğrencilere farklı renkte kalemler verilir. Öğretmen bir kelime söyler ve öğrencilerden bu kelimenin eş anlamlısının üstünü çizmelerini ister. Örneğin, öğretmen "misafir" der; öğrenci onun eş anlamlısının "konuk" olduğunu bilip aynı zamanda tahtadaki kelimelerin arasından "konuk" kelimesini seçip, rakibinden önce kelimenin üstünü çizmek zorundadır. Kim hızlı çizerse onun grubu puan alır. Sonra diğer öğrencilere sıra gelir. Oturanlar arkadaşlarına kelimenin eş anlamlısını söylerlerse o gruba puan verilmez. Bu oyun hem kelime tekrarı hem de kelimelerin yazılışını görme, ayırt etme açısından faydalı ve eğlenceli uygulamadır. Bu oyun orta ve biraz ileri seviyedeki öğrencilere uygulanabilir.

5. Öğretmen dört numaradaki aynı oyunu bir başka sefer de zıt anlamlı kelimelerle oynatabilir.

6. Öğretmen daha önceden işlediği ünite ile ilgili kelimeleri kâğıtlara yazıp bir torbanın içine koyar. Sınıfı iki gruba ayırır. Tahtaya çıkan bir öğrenci torbadan bir kâğıt çeker ve o kelimeyi söylemeden farklı kelimeler kullanarak kâğıtta yazılı olan kelimeyi anlatmaya çalışır. Bu oyunda, kelimeyi anlatan kişi her iki gruba da anlatır. Önce bilen grup, bir puan kazanır. Bu oyunda, öğrencilerin iyi cümleler kurup kurmadıklarını; onların eş anlamlı ve zıt anlamlı kelimeleri ne kadar bildiğini görürüz. Bu oyunu öğrencileri gruplara ayırmadan bütün sınıfa da uygulayabilirsiniz.

Bu oyunu ileri seviyedeki öğrencilerde "kelimeler" yerine "deyimleri" kullanarak da uygulayabilirsiniz.

7. Bu oyunu, insanların fiziksel ve karakter özellikleri ile ilgili üniteyi anlattıktan sonra hem dinleme, konuşma hem de yazma dersinde uygulayabilirsiniz. Öğretmen sınıfı iki gruba ayırır. Bir öğrenci tahtaya gelerek isim vermeden sınıftaki bir arkadaşının fiziksel ve karakter özelliklerini anlatır. Rakip grup, bu anlatılan öğrencinin kim olduğunu tahmin etmeye çalışır. Dinleyen gruptaki öğrenciler, anlatan öğrenciye bazı sorular sorabilirler. Tahmin edecek grup, çok dikkatli olmalıdır, çünkü bilmek için bir kere söyleme hakları vardır. Bilirlerse puan alırlar, bilemezlerse

rakip grup puan alır. Eğer sınıfta öğrenci az ise okuldaki hocaları, komşu sınıftaki öğrencileri, dünyaca ünlü sanatçıları da yarışmaya dâhil edebilirsiniz. Bu oyunda amaç öğrencilerin doğru ve anlamlı cümle söyleyebilmelerini ve sıfatları kullanabilmelerini sağlamaktır. Bu oyun orta ve biraz ileri seviyedeki öğrencilere uygulanabilir.

Bu oyunu yazma dersinde de uygulayabilirsiniz. Bu defa öğrenci, bir arkadaşının fiziksel ve karakter özelliklerini kâğıda yazar ve bunu sınıfta okur. Dinleyen grup bu kişinin kim olduğunu tahmin etmeye çalışır. Burada amaç öğrencilerin yazılı olarak doğru ve anlamlı cümle yazabilmelerini ve sıfatları kullanabilmelerini sağlamaktır.

8. Öğretmen öğrencileri iki gruba ayırır. Öğretmen bir metindeki bazı kelimeleri çıkarır, bu metni iki farklı şekilde hazırlar. A metindeki eksik olan kelimeler, B metinde yazar; B metinde eksik olanlar A metinde 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 yanlışı en az olanlar tespit edilir ve her iki gruptan yanlışı en az olan birinci olur veya gruplardan hangisinin yanlışı az ise o grup kazanır.

