

TÜRKÇENİN YABANCI DİL OLARAK ÖĞRETİMİNDE YAPILANDIRILMIŞ EĞİTSEL OYUNLAR

Doç. Dr. Sedat EROL¹

Giriş

Eğitsel oyunlar, öğrencilerin çok yönlü gelişimlerini destekleyen, öğrenme ve eğlenme gibi amaçları olan, uyum ve uzlaşma kültürü ekseninde etkileşimin sağlandığı, ilgi çekici etkinliklerdir (Huyen & Nga, 2003; Wright vd., 2006; Çakı 2008; Demirel, 2011). Bu yönüyle dil kullanıcılarına aktif bir öğrenme ortamı sunan eğitsel oyunlar gerek ana dili gerekse yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde faydalanılabilecek önemli bir tekniktir (Erol, 2019). Nitekim yabancı dil öğrenme sürecinde öğrenmeye güdülenme, çaba sarf etme ve bu çabayı yılmadan sürdürebilme gibi durumlar göz önünde bulundurulduğunda eğitsel oyunların kalıcı öğrenmenin sağlanmasında önemli bir rol oynayabileceği söylenebilir (Wright vd., 2006; Lee, 1995).

Eğitsel oyunlar öğrenme ortamına eğlence katmakla beraber işlevsel ve belirgin bir amaca da sahiptir. Hem eğlenmeyi hem öğrenmeyi amaçlayan bu etkinliklerde katılımcılar temel dil becerilerini kullanarak anlamlı öğrenmeler gerçekleştirir (Bumpass, 1963; Lee, 1986). Yaparak-yaşayarak öğrenmenin gerçekleştirildiği bu süreçte dilin kullanımına odaklanılır ve öğrenme ortamı gerçek hayata yakınlaştırılır. Böylelikle öğrenmenin daha hızlı ve kalıcı olması sağlanır. Erol ve Aydın'a (2021) göre anlama becerilerine (okuma ve dinleme) dönük eğitsel oyunlarda dil kullanıcılarının bir yandan kendilerini keşfetmeleri bir yandan da öğrendiği bilgileri yapılandırmaları sağlanır. Anlatma becerilerine (konuşma ve yazma) dönük eğitsel oyunlarda ise dil kullanıcısının rahat bir ortamda üretim yapabilmesine, dili anlamlı bağlamlar içerisinde kullanarak duygu ve düşüncelerini ifade edebilmesine imkan sunulur. Deneyime dayalı bu süreç bir bakıma öğrencilerin bağımsız etkinlikler yapabilmesine de zemin hazırlar.

Etkili bir dil öğretimi için eğitsel oyunların öncelikle bir öğrenme amacı olmalıdır. Bununla birlikte oyunlar akıcı olmalı, merak uyandırmalı, mümkün olduğunca fazla öğrencinin katılımını sağlamalı, kuralları itibariyle basit ve anlaşılır olmalıdır (Bumpass, 1963). Ayrıca sorgulama, yargıya varma, analiz ve sentez yapabilme gibi becerileri de geliştirebilmelidir (Çamlıyer ve Çamlıyer, 1997). Bu bağlamda, bu çalışmada Erol (2019) tarafından “Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde eğitsel oyunların kullanımı” başlıklı çalışmada geliştirilen ve yapılan yarı deneysel çalışmayla etkililiği ortaya konulan “*yapılandırılmış eğitsel oyunlar*”ın oyun planlaması kullanılmıştır. Bu doğrultuda öncelikle oyunun eğitsel değeri ve amacını belirlemek için Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde geçerli ve güvenilir bir kaynak olarak kabul edilen, Türkiye Maarif Vakfı tarafından hazırlanan “Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi Programı”ndan (2019) yararlanılmış; eğitsel oyunların düzeyi, beceri alanı ve hedeflediği kazanım belirlenmiştir. Sonrasında ise yapılandırılmış eğitsel oyunların planlanmasında belirtilen en önemli faktör olan yapılandırıcı ve iletişimsel yaklaşım üzerine odaklanılmış ve eğitsel oyunlar birbiri ile iç içe geçen üç halka şeklinde “*hazırlık, uygulama ve değerlendirme*”

¹ Doç. Dr., Adıyaman Üniversitesi, sedaterol02@hotmail.com, <https://orcid.org/0000-0003-0840-9903>

aşamalarından oluşturulmuştur. Hazırlanan eğitsel oyunlar özellikle öğrencilerin özgüven eksikliği yaşadığı, psikolojik olarak kendisini sınırladığı ve güdülenmede zorluk çektiği temel dil kullanımı (A1-A2) düzeyinde; dinleme, konuşma (sözlü üretim, sözlü etkileşim), okuma ve yazma becerilerine yönelik planlanmıştır. İletişim temelli bir yaklaşımla yapılandırılan, bu özgün 10 eğitsel oyun, istendiği takdirde farklı düzeylerde farklı kazanımlara göre uyarlanabilecek bir niteliğe sahiptir. Hazırlanan eğitsel oyunların düzey, beceri alanı ve kazanımına ilişkin bilgiler Tablo 1’de yer almaktadır.

Tablo 1. *Hazırlanan Yapılandırılmış Eğitsel Oyunların Adı, Düzeyi, Beceri Alanı ve Kazanımı*

Eğitsel Oyunun Adı	Düzeyi	Beceri Alanı	Kazanımı
1. Duygularım	A1	Dinleme/izleme	Beden dilinden veya tonlamadan hareketle konuşmacının duygu durumunu (sinirli, mutlu, neşeli, üzgün vb.) belirler.
2. Ah Nerede Vah Nerede?	A2	Dinleme/izleme	Yol, yön ve adres tarifi içeren basit ifadeleri anlar.
3. Zaman Zaman!	A1	Sözlü etkileşim	Konuşmalarında tarih/zaman bildiren temel ifadeleri kullanır.
4. Meslekleri Tanıyorum	A2	Sözlü etkileşim	Meslekler ve özellikleri hakkındaki konuşmalara katılır.
5. Elimde Kelimeler	A1	Sözlü üretim	Konuşmalarında yeni öğrendiği kelime ve kalıp ifadeleri kullanır.
6. Bu Benim Öyküm	A2	Sözlü üretim	Görsellerle oluşturulmuş basit bir öyküleyici metni anlatır.
7. Tombala	A1	Okuma-anlama	Sayıları tanır.
8. Nasıl Bir Şey?	A2	Okuma-anlama	Kişi, yer veya varlıklarla ilgili ayırt edici özellikleri belirler.
9. Şarkımızı Yazıyorum	A1	Yazma	Dinlediği kelime ve basit cümleleri yazar.
10. Geleceğe Davet	A2	Yazma	Geleceğe yönelik tahminler/çıkarımlar içeren metinler yazar.

1. Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretiminde Yapılandırılmış Eğitsel Oyunlar Örnekleri

Duygularım

Düzyey: A1

Beceri Alanı: Dinleme/İzleme

Kazanım: Beden dilinden veya tonlamadan hareketle konuşmacının duygu durumunu (sinirli, mutlu, neşeli, üzgün vb.) belirler.

Araç-gereçler: Sarı renkli kağıtlar, kalem

Oyun:

1- Hazırlık: Öğrenciler, öğretmenle beraber küçük renkli kağıtların (sarı renk daha çok tercih edilmektedir) üzerine emojiler (sinirli, mutlu, neşeli, üzgün) çizerler. Duygu durumlarını temsil eden emojinin doğru çizimi için ilk önce gönüllü öğrencilere tahtada çizim yaptırılır, öğrenciler emojiyi yansıtan ifadeye öğretmen rehberliğinde kendileri karar verirler. Böylece keşfetmeye dayalı bir hazırlık gerçekleştirilir.

2- Uygulama: Öğretmen, öğrenci seviyesine uygun, duygu durumlarını yansıtan küçük bir metin hazırlar. Öğrencilerin dinleme yaptığı süreçte, öğretmen gerekli yerlerde duraklama yaparak öğrencilerden hangi duygu durumunun yansıtıldığını bulmalarını ister. Öğrenciler de hazırlık aşamasında çizmiş oldukları emojiler arasından duruma uygun olan emojiyi seçerek havaya kaldırır. Doğru emojiyi bilen öğrenci kendine 1 puan verir, böylelikle öz değerlendirme yaparak öğrenciler kendilerini değerlendirmiş olur. En yüksek puanı alan öğrenci ya da öğrenciler ödüllendirilir.

3- Değerlendirme: Gönüllü iki öğrenci seçilir. Bu öğrenciler sırasıyla takım olarak duygu durumlarını yansıtan ifadelerle yönelik canlandırma yapar. Sırasıyla biri canlandırır, diğeri tahmin eder; sonrasında ise yer değiştirerek etkinlik çift taraflı gerçekleştirilir. Öğrenciler arasından seçilen gönüllü diğeri ikili gruplarla etkinliğin değerlendirme etkinliği tamamlanır.

Not: Uygulama aşamasında öğretmen metni okurken / anlatırken beden dilini ve sesini etkin kullanmaya özen göstermelidir.

Kaynak: Araştırmacı tarafından bu çalışma kapsamında üretilmiştir.

Ah Nerede Vah Nerede?

Düzey: A2

Beceri Alanı: Dinleme/İzleme

Kazanım: Yol, yön ve adres tarifi içeren basit ifadeleri anlar.

Araç-gereçler: Oyuncak araba, renkli kalemler, küçük renkli top, mahalle krokisi (isteğe bağlı)

Oyun:

1- Hazırlık: Öğrencilerden çizim yeteneği olan gönüllü bir kişi ya da öğretmen tahtaya kalkar. Renkli kalemlerle sınıftaki öğrencilerle birlikte tahtaya ev, market, hastane, eczane, berber vb. yerlerin bulunduğu bazı sokak ve caddelerden oluşan küçük bir mahalle krokisi çizer. Tercihe göre renklendirmeler de yapılabilir.

2- Uygulama: Öğrenciler 5'erli gruplara ayrılır. Her gruptan bir öğrenci tahtaya kalkar, öğrenci krokide bir yere oyuncak arabayı konumlandırır. Başka gruptan gönüllü bir kişi kroiden market, eczane, bina adı vb. bir yer söyleyerek oyuna katılan kişinin aracı oraya ulaştırmasını ister. Oyuna katılan öğrenciye yön ve adres tarifini sırasıyla grup arkadaşları yapar. Gruptaki kişiler doğru yönergelerle oyuncuyu/arkadaşını yönlendirmek için diğer grup arkadaşlarının verdiği yönergeleri de doğru takip etmelidir. Grup adına yarışan oyuncu arkadaşlarının verdiği yönergeler doğrultusunda hedefe ulaşmaya çalışır. Hedefe ulaşan oyuncu grubuna 10 puan kazandırır, oyun sonunda en çok puanı alan grup belirlenerek ödüllendirilir.

3- Değerlendirme: Sınıftan gönüllü bir öğrenci seçilir. Öğrenciden arkasını dönerek bir köşede beklemesi ya da çok kısa bir süre için sınıf dışına çıkması istenir. Bu süreçte etkinlik öncesinde sınıfa getirilen küçük renkli top saklanır. Sonrasında öğrenci sınıfta arkası dönük haldeyse yüzünü döner veya dışardaysa içeriye/sınıfa girer. Gönüllü bir kişi arkadaşını "sağa dön, ileri git, aşağı bak vb. yönergelerle yönlendirerek topu bulmasını sağlar. Başarılı olan öğrenciler alkışlanır.

Not: Etkinliğin uygulama aşamasında internet ortamında hazır bulunan ev, market, hastane, eczane, berber vb. yerlerin bulunduğu mahalle krokileri de kullanılabilir. Değerlendirme aşamasında ise küçük renkli top yerine öğrencilerin ilgisini çeken farklı bir materyal de saklanabilir.

Kaynak: Araştırmacı tarafından bu çalışma kapsamında üretilmiştir.

Zaman Zaman!

Düzey: A1

Beceri Alanı: Sözlü etkileşim

Kazanım: Konuşmalarında tarih/zaman bildiren temel ifadeleri kullanır.