Bu oyun yabancı dil öğretiminde öğrencilerin dinleme ve yazma becerilerini geliştirmek amacıyla yapılır. Bu oyun dil bilgisi becerisine de uyarlanabilir, öğretmen metni okur ve öğrencilerden metindeki boşluklara sadece sıfat, zarf, zamir vb. olan kelimelerden birini yazmalarını isteyerek, dikkatlerini bu görevdeki kelimelere odaklanmaları isteyebilir. Bu oyun ortanın üstü ve ileri seviyedeki öğrencilere uygulanabilir.

9. Bu oyun sekizinci oyuna çok benzer. Sınıfın tamamına veya gruplara uygulanabilir. Öğretmen, bir kâğıda Türkçe bir şarkının sözlerinden bazı kelimeleri (bu ek de olabilir) çıkartır ve sonra bu kâğıdı öğrencilere verir. Öğrencilerden şarkıyı dinlerken boşlukları doldurmalarını ister. Bu oyun öğrencilerin dinleme becerilerini geliştirmek için uygulanır.

10. Öğretmen dikte çalışması yaparken sınıfı iki gruba ayırır. Önceden belirlediği bir metni ikiye bölüp sınıfın bir yerine, öğrenciler görmeyecek şekilde asar. Her gruptan birer öğrenci metinden birer cümle okur ve okuduğu cümleyi hızla gruptaki diğer arkadaşlarına gelip söyler. Her seferinde söyleyen kişi değişir. Oyun bittiğinde iki metin birleştirilip yeniden okunur. En az yazma hatası yapan grup kazanır. Öğrenciler cümleyi hem akılda tutmaya çalışacakları için hem de hızlı bir şekilde doğru yazıp yazmadıklarını ölçmek için uygulanan ve zevk alarak oynan öğretici bir oyundur. Bu oyun orta seviyedeki öğrencilere uygulanabilir.

11. Bu oyun, hem sözlü anlatımda hem de yazılı anlatımda uygulanabilen bir oyundur. Öğretmen sınıfa küçük bir top getirir. Öğretmen bir cümle söyleyerek hikâyeyi başlatır ve topu bir öğrenciye atar. Topu

attığı 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.

12. Öğretmen ülke, şehir, yer, çevre tanıtma ünitesini anlattıktan sonra ünlü yerlerin resimlerini kesip kartonlara yapıştırır. Yine sınıfı iki gruba ayırır. Her gruptan sırayla öğrencilere bu yerlerden birini gösterir ve öğrencilerden bu yerin neresi olduğunu, buranın adını söylemeden o yerin özelliklerini anlatmasını ister, hangi grup daha çok yerin adını bilir ve iyi anlatırsa o kazanır. Bu oyunla öğrenciler tasvir etme (sıfatlar) konusunu öğrenir. Öğrencilerin kelime bilgisi artar. Bu oyun ortanın üstü ve biraz ileri seviyedeki öğrencilere uygulanabilir.

13. Çok sık oynadığımız bir başka oyun da sessiz sinemadır. Öğretmen film isimleri, kitap isimleri, deyim veya atasözlerini yazdığı kâğıtları bir torbaya koyar. Öğretmen sınıfı yine iki gruba ayırır. Gruptan bir öğrenci torbadan bir kâğıt çeker ve hiç konuşmadan işaretlerle, jest ve mimikleriyle, bazen sınıfta olan bir nesneyi göstermek suretiyle veya kâğıtta yazan fiili, hareketi bir arkadaşı üzerinde uygulayarak torbadan çektiği yazıyı grup arkadaşlarına belli bir zamanda anlatmaya çalışır. En başta kaç kelimeden oluştuğunu ve kaçıncı kelimeyi anlattığını parmaklarıyla gösterir. Burada gruptakiler onlara çağrışım yapan tüm kelimeleri söyledikleri için öğrenciler, kelime hazinelerini gözden geçirmiş olurlar. Bazen öğrencilerin bilmedikleri kelimeler çıkarsa, o zaman öğretmen anlatıcıya sessizce o kelimenin anlamını söyler Ya da bir kereye mahsus torbadan başka kelime seçmesine izin verir. En çok bilen grup oyunu kazanır. Bu oyun, ileri seviyedeki öğrencilere uygulanabilir.

14. Dilbilgisi dersinde öğretmen sınıfı iki gruba ayırır. Her grubun elinde kâğıda yazılı fiillerin listesi vardır. Bir öğrenci karşı gruptan bir öğrenciye bir fiil söyler ve ondan bu fiile ettirgenlik, pasiflik veya dönüşlülük eklerinden birini getirmesini ister. (örnek: saç kes- fiili der, diğeri kestirmek diyecek) Öğrenci bilirse soru sorma sırası o gruba geçer ve aynı şekilde o da bir soru sorar. En çok bilen grup kazanır. Bu oyunda öğretmen, öğrencilere fiil listesi vermeden de fiillerin de öğrenciler tarafından bulunup söylemesini isteyerek de uygulayabilir. Bu oyunu dilbilgisinin birçok konusuna uyarlayabiliriz.

Öğretim, öğrenmeyle neticeleniyorsa bir anlam ifade eder. Yoksa siz ne kadar anlattım, öğrettim, deseniz de boştur. Burada yüzlerce oyundan bahsedebilirim ama denemediğim ve sonucunu bilmediğim bir şeyi anlatmanın faydası olacağını sanmıyorum. Burada Gazi Üniversitesi, Türkçe Öğretim Araştırma ve Uygulama Merkezi'nde çalışırken uyguladığım ve meslektaşlarımın da görüşlerini alarak yazdığım oyunları anlattım.

Sonuç:

Elde edilen verilerin, analizleri sonucunda şu bulgulara ulaşılmıştır:

1. Yabancı dil öğretiminde oyunun kullanılmasının öğrencilerin yabancı dili öğrenmeyi kolaylaştırdığı, öğrencilerin bu yöntemden zevk aldıkları, derslere severek ve isteyerek katıldıkları ve öğrendikleri bilgilerin daha kalıcı olduğu tespit edilmiştir.

2. Oyunun, öğrencilerin dil öğrenim sürecini hızlandırdığı ve kolaylaştırdığı, ayrıca oyunlarla dil öğretimi sayesinde, öğrenciler arasındaki sevgi, paylaşım ve arkadaşlık duygularının geliştiği ve öğrencilerin sosyalleştiği, aralarındaki iletişim bağlarının kuvvetlendiği görülmüştür.

3. Öğretmenin hangi oyunların, hangi temel dil becerilerini geliştirdiğini bilmesi ve oyunu amacına uygun olarak seçmesi ve doğru uygulaması öğrencilerin dil öğrenimini kolaylaştıracaktır.

4. Oyunlar, öğrencilerin dinleme, konuşma, okuma ve yazma temel dil becerilerinin gelişmesini sağlarken bu temel becerilere destek olan sözcük hazinesini ve grameri bilgilerini de geliştirdiği tespit edilmiştir.

5. Oyunun dil öğretimi sırasında öğrenciyi öğrenme sürecine aktif olarak kattığı, dersin öğretmen merkezli olmaktan çıkardığı anlaşılmaktadır.

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

7. Öğretmen, öğrencilerin seviyesine uygun oyunlar seçmeli, oyunun kolay, uygulanabilir ve anlaşılır olmasına yani karışık olmamasına dikkat etmelidir.

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

9. Oyunun bireysel veya grup çalışmalarına uygun olması gerektiği tespit edilmiştir.

Kaynaklar

AHMET Kocaman, (1978). "Yabancı Dil Öğretim Yöntemleri" Genel Dilbilim Dergisi-2, Ankara, s.90.

ALEMDAR Y., (2002). *Türkçe Öğretim Yöntemleri*: Yeni Yaklaşımlar, Ankara: Akçağ Yayınları.

ANDREW Wright et al. (1979). *Games for Language Learning*, Cambridge University Press, Cambridge.

CAHİT Kavcar, F. OĞUZKAN ve S. SEVER, (1995). *Türkçe Öğretimi-Türkçe ve Sınıf Öğretmenleri İçin,* Engin Yayınevi, Ankara.

CAHİT Kavcar, (2004). *Türkçe Öğretimi*, Engin Yayınları.

CAHİT Kavcar, (1986). "Türkçe Öğretiminde Dramatizasyon Yöntemi", *Türk Dilinin Öğretimi Toplantısı 1-3 Ekim 1986*, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Yayınları: 160, Ankara-1988, s. 83-90.