Araç-gereçler: Uzun ve kısa renkli çubuklar, tebeşir, tahta kalemi

Oyun:

1- Hazırlık: Günün belirli vakitlerinde yapılan işlerle ilgili öğretmen, öğrencileriyle sohbet eder. “Saat 8’de kalkıyorum, 8.30’da kahvaltı yapıyorum, 15.00’da okuldan geliyorum” vb. cümlelerle öğrencilerin hazırbulunuşluğunu sağlamak için diyaloglarda bulunur. Sonrasında öğrencilerle birlikte uygulama için çember şeklinde bir saat yere çizilir ve içerisine rakamlar yazılır.

2- Uygulama: Öğrenciler 5’erli gruplara ayrılır. Her grup sırayla yarışmaya katılır. Gruptan bir kişi gönüllü öğrenci olarak çemberin ortasına geçer. Saatte bulunan akrep ve yelkovanı temsilen bir eline uzun ve bir eline kısa çubuğu alarak yavaşça dönmeye başlar. Gruptan bir kişi seslendiği vakit çemberdeki öğrenci duraklar ve saati söyler: “8.30” vb.; gruptan seslenen öğrenci de o vakitte ne yaptığını söyler: “8.30’da kahvaltı yaparım” vb. Bu şekilde grubun bütün öğrencileri diyalogda bulunur. Gruptaki öğrenciler sırayla çembere girer ve saati doğru bilip cümlede kullanan grup 1 puan kazanır. Gruplar sırayla yarıştıktan sonra en fazla puanı toplayan grup belirlenir ve ödüllendirilir.

3- Değerlendirme: Öğretmen, öğrencilerinden günün sevdiği vakitlerini tahtaya yazmalarını ister. Gönüllü beş öğrenci, sevdikleri vakitleri tahtaya yazar. Daha sonra gönüllü olarak konuşmak isteyen iki öğrenci söz hakkı alarak tahtadaki vakitlerden en az ikisini kullanarak karşılıklı konuşma gerçekleştirir.

Not: Değerlendirme aşamasında öğrenciler tahtada yazılan vakitleri seçerken farklı saatleri seçerek karşılıklı konuşma gerçekleştirmelidir.

Kaynak: Araştırmacı tarafından bu çalışma kapsamında üretilmiştir.

Meslekleri Tanıyorum

Düzey: A2

Beceri Alanı: Sözlü etkileşim

Kazanım: Meslekler ve özellikleri hakkındaki konuşmalara katılır.

Araç-gereçler: Mesleklerle ilgili görseller, küp şeklinde plastik veya karton, bant ya da yapıştırıcı

Oyun:

1- Hazırlık: Öğretmen toplumda yaygın olan doktor, öğretmen, polis vb. mesleklerle ilgili görselleri sınıfa getirerek öğrencilere bu meslek ve özellikleriyle ilgili sorular sorar. Bu aşamada meslek gruplarına ait temel bilgilerin hatırlanmasına ve hazırlanışının sağlanmasına dikkat edilmelidir. Daha sonra öğretmen yanında getirdiği küp şeklindeki plastik ya da karton materyali öğrencilere verir ve öğrenciler her bir meslek küpün bir yüze gelecek şekilde mesleklerle ilgili görselleri yapıştırır.

2- Uygulama: Sınıfta oyuna katılmak isteyen gönüllü öğrenciler tahtaya kalkar. Öğrenciler yan yana dizilir ve hazırlanan küp şeklindeki kutu elden ele çevrilerek verilir. Öğretmenin ya da sınıftan seçilen bir öğrencinin dur komutuyla elinde küp bulunan öğrenci üst yüzeyde bulunan mesleği seçmiş olur. Böylelikle öğrenciler mesleklere ayrılır. Her meslek grubunda en az iki öğrenci yer almalıdır. Eksik kalan meslek grupları diğer gönüllü öğrencilerle tamamlanır. Sonrasında her meslek grubundaki öğrenci arkadaşıyla beraber sınıf ortamında ait olduğu meslek grubuna yönelik, mesleğinin özelliklerini tanıtan, etkileşimli bir konuşma gerçekleştirir. Uygulama sonunda mesleğini en iyi tanıtan grup belirlenir ve ödüllendirilir.

3- Değerlendirme: Seçilen bir öğrenci bir meslekle ilgili konuşma başlatır, gönüllü olarak katılan başka bir öğrenci de konuşulan meslekle ilgili konuşmaya devam eder. Süreç farklı bilgi eklemek isteyen öğrencilerin katılımıyla devam eder. Sonrasında aynı değerlendirme farklı bir meslek grubuyla gerçekleştirilir.

Not: Hazırlık aşamasında öğretmen belirlediği görsellerin küpün üzerine yapıştırılabilecek büyüklükte olmasına dikkat etmelidir.

Kaynak: Araştırmacı tarafından bu çalışma kapsamında üretilmiştir.

Elimde Kelimeler

Düzyey: A1

Beceri Alanı: Sözlü üretim

Kazanım: Konuşmalarında yeni öğrendiği kelime ve kalıp ifadeleri kullanır.

Araç-gereçler: Zarf, posta kutusu, kalem, kâğıt

Oyun:

1- Hazırlık: Öğrenciler 5'erli gruplara ayrılır. Her grup öğretmen tarafından sınıfa getirilen zarflardan birini seçer. Bu zarfın içerisine koymak üzere küçük bir kâğıda yeni öğrenilen beş kelime ya da kalıp ifade yazılır. Kâğıda kelime ve kalıp ifadeler yazılırken gruptaki her öğrencinin bir kelime yazması istenir ve yazılan kelime ve kalıp ifadeler zarfa koyulmadan önce öğretmen tarafından kontrol edilir. Hazırlanan zarflar, önceden hazırlanarak sınıfa getirilen posta kutusuna atılır.

2- Uygulama: Her gruptan gönüllü bir öğrenci seçilir. Seçilen bu öğrenciler posta kutusunu açarak rastgele bir zarf alır ve zarfı açar. Zarfta yazan kelimeleri okuyan öğrencilere bu kelimeleri konuşmalarında kullanmaları için 3 dakika süre verilir. Her öğrenci konuşmasını tamamladıktan sonra kâğıtta yazan yeni kelime ve kalıp ifadeleri kullanıp kullanmadığı kontrol edilir. Bununla birlikte anlamlı kullanma durumu da göz önünde bulundurularak başarılı öğrenciler belirlenir. En fazla başarılı öğrenci çıkaran grup oyunu kazanır ve ödüllendirilir.