CENGİZ Tosun, (2006). Yabancı Dil Öğretim ve Öğreniminde Eski ve Yeni Yöntemlere Yeni Bir Bakış, *Journal of Arts and Sciences* Sayı: 5, Mayıs.

DENİZ DERYAKULU, (2001). "Sınıfta Demokrasi**".** *Eğitim Sen Yayınları* 2001, ANKARA.

ERCAN T., NESRİN B., HÜDAİ C., (2004). *Pratik Türkçe Öğretim Teknikleri*, Dilset Yayınları, İstanbul.

FİRDEVS Güneş, (1997). *Okuma-Yazma Öğretimi ve Beyin Teknolojisi*, Ocak Yayınları, Ankara.

HAKAN Gür, (1995). "Dil öğretim yöntemleri (5): Doğal Yaklaşım", *Dil Dergisi,* Sayı 38, Sayfa 24-35.

http://www.oyunlarlaingilizce.net/grammar-games/151-can-cant-flash-game-new.html

http://www.education-world.com/a_lesson/archives/learninggame.shtml

http://www.curtin.edu.au/curtin/dept/smec/iae

http://www.egitim.aku.edu.tr/gur2.htm

http://www.turkceogretimi.com/dil-ogretim-yontemleri/

http://www.dilbilimi.net/kuramlar.htm

http://www.edubilim.com/forum/ogretim_yontem_ve_teknikleri_tum_bilgilert14642.0.html://

http://www.turkceogretimi.com/yabancilara-turkce-ogretimi/ural-dilleri-konusanlarin-turkce-ogrenmede-karsilastiklari-sorunlar.html

M. KUTAY İzgören, (1999). *Oyunlarla Dil Öğretimi*, Academyplus, Ankara.

MALEY & DUFF, (1978 repr 1980) Draman Techniques in Language Learning. *CUP*.

MEHMET Hengirmen, (1986). "Yabancılara Türkçe Öğretimi", *Türk Dilinin Öğretimi Toplantısı 1-3 Ekim 1986*, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Yayınları: 160, Ankara-1988, s. 229-249.

MEHRALİ Calp, (2005). *Özel Öğretim Alanı Olarak Türkçe Öğretimi*, Eğitim Kitabevi, Konya.

MURAT Özbay, (2005). *Bir Dil Becerisi Olarak Dinleme Eğitimi*, Akçağ, Ankara.

MURAT, Özbay, (2007). *Türkçe Özel Öğretim Yöntemleri II*, Öncü Ktap, Ankara.

MURAT Özbay, (2008). *Türkçe Özel Öğretim Yöntemleri I*, Öncü Kitap, Ankara.

N. Aykaç, (2005). *Aktif Öğretim Yöntemleri*, Naturel, Ankara.

N. Aykaç, Aydın, H., (2006). *Öğrenme ve öğretme sürecinde Planlama ve Uygulama*. Naturel. Ankara

Ö. DEMİRCAN, (1990). *Yabancı Dil Öğretim Yöntemleri*. İstanbul: Elif Kitabevi.

ÖZAY Karadağ, (2003). "Türkçe Eğitiminde Anlatım Tarzları", *Türklük Bilimi Araştırmaları*, S. 13, Bahar, s. 79-91.

ÖZCAN Demirel, (1993). *Yabancı Dil Öğretimi İlkeler, Yöntemler, Teknikler*, Usem Yayınları, Ankara.

ÖZCAN Demirel, (2002). *Türkçe Öğretimi*, Ankara: Pegem A Yayınclık.

PERKİNS David N, (1999). "The Many Faces of Constructivısm." *Educational Leadership*, Novenber 199:6-11.

S. KRASHEN, (1983). *Principle and Practice in Second Language Acquisition*. Oxford: Pergamon Press.

S.D. KRASHEN, & T. TERRELL, (1983). *The Natural Approach. New Jersey:* Alemany Press.

SEDAT Sever, (1997). *Türkçe Öğretimi ve Tam Öğrenme*, Anı, Ankara.

SEDAT Sever; ZEKERİYA Kaya,ve CANAN Aslan, (2006). *Etkinliklerle Türkçe Öğretimi*. Morpa Yay. İst.

SHELAH Rixon, (1981). *How to Use Games in Language Teaching*, The Macmillan Press Ltd., London.

WİLLİAM Rowland Lee, (1996). *language Teaching Games and Contents*, Oxford University Press, Oxford.