3- Değerlendirme: Öğrencilerin kâğıtlarında yazdığı fakat konuşmalarda geçmeyen ya da az kullanılan kelime ve kalıp ifadeler öğretmen rehberliğinde sınıfça belirlenerek tahtaya yazılır. Sonrasında seçilen gönüllü öğrenciler bu kelime ve kalıp ifadeleri kullanarak konuşma etkinliğinde bulunurlar.

Not: Posta kutusu yapımı sınıf ortamında zaman alabileceği için gönüllü bir öğrenci tarafından önceden hazırlanmalıdır.

Kaynak: Araştırmacı tarafından bu çalışma kapsamında üretilmiştir.

Bu Benim Öyküm

Düzey: A2

Beceri Alanı: Sözlü üretim

Kazanım: Görsellerle oluşturulmuş basit bir öyküleyici metni anlatır.

Araç-gereçler: Hikaye kartları, kalem, kâğıt

Oyun:

1- Hazırlık: Öğretmen, Nasrettin Hoca fıkralarından öğrenci seviyesine uygun olan birini anlatır. Öğrencilerden gönüllü olanlar da gerek kendi kültürüne gerekse Türk kültürüne ait bildiği bir kısa öykü anlatır. Daha sonra öğretmen yanında getirdiği hikaye kartlarını (3 farklı hikaye) öğrencilere dağıtır, kartları inceleyen öğrenciler görseller üzerinde düşünürler. Hikaye kartlarının sayısı sınıf mevcuduna göre belirlenmelidir.

2- Uygulama: Oyuna katılmak isteyen öğrenciler 2'şerli gruplar şeklinde eşleşirler. Her 2'li gruba bir hikaye kartı dağıtılır. Sırasıyla hikayenin bir kısmını bir öğrenci, görselleri/kartları sınıfa göstererek anlatır. Hikayenin bir kısmından sonrasını ise takım arkadaşı anlatır. Böylelikle 2'şerli 3 grubun anlattığı hikaye sınıfça puanlanır. Puanlamada görselleri doğru yorumlama ve arkadaşının kaldığı yerden hikayeyi doğru tamamlama önem arz eder. Bu doğrultuda başarılı öğrenci grubu belirlenir ve ödüllendirilir.

3- Değerlendirme: Sınıf içerisinde hikaye kartlarından hareketle hikayeleri farklı yorumlamak isteyen gönüllü öğrencilere söz hakkı verilir. Böylelikle öğrencilerin farklı bakış açılarını tanımları da sağlanır.

Not: Hazırlık aşamasında öğretmen anlatacağı fikrayı öğrenci seviyesine uygun hale getirmek için sadeleştirme yapabilir. Uygulama aşamasında hikayenin uzunluğuna göre gruptaki öğrenci sayısı artabilir veya farklı hikaye kartlarıyla hikaye sayısı artırılabilir.

Kaynak: Araştırmacı tarafından bu çalışma kapsamında üretilmiştir.

Tombala

Düzey: A1

Beceri Alanı: Okuma-anlama

Kazanım: Sayıları tanır.

Araç-gereçler: Renkli torba veya kutu, kalem, kâğıt, ip

Oyun:

1- Hazırlık: Öğretmen, sayılarla ilgili öğrencilerin ilgisini çekebilecek bir video ya da şarkı eşliğinde öğrencilerle beraber hazırlık yapar. Sınıf 2 gruba ayrılır, her gruba bir renkli torba/kutu ve küçük kağıtlar dağıtılır. Grup üyeleri 0'dan 9'a kadar rakamların yazılı olduğu küçük kağıtlar hazırlar ve kendi torbasına atarak karıştırır.

2- Uygulama: Her gruptan bir gönüllü öğrenci karşı grubun torbasından 5 kağıt alır ve grubuna döner. Kendi grubuna dönen öğrenci arkadaşlarıyla beraber bu rakamları kullanarak 3, 4 veya 5 basamaklı sayılar oluşturur ve ellerindeki büyük kağıtlara ayrı ayrı yazar. Sırasıyla her grup karşı taraftan gönüllü olan bir öğrenciye ellerindeki kağıtlardan birini kaldırarak sayıyı gösterir. Karşı grubun yazdığı sayıyı doğru okuyan öğrenci grubuna bir puan kazandırır. En çok puanı kazanan takım oyunun kazanır ve ödüllendirilir.

3- Değerlendirme: Sınıfa küçük bir ip getirilir, gönüllü öğrenciler sırasıyla istediği sayıda ip atlar. Gönüllü olan birkaç öğrenci de arkadaşını izler ve arkadaşının kaç kez ip atladığını saymaya çalışır. İp atlama oyununda öğrenci seviyesine göre 3'er, 5'er, 10'ar şeklinde ritmik sayım da yapılabilir veya farklı öğrencilerin ip atlama sayıları bir yere yazılarak, bu sayılardan toplama, çıkarma vb. basit matematiksel işlemler de yaptırılabilir.

Not: Uygulama aşamasında rakamlardan oluşturulan sayıların basamakları, öğrenci seviyesine göre belirlenmelidir. Kaç sayı yazılacağı da sınıf mevcuduna göre ayarlanabilir.

Kaynak: Araştırmacı tarafından bu çalışma kapsamında üretilmiştir.

Nasıl Bir Şey

Düzey: A2

Beceri Alanı: Okuma-anlama

Kazanım: Kişi, yer veya varlıklarla ilgili ayırt edici özellikleri belirler.

Araç-gereçler: Çarkıfelek, kalem, kağıt

Oyun:

1- Hazırlık: Öğretmen, öğrencilere gezilen yerler, bilinen ilginç varlıklar, sevilen kişilerle ilgili sorular sorar, sohbet eder. Öğrencilerin kişi, yer ve varlıklarla ilgili ayırt edici özellikleri keşfetmelerini sağlamaya dönük diyaloglarda bulunur.

2- Uygulama: Etkinlik öncesinde hazırlanan çarkıfelek sınıf ortamına getirilir. Öğretmen yer, kişi ve varlıkların ayırt edici özelliklerinin vurgulandığı kısa bir metni sınıf ortamında öğrencilerle birlikte okur. Okuma etkinliği metin çoğaltılarak sessiz okuma ya da sesli okuma şeklinde gerçekleştirilir. Okuma sürecinde öğrenciler metinde geçen kişi, yer ve varlıkları not eder. Daha sonra öğrencilerden önemli görülen kişi, yer ve varlıkları çarkıfeleğin bölümlerine yazmaları istenir. Her öğrenci sırayla bir bölüme kişi, yer veya varlık ismi yazar.

Hazırlanan çarkıfelek, gönüllü öğrenciler tarafından çevrilir. Her öğrenci kendisine denk gelen bölüme (kişi, yer veya varlık ismi) ilgili ayırt edici özelliklere dönük bilgi verir. Başarılı bir şekilde bilgi veren öğrenciler ödüllendirilir.

3- Değerlendirme: Oyun sürecinde ayırt edici özellikleri yeterince açıklanmayan kişi, yer ve varlıkları öğretmen öğrencilere sorar veya kendi belirtir. Sonrasında sınıfça bu kişi, yer ve varlıklara yönelik tamamlayıcı bilgilere ulaşmak için soru-cevap etkinliği gerçekleştirilir.

Not: Etkinlik öncesinde gönüllü bir öğrenci çarkıfelek yapımıyla ilgili görevlendirilir. İnternet ortamında mevcut videolardan hareketle basit bir çarkıfelek hazırlanır. Çarkıfeleğin iç kısımları etkinlikte doldurulmak üzere boş bırakılır.

Kaynak: Araştırmacı tarafından bu çalışma kapsamında üretilmiştir.

Şarkımızı yazıyorum

Düzey: A1

Beceri Alanı: Yazma

Kazanım: Dinlediği kelime ve basit cümleleri yazar.

Araç-gereçler: Kağıt, renkli kalem, akıllı tahta (isteğe bağlı)

Oyun:

1- Hazırlık: Öğrencilerle şarkılar üzerine sohbet edilir, isteyen öğrenci Türkçe bildiği şarkı varsa seslendirir. Öğretmen de basit, anlaşılır bir şarkı seslendirebilir.

2- Uygulama: Öğrenci seviyesine uygun Türkçe anlaşılır bir şarkı öğretmen tarafından dinletilir. Sonrasında ise öğretmen şarkı sözlerini öğrencilere hızını iyi ayarlayarak okur ve öğrencilerden dinledikleri şarkı sözlerini yazmalarını ister. Yapılan dikte çalışmasında öğretmenin telaffuz konusunda dikkatli olması gerekir. Her öğrenci bireysel olarak yazma etkinliğini tamamladıktan sonra yanındaki arkadaşıyla yazdıklarını karşılaştırır. Akran değerlendirmesiyle varsa istenilen düzeltmelerin yapılmasına imkan tanınır. Öğretmen öğrencilerin yazılarını kontrol etmesi amacıyla varsa akıllı tahtaya şarkı sözlerini yansıtabilir ya da gönüllü öğrencileri tahtaya kaldırarak şarkı sözlerini yazdırır. Öğrenciler de yazdıklarını kontrol eder. Şarkıyı hatasız veya en az hatayla yazan öğrenciler ödüllendirilir.

3- Değerlendirme: Öğrencilerden şarkı sözlerinden en çok beğendiği cümleyi bir kağıda yazması istenir, sonrasında bu cümlenin kendisi için taşıdığı değeri çizmesi için süre verilir.

Not: Uygulamada kullanılmak üzere seçilen şarkının belirlenmesinde, öğrencilerle birlikte de seçim yapılabilir. Öğrencilere birkaç şarkı sunup seçim yapmaları istenebilir veya onların belirlediği şarkılardan seviyeye uygun olan biri seçilebilir.

Kaynak: Araştırmacı tarafından bu çalışma kapsamında üretilmiştir.

Geleceęe Davet

Düzey: A2

Beceri Alanı: Yazma

Kazanım: Geleceęe yönelik tahminler/çıkarımlar içeren metinler yazar.

Araç-gereçler: Kağıt, renkli kalem, balon, akıllı tahta veya projeksiyon

Oyun:

1- Hazırlık: Öğrencilere gelecekte beklenen teknolojik gelişmelerle ilgili ilgi çekici bir video izletilir. Daha sonra günümüzdeki insanların ihtiyaç duyduğu aletler üzerine konuşulur.

2- Uygulama: Öğrencilerden şu anda insan hayatında olmayan ama gelecekte olmasını hayal ettiği bir teknolojik aleti yazması istenir. İsteyen öğrenciler çizdiği bir görselle de bunu destekleyebilir. Daha sonra öğrencilerden gönüllü olanlar yazdığı yazıyı balonların içerisine koyarak balonları sınıf içerisinde dolaştırır. En son balonlar kimde kaldıysa o öğrenciler balonu patlatıp içerisindeki yazıyı okur ve o yazıyı yazan arkadaşının kim olduğunu bulmaya çalışır. Doğru tahminde bulunan öğrenciler ödüllendirilir.

3- Deęerlendirme: Öğrenciler, kendi yazısı dışında okunan yazılarda geçen beğendięi teknolojik aleti özellikleriyle beraber yazar. İsteyen öğrenciler bahsedilen aletlere çeşitli özellikler ekleyerek daha da geliştirebilir. Gönüllü öğrenciler yazdıkları metni okur ve beğenilen yazılar sınıfta uygun bir yere asılır.

Not: Sınıf içerisinde etkinlikte kullanılacak balonların sayısı sınıfın mevcuduna göre öğretmen tarafından belirlenebilir.

Kaynak: Araştırmacı tarafından bu çalışma kapsamında üretilmiştir.

Kaynakça

- Bumpass, F. Y. (1963). *Teaching young students English as a foreign language*. New York: American Book Company.
- Çakı, E. (2008). *Beşinci sınıf din kültürü ve ahlak bilgisi dersinde bir yöntem olarak drama tekniği* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi.
- Çamlıyer, H. ve Çamlıyer, H. (1997). *Eğitimin bütünlüğü içinde çocuk hareket eğitimi ve oyun*. İstanbul: Emek Yayıncılık.
- Demirel, Ö. (2011). *Yabancı dil öğretimi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Erol, S. (2019). *Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde eğitsel oyunların kullanımı* [Yayımlanmamış doktora tezi]. İnönü Üniversitesi.
- Erol, S. ve Aydın, E. (2021). Türkçe dersi için örnek oyun uygulamaları. E. Yıldız ve Ü. Şimşek (Ed.), *Ortaokullar için eğitsel oyun uygulamaları - kuramdan uygulamaya içinde* (ss. 315-330) Ankara: Nobel yayıncılık.
- Huyen, N. T. T. and Nga, K. T. T. (2003). Learning vocabulary through games. *Asian EFL Journal*. 5(4), 90-105.
- Lee, S. K. (1995). *Creative games for the language class*. Forum, 33(1), 35-48. Web: <https://tr.scribd.com/document/99650330/Vol-33-No-1-LEE-SU-KIM> [15.04.2019]
- Lee, W. R. (1986). *Language teaching games and contests*. Oxford: Oxford University Press.
- Türkiye Maarif Vakfı (2019). *Yabancı dil olarak Türkçe öğretim programı*. İstanbul.
- Wright, A., Betteridge, D. and Buckby, M. (2006). *Games for language learning*. New York: Cambridge University Press.

Ek 9. Seçilen Eğitsel Oyunlara Yönelik Uzman Görüşü Formu

Sayın Uzman,

Sizlere verilen formun ekinde yer alan eğitsel oyunlar “*Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Eğitsel Oyunların Kullanımı*” adlı doktora tezinde kullanılacaktır. Sizden, bu eğitsel oyunların tablodaki ölçütlere uygunluğu hususunda görüş bildirmeniz beklenmektedir.

İlginiz ve desteğiniz için teşekkür ederim.

Arş. Gör. Sedat EROL
serol@adiyaman.edu.tr

Lütfen aşağıdaki sorular doğrultusunda, hazırlanan eğitsel oyunlara ilişkin görüşünüzü, “Evet, Hayır” seçeneklerinden bir tanesini işaretleyerek (X) belirtiniz ve belirtmek istediğiniz diğer hususları yazınız.

SORULAR	Evet	Hayır	Görüşler
1. Oyunlar öğrenci düzeyine (temel düzey) uygun mudur?			
2. Oyunlar hedeflenen yeterli ve kazanımlar için uygun mudur?			
3. Oyunlar hedeflenen becerileri geliştirmeye uygun mudur?			
4. Oyunlar yabancı dil olarak Türkçe öğretiminin temel ilkelerine uygun mudur?			
5. Oyunlar öğrencilerin gelişim özelliklerine uygun mudur?			
6. Oyunlar öğrencilerin ilgisini çekebilecek ölçüde midir?			

Ek 10. Tanışma Durağı

Düzey: Başlangıç (A1) Düzeyi

Beceri Alanı: Karşılıklı Konuşma

Yeterlik: Kendini ve birini tanıtabilir, basit selamlaşma ve vedalaşma kalıplarını kullanabilir.

Kazanım: Tanışma ve selamlaşma kalıplarını doğru biçimde kullanır.

Araç-gereçler: Karton direkler, basket topu, pota, kutu, kâğıt, kalem

Oyun:

1-Hazırlık: Öğrenciler, tanışma ifadelerinin yer aldığı şarkı eşliğinde ve öğretmen rehberliğinde oyunun oynanacağı alanı hazırlar. İki tane durak yapmak üzere küçük direkleri ve bir potayı belli bir düzen içerisinde oyun alanına yerleştirir. Ayrıca değerlendirme etkinliği için küçük bir kutu hazırlanır.

2- Uygulama: Öğrenciler iki gruba ayrılır. Öğretmen hazırlanan direklerin başında bekler, gruplarda yer alan öğrenciler sırasıyla iki durakta öğretmenle farklı diyaloglarda bulunur.

Birinci durak	İkinci Durak
<p>A- Merhaba. B- Merhaba. A- Benim adım Sedat. Senin adın ne? B- Benim adım Büşra. A- Memnun oldum. B- Ben de memnun oldum.</p>	<p>A- Nasılsın? B- İyiyim, teşekkür ederim. Siz nasılsınız? A- Ben de iyiyim. Teşekkür ederim.</p>

Her iki durakta başarılı bir şekilde öğretmenle konuşan öğrenciler basket topunu alır ve potaya atmaya çalışır. Basket atan öğrenciler grubuna 10 puan kazandırır. Başarılı bir şekilde öğretmenle konuşamayan öğrencilere, öğretmen sarı kart gösterir ve öğrenci tekrar sıraya girerek tanışma faaliyetini tekrarlar. Etkinlik sonunda grupların puanları sayılır ve kazanan grup belirlenir.

3- Değerlendirme: Öğrencilere isimlerini yazmak üzere küçük renkli kâğıtlar dağıtılır. Her öğrenci adını-soyadını yazar ve kâğıdı katlayıp kutuya atar. Daha sonra gönüllü öğrenciler gelip kutudan bir kâğıt alır, kâğıtta ismi yazan öğrenciyle öğrendiği kalıp ifadeleri kullanarak diyalogda bulunur.

Kaynak: Bu oyun, araştırmacı tarafından bu tez için üretilmiştir.



Ek 11. Körebe

Düzyey: Bařlangıç (A1) Düzyeyi

Beceri Alanı: Dinleme

Yeterlik: Kendisine dikkatlice ve yavařça verilen talimatları anlayabilir; kısa, basit talimatları izleyebilir.

Kazanım: Sözlü yönergeleri uygular.

Araç-gereçler: Göz bađlamak için uygun bir nesne, tař.

Oyun:

1- Hazırlık: Öğretmen, uygulama öncesinde müzik eşliğinde çocuklara yönlerle ilgili ön bilgileri tamamlama amaçlı bir canlandırma sunar. Örneđin; sınıfta herkesin göreceđi bir alanda yönlendirme ifadelerini seslendirerek sađa döner, ařađıya bakar. Bu şekilde sađ, sol, ön, arka, ařađı, yukarı, ileri, geri vb. kavramlara dikkat çeker.

2- Uygulama: Sınıf iki gruba ayrılır. Bir gruptan saklanmak için diđer gruptan körebe olmak için öğrenci seçilir.

- Tař tutularak ebe belirlenir (Bir çocuk bir eline tař alır, diđer çocuk da tařın hangi elinde olduđunu bulmaya çalıřır).
- Ebenin gözü bađlanır ve saklanacak olan çocuk parmaklarıyla bir sayı gösterip ebeye “bu kaç?” diye sorar. Bu iřlem ebenin görüp görmediđini anlamak için yapılır.
- Daha sonra müzik eşliğinde oyun bařlar. Seçilen öğrenci saklanır, ebe ise onu sınıfta bulmaya çalıřır. İki grup için de ilk oyunda yönergeleri öğretmen verir. Daha sonraki oyunlarda ebeye yönergeyi grup arkadaşları verir.
- 3 dakika içerisinde ebe, saklanan öğrenciyi bulursa grubuna puan kazandırır. Bu şekilde en fazla puan toplayan grup başarılı olur.

3- Deđerlendirme: Öğrenciler sınıf ortamında düzenli bir şekilde dizilirler. Öğretmen, öğrencilere yönlerle ilgili yönergeler verir. Hata yapan öğrenciler oyundan elenir. Oyun sonuna kadar kalan öğrenciler başarılı olur, oyunu kazanır.

Kaynak: Bu oyun, arařtırmacı tarafından bu tez için üretilmiřtir. Oyunun uygulama etkinliđi, Nebi Özdemir’in (2006) “*Türk Çocuk Oyunları*” adlı kitabından alınarak geliřtirilmiř ve yabancı dil olarak Türkçe öğretimine uyarlanmıřtır.



Ek 12. Kâğıttan Tuzluk

Düzyey: Başlangıç (A1) Düzyeyi

Beceri Alanı: Okuma

Yeterlik: Kartpostallardaki kısa ve basit mesajları anlayabilir.

Kazanım: Görsellerle okuduğu metnin içeriğini ilişkilendirir.

Araç-gereçler: Kâğıt, renkli kalemler, kalıp ifadeleri yönelik görseller

Oyun:

1- Hazırlık: Öğrenciler, öğretmen rehberliğinde, kâğıt katlama sanatı “Origami” yöntemini kullanarak oyun materyali hazırlar. Materyalde 4 bölüm, 8 yüz vardır. Her bir yüzde dilek ve temenni içeren bir kalıp ifade yer alır. Öğrenciler isteklerine göre materyalde renklendirme yapabilir. Bununla birlikte, öğretmen etkinlik öncesinde öğrencilere kalıp sözlere karşılık gelen numaralandırılmış görselleri göstererek tahtaya asar.

2- Uygulama: Sınıf 4 gruba ayrılır. Her grupta bir öğrenci kâğıdın bir bölümünü seçer ve bir sayı söyler, arkadaşı da materyalle oynar. Verilen sayıya gelene kadar kâğıtla oynanır ve en son sayıda öğrencinin seçtiği bölümde hangi ifade yer alıyorsa öğrenci okur ve o ifadenin ne zaman kullanıldığını düşünür ve kâğıtta yazan kalıp ifade ile asılı olan bir görseli eşleştirir. Her gruptan sırasıyla bir öğrenci yarışmaya katılır. Puanlama sonucunda oyunu kazanan grup belirlenir.

3- Değerlendirme: Gönüllü olan öğrenciler sırasıyla kalkıp kendi seçtiği kalıp ifadeye yönelik canlandırma yapar. Diğer öğrencilerde öğrendikleri kalıp ifadelere yönelik tahminde bulunur.

Kaynak: Bu oyun, “kâğıttan tuzluk” adlı geleneksel çocuk oyunundan geliştirilmiş ve yabancı dil olarak Türkçe öğretimine uyarlanmıştır.



Ek 13. Hacivat ve Karagöz

Düzyey: Başlangıç (A1) Düzyeyi

Beceri Alanı: Sözlü Anlatım

Yeterlik: Basit kelime ve temel cümleleri kullanarak günlük hayatta neler yaptığına ilişkin bilgi verebilir.

Kazanım: Basit cümleler kurar.

Araç-gereçler: Görseller, Gölge Oyunu Materyalleri

Oyun:

1- Hazırlık: Öğretmen, öğrencilerin günlük hayatta en çok yaptığı işlere yönelik hazırlanan görselleri sınıfa getirir (Uyanmak, kahvaltı yapmak, okula gitmek, kitap okumak, yazı yazmak, dinlemek, konuşmak, uyumak vb.). Bu görselleri öğrencilerin görebileceği bir yere asar. Öğretmen sırasıyla öğrencilere görsellerle ilgili sorular sorar.

Örnek: A- **Çocuk ne yapıyor?**

B- Kitap okuyor.

2-Uygulama: Öğretmen, herkesin görebileceği bir alanda öğrencilerle birlikte geleneksel Türk gölge oyunu “Hacivat ve Karagöz” ile ilgili tasarlanmış olduğu materyalleri gösteriye hazırlar.

- Sınıf dört gruba ayrılır ve dikkatlice gösteriyi izler.
- Öğretmenin günlük hayatta yapılan işlere yönelik hazırlamış olduğu gösteriyi izleyen çocuklar, “Hacivat ve Karagöz” gölge oyununda yer verilen eylemleri anlatırlar.
- En fazla doğru eylemi bilen grup oyunu kazanır.
- Oyunu kazanan gruba ödül olarak oyunu oynatma etkinliği yaptırılır.

3- Değerlendirme: Gönüllü olarak söz alan öğrenciler sırasıyla günlük hayatta yaptığı eylemleri anlatır.

Kaynak: Bu oyun, araştırmacı tarafından bu tez için üretilmiştir.

Hacivat ve Karagöz (Oyun Metni)

Hacivat – Yar bana bir eğlence, yar bana bir eğlence...

Karagöz – Kafana düşün tencere. Ne oluyor sabah sabah?

Hacivat – Günaydın Karagözüm, uyan uyan.

Karagöz – (Esneyerek söyler.) Günaydın Hacı Cavcav.

Hacivat – Karagözüm çok uyuyorsun. Hasta mısın?

Karagöz – (Kızgın bir şekilde) Sensin pasta.

Hacivat – Pasta değil hasta diyorum hasta.

(Sahnedeki 2 çocuk belirir ve uzaklaşır)

Karagöz – Aaa... Bak çocuklar okula gidiyor.

Hacivat – Eee... Çocuklar çalışkan. Sabah erken kalkıyor. Elini, yüzünü yıkıyor, kahvaltı yapıyor sonra okula gidiyor.

Karagöz – Hacı Cavcav çocuklar okulda ne yapıyor?

Hacivat – Karagözüm çocuklar okulda öğretmenlerini dinliyor, kitap okuyor, yazı yazıyor.

Karagöz – (Karagöz konuşmayı keserek) Konuşmuyor mu?

Hacivat – Konuşuyor, konuşuyor.

Karagöz – (Gülerek, heyecanlı bir şekilde) Çok iyi, ben konuşmayı çok seviyorum. Oyun oynamayı da çok seviyorum.

Hacivat – Çocuklar da okulda çok güzel oyunlar oynuyorlar.

Karagöz – Peki Hacı Cavcav, akşam ne yapıyorlar?

Hacivat – Eve geliyorlar, dinleniyorlar, yemek yiyorlar.

Karagöz – (Keyifli bir şekilde) Sonra televizyon izliyorlar.

Hacivat – Yok, yok... Önce ders çalışıyorlar sonra televizyon izliyorlar.

Karagöz – Yav Hacı Cavcav müzik dinlemiyorlar mı?

Hacivat – Evet. Müzik dinliyorlar, şarkı söylüyorlar.

Karagöz – (Şarkı söyleyerek oynar ve sahneden uzaklaşır.) Bak postacı geliyor, selam veriyor. Herkes ona bakıyor, merak ediyor...

Hacivat – Aman Karagözüm, ne yapıyorsun? Nereye gidiyorsun?



Ek 14. Hacivat ve Karagöz Metnine Yönelik Uzman Görüşü Formu

Sayın Uzman,

Sizlere verilen formun ekinde yer alan metin “*Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Eğitsel Oyunların Kullanımı*” adlı doktora tezinde kullanılacaktır. Sizden, bu metnin tablodaki ölçütlere uygunluğu hususunda görüş bildirmeniz beklenmektedir.

İlginiz ve desteğiniz için teşekkür ederim.

Arş. Gör. Sedat EROL
serol@adiyaman.edu.tr

Lütfen aşağıdaki sorular doğrultusunda, hazırlanan metne ilişkin görüşünüzü, “*Evet, Hayır*” seçeneklerinden bir tanesini işaretleyerek (X) belirtiniz ve belirtmek istediğiniz diğer hususları yazınız.

SORULAR	Evet	Hayır	Görüşler
1. Metnin söz varlığı, öğrenci düzeyine uygun mudur?			
2. Metnin uzunluğu, öğrenci düzeyine uygun mudur?			
3. Metnin üslubu, öğrenci düzeyine uygun mudur?			
4. Metin, öğrencilerin ilgisini çekebilecek ölçüde midir?			
5. Metin, belirtke tablosunda yer alan konuşma yeterliği için uygun mudur?			
6. Metin, türüne ait özellikleri yansıtmakta mıdır?			

Ek 15. Ben Kimim?

Düzye: Temel Düzye

Beceri Alanı: Yazma

Yeterlik: Kişisel bilgilerine ilişkin bir form doldurabilir.

Kazanım: Formları yönergelerine uygun doldurur.

Araç-gereçler: Pano, renkli kâğıtlar, renkli kalemler, etiketler

Oyun:

1- Hazırlık: Öğretmen her bir öğrenci için alfabedeki harfleri yazmak üzere renkli yapışkan kâğıtlar getirir. Öğrenciler, alfabe şarkısı eşliğinde renkli kâğıtlara harfleri yazar ve harflerin yazımı ile ilgili alıştırmalar yapılır.

2- Uygulama: Öğretmen oyuna başlarken kendisi ile ilgili önemli bilgileri panoya yazar. Bu bilgiler öğrencilerde hedeflenen kazanıma dönük meslek, yaş vb. bilgilerdir.

Ad-Soyad: Sedat Erol

Yaş: 30

Cinsiyet: Erkek

Adres: Ulu Cami Mahallesi 813. Sok. No: 18 Adıyaman

Hobiler: Futbol oynamak, kitap okumak, gezmek, müzik dinlemek vb.


Öğrenciler dört gruba ayrılır. Her gruptan sırasıyla bir öğrenci seçilir. Seçilen öğrenci tahtaya kalkar ve hedeflenen kazanıma dönük hazırlanan panodaki formu doldurur.

Her öğrenci birinci ve ikinci hatasında sarı kart görür, üçüncü hatasında ise kırmızı kart görür ve hiç puan alamaz. Kırmızı kart görmeden oyunu tamamlayan öğrenciler panoda fotoğraf çektiirme hakkını kazanır ve grubuna 10 puan kazandırır. En çok puanı alan takım oyunu kazanır.

3- Değerlendirme: Oyunun son bölümünde öğrencilere, hedeflenen kazanıma dönük olarak ad-soyad, yaş, cinsiyet vb. bilgilerin yer aldığı etiketler hediye edilir ve boşlukları doldurmaları istenir.

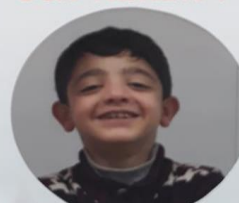
Kaynak: Bu oyun, araştırmacı tarafından bu tez için üretilmiştir.

Ben Kimim ?



AD - SOYAD : Lemis Ammar
YAŞ : 11
CİNSİYET : Kız
ADRES : Babçelievler Mahallesi
 Adıyaman Merkez
HOBİLER : Kitap okumak
 Müzik dinlemek
 Resim yapmak

Ben Kimim ?



AD - SOYAD : İbrahim Tetfi
YAŞ : 9
CİNSİYET : Erkek
ADRES : Babçelievler Mahallesi
 Adıyaman Merkez
HOBİLER : Çayın önemek
 Müzik dinlemek
 Resim yapmak
 Kitap okumak